

ESPECIAL: seis novos jogos do lançamento americano do PlayStation 2

# SUPER GAMEPOWER

www.sgp.com.br

## ZELDA

### Majora's Mask

**DETONADO**

**CAPCOM VS SNK (DC)**  
O jogo de luta do milênio

**DRAGON QUEST VII (PSX)**  
A volta triunfal da série

**TOKYO GAME SHOW**  
Konami domina a cena

**DINO CRISIS 2:**  
TOTALMENTE DETONADO!

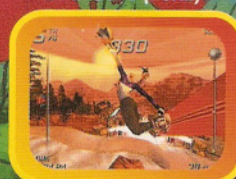
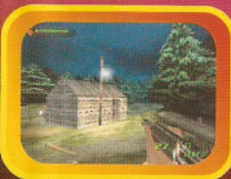
**65 JOGOS**  
**904 DICAS**

007 The World is Not Enough (N64)

Rush 2049 (DC)

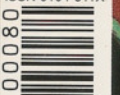
The Sims Living' Large (PC)

Bio SSX (PSX2)



**GAMEPRO**  
DIRETO DOS  
**USA**

ISSN 0104-611X



9 770104 611006



Nº 80  
R\$ 4,90

6642

# DATA ON

## REVOLUÇÃO NOS GAMES, SÓ AQUI..

### 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.



### Net Perfect Color

FAÇA BACK-UP DE SEUS JOGOS DO GAME BOY COLOURS

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.



### Link Box

Transfere os jogos armazenados no dispositivo

Net Perfect Color para um computador, ou vice-versa.

Administre o jogo em seu computador.

Sujeito a confirmação de estoque



### CDR 12X - ISO 9002

CD'S GRAVÁVEIS COM MOTIVOS E FORMATOS DIVERSOS.

Novidade: CDs graváveis em formato de cartão de visita.

Junto com o cartão você entrega seu site ou uma apresentação para ser vista no computador off-line.

### Thunder Gun DVS-P&S 2000

Pistola para PlayStation. Arma de alta precisão.



R. dos Gusmões, 310 - loja 11 - Santa Ifigênia - Tel.: (11) 3333-3534

Estamos cadastrando revendas em todo o Brasil

Estamos à sua disposição!

**Para assinar:**

Tel.: (0xx11) 3038-1414

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

e-mail – [atendimento@teletarget.com.br](mailto:atendimento@teletarget.com.br)  
site – [www.sgp.com.br](http://www.sgp.com.br)

**Central de atendimento ao assinante**

**Serviços para o assinante**

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

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

**PREÇO DA ASSINATURA ANUAL**

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

**Para falar com a Redação:**

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

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

**Números Atrasados:**

Seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem.

Peça ao seu jornaleiro ou por intermédio de nossa Central de Atendimento pelo telefone (0xx11) 3038-1438, fax (0xx11) 3038-1415 ou e-mail [atendimento@teletarget.com.br](mailto:atendimento@teletarget.com.br). O pagamento poderá ser feito com cheque nominal ou cartões Visa, Credicard, Sollo e American Express. Veja na página 82 da edição.

**Publicidade:**

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

**Representantes no Brasil:**

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



## CARTA DO CHEFE



Disfarce, coisa de farsante. Em linhas gerais, esse é o sentido da palavra máscara, que tem origem na língua árabe (maskhara ou mashara, dependendo de sua fonte de consulta). Presentes entre os homens, pasmem, desde a Idade da Pedra, as máscaras têm ao longo do tempo forte sentido simbólico, representando espíritos, poderes e tudo mais que não esteja ao alcance imediato de quem as veste na vida real. Povos primitivos da África e da Oceania são os que têm a maior diversidade e riqueza de máscaras ao longo da história. Mas elas também foram incorporadas ao teatro grego, à cultura japonesa (teatro Kabuki, samurais) ao tradicional Carnaval de Veneza e a um sem-fim de manifestações dos mais variados povos. Bem, e o que é que você, tarado por videogame, tem a ver com tudo isso? Eu espero que bastante. Afinal, o jogo de capa desta edição, *The Legend of Zelda: Majora's Mask*, além de obra-prima em termos gráficos, de jogabilidade e do gênero ação/RPG/exploração, é uma simpática brincadeira com o poder de representação das máscaras (ou maschere, no plural, no italiano moderno, seus Manés!). No Detonado sobre o jogo você encontra um quadro detalhado sobre os poderes que cada uma das 24 máscaras lhe confere. Aprenda como usá-las e entre no mundo fantástico de Link e companhia. Passando das máscaras para uma invenção bem mais recente, as armas de fogo, você pode usar uma delas para detonar seres bem antigos: os dinossauros de *Dino Crisis 2*, para PlayStation, o outro passo-a-passo desta edição. Para chegar ao final, você pode encarnar Regina, uma mulher, ser que existe faz muito tempo, mas que vem se modernizando de forma espantosa (ao menos para nós, homens). O PlayStation, bem mais recente que as máscaras do Kabuki, mas tão popular quanto ele no Japão – e bem mais nos outros lugares – está cheio de novidades. Uma delas é o esperadíssimo *Dragon Quest VII*, que passou dois anos no forno e reaparece depois de muito tempo. Steven Spielberg resolveu continuar a investir em sua saga sobre a Segunda Guerra Mundial e nos brinda com *Medal of Honor Underground*. E você ainda conta com os lançamentos para o PlayStation 2, já rodando nos Estados Unidos. Enquanto isso, o Dreamcast, console dos sonhos, mostra a cara e sai com um dos jogos mais esperados – e melhores – do mercado: *Capcom Vs. SNK*, reunião dos mais tradicionais lutadores eletrônicos de todos os tempos. De quebra, as corridas de *Rush 2049* e o primeiro *Dino Crisis*. No Nintendo 64, além de *Zelda*, o destaque é *007, The World is not Enough*, um jogo tão nervoso quanto *GoldenEye* ou *Perfect Dark*. E os fãs de simuladores para PC têm um ótimo motivo para não sair da frente do computador. O pack de expansão de *The Sims*, chamado de *Gozando a Vida no Brasil*, acaba de sair, com mais personagens e situações para você inserir em seu bairro de Sim City. Crie seus personagens, farsantes ou mascarados, e siga a tradição dos humanos.





# SUMÁRIO



## CIRCUITO ABERTO

Tokyo Game Show e Xbox  
Fique por dentro das últimas novidades .....12

## PLAYSTATION

Sony se une à Bandai para criar um concorrente para o Game Boy Advance. Leia também as primeiras notícias sobre o PS 3!

### PlayStation

C-12	.....18
Chicken Run	.....19
Dragon Quest VII	.....20
Looney Tunes Racing	.....18
Medal of Honor Underground	.....22

### PlayStation 2

Big SXX	.....26
Dynasty Warriors 2	.....27
Eternal Ring	.....25
Goemon	.....18
Kessen	.....23
Silent Hill 2	.....19
Silent Scope	.....24
Top Gear Dare Devil	.....18
X-Squad	.....23

## DREAMCAST

Novo portal e superpromoções da Sega alavancam as vendas do Dreamcast, que já aumentaram 92% nos Estados Unidos

Capcom vs SNK	.....32
De Spira	.....31
Dino Crisis	.....37
Guilty Gear X	.....30
Ninja Assault	.....31
Planet Harriers	.....31
Rival Schools 2	.....31
Rush 2049	.....36
Sonic Adventure 2	.....30

Capcom vs SNK, o jogo de luta do milênio, já aterrissou no Dreamcast. Confira nosso guia de estratégia, com os principais golpes e combos do game

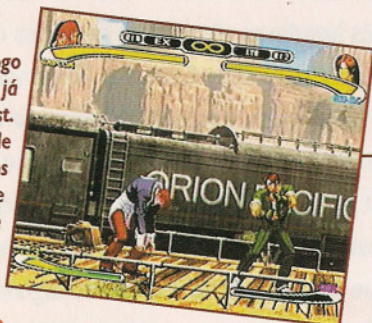


Ilustração de Capa: Roko



Silent Hill 2, mais um dos títulos promissores da Konami, chegará ao PlayStation 2 no ano que vem. O jogo é de ação, mas tem uma parte gráfica que é show de bola



Dragon Quest VII, o novo RPG da Enix, mal foi lançado e já é sucesso de vendas no Japão

The Sims ganha um pacote de expansão, Gozando a Vida. Relacionamentos amorosos mais "quentes" e novas profissões estão entre as novidades

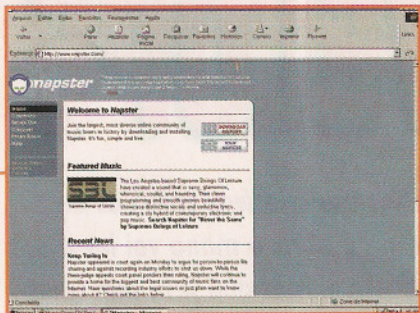


SSX, o primeiro game de esportes radicais feito pela EA Sports para o PS 2, tem gráficos e diversão nota 10. É adrenalina pura em cima de um snowboard!

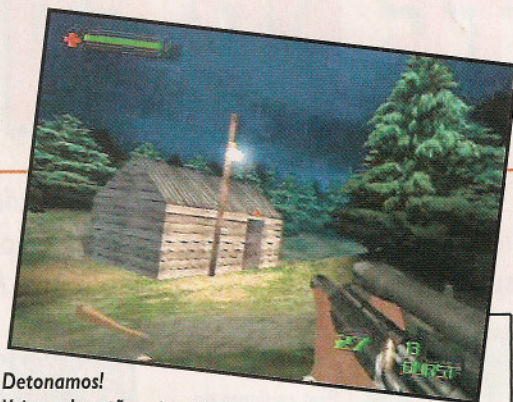


Os dinossauros bravões da Capcom voltaram e vão dar trabalho para a gata Regina. Mas, desta vez, ela não estará sozinha. Um novo amigo, Dylan, também vai arrebentar os bichos de Dino Crisis 2





Sites que permitem a troca de arquivos de música MP3 são uma ótima alternativa para quem está a fim de ouvir a trilha sonora de seu game preferido. E o melhor: não é preciso pagar nada pelo serviço. Confira no SGP na Rede



Detonamos! Veja onde estão e para quem servem as 24 máscaras de Zelda Majora's Mask



Veja como jogar com Spider-Man em Tony Hawk's Pro Skater 2. Confira também uma lista de dicas de Gameshark

## NINTENDO

A série Metroid está debutando e vai presentear os fãs com o retorno no GameCube. Veja a evolução do clássico, desde a época dos 8 bits

007 The World is Not Enough	42
Dance Dance Revolution:	
Disney's World Dancing Museum	40
Mario Party 3	40
Ogre Battle 64	44
Rush 2049	44
Sin and Punishment	40
Spider-Man	40

### Game Cube

Metroid 4	41
-----------	----

### Game Boy Color

Pokémon Crystal	41
-----------------	----

### Game Boy Advanced

Catlevania: Circle of the Moon	41
--------------------------------	----

## PC/ARCADE

Confira as principais novidades apresentadas na Jamma, a maior feira de arcades do Oriente

Diablo II Expansion Pack	48
Mech Warrior 4	48
The Sims: Gozando a Vida	49
Tomb Raider Chronicles	48
Sega Rally 2 Championship	48

## DETONADO

Veja como arrebentar com os dinossauros nervosos da Capcom e como zerar o tão esperado Zelda

Dino Crisis 2	58
The Legend of Zelda: Majora's Mask	66

## FLASHBACK

Mate saudade do futiba que revolucionou o gênero

Formation Soccer	80
------------------	----



007: The World is Not Enough traz ação e espionagem ao Nintendo 64



Formation Soccer deixou saudade da época do SNes e do Turbo Graf

## DICAS

### PLAYSTATION

Dave Mirra BMX	52
Eagle One: Harrier Attack	52
Mega Man X4	54
PlayStation Underground: Volume 4	51
Tony Hawk's Pro Skater 2	53
Vampire Chronicle	53
X-Men Mutant Academy	53

### PLAYSTATION 2

Dynasty Warriors 2	50
--------------------	----

### DREAMCAST

Capcom vs SNK	52
Dead or Alive	50
Parasite Eve 2	55
Rush 2049	55
Sega Rally 2	50
Spawn	52
UFC	52

### NINTENDO 64

Army Men: Air Combat	52
Asteroids Hyper 64	54
Mario Party 2	50
Mario Tennis	54
Rush 2049	54
Turok 3	52

### GAME BOY COLOR

Ghost'n'Goblins	57
Metal Gear Ghost Babel	56

### PC

The Sims: Gozando a Vida	53
--------------------------	----

### GAMESHARK

PlayStation	
Dino Crisis 2 (americano)	56
Dino Crisis 2 (japones)	56
Tony Hawk's Pro Skater 2	56

**Cores e Blocos**  
A SGP está dividida em blocos de assuntos, cada um com uma cor fixa, para facilitar sua leitura. Vá direto ao que interessa a você.

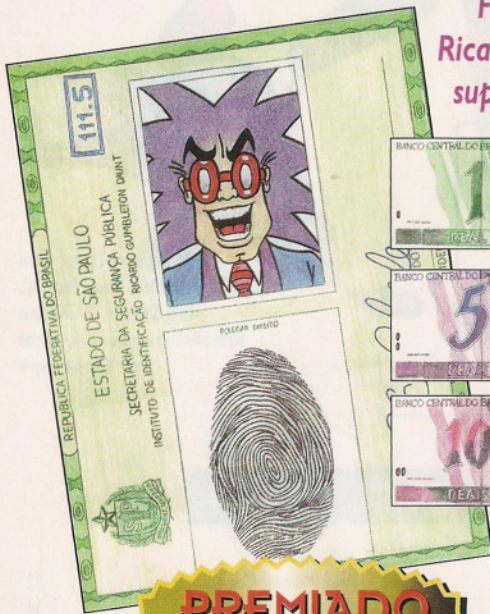




**SGP  
CARTAS**

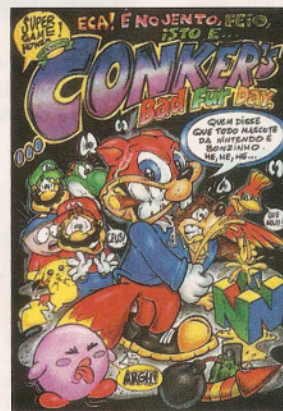
# ARTE NO ENVELOPE

Fazia tempo que a gente não recebia desenhos tão criativos como os do Ricardo Nascimento, de São Paulo. Pelo conjunto da obra, o mano vai levar um supervolante Mach 1, da Asciiware, para PlayStation. Mês que vem tem mais!

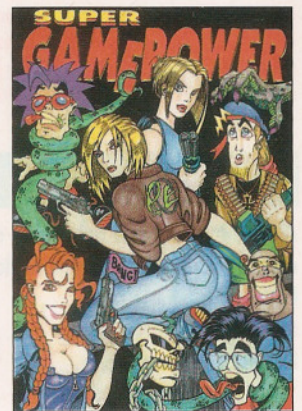


**PREMIADO**

Pelo conjunto da obra, o Ricardo Nascimento, de São Paulo, SP, vai levar o prêmio deste mês. O RG do Chefe ficou demais, sem falar nas notas com o Link, o Chefe (de novo!) e a Lara. Parabéns pela criatividade!



Conker tá apavorando Mario, Pikachu e companhia no desenho do Anderson Ovidio, de Itaboraí, RJ



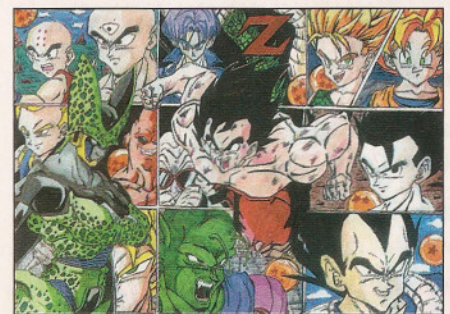
A gata de Parasite Eve ficou muito bem no meio da turma da SGP. A idéia foi do Bruno Angelo, de Guaratinguetá, SP

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

O Link tá com tudo mesmo, hein, galera? Dessa vez, o cara se meteu com a turma do Dragon Ball. Quem mandou foi o Márcio da Silva, de Franco da Rocha, SP

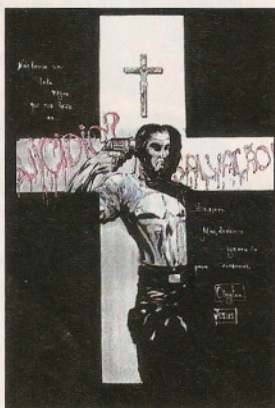


O Leandro de Oliveira, de Salto de Pirapora, SP, mandou mais uma versão de Lara. Dessa vez, ficou com cara de Tiazinha!



Mais uma obra com a galera do Dragon Ball. Essa é do Fernando Cabrobó, de São Paulo, SP

O Clayton Gomes dos Santos, de Mairinque, SP, fez um desenho dark, mas mandou dizer que não é satânico, falou?



O Homem-Aranha ficou demais no desenho do Jadiael Gabriel, de Fortaleza, CE

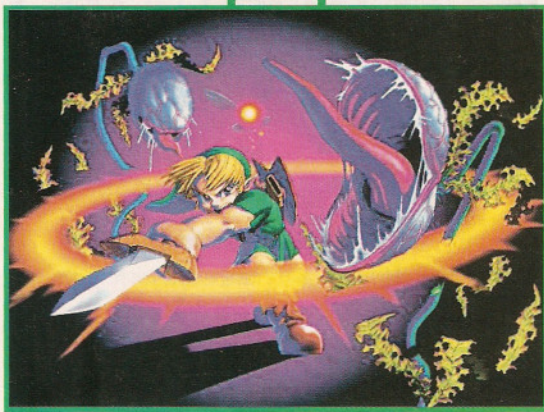
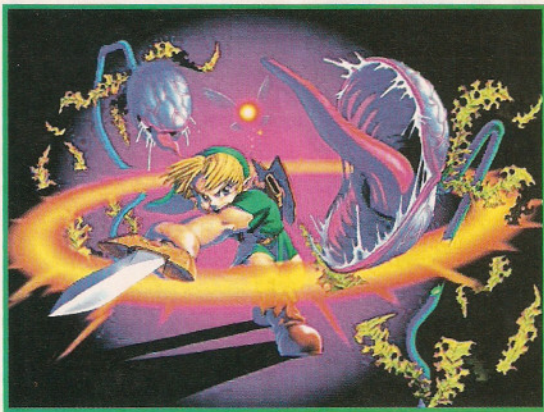


Cleiton da Silva, de Itaquaquecetuba, SP, caprichou nas cores do desenho do Vivi, de Final Fantasy IX



O Raul dos Santos, de Sobradinho, DF, também se inspirou em FF IX. Segundo ele, até o Vivi curtiu o Detonado da SGP!

# Jogo dos 7 erros



Aproveitando que a versão americana de **The Legend of Zelda: Majora's Mask** acabou de ser lançada, o personagem em destaque no jogo dos sete erros deste mês é o bravo guerreiro Link. Fica aqui o desafio: você é capaz de descobrir quais são os sete detalhes diferentes entre os dois desenhos? Muito bem, mano! Se você for bom o suficiente para matar a charada, não deixe de ver o Detonado do jogo no final da revista. Será uma verdadeira viagem ao mundo de Zelda. Corra, pois a Majora's Mask não vai esperar muito tempo!

## Akira e Agora

**O**u nossas duas revistas estão chegando muito perto da perfeição ou a galera tá com medo de criar calo do dedo e, por isso, não anda pegando na caneta para escrever pra mim. Sobre a edição passada da SGP, tenho apenas uma coisinha para falar. Diferentemente do que saiu publicado na página do expediente, o nome correto do jogo de luta do milênio é **Capcom vs SNK**. Tenho também uma correção para fazer na edição nº 78. Se você olhar bem na página nº 19, na Pré-Estréia de PlayStation, vai perceber que tem uma foto trocada. A gente não sabe exatamente como, mas o skatista de **Tony Hawk's Pro Skater 2** foi parar no meio dos personagens de **Blade**. Vai ver o cara fez uma manobra tão radical que mudou de lugar na página. Agora é sério: vê se sai do ócio (se não souber o que é, procura no dicionário!) e escreve pra mim, combinado?



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

## OS GAMES DO MOMENTO

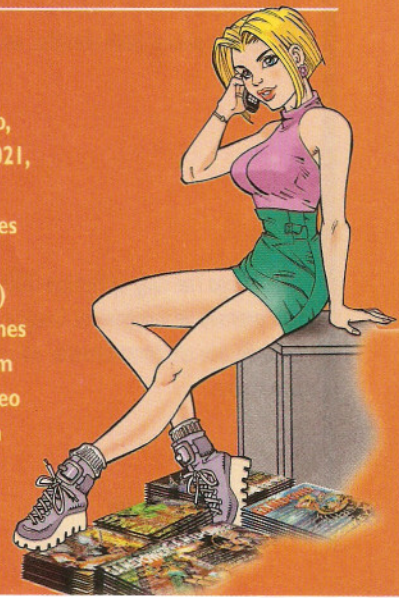
### OS MAIS ALUGADOS

Jogo	Console	Gênero
1 Tony Hawk's Pro Skater	Nintendo 64	esporte
2 Pokémon Stadium	Nintendo 64	luta
3 Mario Tennis	Nintendo 64	esporte
4 ISSS 2000	Nintendo 64	esporte
5 Virtua Tennis	Dreamcast	esporte
6 Turok 3	Nintendo 64	ação
7 Digimon World	PlayStation	ação
8 Sydney 2000	PlayStation	esporte
9 UFC	Dreamcast	esporte
10 Donkey Kong	Nintendo 64	ação

### RECOMENDADOS DOS CRÍTICOS

Jogo	Console	Gênero
1 Capcom vs SNK	Dreamcast	luta
2 Zelda Majora's Mask	Nintendo 64	ação/RPG
3 Dino Crisis 2	PlayStation	ação
4 Dragon Quest VII	PlayStation	RPG
5 007: The World is Not Enough	Nintendo 64	ação
6 Silent Scope	PlayStation 2	ação
7 The Sims Living' Large	PC	estratégia
8 SSX	PlayStation 2	esporte
9 Medal of Honor Underground	PlayStation	ação
10 Rush 2049	Dreamcast	corrida

Fontes: em São Paulo, Tilt's (0\*\*11) 3743-9021, Game Over (0\*\*11) 3975-0146, JCB Games (0\*\*11) 6192-7163, Maxxi Games (0\*\*11) 591-0039, Nika's Games (0\*\*11) 3975-2737; em Goiânia, Bomber Vídeo (0\*\*62) 218-1917; em Curitiba, Eclipse (0\*\*41) 287-7933





SGP  
CARTAS

# SGP RESPONDE

Pessoal da **SGP**, eu queria que vocês me passassem alguma dica para chegar a todos os mundos de Bomberman World, para o PlayStation.

**Cyro Cunha**  
São Bernardo do Campo, SP

**MB:** Vou passar algumas passwords, Cyro. Para o Stage 1, use a senha 8010; para o Stage 2, a 0127; para o Stage 3, a 0627; para o Stage 4, a 0627; e, finalmente, para o Stage 5, a 0730.

Estou com algumas dúvidas em Resident Evil Code: Veronica. O que faço na sala do 2º andar da mansão, onde tem um computador e uma caixa de música? E onde eu uso a formiga vermelha que ganhei na sala dos quadros?

**Hugo Félix**  
Belo Horizonte, MG

**LM:** Hugo, use a formiga vermelha na caixa de música do quarto de Alexia. Abra a caixa, pegue o disco e siga para o quarto de Alfred para abrir a caixa de música com a formiga azul. É isso aí, sacou?

Tenho um PlayStation 2. Dá para destravá-lo e jogar CDs piratas? Devo fazer isso?

**Guilherme Amâncio**  
São Paulo, SP

**CC:** Bom, Guilherme, dá pra destravar o PS 2, sim. Foi lançado o Mod Chip, que permite que você execute jogos americanos e japoneses do próprio PS 2 e também os piratas do PlayStation antigo. Agora, destravar ou não, fica a seu critério, já que o uso de CDs piratas pode danificar seu aparelho.

A produtora de jogos SNK pretende lançar o jogo The King of Fighters 2000 para o Dreamcast?

**Douglas dos Santos**  
Rio de Janeiro, RJ

**BB:** O jogo The King of Fighters 2000 ainda não tem previsão de lançamento, Douglas. Mas aguarde, que ele provavelmente vai sair para o Dreamcast.

Vocês têm algum código para Rockman X 4?

Pelo menos para seleção de fases?

**Jamil Geraldo Neto**  
São Paulo, SP

**MB:** Olha, Jamil, não há truque para seleção de fases, mas dá para jogar com personagens especiais. Para habilitar Dark Zero, segure ↓ e o botão de tiro quando escolher Zero. E para habilitar Super Rockman, segure ↑ e o botão de tiro quando escolher Rockman e depois pegue um equipamento especial (na máquina das peças de armadura) para se transformar no personagem especial. Isso vai quebrar um bom galho!

Gostaria de saber como eu pego o Private Carrera em Tony Hawk's Pro Skater. Ah! Eu já destravei tudo!

**Rafael Demaria**  
Curitiba, PR

**LM:** Já que você não especificou o console, eu vou falar de todos, beleza? Para o Dreamcast, pause o jogo, segure L e aperte Y, ↑, Y, ↑, B, ↑, ← e Y. Para o PlayStation, dê pause, segure LI e aperte △, ↑, △, ↑, ○, ↑, ← e △. Para o N64, pause o jogo, segure L e aperte C←, C↓, C→, C↓, ↑, → e ←. Depois de fazer isso, saia e volte para a seleção de personagens. Private Carrera vai estar no lugar do Officer Dick.

Por favor, eu queria que vocês me ajudassem. Publiquem códigos de Gameshark para energia infinita e outras coisas legais do jogo Grandia (americano).

**Marcos de Assis**  
Matosinhos, MG

**MK:** Marcos, aí vão alguns códigos para o personagem Justin: HP infinito 80010278 03E7; HP máximo 80010276 03E7; MP infinito no level 3 300102AC 0063; MP máximo no level 3 300102AD 0063; e EXP máximo 800102A0 FFFF / 800102A2 000F. Beleza?

Eu queria saber se vocês têm algum truque para Threads of Fate, e também

para abrir todas as pistas de Grind Session.

**Hofmann Gonçalves**  
Registro, SP

**LM:** Anote algumas dicas de Gameshark para Threads of Fate: HP infinito 8009B368 03E7; MP infinito 8009B36A 03E7; dinheiro infinito 8009B2D8 FFFF; e para começar na arena final 8009B2F0 00FF. Para abrir todas as pistas em Grind Session, você deve pausar o jogo no Tournament Mode e apertar ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, ↑ e →.

Como eu faço para usar o anel e conseguir a GF Grasharaboras, em Final Fantasy VIII?

**Rodrigo Borges**  
Valparaíso de Goiás, GO

**MK:** Para conseguir a GF Grasharaboras, você deve obter os seguintes itens: o Solomon Ring, que pode ser encontrado ao norte de Tear Point, a sudoeste de Esthan (atenção: pegue esse item até o final do terceiro CD); o Molbore Tentacle, que está com os inimigos verdes das ilhas entre Heaven e Hell, a leste de Esther e oeste de Galbadia (você deve roubar seis desses itens); o Iron Pipe, que está na floresta perto de Dollet Station (você deve roubar seis deles dos inimigos gorilas); e, por último, o Modified Remedy (você tem de comprar 60 remedies nas lojas e depois transformá-los em seis Modified Remedys com a GF Alexander). Bom! Depois de tudo isso, é só você usar o anel para ganhar a GF Grasharaboras!

## Classificados

**Vendo um Mega Drive** com 2 controles e 10 fitas, e um **Game Boy Color** com uma fita (Ready 2 Rumble) praticamente novo. Tudo por R\$ 270. Ou troco por um PlayStation em bom estado, com um controle e 5 CDs. Tratar com Alex, (0xx11) 4071-8033, Diadema, SP.

**Troco um Game Boy** por um **Pocket Station**. Pago a diferença de até R\$ 30. Tratar com Celso Roberto, (0xx31) 871-5106, Piedade, MG.

**Vendo um SNes** com 2 controles e 3 fitas por R\$ 120. Ou **troco** por um **Nintendo 64**. Tratar com Guilherme, (0xx15) 278-1628, Pilar do Sul, SP.

**Vendo um Sega Saturn** com 3 CDs e 1 controle por R\$ 130. Tratar com Rodrigo, (0xx11) 6909-4207, São Paulo, SP.

**Vendo um Saturn** com 2 controles, 1 **Super Nintendo** com 2 controles e 2 fitas, e 1 **Neo Geo**



# A hora e a vez do leitor

**SUPER GAMEPOWER**



Atenção, galera! Não esqueçam de mandar os dados certinhos, com tudo completo (nome, endereço completo, telefone e CPF do responsável). Confirmam abaixo os ganhadores da edição passada.

Neste mês serão mais oito kits. O vencedor da opinião do mês, além do kit, leva também uma prancha de surfe. Escreva para SuperGamePower, rua Paes Leme, 524, 10º andar, CEP 05424-010, São Paulo, SP. Você pode também participar através da Internet.

O site da revista é [www.sgp.com.br](http://www.sgp.com.br).

**Opinião do mês** - quem fizer a melhor análise sobre questões relativas à indústria do videogame, sua influência e caminhos leva o prêmio. No máximo, 15 linhas.

**Carta do mês** - carta mais original e criativa sobre games ou sobre a moçada da redação. HQs, dossiês, letras de música... Bote a imaginação pra funcionar.

**Personagem do mês** - o melhor perfil (real ou inventado) de um personagem dos games.

**Qualé o game?** - acerte o jogo da foto acima. Confira, também a resposta da edição passada.

**Os Prêmios do Kit Billabong**

- 1 mochila
- 1 toalha
- 1 camiseta
- 1 carteira
- 1 boné
- 1 chaveiro

## Qualé o game?



Foi um pouco difícil, mas a galera conseguiu acertar o game do mês passado. Era o Rockman & Fort do Super Nintendo! Estamos lançando mais um desafio. Desta vez, o jogo não é tão antigo. Já descobriu? Então mande uma carta pra gente falando **Qualé o game** e pra qual console foi lançado!

## Os vencedores de outubro

### Carta do mês

Marcelo Yogui, de Bauru, SP



### Opinião do mês

Marcone da Silva Filho, de Parnaíba, PI.

### Personagem do mês

Éder César Gomes, de Monte Santo de Minas, MG

### Qualé o game

Antônio Viviani, de São Paulo, SP  
Paulo Andrade, de São Paulo, SP  
Paulo Ferreira, de Cotia, SP  
Renato Baptista, de Santana do Parnaíba, SP  
Francisco Oliveira, de Rio Claro, SP

**CD** com 1 controle e 3 CDs por R\$ 350. Tratar com Jair, (0xx11) 3951-1628, São Paulo, SP.

**Vendo** um **Nintendo 64** com 1 controle e uma fita por R\$ 200. Ou **troco** por um **PlayStation** ou um **Saturn**. Tratar com Wilton, (0xx82) 281-2145, União dos Palmares, AL.

**Vendo** um **Dreamcast** com modem, cabo e CD para acesso à Internet, Gameshark, 1 controle, memory card, rumble pack e 16 CDs por R\$ 600.

Tratar com Augusto, (0xx11) 9264-1944, Jaraguá, SP.

**Troco** um **Nintendo 64** com 2 controles e 1 cartucho por um **PlayStation** com 2 controles e 3 CDs. Tratar com Jean, (0xx19) 3834-6050, Indaiatuba, SP.

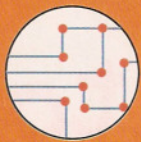
**Troco** um **PlayStation** com 2 controles analógicos, 2 memory cards, 1 controle arcade e 50 CDs por um **Dreamcast**. Tratar com Rafael, (0xx11) 6692-5722, São Paulo, SP.

**Troco** um **PlayStation** com 2 controles e 27 CDs por um **Nintendo 64** com 2 controles e uma fita. Tratar com Caio, (0xx11) 5182-7971, São Paulo, SP.

**Compro** **FIFA 99** e **Resident Evil 2** (originais) para N64. Tratar com Joãozinho, (0xx11) 9301-7925, São Paulo, SP.

**Troco** **Cruisin' USA** (N64) por **Star Fox 64** ou **Wave Racer 64**. Tratar com Valter, (0xx11) 5873-4746, São Paulo, SP.

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



# SGP NA REDE

- Bil Games
- Hot News
- Links da Hora
- www.sgp.com.br
- sgp.responde

www.sgp.com.br

Mais de 200 pessoas estiveram presentes na sala de chat do Uol no último dia 29 de setembro, quando a equipe das revistas SGP e PlayStation Magazine fez um bate-papo ao vivo com os leitores para responder questões sobre o PlayStation 2. A ideia da galera de SuperGamePower é fazer chats mensais sobre temas específicos de interesse do leitor. Porém, para decidir sobre quais assuntos devemos falar, gostaríamos que vocês, os principais interessados, no caso, nos enviassem sugestões de temas. Para quem quiser sugerir temas, o e-mail de SGP é [sgp@novacultural.com.br](mailto:sgp@novacultural.com.br) e o da PlayStation Magazine é [psm@novacultural.com.br](mailto:psm@novacultural.com.br)

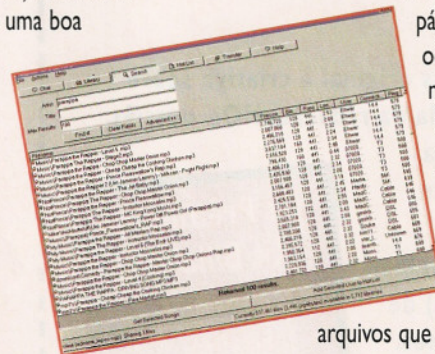
# O Napster e seus irmãos

**G**amemaniaco de verdade pode até gostar de música pop ou rock, mas o que o cara curte mesmo são as trilhas sonoras de seus jogos preferidos. O único problema é que, pelo menos no Brasil, é difícil achar os CDs originais das trilhas sonoras. E o pior: quando você encontra, o preço é salgado: cerca de R\$ 70. Uma ótima alternativa são os sites que permitem a troca de arquivos de música MP3 pela Internet, recheados de trilhas alucinantes de séries como Castlevania, Final Fantasy e Dragon Ball. E sabe quanto você paga por isso? Nada (pelo menos por enquanto). Você certamente já ouviu falar na polêmica por causa do Napster, não? Pois é. Esse, que é o maior e mais popular site do gênero (ele tem cerca de 32 milhões de usuários no mundo!), está sendo processado pela RIAA (Associação da Indústria Fonográfica da América) sob a acusação de violação dos direitos autorais. Isso por causa, principalmente, da circulação de músicas de artistas de grandes gravadoras. Dependendo da decisão do Tribunal Federal de Apelações de São Francisco, pode até ser que o Napster saia do ar. Mas vamos deixar de lado a parte burocrática. Além do Napster, existem também o iMesh, o Gnutella e o Macster (especial para Macintosh). Para baixar arquivos MP3, é preciso ter kit multimídia e uma boa memória RAM, para reduzir o tempo de download. Isso no PC. Você também tem a

opção de ouvir as trilhas na TV, utilizando o acesso à Internet do seu Dreamcast. Os consoles mais atuais (com a segunda versão de browser) já estão programados para executar automaticamente o MP3 de sua preferência. A única desvantagem é que não é possível gravar o arquivo, já que o Dreamcast não tem HD. Pelo menos não por enquanto, pois a Sega já anunciou que vai lançar um adaptador USB para você conectar os MP3 players existentes hoje no mercado ao Dreamcast. Infelizmente, a VMU com mais memória, que funcionaria como uma espécie de walkman de MP3, não vai mais sair do papel. Para os adeptos do Game Boy, uma boa notícia: dá para conectar um Song Boy no PC para gravar arquivos MP3 e depois ouvi-los no portátil. Confira o procedimento para encontrar sua trilha preferida nos principais sites de MP3:

## NAPSTER/MACSTER

Para utilizar o Napster, você precisa primeiro entrar no site (leia tabela na próxima página) e baixar o programa, que ocupa apenas 420 bytes de memória. Depois de instalar o Napster, é só você entrar no programa e clicar na opção Search. Digite então o nome do seu game preferido na linha "Artist", confirme a busca e selecione um dos muitos arquivos que vão aparecer. Uma dica



## HOT NEWS

**3COM FARÁ PESQUISA MUNDIAL**  
A empresa norte-americana 3Com vai realizar a primeira pesquisa sociocultural global pela Internet. A Planet Project será realizada entre os dias 15 e 18 de novembro, em 90 países do mundo e oito diferentes línguas. Os internautas que entrarem no site brasileiro do projeto ([www.planetproject.com.br](http://www.planetproject.com.br)) vão responder cerca de 200 questões sobre diversos temas, como sexo, religião, leis e auto-estima.

**OFFSPRING É OBRIGADO A DESISTIR DE ÁLBUM NA REDE**  
A Sony Music obrigou a banda Offspring (dona de uma das faixas de Crazy Taxi) a desistir do lançamento gratuito na Internet de seu novo álbum, Conspiracy of One. A banda concordou em oferecer online apenas a música Original Prankster, que já está no site [www.offspring.com](http://www.offspring.com). Dia 14 de novembro os internautas que baixarem a música concorrem a um prêmio de US\$ 1 milhão.

## — SGP.MAIL.DÚVIDA

Estou jogando Final Fantasy VI (Anthology) para o PlayStation. Cheguei à Opera House e fiz a cena com Celes. Fiquei ansioso para vê-la em computação gráfica, mas o que vi foi a cena normal, do SNes. O que faço para vê-la?

Daniel Limoli  
[dcl@bestway.com.br](mailto:dcl@bestway.com.br)

**MK:** Daniel, quando você terminar o jogo, vai escutar a música da Opera cantada e arranjada pela Filarmônica de Milão. Você também verá uma cena em CG exclusiva.

Estou detonando Resident Evil: Code

Veronica. Na edição de junho, a bazuca aparece no inventário, mas vocês não mostram como encontrá-la. Estou no último chefe (Alexia) e não tenho essa arma. O que eu faço? Tirem-me dessa!

Arturo Pashalidis  
[pashalidis@sti.com.br](mailto:pashalidis@sti.com.br)

**LM:** É o seguinte, cara: a bazuca vai ser jogada por Claire. Use a Magnum e dê uns pipocos em Alexia. Depois use a metralhadora. Beleza?

