

**Game news**

OS PREVIEWS  
MAIS  
QUENTES

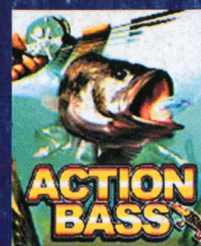
MEMORIES OF  
COMPLETE

NOVELA AGORA  
NO DREAMCAST



ACTION  
BASS

PESCARIA NO  
PLAYSTATION



# GAMERS

ANO VI **73**  
NÚMERO

R\$ 3,90

**PROMOÇÃO**  
CONCORRA A UM  
PLAYSTATION 2  
E UM DREAMCAST



DIGIMON WORLD



VANGUARD BANDITS



INDY RACING 2000



DIABLO II



STREET FIGHTER 3: 3RD



MARVEL VS CAPCOM 2

UM GAME ESTILO RESIDENT EVIL QUE PROMETE

# KOUDELKA

# DIABLO II

A SEQUÊNCIA  
DESTE SUCESSO  
PARA O SEU PC



# MONTE JÁ O SEU NEGÓCIO SEJA UM NOVO EMPRESÁRIO



**ABRA JÁ SUA FRANQUIA**

**A MAIOR REDE DE LOJAS  
ESPECIALIZADAS EM VÍDEO GAMES  
DO BRASIL, ATUALMENTE COM MAIS  
DE 50 LOJAS FRANQUEADAS TEM  
UMA ÓTIMA PROPOSTA DE  
NEGÓCIO PARA VOCÊ, COM UM  
INVESTIMENTO INICIAL DE US\$  
25.000 A US\$ 35.000 E RETORNO  
ENTRE 12 A 15 MESES. VOCÊ  
INGRESSA EM UM SEGMENTO  
PROMISSOR E DE FÁCIL ADMINIS-  
TRAÇÃO, CONTANDO COM A  
EXPERIÊNCIA DE UMA MARCA LIDER  
DE MERCADO.**

**SOMOS UMA DAS  
90 MAIORES MARCAS  
FRANQUEADORAS  
DO BRASIL**



## INFORMAÇÕES SOBRE FRANCHISING

**CONTATO NO BRASIL:**

**TEL.: (0XX11) 3641-0444**

**FAX: (0XX11) 3641-0448**

**RUA PIO XI, 230 ALTO DA LAPA**

**SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000**

**INTERNET: [www.progames.com.br](http://www.progames.com.br) E-MAIL [franchising@progames.com.br](mailto:franchising@progames.com.br)**

**CONTATO NO JAPÃO:**

**TEL.: (053) 4452-610**

**SHIZUOKA-KEN, HAMAMATSU-SHI,**

**IRINO-CHO 4913-4, MESONSO**

**PARUFA 301 T 4380-61**

GAMERS

É uma publicação quinzenal da



EDITORA ESCALA LTDA.

Rua Zanzibar, 711 - Casa Verde  
CEP 02512-010 São Paulo - SP  
Telefone: (0\*\*11) 266-3166  
Fax: (0\*\*11) 857-9643  
Internet: www.escala.com.br  
E-Mail: escala@escala.com.br  
Caixa Postal: 16.381  
CEP 02599-970 São Paulo - SP

EDITORA ESCALA

Editor: Hercílio de Lourenzi

Produção: Nilson Luis Festa • Wilson Benvenuti • Alessandra de Campos Jorge

Serviços: Jamil de Almeida

Circulação: Zildete da Silva • Natália Sinato

Promoção e Marketing: Paulo Afonso de Oliveira • Patrícia da Silva Ricardo

Atendimento ao Leitor: E-Mail: atendimento@escala.com.br

Andréia da Silva Barreto • Camilla Freitas • Fabiana de Araujo • Kelly de Castro

Assistentes Administrativas: Vera Lúcia P. de Moraes • Luis Eduardo S. Marcolino • Antônio Corrêa

Conselho Editorial: André Lima • Carlos Gonçalves • Carlos Man • Celso Madeira • César Nemitz • Cristiano Pires • Eddie Van Feu • Fábio Kataoka • Franco de Rosa • Giovanni Santoro • Ivan Battesini • Marques Rebelo • Moacir Torres • Otto Schmidt Junior • Paulo Fernandes • Paulo Paiva • Renato Rodrigues • Rosana Braga • Sandro Aloisio • Tarcísio Motta • Wilson Benvenuti • Jorge Mann

Números Atrasados: (0\*\*11) 266-3166

Você também pode adquirir edições anteriores pela internet: www.escala.com.br

CL Artes Gráficas - Tel: (0\*\*11) 7896-6544

Impressão e acabamento:

Distribuidor exclusivo para bancas de todo Brasil:

Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.  
Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú  
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro / RJ  
Tel.: (0\*\*21) 879-7766

Produção e realização:



PROGAMES

HINOMARU COMERCIAL IMPORTADORA LTDA.

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa  
CEP 05060-000 São Paulo - SP  
Telefone: (0\*\*11) 3641-0444  
Fax: (0\*\*11) 3641-0448  
Internet: www.progames.com.br  
E-Mail: franchising@progames.com.br

REVISTA GAMERS

Direção Editorial: Tarcísio Motta

Direção de Arte: Francisco Motta

Gerente Comercial: Celso Gagliardi Gonçalves

Coordenação Editorial: Homero Letonai

Edição de Capa: Marcelo M. Mizuno

Diagramação e Redação: Fabio Santana de Souza • Homero Letonai • Gil-somar P. do Livramento • José Donizete de Paula • Leonardo Emerson de Souza • Rodrigo M. Diniz • Marcelo M. Mizuno

Revisão: Márcia Guerreiro

Tradução: Cristina Andrade Félix

Coordenação de Internet: Rodrigo Vieira Ambar

Marketing: Giovanna Zanchin

Atendimento: Eliane Gomes Cardoso

Publicidade: (0\*\*11) 3641-0444 / 3641-0448

Filiada à ANER  
Bureau: N. D. R.  
ISSN: 14131471



**Disk Banca:** Senhores Jornalheiros, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos de números atrasados de publicações da Editora Escala enquanto houver estoque.

## MUDANÇA CONTÍNUA

Bem, depois de iniciada a fase de renovação, apenas restaria colher os resultados... RESTARIA. Mas não é o que vai acontecer, pois esta nova fase está apenas começando e ainda trabalharemos muito para continuar oferecendo cada vez mais qualidade (até parece comercial de companhia telefônica).

Chegamos à revista Gamers de número 73, a segunda edição deste período de renovação, ou poderíamos dizer... inovação (eh, rimou). Os alicerces para esta nova era foram firmados na edição passada; o que resta agora é levantar o edifício com dedicação ao gosto do leitor.

A revista já é quinzenal, o visual já recebeu uma reformulada, novas seções chegaram, o conteúdo está mais organizado, reindicações dos leitores foram levadas em conta e geraram novas mudanças... A Gamers

## EDITORIAL

nasceu a sub-seção Debate – um espaço onde será levantado a cada edição um assunto, sugerido de acordo com temas atuais e sugestões, sobre o qual todos poderão opinar, argumentando com seus pontos de vista.

Mas não é somente o novo que tem destaque em nossas páginas; o tradicional (velho não, isso passa idéia de ultrapassado) continua recebendo atenção especial. É o que você pode ver nas seções já conhecidas, como o Game News, que continua trazendo bons games nos Previews, as notícias mais quentes nas Rapidinhas e datas de lançamentos dos próximos games na Programação. Na seção Game Ranking desta quinzena, Final Fantasy IX, como não poderia deixar de ser, chega arrebatando nas vendas de sua estréia no Japão. Os Reviews ganharam um espaço consideravelmente maior em

## "Os alicerces foram firmados; o que resta agora é levantar o edifício"

começa a ganhar uma cara, cuja modelagem é de autoria dos próprios leitores. O propósito é de continuar mudando, acompanhando novas tendências e exigências de mercado. Para tanto, contamos com a sua opinião, que contribuirá para moldar a Gamers.