Em Winning Eleven 4 já joguei as finais de todos os modos de jogos e todos os levels. Queria que vocês me ensinassem a liberar o

importante: os MP3 com uma bolinha vermelha não estão disponíveis no momento, devido à alta procura. Os com a bolinha amarela estão parcialmente congestionados, e os com a verde, completamente livres. Se o dono do HD onde o arquivo está gravado autorizar a cópia, você será desviado para a tela de Transfer para esperar o download. Todos os seus arquivos MP3 baixados ficam guardados na opção Library. No caso do Macster, o processo é igual. Por questões de segurança, não se esqueça de, quando fechar esses programas, desconectá-los também na barra de tarefas do seu computador; no canto direito inferior da tela (clique no ícone com o botão direito do mouse e selecione Exit).

### IMESH

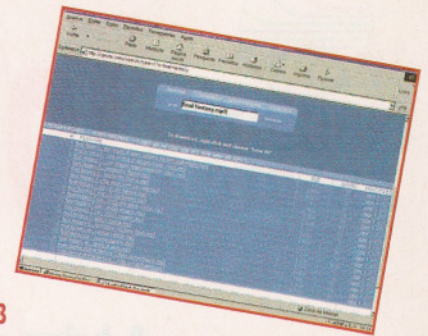
O iMesh funciona quase da mesma forma: o primeiro passo é entrar no site para baixar o programa (ocupa 1,2 MB). Durante a instalação, você é quem vai escolher o diretório onde ficarão guardados seus MP3. Para pesquisar, clique em Search e digite o nome do jogo. Não se esqueça de mudar o gênero para áudio antes de apertar a setinha para continuar. As opções exibidas também estão divididas conforme a disponibilidade. Os arquivos com uma cobrinha não estão disponíveis. Os com cinco estão completamente livres. Depois de escolher o MP3,



você irá para a tela de download. Observe o status do processo: *connecting* significa que o programa está checando a transferência de dados; *running*, que o download está em progresso; e *Queued*, que deu pau. No fim, o programa vai perguntar se você quer ouvir o arquivo na hora. No caso do iMesh, também é importante que você tenha o cuidado de desconectar o programa na barra de tarefas.

### GNUTELLA

O Gnutella é um pouco diferente. Você entra no site, faz a pesquisa e é transferido para o local onde está guardado o MP3. Não é preciso fazer download do programa, embora isso também seja possível. Mas não vale muito a pena, pois esse site tem muito menos opções de trilhas de jogos, e os erros de processamento são frequentes. Para fazer uma pesquisa, você deve escolher a opção Áudio e depois MP3. Então digite o nome do jogo, mantendo a extensão (.MP3). Clique no arquivo desejado para ouvi-lo. Para gravá-lo, você deve clicar no arquivo com o botão direito do mouse, escolher a opção "salvar destino como" e depois determinar o local (path) onde irá-lo armazená-lo.



### MP3

O site MP3 também é bem interessante. O diferencial é que nele existe uma seção com milhares de trilhas sonoras eletrônicas feitas por gamemaniacos como você, inspiradas nas trilhas originais. Os arquivos misturam melodias, vozes e efeitos sonoros dos games. Basta clicar na opção desejada ir para o local onde está o arquivo. Muitas vezes, você vai direto para a página pessoal de cada "artista". Um dos sons mais legais é o Pride of th Saiyan, do DJ Xaelot, baseado em Dragon Ball. O mesmo cara fez Sephiroth's Return e Tifa's Sadness, de Final Fantasy VII.

### PRINCIPAIS SITES DE MP3 PARA GAMES

Napster	<a href="http://www.napster.com">www.napster.com</a>
Macster	<a href="http://www.macster.com">www.macster.com</a>
iMesh	<a href="http://www.imesh.com">www.imesh.com</a>
Gnutella	<a href="http://www.gnute.com">www.gnute.com</a>
MP3	<a href="http://genres.mp3.com/music/electronic/game_soundtracks">http://genres.mp3.com/music/electronic/game_soundtracks</a>

modo Extra Cup. Serve até dica de gameshark.

Décio Leite da Silva  
deciosilva@jg.com.br

**LM:** Décio, o que você deve fazer é vencer com ranking A em todas as Copas. Só assim você libera o modo Extra Cup.

Estou jogando Digimon World. Queria saber se vocês poderiam me dizer como abrir a árvore lacrada em Native Forest.

Rafael Keiji Yokota  
keiji@sti.com.br

**MB:** Bem Rafael, para abrir essa árvore, você precisa primeiro derrotar Cherrymon. Falou?

Marjô, é possível pegar Mew em Pokémon

Stadium? Como faço para pegá-lo?

Marcelo Colin  
pokemaniaco@olimpico.com.br

**MB:** Marcelo, para pegar Mew, você tem de estar jogando no modo Hard.

Estou no CD 2 de Final Fantasy IX e queria saber como eu uso os Summons da Eiko.

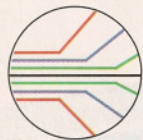
Elisa Milach  
milach@vetorialnet.com.br

**MK:** Para usar os summons é preciso conseguir acessórios com forma de pedra preciosa e equipá-los. Mas para usar os summons sem precisar das pedras, junte a quantidade de APs necessárias.



Você se liga no Metallica, a banda de heavy metal que faz a cabeça de um monte de gente mundo afora? Um monte? Talvez nem tantas. Muitas delas são ex-fãs da banda, depois de terem sido banidas do site do Napster em consequência de uma ação da banda na Justiça americana. Rola o seguinte: se você buscar o som da banda em HDs de terceiros mundo afora e puxá-lo para o seu, sua máquina não será mais reconhecida no sistema Napster. Ok, os caras são doidões, fazem um som pesado, mas na hora de falar de grana, eles sabem bem onde pisam. Isso, acreditem, é apenas um dos primeiros capítulos da briga dos direitos autorais no mundo da Internet. A rede abriga muitos textos reproduzidos sem autorização do autor, jogos sem autorização do fabricante, fotos sem autorização do fotógrafo e assim por diante. A questão que eu vos coloco é a seguinte: é possível combater tudo isso? Ações como a do Metallica são casos isolados em meio ao mar de páginas da web ou você acredita que a Internet precisa ser auto-regulamentada, como a publicidade, para ter credibilidade?

**BILL GAMES**



**CIRCUITO  
ABERTO**

# Tokyo Game Show

**A briga está apenas começando: a Microsoft deu as caras na segunda edição de 2000 da Tokyo Game Show e mostrou que será forte competidora do PlayStation 2; Konami e Capcom mostraram as principais novidades da feira**



Roupas de personagens de videogame à venda na feira

A segunda edição de 2000 da Tokyo Game Show, que rolou entre os dias 18 e 24 de setembro, foi palco apenas para as novidades da Sony e da Sega. A Nintendo praticamente abandonou a feira, pois um mês antes tinha anunciado suas novidades na Nintendo SpaceWorld. A feira atraiu muita gente, houve até quem dormiu na fila dias antes do início. Entre as software houses, os grandes destaques foram a Capcom, a Konami, a Square e a Namco. A Square mostrou **The Bouncer**, previsto para este ano, e **Kengo: Masters of Bushido**, uma espécie de continuação de **Bushido Blade** com um esquema de jogo um pouco mais realista. Se você acertar um bom golpe com a sua arma em uma parte vital do corpo de seu oponente, ele vai morrer na hora. Os gráficos estão bem caprichados e nem parece que se trata de um jogo da série, em razão da movimentação aprimorada e do capricho com que foram tratados os gráficos. A Capcom mostrou de novo **Onimusha** para o PS2 e, mais uma vez, adiou a data de lançamento para o início de 2001. Segundo a empresa, o jogo está 90% pronto e já foi possível ver mais detalhes, como parte das cenas de ação e a trilha



A enorme fila de entrada da TGS



Capcom anuncia **Capcom vs SNK 2**, que já está em desenvolvimento



**Gran Turismo 2000**: com direito a cabine e tudo



Sunsoft traz webcam para o PlayStation 2



Square mostra **Final Fantasy I, II e III** para Wonder Swan Color



Enix traz novos jogos, como o **Bust a Move** para PS2

# Segundo Round

sonora. Como não podia faltar um joguinho de luta, o novo **Rival Schools 2** deu as caras, trazendo personagens novos. Seu lançamento deve ser quase simultâneo para arcade e Dreamcast, como **Marvel vs Capcom 2** e **Capcom vs SNK**. O sistema de jogo está parecido, só que em vez de duplas, o jogo será jogado em trios, com aqueles combos especiais combinados e engraçados. Os gráficos estão bem melhores e os personagens ficaram mais redondinhos. Mas a notícia que mais espanto causou no mundo da Capcom foi o anúncio da continuação de **Capcom vs SNK**. O número 2 já está em fase de desenvolvimento e deve sair ano que vem. O enorme sucesso da primeira versão e algumas queixas dos jogadores devem fazer dessa uma excelente seqüência. A Sammy, uma das grandes parceiras da Bandai, mostrou o principal título para este ano: quem jogou **Guilty Gear** no PSX e gostou dos gráficos não sabe o que o espera no **Guilty Gear X** para Dreamcast. Se você pensou que os jogos de luta com gráficos 2D estavam em decadência, o game mostra uma grande revitalização do gênero, principalmente na parte gráfica, trazendo personagens e cenários com aspecto melhor até que de um desenho animado. O número de frames das animações deixa os golpes com uma movimentação mais suave. A jogabilidade continua praticamente a mesma, ainda sendo possível matar o inimigo com apenas um golpe. Os combos enormes continuam em moda.

## CORRIDA E RPG: É A NAMCO

A Namco teve como destaques três títulos: **Moto GP**, **Seven** e o animadíssimo **Klonoa 2**, todos eles para PlayStation 2. **Moto GP** traz o circuito mundial de pilotos de moto velocidade para o novo console da Sony. Como o jogo é oficial, os pilotos e as marcas terão o nome certo, e os primeiros ainda terão fotinhos para identificá-los. Promessa de grande realismo e grandes derrapadas. **Seven** é um jogo de estratégia e RPG

parecido com Final Fantasy Tactics e Ogre Battle. Mistura gráficos em 2D com polígonos. Por causa do grande número de polígonos e da textura muito bem feita, é muito difícil notar disparidades entre os

tipos de gráficos quando são executados ao mesmo tempo. **Klonoa 2**, que vai ganhar sua continuação para o novo console da Sony, traz gráficos bem alegres e animações de primeira linha. Como em todo bom jogo de plataforma, o desafio é passar pelos obstáculos e pegar itens. Para os amantes dos esportes radicais, **Cool Boarders Alien** será a alegria dos feras do PlayStation 2. A velocidade das manobras e os detalhes são os pontos altos do game. A Enix aperfeiçoou **Bust a Move**, e mandou ver em **Dance Summit 2001**, jogo de dança em grupo em que é preciso digitar os comandos no ritmo certo da música. Só que dessa vez a disputa não é apenas entre dois personagens e sim entre quatro. Já a Koei está providenciando um remix de **Winback**, mas o jogo não impressionou muito. Os gráficos foram um pouco melhorados e muito pouca coisa foi adicionada, apenas novos personagens e vozes para os personagens. A Sega deu uma idéia melhor de **Phantasy Star Online**. No material apresentado desta vez, o jogo tomou uma forma mais próxima do que vai ser, tendo em vista o sistema de menus e de combate em grupo. Outro game de luta anunciado foi **Fighting Vipers 2**, que deve aparecer no Arcade e no Dreamcast. Nenhuma imagem do game foi mostrada, porém. A Sony mostrou apenas **Gran Turismo 2000** que, ou sai ainda neste ano, ou terá de ser rebatizado. Os detalhes gráficos e a jogabilidade estão cada vez mais realistas. Vão existir dois modos em que será possível danificar o carro e vê-lo ficar amassado em tempo real; um outro terá um estilo mais Arcade, em que o que importa é a competição, e não as batidas.

## CONTROLES, CÂMARAS E ROUPINHAS DA HORA

A Sunsoft mostrou um novo controle USB para o PS2, que funciona através de um sistema de reconhecimento de voz. A empresa ainda apresentou uma webcam que fica acoplada ao joystick ou pode ficar sobre um suporte, e também deve ser conectada à entrada USB. Alguns estandes estavam promovendo campeonatos em que o vencedor recebia uma boa bolada para gastar. Uma dessas empresas foi a Tecmo, que promoveu um campeonato de **Dead or Alive 2** e ofereceu ao vencedor uma quantia aproximada de mil dólares. Muitos produtos relacionados aos jogos estavam à venda: camisetas com fotos e logos, bonecos, relógios e uma porção de bugingangas. Para quem não está muito habituado com certos costumes japoneses, alguns deles gostam de se vestir como personagens de games ou de desenhos animados e fazem concursos para escolher a melhor roupa. Esse costume se chama Cosplay e na TGS era possível comprar até umas roupinhas da Chun-li!



Navegando na Internet com o PS2



**CIRCUITO  
ABERTO**

# Konami: o maior destaque da feira

**S**em dúvida, a empresa que mais mostrou futuros títulos foi a Konami. Todos, é claro, esperavam o tão sonhado **Metal Gear Solid 2**, sensação da última E3. Mas a empresa mostrou muito mais do que isso. Quem saiu ganhando não foi a Sony, e sim a Microsoft, que vai ter uma versão exclusiva de **MGS 2**, batizada de **Metal Gear Solid X**. Será uma versão melhorada graficamente, que irá contar com um recurso a mais: a utilização do disco rígido do console. A Konami também confirmou uma parceria com a Universal Studios, responsável por Crash, símbolo do PlayStation. Com o acordo, Crash vai parar no... Xbox! É como se o Mario rodasse no Dreamcast! Sem dúvida, Bill Gates e cia. elegeram a Sony e o PlayStation como principais inimigos. Outro título que deu as caras foi **Z.O.E** (Zone of the Enders), jogo de ação com robôs que lembra a série de anime Evangelion. A jogabilidade se assemelha à de **Virtua On**, da Sega, com muitos tiros e espadas multicoloridas. Fique de olho nesse jogo, pois provavelmente vai ser um campeão de vendas. Outro fator de atração para o público é que ele virá com uma demo-jogável de **MGS 2**. Outro destaque da Konami é **Silent Scope 2**, jogo sobre o qual você pode ver mais detalhes nas páginas de lançamentos do PlayStation 2. Já **Seven Blades**, previsto para este ano no Japão, só vai sair em 2001 nos EUA. O jogo tem muita ação no estilo de Sword of the Berserker, e com elementos de Tomb Raider. A movimentação e o controle são os grandes destaques. Música e dança também



*Silent Hill 2 está superdetalhado e ainda mais assustador que o primeiro; game também terá versão para o X-Box*



*Seven Blades traz muito sangue e ação para as telas do PS2*



*Zone of The Enders é reflexo da paixão de Hideo Kojima por robôs*



*Castlevania: Circle of the Moon, para GameBoy Advance, tem estilo parecido com Symphony of the Night*

marcaram presença com **Guitar Freaks 3<sup>rd</sup> Mix** e **DrumMania 2<sup>nd</sup> Mix**, ambos para PS 2. Os dois têm controles especiais, um em forma de guitarra e o outro em forma de bateria eletrônica.

## ESPORTES EM ALTA

Os títulos de esporte também marcaram presença. **ESPN X-Games Snowboarding** traz uma simulação da competição de snowboarding realizada nos X-Games, realização da ESPN. A neve e os raios de luz dão um ótimo contraste ao jogo, que promete ser um forte concorrente de **Cool Boarders Alien**. Outro jogo muito esperado foi **Silent Hill 2**, que usa bem a nova plataforma da Sony e está de arrepiar. Os detalhes, a ambientação, o som, os personagens macabros e os quebra-cabeças intrigantes são os ingredientes desse futuro sucesso. Mas nem tudo é PlayStation 2. **Castlevania: Circle of The Moon**, para o Game Boy Advance, tem o estilo bem parecido com Symphony of the night ou Dracula X, do PlayStation, ou seja, elementos de RPG bem dosados com ação e uma história cheia de mistérios. Graficamente o jogo lembra o **Dracula X** do SNes. Será possível escolher entre 2 personagens, Nathan ou Hugh, cada um com uma arma própria e habilidades específicas. O jogo deve sair em março de 2001.

# Brasil: dentro da rota do console da Microsoft

Uma nova linha de joysticks, a Side Winder, cinco novos jogos, entre eles **Metal Gear Solid** e algo mais. Tudo isso fez parte do anúncio das ações da Microsoft no Brasil para os próximos meses. Mas, por melhores que sejam os jogos e joysticks, o "algo mais" no caso é bem mais importante. Leia-se Xbox e os planos da empresa para lançá-lo no Brasil, eleito, ao lado do México, como principal mercado estratégico. Em entrevista coletiva realizada em São Paulo, Joel Ruzich, gerente internacional de produtos, e Daniel Cervantes, gerente de produtos da Microsoft para a América

Latina, apresentaram os novos produtos da



Joel Ruzich -  
gerente  
internacional  
de produtos da  
Microsoft

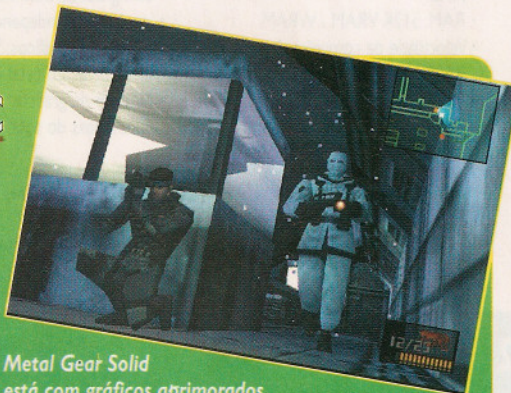
empresa na área de jogos. O console só vai aparecer por aqui depois do lançamento nos Estados Unidos, previsto para outubro de 2001. "O Brasil está entre as nossas prioridades, queremos entrar rápido no mercado para evitar a expansão da pirataria e evitar o que aconteceu com outras empresas", disse Cervantes, numa alusão velada à Sony. A pirataria não irá mudar a estratégia de produção da empresa no Brasil: "a pirataria é forte no Brasil, mas nem por isso mudamos a nossa filosofia em relação aos outros países". A distribuição dos softwares será feita por várias empresas ligadas à Microsoft do Brasil. Esse esquema de distribuição já é usado atualmente para os programas de PC. Essa rede, já montada, deve fazer com que os produtos tenham um preço menor para o consumidor. A estimativa é que o console chegue ao Brasil com preço similar ao americano, cerca



de US\$ 300. O principal parceiro no lançamento de jogos será a Konami, que irá lançar **Age of Empires II**, clássico produzido pela empresa de Bill Gates, para o PlayStation 2 e para o Dreamcast. Já a Microsoft lançará **Metal Gear Solid** para PC. (boa notícia: isso vai rolar muito em breve no Brasil). Para se ter uma ideia, a Konami é a software house que mais recebeu XDKs (kits de desenvolvimento para o Xbox), cerca de cem deles. Na Tokyo Game Show, a Microsoft conseguiu impressionar muitos programadores, que acabaram por solicitar outros 40 kits para diferentes empresas, o que abre uma boa perspectiva de o console chegar com força ao mercado japonês. Como todo fabricante de consoles sempre tem um mascote, não será diferente com Microsoft e Xbox. "A Konami está trabalhando no desenvolvimento de um mascote para o console", revelou Cervantes. Em relação aos jogos online, a Microsoft poderá lançar uma rede semelhante à SegaNet que vai servir para mostrar todo o potencial do console. Dentre os videogames de 128 bits, o Xbox é o que vai estar mais perto dos PCs e, por isso, podemos esperar que jogadores de computador possam enfrentar os jogadores do Xbox. Não será por falta de investimento que o console não irá vingar. A aposta da Microsoft inclui um orçamento de US\$ 500 milhões para o lançamento mundial do novo filhote de Bill Gates. A guerra vai ser animada.

## LANÇAMENTOS DE PC

Metal Gear Solid é o carro-chefe dos lançamentos. As missões da versão Integral estão no pacote. Os outros títulos: Age of Empires II, Crimson Skies, Midtown Madness II e Combat Flight Simulator II.



Metal Gear Solid  
está com gráficos aprimorados



Age of Empires II  
Conquerors: mais civilizações



Combat Flight Simulator traz diversas aeronaves



## PLAYSTATION NEWS

### Novos periféricos para o PS 2



A Sony anunciou o lançamento de novos periféricos para o PlayStation 2. Um

deles é uma impressora que vai se conectar ao console via porta USB e deverá imprimir em papéis do tamanho de cartões postais sem a ajuda de um PC. Outra novidade é um software chamado PrintFan, com o qual você poderá salvar fotos tiradas com a câmera digital da Sony ou imagens de jogos do PS 2 (que sejam compatíveis à impressora) em memory cards. O software e a impressora fazem parte de um pacote que será lançado no dia 15 de novembro, no Japão, e vai custar US\$ 142. Há ainda uma câmera digital Cybershot, que já foi lançada no Japão pelo salgado preço de US\$ 941. Com ela, é possível inserir fotos nos jogos. Por exemplo: você pode usar sua foto para criar um novo personagem num jogo de futebol. Pode até criar um time com fotos de seus amigos!



### Faltou PlayStation 2 no lançamento americano

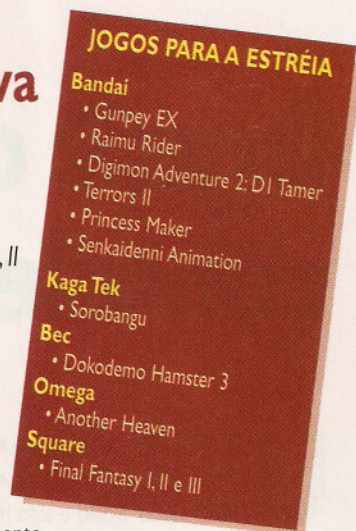
O lançamento do PS 2 nos EUA foi uma confusão, pois a Sony americana não conseguiu distribuir a quantidade de consoles prometida para o lançamento americano, em 26 de outubro. Eles pretendiam disponibilizar 1 milhão de unidades no dia do lançamento, porém só conseguiram colocar no mercado 500 mil consoles, metade do previsto. Para atender a demanda esperada (o Natal tá chegando aí!), a empresa começou a providenciar mais 100 mil PS 2 por semana, desde o final de outubro. Esse número tende a crescer, pois a Sony quer alcançar a marca de 3 milhões de aparelhos vendidos nos EUA até março de 2001.

## Wonder Swan Color: a nova ameaça contra o GBA

Sony, Square e Bandai se uniram para lançar um concorrente de peso para o Game Boy Advance, da Nintendo. O Wonder Swan Color, que nada mais é que um upgrade do atual Wonder Swan da Bandai, será lançado no Japão em março de 2001. Agora você deve estar se perguntando: onde é que a Sony e a Square entram nessa história? A resposta é simples e animadora. O novo portátil terá uma interface USB que vai permitir a troca de dados com o PlayStation 2, sistema semelhante ao que a Nintendo pretende fazer entre o GBA e o GameCube. A porta USB servirá também para os usuários de PC conectarem o portátil ao computador para transmissão de dados. Com relação à Square, a empresa vai reservar uma seção especial em seu site, o PlayOnline, para que os adeptos do WSC puxem jogos, upgrades e outras coisas relacionadas aos futuros títulos que serão lançados para o novo portátil. Por falar nisso, o contrato com a Square é garantia de bons títulos. Logo de cara, vão rolar alguns remixes de

*Final Fantasy I, II e III*, que até então só podiam ser jogados no antigo Nintendo de 8 bits. Os

games, totalmente remodelados para o 16 bits, terão gráficos que se assemelham muito ao estilo de *Final Fantasy VI*. Outro título bem cotado é *Guilty Gear*, jogo de luta que fez bastante sucesso no PSX. É claro que não poderia faltar também um sucesso da própria Bandai na lista de títulos do WSC: uma série da linha Digimon já está sendo preparada. Tecnicamente falando, o novo console é praticamente igual ao atual Wonder Swan, com a diferença que ele poderá gerar um total de 4.096 cores, 241 simultaneamente. O que não vai impedir que os jogos do portátil antecessor rodem muito bem, obrigado, no WSC. Depois da



- JOGOS PARA A ESTRÉIA**
- Bandai**
    - Gunpey EX
    - Raimu Rider
    - Digimon Adventure 2: DI Tamer
    - Terrors II
    - Princess Maker
    - Senkaidenni Animation
  - Kaga Tek**
    - Sorobangu
  - Bec**
    - Dokodemo Hamster 3
  - Omega**
    - Another Heaven
  - Square**
    - Final Fantasy I, II e III

### FICHA TÉCNICA DO WONDER SWAN COLOR

#### CPU

- Velocidade do processador: 3.072 MHz
- RAM: 512K VRAM / WRAM
- Velocidade de comunicação: 9.600 bps – 38,4 kbps
- Porta de extensão: funciona para ligar fones de ouvido e para a comunicação

#### Botões

- Treze no total: (X1-X4, Y1-Y4, Start, A, B, Volume e Power)

#### Capacidade gráfica

- Sprites: 28 por linha
- Backgrounds: dois independentes
- Janelas: duas independentes
- Modo A de gráficos: 57 cores simultâneas do total de 4.096
- Modo B de gráficos: 241 cores simultâneas do total de 4.096

#### Tela de LCD

- Tipo: FSTN reflexivo (sem luz embutida)
- Resolução: 224 x 144
- Limite de cores: 241 simultâneas de



- 4.096 possíveis
- Tamanho: 2,8 polegadas na diagonal

#### Tamanho com bateria

- Largura: 12,80 cm
- Altura: 7,43 cm
- Espessura: 24,3 cm

#### Autonomia da bateria

- 20 horas de jogo contínuo

#### Som

- Quatro canais de som digital

### Começam os testes para a futura rede do 128 bits

A Sony Computer Entertainment (SCE) e a Nippon Telegraph Telephone Corporation (NTT) estão juntas em um novo projeto. Elas vão oferecer um novo serviço na Internet, semelhante ao que a SegaNet oferece hoje aos usuários de Dreamcast. Utilizando o PlayStation 2 e a rede de fibra ótica da NTT, os americanos poderão se conectar à Internet para jogar online, por exemplo. Os testes da nova rede vão começar em dezembro, em algumas localidades dos EUA. O resto do país só terá acesso ao serviço no ano que vem.



estréia no Japão, existe a possibilidade de o portátil ser lançado nos EUA, caso a Bandai feche uma parceria com a Mattel. Para nós, brasileiros, resta torcer para que isso dê certo, assim o WSC chegará com mais facilidade

ao Brasil. O atual Wonder Swan não ficou muito popular aqui no Brasil justamente porque não foi lançado na terra do Tio Sam. Para quem não conhece, o Wonder Swan é um portátil bem versátil: pode ser usado para navegar na Internet, via telefone celular; e permite a troca de dados



**Final Fantasy III está todo remodelado**

semelhante ao usado nos controles remotos domésticos). Diferente dos Game Boys, esse portátil pode ser usado tanto na horizontal quanto na vertical, o que facilita a visualização de alguns tipos de jogos. O WS tem também muita autonomia: com apenas uma pilha do tipo AAA (palito), garante cerca de 20 horas de diversão.

com outro Wonder Swan, via sinais infravermelhos (sistema

## Acredite se quiser: a Sony já começou a tocar o projeto do PS 3, seu console do futuro!

Mal o PlayStation 2 deu as caras aqui no Brasil, os caras da Sony já estão trabalhando em um protótipo do PlayStation 3. Acredite se quiser! Os projetos envolvendo o PS 3 já existem desde novembro do ano passado, quando o vice-presidente de Pesquisa e Desenvolvimento da Sony Computer Entertainment, Shinichi Okamoto, falou, em uma feira japonesa, sobre as metas da empresa em relação à performance e ao poder do console. É claro que se trata de um plano para o futuro: a Sony está pensando em lançar o console só em 2005, calculando que a vida útil de cada sistema é de, mais ou menos, cinco anos. Mas para adiantar as coisas e também garantir que ninguém vai usar o nome PS 3 para outro produto qualquer, a Sony já registrou a marca no Japão, com logo (praticamente igual ao do PS 2) e tudo! A Sony também já reservou um domínio na Internet, com o endereço [www.ps3.net](http://www.ps3.net). Por



enquanto, o novo console não tem um design definido. O protótipo foi feito a partir de seis PlayStation 2 ligados paralelamente e conectados a um PC. É verdade que o visual ficou meio esquisito, mas não se pode reclamar da funcionalidade. O computador central distribui as tarefas para os processadores conectados a ele, possibilitando a máxima eficácia e velocidade. Segundo especulações a respeito da estratégia de lançamento do PS 3, a Sony estaria considerando a possibilidade de desenvolver duas versões para o console. Elas teriam o mesmo poder de processamento, mas uma delas viria com todos aqueles extras que fazem o aparelho custar uma fortuna, como DVD player, adaptador para banda larga e algumas funções de computador. A outra seria bem mais simples, voltada somente para jogos. Conseqüentemente, esse modelo seria muito mais barato e mais fácil de ser produzido em larga escala.

## Agenda de lançamentos PlayStation

Jogo	Gênero	Data
Blade	Ação	02/11
Motocross 2001	Esporte	02/11
Evil Dead:		
Hail to the King	Ação	02/11
Mat Hoffman's Pro BMX	Esporte	02/11
Rescue Heroes:		
Molten Menace	Ação	02/11
Torneko: The Last Hope	RPG	02/11
102 Dalmatians:		
Pups to the Rescue	Ação	08/11
The Grinch	Ação	08/11
HBO Boxing	Esporte	08/11
Tiger Woods PGA Tour 2001	Esporte	08/11
The World is		
Not Enough	Ação	08/11
Goofy's Fun House	Ação	14/11
Star Wars Demolition	Ação	14/11
Bugs Bunny & Taz	Ação	15/11
Chicken Run	Ação	15/11
Dukes of Hazzard II	Corrida	15/11
Emperor's New Groove	Ação	15/11
Final Fantasy IX	RPG	15/11
Looney Tunes Racing	Corrida	15/11
McGrath:		
Pastrana Motocross	Corrida	15/11
Power Spike Volleyball	Esporte	15/11
Ready 2 Rumble 2	Luta	15/11
Rainbow Six:		
Rogue Spear	Ação	15/11
Tomb Raider Chronicles	Ação	15/11
Arthur: Ready to Race	Corrida	16/11
Batman Racing	Corrida	16/11
Driver 2	Ação	16/11
Crash Bash	Ação	18/11

## Compacto da Sony já está disponível nos EUA

O PS One, novo compacto da Sony, já está disponível na terra do Tio Sam por US\$ 99, preço que inclui um controle dual shock, um adaptador AC e os cabos de conexão. Mas a tela colorida de 4 polegadas só vai chegar mesmo no ano que vem, segundo previsto anteriormente. No Japão, o PS One já é o segundo console mais vendido, perdendo apenas para o 128 bits da Sony.



## Agenda de lançamentos PlayStation 2

Jogo	Gênero	Data	Jogo	Gênero	Data
500 GP	Esporte	02/11	Unreal Tournament	Ação	25/11
The Lost	Adventure	02/11	Age of Empires II	Estratégia	Novembro
Shadow of Destiny	Adventure	02/11	Army Men: Air Attack	Ação	Novembro
Warriors of Might and Magic	Adventure	02/11	Army Men: Sarge's Heroes 2	Ação	Novembro
World Destruction League	Ação	02/11	Cool Pool Billiards Master	Esporte	Novembro
FIFA 2001	Esporte	08/11	Nascar 2001	Esporte	06/12
Gradius III & IV	Tiro	15/11	ESPN NFL Prime Time	Esporte	15/12
Kessen	Estratégia	15/11	Off Road Outlaws	Corrida	Dezembro
NHL 2001	Esporte	15/11	Ground Control	Estratégia	Dezembro
Rayman 2 PS2 Edition	Ação	16/11	Oni	Ação	Janeiro
			Z.O.E	Luta	Fevereiro



PLAYSTATION  
PRÉ-ESTRÉIA

## Looney Tunes Racing



INFOGRAMES

Corrida

Sem data prevista de lançamento

A Warner Brothers emprestou alguns de seus personagens engraçados, como o Ptolino e sua turma, para a Infogrames produzir **Looney Tunes Racing**, um game de corrida de cart divertidíssimo. Os gráficos ficaram muito bons, com a cara dos desenhos que você vê na TV. Só que todo o capricho nunca será demais, pois a Infogrames vai enfrentar muita concorrência de outros jogos do gênero, como **Speed Punks** e **Crash Team Racing**.



## C-12

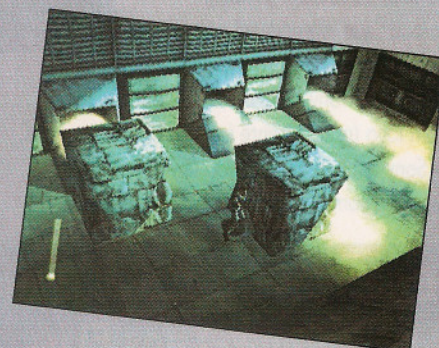
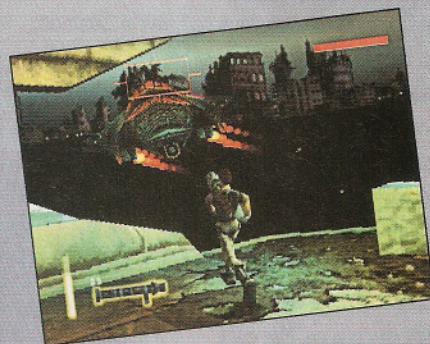


SONY

Ação

Sem previsão de lançamento

Desenvolvido pelos mesmos caras que criaram a série **Medieval**, também do PlayStation, **C-12** mostra a Terra quase que inteiramente devastada por invasores alienígenas. Na intenção de destruir a raça humana, os aliens capturaram e transformaram várias pessoas em ciborgues, programados para matar outros humanos. Até mesmo as melhores agências de governo não conseguiram encontrar uma solução para o problema. A última esperança da Terra é você, claro! No papel do tenente Vaughan, você começará o jogo com apenas uma arma e uma espada para explorar diferentes lugares e, assim, completar suas missões.



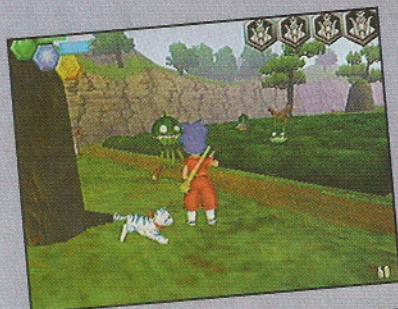
## Goemon

PlayStation 2

KONAMI

Aventura

Disponível em 2001



Apresentado pela Konami na Tokyo Game Show, **Goemon** ficou um pouco apagado, graças a concorrentes como **Metal Gear Solid 2**, **Silent Hill 2** e **Silent Scope**. O visual do jogo não apresenta grandes melhoras em relação à versão para o Nintendo 64. A movimentação dos personagens poderia ser um pouco mais natural e, às vezes, a câmera se movimenta rápido demais. Apesar de tudo, a série é bem tradicional e não deverá decepcionar os fãs depois de alguns acertos.

## Top Gear Dare Devil

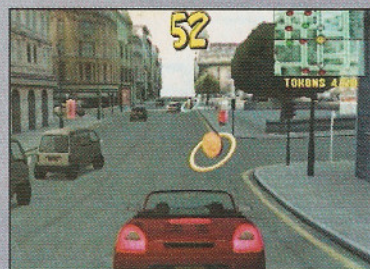


KEMCO

Corrida

Disponível em novembro

PlayStation 2



**Top Gear Dare Devil** segue um pouco a linha do jogo **Crazy Taxi**, da Sega, mas com um objetivo diferente. Como parte da organização secreta Dare Devil, você terá

quebra, a perseguição da polícia. O game é dividido em missões, e os cenários foram baseados em localidades reais de cidades como São Francisco e Londres. Não se assuste se der de cara com a

de encarar a concorrência dos grupos rivais e, de ponte Golden Gate ou com o Big Ben!

# Silent Hill 2

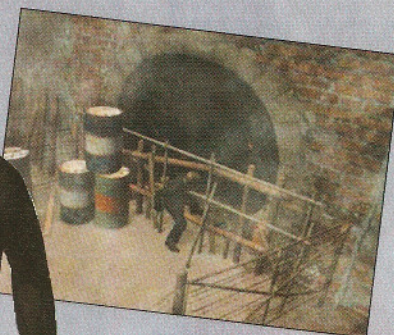
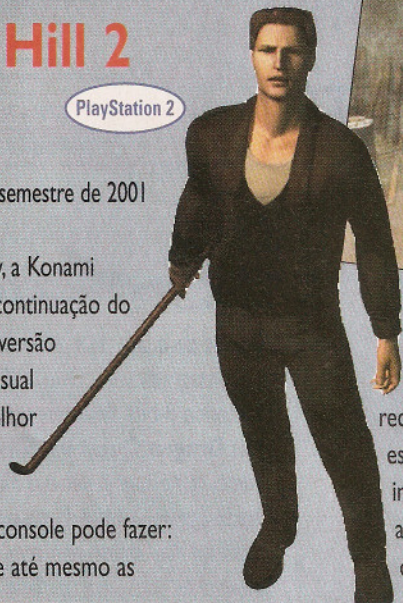


KONAMI  
Ação

PlayStation 2

Disponível no 2º semestre de 2001

Durante a Tokyo Game Show, a Konami mostrou um pouco mais da continuação do apavorante **Silent Hill**. Se a versão anterior já agradava com o visual bem dark, essa será ainda melhor e mais realista, graças aos recursos do PS 2. As imagens do jogo mostraram o que o console pode fazer: os gráficos estão de arrasar, e até mesmo as expressões dos personagens ficaram perfeitas. Na pele do mesmo protagonista do game anterior, você vai passar por maus bocados quando se der conta



de que está sozinho em uma cidade assombrada, recheada de seres pra lá de estranhos. Com base nas imagens mostradas na feira, ainda não é possível dizer qual vai ser o enredo de



**Silent Hill 2**, mas dá pra garantir que será bem assustador. A atmosfera do jogo é escura, nebulosa e misteriosa, e você vai encontrar pela frente muito sangue e personagens do além. Você não perde por esperar!