Entretanto, até o fechamento desta edição, a revista passada ainda não havia chegado às bancas. Com isso, não obtivemos o retorno de nossos leitores. As mudanças causarão impacto? O que está ficando legal? O que ainda precisa ser reformulado? O que poderia ser adicionado? Enquanto não chegamos as cartas com críticas e sugestões, procuramos fazer alguns ajustes aqui e ali (percebeu que o Editorial já mudou de novo?).

Um notável exemplo de novidade nesta edição está no Espaço do Leitor. Além da sub-seção Correio, criada desde a última Gamers, quisemos variar um pouco mais, e também, ao mesmo tempo, trazer algo que interessasse a todos os gamemaniacos. Desta forma,

relação à última edição, já que a estratégia de Perfect Dark chegou ao fim. Todo este espaço foi bem utilizado, pois a nova remessa de games esbanja qualidade. Jet Set Radio, Street Fighter III 3rd Strike e o tão esperado Diablo II são provas irrefutáveis desta afirmação. Na seção Pró Dicas preparamos truques e códigos de Game Shark para uma tonelada de jogos. Fechando a edição com maestria, The Legend of Zelda: A Link to the Past traz boas recordações na seção Nostalgia.

E assim, temos a satisfação de oferecer não "apenas mais uma edição", mas uma revista feita com total desvelo, na intenção de zelar pela sua satisfação. Agora, ficamos na expectativa de receber a sua carta, relatando sua opinião sobre a nova Gamers e dando sugestões.

Ah, só um lembrete: a Promoção "É Agora ou Nunca!" continua. Aproveite esta chance para entrar no mundo dos 128-bit!

OS REDATORES

## ERRAMOS

Como ainda há certa correria para fechar estas novas edições da Gamers, não poderíamos alcançar a perfeição. É o que se pôde confirmar na Gamers Nº72, que trouxe alguns erros dignos de menção. Os erros de português foram uma constante – tivemos palavras trocadas como trás ao invés de traz, expressões que doem no ouvido, como "podem serem usados", além da falta de acento em algumas palavras e presença em outras que não deveriam possuir. De qualquer forma, partamos para os erros não-gramaticais. Começando pelo Índice, na página 05, as três imagens saíram com o número de página errado – Rent-A-Hero No1 é na página 36, Track & Field 2000 é na 44 e Front Mission fica na 80. Na seção Game News, Batman Beyond para Nintendo 64, na página 08, é um game de Ação, não um Adventure; na página 10, Power Rangers: Lightspeed Rescue para Nintendo 64 é produzido pela THQ em conjunto com a Mass Media, não pela Kemco, além de pertencer ao gênero Ação, não Adventure; na página seguinte, Aerowings 2 Air Strike para Dreamcast não é um game de Ação, mas sim um Simulador de Vôo; ainda na mesma seção, na página 11, o nome do game de olimpíadas da Eidos é somente Sydney 2000. Seguindo para o Espaço do Leitor, em nossas respostas a respeito do VMU para Dreamcast, páginas 23 e 25, deixamos de mencionar que o acessório utiliza duas baterias, e não apenas uma; já na página 24, na resposta sobre como derrotar Iffit em Final Fantasy V, a imagem do Black Mage sobrepos o texto, que seria o seguinte: "...level médio de 15 a 20 e, para derrotá-lo, use Ice 2 (com Black Mage) ou Magic Sword Ice 2 (com um Enchanter). Se quiser tornar o trabalho ainda mais fácil, tenha quatro Summoners e use Shiva repetidamente. Derrotando Iffit...". Daí, partimos para a seção Reviews, onde Ecco the Dolphin (página 34) e Track & Field 2000 (página 44) apresentaram problemas – no topo destas páginas, apesar do nome dos sistemas estar correto, seus respectivos logos foram trocados (de Dreamcast e Nintendo 64, respectivamente, pelo do PlayStation). Ainda no game da Konami, ocorreu o fato estranho de "Animações repetitivas" estar em Prós na ficha de avaliação. Por fim, Legend of Mana para PlayStation, na página 38, ocupa apenas um CD, não dois.

**Assinaturas:** Nenhuma empresa do Grupo Escala de Publicações (Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal), trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa. Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (0\*\*11) 266-3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.

# GAMERS

ANO VII - NÚMERO 73

CAPA  
EDITORIAL

## ÍNDICE

GAME NEWS  
ESPAÇO DO LEITOR  
GAME RANKING  
REVIEWS  
PRÓ DICAS  
NOSTALGIA

Infogrames traz o game da SNK para os States!



**Koudelka**

Página **46**

### GAME NEWS

Página

**07**

Confira o que está por vir: previews, notícias e lista de lançamentos

🎮 Eternal Darkness .....	07
🎮 Action Bass .....	08
🎮 Cool Boarders 2001 .....	09
🎮 Virtua Athlete 2K .....	10
🎮 Namco Museum .....	11
🎮 Memories Off Complete .....	12
🎮 Resident Evil 3: Nemesis .....	14
🎮 Persona 2: Eternal Punishment .....	14
Rapidinhas .....	16
Dino Crisis no Dreamcast .....	16
Mais Sobre o Acordo Capcom/SNK .....	16
Bem-vindo, Final Fantasy IX .....	16
Darkstalkers: Mais do Mesmo .....	17
Novas dos Próximos FFs .....	17
CDs com Maior Capacidade .....	17
PlayStation2 nos Arcades .....	17
Hoshigami Aparece Novamente .....	17
O Que Esperar da Próxima TGS .....	18
Diablo II Também Arrebenta .....	18
Dead or Alive 2: Melhor no Japão .....	18
Dreamcast Piratado! .....	18
Sinais de Pirataria no PS2 .....	19
Lançamento o PlayStation Portátil .....	19
Data e Detalhes de Capcom VS SNK .....	19
Programação: Estados Unidos .....	20
Programação: Japão .....	21

*O novo Final Fantasy, que também é nono, chega com mais um previsível recorde de venda.*

**16 Final Fantasy IX**



## ESPAÇO DO LEITOR

Página

22

O seu canal de comunicação: dúvidas, críticas, polémicas, desenhos...

Cartas .....	22
Correio .....	23
Debate .....	24
Clubes .....	26
Feras do Traço .....	28

## GAME RANKING

Página

30

Variados rankings dos games preferidos nos Estados Unidos e Japão

<b>Top 30</b> Os mais vendidos no Japão .....	30
<b>Top 10</b> Os mais esperados no Japão .....	31
<b>Top 10</b> Arcades preferidos no Japão .....	31
<b>Top 10</b> Os games preferidos nos EUA .....	31

## REVIEWS

Página

32

Avaliações dos games que estão pintando para todos os sistemas

Apresentação .....	32
--------------------	----

### DREAMCAST

Página

34

⊙ Jet Set Radio .....	34
⊙ Marvel VS Capcom 2: New Age of Heroes .....	38
⊙ Street Fighter III 3rd Strike: Fight for the Future .....	40
⊙ Wacky Races .....	42

### PLAYSTATION

Página

44

♪ Digimon World .....	44
♪ Koudelka .....	46
♪ Vanguard Bandits .....	48

### NINTENDO 64

Página

50

⊙ Densha de Go! 64 .....	50
⊙ Indy Racing 2000 .....	52
⊙ Duck Dodgers .....	54
⊙ Mario Artist: Talent Studio .....	56

### GAME BOY COLOR

Página

58

⊙ AMF Xtreme Bowling .....	58
⊙ Heroes of Might & Magic .....	60

### PC

Página

62

⊙ Diablo II .....	62
⊙ Dark Reign 2 .....	64

Andar de patins,  
pichar e fugir da  
polícia... O que pode  
ser mais divertido?



34

### Jet Set Radio

## PRÓ DICAS

Página

66

Dicas, manhas, truques, macetes, códigos ou como quiser chamar

⊙ Gran Theft Auto 2 .....	66
⊙ Gauntlet Legends .....	66
⊙ Rayman .....	66
⊙ International Track & Field 2000 .....	67
⊙ Duke Nukem .....	67
⊙ Asterix: Search for Dogmatix .....	67
⊙ MDK2 .....	68
⊙ Jeremy McGrath Supercross 2000 .....	68
⊙ Grind Session .....	68
⊙ Eagle One: Harrier Attack .....	68
⊙ V-Rally 2 .....	69
⊙ Nightmare Creatures II .....	69
⊙ Bugs Bunny's Crazy Castle 4 .....	69
⊙ Sim Theme Park .....	70
⊙ Colony Wars 2: Red Sun .....	70
⊙ Street Fighter EX 2 Plus .....	70
⊙ Nightmare Creatures II .....	70
⊙ Deus EX .....	71
⊙ Mr. Nutz .....	71
⊙ Tazmanian Devil: Munching Madness .....	71
⊙ Game Shark .....	72
⊙ Bust-A-Move 4 .....	72
⊙ Super Magnetic Neo .....	72
⊙ Tech Romancer .....	72
⊙ Covert Ops: Nuclear Dawn .....	73
⊙ The Legend of Dragoon .....	73
⊙ Rampage Through The Time .....	73
⊙ Alundra .....	74
⊙ Ray Crisis .....	75
⊙ Tiny Bullet .....	75
⊙ Monkey Hero .....	75
⊙ NGen Racing .....	75
⊙ Kirby 64: The Crystal Shards .....	75
⊙ Indy Racing League 2000 .....	75
⊙ Tomb Raider .....	75
⊙ Bomberman Max: Red Challenger .....	75
⊙ Wario Land 3 .....	76
⊙ Muppets .....	76
⊙ Tomb Raider: The Last Revelation .....	76
⊙ Draconus: Cult of the Wyrn .....	77
⊙ Evolution .....	77
⊙ Marvel VS Capcom: Clash of Super Heroes .....	77

## NOSTALGIA

Página

78

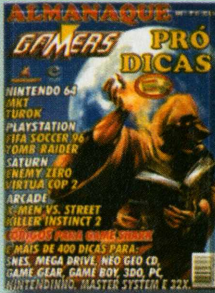
Lembrança dos games que se foram e deixaram muitas saudades

The Legend of Zelda: A Link to the Past .....	78
---	----

# ALMANAQUE



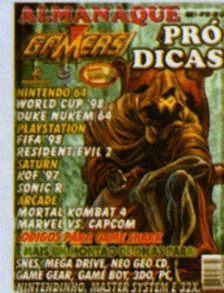
# PRÓ DICAS



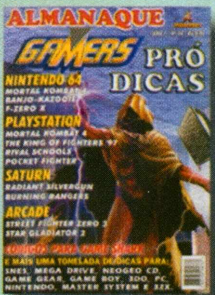
Cód.: ALM-PD 01  
Cada R\$ 4,90



Cód.: ALM-PD 02  
Cada R\$ 4,90



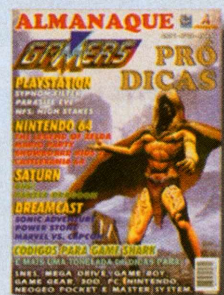
Cód.: ALM-PD 03  
Cada R\$ 4,90



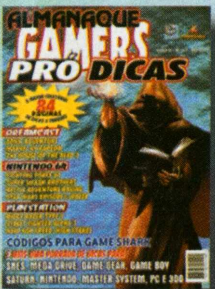
Cód.: ALM-PD 04  
Cada R\$ 4,90



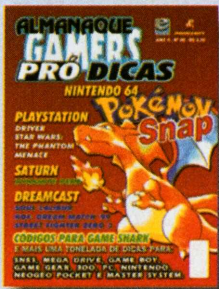
Cód.: ALM-PD 05  
Cada R\$ 4,90



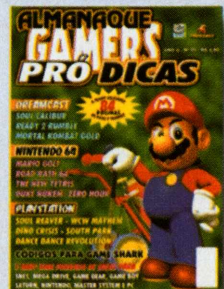
Cód.: ALM-PD 06  
Cada R\$ 4,90



Cód.: ALM-PD 07  
Cada R\$ 4,90



Cód.: ALM-PD 08  
Cada R\$ 4,90



Cód.: ALM-PD 09  
Cada R\$ 4,90

## COMPLETE SUA COLEÇÃO

### ALMANAQUE



Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

- Cód.: ALM-PD 01 - Cada R\$ 4,90 (    )
- Cód.: ALM-PD 02 - Cada R\$ 4,90 (    )
- Cód.: ALM-PD 03 - Cada R\$ 4,90 (    )
- Cód.: ALM-PD 04 - Cada R\$ 4,90 (    )
- Cód.: ALM-PD 05 - Cada R\$ 4,90 (    )
- Cód.: ALM-PD 06 - Cada R\$ 4,90 (    )
- Cód.: ALM-PD 07 - Cada R\$ 4,90 (    )
- Cód.: ALM-PD 08 - Cada R\$ 4,90 (    )
- Cód.: ALM-PD 09 - Cada R\$ 4,90 (    )

Nome: \_\_\_\_\_

Endereço: \_\_\_\_\_

Cidade: \_\_\_\_\_ Estado: \_\_\_\_\_ Cep: \_\_\_\_\_

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA - Caixa Postal 16.381

Cep 02599-970 - São Paulo - SP. Maiores informações, tel.: (0\*\*11)

266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa.

Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

# Game news

OS MELHORES E MAIS DETALHADOS PREVIEWS



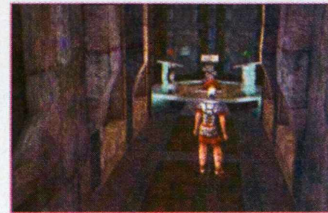
GAMERS - GAME NEWS - NINTENDO 64

## ETERNAL DARKNESS

Nintendo / Silicon Knights  
Adventure - N/A

Previsto para outubro de 2000 no EUA

EXPECTATIVA: ★★★★★



A podutora Canadense Silicon Knight, está começando a produzir jogos para o Dolphin. A companhia está fazendo o seu primeiro produto para a Nintendo, um jogo de aventura de um jogador chamado de Eternal Darkness para o N64. A companhia mostrou o jogo na E3 e ganhou alguns pontos com seus belos gráficos assim como o jogo em si. O uso da palavra Eternal (eterno) no título é apropriado, pois no jogo você vai passar de época em época enfrentando os aliens conhecidos como Ancients. Estes aliens vivem fora do reino dos humanos. Eles viveram na era do gelo, antes mesmo de qualquer habitante existir na Terra. Estas criaturas no entanto, apenas hibernaram enquanto o resto progredia.

A jogabilidade começa quando um Ancient acorda para tomar a Terra de volta dos humanos.

É aí onde as coisas começam a ficar ruins, pois eles não aparecem com um plano incerto para tomar o planeta, eles aparecem com tudo planejado para a reconquista. Como os criadores de Eternal Darkness falam que os Ancients são mais antigos do que os humanos, eles têm mais habilidade para usar a magia, nas batalhas e em muitas outras coisas.

Em Eternal Darkness, você controla cada um dos 13 participantes da guerra contra os Ancients em épocas variadas do tempo. E cada personagem deste tem um tipo de habilidade diferente. O jogo volta a centenas de anos atrás e cada personagem assume o controle em uma época diferente. Como você vai agir na batalha depende de quando e onde você está no tempo. As experiências destes personagens estão interligadas, então você não vai

apenas mudar de fase e pegar um personagem completamente novo. As suas armas e habilidades também são relativas a sua época, pois a tecnologia varia. Por exemplo, com um soldado você vai ter armas de fogo, enquanto que com um monge você vai ter armas mais arcaicas ou até magia. Os Ancients não são exatamente criaturas enormes e feias, mas seres que mantêm suas identidades secretas, mantendo a pressão psicológica do jogo. E para piorar, aparece um medidor de sanidade na tela. Esta característica faz com que você duvide das ações de outras pessoas e da sua também, adicionando um elemento de estratégia para o jogo. Eternal Darkness é um bom exemplo do que o N64 pode fazer graficamente, ainda mais com o Expansion Pak e a produtora parece estar trabalhando para melhorar ainda mais a jogabilidade que já é impressionante. Mesmo em uma perspectiva em 3ª pessoa, você entra em combates bem de perto e então muda para algumas cenas em tempo real para progredir pelo jogo. Iremos falar mais deste jogo enquanto ele se aproxima. O jogo está previsto para o N64 em Outubro.