# Chicken Run

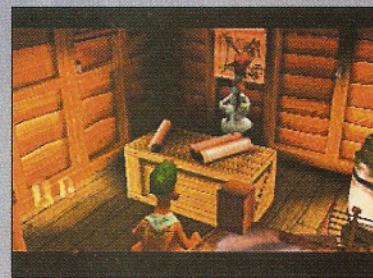
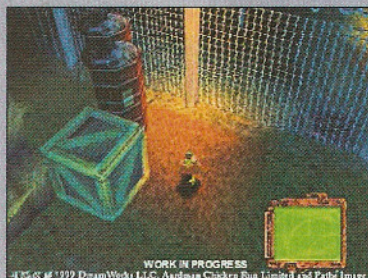


EIDOS  
Ação

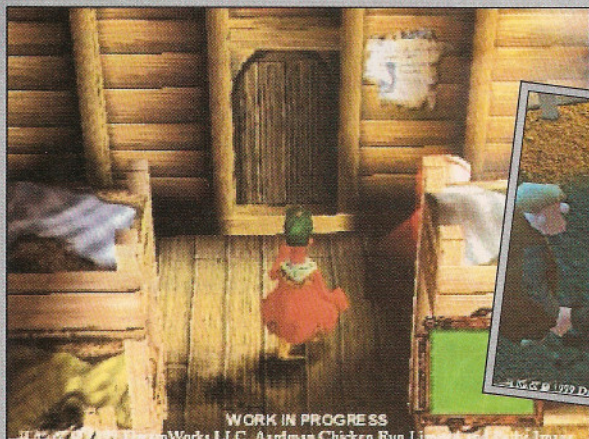
Disponível em 15 de novembro

**Chicken Run**, da Eidos, é baseado no filme de animação de mesmo nome, feito pela Aardman Animation. Os personagens principais são galinhas, e a história parece ser bem engraçada! Na pele de uma galinha desesperada, porém bem-humorada, você tentará de todas as formas

escapar de um destino cruel: a panela. Ao longo de 14 fases cheias de aventura e emoção pelos arredores da fazenda Tweedy, você vai controlar as galinhas Ginger e Rocky e terá de encontrar diversos itens que facilitarão sua perigosa fuga. Ah! Para explorar a casa do senhor e da senhora Tweedy, você poderá pegar carona com Nick e



Fletcher, roedores que também moram na fazenda. Os gráficos, bem diversificados e totalmente em 3D, reproduzem fielmente o incrível mundo mostrado no filme (produzido em massa de modelar). Outra coisa interessante é que o game traz as mesmas vozes dos personagens da animação.





PLAYSTATION

# O grande rival de Final Fantasy está de volta

Dragon Quest VII

9.8

Enix	Controle - batalhas rápidas	10
RPG	Diversão - viajar no tempo	10
1 Jogador	Gráfico - mantém a tradição	9
Memory Card	Som - músicas envolventes	10



Por Marcelo Kamikaze

Depois de quase dois anos de expectativa, a sétima versão da consagrada série Dragon Quest., que teve início no Nintendo 8-bits, finalmente saiu do forno. Valeu a espera, pois **Dragon Quest VII (Dragon Warrior nos EUA)** é ótimo, tanto que já vendeu mais de 3,5 milhões de cópias desde agosto. A história do primeiro jogo da série a dar as caras no PlayStation não tem nada a ver com as versões anteriores. Você será um filho de pescadores, que vive em uma ilha isolada de tudo e de todos. Um dia, você e

outros dois personagens (um príncipe chamado Keifer e Marivel, a filha do chefe dos pescadores) são transportados



**DICA:** verifique os sacos pendurados, armários e quebre barris para encontrar itens

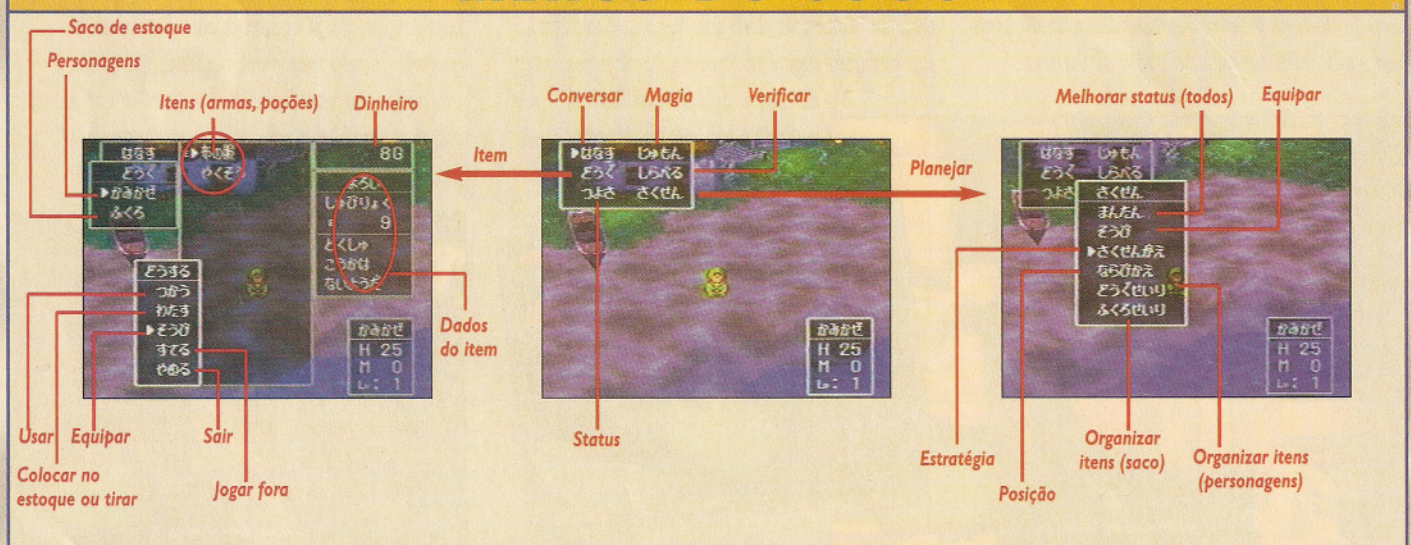


**DICA:** para salvar o jogo, você deve entrar na igreja. O padre também pode ressuscitá-lo e curar doenças



**DICA:** no dia da pescada, Marivel estará no navio para se aventurar escondida com os pescadores. Tire os barris e acabe com a festa dela. Depois da discussão, ela se juntará a você

## MENUS DO JOGO



**DICA:** na ilha principal não há inimigos. Fisherbell, Grandstard e o templo são os locais que você deve vasculhar no início



ao passado com a missão de salvar terras desconhecidas, para que, no futuro, a ilha em que vocês vivem também faça parte do mundo. Sua tarefa principal no jogo será coletar pedaços de quebra-cabeças que servirão para abrir os portais do passado. Como na versão anterior, você poderá mudar a ocupação de seu personagem (são mais de 54 opções). A Enix, ao contrário da Square com a série Final Fantasy, resolveu apostar na tradição de Dragon Quest, mantendo os gráficos simples como nas versões antigas, só que agora em 3D. As músicas clássicas da série também estão presentes no jogo, com mais qualidade. Em outras palavras, tudo foi preservado e cuidadosamente melhorado. Quem cuidou do design dos personagens e deu um toque de mestre ao game foi o criador de Dragon Ball, Akira Toriyama. Gostou?



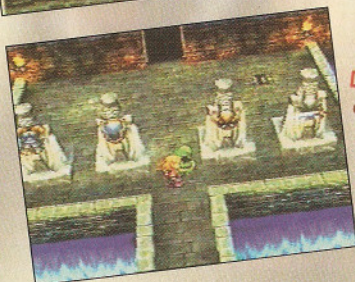
**DICA:** a aventura começa nesse templo. Cheque a estátua com Keifer para abrir a porta



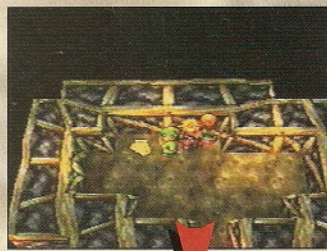
**DICA:** esse velho desvendará o código para entrar no templo. Leve objetos estranhos para ele verificar



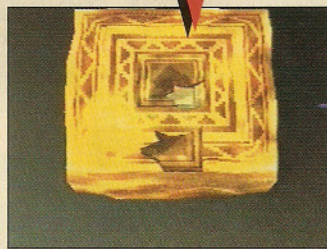
**DICA:** desça os poços para pegar itens



**DICA:** no templo, colete quatro objetos e coloque nas estátuas da porta principal, conforme indicado na foto



**DICA:** pegue todos os pedaços de quebra-cabeças que encontrar e encaixe-os

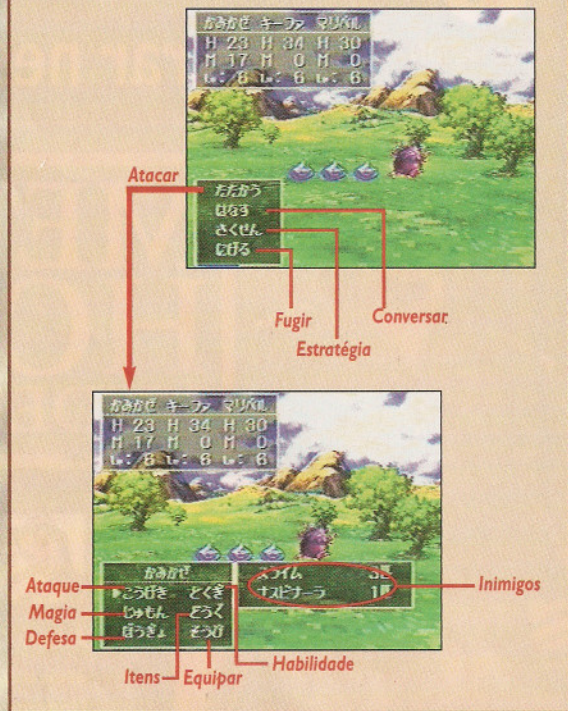


nas mesas da mesma cor deles. Fazendo isso, um portal se abrirá para você viajar no tempo



**DICA:** quando um personagem morrer, ele ficará dentro do caixão. Leve-o até o padre

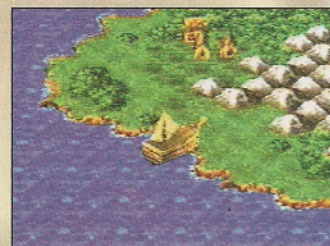
## MENU DE BATALHA



**DICA:** será melhor enfrentar os monstros quando você



estiver com quatro personagens juntos. É que o quarto só ataca e não perde energia



**DICA:** visite de barco as ilhas que você salvou no passado



**DICA:** numa batalha, faça sua estratégia de jogo. Se estiver morrendo, selecione a opção de lutar protegendo sua vida. Para atacar com tudo, ponha pra detonar



PLAYSTATION

# Até as mulheres vão entrar nessa guerra!

## Medal of Honor Underground

# 9.8

Electronic Arts	Controle - tudo é excelente	10
Ação	Diversão - animação realista	10
2 Jogadores	Gráfico - fiel à realidade	9
	Som - combina com a ação	10



# MEDAL OF HONOR UNDERGROUND



Por Chris Combo

A Lara Croft que se cuida, pois pintou na área uma concorrente dura na queda. *Underground*, seqüência da excelente série *Medal of Honor*, traz como personagem principal Manon, a operadora que passava as coordenadas das missões para o recruta americano Jimmy Patterson no primeiro jogo. Recrutada para a guerra, a moça terá de enfrentar todos os tipos de inimigos no norte da África, em Creta, na Itália e na França. O ponto alto do jogo são as



**DICA:** aprenda a reconhecer o barulho dos passos para perceber com antecedência a aproximação dos inimigos



**DICA:** quando os nazistas desconfiarem de seu disfarce, use o flash da câmera para cegá-los momentaneamente

animações, que reproduzem com fidelidade os inimigos morrendo, correndo para se esconder e tentando desesperadamente recarregar suas armas. Os gráficos, também fiéis à realidade, reproduzem com perfeição detalhes históricos. Os efeitos sonoros são dos melhores já produzidos até hoje, e a música de orquestra também é o máximo. Sem dúvida, *Underground* é um dos melhores games lançados neste ano.



**DICA:** recarregue sua arma sempre que tiver um tempo. Isso reduz a quantidade de vezes que você terá de recarregá-la durante as batalhas



**DICA:** se você for pego de surpresa, abaixe-se rapidamente para diminuir as chances de ser atingido



**DICA:** quando sua cobertura for destruída, localize essas caixas de alarme e aperte-as para silenciar o barulho



**DICA:** procure os objetos que você pode acertar para atingir os inimigos, como esses jarros em Casablanca



**DICA:** em "Tread Carefully", as metralhadoras fixas podem ajudar a conservar munição. Mas fuja assim que o tanque mirar em você



PLAYSTATION

# A ação até que é boa, mas falta inovação

X Squad

7.5

Electronic Arts	Controle - mira ruim	8
Ação	Diversão - sem novidades	7
1 Jogador	Gráfico - muito brilho	8
	Som - vozes ridículas	7



Da GamePro

Bons gráficos e muita ação esperam por você em **X Squad**, o jogo de tiro em terceira pessoa. O personagem principal é Ash, líder do X Squad, um grupo que vai acompanhar você nas fases. A dica é deixar seus companheiros só na cobertura, pois eles têm a mira tão ruim que conseguem errar o tiro a dois passos do inimigo. Armamento não será problema. Embora você não consiga pegar as armas dos inimigos mortos, terá à disposição um arsenal completo, que inclui até bazucas. Só que o controle não vai ajudar muito: a mira manual é impossível, e a automática não é das melhores. Mesmo com o alvo travado, fica difícil acertar o tiro. Se você ainda não teve o bastante de jogos em terceira pessoa, **X Squad** até pode agradá-lo. Mas não traz nenhuma inovação.



**DICA:** use a metralhadora para encarar alvos múltiplos e fique apertando o botão de tiro enquanto se move lateralmente



**DICA:** caso seu life e shield estejam baixos, morra quando chegar a um checkpoint. Assim você recomeará do mesmo lugar, com life e shield restaurados



**DICA:** nas primeiras missões, gaste seus pontos em armor e med kits, não em armas e recarga de shield



PLAYSTATION

# O visual é de tirar o fôlego. E só!

Kessen

6.8

Electronic Arts	Controle - muito lento	5
Estratégia/Ação	Diversão - ver os gráficos	5
1 Jogador	Gráfico - salva o jogo	9
	Som - música épica	8



Da GamePro

Se a intenção da EA era criar um jogo com visual espetacular, baseado no Japão medieval, até que deu certo. Mas se a intenção era fazer um jogo de estratégia em tempo real, a tentativa falhou. As cenas das batalhas entre dezenas de guerreiros incrivelmente detalhados, com uma música épica ao fundo, são de tirar o fôlego. Mas, infelizmente, o controle do jogo é muito lento, fazendo com que você fique se sentindo um mero espectador. É quase impossível selecionar uma unidade e dar ordem a ela. Quer um bom jogo de estratégia? Então procure em outro lugar. Mas se você se contentar em ver gráficos fantásticos no seu PS 2 ou se for fanático por história japonesa, esse é o seu jogo!

**DICA:** mantenha suas unidades próximas, para que elas possam ajudar umas às outras



**DICA:** não mande uma unidade perseguir um inimigo se você for precisar dela de novo



**DICA:** use manobras especiais, como a Triple Barrage, para enfraquecer os inimigos antes de um confronto



PLAYSTATION 2

# Os gráficos do PS 2 mais a adrenalina do arcade

Silent Scope

8.5

Konami	Controle - ágil e funcional	9
Tiro	Diversão - modo Story	8
1 Jogador	Gráfico - igual ao do arcade	9
	Som - trilha monótona	8

# SILENT SCOPE



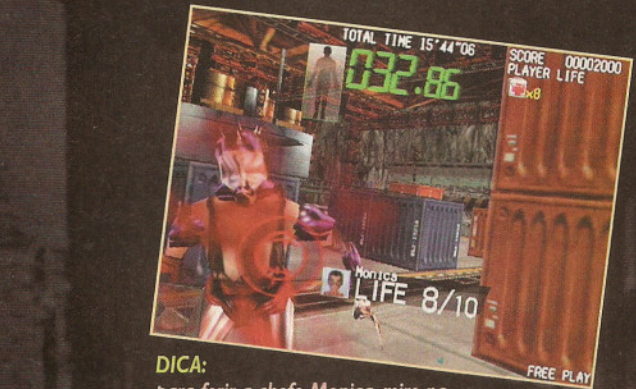
Por Chris Combo

Chega ao PS 2 a primeira conversão perfeita de um jogo de tiro feito para arcade. *Silent Scope*, da Konami, é diferente dos outros jogos do estilo, pois você não pode simplesmente sair atirando em tudo que se mexe: é preciso um pouco de paciência. Como membro de uma unidade especial antiterrorista, você terá um Sniper

Rifle e deverá mirar cuidadosamente no seu alvo. Se errar, pode ter certeza que vai chover bala para o seu lado. O ponto forte do game é o modo Story, em que você precisa resgatar o presidente e a família dele das mãos dos terroristas. Nas muitas batalhas contra chefes, os bad boys vão pra cima de você com artilharia pesada, portanto não se assuste se cruzar com uma pistola calibre 18. Infelizmente, a versão caseira de *Silent Scope* não comporta uma pistola como joystick. Mas o controle normal é muito ágil e funcional: os botões respondem rápido e o direcional analógico permite uma



DICA: quando Cobra atacar e você não puder mirar no motorista, atire no caminhão



DICA: para ferir a chefe Monica, mire na Body Armor dela



DICA: se um alvo estiver perto demais, não perca tempo fazendo zoom. Atire com a mira para longe mesmo

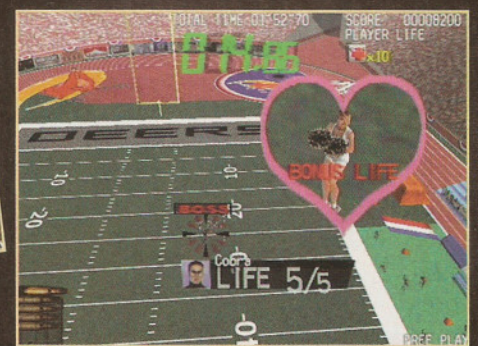
movimentação suave e fácil da mira. Visual e sonoramente falando, o jogo é idêntico à versão para arcade, com ótimos gráficos em 3D e efeitos sonoros de babar. *Silent Scope* é um dos título mais atraentes dessa primeira geração de games para PS 2.



DICA: quando enfrentar Tom e Jerry, atire nas caixas de explosivos



DICA: quando um chefe estiver na sua mira, você pode acertar vários tiros nele até que se esconda



DICA: observando pontos interessantes nos cenários, você pode recuperar vidas perdidas





PLAYSTATION 2

# De um lado, monstros. Do outro, você e Cain

Eternal Ring

8.8

Agetic  
RPG  
1 jogador

Controle - direcionais ruins 8  
Diversão - combinar magias 8  
Gráfico - ambientes originais 9  
Som - efeitos perfeitos 10



**DICA:** criaturas rápidas, como os lobisomens, podem se esquivar facilmente das magias de longa distância. Seja paciente e espere eles recarregarem. Então solte a magia ou ataque com a espada



Por Marcelo Kamikaze

A história desse jogo mistura aventura e mistério. Com visão em primeira pessoa, você vai controlar Cain, um agente real enviado à ilha de Solcia para acompanhar uma equipe de pesquisa que está em busca de uma civilização perdida. Tudo daria certo, se não fosse um verdadeiro zoológico de monstros, criaturas místicas e dragões que passaram a ocupar Solcia. Para piorar, a equipe de pesquisa não quer revelar a Cain tudo que sabe sobre as horríveis criaturas.



**DICA:** para abrir as portas azuis, você precisa encontrar o dragão de água dentro de Water Shrine para conseguir a Water Key



Eternal Ring faz um ótimo uso das capacidades visuais do PS 2: as cenas são impressionantes, enquanto as criaturas e os ambientes são originais e totalmente texturizados. O áudio também é demais. Se você colocar fones

**DICA:** para pegar a espada curta, saia de Water Shrine antes de enfrentar o chefe e vá até a Warehouse com 8 gemas. Então diga adeus para Wallace

de ouvido, ficará de cabelos em pé por causa de alguns efeitos sonoros. Como Cain, você poderá usar sua espada e outras armas, e também anéis mágicos para lançar bolas de

fogo, provocar vendavais ou mesmo restaurar sua saúde. Ao vencer os monstros você vai conseguir gemas com novos níveis de poder. Se as magias são um pouco complexas, o uso das espadas é bem básico, pois você fica limitado a movimentos simples. **Eternal Ring**, que é um dos primeiros jogos do gênero para o PS 2, já traz desafios bem divertidos. Imaginem então como serão os RPGs para o console mais adiante!



**DICA:** salve o jogo antes de entrar nos anéis de teletransporte. Então faça os experimentos com as gemas. Se não gostar do resultado, dê um Load no jogo salvo e tente outra combinação



**DICA:** os inimigos da Cliff Forest matam você com apenas um tiro, mas não o seguirão dentro das cavernas. Você pode derrotá-los facilmente na entrada delas

**DICA:** para derrotar os monstros, utilize a velha tática de bater e se esquivar. Funciona sempre



**DICA:** para vencer o chefe de Water Shrine, corra ao redor dele e atire a queima-roupa com um anel de fogo. Use a espada quando ele atacar você



PLAYSTATION 2

# Voe sobre o snowboard mais radical dos games

SSX

9.5

EA Sports Big	Controle - usa dois botões	9
Esporte	Diversão - alta velocidade	10
2 Jogadores	Gráfico - animação perfeita	10
	Som - música techno	9



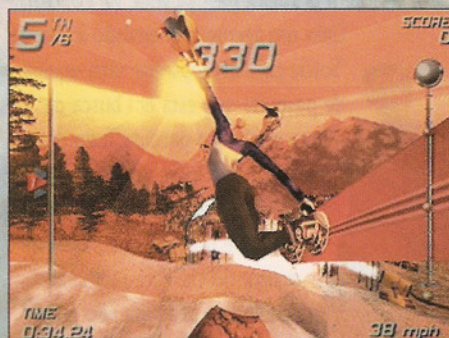
Por Lord Mathias

O primeiro jogo de esportes radicais da Electronic Arts Sports Big para o PlayStation 2 é simplesmente impressionante. Por causa da alta velocidade e da complexidade das pistas, você pode descobrir um novo caminho cada vez que joga, o que não deixa o game manjado. **SSX** conta com oito pistas, todas bem longas e cheias de atalhos e obstáculos. Além de sobreviver aos circuitos, você

vai ter de se virar para permanecer em pé sobre a prancha, pois os adversários tentarão derrubá-lo o tempo todo. Nas pistas, quanto mais manobras desenvolver, mais sua adrenalina subirá, fazendo com que você fique mais ágil e rápido, e, conseqüentemente, tenha mais chance de ganhar bônus. Existem alguns modos de jogo já conhecidos, como, por exemplo, o Showoff (você fatura medalhas pelos truques que faz) e o Adventure (em que a pista é cheia de obstáculos). Há ainda o modo Knockdown, no qual vence o cara que derrubar mais inimigos. Os gráficos do jogo são demais. O único problema são os personagens, que parecem ter sido feitos de plástico. Mas isso não chega a incomodar, graças à ilusão de velocidade que o jogo causa.



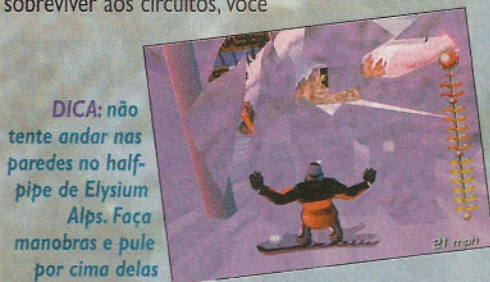
DICA: use a ponte em Mercury City para dar um salto alto e de curta distância



DICA: se você ficar repetindo a mesma manobra várias vezes, seus bônus diminuirão. Então misture truques diferentes



DICA: não alterne manobras no ar muito rápido, pois assim você não ganha bônus



DICA: não tente andar nas paredes no half-pipe de Elysium Alps. Faça manobras e pule por cima delas



DICA: não mantenha por muito tempo uma manobra, senão você vai acabar caindo e comendo neve

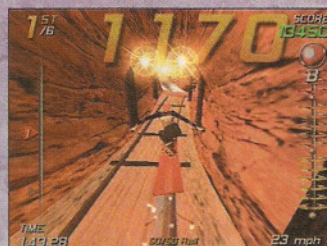
## SEGREDOS E MANHAS DO JOGO



DICA: os sinais oferecem uma ótima ajuda nas curvas ou nos caminhos alternativos



DICA: existe um Boost escondido na primeira ponte em Mercury City



DICA: logo depois do primeiro checkpoint de Mesablanca existe uma porta com tábuas. Destrua tudo para encontrar uma mina secreta





PLAYSTATION 2

# Estratégia e ação de primeira para o PS 2

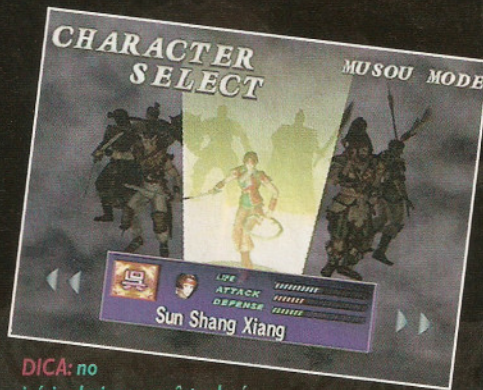
Dynasty Warriors 2 **8.8**

Koei	Controle - preciso e simples	9
Ação/Estratégia	Diversão - estratégia do jogo	9
1 Jogador	Gráfico - bastante detalhado	9
	Som - rock repetitivo	8



Por Marcelo Kamikaze

A Koei, famosa por seus jogos de estratégia baseados em fatos históricos reais, traz de volta ao campo de batalha os guerreiros chineses de Dynasty Warriors. Nessa nova versão, será possível assumir o papel de nove personagens, cada um deles com características e armas diferentes. Enquanto luta contra inimigos e coleta itens, você poderá trabalhar em equipe, o que vai facilitar um pouco sua missão. Os controles são muito simples, e você contará com várias habilidades. Quando o assunto é precisão, só o arco e flecha deixa um pouco a desejar. A visão do jogo pode



**DICA:** no início do jogo, você poderá escolher entre nove personagens, mas é possível habilitar mais de 30 no total



**DICA:** nunca enfrente os generais inimigos cara a cara. Tente isolá-los para primeiro eliminar o guarda-costas deles

## DYNASTY WARRIORS 2



**DICA:** quando seus adversários ficarem tontos (vai aparecer um círculo de estrelas em volta da cabeça deles), use um ataque Musou ou um combo para derrotá-los



**DICA:** quando você estiver em uma boa posição, elimine um oficial de alto escalão com o arco e flecha



**DICA:** sempre que estiver próximo a um portão, procure por uma escada para chegar ao topo da construção. Assim você elimina os inimigos arqueiros



**DICA:** nunca tente enfrentar sozinho um batalhão inteiro de soldados inimigos, você não conseguirá escapar vivo dessa



**DICA:** quando estiver cavalcando, não enfrente o inimigo de frente. A melhor coisa é chegar até ele pela diagonal

mudar de terceira para primeira pessoa, dependendo da situação. O visual, com gráficos bastante suaves e detalhados, é impressionante: você vai ver que muitos personagens podem aparecer ao mesmo tempo na tela, sem nenhum problema. O ruim é que, às vezes, os inimigos aparecem do nada na sua frente. As músicas são um pouco repetitivas e algumas vozes de personagens, meio esquisitas. Apesar disso, não se pode reclamar dos bons efeitos sonoros durante as batalhas. Dynasty Warriors 2 é um ótimo título de estratégia e ação para o recém-lançado PlayStation 2.





## DREAMCAST NEWS

### Cerveja nacional em *Capcom vs SNK*



Só faltou o baixinho bigodudo sair dando pancada. E o baixinho não é o Mario. É o da cerveja Kaiser!

Acreditem ou não, mas durante o som techno que toca na tela de Options do jogo *Capcom vs SNK*, recém-lançado para Dreamcast, o locutor fala em português o bordão "Kaiser, uma grande cerveja. A cerveja dos momentos felizes". A locução aparece depois de uma voz de mulher. Os leitores Raphael ([rap3d@yahoo.com.br](mailto:rap3d@yahoo.com.br)) e Gustavo Medina Alfaya ([alfaya@pocos-net.com.br](mailto:alfaya@pocos-net.com.br)) mandaram a notícia para a redação por e-mail. No começo, pensamos que os caras estivessem ficando malucos, mas mesmo assim decidimos checar... E não é que era verdade mesmo? Pra acreditar, só tomando uma Kaiser...

### Banda larga do DC chega mais cedo

A Sega decidiu adiantar o lançamento do adaptador para banda larga do Dreamcast. Ele será lançado em novembro ou dezembro, antes mesmo de o PlayStation 2 ter seu acesso à rede. Com isso, os jogadores americanos que pretendiam utilizar a banda larga para jogar *Quake III Arena*, lançado em outubro, terão de esperar um pouco menos. A Sega está prometendo também que jogos como *Unreal Tournament*, *KISS: Psycho Circus* e *Starlancer*, compatíveis com a banda larga, serão lançados com o adaptador.

## Venda do Dreamcast nos EUA aumenta 92% depois da estréia da SegaNet



*Phantasy Star Online*, o primeiro RPG online feito para um console, é uma das armas da SegaNet para atrair jogadores

**A** SegaNet chegou para abalar as estruturas nos Estados Unidos. Depois do lançamento do portal, em setembro, a venda do Dreamcast na terra do Tio Sam aumentou 92%. É claro que tamanho sucesso também está associado ao pacote de fidelidade que a Sega lançou, reduzindo o preço do console de US\$ 199 para US\$ 149 e oferecendo 50 horas de acesso grátis ao portal para os jogadores que comprassem o console. Outro fator que, segundo especialistas, também ajudou para esse aumento foi a boa aceitação do jogo *NFL 2K1*, que funciona muito bem online, na SegaNet, e tem deixado muitos jogadores felizes com as partidinhas de futebol americano. Só *NFL 2K1* já vendeu aproximadamente 410 mil cópias desde seu lançamento, em 6 de setembro. Há ainda outro fator indiscutível para a proliferação do Dreamcast nos EUA, que é a alta qualidade de títulos recém-lançados, como *Capcom vs SNK* (a expectativa agora é que a

versão americana, prevista para novembro, possa ser jogada online) e *Grandia II*, ideal para aqueles que estavam com saudade de um bom RPG. Isso sem contar os jogos que vão tornar a SegaNet cada vez

mais badalada, como *Quake III Arena* (ele pode poderá ser jogado entre usuários de PC e de DC), *NBA 2K1* (que surpreendeu muita gente na última E3) e *Phantasy Star Online*, que vai contar com um sistema de jogo inovador e será o primeiro RPG online para console. As estratégias de publicidade da Sega também andam ajudando bastante a aumentar a popularidade da empresa. Para anunciar a SegaNet no MTV Video Music Awards, a empresa contratou a Ula Ula, de *Space Channel 5*. E, recentemente, um comercial com a versão americana de *Shenmue* vem inundando as telas das TVs nos EUA, prometendo que o jogador



*NBA 2K1*: mais um título promissor do novo portal

### Sega do Japão faz uma superpromoção para quem ainda tem o Saturn

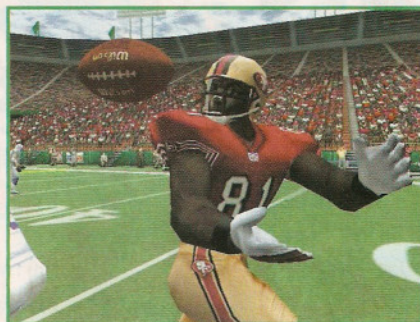
A Sega do Japão promoveu uma grande promoção para os jogadores que ainda possuíam o Sega Saturn. Durante o mês de outubro, os donos do antigo console que quisessem comprar um pacote especial do Dreamcast teriam um superdesconto. O pacote, incluindo o console, um controle, uma VMU, um Jump Pack, duas pistolas Light Gun e três jogos (*House of the Dead 2*, *Jet Set Radio* e *Space Channel 5*), sairia de US\$ 453 por US\$ 312. Para participar da promoção, limitada a 5 mil pacotes, bastava que o interessado anotasse o número de série do Saturn no pedido online. Não seria nada mal se essa promoção fosse feita aqui no Brasil, não é?

irá vivenciar um verdadeiro filme de artes marciais. Atualmente, existem cerca de 2,4 milhões de Dreamcast circulando somente nos EUA. Porém a Sega ainda não conseguiu agradar todo mundo, se é que isso é possível! Algumas coisas continuam incomodando os jogadores: o controle, que não ajuda muito em determinados tipos de jogos; a bateria da VMU, que costuma ir embora rapidinho; e o vibration, que na opinião de muitos usuários já deveria ser um recurso implementado no próprio joystick. A Sega tem contornado alguns desses problemas como pode. A nova VMU que chegou ao mercado possui uma luz interna que acende quando a unidade está ligada ao controle (para facilitar a vida de quem gosta de jogar no escuro) e desliga automaticamente quando não está mais em uso, o que diminui bem o consumo da bateria. E para aqueles que acham que o Dreamcast tem poucos títulos, a Sega já anunciou que, até o fim do ano, o console deverá alcançar a marca de 200 títulos lançados, contra 235 do N64, que completou quatro anos no mercado. E mais: a previsão da Sega é que o número de Dreamcast vendidos suba de 2,4 milhões para 4 milhões até janeiro de 2001.

### EXECUTIVOS RESPONSÁVEIS PELAS BOAS VENDAS SÃO PROMOVIDOS

O crescimento das vendas do Dreamcast animou a direção da Sega, que promoveu três executivos considerados os principais responsáveis pelo sucesso nos EUA. Neal Robinson, Charles Bellfield e Kathy Schoback foram promovidos, respectivamente, para vice-presidente de Desenvolvimento de Tecnologia, vice-presidente de Corporação e Marketing, e diretor de Gerenciamento de Terceiros. Cada um desempenhou uma função diferente que ajudou o aumento das vendas, seja no desenvolvimento de

tecnologia ou propagandas e, claro, com uma boa conversa com produtores de games. A competência dos executivos da Sega, de qualquer forma, é visível. O console vem em constante aprimoramento de seus periféricos, tornando-se cada vez melhor e mais confiável. Em relação a suas campanhas de marketing, quem não se lembra, logo de cara, da data de lançamento oficial, 9/9/99? E recentemente, além do plano de fidelidade da SegaNet, existiram outras campanhas de sucesso, como essa agora



NFL 2K1 já vendeu 410 mil cópias desde seu lançamento, no início de setembro

do Jet Grind Radio. E quem diria também que a Namco, considerada uma das empresas da fiel escuderia da Sony, um dia faria um jogo para Dreamcast, considerado por muitas revistas especializadas o melhor título de 99? Sim, ainda existem muitos problemas para serem contornados, mas a Sega está de olhos bem abertos. No caso da pirataria, por exemplo, ela tem se esforçado para fechar sites e lojas que vendem jogos ilegalmente.



Bellfield e Robinson: dois dos executivos promovidos por causa das boas vendas

## Agenda de lançamentos

Jogo	Gênero	Data
102 Dalmatians:		
To the Rescue	Ação	08/11
The Grinch	Ação	08/11
Metropolis Street Racer	Corrida	08/11
Shenmue	Adventure	08/11
Soldier of Fortune	Ação	08/11
Stunt GP	Corrida	08/11
Quest of the Blade Masters	Ação	09/11
Dave Mirra Freestyle	Esporte	15/11
Ms Pac-Man Maze Madness	Ação	15/11
Skies of Arcadia	RPG	15/11
Sonic Shuffle	Ação	15/11
Tomb Raider Chronicles	Ação	15/11
Dark Angel:		
Vampire Apocalypse	Ação	16/11
Deer Avenger	Esporte	16/11
Disney's Dinosaur	Ação	16/11
Dragon Rider	Ação	16/11
Evil Twin	Ação	16/11
Gorka Morka	Ação	16/11
M.O.U.T. 2025	Ação	16/11
Prince of Persia	Ação	16/11
The Road to El Dorado	Ação	16/11
Sierra Sports: Game Room	Esporte	16/11
Speed Devils 2	Corrida	16/11
Polaris Snocross	Esporte	22/11
System Shock 2	Ação	22/11
Star Wars Demolition	Ação	29/11
Unreal Tournament	Ação	29/11
Armada II	Ação	11/12
Grandia II	RPG	16/12
Stupid Invaders	Ação	16/12
The Mummy	Ação	22/12
Max Steel	Ação	31/12
Age of Empires II	Estratégia	Dezembro
Swat 3D	Ação	Dezembro
Cannon Spike	Ação	Janeiro
Gunbird 2	Tiro	Janeiro
Microsoft Flight Simulator	Simulador	Janeiro

## Sony derrapa e facilita a vida da concorrente

Quem ficou muito feliz com a derrapada da Sony, que diminuiu pela metade a quantidade de consoles PlayStation 2 para o dia do lançamento americano, foi a Sega. A empresa espera ganhar alguns consumidores desiludidos, já que muitos títulos bastante fortes para o Dreamcast estão prestes a sair do forno. Muitos deles, inclusive, poderão ser jogados online. Como já foi dito anteriormente, comprar um console da Sega hoje nos EUA é uma idéia muito atraente, pois o usuário poderá ganhar uma série de vantagens.

## Daytona: dos arcades para o Dreamcast

A Sega americana confirmou que o grande sucesso dos arcades, Daytona, vai virar jogo para o Dreamcast. E não é só isso. O game poderá ser jogado online na SegaNet. A nova versão da série vai se chamar Daytona USA: Network Racing, mas ainda não há uma data prevista para o lançamento desse título.