GAMERS - GAME NEWS - SONY PLAYSTATION



# ACTION BASS

Take 2 Interactive

Pesca - CD

Previsto para 27 de julho de 2000 no EUA

EXPECTATIVA: ★★★★★

Action Bass é um dos numerosos títulos que a Take 2 Interactive vai lançar neste ano com o preço de US\$9,99. Parece que esta idéia está indo muito bem, pois cada jogo que a companhia vende por este preço ela faz grandes vendas. Como o nome sugere o jogo é sobre pescaria. O jogo consiste em dois modos de jogo. O Challenge e o Free. No modo Challenge o jogador deve completar uma certa tarefa para progredir. As tarefas das áreas diferem, em algumas você vai ter que terminar entre os três primeiros, enquanto em outras você deve terminar em primeiro. Cada vez que você passar em uma destas áreas, você vai ganhar uma isca nova. E após completar todas estas áreas você recebe um Extra Mode, o que é o mesmo que o Challenge Mode com duas áreas novas para pescar. O modo Free é o que permite aprender as habilidades de um pescador. Os jogadores vão poder jogar em qualquer área que quiserem. Basicamente, neste modo, você vai aprender melhor sobre as duas áreas para depois ir melhor no modo Challenge. Quando o jogador

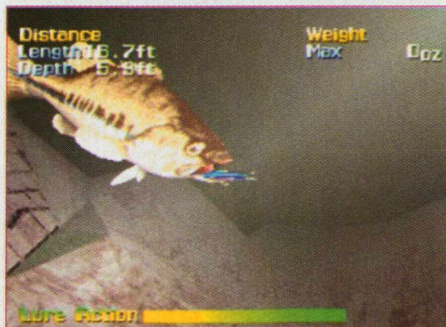
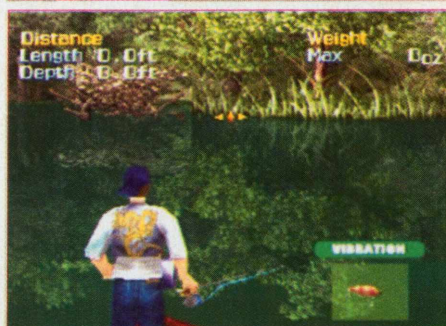
pega um peixe, é perguntado se quer colocá-lo em um aquário e o jogador pode dar uma olhada melhor no que pegou. Há até um modo Aquarium

que o jogador acessa pelo menu, este modo permite que o jogador dê uma olhada em todos os peixes que ele pegou no modo Free.

No jogo os jogadores poderão usar 5 iscas. No entanto, a cada vez que passar de uma área, vai receber uma isca nova. Cada isca age de um modo diferente e tem suas vantagens em áreas diferentes. Algumas afundam até o solo, enquanto outras ficam na superfície. O jogador vai ter a opção de escolher entre 9 iscas diferentes. Os ambientes são bem diversificados, alguns ensolarados, outros nublados. E os cenários de fundo não são apenas para a amostra, pois cada um tem peixes diferentes e requer iscas diferentes também. Para um jogo de pesca que está sendo vendido por US\$10, ele é bem robusto. Action Bass está previsto



para o PS em Julho de 2000. Iremos ter mais sobre este jogo em breve.





GAMERS - GAME NEWS - SONY PLAYSTATION



# COOL BOARDERS 2001

Sony / 989 Studios  
Snowboarding - CD

Previsto para novembro de 2000 nos EUA

EXPECTATIVA: ★★★★★

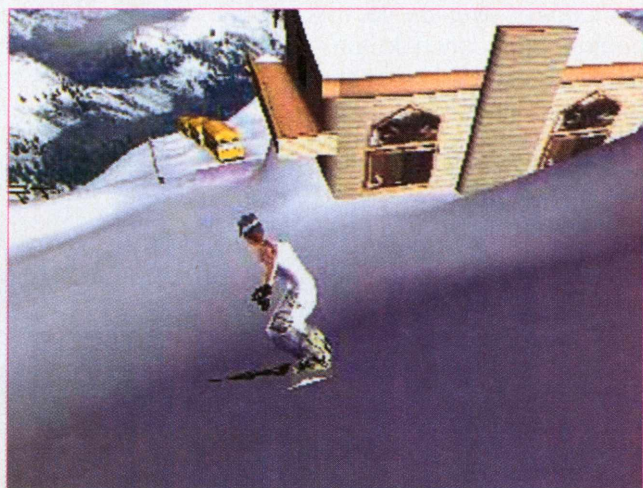
A 989 Sports está trazendo outra versão de Cool Boarders, um ótimo jogo de snowboarding. É chamado de Cool Boarders 2001 e vem com muitas características novas, um evento comum nos jogos deste estilo. 10 Boarders da vida real irão aparecer no jogo, incluindo Michelle Taggart, Travis Parker, Jussi Oksanem e Tara Dakides, dentre outros. Além destas personalidades, você pode montar o seu próprio Boarder, o qual pode adicionar muito realismo ao jogo, pois você poderá escolher suas manobras e muito mais. E falando em realismo, parece que a 989 Sports está indo fundo para ter certeza de que este jogo seja o mais realista do mercado. Foram comentados uns efeitos de atmosfera, como a neve caindo do céu e será isso que vai destacar este jogo dos outros. Quando estes efeitos forem combinados com 300 animações de personagens, nos leva a acreditar que há bastante substância por trás da 989.

Cool Boarders 2001 também promete uma grande quantidade de jogabilidade: 6 eventos de 20 cursos variados estarão presentes no jogo, os eventos serão: Half Pipe, Board

Park, Big Air, CBX, corrida morro abaixo e corrida morro abaixo por pontos. Além disso, os jogadores vão poder tirar um contra com os profissionais deste jogo no modo Pro Challenge, cada profissional vai ter seu próprio desafio e vencendo os desafios irá habilitar muitos segredos do jogo. No aspecto da jogabilidade, a 989 disse que o sistema de controle não vai mudar muito. Diz John Koller, o produtor do jogo "CB 2001 irá utilizar um esquema de controle muito parecido com o de CB2 e até mesmo neste estágio de produção, as animações estão muito boas assim como as manobras." Os fãs do jogo ficaram muito felizes em saber que o esquema iria ser mantido, pois ele era muito bom.



CB 2001, irá ter um suporte de multiplayer, em forma de competições de manobras, ou corridas. Para melhorar isso, uma característica de luta foi colocado no jogo, mas isso ainda é um mistério. CB 2001 vai chegar em novembro e iremos mantê-los informados até lá.





GAMERS • GAME NEWS • SEGA DREAMCAST

**VIRTUA ATHLETE 2K**  
Sega  
Esporte - GD  
Sem previsão de lançamento  
EXPECTATIVA: ★★☆☆☆



ACCESSORY EDIT

GRASS	Nothing
UNIFORM	Type 0
WRIST/L	Nothing
WRIST/R	Nothing
SOCKS	Type 0
SHOES	Type 0
EXIT	

Os fãs do jogo Decathlete e a sua seqüência na neve Winter Heat do Saturn já podem ficar felizes. Pois agora os usuários do DC têm uma pseudo-seqüência com o nome de Virtua Athlete 2K. O mesmo time talentoso está trabalhando neste jogo e se o que vimos nas imagens do game é uma amostra do que está por vir, temos outro clássico da Sega. Os jogadores irão reconhecer este jogo por sua jogabilidade sem igual. A Konami com certeza ganhou a medalha de ouro com a sua série Track & Field e Virtua Athlete imita isso, usando apenas o D-Pad e dois botões. O seu movimento é criado quando você aperta alternadamente os dois botões. Você vai poder fazer muitas coisas com este esquema de controle, pois o jogo oferece cerca de 7 eventos. A Sega promete eventos como 100m livres, 100m com barreiras, salto longo, lançamento de vara e etc. Quando estiver jogando por todos os eventos, você vai ganhar pontos dependendo de sua classificação e vai vencer ou perder o torneio dependendo de sua

colocação. Bem simples, mas o jogo promete ser uma experiência de multiplayer maravilhosa, especialmente com a promessa de quatro jogadores ao mesmo tempo.

Jogo online? Não exatamente, mas você vai poder dar download dos records reais para tentar vencer no jogo, assim como o Ghost de outras pessoas para uma pseudo corrida. Virtua Athlete parece ter muita coisa em comum com os outros jogos e vai mais além na jogabilidade do que nos gráficos. Decathlete era uma maravilha para o Saturn e parece que o mesmo vai acontecer no DC. Os modelos dos jogadores e dos estádios parecem que vão fazer até o World Series Baseball 2K se envergonhar e tudo isso a 60fps! A Sega ama este número e nós também! Com uma animação muito boa, assim como seus gráficos, parece que este jogo vai impressionar assim como Decathlete impressionou a alguns anos atrás.

Em uma área que o

jogo melhora sobre seus antecessores são os participantes. Os personagens fictícios de Decathlete foram substituídos por atletas reais. Uma pena, pois os antigos eram bem engraçados, mas não se preocupe, você pode agora criar o seu próprio atleta escolhendo tudo para ele incluindo roupas e rostos. Virtua Athlete 2K está previsto para o Japão na metade de julho e em seguida vai chegar aos EUA e Europa. Espere por mais detalhes em pouco tempo e ainda bem que apareceu o DC para dar continuidade a este título maravilhoso.

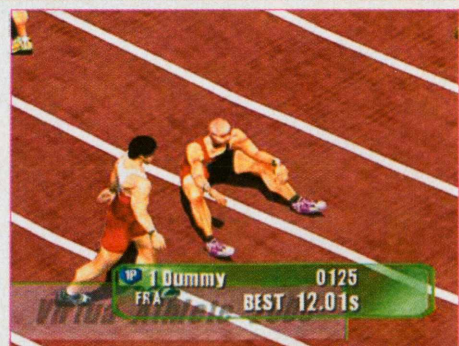


Virtua Athlete 2K

SELECT NATIONALITY 4.000000

ASIA	OCEANIA	AFRICA	EUROPE	MIS	N. AMERICA	S. AMERICA
Great Britain	Germany	Finland	Sweden	France	Italy	Poland
Hungary	Czech	Romania				

©SEGA ENTERPRISES LTD 2000



GAMERS - GAME NEWS - SEGA DREAMCAST



# NAMCO MUSEUM

Namco  
Variedade - GD

Previsto para julho de 2000 nos EUA

EXPECTATIVA: ★★★★★



O quê?? Somos fanáticos por jogos e estávamos sabendo que a Namco iria trazer Pac-Man e Ms Pac-Man de volta, mais Dig Dug? Pole Position? Sim pessoal, antes de Soul Calibur e Ridge Racer a Namco fazia alguns ótimos jogos também além de Pac-Man. Os usuários do DC terão a chance de viajar de volta no tempo e poderão jogar alguns jogos antigos no Namco Museum. Nesta coleção de jogos estão seis jogos: Pac-Man, Ms Pac-Man, Dig Dug, Galaga e Galaxian. Se nunca ouviu falar destes jogos, aqui vai uma breve descrição:

**Pac-Man:** O jogo original com seu mascote, esta bola amarela antes de Mario e Luigi. Você controla Pac-Man em um labirinto, se esquivando de fantasmas e comendo uma plaquinhas amarelas. Se pegar uma pílula da força você vai poder comer os fantasmas por um tempo determinado. Se comer todas as pequenas placas amarelas, vai para a próxima fase, onde os fantasmas se movem um pouco mais rápido. Alguns aqui na redação jogaram este game no Atari 2600 e logo de cara conseguiram 100.000 pontos, o jogo da coleção é a versão do arcade na sua forma pura.

**Ms. Pac-Man:** O mesmo do anterior, só que com sua garota como protagonista.

**Galaxian:** Este é parecido com Space Invaders, mas os inimigos têm habilidades melhoradas. Galaxian é parecido

com Space Invaders, pois a sua nave fica embaixo da tela, atirando em naves dos aliens. Nesta versão os aliens vem em sua direção atirando bombas.

**Galaga:** Este é parecido com Galaxian, mas os inimigos atacam em grupos e podem capturar a sua nave. O que é legal é que você pode recuperar a sua nave e ficar com duas naves ao mesmo tempo atirando.

**Pole Position:** Este é o jogo original de corrida? Este é um daqueles jogos que capturavam a nossa imaginação. Nós vimos que este jogo parece melhor do que nos lembrávamos. Se prepare para uma grande corrida com este jogo.

**Dig Dug:** Antes de Mr. Driller, tínhamos Dig Dug, um jogo clássico sobre cavar e atirar bombas de ar nos dragões e goblins e enchê-los até explodirem. Você também pode usar pedra para esmagar seus inimigos.

Parece o bastante para esta coleção, bem parecida com a versão do N64, o que significa que você não vai ter um modo Museum 3D. No entanto você vai poder mudar as configurações como as vidas, dificuldades e etc. Será que isso vai ser o bastante para segurar os

jogadores? Provavelmente não, mas por um preço baixo, esta coleção vai terminar sendo um bom jogo para passar o tempo.



# FLIPPER GAMES

Assistência Técnica

Especialista há 14 anos  
só em games

➤ Alinhamento em Unidades Playstation

➤ Consertos e Destravamentos via sedex para o Brasil

➤ Cursos de Alinhamento, Destravamento e Componentes

Tel: 6958-5801 ou 6682-2422

Av. Amador Bueno da Veiga, 607  
Penha SP - CEP 03635-000

# Ficção

VIDEO & GAMES

➤ Aqui você encontra todos os lançamentos em vídeo e DVD

➤ Locação de jogos: para Nintendo 64, Playstation, Super Nintendo, Saturno, Mega Drive, Master System, Neo Geo CD, Nintendo...

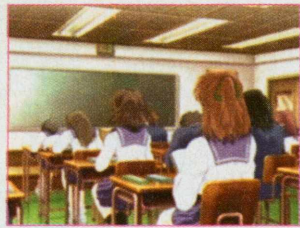
➤ Venda de lotes de fitas de vídeo e game

➤ Assistência técnica



Loja 1:  
Av. Sapopemba, 3086 Santa Clara  
São Paulo - SP Fone: 271-3296

Loja 2:  
Rua Aracê, 174 Vila Formosa  
São Paulo - SP Fone: 6107-6598



GAMERS - GAME NEWS - SEGA DREAMCAST

**MEMORIES OFF COMPLETE**

Kid / Gal Gal Kid

Novela Interativa - GD

Previsto para julho de 2000 no Japão

EXPECTATIVA: ★★☆☆☆

O segundo título da Kid para o DC esta chegando no Japão. Memories Off Complete, uma adaptação da versão do PSX Memories OFF o qual chegou no Japão em setembro do ano passado, caracterizava atuação de voz completa, alta resolução e muita história. Usar o termo jogo para este título não é bem apropriado, pois ele é diferente dos jogos típicos. Memories Off é melhor descrito como uma novela interativa, onde você assume o papel de um garoto colegial que conversa com seis garotas e outros personagens durante semanas. O seu personagem segue um caminho a cada dia, indo para a estação de trem, depois para a escola e voltando para a casa e tudo é mostrado em alta resolução. A maior parte da experiência do jogo é você conversando e ouvindo o diálogo dos personagens. Há apenas uma área de interação no jogo, além de apertar o botão para avançar o diálogo. Você ocasionalmente recebe um fluído de história. Por

exemplo, na estação, você encontra uma das garotas pela primeira vez e recebe a opção de chamá-la ou deixar para lá. As suas ações resultam, em finais diferentes, a meta é ver os finais diferentes. Você pode comparar este jogo com o Dancing Blade da Konami, um jogo de animação interativa que foi lançado no ano passado.