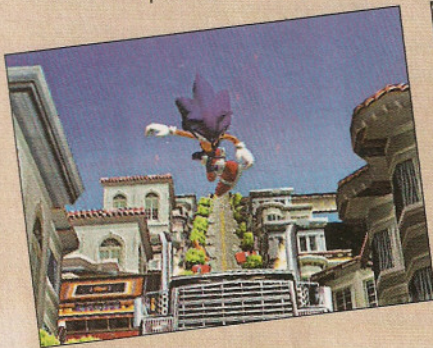
DREAMCAST  
PRÉ-ESTRÉIA

## Sonic Adventure 2



SEGA  
Aventura  
Disponível em 2001

Figurinha carimbada no mundo da Sega, onde surgiu dez anos atrás no Mega Drive, Sonic tem sido marca registrada de ação e aventura. Chega, agora, pela segunda vez ao Dreamcast, sempre com aquele ritmo alucinante que garante a diversão da galera. Por enquanto ainda não se sabe muito a respeito da história:



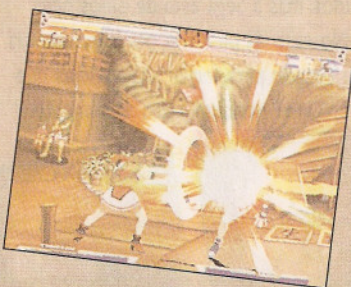
apenas que Sonic e seus amigos, incluindo novos personagens, estão a procura de poderosos objetos, enquanto o malvado Dr. Robotnik está preparando sua mais nova arma para acabar com a alegria do seu rival. Os gráficos, totalmente em 3D, vão mostrar bonitas cidades e selvas de dar medo em qualquer um. A novidade é que o designer mestre da Sega, Yuji Naka, o mesmo que está desenvolvendo **Phantasy Star Online** e que é um dos criadores de Sonic, está participando integralmente na produção do jogo. Podem esperar mais um grande jogo.

## Guilty Gear X

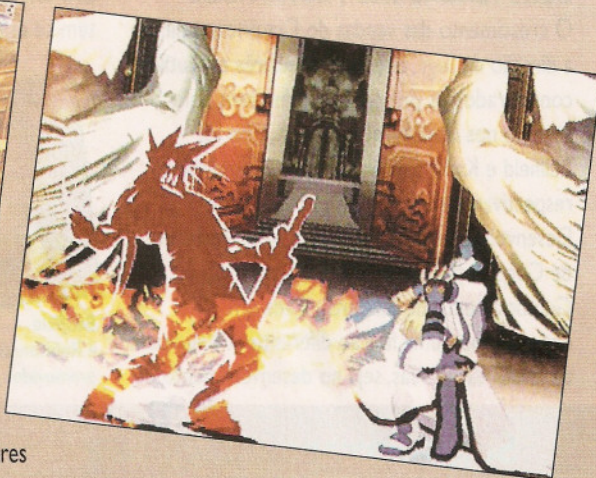


SAMMY  
Luta  
Sem data prevista de lançamento

Depois de fazer grande sucesso, **Guilty Gear**, o jogo de luta em 2D lançado pela Sammy, já vai ganhar uma nova versão, tanto nos arcades como no Dreamcast. E vai enfrentar concorrentes de peso, como o aguardado **SNK vs. Capcom** e **King of Fighters 2000**. As lutas vão contar com gráficos excelentes, além de personagens e cenários muito detalhados. Outros pontos fortes, já presentes na versão anterior, são as animações e efeitos especiais. O estilo de jogo é basicamente o mesmo: combates envolvendo apenas dois



personagens e muitos golpes especiais e combos. O diferencial do jogo é que cada personagem possui um estilo bastante característico (bem doidões, por sinal). No início, existem 14 lutadores selecionáveis, a maioria vinda diretamente do elenco original. Alguns exemplos desses malucos são: Baiken, uma samurai de um braço e um olho;



Faust, um gigantão que conta com uma faca gigante; e May, uma pirata que usa uma âncora quase do seu tamanho para ajudá-la no combate.



E tem mais: um cara, Axl, que tem muito em comum com o cantor dos Guns N' Roses; e uma gata recém-chegada, pra lá de sexy, que é mestre em kung fu. E essa é só uma pequena mostra do que está por vir. Aguarde e não perca esse jogo!

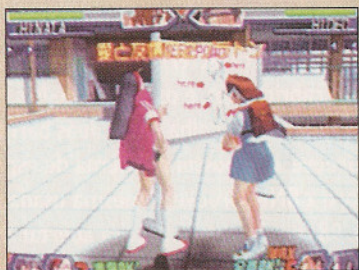
## Rival Schools 2



**CAPCOM**  
Luta

Disponível até o final do ano

A seqüência de **Rival Schools** estava entre os títulos apresentados pela Capcom na Tokyo Game Show deste ano. Apesar de não ser nenhum **Soul Calibur** em termos gráficos, o game está com um visual legal. Os personagens foram muito bem detalhados e a animação não ficou atrás. Os cenários estão



todos em 3D, mas parecem distantes de onde acontece a ação. O controle e a movimentação dos lutadores seguem o estilo dos jogos do gênero, com poucas mudanças. Você escolhe três personagens que devem derrotar três oponentes. Quando seu primeiro personagem perde, você escolhe quem vai substituí-lo. No total são mais de trinta personagens, alguns que podem ser selecionados no início, e outros que são secretos.



## DeSpiria



**ATLUS**  
Ação

Sem data prevista de lançamento

Da mesma empresa que produziu a série **Persona**, **DeSpiria** conta a história de um mundo futuro destruído pela guerra. A personagem principal é Alura, uma garota que lê a mente das pessoas. Ela participa de uma organização religiosa que planeja eliminar todos que têm pensamentos não ortodoxos. A aventura começa quando Alura embarca em um trem com a missão de assassinar um executivo de um grupo herege. O trem sofre um acidente e ela tenta descobrir o que está por trás disso.



## Planet Harriers



**SEGA**  
Ação

Sem data prevista de lançamento



**Planet Harriers** é a tão esperada seqüência do antigo **Space Harrier**, jogo da Sega para arcade e consoles como Master System e Mega Drive. A jogabilidade e os gráficos são as principais virtudes do game. Quem está por trás dessa produção é o pessoal da Amusement Video. Alguns deles foram programadores dos sucessos **Virtua Striker** (futebol) e **Virtua Fighter 3** (luta). Além de caras que tiveram participação em jogos como **Scud Race**, **Spikeout** e nas animações de **Shenmue**.

## Ninja Assault



**NAMCO**  
Tiro

Sem data prevista de lançamento

**Ninja Assault** é o mais novo jogo de tiro da Namco. Você é um ninja, claro, e com seu companheiro, deve invadir uma fortaleza ninja que é altamente vigiada. O jogo vai aparecer também nos arcades e contar com uma pistola para facilitar sua vida e dar a ele uma cara mais realista, no estilo **The House of the Dead**. A tela sempre estará repleta de bad guys, os quais você deve mandar para o espaço o mais rápido possível, e sem errar muito. Os cenários variam entre florestas, templos e outros ambientes cheios de carinhas do mal. Graficamente o jogo não é tão perfeito como outros para o Dreamcast, mas isso não compromete o resultado final.





DREAMCAST

# Aprenda golpes e combos do jogo de luta do milênio

Capcom vs SNK

9.8

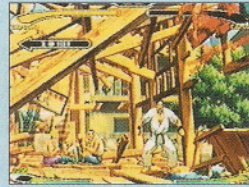
Capcom	Controle - faltam botões	9
Luta	Diversão - tira-teima total	10
2 Jogadores	Gráfico - superdetalhado	10
	Som - nitidez e clareza	10



Por Baby Betinho

O que a galera achou que era boato virou realidade. *Capcom vs SNK* coloca no ringue, frente a frente, as duas principais produtoras de games de luta do planeta. A maior parte do jogo foi feita pela Capcom, que deixou seu toque característico no estilo do gráfico: os cenários ficaram muito caprichados, e os efeitos de luz, perfeitos. O sistema de jogo permite que você escolha entre duas barras diferentes de especial: a Capcom Groove, que possui o sistema de especiais da série *Street Fighter Zero*; e a SNK Groove, a mesma usada na série *King of Fighters* até o ano de 98 (em que você precisa apertar dois botões para encher o Ki e pode usar especiais à vontade quando o life estiver piscando). Além de 28 personagens das séries da Capcom e da SNK, o jogo inclui outros cinco secretos e muitas roupas coloridas. Para destravar tudo, é preciso jogar bastante e juntar pontos, pois você precisará usá-los no menu Secret para comprar as versões extras dos personagens (aperte Start em cima do escolhido) e novos acessórios.

## CAMMY



Combo: pule com B, Y, ↓ ↘ + chute

### NORMAL

↓ ↘ + chute  
 → ↓ ↘ + chute  
 → ↘ ↓ ↙ ← + soco  
 ↙ ↓ ↘ → ↗ + soco  
 ↓ ↘ → ↓ ↘ + chute \*

### EXTRA

↓ ↘ + chute  
 → ↓ ↘ + chute  
 ↙ ↓ ↘ → ↗ + soco  
 ↓ ↘ → ↓ ↘ + chute \*  
 ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + chute \*

## GEESE



Combo: → ↘ ↓ ↙ ← + A, X, X, A, A, Y, Y, B, B, ↓ ↙ ← + Y

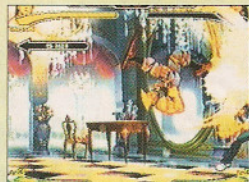
### NORMAL

→ ↘ ↓ ↙ ← + soco ou chute  
 ↓ ↘ + soco  
 ↓ ↙ ← + soco  
 ↙ → ↘ ↓ ↙ ← + soco \*

### EXTRA

↓ ↘ + soco  
 → ↘ ↓ ↙ ← + soco ou chute  
 ← → + soco  
 ↙ → ↘ ↓ ↙ ← + soco \*

## GUILLE



Pule com B, A, A, ↓ ↑ + B

### NORMAL

← → + soco  
 ↓ ↑ + chute  
 ↙ ↓ ↘ ↓ ↙ ↗ + chute \*  
 ← → ← → + soco \*

### EXTRA

← → + soco  
 ↓ ↑ + chute  
 ↙ ↓ ↘ ↓ ↙ ↗ + chute \*

## YURI



Combo: pule com Y, Y, ↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco

### NORMAL

↓ ↘ + soco  
 → ↓ ↘ + soco  
 ↓ ↘ + chute  
 → ↘ ↓ ↙ ← + chute  
 → ← ↙ ↓ ↘ → + soco \*  
 ↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco \*

### EXTRA

↓ ↘ + soco  
 ↓ ↘ + chute  
 → ← → + chute  
 ↓ ↙ ← + chute  
 → ← ↙ ↓ ↘ → + soco \*  
 ↓ ↘ → ↓ ↘ → + chute \*

## SAKURA



Combo: pule com B, Y, ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + chute

### NORMAL

↓ ↘ + soco  
 → ↓ ↘ + soco  
 ↓ ↙ ← + chute, ↓ ↙ ← + chute  
 ↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco \*  
 ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + chute \*

### EXTRA

↓ ↘ + soco  
 → ↓ ↘ + soco  
 ↓ ↙ ← + chute  
 ↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco \*  
 ↓ ↘ → ↓ ↘ → + chute \*  
 ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + chute \*



## DHALSIM



Combo: rasteira com B,  
↓↘→↓↘→ + soco

### NORMAL

↓↘→ + soco  
→↘↓↙← + soco  
→↘↓↙← + chute  
→↓↘ + X + Y  
↓↘→↓↘→ + soco \*  
↓↘→↓↘→ + chute \*

### EXTRA

↓↘→ + soco  
↙←↓↘→ + soco  
↙←↓↘→ + chute  
→↓↘ + X + Y  
↓↘→↓↘→ + soco \*

## BENIMARU



Combo: pule com Y, Y, ↓↘→↓↘→ + soco

### NORMAL

↓↘→ + soco  
↓↘→ + chute  
→↘↓↙← + chute  
↓↘→↓↘→ + soco \*  
↓↙←↓↙← + chute \*

### EXTRA

↓↘→ + soco  
→↓↘ + soco  
↓↘→ + chute  
→↘↓↙← + chute  
↓↘→↓↘→ + soco \*  
↓↘→↓↘→ + chute \*

## BLANKA



Combo: pule com Y, Y, ↔  
↔ + soco

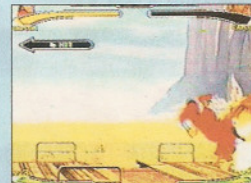
### NORMAL

soco repetidamente  
↔ + soco  
↔ + chute  
↓↑ + chute  
↔↔ + soco \*  
↙↓↘↓↙↗ + soco \*

### EXTRA

↔ + soco  
↓↑ + chute  
→ + A + B  
↔ + A + B  
↔↔ + soco \*

## VEGA



Combo: pule com B, A, ↔ + chute

### NORMAL

→↓↘ + soco  
↔ + soco  
↔ + chute  
↓↑ + chute  
↓↑ + soco  
↔↔ + soco \*  
↔↔ + chute \*

### EXTRA

↔ + soco  
↔ + chute  
↓↑ + chute  
↓↑ + soco  
↔↔ + chute \*

## KING



Combo: pule com A, ↓↙←  
↓↙← + chute

### NORMAL

↓↘→ + chute  
↓↘→↓↘→ + chute  
↙← + chute  
→↓↘ + chute  
→↘↓↙← + chute  
↓↘→↓↙← + chute  
↓↙←↓↙← + chute

### EXTRA

↓↘→ + chute  
→↓↘ + chute  
↙← + chute  
↓↘→↓↙← + chute  
→↔↘↓↘ + chute

## RYU



Combo: pule com B, Y, ↓↘→  
→↓↘ + chute

### NORMAL

↓↘→ + soco  
↙←↓↘→ + soco  
→↓↘ + soco  
↓↙← + chute  
↓↘→↓↘→ + soco \*  
↓↙←↓↙← + chute \*  
↓↘→↓↘→ + chute \*\*

### EVIL

↓↘→ + soco  
↙←↓↘→ + soco  
→↓↘ + soco  
↓↙← + chute  
→↘↓↙←→↘↓↙← + chute  
X + X + → + A + Y \*\*

## SISTEMA DE GOLPES

A - chute fraco

B - chute forte

X - soco fraco

Y - soco forte

\* barra power cheia ou 1º level de especial

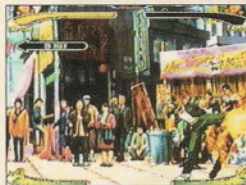
\*\* barra de energia piscando com power cheio ou 3º level de especial



DREAMCAST



### KYO



Combo: pule com Y, Y, ↓ ↘ → + soco (2x), chute

#### NORMAL

- ↓ ↘ → + soco (3x)
- ↓ ↘ + soco
- ↓ ↘ ← + chute
- ← ↓ ← + chute
- ↓ ← ← ↓ ↘ → + soco \*
- ↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco \*

#### EXTRA

- ↓ ↘ → + soco
- ↓ ↘ + soco
- ↓ ↘ ← + chute
- ← ↓ ← + chute
- ↓ ↘ + chute, chute
- ↓ ← ← ↓ ↘ → + soco \*

### IORI



Combo: pule com Y, Y, ↓ ← ← + soco (3x)

#### NORMAL

- ↓ ↘ → + soco
- ↓ ← ← + soco (3x)
- ↓ ↘ + soco
- ↓ ↘ ← + chute
- ↓ ↘ → ↓ ← ← + soco \*
- ↓ ← ← ↓ ↘ → + soco \*

#### OROCHI

- ↓ ↘ → + soco
- ↓ ← ← + soco (3x)
- ↓ ↘ + soco
- ↓ ↘ ← + chute
- ↓ ↘ → ↓ ← ← + soco \*
- ↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco \*

### SAGAT



Combo: pule com B, Y, ↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco

#### NORMAL

- ↓ ↘ → + soco
- ↓ ↘ → + chute
- ↓ ↘ + soco
- ↓ ↘ + chute
- ↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco \*
- ↓ ← ← ↓ ← ← + chute \*

#### EXTRA

- ↓ ↘ → + soco
- ↓ ↘ → + chute
- ↓ ↘ + soco
- ↓ ↘ → ↗ + chute
- ↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco \*
- ↓ ↘ → ↓ ↘ → + chute \*

### KEN



Combo: pule com B, rasteira com B, ↓ ↘ → ↓ ↘ → + chute

#### NORMAL

- ↓ ↘ → + soco
- ↓ ↘ + soco
- ↓ ← ← + chute
- ↓ ↘ + chute
- ↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco \*
- ↓ ↘ → ↓ ↘ → + chute \*
- ↓ ← ← ↓ ← ← + chute \*\*

#### EXTRA

- ↓ ↘ → + soco
- ↓ ↘ + soco
- ↓ ← ← + chute
- ← ↓ ↘ → + chute
- ↓ ↘ + chute
- ↓ ↘ → + chute
- ↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco \*

### CHUN-LI



Combo: rasteira com Y, ↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco

#### NORMAL

- chute repetidamente
- ↓ ↑ + chute
- ↓ ← ← + soco
- ← ↓ ↘ → + soco
- ← → + chute
- chute \*
- ↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco \*
- ← → ← → + chute \*
- ↓ ↓ ↘ ↓ ↘ ↗ + chute \*

#### EXTRA

- chute repetidamente
- ↓ ↑ + chute
- ↘ + chute
- ← → ← → + chute \*
- ↓ ↓ ↘ ↓ ↘ ↗ +



### TERRY



Combo: Y, ↓ ← ← ↓ ↘ → + soco

#### NORMAL

- ↓ ↘ → + soco
- ↓ ← ← + soco
- ↓ ↑ + soco
- ↓ ← ← + chute
- ↓ ← ← ↓ ↘ → + soco \*
- ↓ ↘ → ↓ ↘ → + chute \*

#### EXTRA

- ↓ ↘ → + soco
- ↓ ↘ + chute
- ↓ ← ← + soco
- ↓ ← ← + chute
- ↓ ← ← ↓ ↘ → + soco \*
- ↓ ↘ → ↓ ↘ → + chute \*

## MAI



Combo: pule com B, Y, ↓↘← + soco

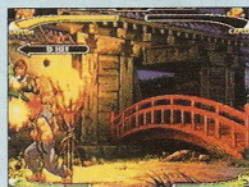
### NORMAL

↓↘→ + soco  
 ↓↑ + soco  
 ↓↘← + soco  
 ←↘↓↘→ + chute  
 ↓↘←↓↘← + soco \*  
 ↓↘←↘↓↘→ + chute \*

### EXTRA

↓↘→ + soco  
 ↓↘← + soco  
 ↓↑ + soco  
 ↓↘← + soco no ar  
 ↓↘←↓↘← + soco \*  
 ↓↘→↓↘→ + chute \*

## GOUKI

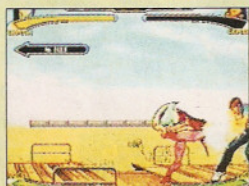


Combo: pule com B, Y, ↓↘← + A, →↓↘ + Y

### NORMAL

↓↘→ + soco  
 →↓↘ + soco  
 →↘↓↘← + soco  
 ↓↘← + chute  
 →↘↓↘←→↘↓↘← + soco  
 ↓↘→↓↘→ + soco no ar  
 XX → AY \*\*

## MORRIGAN



Combo: pule B, A, X, B

### NORMAL

↓↘→ + soco  
 →↓↘ + soco  
 →↘↓↘← + chute \*  
 ↓↘→↓↘→ + soco  
 XX → AY \*\*

## YAMAZAKI



Combo: pule com B, Y, →↓↘ + soco

### NORMAL

↓↘← + soco ou chute  
 →↓↘ + soco  
 ←↘↓↘→ + chute  
 ↓↘→ + soco  
 →↘↓↘→ + soco \*  
 →↘↓↘←↘↑↘→ + soco repetidamente \*

### EXTRA

→↓↘ + soco  
 ↓↘← + soco ou chute  
 ↓↘→ + soco  
 →↓↘ + chute  
 ←↘↓↘→ + chute  
 ↓↘→↓↘→ + soco \*  
 →↘↓↘←↘↑↘→ + soco repetidamente \*

## RUGAL



Combo: pule com B, Y, →↓↘ + B

### NORMAL

↓↘→ + soco  
 →↘↓↘→ + soco  
 →↘↓↘← + soco  
 ←↘↓↘→ + chute  
 →↓↘ + chute  
 ↓↘→↓↘← + soco \*  
 ↓↘→↓↘→ + chute \*

### EXTRA

↓↘→ + soco  
 ←↘↓↘→ + soco  
 →↓↘ + chute  
 ←↘↓↘→ + chute  
 ↓↘→↓↘← + soco \*  
 ↓↘→↓↘→ + chute \*

## M.BISON



Combo: pule com Y, Y, ←→ + soco

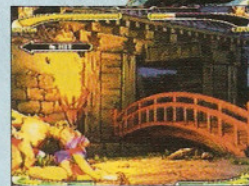
### NORMAL

←→ + soco  
 ←→ + chute  
 ←↘ + soco  
 X + Y (segurar e soltar)  
 ↓↑ + soco  
 ←→←→ + soco \*  
 ←→←→ + chute \*\*

### EXTRA

←→ + soco  
 ←→ + chute  
 X + Y (segurar e soltar)  
 ←→←→ + soco \*

## BALROG



Combo: A, ←→ + Y

### NORMAL

←→ + soco  
 ↘↑ + chute, soco  
 ↓↑ + soco  
 ↓↑ + chute, ↓ + soco  
 ↓↑ + soco  
 ↘↓↘↓↘↘ + chute, ↓ + soco \*  
 ←→←→ + soco \*  
 ←→←→ + chute \*

### EXTRA

←→ + soco  
 ↘→ + chute  
 ↓↑ + chute, ↓ + soco  
 ↓↑ + chute, soco  
 ↓↑ + soco  
 X + Y  
 A + B  
 ↘↓↘↓↘↘ + chute, ↓ + soco \*



DREAMCAST

# São Francisco está mais high-tech do que nunca...

San Francisco  
Rush 2049

8.5

Midway	Controle - meio complicado	8
Corrida	Diversão - descobrir túneis	9
4 Jogadores	Gráfico - sem interferências	9
	Som - não tem destaques	8



Da GamePro

A versão para Dreamcast de **Rush 2049** não é diferente apenas da produzida para Nintendo 64, mas também de todos os outros games de corrida. Motivo? O jogo tem uma história. No ano de 2049, começa na Califórnia o segundo ciclo de exploração do ouro, transformando São Francisco em um paraíso high-tech. Como consequência, os mineiros constroem diversos túneis debaixo e ao redor da cidade, o que significa que existem vários atalhos nas 19 pistas do jogo. **Rush 2049** tem um gráfico dos melhores (só comparado ao do arcade) e oferece uma ilusão de velocidade fantástica. A tela indica que seu carro está a 180 km/h, mas parece que você corre bem mais rápido que isso. Os 13 carros disponíveis no jogo são totalmente ajustáveis, e os controles bastante

**DICA:** passe sobre o botão vermelho no lado direito da Marina Track e depois sobre a curva laranja e azul à direita. Você vai abrir um túnel um pouco adiante



**DICA:** no final da reta Civic, acerte o zipper verde da esquerda e use suas asas para chegar à plataforma acima. Assim você vai pegar um atalho

## SAN FRANCISCO RUSH 2049

flexíveis. Quanto aos modos de jogo, há o Split-Screen Battle, que transforma o game num verdadeiro massacre, devido às inúmeras armas disponíveis; e o Stunt, em que você ganha pontos por manobras que faz com o carro, como piruetas e giros radicais. Existe ainda um link para o site do jogo, com scores e save games. Só que não dá pra jogar online. Em geral, **Rush 2049** chega com tanque cheio. Como na São Francisco da vida real, não faltarão coisas divertidas para você fazer nem lugares legais para observar!



**DICA:** em Haight, vire à direita no parque e passe sobre a alavanca brilhante para destravar uma rampa e um atalho



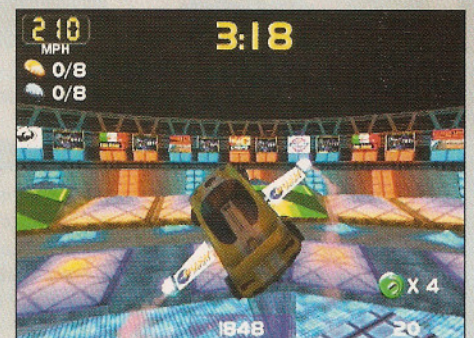
**DICA:** aterrisse no telhado do outro lado da rua, no pulo da Lombard Street (na Marina Track), para ganhar duas moedas de ouro



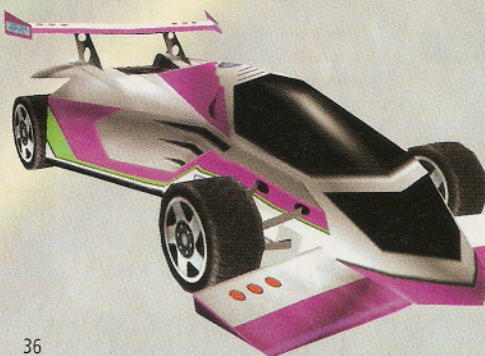
**DICA:** os grandes saltos são bem legais, mas você anda mais rápido pelo chão. Guarde os movimentos aéreos para achar moedas



**DICA:** os carros mais pesados, como o Bruiser, são indicados para as provas com curvas fechadas, pois é inevitável bater nas laterais



**DICA:** no modo Stunt, quanto menos você usar as asas, maior será seu escore





DREAMCAST

# Até que enfim os dinos chegaram! Antes tarde...

Dino Crisis

8.5

Capcom	Controle - meio exigente	8
Ação	Diversão - tensão total	9
1 Jogador	Gráfico - falta expressão facial	8
VMU	Som - clima de suspense	9



Por Lord Mathias

Os dinossauros da Capcom chegaram com em belo atraso ao Dreamcast, hein galera? O console da Sony já ganhou até a segunda versão, detonada por nós nesta edição! Mas, voltando ao Dreamcast, até que valeu a pena esperar: O jogo é muito parecido com o do PlayStation, com algumas pequenas mudanças que fizeram o visual ficar mais caprichado. As câmeras mostram

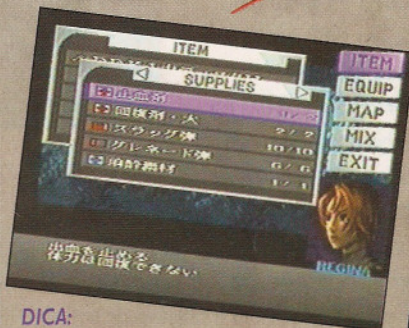
# DINO CRISIS



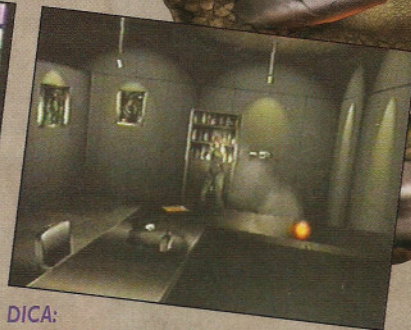
**DICA:** fuja dos dinossauros sempre que possível. Assim você economiza munição



**DICA:** sempre que passar por pessoas mortas, verifique se há algum item que interesse a você com elas



**DICA:** quando estiver com pouca energia, vá ao menu e utilize o item correspondente



**DICA:** lembre-se de que você possui diversas armas. Use-as quando for preciso

ângulos mais legais, e as texturas estão de babar. O único problema é que os caras da Capcom esqueceram de dar expressão facial aos personagens. Tirando isso, o jogo é adrenalina e suspense do começo ao fim, e você ainda vai curtir a ruiva Regina (bem gata, por sinal!). Mas fique esperto: o negócio é dar no pé quando encontrar um monstrengo pela frente, pois os bichos são fogo! Só tente enfrentá-los quando não tiver outra saída, senão sua munição não vai dar conta. Depois de encarar essa aventura, você também vai ficar torcendo pra que a segunda versão chegue ao Dreamcast.



**DICA:** converse com todas as pessoas que encontrar. Elas lhe darão informações preciosas



**DICA:** fique atento, pois há lugares em que o único meio de sair é pelas cordas (subindo ou descendo)



**DICA:** quando atirar, cuidado para não ser enganado por um dinossauro. Eles só morrem quando sangram



**DICA:** preste muita atenção para encontrar os itens espalhados pelas fases. Eles podem estar no chão, em mesas ou prateleiras



## NINTENDO NEWS

### Novos jogos para o Game Boy Advance



A Activision está desenvolvendo seis jogos para o novo portátil da Nintendo, o Game Boy Advance.

Entre eles, títulos fortes como *Spider-Man*, *Tony Hawk's Pro Skater* e *X-Men* já estão confirmados. Segundo a Activision, empresa que já trabalha com a Nintendo desenvolvendo jogos para o Nintendo 64 e para o Game Boy Color, o GBA vai revolucionar o mercado de portáteis com seu processador de 32 bits e sua possibilidade de conexão à rede. Outra empresa que está dando o maior apoio ao GBA é a Ubi Soft. Segundo divulgado, quatro títulos já estão em desenvolvimento. Sabe-se que um deles é *Rayman*. Existe também a possibilidade de a Ubi Soft aproveitar a licença concedida pela Disney para criar uma versão portátil de *Dinosaur*. Entre os personagens que já têm passagem garantida pelo GBA está o Pato Donald, com o game *Donald Duck Quack Attack*.



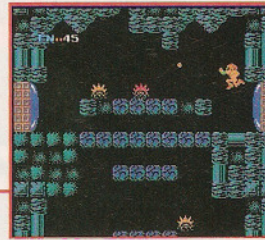
### Parceiros para o GameCube

O site japonês 64World publicou uma lista de possíveis empresas que estão desenvolvendo jogos e acessórios para o novo console da Nintendo, o GameCube. Capcom, Mobile 21 e Rareware, segundo o site, já estão com projetos em andamento. As outras softhouses que também deverão trabalhar com a gigante japonesa são: Konami, Kemco, Koei, Namco, Hudson, Media Factory, Atlus e Epoch. A Nintendo não se pronunciou a respeito.

## Metroid completa 15 anos e presenteia os fãs com o retorno no GameCube

O GameCube, o tão aguardado console de última geração da Nintendo, não foi a única estrela da SpaceWorld Show 2000. As imagens de Samus Aran sendo perseguida por aliens, que deveriam ter servido apenas para mostrar a performance do console, acabaram causando o maior alvoroço entre os espectadores. É que estamos falando de uma nova versão de *Metroid*, uma das séries de maior sucesso da história da Nintendo, que acaba de completar 15 anos. Tudo começou em 1985, com o lançamento do primeiro *Metroid* para o Nintendo de 8 bits no Japão. A história desse jogo acontece no espaço: todas as raças do universo vivem felizes e em paz até o surgimento dos piratas, que começam a atacar naves, roubar cargas e espalhar o caos geral. Com o objetivo de acabar com a pirataria, a polícia da Federação Galáctica

cria então os Space Hunters. O grupo logo alcança o sucesso... O banditismo já havia sido praticamente controlado quando um grupo de piratas invade um laboratório de pesquisa do planeta SR-338 e rouba uma diferente espécie de alien, chamada de metroid. Os caras logo descobrem que tal criatura é extremamente poderosa e começam a multiplicá-la, na intenção de usá-la como arma biológica. Para combatê-los, a Federação manda um misterioso guerreiro, conhecido como Samus Aran, ao planeta Zebes, onde fica a base dos piratas. Samus Aran derrota Mother Brain, líder dos safadões, Kraid e Ridley, seus comparsas, e todos os metroids. No final do jogo, uma surpresa: a gente descobria que aquele bravo guerreiro era uma tremenda gata! Sucesso no Japão, o game chegou aos Estados Unidos no ano seguinte, em agosto de 1986. Cinco anos depois, em agosto de 91, o segundo jogo,



O primeiro *Metroid*, lançado para o Nintendinho 8 bits

### A trajetória de Metroid



*Metroid*, lançado nos EUA em 1986, para o Nintendo de 8 bits. Samus enfrenta, pela

primeira vez, Mother Brain, Ridley e Kraid no planeta Zebes



*Metroid II: Return of Samus*, lançado para o Game Boy em 1991, nos

EUA. Samus tem de acabar com os metroids no planeta SR-338



*Super Metroid*, lançado no SNES em 93, nos EUA. A batalha final de Samus e Mother Brain

### GameCube alternativo vai rodar DVD

A Matsushita – Panasonic para nós, ocidentais – confirmou em uma coletiva de imprensa que vai produzir um tipo de GameCube alternativo, que também vai rodar DVDs comuns (em vez de comportar apenas os miniDVDs). Essa versão será lançada em julho de 2001 no Japão. Por enquanto a Matsushita não tem planos de fazer uma versão americana do aparelho.

### Processo em cima de sites Pokémon

A Nintendo americana está processando mais de 55 sites que têm no endereço a palavra Pokémon, nomes ou derivados de nomes de seus monstros. A empresa alega que esses sites estão obtendo lucros ilegalmente em cima do grande sucesso da marca da Nintendo.



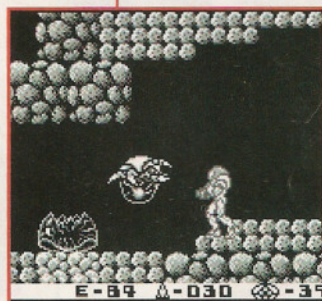
**Metroid II: Return of Samus**, foi lançado para o Game Boy nos EUA. A jogabilidade era um pouco diferente, mas Samus estava de volta. Dessa vez, a missão dela era seguir para o planeta SR-338 para acabar de vez com os metroids que sobraram por lá. A terceira aventura da guerreira não demoraria a chegar. Um ano depois do lançamento do SNes, em 93, **Super Metroid** já estava estreando no console americano. O ponto de partida do enredo era o fim do game anterior: tempos depois de encontrar um filhote metroid e levá-lo para Ceres, centro de pesquisa científica do universo, Samus descobre que a criaturinha não é tão inofensiva quanto parecia. O metroid mata todos os cientistas, e Samus descobre ainda que Mother Brain e seus fiéis escudeiros estão de volta. Enviada novamente ao planeta Zebes, a heroína trava uma sangrenta batalha no espaço. Não sobra ninguém além dela. Pelo sucesso da série, todo mundo apostava que o Nintendo 64, lançado em 95, logo ganharia sua versão. Só que, frustrados, os fãs de Metroid estão esperando por isso até hoje. Talvez a Nintendo tenha planejado uma volta triunfal da série, o que vai acontecer com o lançamento do GameCube. Por enquanto, ainda não foram divulgadas muitas (nem poucas!) informações sobre esse próximo jogo. Os detalhes serão guardados a sete chaves até a E3 do ano que vem, que acontecerá em maio. Tudo que

## Samus está em todas!

Samus já fez ponta em diversos jogos da Nintendo: no Nes, ela pode ser vista em *Kid Icarus* e *Tetris*; no portátil Virtual Boy, em *Galactic Pinball*; no SNes, em *Super Mario RPG*, *Kirby SuperStars* e *Kirby Dreamland 3*. Por fim, no N64, ela deu as caras no jogo de luta *Smash Brothers*.



Para encontrar Samus em *Super Mario RPG*, do SNes, pegue seis estrelas, vá para o Mushroom Castle e entre no Guest Room!



A segunda versão da série, **Metroid II: Return of Samus**, arrasando no antigo Game Boy

sabemos é que *Metroid 4* será produzido pela Retro Studios (afinal, foi essa softhouse que assinou a demo apresentada na SpaceWorld) e que vai manter todos os elementos que fizeram da série um grande sucesso. A única grande diferença é que agora as aventuras de Samus vão acontecer num ambiente em 3D. Vem coisa boa por aí, já que a nova versão vai contar com o toque do mestre Shigeru Miyamoto, criador de Mario e Zelda. Enquanto o GameCube não chega, confira algumas fotos de *Metroid 4* na Pré-Estréia de Nintendo desta edição.



A última saga de Samus: **Super Metroid** para o SNes de 16 bits

## Crash Bandicoot no GameCube

Boas novas! A Konami e a Universal fizeram um contrato de cinco anos com a Sony, a Microsoft e a Nintendo, o qual prevê o desenvolvimento de jogos para o PS 2, o X-Box e o GameCube. Como o contrato estipula que as três empresas tenham as mesmas vantagens, personagens como Crash vão dar as caras também no novo console da Nintendo. Nada mal para a Big "N", que ganhará mais um mascote para se juntar a Mario, Link, Pikachu e Samus. Notícia péssima para a Sony, que perde a exclusividade daquele que era um de seus únicos filhotes.



## Agenda de lançamentos

### Nintendo 64

Jogo	Gênero	Data
Carnivale	Ação	02/11
Hey You Pikachu	Simulador	07/11
Arcade's Greatest Hits 1	Ação	08/11
Rugrats in Paris	Ação	08/11
Mickey's Speedway USA	Corrida	14/11
Ready 2 Rumble Boxing 2	Esporte	15/11
Spider-Man	Ação	15/11
Batman Beyond	Ação	17/11
Mia Hamm 64 Soccer	Esporte	17/11
The World in Not Enough	Ação	19/11
Banjo-Tooie	Ação	21/11
Hercules	Ação	21/11
Scooby-Doo! Classic		
Creepy Capers	Ação	22/11
Blues Brothers 2000	Ação	28/11
WCW Backstage Assault	Luta	29/11
Conker's Bad Fur Day	Ação	05/12
Donald Duck: Quack Attack	Ação	16/12
Aidyn Chronicles: First Mage	RPG	Dezembro
Dinosaur Planet	Ação	Janeiro
Paper Mario	RPG	Janeiro
Eternal Darkness	RPG	Fevereiro

## Agenda de lançamentos

### Game Boy Color

Jogo	Gênero	Data
Star Wars: Obi-Wan	Ação	04/11
Lego Action Team	Ação	07/11
Lego Racers	Corrida	07/11
The Grinch	Ação	08/11
Tony Hawk's Pro Skater 2	Esporte	08/11
X-Men: Mutant Wars	Ação	08/11
Godzilla 2	Ação	09/11
Rugrats in Paris	Ação	10/11
Batman Racing	Corrida	16/11
Blade	Ação	16/11
Inspector Gadget	Ação	16/11
Jungle Book	Ação	16/11
Powerpuff Girls: Bad Mojo	Ação	16/11
Fifa 2001	Esporte	17/11
Harvest Moon 2	Simulador	17/11
Donkey Kong Country	Ação	21/11
Roswell Conspiracies	Ação	22/11
The Mummy	Ação	23/11
Chicken Run	Ação	Novembro
Ed, Edd & Eddy	Ação	Novembro
Cruis'n Exotica	Corrida	Novembro
Sabrina	Ação	Novembro



NINTENDO  
PRÉ-ESTRÉIA

## Sin and Punishment



NINTENDO  
Ação

Sem previsão de lançamento

Sucesso na Nintendo SpaceWorld Show deste ano, esse game de tiro em primeira pessoa é uma das apostas da Nintendo para entrar de vez no mundo dos jogos adultos. Os personagens principais dessa aventura são dois adolescentes, de 14 e 15 anos. Em um futuro distante, os humanos dependem da ajuda de mutantes chamados Lufians para produzir comida. Só que as coisas ficam um pouco complicadas quando a amizade entre as duas espécies vai pelos ares.

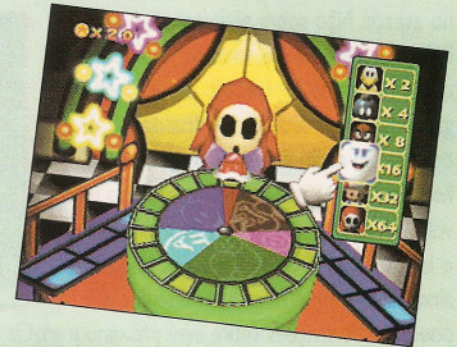
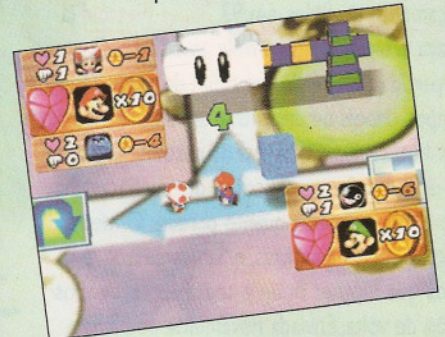


## Mario Party 3



NINTENDO  
Ação

Disponível em 2001



## Dance Dance Revolution: Disney's World Dancing Museum



KONAMI  
Música

Sem previsão de lançamento

A Konami está a fim de fazer os adeptos de todos os consoles balançarem o esqueleto. Agora é a vez do Nintendo 64 ganhar sua versão de **Dance Dance Revolution**, com uma grande novidade: o jogo traz todos os



personagens da Disney. Mickey, Minnie, Tico e Teco e muitas outras figuras conhecidas dos desenhos animados vão fazer você sacolejar na frente da TV. O jogo vem acompanhado de um tapete, que possui os mesmos botões de um joystick comum. Sua missão será pisar no acessório de acordo com as músicas.

## Spider-Man



ACTIVISION  
Ação

Disponível em 15 de novembro



O Homem-Aranha está com tudo! Entre todas as versões da Activision para os atuais consoles, essa provavelmente será a melhor, pois o visual ficou incrível no N64. No cinematográfico cenário de Manhattan, Spidey poderá usar sua teia para se pendurar de um prédio para outro, além de andar pelas paredes e pelo teto. Todos os poderes do herói serão importantes na tentativa de deter os inimigos, que planejam dominar o mundo. O lançamento é diversão garantida para os fãs de Peter Parker!

Mario, Luigi, Wario e toda a turma estão de volta em mais uma versão do divertido jogo de tabuleiro **Mario Party**. Mais interessante do que nunca, o game não traz muitas novidades em relação aos gráficos. Porém os cenários estão superdetalhados e com algumas animações. O grande diferencial são os dez novos tabuleiros e, acredite, 70 minigames! Todos eles diferentes, é claro, dos minigames das versões anteriores. Além disso, no modo Battle Royal existem mais de 20 novos itens. A galerinha do Mario ganhou também um novo colega: o divertido Waluigi, uma versão má de Luigi que já mostrou serviço no ótimo **Mario Tennis**. Chame os amigos para mais esse desafio e divirta-se de montão!



## Metroid 4



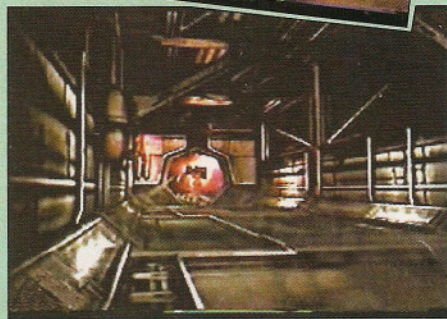
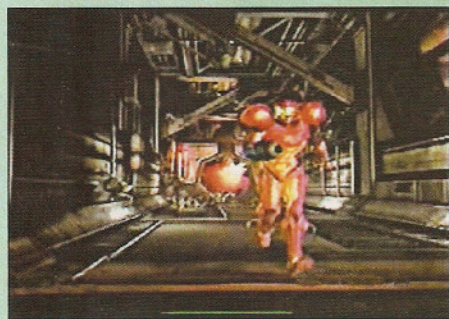
**NINTENDO**  
**Ação**

Sem previsão de lançamento



pelos cientistas de Metroid – tinha sido responsável pela total destruição do próprio planeta. Ao descobrir os grandes poderes da criatura, os piratas passaram usá-lo como arma biológica. Ainda não foi revelado o que vai rolar na quarta versão, pois todos os personagens foram destruídos depois das várias guerras espaciais. Sabe-se apenas que ela será totalmente em 3D e contará com toques do mestre Shigeru Miyamoto.

A Nintendo está providenciando a volta em grande estilo de um de seus clássicos, **Metroid**. A história do jogo teve início no Nes, passou pelo Game Boy com **Metroid II: Return of Samus**, chegou ao SNes com **Super Metroid** e agora vai dar as caras no GameCube. Tudo começou assim: durante um ataque a um laboratório nos confins da galáxia, piratas encontraram e roubaram uma forma alienígena estranha, originária do planeta SR-388. Mal sabiam eles que o tal alien – chamado



## Pokémon Crystal



**NINTENDO**  
**RPG**

Disponível em 14 de dezembro

**Pokémon Crystal** é uma versão especial de **Pokémon Gold & Silver**. As mudanças são



poucas: o jogo conta com uma nova treinadora de pokémon e os gráficos estão um pouquinho melhores. Além



disso, haverá um novo pokémon secreto, que deverá ser Mew ou Serebii. No mais, não foram criados novos monstros. O interessante da nova versão, que deverá chegar primeiro ao Japão, é a possibilidade de linkar o Game Boy ao telefone celular. Ainda não foi revelado se haverá uma versão americana.

## Castlevania: Circle of the Moon



**KONAMI**  
**Ação**

Disponível em 2001



Depois de duas aparições no Nintendo 64 (**Castlevania 64** e **Castlevania Legends**), a série volta às origens para aterrissar no Game Boy Advance, em 2D. Depois de anunciado na Nintendo SpaceWorld, **Castlevania: Circle of the Moon** só apareceu mesmo na Tokyo Game Show. Você poderá jogar como Nathan Graves ou como Hugh Baldwin, dois seguidores de um caçador do Drácula, e sua missão será salvar o mestre, que foi seqüestrado pelo vampirão. Em **Circle of the Moon**, não faltarão inimigos para você detonar. Ao que parece, a versão para o GBA vai lembrar um pouco a do SNes e, como os efeitos do game eram o que havia de melhor na era dos 16 bits, podemos esperar: vem coisa boa por aí!





NINTENDO 64

# My name is Bond, James Bond

The World is  
not Enough

# 9.8

Electronic Arts	Controle - Perfect Bond	10
Ação/aventura	Diversão - só faltam as gatas	10
4 jogadores	Gráfico - funcionais	8
	Som - perfeição de cinema	10



Por Lord Mathias

Assim como no filme que dá nome ao jogo, Bond segue o rastro de uma grana que foi roubada, e encontra pelo caminho um dos seus inimigos mais conhecidos, Renard. No papel do agente boa vida, você terá mais de 20 missões bastante diversificadas. Elas incluem perseguições, algumas sobre um ski, o que geralmente

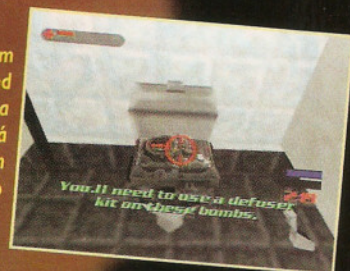
## The World Is Not Enough 007

causa o caos em cidades como Londres e Istambul, e algumas fases criadas exclusivamente para o N64. Visualmente o jogo agrada, trazendo florestas e corredores muito bonitos. A animação dos personagens também é muito boa, muitos rostos foram transpostos do próprio filme. Os efeitos sonoros são de cinema, deixando você no clima da telona.

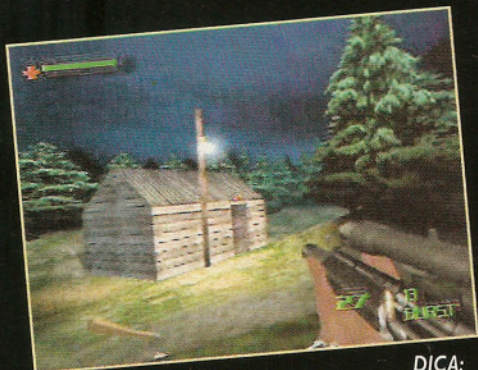
DICA: em *Underground Uprising*, espere o intervalo entre os trens, pule entre as linhas e ache uma passagem secreta a direita

As vozes imitam muito bem às dos personagens originais. Para quem gosta de espionagem e, de quebra, de mandar bala na galera do mau, *The World is Not Enough* vai fazer a cabeça.

DICA: em *Underground Uprising*, a bomba está escondida em um banheiro



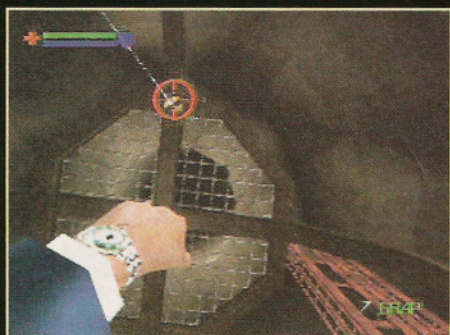
DICA: atire de longe nos barris de explosivos para gerar uma reação em cadeia



DICA: encontre essa cabine, nela estão os armors, que são bastante úteis



DICA: em *Falen Angel*, depois de ganhar acesso a essa sala, use o gancho do relógio para evitar morte por intoxicação



DICA: para sair do fosso, use o gancho no relógio

DICA: em *Masquerade*, use o hanging machinery para sair da área da explosão



Onimusha: Warlords traz qualidade de cinema ao PlayStation 2

# PlayStation

MAGAZINE

**AGORA MENSAL!**

**DETONADO:**  
WILD ARMS 2 (2º CD)

**LANÇAMENTOS:**

- Rayman 2
- Dinosaur
- Star Trek Invasion
- Iron Soldier 3
- All Star Tennis
- Sydney 2000

Nº 6  
R\$ 3,99



**303 DICAS**  
**51 JOGOS**

**DIGIMON WORLD 2**



# DINO CRISIS 2

**DINOSSAUROS ESPALHAM AÇÃO E TERROR**

**Detonamos Spider-Man!**

Todas as roupas e comics do herói da Marvel



**JÁ NAS BANCAS**

www.sgp.com.br

12722

517-6509



**USE A IMAGINAÇÃO E CONCORRA A UM SUPERVOLANTE**



NINTENDO 64

# Corrupção ou igualdade: decida o futuro de Platinus

Ogre Battle 64

7.5

Atlas	Controle - menus imensos	7
RPG/Estratégia	Diversão - guiar pelotões	8
1 Jogador	Gráfico - meio primitivo	8
	Som - música repetitiva	7



Por Marcelo Kamikaze

Nem tudo anda bem em Platinus. Enquanto a nobreza vive no luxo, as classes mais baixas estão na miséria. No papel de Magnus Gallant, um militar recém-graduado, você vai determinar o futuro da nação: ou ajuda a banir o mal ou a corromper o império sagrado de Lodis. Você libertará fortalezas, atacará unidades inimigas e protegerá bases aliadas. Conforme Gallant progride, suas responsabilidades aumentam: você terá de designar forças eficientemente, dividindo seus recursos entre os pelotões para mantê-los equilibrados. O maior problema do jogo são os imensos menus, que fazem com que uma simples operação fique extremamente chata.



**DICA:** a formação do pelotão é a chave para a vitória nos combates, principalmente quando suas unidades aprenderem a fazer combos. Coloque lutadores e soldados na linha da frente para proteger amazonas e o líder

# Ogre Battle 64



**DICA:** acampe frequentemente para encher o HP e manter a efetividade nos combates. Se esquecer disso, suas unidades dormirão durante as lutas

**DICA:** a melhor estratégia de batalha é atacar os líderes das unidades inimigas



NINTENDO 64

# Vãos alucinantes a bordo de carros futuristas

San Francisco  
Rush 2049

8.8

Midway	Controle - respostas rápidas	9
Corrida	Diversão - sobrevoar inimigos	9
4 Jogadores	Gráfico - cenários detalhados	9
	Som - legal, mas comum	8



Da GamePro

Se você procura por um simulador de corridas complexo, pode esquecer esse jogo. Mas se estiver a fim de uma corrida com vôos alucinantes, você vai encontrar o que procura. Rush 2049 inclui quatro modos de jogo – Single Race, Circuit, Ghost Race e Practice – e apenas seis pistas. Só que os circuitos espelhados dão um toque a mais no jogo, assim como as opções



**DICA:** batidas frontais podem destruir seu carro. Aperte C↑ para voltar rapidamente à pista

escondidas (carros, acessórios e levels extras). Graças ao ótimo controle, é possível pilotar facilmente seu carro, tanto em terra como no ar. Os gráficos também são ótimos e mostram cenários cuidadosamente detalhados e carros futuristas. A galera que tiver expansion pak poderá curtir imagens ainda melhores. O som do game inclui batidas eletrônicas, rôncos de motores e explosões bem definidas. Com certeza, Rush 2049 vai prender a atenção do jogador por bastante tempo. Até aqueles que estão acostumados com jogos de corrida irão sentir a adrenalina nos saltos alucinantes do jogo.

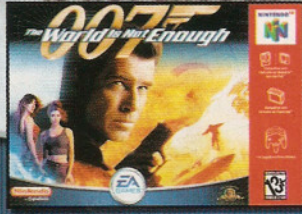
**DICA:** para destravar o primeiro level secreto, termine pelo menos em 2º lugar no Circuit Mode



**DICA:** a maioria dos carros abre as asas quando está no ar (aperte e segure Z) para sobrevoar os inimigos e pegar moedas secretas

# Para ser 007 você só precisa ter nervos de aço e pontaria certa.

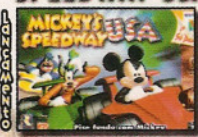
**007: THE WORLD IS NOT ENOUGH**



3x R\$ 56,33

- A nova aventura de James Bond para N64.
- 14 níveis recheados de ação!
- Mais de 40 armas criadas pelo Q-Lab.
- Modo Multiplayer para até 4 jogadores simultâneos, totalmente personalizável!
- Interaja e converse com os personagens!
- Gráficos 3-D cinematográficos.
- Compatível com Cartucho de Expansão de Memória e Rumble Pak

**MICKEY'S SPEEDWAY USA**



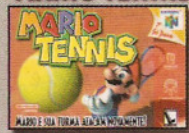
3x R\$ 56,33

**ISS 2000**



3x R\$ 56,33

**MARIO TENNIS**



3x R\$ 56,33

**KIRBY 64**



3x R\$ 56,33

**PERFECT DARK**



3x R\$ 56,33

**POKÉMON STADIUM**



3x R\$ 66,33

**MARIO PARTY 2**



3x R\$ 56,33

**POKÉMON PUZZLE LEAGUE**



3x R\$ 56,33

**NINTENDO 64**

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



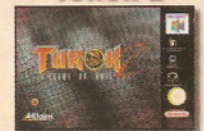
5 CORES:  
ANIS, KIWI,  
JABUTICABA,  
TANGERINA, UVA.

**EXCITEBIKE 64**



3x R\$ 56,33

**TUROK 2**



3x R\$ 26,33

**SUPER SMASH BROS.**



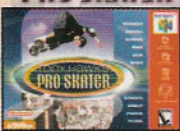
3x R\$ 56,33

**RIDGE RACER 64**



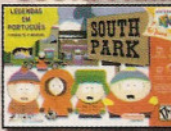
3x R\$ 56,33

**TONY HAWK'S PRO SKATER**



3x R\$ 56,33

**SOUTH PARK**



3x R\$ 26,33



**Nintendo**  
by gradiente

**POKÉMON SILVER**



3x R\$ 33,00

**POKÉMON GOLD**



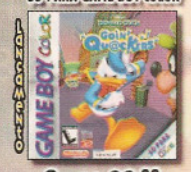
3x R\$ 33,00



**GAME BOY COLOR**

3x R\$ 99,67 OU EM 10x R\$ 34,87

**DONALD DUCK**  
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R\$ 33,00

**ALADDIN**  
SÓ PARA GAME BOY COLOR



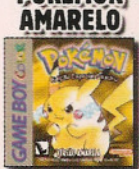
3x R\$ 33,00

**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

**POKÉMON PINBALL**



3x R\$ 36,33

**PERFECT DARK**  
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R\$ 33,00

**X-MEN MUTANT ACADEMY**  
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R\$ 33,00

**CORRIDA MALUCA**  
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R\$ 33,00

**TOMB RAIDER**  
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R\$ 33,00

**LOONEY TUNES ALERT!**  
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R\$ 33,00

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

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

(0\*\*11) 7266-7777

**DIRECTSHOPPING**

CÓDIGO  
NS11A

Preços válidos até 30/11/2000 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.



## PC/ARCADE NEWS

### Nova linha de produtos da Creative Labs



A Creative Labs está renovando sua linha de alto-falantes e placas. Ao todo,

são três novas placas de som e 4 tipos de caixas. As placas são: Sound Blasters: Live! MP3 +; X-Gamer; e Platinum. Os nomes são os mesmos, mas os pacotes estão atualizados e melhores. Já os modelos novos de caixas de som são: DTT 2200 e DTT 3500. A vantagem do modelo 3500 sobre o 2200 é que ele conta com recurso completo de decodificação de Dolby. O pacote X-Gamer é o mais interessante, pois vem com uma porção de jogos, entre eles MDK 2, Thief 2, Deus EX e Unreal Tournament.

### Novo servidor da Codemasters

O novo servidor da Codemasters, que será lançado em 24 de novembro na Inglaterra, vai permitir que diversos usuários se enfrentem. Por se tratar de um multissistema, ele comportará jogos online entre usuários de PC, Xbox e PS 2. Não será permitido trapacear, e o servidor poderá banir jogadores que usarem Gameshark, trainers e afins.

## As novidades da Jamma, a maior feira de arcades do Oriente

Realizada em Singapura entre 18 e 24 de setembro, a Jamma, maior feira de arcade do Oriente, finalmente deu aos fãs das plataformas o que eles precisavam: novidades! Um dos principais produtos apresentados na feira foi a Naomi 2, a nova placa de arcade da Sega. Ela é mais potente que sua versão anterior, podendo gerar ainda mais polígonos. O problema agora é entender como vai ficar a questão da compatibilidade com o Dreamcast, para que a Sega continue fazendo conversões de sucesso, como os excelentes *Spawn*, *Virtua Striker 2000* e *Marvel vs Capcom 2*. Outra coisa que chamou muito a atenção do público foi a confirmação da criação do quarto episódio da série *Virtua Fighter*, *Virtua Fighter X*. O game, que já vai estreiar na Naomi 2, está sendo produzido pela equipe do mestre Yu Suzuki, conforme a gente tinha adiantado para vocês em primeira mão, em abril



Em *Shakkato Tambourine*, da Sega, o negócio é pegar o tamborim e mandar ver no ritmo da música

deste ano. Foi anunciada também a criação de outros três jogos para a Naomi 2: *Wild Rider*, game de motocicleta com visual parecido com *Jet Grind Radio* e *Wacky Racers*; *Sega Cart Club*, uma espécie de *Mario Kart Arcade* cheio de trapagens; e *Virtua Striker 3*, mais uma versão da famosa série



Para *Para Paradise*, da Konami: um arcade mais complexo e divertido que *Dance Dance Revolution*

de futebol da Sega, que costuma fazer sucesso por onde passa (espera-se que, além dos gráficos, a jogabilidade também melhora em relação ao game anterior). As novidades da Sega não pararam por aí. A empresa mostrou também diversos jogos para a Naomi atual. Os destaques foram o clássico *Planet Harriers* e os games de música *Shakkato Tambourine* e *Samba de Amigo 2000*. O primeiro musical, inédito, é muito parecido com a série *Samba de Amigo*, só que sem maracas. O negócio de *Shakkato Tambourine* é pegar o tamborim e mandar ver no ritmo certo da música. O controle funciona à base de sensores bem sofisticados, que detectam as batidas dadas no instrumento. Já *Samba de Amigo 2000* parece muito com a versão antiga da série, porém com gráficos um pouco melhores e mais músicas. O controle do jogo é o mesmo: duas maracas e o tapete para você acompanhar o ritmo com os pés. Outras empresas também mostraram seus novos títulos para a Naomi. A Hitmaker, criadora de *Virtua Tennis* e *Crazy Taxi*, em breve vai lançar mais um título para arcade.

### Maxtor compra divisão de HDs da Quantum

A Maxtor acaba de comprar o setor da Quantum que fabrica discos rígidos. A transação, que envolveu US\$ 1 bilhão, deixa a Maxtor mais perto de conquistar o 1º lugar no ramo dos HDs e de deixar a Seagate, empresa tradicional no ramo, para trás. Espera-se agora que os produtos da Maxtor fiquem mais baratos.



### Black and White adiado

A Electronic Arts adiou o lançamento de *Black and White*, previsto para esse mês, para o primeiro semestre de 2001. O adiamento deverá afetar também as versões para Dreamcast e PS 2. O game, que tem grande influência do clássico *Populous*, é muito esperado, principalmente por quem gosta de jogar online.



Ninja Assault traz você na pele de um Ninja pistoleiro

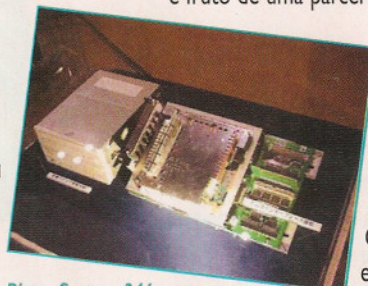
Em *Confidential Mission* (jogo que lembra muito *Virtua Cop*), você estará na pele de um agente secreto que é convocado para uma missão confidencial. Na linha dos jogos de tiro, a Ecole inovou completamente, convertendo *Death Crimson 2* (que lembra muito o tradicional *The House of the Death*) do Dreamcast para o arcade. A Namco, que provavelmente deixará de fazer jogos na Naomi, apareceu com apenas dois títulos para a placa: *Ninja Assault* e *Point Blank 3*. Um tanto quanto esquisito, o primeiro tem como personagem principal um ninja que usa pistola. O sistema de *Ninja Assault* é o mesmo de *Time Crisis*, ou seja, você tem uma pistola e um pedal de ação para se esquivar dos tiros. Por causa de um monte de zumbis, o clima do jogo lembra muito *The House of the Dead 2*.

Mas tem também os ninjas, que vão dar muito trabalho para você, pois eles se movimentam rápido e atiram flechas de fogo. Quanto à parte gráfica, esse arcade lembra muito *Soul Calibur*, do Dreamcast. O outro título da Namco, *Point Blank 3*, é dedicado a um público com faixa etária menor, por ser mais cômico e menos violento que as versões anteriores da série. Para terminar, é lógico que a Capcom e a Konami não poderiam ficar de fora da Jamma. Como sempre,

a Capcom apresentou um jogo de luta, *Rival Schools 2* (leia mais detalhes no *Circuito Aberto* e na *pré-estréia de Dreamcast*), e a Konami, mais duas de suas máquinas de música. A *Crackin' DJ*, com apenas dois pratos de discos, é uma alternativa light de *Beat Mania*. Já *Para Para Paradise* é um *Dance Dance Revolution* melhorado e mais difícil, pois exige mais movimentação para o cumprimento de um leque mais variado de posições. O som desse arcade foi feito por Avex Trax, a mesma que foi responsável pelos jogos da série *Bust a Move*.

### SONY PREPARA CONTRA-ATAQUE PARA A INVASÃO DAS PLACAS NAOMI

Como era esperado, a Sony não ficou quieta assistindo à invasão das placas da Sega nos arcades. Durante a Jamma, a empresa mostrou sua placa de arcade, a System 246, cuja produção é fruto de uma parceria com a Namco. Na



Placa System 246: o pedido de revanche da Sony

verdade, a System 246 nada mais é que uma versão do hardware usado no PS 2. Ela é muito menor que a Naomi 2 e comporta CDs e DVDs. Além disso, ela é mais potente que a placa da concorrente.

A Namco anunciou na feira que já começou a produzir alguns títulos para a nova placa. O primeiro deles é *Ridge Racer V*, que, tirando algumas pistas e carros, terá poucas mudanças em relação à versão para PS 2. A Capcom também mostrou um arcade produzido em cima da placa da Sony. *Snowboard Heaven* tem uma prancha embutida e ótimos gráficos, como não podia deixar de ser. Bem rápido, o jogo vai proporcionar uma boa dose de adrenalina.

## Agenda de lançamentos PC

Jogo	Gênero	Data
Blair Witch Project: Episode 3	Ação	07/11
Escape From Monkey Island	Aventura	07/11
Riddle of the Sphinx	Aventura	07/11
Legend of the Blademasters	RPG	08/11
Conquest: Frontier Wars	Estratégia	10/11
No One Lives Forever	Ação	11/11
Starsiege: Tribes 2	Ação	11/11
Extreme Pinbrawl 3	Ação	14/11
Remington Top Shot 2	Esporte	14/11
Reno Air Racing	Corrida	14/11
Civilization: Call to Power 2	Estratégia	15/11
Command & Conquer: Renegade	Ação	15/11
Heroes Chronicles: Clash of the Dragons	Aventura	15/11
Heroes Chronicles: Masters of the Elements	Aventura	15/11
I'm Going In	Ação	15/11
Mech Warrior 4	Ação	15/11
Quake III Mission Pack	Ação	15/11
Tomb Raider Chronicles	Ação	15/11
Heist	Ação	16/11
F1 Grand Prix 2000	Esporte	17/11
Freedom: First Resistance	Ação	18/11
Star Trek: Strafleet Command 2	Simulador	18/11
Extreme Boards and Blades 2	Esporte	20/11
American McGee's Alice	Ação	22/11
Insane	Aventura	22/11
Links LS 2001	Esporte	23/11
Silent Hunter 2	Simulador	24/11
Gunman	Ação	28/11
NBA Live 2001	Esporte	29/11
4x4 Evolution	Corrida	Novembro
Arcatera	Ação	Novembro
B-17 Flying Fortress	Simulador	Novembro
Chessmaster 8000	Esporte	Novembro
Delta Force: Land Warrior	Ação	Novembro
F1 Championship Season 2000	Esporte	Novembro
Ford Racing	Esporte	Novembro
Half-Life Platinum Edition	Ação	Novembro
Jeopardy! 2	Trivia	Novembro
Resident Evil 3	Ação	Novembro
Sheep	Estratégia	Novembro
Sierra Sports Game Room	Esporte	Novembro
Stars! Supernova Genesis	Estratégia	Novembro
Stupid Invaders	Ação	Novembro
Tiger Woods PGA Tour 2001	Esporte	Novembro
EverQuest: The Scars of Velious	RPG	05/12
Half-Life: CounterStrike	Ação	15/12
Pool of Radiance: Ruins of Myth Dranor	RPG	Dezembro



### Sony perde a guerra contra a Connectix

Mais uma vez, a Sony perdeu o recurso do processo movido contra a Connectix, que faz emuladores para Macintosh e PC. A Sony alegou ter precisado investir US\$ 500 milhões na produção do PSX, enquanto a Connectix gastou apenas US\$ 150 mil. Mas o juiz decidiu que a emulação feita pela Connectix é totalmente legal e que não fere nenhuma lei, pois não se trata de pirataria.



PC/ARCADE  
PRÉ-ESTRÉIA

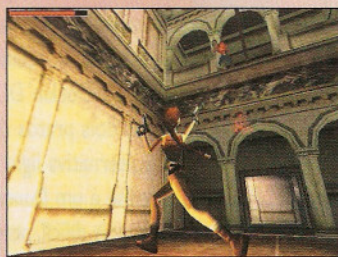
## Tomb Raider: Chronicles



EIDOS  
Ação

Já disponível

Quem detonou **Tomb Raider IV** sabe que Lara Croft não se deu muito bem no final: a morte da agente ficou no ar, embora seu corpo não tenha sido encontrado. É exatamente assim que começa **Tomb Raider Chronicles**. A história, em flashback, tem início no funeral de Lara, com alguns personagens



contando algumas histórias da gata. A primeira aventura é a mais tradicional e se passa em Roma. Você ainda verá Croft em ação em uma base submarina russa, em um castelo mal-assombrado na Irlanda e num prédio comercial hi-tech. A jogabilidade nessa nova versão da série está de arrepiar. Confira!

## Sega Rally 2 Championship



SEGA  
Corrida

Já disponível

**Sega Rally 2** aposta alto em velocidade. A nova versão traz 21 pistas diferentes para você desbravar, cada uma com



clima e tipo de terreno próprios. Isso significa que você vai passar por paisagens desérticas e praianas, cada qual com seu grau de dificuldade. Para encarar os diferentes desafios, você poderá escolher entre 18 tipos de carros, com a possibilidade de ajustá-los a seu gosto. O mais interessante dessa versão para PC é o modo Multiplayer. Há também os modos Arcade (com contagem de tempo e check points) e 10-year Championship. Nesse último, você pode participar de um torneio com duração de dez anos.

## Mech Warrior 4



MICROSOFT  
Ação

Disponível em 25 de novembro

A Microsoft caprichou! **Mech Warrior 4** é, com certeza, o melhor jogo da série, pelo menos em termos gráficos. Quem não teve a oportunidade de jogar as versões antigas não precisa se preocupar: a quarta versão é bem diferente, com muito mais ação. A história está baseada no protagonista Ian Dresari, um cara que esteve ausente durante 15 anos, para lutar na guerra, e que terá de recuperar o controle da própria casa, há anos dominada por um primo malvado.

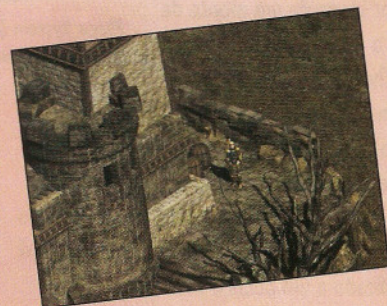
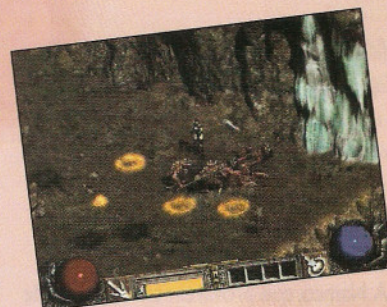


## Diablo II Expansion Pack



BLIZZARD  
RPG

Disponível no 1º semestre de 2001



O pacote de expansão de **Diablo II** traz muitas novidades, entre elas uma fase totalmente nova. Só que, para jogá-la, você terá de detonar o jogo original primeiro. Na nova fase, Baal, o último dos Prime Evils, descobriu que os bárbaros estão protegendo o Worldstone, um poderoso objeto que mantém o mundo mortal livre do inferno. É lógico que vai sobrar para você a missão de impedir que o objeto caia nas mãos erradas. Serão seis novas missões, cheias de itens e armas diferentes. Além disso, existem dois novos personagens que você pode controlar (uma gata poderosa e um sacerdote), ambos com diferentes habilidades e magias.







PC

# Novos recursos pra você mandar no galinheiro!

## The Sims: Gozando a Vida 9.8

Electronic Arts	Controle - mais rápido	10
Simulador	Diversão - administrar a casa	10
1 Jogador	Gráfico - melhor que antes	9
	Som - você define a trilha	10



Por Bill Games

**The Sims: Gozando a Vida** é, na verdade, o pacote de expansão do primeiro jogo. Isso quer dizer que é preciso ter o original instalado para poder usar o pacote de expansão e, assim, modificar o game. O pack traz inúmeras inovações, entre elas personagens, construções e objetos, como uma lâmpada mágica e uma guitarra elétrica. Além disso, há também outras cinco ocupações: você agora poderá incorporar um hacker, um jornalista, um músico, um

oportunista e até um paranormal! Para decorar as casas, você agora terá diferentes tipos de janelas, pisos e papéis de parede. O jogo está ainda mais realista, principalmente na parte de relacionamentos amorosos. Para quem não sabe, **The Sims** é um simulador em que você pode administrar a vida de uma família, construir uma casa e mobiliá-la, e controlar tudo o mais que ela precisa para viver. Como na vida real, a tarefa fica mais difícil quanto mais pessoas houver na sua casa. Para conhecer alguns dos novos objetos, você não precisa do expansion pack. Basta entrar no site do jogo. Você que sempre quis controlar a vida de todo mundo não pode perder essa chance!



**DICA:** capriche na decoração dos ambientes. Isso é fundamental para deixar os seus Sims felizes



**DICA:** é possível ampliar ou modificar sua vizinhança. Para isso, clique nas setas do canto superior esquerdo da tela



**DICA:** uma das facilidades dessa versão é poder movimentar a tela segurando o botão direito do mouse

**CONFIGURAÇÃO MÍNIMA**  
Windows 95/98  
175 MB livres no HD

**DICA:** um dos novos objetos, a lâmpada mágica, possui um gênio. Para chamá-lo, você tem de limpar a lâmpada



**DICA:** não deixe sua casa suja. Espalhe cestos de lixo e mande seus Sims manterem a ordem



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

**DICA:** se usar o boneco vudu perto da pessoa que está sendo espetada, você causará um grande desentendimento



**DICA:** sempre preste atenção nos balões para saber das necessidades de seus Sims



**DICA:** não bloqueie as passagens. Isso causa uma série de aborrecimentos

# DICAS

## CAPCOM VS SNK

### Personagens EX

Termine o jogo com um personagem no modo Arcade para habilitar sua versão EX no Secret Shop.

### Evil Ryu e Evil Iori

Termine os dois modos de jogo no Arcade com Ryu e com Iori.

### Lute contra Gouki

Habilite e compre o Gouki Shadow no Secret Shop. Para ele aparecer, você deve ter pelo menos 80,000 GPS antes da luta final.

### Lute contra Morrigan e Nakoruru

Habilite e compre as respectivas versões Shadow no Secret Shop. Para que elas apareçam, você não pode usar continues e deve ter pelo menos 60,000 GPS ao final da terceira luta.

### Estágio de Gouki

Vença Gouki no modo Arcade.

### Estágio de Morrigan

Vença Morrigan no modo Arcade.

### Estágio de Nakoruru

Vença Nakoruru no modo Arcade.

### Pair Match Mode

Vença Morrigan e Nakoruru no modo Arcade.

### Taxas ajustáveis no Vs Mode

Vença Gouki no estilo Capcom.

### Ganhe pontos sem jogar

Vá ao modo Training, selecione seu personagem e adversário, e deixe o jogo ligado de 2 a 2,5 horas na Battle Screen. Depois disso, você ganhará 999 pontos.

## SPAWN

### Personagens bônus

Termine uma Tournament Battle com um personagem para habilitar outro secreto.

### Galeria de personagens

Termine uma Tournament Battle com um personagem para habilitar sua galeria.

## MARIO TENNIS

### Nintendo Rings Tournaments

Selecione Special Games no menu principal, escolha Ring Tournament e depois digite um dos códigos a seguir:

Mario Cup  
Wario Cup  
Luigi Cup  
Waluigi Cup  
Donkey Kong Cup  
Peach Cup  
Bowser Cup  
Blockbuster Cup  
Nintendo Power Cup  
IGN64 Cup  
Mario Tennis.com Cup



A3W5KQA3C  
UOUFMPUOM  
MIC2YQMIW  
LA98JRLAR  
MM55MQMMJ  
OF9XFQOFR  
N24K8QN2P  
ARM6JQARU  
J6M9PQJ6U  
V2UFMPU2M  
48HWOR482



## DYNASTY WARRIORS 2



### Todos os Shu Generals

Na tela de título, aperte □, R1, R1, R1, R1, R1, R2, R2.

### Edit Mode

Na tela título, aperte L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1.

### Habilite Huang Zhong, Ma Chao e Jiang Wei

Termine o modo Musou com um membro do Shu Kingdom.

### Habilite Xiahou Yuan e Zhang Liao

Termine o modo Musou com um membro do Wei Kingdom.

### Habilite Taishi Ci, Lu Meng e Gan Ning

Termine o modo Musou com um membro do Wu Kingdom.

### Habilite Side Selection no modo Free

Termine o modo Musou com pelo menos um membro de cada kingdom.

## PARASITE EVE 2



### Modo Replay

Termine o jogo.

### Modo Scavenger

Termine o jogo com pelo menos 69001 bp.

### Modo Nightmare

Termine o jogo no modo Scavenger.

### Pegue a GunBlade

Termine o jogo com ranking "S". A Gunblade estará disponível no modo Replay por 10000 bp. Aperte R1 para cortar e R2 para atirar.

### Requerimento de ranking

#### Ranking Experiência

S	acima de 400,001
A	200,001 - 400,001
B	75,001 - 200,000
C	72,001 - 75,000
D	69,001 - 72,000
E	66,001 - 69,000
F	62,001 - 66,000
G	57,001 - 62,000
H	51,001 - 57,000
I	44,001 - 51,000
J	16,001 - 44,000
K	14,511 - 16,000
L	menos de 14,510

#### Itens de bônus

Gunblade, Ringer's Solution, Eau de Toilette  
Hyper Velocity, Hunter Goggles, MP Boost 2  
MM1, Airburst Grenades, Recovery 3  
M249, .44 MaedaSP Rounds, Cola  
.44 Mongoose, Magnum Rounds, Skull Crystal  
AS12, R.Slug Rounds, Firefly Rounds  
Aya Special, 9mm Spartan Rounds, Lucky Card  
Javelin, MD Player, Holy Water  
Pike, Lipstick, Tactical Armor  
Hammer, Belt Pouch, MP Boost 1  
M203, Protein Capsule, 9mm Hydra  
M9 Bayonet, M4A1 M Clip, Flare  
Monk Robe, Medicine Wheel, Recovery 2

### Arma supaveloz

Termine o jogo com ranking "A". Ela estará disponível no modo Replay por 20000 bp.

### Robe Monge

Termine o jogo com ranking "L". Ele estará disponível no modo Replay por 3000 bp.

### Bônus de ranking

Modo Replay: 1 extra rating level.  
Modo Scavenger: 2 extra rating mode.  
Modo Nightmare: 3 extra rating mode.



## TONY HAWK'S PRO SKATER 2



### Skatistas da Neversoft

No menu principal, segure LI e aperte ↑, □, □, △, →, ↑, ○, △. Se você fizer corretamente, a roda vai girar. Então crie um novo skatista com o nome de um dos produtores do jogo, como "Joel Jewett", "Connor Jewett" ou "Mick West". Há outros nomes na contracapa do manual.