Enquanto o jogo da Konami oferecia animação completa, este jogo traz cenários parados com fotos das garotas. Não há nenhuma animação facial, fazendo deste jogo uma experiência muito mais estática do que o Sakura Wars original. Mas do lado positivo, os cenários e personagens estão em alta resolução e todos os personagens têm vozes. O design dos personagens foi feito por Matsumi Sasaki, o qual faz a ilustração de Dengeki G, então se gosta do trabalho do homem, provavelmente deve pegar este jogo. Como em Dancing Blades, Memories Off tem muitas coisas que o mantém preso. Em adição aos finais múltiplos, você vai encontrar um modo Omake,

caracterizando fotos de cada garota, um music test e outras seleções. Parece que se você terminar o jogo com uma garota, vai abrir um modo chamado PURE onde esta garota narra seus dias na escola para você. Também parece haver uma ligação com o seu irmão no Neo Geo Pocket, mas o manual não fala nada sobre isso.

A única maneira de você apreciar o jogo é entendendo o diálogo, então só compre o jogo se entender japonês. Para aqueles que não conhecem a língua, esqueça este jogo. O legal do jogo é que você pode parar aonde quiser com um simples toque de botão e pode ver um resumo da história quando quiser. Com personagens legais e uma variedade de situações intrigantes, este jogo é um bom jogo mas só para quem sabe falar japonês.

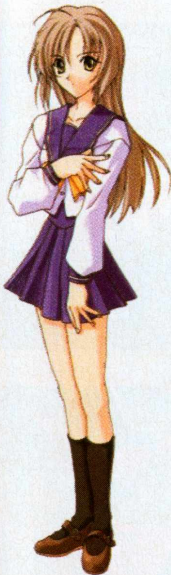




**YUE IMASAKA**  
 (voz: Megumi Nasu)  
 Data de nascimento: 12 de Julho  
 Idade: 17 anos  
 Tipo de sangue: B  
 Altura: 1,56 cm



**KAORU OTAWA**  
 (voz: Yukari Tamura)  
 Data de nascimento: 20 de Março  
 Idade: 17 anos  
 Tipo de sangue: A  
 Altura: 1,59 cm



**SHION FUTAMI**  
 (voz: Yuuko Rita)  
 Data de nascimento: 20 de Fevereiro  
 Idade: 16 anos  
 Tipo de sangue: A  
 Altura: 1,59 cm



**MINAMO IBUKI**  
 (voz: Kawai Kumi)  
 Data de nascimento: 20 de Janeiro  
 Idade: 15 anos  
 Tipo de sangue: O  
 Altura: 1,59 cm



**KOYOMI KIRISHIMA**  
 (voz: Ruri Asano)  
 Data de nascimento: 3 de Maio  
 Idade: 20 anos  
 Tipo de sangue: B  
 Altura: 1,64 cm



**AYAKA HIZUKI**  
 (voz: Mari Yamamoto)  
 Data de nascimento: 7 de Dezembro  
 Idade: ??  
 Tipo de sangue: AB  
 Altura: 1,56 cm



# PLANET GAMES

Vende - Troca - Aluga  
 Novos - Semi-novos

Playstation - Playstation 2 - Dreamcast  
 Nintendo 64 - Super Nes - Game Boy  
 Acessórios

FACILITAMOS PAGAMENTOS:

- Cheque ou Cartão até 10 Vezes
- Assistência Técnica
- Despachamos via Sedex

Fone: 6987-2641 / 6949-5195

Site: [www.planetgamesp.hpg.com.br](http://www.planetgamesp.hpg.com.br)

Av. Mendes da Rocha, 95 Vila Sabrina - SP



## VIRTUAL GAME & VIDEO

Compra/ Venda  
 Troca/ Locação

- ★ Grande variedade em games e acessórios para todos os sistemas.
  - ★ Novos ou usados, aqui é o lugar!
  - ★ Solicite listagem gratuitamente.
  - ★ Despachamos para todo o Brasil. Temos raridades.
  - ★ Nessa você pode confiar
  - ★ Tudo com garantia
- Fone: (88) 554-1159 - [virtual@netcariri.com.br](mailto:virtual@netcariri.com.br)

**Para anunciar  
 ligue:  
 (011) 3641-0444**

GAMERS - GAME NEWS - PC

**PC**

**RESIDENT EVIL 3: NEMESIS**

Capcom

Ação - CD-ROM

Previsto para dezembro de 2000 no EUA

EXPECTATIVA: ★★★★★



Ficamos pensando o que George Romero pensa disso? A série Resident Evil foi com certeza inspirada no filme A Noite dos Mortos Vivos e já rendeu muito dinheiro. Mas estamos reclamando? Parece que vamos receber a terceira versão para o PC e esperamos que dessa vez eles tragam o jogo com uma boa definição de fundo. Acontecendo 24 horas antes e 24 horas depois do Resident Evil 2, esta versão traz mais sobre Jill Valentine, que estrelou o primeiro jogo. Apenas horas depois do final de RE1, Jill que se aposentou dos STARS, começa a sair da cidade. Infelizmente ela é aprisionada por alguns zumbis, Jill fica inconsciente e acorda 24 horas depois do RE2 onde o jogo começa. E quando ela fica inconsciente, um personagem masculino, Carlos Oliveira assume o lugar dela. Oliveira

é mandado para a cidade para tentar resgatar os sobreviventes. Para criar longevidade no jogo, o produtor Shinji Mikame colocou caminhos diferentes onde os jogadores podem escolher.

Para aqueles que amaram o esquema do inventário, ele está de volta. E todos os itens vitais do jogo como a hand gun, os Ink Ribbons e CIA estão de volta. Quais são as maiores diferenças nesta nova aventura? Em primeiro lugar, Jill é mais forte e tem movimentos diferentes. Neste jogo os personagens são muito mais rápidos e poderosos. Mas há uma boa razão para isso. O número de zumbis aumentou assim como a sua força. O número de zumbis que pode aparecer na tela é maior, de vez em quando até 10 de uma vez. Jill tem movimentos muito mais suaves. Quando chegar em uma escada, não precisa mais parar para

descer, em qualquer direção, Jill irá descer com suavidade. Outra coisa interessante é que os personagens novos como Jill e Carlos, podem pelo menos executar um movimento diferente, uma meia volta que instantaneamente o deixa virado para o outro lado. Mas vamos falar um pouco dos zumbis. Uma das maiores diferenças é que eles estão bem diferentes. Alguns são gordos, outros são magros. Há homens, mulheres e



GAMERS - GAME NEWS - SONY PLAYSTATION

**PERSONA 2: ETERNAL PUNISHMENT**

Kemco

Corrida - N/D

Previsto para novembro de 2000 no EUA

EXPECTATIVA: ★★★★★



Lançado originalmente em dezembro de 1996 nos EUA para o PS, Persona da Atlus realmente conseguiu muitos fãs porque era o primeiro jogo daquela época que trazia algo de novo. O jogo acontecia em um mundo que era perto de nossa realidade (muito parecido com a maioria dos jogos de RPG fantasia) com um sistema de batalhas muito inteligente. Enquanto este sistema tenha desligado alguns, ele ligou muitos fãs de RPG que estavam cansados dos RPGs comuns. No entanto, por ter uma história sombria ele não foi muito vendido nos EUA e a Atlus nem quis trazer o Persona 2: Sin Stateside. E como a publicadora passou por cima do Sin, não parecia que ela iria lançar o mais novo

capítulo da série, chamado de Persona 2: Eternal Punishment. Mas adivinhe, a Atlus vai trazer este jogo. Mesmo que os jogadores americanos tenham perdido o Sin, ele foi a primeira parte do Persona 2, a Atlus pensou que o Eternal Punishment tem a sua própria história e é independente da maioria dos outros títulos.

Enquanto os personagens antigos tenham voltado, eles não estão mais velhos e nem vai parecer que você está jogando o mesmo jogo. Para os novatos no universo de Persona, o mundo de Persona representa o nosso mundo atual. Ele não é nem futurista e nem medieval e nem acontece em uma dimensão diferente. Mas enquanto aguardamos

para ver se isso é bom ou não, vocês já podem se relacionar melhor com os personagens. Aqui vai algumas características chave do jogo:

**Contact System**

Na série Persona, os jogadores podem conversar com os inimigos que encontrarem para conseguir bons itens e informações. 3 personagens podem conversar com os inimigos de uma vez. Dependendo de como a troca foi feita, você pode conseguir itens e informações importantes para progredir no jogo.

**Battle System**

Mudanças maiores foram feitas no sistema de batalha desde o primeiro Persona. O novo sistema de

cada um com sua própria aparência e velocidade. Em outras palavras a AI dos zumbis melhorou. A maioria lembra os zumbis do passado, mas alguns deles são mais rápidos e irão te pegar de surpresa. Agora há muitas maneiras novas de morrer! No Nemesis há dois personagens "Tyrant" e ambos perseguem a heroína do jogo. Os "Tyrants" usam uma roupa toda preta e são mais perigosos do que nos outros jogos. As vantagens deles sobre seu personagem são infinitas. O Nemesis, é um enorme zumbi. Ele parece um lutador de luta livre em seu tamanho. E ainda mais, ele carrega uma bazuca. Ele não é invencível, mas é difícil de se vencer. Na primeira vez que você o vê, Nemesis quebra uma janela e o ataca com uma agressão não vista nos outros jogos. Este zumbi é rápido e esperto, de fato ele é mais rápido do que você, ele é um super zumbi que está pronto para acabar com você.

Enquanto muitas características foram implementadas, este jogo ainda parece RE2. Mudanças podem

serem vistas no clima, mudança do dia para noite, novamente a chuva. Estas pequenas coisas são legais e alteram o clima do jogo e não afetam a jogabilidade.

Os cenários deste jogo estão muito mais detalhados do que os de RE2, explosões e outros efeitos parecem ter sido melhorados. E adicionalmente Jill parece ter outra roupa. Mesmo que tenhamos falado sobre a versão do PSX, tomara que a versão do PC seja trazida intacta ou até melhor graficamente. Após Nocturne que era bela e ruim em sua jogabilidade, esperamos que a Capcom faça deste jogo um charme.



batalha "Livre" permite que você mova seus personagens livremente pelo campo de batalha. Como no primeiro jogo, os personagens podem chamar espíritos chamados de Persona. No entanto um novo método usando os Personas foi implementado. Você vai poder combinar os personagens para aumentar o seu ataque.

**Rumor System**

O Rumor System é uma característica que permite que o jogador espalhe rumores em suas conversas. E com isso, o jogador pode mudar a história e fazer com que o impossível aconteça. Esta característica adiciona muita longevidade ao jogo pois você vai poder explorar muitas facetas da história, sem mencionar as decisões que faz na história.

**Personagens**

Maya Amano: uma repórter da Kissmet Publishing Company a qual publica a revista popular de adolescentes "Crest". Ela tem uma cicatriz distinta em seu braço direito.

**Urara Serizawa:** a melhor amiga de Maya. Elas se conhecem desde o colegial e vivem juntas agora. Ela adora dizer o futuro das pessoas. Mas ela não consegue ver o seu próprio futuro.

**Katsuya Suou:** o irmão mais velho de Tatsuya. Ele é um detetive do Konam Police Department. Ele é muito inteligente, ele também é muito competente no que faz.

**Paofu:** um homem misterioso que dirige o website Bugging Buster onde os rumores começam e se espalham.

**Tatsuya Suou:** o irmão mais novo de Katsuya. Ele está agora no colégio Seven Sisters High School.

**Nate Nanjo:** o filho de uma família rica. Está graduado no colégio St. Hermelin High School, um colégio prestigiado do lugar.

**Ellen Kirishima:** também graduada no mesmo colégio de Nate, agora está estudando a história européia em um colégio na cidade de Sumaru City. Ela também trabalha

como modelo em várias revistas. Realmente ficamos felizes que este jogo iria chegar nos EUA. Então espere por mais informações enquanto o tempo se aproxima. O jogo está previsto para novembro de 2000 nos EUA.



RAPIDINHAS

A seção preferida da galera está de volta, e mostra que veio pra ficar. Já nesta edição, você confere o que está rolando na Capcom e na SNK, as novidades de KOF 2000, o PlayStation portátil, os próximos games e muito mais.

**Dino Crisis no Dreamcast**



O rumor provou ser verdadeiro! Depois de anunciar a produção da versão PC de seu Survival Panic, a Capcom confirmou estar trabalhando na versão Dreamcast de Dino Crisis.

Assim como o game para PC, esta versão receberá um upgrade gráfico, exibindo uma alta resolução, texturas detalhadas e efeitos adaptados para o Dreamcast. Ainda não foi revelado nada sobre mudanças na jogabilidade.

DC para DC (ou Dino Crisis para Dreamcast, se você preferir) está programado para dia 06 de setembro – o mesmo dia que a Capcom escolheu para mais dois outros games: Dino Crisis 2 para PlayStation e Capcom VS SNK: Millennium Fight 2000 para Dreamcast ■

Na edição passada você ficou sabendo dos primeiros rumores sobre a saída do time de desenvolvimento dos principais games de luta 2D da SNK. O boato de que este grupo, cerca de 80 funcionários da empresa, estará formando uma subsidiária da Capcom é cada vez mais forte.

Aparentemente, após o lançamento de King of Fighters 2000, a SNK estará transferindo os direitos autorais de suas séries de luta para a Capcom. Os mais cogitados até agora são Fatal Fury e Samurai Shodown, mas provavelmente outros como KOF e Art of Fighting também passarão a pertencer à Capcom. As seqüências destes títulos serão produzidos pela nova empresa da Capcom, formada pelos ex-membros da SNK.



**Mais Sobre o Acordo Capcom/SNK**

Ao que tudo indica, KOF2000 será o último arcade da SNK. Em agosto, com o game já lançado, a empresa fará um pronunciamento oficial sobre a sua retirada do mercado de arcades.

O motivo desta mudança começa a ficar mais claro. Há alguns meses, grande parte da SNK foi comprada por uma empresa chamada Aruze, gigante no mercado de diversões eletrônicas, mas que trabalha num ramo afastado dos games. A empresa mão agora parece estar querendo passar todo o departamento de desenvolvimento de jogos, assim como os direitos autorais de seus games, para outra empresa – no caso, a Capcom. No futuro, a SNK provavelmente estará movendo seu foco para os negócios da Aruze: pinball, pachinko e caça-níqueis.

Fique ligado para mais notícias sobre este assunto que está causando polêmica ■

**Bem-vindo, Final Fantasy IX**

A febre começou! A Square finalmente lançou a sua mais nova obra-prima, o nono episódio da série Final Fantasy. O sucesso é algo óbvio para qualquer FF, mas vamos acompanhá-lo de perto.

Exatamente no dia 01/06, a Square iniciou a pré-venda do game, dando um boneco

do black mage Vivi para aqueles que reservassem sua cópia de FFX com antecedência. O sucesso, sem surpresa alguma, já começou daí. Em apenas quatro dias, as reservas já ultrapassavam 500 mil unidades. A demanda era tão alta que a Square resolveu prorrogar a pré-venda até o dia 22/06 (inicialmente, as reservas estavam programadas para ir até o dia 17). Ao final deste período, 1.103.876 cópias de Final Fantasy IX haviam sido reservadas.