### Especial sempre cheio

Pause o jogo, segure LI e aperte X, △, ○, ○, ↑, ←, △, □. Ou então termine o jogo no modo Career 5 vezes, completando todos os objetivos.

### Status máximo

Pause o jogo, segure LI e aperte X, △, ○, □, △, ↑, ↓. Ou então termine o jogo no modo Career 6 vezes, completando todos os objetivos.

### Modo Turbo

Pause o jogo, segure LI e aperte ↓, □, △, →, ↑, ○, ↓, □, △, →, ↑, ○.

### Modo Blood

Pause o jogo, segure LI e aperte →, ↑, □, △.

### Modo Kid

Termine o jogo no modo Career 2 vezes, completando todos os objetivos.

### Balanço perfeito

Termine o jogo no modo Career 4 vezes, completando todos os objetivos.

### Modo Wire Frame

Termine o jogo no modo Career 8 vezes, completando todos os objetivos.

### Slow-Motion Tricks

Termine o jogo no modo Career 9 vezes, completando todos os objetivos.

### Modo Cabeção

Termine o jogo no modo Career 10 vezes, completando todos os objetivos.

### Sem textura

Termine o jogo no modo Career 12 vezes, completando todos os objetivos.

### Gravidade baixa

Termine o jogo no modo Career 13 vezes, completando todos os objetivos.

### Modo Disco

Termine o jogo no modo Career 14 vezes, completando todos os objetivos.

### Flip Level

Termine o jogo no modo Career 15 vezes, completando todos os objetivos.

### Jogue como Homem-Aranha

Termine o jogo no modo Career, completando todos os objetivos com um skatista inventado.

### Jogue como Officer Dick

Termine o jogo no modo Career, completando todos os objetivos.

### Jogue como Private Carrera

Pegue todos os Gaps em cada um dos Regular Levels.

### Jogue como McSqueeb

Termine o jogo no modo Career, completando todos os objetivos com Tony Hawk.

### Hawaii Level

Ganhe três medalhas com cada um dos skatistas.

### Movimentos especiais

Devem ser realizados quando a barra estiver piscando em amarelo.

Confira abaixo os códigos para cada skatista:

### Andrew Reynolds

Nosegrab Tailslide:

aperte ↑, ↓, △.

Triple Heelflip: aperte

↑, →, □.

Hardflip Late Flip: aperte ↑,

↓, □.

### Bob Burnquist

Rocket Tailslide: aperte ↑, ↓, △.

One Foot Smith: aperte →, ↓, △.

Racket Air: aperte ←, ↓, ○.

### Bucky Lasek

The Big Hitter: aperte ←, ↓, △.

One Foot Japan: aperte ↑, →, ○.

Fingerflip Airwalk: aperte ←, →, ○.

### Chad Muska

Mute Backflip: aperte ↑, ↓, ○.

Hurricane: aperte ↓, →, △.

Muska Nose Man: aperte →, ↑, ○.

### Elissa Steamer

Madonna Tailslide: aperte ↑, ←, △.

Hospital Flip: aperte ←, →, □.

Indy Backflip: aperte ↑, ↓, ○.

### Erik Koston

The Fandangle: aperte →, ↓, △.

Indy Frontflip: aperte ↓, ↑, ○.

Pizza Guy: aperte ↓, ←, ○.

### Geoff Rowley

Rowley Darkslide: aperte ←, →, △.

Double Hardflip: aperte →, ↓, □.

Half Flip Casper: aperte →, ←, □.

### Jamie Thomas

Beni F-Flip Crooks: aperte ↓, ↑, △.

Laser Flip: aperte ↓, →, □.

One Foot Nose Manual: aperte ←, ↑, ○.

### Kareem Campbell

Ghetto Bird: aperte ↓, ↑, □.

Nosegrind to Pivot: aperte ↓, ↑, △.

Casper: aperte ←, ↓, ○.

### McSqueeb (80's Tony Hawk)

Pogo Air: aperte ↑, ↓, □.

Layback Grind: aperte ↑, ↓, △.

### Officer Dick

Assume the Position: aperte ←, ↓, ○.

Lazy A. Grind: aperte ↓, ↑, △.

Salute: aperte ←, →, ○.

### Private Carrera

55 Ho Slide: aperte ←, →, △.

Double Splits: aperte →, ←, ○.

Ho-Ho Handplant: aperte ↑, ↓, △.

### Rodney Mullen

Nollieflip Underflip: aperte ↓, ←, □.

Casper to 360 Flip: aperte ↓, →, ○.

Heelflip Darkslide: aperte →, ←, △.

### Rune Glifberg

One Foot Bluntslide: aperte ←, ↑, △.

Kickflip One Foot Tailslide: aperte ←, ↓, □.

Christ Air: aperte ←, →, ○.

### Spider-Man

Spidey Grind: aperte ←, →, △.

Spidey Flip: aperte ↑, ↓, ○.

Spidey Varial: aperte →, ↓, □.

### Steve Caballero

Hang Ten: aperte →, ↑, △.

Triple Kickflip: aperte ↑, ←, □.

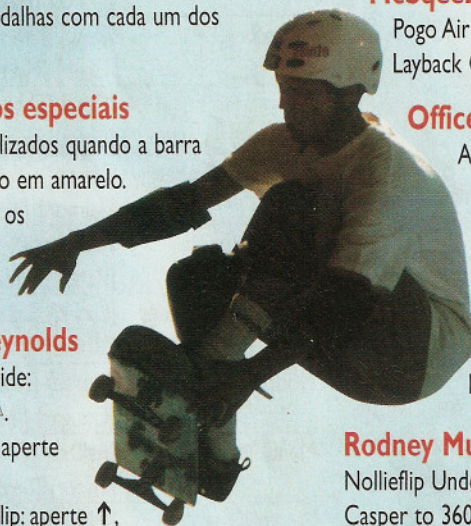
FS 540: aperte →, ←, ○.

### Tony Hawk

Overturn: aperte ↓, ←, △.

Sacktap: aperte ↑, ↓, ○.

The 900: salte bem alto e aperte →, ↓, ○.





DICAS

## UFC

### Superlutador

Digite **Best** como primeiro nome e **Buy** como segundo.

### Juízes alternativos

Na tela de VS, segure L + R. No modo Career, aperte L + R + A + B + X + Y para habilitar um juiz diferente.

### Bruce Buffer

Vença o UFC com um lutador inventado.

### Card Girl

Vença o UFC com todos os 22 lutadores.

### John McCarthy

Vença o modo Championship Road.

### Ulti-Man

Vença o modo Championship Road na dificuldade Hard.

### Suitcase

Vença o modo Championship Road com os 22 lutadores.

### Mais estilos de luta e tipos de corpo

Vença o UFC com qualquer lutador para habilitar opções de corpo e estilo de luta no modo Career.

## ARMY MEN: AIR COMBAT

### Todos os níveis e helicópteros

No menu principal, vá até Password e aperte R, C←, →, ↑ e depois A para confirmar o código. Aperte de novo A para continuar. Você irá direto para a seleção de campanha. Escolha 1P ou 2P. Coloque o cursor sobre Briefing e aperte ← ou

→ para escolher o nível que deseja. Depois coloque o cursor na opção Helicopter e aperte ← ou → para selecionar

um helicóptero.



## TUROK 3

### Códigos Cheat

Selecione Secrets e digite um dos códigos a seguir na tela **Enter New Secret**:

Invencibilidade	[Raven] [Salmon] [Eagle] [Bear] [Lizard] [Rabbit]
Todas as armas	[Owl] [Bear] [Owl] [Insect] [Hawk] [Owl]
Munição infinita	[Salmon] [Elk] [Bull] [Snake] [Eagle] [Salmon]
Todas as chaves	[Lizard] [Dragonfly] [Bull] [Bear] [Wolf] [Eagle]
Warp Level 1	[Frog] [Elk] [Horse] [Dragonfly] [Wolf] [Rabbit]
Warp Level 2	[Owl] [Owl] [Horse] [Elk] [Elk] [Elk]
Warp Level 3	[Owl] [Rabbit] [Bear] [Insect] [Frog] [Cougar]
Warp Level 4	[Bear] [Horse] [Raven] [Eagle] [Horse] [Coyote]
Warp Level 5	[Bear] [Dragonfly] [Horse] [Bear] [Frog] [Elk]
Modo Sem Cabeça	[Lizard] [Elk] [Eagle] [Owl] [Salmon] [Horse]
Modo Cabeção	[Cougar] [Wolf] [Snake] [Rabbit] [Lizard] [Coyote]
Pés e mãos grandes	[Lizard] [Lizard] [Dragonfly] [Horse] [Lizard] [Coyote]
Modo Homem Palito	[Horse] [Eagle] [Snake] [Cougar] [Insect] [Salmon]
Menu Madness	[Rabbit] [Owl] [Horse] [Insect] [Bear] [Bear]
Ver créditos	[Elk] [Elk] [Elk] [Elk] [Elk] [Elk]

## DAVE MIRRA BMX

### Jogue como Slim Jim

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

### Todas as bicicletas

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

### Todos os estilos

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

### Pontos extras

Antes de o tempo zerar, aperte X e Bunnyhop enquanto não estiver na rampa. Segure ↑ + X ou ↓ + X para continuar ganhando pontos.

## MARIO PARTY 2

### Bowser Land

Termine todas as 5 mesas com qualquer personagem como superstar.

### Minigame Coaster Mode

Compre todos os minigames de Woody.

### Compre Minigame Item

Termine o Minigame Coaster na dificuldade normal.

### Compre Battle Minigame

Termine o Minigame Coaster na dificuldade Hard.

### Dungeon Dash Minigame

Termine o Minigame Coaster na dificuldade normal. Depois vá até o Minigame Park.

### Rainbow Run Minigame

Termine o Minigame Coaster na dificuldade normal. Depois compre todos os minigames e vá até o Minigame Park.

### Driver's Ed Minigame

Termine o Minigame Coaster na dificuldade Hard. Depois compre todos os Battle Minigames e vá até o Minigame Park.

## MEGA MAN X4

### Ultimate Armor

Na tela de seleção, posicione o cursor em Megamanx e aperte ○, ○, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←. Então segure L1 + R2 e aperte Start.

### Black Armor de Zero

Na tela de seleção, posicione o cursor em Zero, segure R1 e aperte →, →, →, →, →, →. Solte os botões, segure X e aperte Start.

## DEAD OR ALIVE

### Câmera oculta

No menu principal, entre em Options, depois em Game Settings e então em Others. Posicione o cursor em Your Age e mude para 21 anos. Volte ao menu principal e comece o jogo no modo Survival. Vença batalhas suficientes para conseguir ranking e digite **Realdemo** no lugar do seu nome. Volte ao menu principal e não aperte nenhum botão para a demo começar. Durante a 5ª seqüência, você verá um vídeo extra.

## THE SIMS: GOZANDO A VIDA



### Dinheiro rápido

Durante o jogo, aperte [Ctrl] + [Shift] + C e digite o código **Rosebud**. Então habilite o prompt de novo e digite !,!,!,!,!,!,!,!,!,!,!,!,!,!,!,!

### Códigos Cheat

Durante o jogo, aperte [Ctrl] + [Shift] + C para visualizar o prompt e digite um código para obter o resultado desejado:

Código	Resultado
Rosebud	1000 simoleons
Prepare_lot	Checa e corrige objetos
Edit_char	Modo Create-a-character
Interests	Mostra interesses e personalidade
Sim_log end	Encerra o Sim Logging
Draw_all_frames off	Desliga frames de animação
Draw_all_frames on	Liga frames de animação
Crash	Trava o jogo
Draw_floorable off	Grid de construção off
Draw_floorable on	Liga o grid de construção
Map_edit off	Editor de mapas desligado
Map_edit on	Editor de mapas ligado
Move_objects	Mover qualquer objeto
Tutorial off	Não gera objetos no modo tutorial
Browser_failsafe	Previne problemas no browser
Preview_anims off	Animações de preview desligadas
Preview_anims on	Animações de preview ligadas
Tile_info	Estatísticas do programador
Quit	Termina o jogo
Rebuild_cp	Dá um rebuild no painel de controle
Refresh_textures	Refaz as texturas de todos os personagens
Restore_tut	Restaura o tutorial
Rotation [0-3]	Gira a câmera
Save	Salva a casa
History	Salva a história da família
Plugh	Dizer "Plugh"
Porntipsguzzardo	Dizer "Porntipsguzzardo"
Xyzy	Dizer "Xyzy"
Draw_routes on	Mostra o rastro da pessoa
Draw_routes off	Esconde o rastro da pessoa
Autonomy [1-100]	Seleciona autonomia do personagem

Código	Resultado
Sim_speed [-1000-1000]	Velocidade do jogo
Set_hour [1-24]	Seleciona hora do dia
Edit_grass [número]	Edita o valor da grama
Grow_grass [0-150]	Edita o crescimento da grama
Lot_size [número]	Edita o tamanho do terreno
Lot_borders [<tl><tr><bl> ]	Marca as bordas do lote com bandeiras
Sim_log begin	Inicia o Sim Logging
Swap_houses [n° da casa 1] [n° da casa 2]	Troca as casas
Visitor_control	Controla os visitantes
Auto_reset	Liga o reinício automático
Cam_mode	Altera a câmera
All_menus	Mostra todos os menus
Music	Troca a música
Obj_comp	Habilita a compressão de objetos no jogo salvo
Sound_log	Mostra o log de som
Sound	Troca o som
Html	Liga a construção de web pages
Reload_people	Recarrega todos os personagens
Soundevent	Troca o som do evento

## X-MEN MUTANT ACADEMY



### Todos os personagens, fotos e filmes

No menu principal, aperte Select, ↑, L2, R1, L1, R2. Se fizer corretamente, ouvirá um som.



## VAMPIRE CHRONICLE



### EX Menu

No menu principal, selecione Options, segure L + R e aperte A.

### Jogue como Shadow

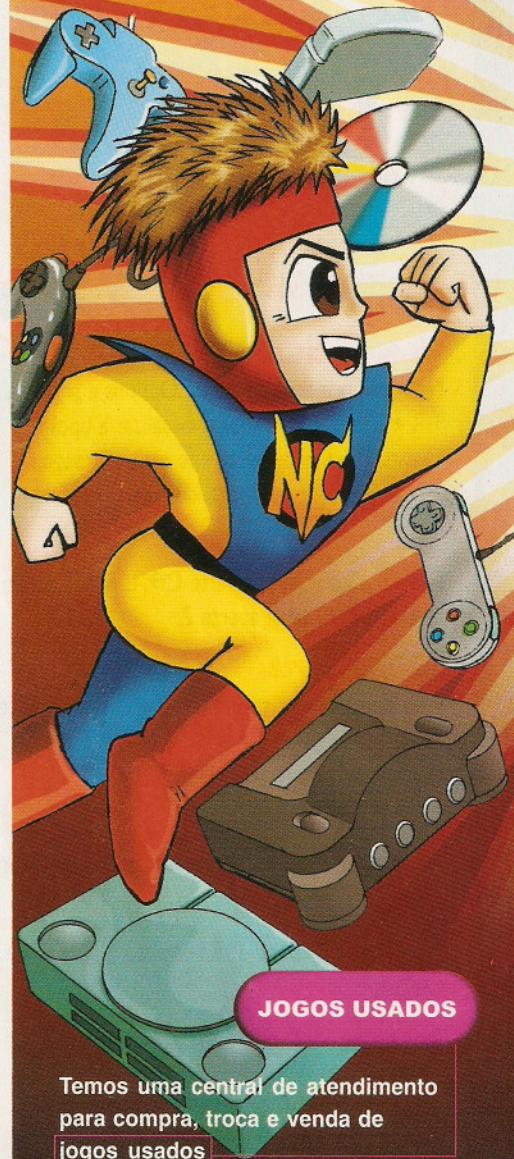
Na tela de seleção de personagens, selecione o "?". Aperte Start cinco vezes e A, B, X ou Y.

### Jogue como Marionette

Na tela de seleção de personagens, selecione o "?". Aperte Start sete vezes e A, B, X ou Y.

### Jogue como Oboro Bishamon

Na tela de seleção de personagens, selecione Bishamon, segure Start e aperte A, B, X ou Y.



### 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

### RUSH 2049



#### Menu Cheat

No menu principal, selecione Options e segure L + R + Z + C↑ + C→ para visualizar a opção Cheats. Entre e digite um dos códigos a seguir para conseguir o resultado desejado:

#### Invencibilidade

Selecione Invincible e aperte C→, L, R, R, L. Então segure C← + C↓ e aperte Z.

#### Todas as partes

Selecione All Parts, segure L + R e aperte Z. Solte os botões e aperte C↓, C↑, C←, C→. Então segure L + R e aperte Z de novo.

#### Circuito Intermediate

Termine em 1º, 2º ou 3º lugar no circuito Beginner.

#### Circuito Extreme

Termine em 1º, 2º ou 3º no circuito Intermediate.

#### Circuito Advanced

Termine em 1º, 2º ou 3º no circuito Extreme.

#### Venom Car

Pegue todas as moedas de prata no modo Stunt.

#### Crusher Car

Pegue 16 moedas de ouro no modo Stunt.

#### Euro Lx Car

Pegue 36 moedas de ouro no modo Stunt.

#### GX-2 Car

Pegue metade das moedas de ouro no modo Stunt.

#### Pista Disco

Consigna 1.000.000 de pontos no modo Stunt.

#### Pista Oasis

Consigna 250.000 pontos no modo Stunt.

#### Pista Warehouse

Consigna 5.000.000 de pontos no modo Stunt.

#### Pista com obstáculos

Consigna 1.000.000 de pontos no modo Stunt.

#### Downtown Battle Arena

Consigna 100 mortes no modo Stunt.

#### Plaza Battle Arena

Consigna 250 mortes no modo Stunt.

### Roadkill Battle Arena

Consigna 500 mortes no modo Stunt.

### Battle Arena 8

Consigna 1.000 mortes no modo Stunt.

### Passwords dos primeiros colocados:

Circuito	Password
Beginner 4	WXI7QQ6FDC XBDWCLCTYC
Beginner 5	BYI7QQBHWK YBFLD@CJFD
Beginner 6	WYI7QQI8C 3WJWDGD6%C
Beginner 7	BII7QQWK%C @BMLFLD@MD
Beginner 8	WII7QQ6LLD FXNWFWDQ2D
Intermediate 2	XB@#T3LCGB FWB6C2B42C
Intermediate 3	CC@#T36WDLB LBCWFBCQ3C
Intermediate 4	XC@#T36FNB VBD6GQC%2C
Intermediate 5	CD@#T3BHQB YBFBJLDW9C
Intermediate 6	XD@#T3LJTB BG6K2DWQD
Intermediate 7	CF@#T3WKWB %WJWL@DYMD
Intermediate 8	XF@#T36L2B HCK6MLF6LD
Intermediate 9	CG@#T3BN4B KXLWP@FW#D
Intermediate 10	XG@#T3LP6B MCPLRLGQVD
Extreme 2	IWBBBWMCDB KWDWBQBN2B
Extreme 3	FXBBBBYDJB TBH6B6BTFC
Extreme 4	IXBBBB8FLB IWLLCGCBDC
Extreme 5	FYBBBBDHQB 8BMBD6CGIC
Extreme 6	IYBBBBNJT ?WQ6DBD4WC
Extreme 7	FIBBBWYKWB CCWBGQDYFC
Extreme 8	IIBBBW8L4B JXILG2DNVC
Extreme 9	F2BBBWDN6B MC56GLFQXC
Extreme 10	I2BBBWNP@B QX8BH@FWDD

Extreme 11	F3BBBWWYQBC RC%LJLGJFD
Extreme 12	I3BBBW8RDC WXCXKWGLDD
Extreme 13	F4BBBWDVJC 5CD7L@GTCD
Extreme 14	I4BBBWNWNC @XHXMBHG#C
Extreme 15	F5BBBWWYXYC ?CM7M2HLTD
Extreme 16	I5BBBW8YYC GYMXNWJBFD
Extreme 17	F6BBBWD24C HDRMPGK63C
Extreme 18	I6BBBWN3@C NYW7PLKYWC
Extreme 19	F7BBBWWY4BD VDYQCQLNGC
Extreme 20	I7BBBW85JD XY3MQ6LN3C

### ASTEROIDS HYPER 64



#### Menu Cheat

Pause o jogo, segure L e aperte C←, C←, C→, C→, B, A, C↑, C↑, C↓, C↓, Start.

#### Asteroids clássico

No menu principal, segure L e aperte C←, C→, C↑, C↓, A, C↑, C↓, C←, C→, Start. Se fizer corretamente, um novo menu irá aparecer.

### PLAYSTATION UNDERGROUND: VOLUME 4



#### Trailer de Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Insira o disco 2 e aperte ← ou → para visualizar a opção Security Code. Então aperte L1, L2, X, R2, R1, △, ○, □, Start.

### EAGLE ONE: HARRIER ATTACK



Os códigos a seguir devem ser digitados na tela de Options. Se fizer corretamente, você ouvirá um som:

#### Munição Infinita -

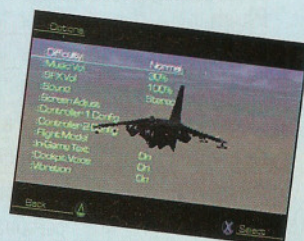
R1, L1, R2, L2, R1.

#### Invencibilidade -

R1, L1, R2, L2, L1.

#### Seleção de fases -

R1, L1, R2, L2, Start.



## RUSH 2049



### Menu Cheat

No menu principal, selecione Options e segure L + R + X + Y para visualizar a opção Cheats. Entre e digite um dos códigos a seguir para conseguir o resultado desejado:

### Invencibilidade

Selecione Invincible, segure L + X e aperte Y, A. Solte os botões e segure R + A + X + Y.

### Carro invisível

Selecione Invisible Car e segure L + X. Solte os botões e segure R + Y. Solte e aperte A. Depois segure L + R e aperte X.

### Pista invisível

Selecione Invisible Track e aperte R, L, Y, X, A, A, X, Y. Segure L + R e aperte A.

### Supernus

Selecione Super Tires, segure R e aperte X, X, X. Solte tudo, segure L e aperte A, A, Y.

### Aumento de massa

Selecione Mass, segure A e aperte X, X, Y. Solte tudo e aperte L, R.

### Armas aleatórias

Selecione Random Weapons, segure L + A e aperte X, Y. Solte tudo, segure R + A e rapidamente aperte X, Y.

### Demolition no modo Battle

Selecione Demolition Battle, segure L + A e aperte Y, X. Solte tudo, segure R + A e rapidamente aperte Y, X.

### Circuito Intermediate

Termine em 1º, 2º ou 3º lugar no circuito Beginner.

### Circuito Extreme

Termine em 1º, 2º ou 3º no circuito Intermediate.

### Circuito Advanced

Termine em 1º, 2º ou 3º no circuito Extreme.

### Venom Car

Pegue todas as moedas de prata no modo Stunt.

### Crusher Car

Pegue 16 moedas de ouro no modo Stunt.

### Euro Lx Car

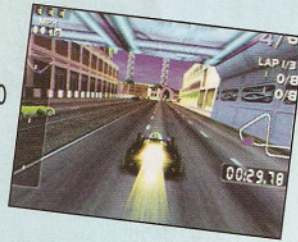
Pegue 24 moedas de ouro no modo Stunt.

### GX-2 Car

Pegue metade das moedas de ouro no modo Stunt.

### Pista Disco

Consigna 1.000.000 de pontos no modo Stunt.



### Pista Oasis

Pegue 250.000 pontos no modo Stunt.

### Pista Warehouse

Consigna 5.000.000 de pontos no modo Stunt.

### Pista de Obstáculos

Consigna 1.000.000 de pontos no modo Stunt.

### Downtown Battle Arena

Consigna 100 mortes no modo Stunt.

## SEGA RALLY 2



### Carros bônus

Entre no modo 10-Year Championship e termine em primeiro lugar todos os anos para destravar um carro novo (apenas um carro novo por ano):

Ano	Carro
1	Subaru Impreza 555
2	Mitsubishi Lancer EVO 4
3	Toyota Celica GT-Four ST-185
4	Mitsubishi Lancer EVO 3
5	Peugeot 106 Maxi
6	Lancia Delta Integrale
7	Fiat 131 Abarth
8	Peugeot 205 Turbo
9	Renault Alpine A110
10	Lancia 037 Rally

### Todas as temporadas

Na tela Press Start Button, aperte ↑, ↑, ↓, A, A, R, B, B, ↓. Se fizer corretamente, você ouvirá um som.

### Todos os carros (versão japonesa)

Na tela Press Start Button, aperte ↑, ↓, ↑, B, A, ←, B, B, ↓. Se fizer corretamente, você ouvirá um som.

### Pista Rally secreta

Termine em primeiro lugar em todos os eventos do modo 10-Year Championship.

### Cores alternativas

Na tela de seleção de carros, escolha o de sua preferência e aperte L.

### Preview

Na tela de seleção de carros, use o D-pad para mudar a visão.



## Vendas

### Cartuchos e CD's Consoles e Acessórios

- ★ Nintendo 64
- ★ Game Boy Color
- ★ Dreamcast
- ★ Playstation I/II
- ★ Psone (Breve)
- ★ Assistência Técnica

### Consulte-nos sobre novos produtos

Consulte  
nossos preços

Verifique nossas  
condições de  
pagamento

### Breve com loja Virtual

## Novo Telefone

**FONE: (0\*\*11)  
3825-7600**

**FAX: (0\*\*11)  
3825-7653**

E-mail: netunia@zaz.com.br



## DICAS

### GAMESHARK



## DINO CRISIS 2 (AMERICANO)



Destravar proteção

(Código 1) D00D639C 023A  
800D639E 1000

Destravar proteção

(Código 2) D00D6314 000A  
800D6316 1000

Energia infinita

D0039594 0108 80039596 2400  
D0039744 0108 80039746 2400  
D00D38BC 0108 800D38BE 2400  
D00D25B0 0108 D00D25B2 2400  
D00D26FC 0108 800D26FE 2400

Modo Extra Crisis 800AECA8 0100  
800AECOA 0101 800AECAC 0101

Todos os personagens (modo Extra Crisis)  
800AECOE 0FFF

Atravessar paredes

D0032DCC 000F 80032DCE 1000  
D00330C8 0161 800330CA 1000  
D003365C 0013 8003365E 1000

## DINO CRISIS 2 (JAPONÊS)



Dinheiro infinito

800ACDA0 967F  
800ACDA2 0098

Todos os itens Recovery

B005000C 00000100 800ACD58 1A01  
B005000C 00000000 800ACD60 0009  
B005000C 00000000 800ACD62 0009

Todas as armas

B014000C 00000000  
900ACC72 270F270F  
B00B000C 00000100  
800ACC68 0101  
B009000C 00000100  
800ACCEC 1101

Mostrar a energia 800AC304 0001

Tempo 00:00:00 800ACC44 0000  
800ACC46 0000

## TONY HAWK'S 2



### Códigos para Tony Hawk

Dinheiro no máximo

800BA790 FFFF  
800BA792 7530

Max Career Money

800BA794 FFFF 800BA796 7530

Max Air 300BA7BC 000A

Max Hang Time 300BA7BD 000A

Max Ollie 300BA7BE 000A

Max Speed 300BA7BF 000A

Max Spin 300BA7C0 000A

Max Landing 300BA7C1 000A

Max Switch 300BA7C2 000A

Max Rail Balance 300BA7C3 000A

Max Lip Balance 300BA7C4 000A

Manuals 300BA7C5 000A

Tudo no máximo 5000A01 0000  
300BA7BC 000A

### Códigos para Bob Burnquest

Dinheiro no máximo 800BA878 FFFF  
800BA87A 7530

Max Career Money 800BA874 FFFF  
800BA876 7530

Max Air 300BA8A0 000A

Max Hang Time 300BA8A1 000A

Max Ollie 300BA8A2 000A

Max Speed 300BA8A3 000A

Max Spin 300BA8A4 000A

Max Landing 300BA8A5 000A

Max Switch 300BA8A6 000A

Max Rail Balance 300BA8A7 000A

Max Lip Balance 300BA8A8 000A

Manuals 300BA8A9 000A

Tudo no máximo 5000A01 0000  
300BA8A0 000A

### Códigos para Steve Caballero

Dinheiro no máximo 800BA95C FFFF  
800BA95E 7530

Max Career Money 800BA958 FFFF  
800BA95A 7530

Max Air 300BA984 000A

Max Hang Time 300BA985 000A

Max Ollie 300BA986 000A

Max Speed 300BA987 000A

Max Spin 300BA988 000A

Max Landing 300BA989 000A

Max Switch 300BA98A 000A

Max Rail Balance 300BA98B 000A

Max Lip Balance 300BA98C 000A

Manuals 300BA98D 000A

Tudo no máximo 5000A01 0000  
300BA984 000A

### Códigos para Kareem Cambell

Max Career Money 800BAA3C FFFF  
800BAA3E 7530

Dinheiro no máximo 800BAA40 FFFF  
800BAA42 7530

Max Air 300BAA68 000A

Max Hang Time 300BAA69 000A

Max Ollie 300BAA6A 000A

Max Speed 300BAA6B 000A

Max Spin 300BAA6C 000A

Max Landing 300BAA6D 000A

Max Switch 300BAA6E 000A

Max Rail Balance 300BAA6F 000A

Max Lip Balance 300BAA70 000A

Manuals 300BAA71 000A

Tudo no máximo 5000A01 0000  
300BAA68 000A

### Códigos para Rune Glibberg

Max Career Money 800BAB20 FFFF  
800BAB22 7530

Dinheiro no máximo 800BAB24 FFFF  
800BAB26 7530

Max Air 300BAB4C 000A

Max Hang Time 300BAB4D 000A

Max Ollie 300BAB4E 000A

Max Speed 300BAB4F 000A

Max Spin 300BAB50 000A

Max Landing 300BAB51 000A

Max Switch 300BAB52 000A

Max Rail Balance 300BAB53 000A

Max Lip Balance 300BAB54 000A

Manuals 300BAB55 000A  
Tudo no máximo 500010A 0000  
300BAB4C 000A

### Códigos para Eric Koston

Max Career Money 800BAC04 FFFF  
800BAC06 7530

Dinheiro no máximo 800BAC08 FFFF  
800BAC0A 7530

Max Air 300BAC30 000A

Max Hang Time 300BAC31 000A

Max Ollie 300BAC32 000A

Max Speed 300BAC33 000A

Max Spin 300BAC34 000A

Max Landing 300BAC35 000A

Max Switch 300BAC36 000A



Max Rail Balance	300BAC37 000A
Max Lip Balance	300BAC38 000A
Manuals	300BAC39 000A
Tudo no máximo	5000A01 0000 300BAC30 000A

#### Códigos para Bucky Lasek

Max Career Money	800BACE8 FFFF 800BACEA 7530
Dinheiro no máximo	800BACEC FFFF 800BACEE 7530
Max Air	300BAD14 000A
Max Hang Time	300BAD15 000A
Max Ollie	300BAD16 000A
Max Speed	300BAD17 000A
Max Spin	300BAD18 000A
Max Landing	300BAD19 000A
Max Switch	300BAD1A 000A
Max Rail Balance	300BAD1B 000A
Max Lip Balance	300BAD1C 000A
Manuals	300BAD1D 000A
Tudo no máximo	5000A01 0000 300BAD14 000A

#### Códigos para Rodney Mullen

Max Career Money	800BADCC FFFF 800BADCE 7530
Dinheiro no máximo	800BADD0 FFFF 800BADD2 7530
Max Air	300BADF8 000A
Max Hang Time	300BADF9 000A
Max Ollie	300BADFA 000A
Max Speed	300BADFB 000A
Max Spin	300BADFC 000A
Max Landing	300BADFD 000A
Max Switch	300BADFE 000A
Max Rail Balance	300BADFF 000A
Max Lip Balance	300BAE00 000A
Manuals	300BAE01 000A
Tudo no máximo	5000A01 0000 300BADF8 000A

#### Códigos para Chad Muska

Max Career Money	800BAEB0 FFFF 800BAEB2 7530
Dinheiro no máximo	800BAEB4 FFFF 800BAEB6 7530
Max Air	300BAEDC 000A
Max Hang Time	300BAEDD 000A
Max Ollie	300BAEDE 000A
Max Speed	300BAEDF 000A
Max Spin	300BAEE0 000A
Max Landing	300BAEE1 000A

Max Switch	300BAEE2 000A
Max Rail Balance	300BAEE3 000A
Max Lip Balance	300BAEE4 000A
Manuals	300BAEE5 000A
Tudo no máximo	5000A01 0000 300BAEDC 000A

#### Códigos para Andrew Reynolds

Max Career Money	800BAF94 FFFF 800BAF96 7530
Dinheiro no máximo	800BAF98 FFFF 800BAF9A 7530
Max Air	300BAFC0 000A
Max Hang Time	300BAFC1 000A
Max Ollie	300BAFC2 000A
Max Speed	300BAFC3 000A
Max Spin	300BAFC4 000A
Max Landing	300BAFC5 000A
Max Switch	300BAFC6 000A
Max Rail Balance	300BAFC7 000A
Max Lip Balance	300BAFC8 000A
Manuals	300BAFC9 000A
Tudo no máximo	5000A01 0000 300BAFC0 000A

#### Códigos para Geoff Rowley

Max Career Money	800BB078 FFFF 800BB07A 7530
Dinheiro no máximo	800BB07C FFFF 800BB07E 7530
Max Air	300BB0A4 000A
Max Hang Time	300BB0A5 000A
Max Ollie	300BB0A6 000A
Max Speed	300BB0A7 000A
Max Spin	300BB0A8 000A
Max Landing	300BB0A9 000A
Max Switch	300BB0AA 000A
Max Rail Balance	300BB0AB 000A
Max Lip Balance	300BB0AC 000A
Manuals	300BB0AD 000A
Tudo no máximo	5000A01 0000 300BB0A4 000A

#### Códigos para Elissa Steamer




Max Career Money	800BB15C FFFF 800BB15E 7530
Dinheiro no máximo	800BB160 FFFF 800BB162 7530
Max Air	300BB188 000A
Max Hang Time	300BB189 000A
Max Ollie	300BB18A 000A
Max Speed	300BB18B 000A
Max Spin	300BB18C 000A

Max Landing	300BB18D 000A
Max Switch	300BB18E 000A
Max Rail Balance	300BB18F 000A
Max Lip Balance	300BB190 000A
Manuals	300BB191 000A
Tudo no máximo	5000A01 0000 300BB188 000A

#### Códigos para Jamie Thomas

Dinheiro no máximo	800BB244 FFFF 800BB246 7530
Max Career Money	800BB240 FFFF 800BB242 7530
Max Air	300BB26C 000A
Max Hang Time	300BB26D 000A
Max Ollie	300BB26E 000A
Max Speed	300BB26F 000A
Max Spin	300BB270 000A
Max Landing	300BB271 000A
Max Switch	300BB272 000A
Max Rail Balance	300BB273 000A
Max Lip Balance	300BB274 000A
Manuals	300BB275 000A
Tudo no máximo	5000A01 0000 300BB26C 000A
Especial infinito	8001FD5A 2400 80010F50 2400

### COMO USAR OS CÓDIGOS

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



DETONADO

# Uma selva de gráficos perfeitos!

Dino Crisis 2

9.3

Capcom	Controle - facilita a ação	10
Ação	Diversão - caçar dinos	9
1 Jogador	Gráfico - sem falha poligonal	10
Memory Card	Som - um pouco repetitivo	8



Por Lord Mathias

Se você gostou de *Dino Crisis*, sucesso da Capcom no ano passado, prepare-se, pois a seqüência traz ação em dose dupla. Em *Dino Crisis 2*, sua missão será descobrir o que aconteceu com uma cidade que desapareceu misteriosamente. Tudo o que se sabe é que, antes de ser completamente encoberto por uma densa floresta, esse local estava sendo usado para a realização de pesquisas sobre uma poderosa fonte de energia. Você vai estar na pele de Regina e seu novo amigo, Dylan, membros de uma equipe especial do exército que viaja no tempo até a época do incidente. De cara, o acampamento do pelotão é atacado por dinossauros. Todos morrem, menos Regina e Dylan. Perdidos na selva, eles terão de cumprir a missão e ainda lutar para não serem devorados vivos. Duas boas notícias para você: nessa versão, os controles estão muito mais ágeis, e você terá munição de sobra para detonar com os bichões nervosos. Agora vamos ao que interessa!

# DINO CRISIS 2

## Dylan

### DICA DE COMBOS



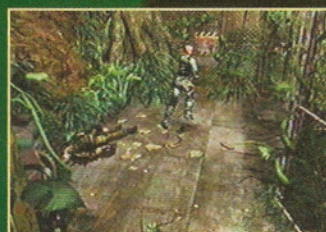
Você conseguirá um combo cada vez que matar um dinossauro antes de a pontuação do anterior sumir da tela. Quanto maior o combo, maior sua pontuação. Se for atingido, o efeito acaba. Mas se conseguir um grande e sair da área atual sem perder nada de energia, você ganhará um bônus



5 - Suba a escada somente quando tiver acabado de matar os dinossauros da parte de cima



6 - Ao contornar a árvore alta, não vá se confundir e dar a volta completa, retornando ao início da área. Desça pela escadinha ao fundo



1 - Logo no início, entre pela porta de metal oposta à que Regina entrou, pois você ainda não pode abri-la



2 - Ao se deparar com os primeiros dinossauros do jogo, imediatamente aperte R2 e afaste-se deles. Aperte então R1 para mirar automaticamente e use  para atirar. Para alternar a mira entre os alvos, use sempre L1



7 - Em áreas abertas, ande para trás enquanto atira para não correr o risco de ser atacado com um pulo

### O SISTEMA DE JOGO



Se sua barra de energia ficar vermelha, é porque você está perdendo sangue. Aperte Select rapidamente, entre em Item/Recovery e use soro ou uma energia grande para estancar o sangue



Para equipar as armas, use Select e escolha Weapon. A opção Main é a arma principal, que usa R1 para mirar e  para atirar. A Sub é a secundária, que utiliza apenas



Nos painéis de savepoint, entre em Shop para ter acesso ao menu de compras. O dinheiro utilizado é a pontuação obtida no jogo. Em Weapon você compra armas; em Recovery, energia; e em Tool, acessórios. Em Magazine há as opções Cartridge, em que você aumenta a capacidade das armas, e Charge, em que faz a reposição de munição



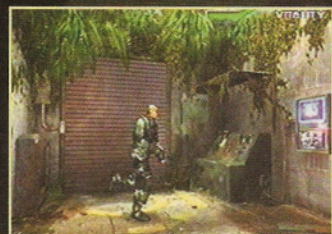
3 - Na bifurcação, pegue a energia ao fundo antes de subir a escada para continuar



4 - Fique atento quando for pegar as energias deixadas no chão, pois os dinossauros ficam de tocaia



8 - Suba no contêiner para pegar mais uma energia. Antes de descer, espere os dinossauros aparecerem para matá-los



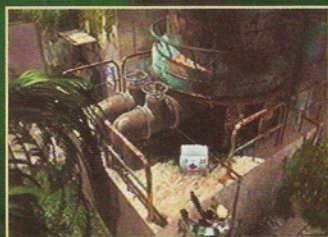
9 - Depois da porta grande metálica, você finalmente encontra o primeiro savepoint do jogo (na parede)



10 - Ao lado do savepoint, pegue o primeiro Dino File do jogo. Coletando todos, você conseguirá munição infinita na próxima jogada!



11 - Depois de salvar o jogo e se abastecer no savepoint (leia quadro "Sistema de Jogo"), continue pelo corredor menor



12 - Aqui você não corre o risco de ser surpreendido por um bichão. Pode pegar a energia do topo da escada



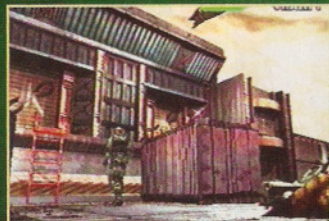
13 - Siga pela porta e prepare-se para enfrentar as áreas difíceis que começarão a partir de agora



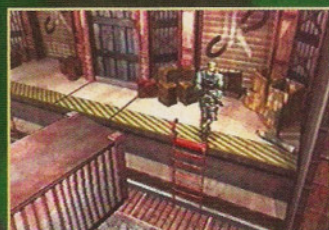
14 - Ao passar em frente ao túnel, entre para pegar mais energia. Mas cuidado com os dinossauros!



15 - Saia do túnel, siga até essa porta e prepare-se para encarar um T-Rex!



16 - Logo que retomar o controle, use rapidamente R2 para virar, corra e suba a escada



17 - Não fique tentando matar o monstro. Desça rápido a outra escada e continue correndo



18 - Corra em frente e vire um pouquinho para a esquerda. Você chegará à escada na parte de metal



19 - No instante em que subir essa escada, pegue mais uma energia antes de se mover



20 - Desça a última escada para finalmente livrar-se do T-Rex (por enquanto!)



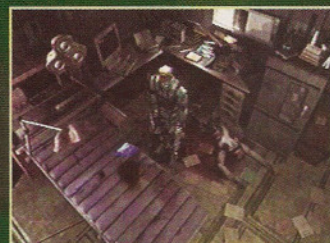
21 - Na parte seguinte (do chão quadriculado), você encontra outro Dino File na mesa do fundo



22 - Entre pela porta do outro canto do fundo da sala



23 - Siga pelo corredor sem medo, mas não vá até o final. Entre na enfermaria



24 - Pegue o file (azul) na cama. Sempre recolha esses itens durante o jogo!



25 - Muita gente pode passar despercebida por essa parte. É preciso ir para o outro lado da cama (em direção à tela)



26 - Então pegue a chave preta sobre a outra cama



27 - Não se esqueça de examinar o armário da parede para pegar mais uma energia



28 - Antes de sair, salve o jogo no savepoint perto da porta. E se abasteça, pois os dinossauros já estão aguardando do outro lado da porta!



29 - Volte para a parte do T-Rex, mas antes aproveite a sala do chão quadriculado para fazer vários combos



30/31 - Assim que sair, corra pra frente e vire-se para a esquerda para entrar na porta azul



DETONADO

# DINO CRISIS 2

## Regina



32 - Entrando, passe pelo corredor. Na sala do final, pegue outro file azul



1 - Saia do barco para começar com Regina. Siga para a área aberta e para a primeira porta



2 - A porta está trancada. Aperte  $\Delta$  para usar o bastão elétrico na trava e poder passar pela porta



3 - Examine o corpo do canto para pegar um Dino File



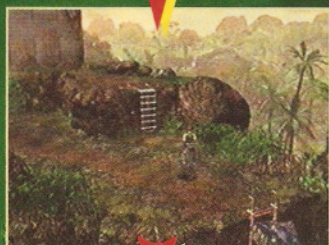
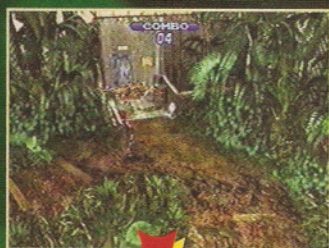
4 - Passe sobre a ponte sem se preocupar com o T-Rex que está lá embaixo. Ele não vai atacá-lo



33/34/35/36 - No painel brilhante, aperte Select. Em seguida, escolha Item e Key Item para ter acesso a seu inventário. Selecione o item desejado e uma das duas opções: a de baixo serve para ver qual é o item, e a de cima, para usá-lo. Utilize a chave preta



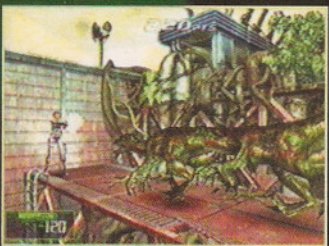
5 - Continue o caminho, usando sempre o bastão elétrico para afastar os dinossauros. Depois atire neles



6/7/8 - Na bifurcação, não entre pela porta ainda! Use o caminho de madeira. Quando for subir a escada, um monstro vai aparecer. Use R2 para se virar e corra reto, subindo apenas a última escada (não pegue a que está logo à vista)



9 - Assim que subir essa última escada, entre pela porta e não tente matar o bichão



10 - Em seguida, suba na plataforma e fique no canto matando tudo que aparecer. Desça pela outra ponta

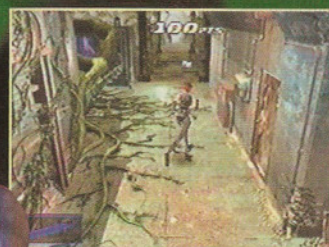
## EXTRA CRISIS



### PLAYER ENTRY



Ao terminar o jogo, você pode comprar personagens com os créditos que sobraram para utilizá-los no modo Extra Crisis, que então será habilitado. Esse modo é uma espécie de arena, em que dois jogadores podem, inclusive, lutar entre si



11 - Entre rápido pela primeira porta para chegar a um lugar seguro



12 - Nessa parte, use o savepoint antes de sair

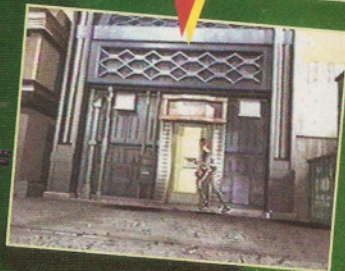


13 - Compre uma das duas armas que disparam fogo. A melhor é o lança-chamas (que é mais caro!), mas a outra também serve

# Dylan



14 - Saia da sala do savepoint, volte pela parte do dinossauro grande e pelo caminho de madeira. Entre pela porta



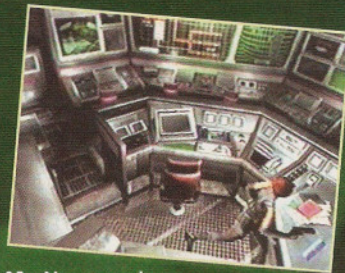
19/20 - Onde antes estava o T-Rex, haverá um monte de Pteranodontes. Ignore-os, corra em ziguezague e entre na porta azul



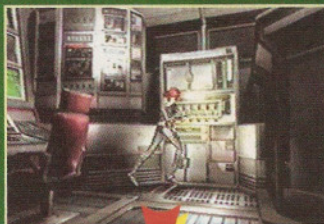
21 - Logo que entrar, pegue no chão o item que Dylan deixou e saia



22/23/24 - Ignore de novo os Pteranodontes, entre na outra porta e passe reto pela enfermaria. Use o bastão elétrico para abrir a porta



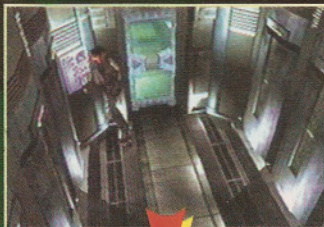
25 - Na nova sala, suba e leia o file que está em cima dos computadores



26/27 - Desça de novo e use a chave preta na máquina do fundo da sala



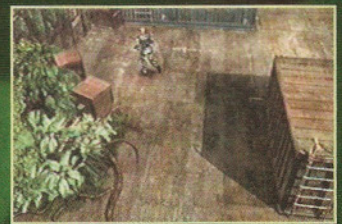
28 - Escolha a chave que está com a luzinha azul (a quarta, da esquerda para a direita)



29/30 - Entre de novo pela porta azul (onde Dylan está preso) e use a nova chave preta no painel da porta



1/2 - No barco, use o savepoint e depois saia pela porta perto dele. Suba a escada para voltar à selva



3 - Na área aberta, em que Regina entrou pela primeira porta, vá então pela segunda



4 - Na parte do outro dinossauro, use a escada para passar rapidamente pela parte mais alta



5 - Siga o caminho até a área em que Regina comprou a arma de fogo (a parte da ponte)



6 - Você precisará passar de novo pelo dinossauro. Use o mesmo caminho para fugir dele



15 - Nessa parte das plantas venenosas, cuidado para não encostar no gás letal delas. E quer saber? Toque fogo em todas as plantas!



16 - Não perca tempo tentando descer pela parte da bifurcação. Você só precisa fazer isso no final do jogo



17 - Queime todas as plantas no caminho e entre pela porta do final



18 - Você chegará à parte do primeiro savepoint. Siga então o mesmo caminho que Dylan



DETONADO

# DINO CRISIS 2



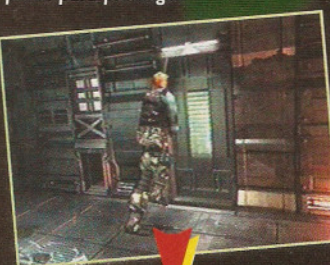
7 - Chegando perto da ponte, use o facão para passar pela porta em frente à do savepoint



8 - Fique longe dos dinossaurezinhos e mova-se sempre para não ser atingido por jatos de veneno. Siga para o outro lado da sala



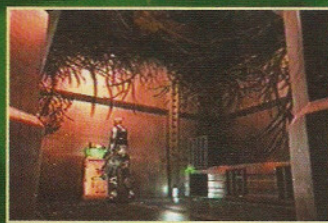
9 - Use o cartão amarelo no painel da porta para prosseguir



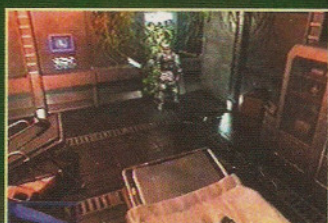
10/11 - Nessa nova sala, siga para a esquerda e entre pela porta. Para fechar a portinha verde, examine-a e escolha a opção da esquerda. Mas pode deixá-la aberta por enquanto



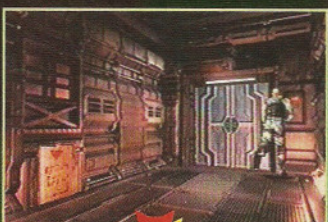
12 - Feche todas as outras portinhas verdes, menos a primeira. Para ir à outra sala, use o facão



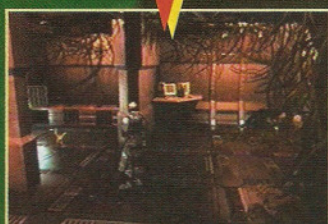
13 - Na parte das jaulas, deixe a grade aberta e não se esqueça de fechar a portinha da parede



14 - Depois do savepoint, use o facão para passar pela última porta dessa área



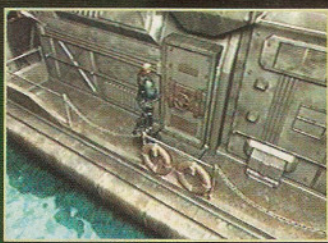
15/16 - Use o cartão amarelo no painel da porta metálica



17/18/19 - Para capturar o dinossaurezinho, empurre-o para a única abertura verde que você não trancou. Em seguida, entre pela porta e feche a abertura para ele não escapar. Guie o bicho até a grade que ficou aberta para conseguir um Dino File e o cartão de volta



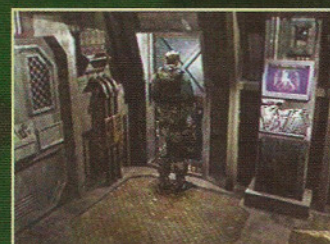
20 - Abra a porta metálica (usando o cartão amarelo de novo) e pegue a bateria vermelha no chão



21 - Volte todo o caminho pela selva até o barco



22/23 - Depois da sequência, use o painel do barco e opte por seguir para 3rd Energy Facility



24 - Salve o jogo e saia pela porta perto do savepoint

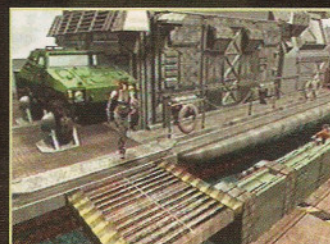


25 - Na parte seguinte, seja bem rápido para matar todos os dinossauros. A dica é sempre atirar primeiro nos bichos que estão perto

## Regina



1 - Antes de sair do barco, compre a metralhadora dupla para fazer vários combos na próxima parte



2 - Saia do barco e siga pela ponte



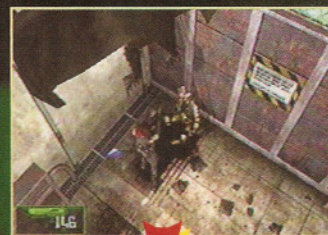
3/4 - Na parte dos dinossauros, fique circulando para conseguir combos bem altos. Pegue a energia antes de prosseguir



5 - Ignore os Pterodátilos



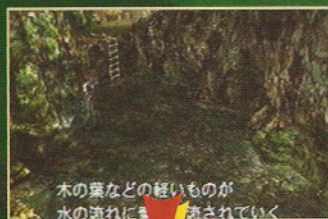
6 - Pegue mais um Dino File no caminhão estacionado



7/8 - Depois pegue o file azul perto do corpo do canto para saber o próximo local para onde deverá ir



9 - Use de novo o painel do barco para ir à selva e siga para a parte que ficou brilhando no mapa



10/11 - Examine a cachoeira e depois siga a folha que sairá boiando até encontrar o cartão azul (brilhando)



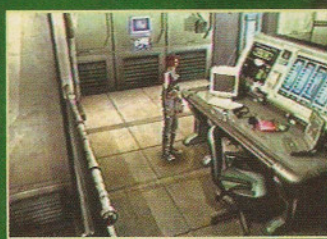
12 - Siga de novo até o local onde pegou o file (perto do corpo), mas passe por trás dos barris



13/14 - Na porta, use o cartão azul



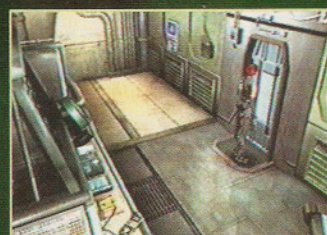
15 - Siga o caminho e passe sobre o barquinho parado. Vá em frente



16 - Depois da escada, pegue a chave do barco na mesa da sala do savepoint



17 - Pegue também outro Dino File na mesa (em frente à porta, perto do savepoint)



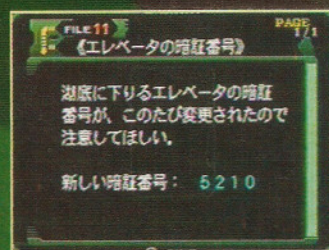
18 - Saia por essa porta para ir a uma espécie de varanda



19 - No final dela, encontre o ID Card em outro corpo. Entre de volta na salinha do savepoint



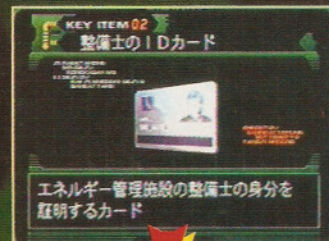
20/21 - Desça de novo a escada para voltar ao barquinho e use no painel a chave que acabou de pegar



22 - Anote o código que vai aparecer e suba de novo a escada para voltar à sala do savepoint



23 - Vá até a porta oposta à que usou para chegar à varanda



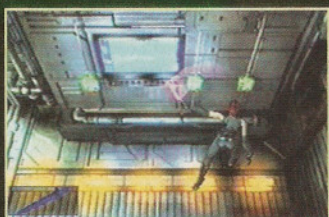
24/25 - Use o ID Card no painel da porta e digite o código na seqüência em que anotou



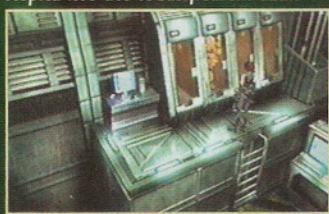


DETONADO

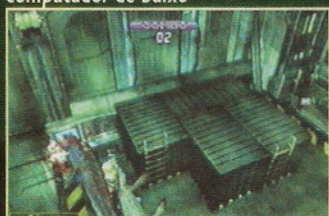
# DINO CRISIS 2



26 - Siga até o painel, ative-o e fique atento: logo que uma das luzes ficar vermelha, use o bastão elétrico nela. Repita isso até todas ficarem azuis



27 - Siga para o outro lado da sala, pegue o file no computador e a roupa de mergulho no armário. Ative o computador de baixo



28 - Na água, use X para pular. Afaste os inimigos usando  $\Delta$  e mate-os com a arma normal



29 - Siga pela plataforma da lateral da sala até chegar ao savepoint



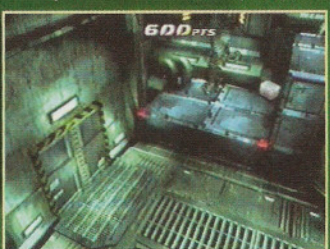
30 - Assim que possível, compre a arma que pode ser usada debaixo d'água para lançar granadas



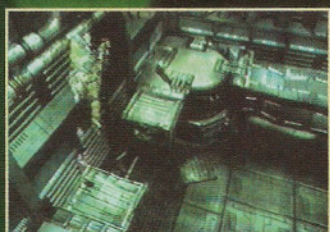
31 - Passe pelas barreiras pulando, mas cuidado com os inimigos que virão do alto!



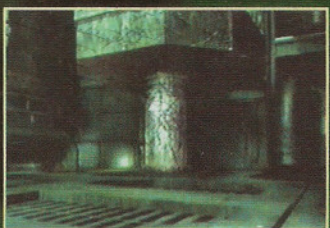
32 - Passe direto pelo elevador, pois você ainda precisa ativá-lo. Entre pela porta



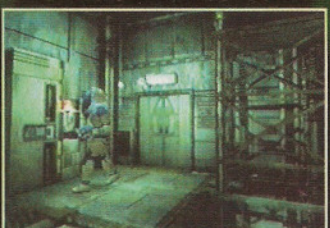
33 - Corra para o canto oposto à entrada, mas não entre ainda pela porta amarela. Suba na plataforma e pule para a mais alta



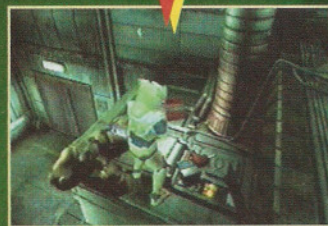
34 - Siga pela plataforma com cuidado, pulando os buracos para não cair. Vá até a área perto da entrada dessa sala



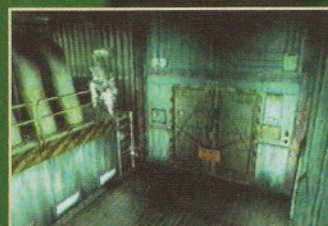
35 - Atire uma granada na coluna rachada para prosseguir sobre ela



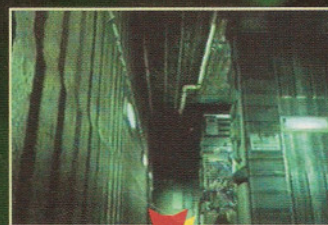
36 - Logo que entrar, ative a alavanca da parede para fazer o elevador funcionar, mas não o utilize ainda



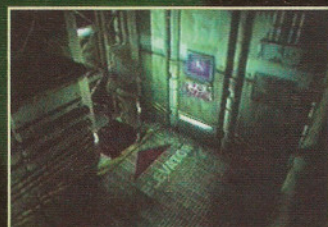
37/38 - Ande na plataforma perto da alavanca, suba com cuidado nos canos e pule para a frente para pegar a peça do computador



39 - Passe pela porta perto de onde pegou a peça e volte ao início da fase. Suba atrás dos canos



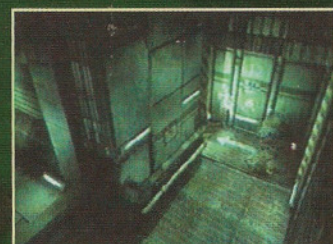
40/41 - Entre na abertura da parede e use a peça que encontrou no computador



42 - Siga de novo para a sala grande e, agora sim, entre pela porta amarela. Depois passe por uma porta grande, salve o jogo e use o elevador para continuar



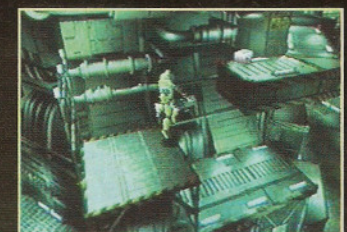
43 - Ao passar pelo corpo encostado, pegue o CardKey que está com ele



44 - Pegue mais um Dino File no outro canto, antes de entrar pela próxima porta



45 - Esse inimigo é fácil. Basta ficar parado, segurar R1 e apertar L1 repetidamente para mirar nele quando estiver chegando perto



46 - Depois de matar o dinossauro gigante, suba pelas plataformas, siga até entrar no elevador e ative-o

## Dylan



1 - Pegue o Dino File bem no início, perto do caminhão. Siga então pelo caminho de terra e use o facão para abrir passagem





2 - Você precisará do lança-granadas para explodir a pedra grande e entrar na caverna. Compre-o no savepoint



7 - Pegue outro Dino File no corpo



3 - Dentro da caverna, mate os inimigos usando granadas e detone as pedras para encontrar itens escondidos. Siga até o final



8 - Entre na Robson's Store (com o letreiro vermelho)



12 - Continue e desça a escada. Na sala dos computadores, ative a máquina do canto



17 - Siga a garota e a defenda dos dinossauros. Chegando a um paredão, use a escada à esquerda para prosseguir



4 - Na próxima parte, use  $\Delta$  para que os mísseis detonem os contêineres e você consiga passar. Seja rápido!



9 - Pegue a chave no chão, ao fundo. Olhe o mapa e siga para abrir a porta que está piscando (use a chave)



13 - Pegue o Dino File ao lado



18 - Na parte dos lasers, ative as colunas na seguinte seqüência: verde, amarelo, vermelho e azul. Ative o painel para continuar



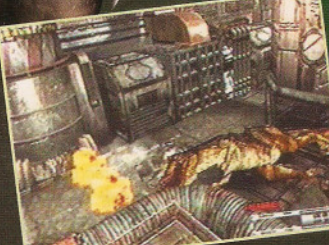
14 - Saia da sala, ative os painéis que liberam gás e incendeie tudo com um tiro de granada ou fogo para matar o superdinossauro



19 - Salve o jogo no último savepoint, mas não gaste dinheiro! Logo que encontrar o último inimigo, corra para passar pela ponte



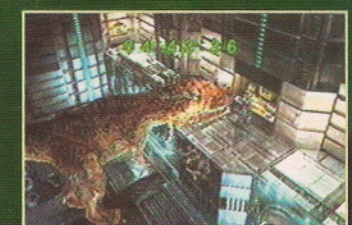
5 - Pegue outro Dino File no savepoint



10 - Para controlar o canhão do tanque, use L1 e R1. Siga até o outro lado da cidade, destruindo todos os obstáculos



15 - Depois use o painel e o bastão de energia nas luzinhas vermelhas. Suba pela plataforma, ative o painel e depois o foguete



20 - Essa parte tem o computador central, um painel na esquerda e outro nos fundos, à direita. Ative-os na seqüência: esquerda, fundos, centro



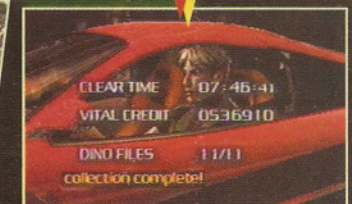
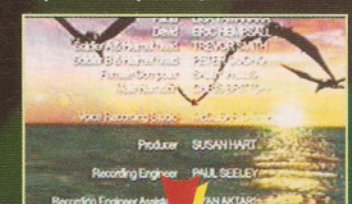
6 - Na próxima parte, atire sempre nos dinossauros próximos do carro para não ser atingido. E fique atento para não ser surpreendido pelos lados!



11 - Pegue a máscara de gás no chão e volte para a selva de barco. Desça a parte perto de onde estavam as plantas venenosas (no início do jogo)



16 - A partir de agora, pare de gastar dinheiro. Atire nos dinossauros próximos de David



20/21 - Aproveite o cinematográfico fim dessa aventura cheia de adrenalina. E agora curta o modo Extra Crisis!





# Entre máscaras e fadas, mais um jogoço

The Legend of Zelda: Majora's Mask

10

Nintendo	Controle - muito preciso	10
Ação/RPG	Diversão - usar máscaras	10
1 Jogador	Gráfico - de encher os olhos	10
Expansion Pak	Som - bem característico	10
Control Pak		



Por Marcelo Kamikaze

Vou logo avisando: esse é um dos melhores e maiores jogos já produzidos para videogame! A altíssima qualidade dos gráficos, o som característico, a movimentação suave das câmeras e a jogabilidade bem diversificada fazem da quinta versão de Zelda um game único. Pelo nome The Legend of Zelda: Majora's Mask, já dá pra sacar que as máscaras (24 no total) têm papel fundamental no jogo: com elas você poderá ganhar novos poderes. Além das máscaras, existem ainda itens, armas e corações que devem ser coletados. Diferente das versões anteriores, não há um mapa geral para seguir: Então você terá de comprar pequenos mapas dos vendedores que ficam sobrevoando os lugares. Fique esperto, pois algumas ações devem ser realizadas em uma determinada hora. Se falhar, terá de fazer tudo de novo. Ah! Você também terá de voltar no tempo muitas e muitas vezes. A versão que a gente detonou é a japonesa, mas a americana é praticamente igual (a diferença é que a americana, obviamente, está em inglês). Agora chega de papo! É hora de correr atrás do vilão Skullkid e salvar o mundo de um impacto com a Lua!

## Estratégias e Elementos do Jogo



Acerte as corujas para marcar as cidades. Assim, quando você tocar a melodia Song of Wind, será possível se teletransportar para os locais rapidamente



Compre os mapas das missões com esse vendedor. Ele sempre estará voando pelos arredores da cidade



Em Talmina, você encontrará uma coruja perto da Milk Road. Se matá-la, você ganhará muito dinheiro. Mas se ela acertar você, roubará seu item. Caso isso aconteça, compre-o de volta na loja de Clocktown, que só abre às 10h da noite



Existem 52 Heart Pieces espalhados pelo jogo. Juntando quatro desses, você aumenta um coração na sua vida



Há 15 fadas perdidas nas dungeons. Encontre-as e leve-as para a caverna de fadas. Assim ganhará poderes extras



O Log Book indica o que fazer no jogo. Leia-o sempre para cumprir suas missões



MÁSCARA	FUNÇÃO	COMO CONSEGUIR
Deku	Transformar-se em Deku	Fale com o colecionador na torre do relógio depois que aprender a Song of Time com Zelda
Goron	Transformar-se em Goron	Em Goron Village, siga o Goron invisível e toque a Song of Healing
Zora	Transformar-se em Zora	Em Great Bay, traga o Zora que está no meio do mar para a maré e toque a Song of Healing
Adult Link	Link fica adulto	Pegue todas as máscaras e fale com o Majora Mask Kid na Lua
Fairy	Atrair fadas perdidas que estão distantes	Pegue a ocarina, salve a fada que à noite está a leste de Clocktown e leve-a para a caverna
Pig	Farejar cogumelos	Siga o Deku que está na caverna à esquerda de Deku Village
Truth	Falar com animais	Mate todas as 30 aranhas que estão na caverna do pântano
Giant	Ficar gigante	Está dentro de um dos baús em Rock Bill Dungeon
Rock	Nenhum inimigo percebe sua presença	Dê uma poção vermelha para o guarda invisível que está perto da entrada de Ikana
Frog	Conversar com sapos	Dê a carne que está no lustre da casa em Goron Village para o Goron com um sapo na cabeça
Love	Falar com o cara do escritório em Clocktown	Fique esperando por Café no quarto do Inn (com a moça) até um minuto para o fim em Clocktown
Skull	Falar com os esqueletos	Toque a Song of Awake no esqueleto gigante que está dormindo no cemitério e detone-o
Explosion	Explodir	Salve a velha à meia-noite do primeiro dia (ao norte de Clocktown)
Bunny	Correr mais rápido	Use a Chicken Mask para pegar os pintinhos no galinheiro, em Romani Ranch
Cafe	Ficar com a cara de Cafe	No primeiro dia, fale com a gorda às 10 da manhã, na casa a leste de Clocktown
Garo	Falar com o cara de capuz na entrada do cemitério	Ganhe a corrida de cavalos em Goman Track
Stayup	Não dormir nas histórias da velha em Clocktown	Não salve a velha e passe numa loja em Clocktown para comprar a máscara por 500 rupees
Chicken	Pegar os pintinhos do galinheiro	Fale com o cara à noite, perto do lago em Clocktown
Chairman	Mudar a personalidade dos irmãos Goman	Use a Romani Mask e fale com o Zora gordo às 10 horas da noite, no Milk Bar (em Clocktown)
Mummy	Falar com múmias	Toque a Song of Healing para o cara que está com um trombone no telhado da casa, em Ikana
Post	Checar as caixas de correio	Entregue a carta do pai de Cafe para o carteiro, em Clocktown
Keaton	Falar com a raposa das plantas vivas	Passa na casa de Cafe depois que entregar o colar para a moça do Inn
Romani	Entrar no Milk Bar	Ajude Romani às 2 da madrugada do primeiro dia, atirando nos aliens em Romani Ranch
Kamaro	Dançar para as gêmeas em Clocktown	À meia-noite, vá até as rochas em formato de cogumelo, ao norte de Talmina

## Hylure



1 - Entre na árvore e vá detonando as plantas para pegar dinheiro. Siga até encontrar Skullkid



2 - Use a flor-canhão para alcançar as plataformas distantes. Siga, e o colecionador de máscaras aparecerá

## Clocktown



1 - A primeira coisa a fazer é comprar os mapas com o vendedor ao norte



2/3 - Entre na caverna que está perto do vendedor de mapas e fale com as fadas. Depois pegue a fada que está perdida no lago, a sudoeste da cidade, e leve-a de volta à caverna para ganhar o Magic Meter

## Músicas Secretas

Passar 12 horas  
C→, C→, A, A, C↓, C↓

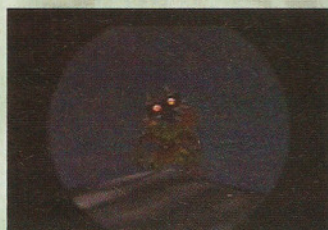
Prolongar o tempo  
C↓, A, C→, C↓, A, C→



4 - Atire uma bolha no balão. Fale com o garoto e procure seus amigos (há dois nessa mesma área: um a oeste e outro a leste). Corra atrás deles e depois anote a senha



5 - Ao leste da cidade, diga a senha para o menino sair do caminho



6 - Use o telescópio para olhar em cima da torre do relógio. Depois pegue a pedra Tear of Moon que cairá do lado



7 - Dê a pedra para o Deku que está no centro da cidade (você ganhará um mapa, mas não se preocupe com isso ainda!)



8 - Pule na torre do relógio à meia-noite do 3º dia. Pegue o Heart Piece e siga



9 - Atire uma bolha em Skullkid e pegue a ocarina. Depois você aprenderá a Song of Time. Toque a melodia imediatamente



10 - Entre na torre do relógio e fale com o colecionador. Ele ensinará a Song of Healing. Pegue a Deku Mask



11 - À noite, pegue a fada que está ao leste da cidade. Leve-a para a caverna para ganhar a Fairy Mask



12 - À noite, vá ao lago e fale com o cara com uma caixa de música. Ele dará a você a Chicken Mask



13 - Pegue a Tear of Moon de novo. Na volta, o menino dará a você o Log Book. **Atenção:** use a mesma senha de antes, pois dessa vez você deverá necessariamente passar pelo garoto sem ter brincado de esconde-esconde



14 - Dê a Tear of Moon para o Deku e ganhe um mapa. À meia-noite, ofereça-o para a mão que está no banheiro do Inn e ganhe um Heart Piece

## Romani Ranch



1 - No 3º dia, saia de Clocktown e atravesse a Milk Road para chegar ao rancho. Vá até o galinheiro e use a Chicken Mask para pôr os pintinhos em fila. Pegue a Bunny Mask

## Pântano



1 - No 1º dia, vá à floresta mística, que está atrás da loja de poções, e siga o macaco até encontrar uma bruxa



2 - Volte à loja de poções e traga o remédio para a bruxa. Você vai ganhar a primeira garrafa



3 - Ganhe a câmera na loja da bruxa que você salvou. Depois, quando você estiver no barco, desça no meio do caminho e siga o macaco



DETONADO



## Deku Village



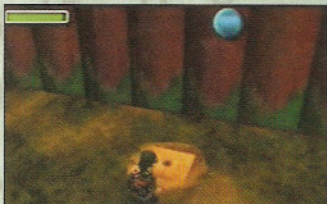
1 - Vá até a sala do chefe, tire uma foto dele e fale com o macaco preso



2 - Desvie dos guardas para pegar um Heart Piece



3 - Num dos buracos, compre a Magic Bean e encha a garrafa de água na poça ao lado



4 - À direita da vila, plante a semente e regue-a



5 - Voe de flor em flor até o macaco preso. Use a ocarina e aprenda a Song of Awake

68



6 - Use a flor-canhão para entrar na passagem perto do acesso à vila

## Pântano



1 - Aprenda a Song of Wind na pedra sagrada e entre na cachoeira

## Udo Fall



1 - Toque a Song of Awake na plataforma com o rosto de Deku

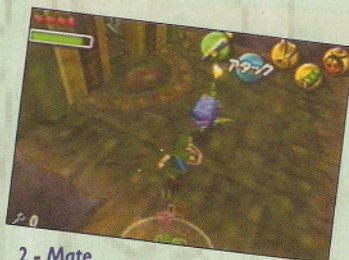


2 - Antes de entrar, siga até encontrar um baú com um Heart Piece

## Udo Fall Dungeon



1 - Pegue a 1ª fada logo na entrada e depois a 2ª, que está no baú ao lado



2 - Mate as plantas e pegue a 3ª fada e o Deku Stick. Pegue a 4ª fada no vaso do canto



3 - Detone a colmeia da parede para achar a 5ª fada. Pegue a chave no baú



4 - Use a flor-canhão para matar as três tartarugas e pegue o mapa



5 - Empurre o bloco. A 6ª fada está na água, a 7ª com a aranha, e a 8ª na colmeia do teto. Use o galho e leve fogo à tocha apagada



6 - Mate os insetos com bolhas para pegar a bússola



7 - Suba as escadas e queime a teia



8 - Mate os monstros negros para pegar a 9ª fada no baú. Acenda as tochas para seguir



9 - Pegue a 10ª fada na bolha e pise nos dois switches da sala (assim você aciona a escada e o baú da 11ª fada)



10 - Esse é o 1º subchefe: acerte espadadas nele e pegue o Fairy Bow



11 - Atire no olho lá da frente. Depois use a flor-canhão e entre na porta



12 - Segundo subchefe: atinja o sapo com a flor-canhão e depois dê uma flechada nele. Pegue a Boss Key

12



13 - Na sala central, atire a flecha contra o fogo para acertar o meio da plataforma de baixo



14 - Em cima da plataforma que gira, atire e acenda a tocha do canto



15 - Pegue a 12ª, a 13ª e a 14ª fada na parede. Atire no cristal e pegue a 15ª fada. Siga pela porta do chefe



16 - Odooru Boss: espere-o errar o golpe e detone-o a espadas. Pegue o Heart Container, a Odooru Mask e aprenda a Song of Vow



17 - Leve a princesa Deku na garrafa para o chefe da vila. Depois leve as fadas à caverna (perto da coruja de Udo Fall) para ganhar um ataque

## Deku Village



1 - Entre na caverna à esquerda da vila e siga o Deku voador com a Bunny Mask. Depois pegue a Pig Mask

## Pântano



1 - Mostre a foto do chefe Deku na loja para ganhar um Heart Piece



2 - Com a Pig Mask, ache a fumaça roxa. Pegue-a com a garrafa e leve-a até a loja de poções. Repita isso para comprar a poção azul

## Death Mountain



1 - Compre a Bomb Bag na loja em Clocktown e vá para a Death Mountain. Use a flecha na entrada



2 - Use as bombas para detonar os blocos de neve. Avistando a casa de madeira, siga pela direita

## Goron Village



1 - Ache a coruja e pule nas penas. Pegue a Lens of Truth



2 - Use a lente e siga o Goron invisível. Chegando ao topo da montanha, toque a Song of Healing para ganhar a Goron Mask

## Golden Spiders (Pântano)



1 - Com um Deku Stick, dois Magic Bean, uma garrafa, flechas e bombas, vá à caverna com teia na entrada. Você terá 30 aranhas para destruir



2 - Localize as aranhas na sala central. Primeiro andar: 1 no vaso, 1 na água, 1 no pilar e 2 nos furos da parede (use os bichinhos que estão numa das salas). Segundo andar: 1 no pilar, 1 na parede e 1 no furo



3 - Sala esquerda. Primeiro andar: 2 nas caixas (use Goron), 1 na parede (detone a pedra e use sementes) e 1 no muro cinza. Segundo andar: 1 na tocha



4 - Sala direita. Primeiro andar: 1 no vaso, 2 nos vasos grandes (soque com Goron) e 1 atrás do Deku (corte as plantas). Segundo andar: 1 na parede e 2 nas colméias



5 - Primeira sala frontal: 1 na escada (acerte o cristal), 1 no pilar, 1 na colméia e 1 na parede (use sementes)



6 - Segunda sala frontal: 2 no chão, 3 na árvore (use Goron) e 1 na colméia. Volte para ganhar a Truth Mask

## Goron Village



1 - Use o pulo de Goron na entrada e abra a porta. Fale com o bebê

## Death Mountain



1 - Na montanha de escada invisível, puxe a pedra. Pegue água morna e corra para a parte das pontes



DETONADO



## Snow Head Dungeon



1 - Atire nas bolhas que estão debaixo da plataforma e no pilar de baixo para pegar a 1ª e a 2ª fada



2 - Use a água no gelo antes que esfrie. Pegue mais no buraco



2 - Pegue o mapa no baú e a 3ª fada no canto



3 - Quebre os blocos e ache Goron. Descongele-o e ouça o som. Depois toque para o bebê para aprender a Song of Lullaby



3 - Suba no switch da lava com Goron Link e acione o baú da 4ª fada



4 - Role com tudo para pular a ponte quebrada



4 - Mova o bloco até aparecer um baú. Vá aonde estava o bloco e pegue a primeira chave

## Snow Head



1 - Use a Song of Lullaby para parar a ventania



5 - Pegue a bússola e use bomba na parede rachada e na caixa de cima, onde está a 5ª fada



6 - Nessa sala, detone os gelos do teto e pegue a 2ª chave no bloco de neve. Use a lente para pegar a 6ª fada na parede!



11 - Mate as estátuas e pegue a 10ª fada. Acenda as tochas e entre para afundar o switch



7 - Pise no switch amarelo, no azul do outro lado, no próximo amarelo e siga. Use a lente e pegue a 7ª fada no teto!



12 - Na sala do início, mate as estátuas para pegar a 3ª chave



8 - Dê a volta rolando pela parede



13 - Na sala do mapa, mate a estátua e acerte o olho. Use a lente e suba para pegar a 11ª fada



9 - Primeiro subchefe; corra e acerte nele quando girar. Pegue a Fire Arrow



11 - Na sala com monstros de neve, use a lente e pegue a 12ª fada na parede



10 - Derreta os gelos e pise no switch. Pegue a 8ª fada e use o bloco na porta de cima para achar a 9ª na sala ao lado





2 - Mate os dois lagartos para capturar a 13ª e a 14ª fada



3 - Segundo subchefe: é o mesmo. Use a mesma tática e pegue a Boss Key



4 - Dê socos em todos os blocos azuis do pilar. Vá para o topo dele



5 - Antes de enfrentar o chefe, use a flor-canhão e vá até a parede invisível (lá embaixo) para pegar a 15ª fada



6 - Goato Boss: use a rampa, acerte-o para derrubá-lo e fique rolando na cola dele. Pegue o Heart Container e a Goat Mask. Leve as fadas para trás da montanha da dungeon e duplique o Magic Meter

## Clocktown



1 - Dê 200 rupees para a mulher do banco para conseguir o Rupee Safe

## Melhorando a espada



1 - Detone o chefe de Snow Head e siga para Goron Village. Fale com o Goron gigante na caverna



2 - Leve a bomba à rocha em Death Mountain (parte das pontes). Volte e pegue a Big Bomb do Goron gigante



3 - Pague o cara na casa de madeira, em Death Mountain (primeiro dia antes de anoitecer), e vá à caverna que você abriu com a bomba gigante



4 - Ganhe velocidade nas rampas. Pegue o ouro e a segunda garrafa. No segundo dia, busque a espada na casa e dê o ouro. Espere o 3º dia para pegá-la

## Goron Village



1 - Na casa, acenda o lustre com a flecha e quebre os vasos de cima até a carne cair



2 - Leve a carne até o Goron com o sapo, perto da casa de madeira, para ganhar a Frog Mask

## Romani Ranch



1 - Detone a rocha em Milk Road com a Big Bomb (1º dia). Siga e fale com a menina



2 - Com Epona, atire nos fantasmas. Aprenda a Song of Epona



3 - Às 2 da madrugada, ajude Romani (espere no celeiro). Atire nos aliens e proteja o celeiro até o amanhecer. Pegue a terceira garrafa



4 - No segundo dia, fale com a irmã de Romani. Às 6 da tarde, ajude-a a entregar leite e pegue a Romani Mask

## Great Bay



1 - Use Epona para chegar ali (chame-a com a melodia). Traga o Zora que está no mar até a maré. Use a Song of Healing e pegue a Zora Mask



2 - Mate o monstro na cachoeira para ganhar um Heart Piece



3 - Mate o chefe de Snow Head e pegue o baú com um Heart Piece na água, em Death Mountain (parte das pontes)



DETONADO



### Cemitério



4 - No 1º dia, ache o esqueleto dormindo e use a Song of Awake. Mate-o e pegue a Skull Mask no baú (use o muro para pular)



5 - Na noite do primeiro dia, use a Skull Mask. Fale com os esqueletos da tumba e caia nela. Acenda as tochas e mate o cavaleiro. Então aprenda a Song of Storm na lápide



6 - No segundo dia, caia de novo. Use a lente e detone a parede rachada. Mate o cavaleiro para ganhar um Heart Piece



7 - Caia de novo no terceiro dia. Guie o coveiro e ache 3 espíritos nas terras. Mate o fantasma e pegue a 4ª garrafa

### Fortaleza Pirata



1 - Vá para Great Bay e quebre as tábuas de madeira



2 - Pise no switch para abrir a grade



3 - Pule a corrente de água para prosseguir



4 - Pise no switch e pegue a Heart Piece. Depois acerte o cristal e siga



5 - Atire e desvie das guardas para subir as escadas e atravessar a ponte



6 - Acerte a colméia e pegue o Hookshot



7 - Pegue o primeiro ovo que está dentro do aquário, na sala do Hookshot



8/9 - Ao norte, entre na sala com dois barris e desvie da guarda. Mate a pirata de laranja e pegue o 2º ovo



10 - Vá à sala com canhões (ao sul) e desvie da guarda. Vença a pirata de verde e pegue o terceiro ovo



11 - Ao norte, siga pela ponte e vá à sala com três guardas. Vença a pirata de roxo e pegue o quarto ovo

### Deku Link



Cabeçada: golpe muito bom quando há muitos inimigos em volta de você (aperte A)



Voar: use a flor-canhão e salte (aperte B para atirar nozes)



Bolha: segure B e acerte alvos distantes

### Great Bay



1 - Jogue os ovos no aquário da casa do velho que está no meio do mar



2 - Entre no meio dos dois pilares que estão no fundo do mar





3 - Siga as placas para chegar ao outro lado. Mas cuidado, pois algumas são falsas!



4 - Detone as cobras nos buracos para pegar o 5º, o 6º e o 7º ovo



5 - Jogue os ovos no aquário. Use a guitarra e aprenda a tocar a Song of Bossanova

## Zora Hole



1 - Mergulhe no mar e entre em Zora Hole. Toque a Song of Bossanova para Ruru e suba na tartaruga

## Great Bay Dungeon



1 - Acenda as tochas e pegue a primeira fada



2 - Feche a válvula do cano amarelo dentro da água. A segunda fada está na água, e a terceira, com a aranha



3 - Na sala com o enorme pilar giratório, pegue a quarta fada no barril. Mergulhe para capturar a quinta fada no vaso do fundo



4 - Use o Hookshot no baú e pegue o mapa. A 6ª fada está nos vasos



5 - Mate as plantas e pegue a 7ª fada



6 - Pegue a bússola e mergulhe para conseguir a primeira chave. Pegue a 8ª fada no vaso que está na água



7 - Primeiro subchefe: acerte bombas para esparramar as bolhas e detone-as com a espada. Atire flechas quando o inimigo abrir o olho. Pegue a Ice Arrow



8 - Congele as lulas com a flecha. Suba e feche a válvula do cano vermelho



9 - Na sala da bússola, atire flechas de gelo na água para formar blocos



10 - Segundo subchefe: atire flechas de gelo na bolha do teto e dê espadadas no sapo. Pegue a Boss Key



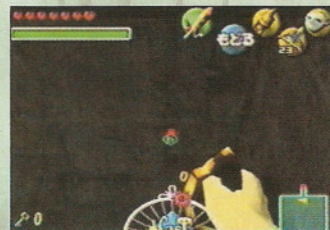
11 - Na sala central, congele a cachoeira que bloqueia a escada



12 - Congele a água e vá fechar a válvula do cano verde do outro lado. Pegue a nona fada em cima



13 - Atravesse a sala do mapa. Congele a geléia e feche a válvula do cano vermelho



14 - Na sala da entrada, use o gancho e pule no pilar que foi acionado. Feche a válvula do cano vermelho e a do amarelo para mudar a rotação

## Goron Link



Soco: golpe que pode quebrar objetos na tela (aperte B)



Rolar: serve para atravessar pontes quebradas e ajuda na locomoção (segure A e aperte a direcional para frente)



Pisão: segure A e aperte B. Serve para acionar switches que precisam de muito peso



DETONADO



19 - Gyotyu Boss: atire uma flecha e use Zora para acertá-lo nadando. Pegue o Heart Container e a Gyotyu Mask. Leve as fadas a Great Bay (vá pelos coqueiros e detone a pedra) para duplicar sua defesa

### Golden Spiders (Great Bay)



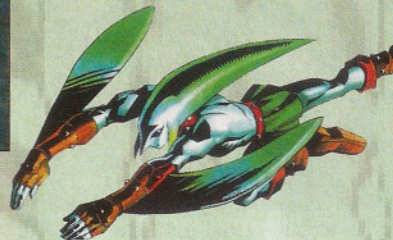
1 - No primeiro dia, entre na casa com a rachadura na parede e detone as aranhas. Veja a seguir onde elas estão...



2 - Entrada: 2 no corredor e 1 na teia



3 - Sala central. Primeiro andar: 1 na viga, 1 na parede e 2 nos vasos (insista no do canto). Subsolo: 1 no vaso grande, 1 na parede, 1 na teia, 1 no vaso e 1 na viga



4 - Biblioteca: 1 na escrivaninha, 3 nas prateleiras, 1 na viga (suba na escrivaninha e depois na prateleira para atirar) e 2 nos quadros (para pegar em um deles, suba na prateleira)



5 - Primeira porta: 1 no quadro, 1 na viga, 3 no lustre e 1 no vaso. Acerte a ordem das máscaras com flechas e pegue o Heart Piece



6 - Segunda porta: 1 na teia, 1 na parede, 1 na caixa, 1 dentro do buraco (quebre a caixa) e 1 no barril de cima. Volte e ganhe a Big Rupee Bag

### Evento Deku's Map



1 - Em Clocktown, dê a Tear of Moon para o Deku e pegue o primeiro mapa



2 - No pântano, dê o mapa para o Deku com o Link normal e pegue o segundo mapa e o Heart Piece



3 - Em Goron Village, use Deku para pegar o terceiro mapa e o Heart Piece



4 - Use Goron em Zora Hole para pegar a quarto mapa e o Heart Piece



5 - Vá a Goman Track (Milk Road) com Epona. Vença a corrida para ganhar a Garo Mask



6 - Chegue perto da entrada do cemitério usando a Garo Mask e fale com o cara de capuz lá em cima



7 - Em Ikana, vença o cara de capuz e ache o Deku. Use Zora e dê o quarto mapa para conseguir o Heart Piece



15 - A 10ª fada está na saída da sala dos fundos. A 11ª está no meio. Feche a válvula do cano verde



16 - Suba na plataforma móvel e pule para a outra. Use o Hookshot no baú do outro lado para pegar a 12ª fada



17 - Congele a cachoeira para seguir, mas antes suba nas hélices e use o gancho para pegar a 13ª fada



18 - A 14ª fada está embaixo da gangorra. Suba, feche a válvula e ande no cano verde para pular na plataforma da frente e pegar a 15ª fada



8 - Perto da entrada do cemitério, use a lente para achar o guarda. Dê uma poção vermelha a ele e pegue a Stone Mask

## Quinta Garrafa (Great Bay)



1 - Use o gancho nos coqueiros para ir até o topo da cachoeira. Entre na caverna e vença os castores. Pegue a quinta garrafa e volte de novo para pegar um Heart Piece

## Ikana



1 - Numa caverna ao norte tem um fantasma. Use a Song of Storm para tirar o veneno



2 - Fique longe e espere a menina sair. Depois corra para entrar na casa



3 - Cheque o armário e use a Song of Healing no cara. Pegue a Mummy Mask



4 - No buraco ao norte, use a Mummy Mask. Você deve dar itens para que as múmias abram as portas. Inicialmente, tenha em mãos dez Deku Nuts, 1 peixe, 2 poções azuis, 5 Magic Bean, 1 leite (compre em Goman Track), 1 Big Bomb e dez bombas. Depois, lá dentro mesmo, pegue bichinhos, fantasmas, peixes e água (espere esfriar!) para entrar nas outras salas



5 - Acenda as quatro tochas e pegue o Mirror Shield. Coloque luz no sol da parede e do bloco

## Ikana's Castle



1 - Nessa sala, bata no cristal e corra para o outro lado. Depois acerte o outro cristal e pule no switch de cima



2 - Livre-se das bombas, encostando umas nas outras com o gancho



3 - Atire no cristal e siga pelas flores-canhão para pegar o Heart Piece (não se esqueça de subir de novo para acionar o switch!)



4 - Use a luz (tem de estar de manhã!) no desenho do sol



5 - Ponha a Big Bomb no chão que está rachado. Caia e use a luz no sol



6 - Guardian Boss: queime as cortinas e acerte os esqueletos até caírem. Então use a luz neles. Aprenda a Song of Makegara

## Rock Valley



1 - Suba até o topo. Com a nova melodia, faça cópias diferentes de Link em cima dos switches. Em um use o próprio Link; em outro, Zora; e, no último, Goron

## Rock Valley Dungeon



1 - Na entrada, atire no olho e pegue a primeira fada

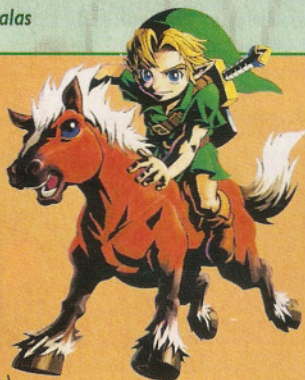
## Zora Link



Combo: ataque que usa seqüências de golpes marciais (aperte B repetidamente)



Fação: atira suas escamas para acertar um alvo distante (segure B)



Mergulhar: nada e destrói inimigos (aperte R). Aperte B para afundar





DETONADO



2 - Detone a parede rachada e ponha as caixinhas nos switches. Para o switch grande, use Goron



3 - Use a bomba no chão escuro



4 - Passe a lava e pegue o mapa. Mate as estátuas e pegue a primeira chave. Pegue a segunda fada lá em cima



5 - Pule por cima da água e pegue a segunda chave. Depois mergulhe e acione o switch lá no fundo



6 - Atire no olho para encontrar o baú e depois use a luz no espelho por um tempo. Corra até ele para refletir a luz no bloco e pegue a bússola



7 - Use luz no sol das paredes e blocos e pegue a 3ª e a 4ª fada. Use os espelhos e ilumine o bloco da frente



8 - Na parte de baixo, pise em um switch e use Goron em outro. Depois, com Deku, pegue o baú da 5ª fada à esquerda, e o da 6ª no fim



9 - Primeiro subchefe: espere que ele erre o golpe e acerte-o com uma espadada. Em seguida, use o escudo e pegue a Light Bow

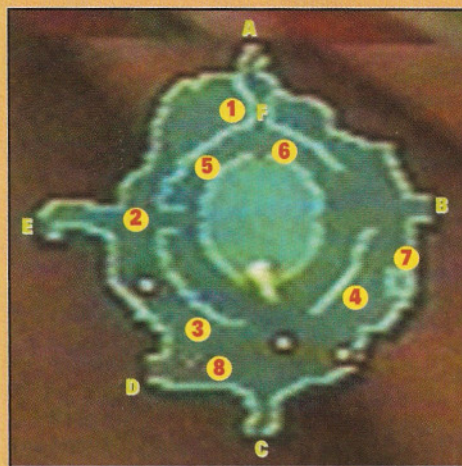


10 - Atire quando o olho ficar amarelo. Pegue a 7ª fada e siga. Ao voltar à primeira sala, atire no sol para revelar um baú. Volte para a sala da segunda chave e atire flechas de luz nos dois blocos. Então pegue a 8ª fada



11 - Saia da dungeon e use os três switches de novo. Depois utilize a flecha de luz no cristal para girar a dungeon e entre. Na primeira sala, pegue a 9ª fada no baú

## Mapa de Talmina



Os números indicam os buracos mais importantes

- A - Death Mountain (Goron Village - Snow Head)
- B - Ikana (Cemitério - Rock Valley)
- C - Pântano (Deku Village - Udo Fall)
- D - Milk Road (Goman Track - Romani Ranch)
- E - Great Bay (Fortaleza Pirata - Zora Hole)
- F - Estruturas de cogumelo



12 - Na sala dos ventiladores, pegue a 10ª fada no baú da frente. Acima, suba no switch, pegue a 3ª chave e atire no sol para revelar outro baú. Suba mais e ponha um clone no switch para pegar o baú com a 11ª fada



13 - Vá girando a sala até conseguir pôr o bloco no buraco



14 - Segundo subchefe: mate-o de novo. Use o gancho e pegue a 12ª fada



15 - Use o gancho no baú do teto (no outro lado) e entre na porta



16 - Terceiro subchefe: use a flecha de luz para espantar os morcegos e depois acerte espadadas nele. Pegue a Boss Key



17 - Volte à sala que tem o fantasma e vá até a entrada da parede. Ponha uma cópia no switch e pegue a 4ª chave



18 - Acione o switch e use o gancho no baú que aparecerá lá em cima



19 - Mate o monstro caolho e pegue a Giant Mask



20 - Atire no cristal e use o gancho no baú. A próxima sala é do chefe, mas não entre ainda! Saia da dungeon e gire-a de novo para pegar as fadas restantes. A 13ª fada está na 1ª sala; a 14ª, no baú dentro da água (na sala da bússola); e a 15ª, perto do chefe. Gire a dungeon de novo e entre na sala do chefe!



21 - Twin Mold Boss: use a Giant Mask e dê espadadas na cabeça ou no rabo dele. Pegue o Heart Container e a Twin Mold Mask. Leve as fadas para a caverna, ao norte de Ikana, para ganhar a Fairy Sword

## Clocktown



1 - Pegue a Cafe Mask no quarto da mulher gorda, às 10 da manhã do primeiro dia



2 - Às 2 da tarde, fale com a moça do Inn e pegue a chave do quarto (atenção: não fale com ela antes!). Espere o carteiro sair, use a Cafe Mask e fale com ela de novo



3 - À meia-noite, fale com a moça na cozinha. Pegue a carta e coloque-a em qualquer caixa de correio (lá fora)



4 - No segundo dia, às 3 da tarde, vá ao lago e siga o menino. Pegue o colar e leve-o para a moça do Inn. Mais tarde, vá ao quarto e ouça a voz dela pela parede



5 - No 3º dia, às 2 da tarde, vá à casa do lago. Pegue a carta e a Keaton Mask



6 - À noite, vá ao bar. Use a Cafe Mask e dê a carta para a gorda. Pegue a 6ª garrafa e o Shadowy Milk

## Mais Máscaras (Clocktown)



1 - Ao norte, à meia-noite do 1º dia, bata no ladrão que roubou a velhinha para ganhar a Explosion Mask



2 - Não salve a velha. No 3º dia, às 10 da noite, vá à loja e compre a Stayup Mask por 500 rupees

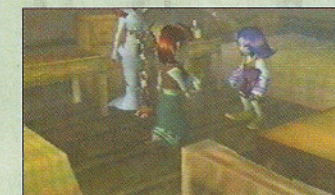


3 - Faça o esquema da Keaton Mask e dê a última carta ao carteiro (no correio). Siga-o até o bar e pegue a Post Mask na saída (use-a e mexa na caixa de correio ao norte para pegar um Heart Piece)

## Love Mask



1 - Faça o esquema da Keaton Mask e vá para Ikana no 3º dia, um pouco antes das 6 da tarde. Use a Keaton Mask e fale com Cafe atrás das pedras (perto do Deku). Espere anoitecer, e o ladrão aparecerá. Siga-o e ajude Cafe a pegar a Sun Mask



2 - Volte a Clocktown e vá ao quarto da moça no Inn. Espere um minuto para o fim do mundo e pegue a Love Mask quando Cafe aparecer



1 - No 1º dia, use a Love Mask no escritório de Clocktown para ganhar um Heart Piece



2 - Às 10 da noite do 1º dia, vá ao bar em Clocktown e use a Romani Mask no Zora gordo. Use Deku e os outros no palco para pegar a Chairman Mask



3 - À meia-noite, use a Song of Healing no cara que está dançando nas estruturas de cogumelo, em Talmina (use o mapa). Pegue a Kamoro Mask e use-a nas moças que estão dançando à noite em Clocktown para ganhar um Heart Piece



4 - No 3º dia, vá à loja em Clocktown e compre o Middle Bomb Bag às 10 da noite



5 - Em Goron Village, dê 200 rupees mais o seu saco de bombas ao Deku para ganhar a Big Bomb Bag



6 - Em Talmina tem um gramado com um buraco (3) perto da planta carnívora. Caia, mate o monstro e ganhe Heart Piece



# DETONADO



11 - Use a Bunny Mask no correio, às 3 da tarde do 1º dia, e aperte o botão no 10. Atenção para outro Heart Piece!



16 - Em Talmina, perto de Great Bay, detone a pedra e caia no buraco 2. Atire nas colméias e pegue o Heart Piece



20 - No jogo da flecha, em Clocktown, ganhe o Middle Bow Bag. Se acertar tudo, você vai faturar um Heart Piece



7 - Ao norte de Clocktown, use a Keaton Mask e corte as plantas vivas. Uma raposa fará perguntas a você. Responda para ganhar um Heart Piece e pegue outro na árvore ao lado



12 - Use a Stayup Mask e fale com a velha do Inn ainda no 1º dia. Descole dois Heart Pieces na conversa!



17 - Faça 30 pontos no minigame dos troncos, em Clocktown (aperte Z e depois A). Pegue outro Heart Piece



21 - Ainda em Clocktown, dê 5.000 rupees para a mulher do banco. Pegue outro Heart Piece



8 - Suba na árvore da entrada do pântano e pegue outro Heart Piece



13 - Em Great Bay, jogue seis peixes no aquário menor da casa do mar. Pegue outro Heart Piece



18 - Em Talmina, use a Song of Awake nos 4 buracos com 4 pedras. O 1º fica ao norte, perto de Clocktown (buraco nº 6). Para achar o 2º, quebre a pedra a oeste, perto de Clocktown, e caia (5). O 3º está perto do telescópio (7), e o 4º, entre Milk Road e o pântano (8). Você deverá pegar mais um Heart Piece



22 - Para mais um Heart Piece, consiga mais de 150 pontos na corrida dos cães, em Romani Ranch (use a Truth Mask)



9 - Mate os dragões do buraco nº 1, em Talmina, e pegue um Heart Piece



14 - Tire uma foto da líder das piratas (na sala do gancho) e entregue-a ao cara em Great Bay. Pegue o cavalomarinheiro e leve-o até seu semelhante (mate todas as cobras na área dos dois pilares do mar!). Não se esqueça de pegar mais um Heart Piece



19 - Em Clocktown, entre no buraco perto da caverna de fadas para jogar outro minigame. Vença todos os dias para ganhar um Heart Piece



23 - Em Ikana, entre na caverna do rio e depois na cachoeira. Mate os chefes (é preciso ter pelo menos 16 corações e todas as máscaras para entrar!). Fature outro Heart Piece



10 - Use a Frog Mask para falar com os sapos. O 1º está no lago de Clocktown; o 2º é o subchefe de Udo Fall; o 3º fica no rio do pântano; o 4º é o subchefe de Great Bay; e o 5º está no lago, em Death Mountain (mate o chefe de Snow Head!). Você ganhará mais um Heart Piece



15 - Em Ikana, entre na casa ao norte e mate os quatro fantasmas para pegar outro Heart Piece. Leve flechas!



24 - Em Great Bay, suba a montanha ao norte e use Magic Bean no final. Depois toque a Song of Scarecrow (essa melodia você inventa com o espantalho em Clocktown) e use o gancho. Pegue outro Heart Piece



25 - Mate o chefe de Great Bay. Às 8 da noite, vá ao barco ao norte no mar. Use o gancho no coqueiro e vença o jump-game. Pegue mais um Heart Piece



26 - No caminho da Death Mountain para Snow Head, use a lente para ver as plataformas. Siga e toque a Song of Scarecrow. Pegue outro Heart Piece



27 - Em Clocktown, vá com Goron para o minigame do labirinto e pegue o baú com um Heart Piece



28 - Depois vá para o minigame do Honey and Darlin (Clocktown) e vença nos três dias para pegar um Heart Piece



29 - Vença duas vezes o jogo de flechas no pântano. Você vai ganhar a Big Bow Bag e um Heart Piece



30 - Mate o chefe de Udo Fall. Fale com a bruxa do pântano e ande de barco. Atire nos alvos e pegue outro Heart Piece



31 - Em Zora Hole, vá até o quarto do baterista e anote a música que está no papel (na parte de cima). Toque-a no quarto do cara do baixo. Depois, no quarto do pianista, use Link normal para tocar a música que você fez com o baixista. Pegue um Heart Piece



32 - Olhe para Clocktown com o telescópio. Vai aparecer um Deku. Siga-o e até o buraco nº 4 e compre o Heart Piece

## Majora Mask



1 - Entre na torre do relógio. Quando encontrar Skullkid, toque a Song of Order to Yow



2 - Na Lua, você deve falar com as crianças e dar as máscaras para elas



3 - Dê algumas máscaras para Odoruwa Mask's Kid. Com Deku, use as flores-canhão para pular e pegue o Heart Piece



4 - Dê outras máscaras para Goat Mask's Kid. Depois corra reto com Goron e solte o direcional para ele bater nos baús e seguir sozinho. Mais à frente, pegue o Heart Piece



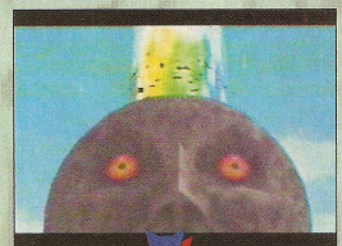
5 - Repita o processo para Gyotyu Mask's Kid e chute (com Zora) as trilhas do túnel até achar um Heart Piece. Chute de novo para encontrar o menino



6 - Faça o mesmo com Twin Mold Mask's Kid e mate os subchefes. Depois use a Bombchu na parede rachada e acerte uma flecha para prosseguir. Pegue o Heart Piece



71819 - Majora Mask's Kid é o chefe do jogo. Se você tiver pego todas as máscaras, ganhará a Adult Link Mask. Use-a imediatamente e mate o chefe com uma mão, pois é moleza! Só que, caso não tenha pego a última máscara, sua missão será muito difícil! O negócio será usar flechadas, espadadas e poções azuis!



1011112 - Para ver o final completo do jogo, é preciso ter todas as máscaras. Se você acompanhou o Detonado, parabéns! Majora Mask volta às mãos do legítimo dono e Skullkid fica normal. As pessoas festejam e o herói Link retorna a Hyrule... O mundo finalmente está a salvo. Até a próxima!





FLASHBACK  
TURBO GRAFX/SNES

# Formation Soccer revolucionou o gênero com um futiba de primeira



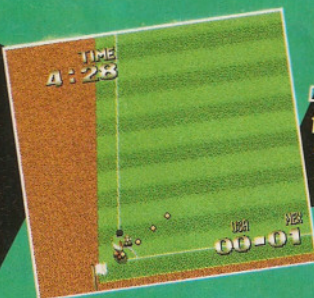
Por Lord Mathias

Formation Soccer, da Human, foi uma série que marcou época no Super Nintendo, junto com outros títulos que vieram dos arcades, como *Street Fighter II*. Esse futiba representou uma grande revolução para os jogos do gênero, isso porque seus gráficos simulavam um efeito 3D. A coisa funcionava da seguinte maneira: o jogo era visto de seu campo de defesa e, à medida que você avançava, o gol adversário ia aumentando de tamanho. Dava também pra ver o juiz mostrando cartão para os

## Formation Soccer Human Cup'90 (Turbo Grafx)



**DICA:** chute cruzado bem no canto do gol, assim o goleiro não vai chegar na bola. Depois é só correr pra galera!



**DICA:** para fazer um gol olímpico, abra bem o ângulo e chute a bola com efeito



**DICA:** dê uma de Higuaita (aquele goleiro maluco da Colômbia) e saia do gol! Corra,

deixe o pessoal comendo pó e depois faça um gol

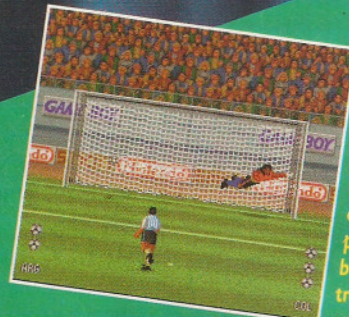
**DICA:** o time Nintendo é animal! Para habitá-lo, entre na tela de seleção de personagens (no modo para dois jogadores). Com o controle 2, segure Start e aperte B



**DICA:** a manha para fazer gols é chutar a bola para bem perto da trave. A bola entrará, até mesmo contra o time Nintendo

jogadores mais esquentadinhos. A jogabilidade também era de primeira: os personagens se movimentavam de maneira rápida e suave, e era possível colocar curvas

## Super Formation Soccer (SNes)



**DICA:** quando for bater os pênaltis, deixe L ou R apertados para mandar uma bola curva na trajetória e enganar o goleiro

nas bolas e até marcar gols olímpicos. Formation Soccer não fez sucesso apenas no SNes, com as versões *Super Formation Soccer*, *Super Formation Soccer II* e *96*. No Turbo Grafx, console da NEC que não ficou tão popular aqui no Brasil, as versões *Formation Soccer Human Cup'90* e *Formation Soccer on J-League* também ficaram famosas. Recentemente, o PlayStation também ganhou três versões da série. Mas como o negócio aqui é lembrar dos velhos tempos, vamos reviver a época em que a Human batia um bolão pra cima da Konami! Vai lá, mano!

## Super Formation Soccer 96 World Club Edition (SNes)

**DICA:** use esse time para detonar o campeonato. Ele possui as melhores habilidades de ataque, defesa e corrida



**DICA:** nessa versão, é bom chutar a bola na trave para fazer o goleiro pular e pegar o vento.

Quando a bola voltar, cabeceie para fazer o gol



**DICA:** chegue bem perto do adversário para usar a

rasteira. Caso contrário, você passará reto



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\$ 89,00	R\$ 169,00
Fitas N64 a partir	R\$ 30,00	R\$ 90,00
Dreamcast	—	R\$ 499,00

Aceitamos Cartões de Crédito

Tudo e/ou Ganha... Despachamos via Sedex

Rua Ararituaba, 1118 - 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

Troca

agora com  
salão de jogos.

Enviamos via sedex para todo o Brasil

R. Serra de Japi, 859 - Tatuapé

Tel: 6941-9957 / 3493-8033

NINTENDO 64

O MUNDO DOS GAMES

PARTECIPA VENDA TROCA LOCAÇÃO

PlayStation

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

**HECTOR & ROKO**

Ao vivo  
Por correspondência

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

Desenho  
Quadrinhos  
Ilustração  
Design digital

http://www.ectoreroko.com

**NIKE'S 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

**TIME GAME**

Nintendo PlayStation SEGA

**Distribuidora de videogames**

Preços Imbatíveis

Playstation Cartuchos Ultra 64 Dreamcast  
Game Boy CDs Controles Super Ness Megadrive

ENTREGAMOS EM DOMICÍLIO  
DESPACHAMOS VIA SEDEX  
CENTRAL DE VENDAS - SP - BRASIL

**Ligue: (11) 6251-1898**

**TILT'S**

GAME LOCADORA

http://www.tiltsgame.com.br

Fique por dentro das novidades pelo site da Internet!

TILT'S 1  
Av. do Imigrante Japonês, 93 S.L. Tel: (0 XX 11) 3743-9021

TILT'S 3  
Av. Jabaquara, 1469 loja 2. Tel: (0 XX 11) 5583-3468

TILT'S 5  
Av. Liberdade, 363 loja 32. Tel. (0 XX 11) 3341-0299

SALÃO DE JOGOS / VENDAS E LOCAÇÕES / ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Dreamcast •  
PlayStation • Nintendo 64  
• Saturn • Neogeo Pocket Color • Gameboy  
Color • Neogeo Cartucho • Neogeo CD •  
Super Nintendo • Mega Drive

# SUPER GAMEPOWER

Na próxima SGP,  
saiba tudo sobre a  
versão americana  
de *Mega Man Legends 2*



**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 79



Covert Ops: Nuclear Dawn, Tony Hawk's Pro Skater 2, Tenchu 2, Sydney 2000 (PlayStation), Mario Tennis, FI Racing Championship, Turok 3 (Nintendo 64), Ultimate Fighting Championship, Grandia II, Spawn (Dreamcast), Pokémon Gold & Silver (Game Boy Color), Daikatana (PC)

## EDIÇÃO 78



Final Fantasy IX, Tony Hawk's Pro Skater, Spider-Man, X-Men Mutant Academy, In Cold Blood, Winning Eleven 2000 (PlayStation), Fifa Soccer World Championship (P.Station 2), ISS Soccer 2000, Indy Racing 2000, Starcraft 64 (Nintendo 64), Virtua Tennis, Ecco the Dolphin, Wacky Races (DC), Diablo II (PC)

## EDIÇÃO 77



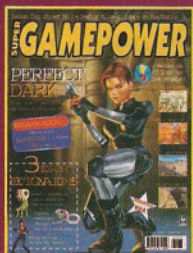
Nightmare Creatures 2, Final Fantasy IX, MDK Special Forces, Digimon, Legend of Dragoon, Legend of Mana, Ronaldo V-Football (P.Station), Zelda Majora's Mask (Nintendo 64), Street Fighter III 3rd Strike, Space Channel 5, Jet Grind Radio, MDK 2, Nightmare Creatures 2 (DC), Metal Slug 3 (arcade)

## EDIÇÃO 76



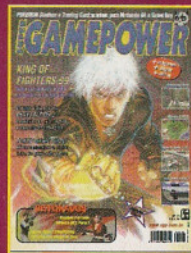
Tony Hawk's Pro Skater, Breath of Fire, Nightmare Creatures, Vagrant Story (PlayStation), Oni, The Boucer (P.Station 2), Perfect Dark, Kirby, Tony Hawk's Pro Skater (Nintendo 64), MDK II, Sega GT, ChuChu Rocket, Tony Hawk's Pro Skater (Dreamcast), Metal Gear Ghost Babel (GB Color), Sim City 3000 (PC)

## EDIÇÃO 75



Tekken Tag Tournament, Street Fighter EX 3, Dead or Alive (P.Station 2), Jedi Power Battles, Valkyrie Profile, Medieval 2 (PlayStation), Perfect Dark, Excite Bike 64 (Nintendo 64), Marvel vs. Capcom 2, Tomb Raider: The Last Revelation, Sword of Berserk (Dreamcast), Pokémon Trading Card (GBC)

## EDIÇÃO 74



King of Fighters 99, Syphon Filter 2, Alundra 2, NHL Rock The Rink (PlayStation), Pokémon Stadium, Daikatana (Nintendo 64), Street Fighter III, Dead or Alive, Resident Evil Code: Veronica (Dreamcast), Ridge Racer V (PlayStation 2), Need For Speed Porsche 2000 (PC), Pokémon Trading Card (GameBoy Color)



Fundador  
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretor-Superintendente:  
Francesco Civita

Diretor Administrativo/Financeiro:  
Shozi Ikeda

**SUPER GAMEPOWER**

ANO 6 - Nº 80 - NOVEMBRO DE 2000

## 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, Lincy e Tarfc. Impressa na Globo Cochrane Gráfica - Vinhedo. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A

IVZ

ANER

# PREPARE-SE PARA A BATALHA FINAL! QUAKE III ARENA ACABA DE CHEGAR AO SEU DREAMCAST!



## QUAKE III ARENA



3x R\$ 33,33



- 25 guerreiros diferentes.
- Ação infinita para até 4 jogadores.
- 30 cenários sangrentos.

- Vários modos de jogo, incluindo um Multiplayer via Internet\*
- \*disponível no Brasil em breve

SEGA

TEG TOY

## CONSOLE DREAMCAST

INCLUI CAMISETA EXCLUSIVA E FRETE GRÁTIS\*



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

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

GRÁTIS:  
SONIC ADVENTURE!  
E POR MAIS R\$ 100  
LEVE OUTRO GAME  
DE SUA ESCOLHA!

CONTROLLER



3x R\$ 39,99

VMU



3x R\$ 33,33

RACING CONTROLLER



3x R\$ 99,99

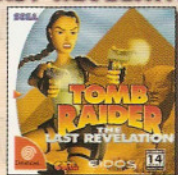
ARCADE STICK



3x R\$ 99,99



## TOMB RAIDER 4 LAST REVELATION



3x R\$ 33,33

## RESIDENT EVIL CODE: VERONICA



3x R\$ 33,33

## THE HOUSE OF THE DEAD 2



3x R\$ 26,66

## KING OF FIGHTERS 99



3x R\$ 26,66

## AIRFORCE DELTA



3x R\$ 26,66

## NBA 2K



3x R\$ 26,66

## SPEED DEVILS



3x R\$ 29,99

## VIGILANTE 8 2ND OFFENSE



3x R\$ 26,66

## SEGA RALLY 2



3x R\$ 23,33

## VIRTUA STRIKER 2



3x R\$ 26,66

## CRAZY TAXI



3x R\$ 26,66

## HYDRO THUNDER



3x R\$ 26,66

## BLUE STINGER



3x R\$ 33,33

## RAYMAN 2



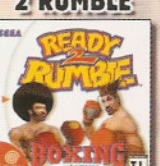
3x R\$ 33,33

## SONIC ADVENTURE



3x R\$ 23,33

## READY 2 RUMBLE



3x R\$ 29,99

## MONACO GRAND PRIX



3x R\$ 29,99

## LEGACY OF KAIN SOUL REAVER



3x R\$ 33,33

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

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

(0\*\*11) 7266-7777

**DIRECTSHOPPING**

CÓDIGO  
TS11A

Preço médio de R\$111,0000 no momento de serem lançados. Alguns computadores com conexão internet. Informações no Brasil em: [www.dshop.com](http://www.dshop.com). Frete não incluso. Preço grátis somente para o console. \* taxa de juros para pagamentos em 10x 2,9% ao mês, variando para outros de crédito. \* Exclui os games: Resident Evil, Code: Veronica, Tomb Raider: The Last Revelation e Legacy of Kain.