Antes do game ser lançado, a revista japonesa Weekly Famitsu, a mais conceituada do mundo, que sempre recebe os jogos antes do lançamento, avaliou o título da Square. No sistema de avaliação da revista, quatro avaliadores atribuem uma nota que vai de 0 a 10 e, neste sistema, Final Fantasy IX recebeu 10, 10, 9 e 9, totalizando 38 de 40. Ele não alcançou a pontuação máxima (fato somente obtido por Zelda: Ocarina of Time, Soul Calibur e Vagrant Story), mas ainda assim foi a maior nota já obtida por um Final Fantasy. A revista o descreveu como o melhor da série, trazendo todos os melhores elementos e prendendo o jogador instantaneamente. Isso aguçou ainda mais o público a espera do game.

Finalmente chegou o dia do lançamento e, exatamente às 7 horas da manhã do dia 7 do mês 7 (alguma alusão ao status "All Lucky 7" de FF7?), Final Fantasy IX era posto à venda. Porém, como também não era de se espantar, o público já formava filas em frente às lojas desde a meia-noite do dia anterior. De manhã, as lojas estavam lotadas de gente, e algumas chegavam

a ter até 150 pessoas enfileiradas. O próprio presidente da Square, Hisashi Suzuki, foi até a loja Tsutaya, uma das maiores redes do Japão, no distrito de Shibuya para felicitar os fãs de Final Fantasy.

O resultado disso? Quase 2 milhões de unidades vendidas apenas nos três primeiros dias (confira os números exatos em nosso Game Ranking desta edição). Não chega a bater a marca de seu antecessor, que atingiu 2,57 milhões de unidades nos quatro primeiros dias, mas, comparando-se com as projeções da Square, este número supera as expectativas. Com Final Fantasy IX, a empresa planejava alcançar 80% do que o game anterior obteve – isso porque o mercado lentamente está passando para o PlayStation2. Sendo que FFXIII vendeu 3,6 milhões de unidades Japão, segundo os planos da Square, FFXIX deveria vender cerca de 2,9 milhões de cópias. Se considerarmos que as vendas continuarão em alta por algum tempo, é apenas questão de tempo para que esta marca seja ultrapassada.

Enquanto as excelentes vendas mundiais de FFXIII levaram a série para um total de 25 milhões de cópias vendidas em todo o mundo, FFXIX tranquilamente elevará este número para mais de 30 milhões.

Apenas mais uma última comparação: o custo de produção de Final Fantasy VIII foi de 3 bilhões de ienes (pouco mais de 27 milhões de dólares), enquanto o custo estimado para o desenvolvimento de Final Fantasy IX gira em torno dos 4 bilhões de ienes (algo em torno de 37 milhões de dólares). Contudo, o gasto com publicidade de FFXIX é apenas 1/3 de FFXIII. Somente com os três primeiros dias de venda, o game já arrecadou mais de 15 bilhões de ienes (mais de 140 milhões de dólares) em vendas.

Só nos resta acompanhar como o game vai vender até o lançamento dos dois maiores, Grandia II (03/08) e Dragon Quest VII (26/08), e dizer bem alto: "Bem-vindo, Final Fantasy IX" ■





## Darkstalkers: Mais do Mesmo



A Capcom divulgou informações oficiais sobre o seu novo Vampire (Darkstalkers no ocidente) para Dreamcast. O nome definitivo do game é Vampire Chronicles; porém, quando todos esperavam por uma nova seqüência, o game revelou ser uma coletânea com os três games da série: Vampire, Vampire Hunter e Vampire Savior (saíram também VH2 e VS2, que são apenas variações dos originais, mas como suas mudanças estarão incluídas nesta coletânea, eles também fazem parte do pacote).

Os jogos não terão nenhum upgrade gráfico especial para o Dreamcast, serão apenas perfeitas conversões do arcade sem load time. Então nada de cenários poligonais ou magias transparentes. Contudo, há algumas novidades em termos de opções. Você poderá escolher o seu estilo de jogo entre Vampire, Hunter, Savior e Savior 2, cada sistema correspondente ao esquema de jogo de um dos games da série. O mais importante é que Vampire Chronicles terá suporte para rede, permitindo batalhas online pela internet. Espera-se também uma grande variedade de modos de jogo.

Mas nem tudo é festa. O game só estará disponível através de pedidos pelo correio ou pela loja online da Sega, o Dreamcast Direct (um site acessado através do Dreamcast para comprar produtos de games, reaberto no mês de julho com grande sucesso). Vampire Chronicles estará a venda a partir do dia 10 de agosto a um preço de 4800 ienes (pouco mais de 44 dólares) ■



## Novas dos Próximos FFs

Com o lançamento de Final Fantasy IX, a Square revela novidades sobre os dois próximos títulos da série, agora para PlayStation2. Ainda não é muita coisa, mas em se tratando de Final Fantasy, qualquer informação nova é bem-vinda.

Em uma recente entrevista com Nobuo Uematsu, o compositor de toda a série FF, a revista japonesa Weekly Famitsu perguntou se



FFX vai tirar proveito da capacidade do PS2 de gerar áudio em Dolby Surround 5.1 (áudio dividido em 5 canais: esquerdo, direito, auxiliar esquerdo, auxiliar direito e central, padrão utilizado nos melhores home theaters). O mago do som afirmou que eles estão experimentando esta capacidade do console transformando algumas das cenas em CG de FFXVII no formato de som surround 5.1 para ver como funciona. Até agora, apenas as cenas em CG de Final Fantasy X estão programadas para fazer uso do formato de som surround 5.1 para coisas como efeitos sonoros e ruídos de ambiente.

Enquanto isso, Final Fantasy XI pode ainda estar bem longe de se tornar realidade, mas ainda assim traz novidades. A Square afirmou que o primeiro título online da série FF vai suportar até 3000 jogadores simultaneamente no mesmo jogo através do servidor PlayOnline. A empresa ainda está pesquisando a possibilidade de produzir uma rede em iMode (a banda para internet em telefonia celular, que começa a chegar ao Brasil) para oferecer mini-jogos de Final Fantasy XI para telefone celular. Desta maneira, você poderia jogar os mini-jogos fora de casa e, posteriormente, transferir dados como experiência, dinheiro ou equipamentos obtidos para o jogo propriamente dito. Os planos da Square para a próxima geração de Final Fantasy não são nada modestos ■



Enquanto isso, Final Fantasy XI pode ainda estar bem longe de se tornar realidade, mas ainda assim traz novidades. A Square afirmou que o primeiro título online da série FF vai suportar até 3000 jogadores simultaneamente no mesmo jogo através do servidor PlayOnline. A empresa ainda está pesquisando a possibilidade de produzir uma rede em iMode (a banda para internet em telefonia celular, que começa a chegar ao Brasil) para oferecer mini-jogos de Final Fantasy XI para telefone celular. Desta maneira, você poderia jogar os mini-jogos fora de casa e, posteriormente, transferir dados como experiência, dinheiro ou equipamentos obtidos para o jogo propriamente dito. Os planos da Square para a próxima geração de Final Fantasy não são nada modestos ■

## CDs com Maior Capacidade

A Sony, pioneira na tecnologia de Compact Disc, anunciou mais um passo na evolução do CD. É o CD-ROM de Dupla Densidade, contendo o dobro da capacidade de armazenamento dos CDs comuns – ou seja, 1,3 GBytes.

Até agora, já foi confirmado o uso para três tipos de mídia em CD: CD-ROM (disco de dados), CD-R (disco gravável) e CD-RW (disco re-gravável). A Sony não divulgou se o novo CD de Dupla Densidade poderá também beneficiar o mercado de áudio. Um CD-A normal contém até 74 minutos de som, enquanto o novo CD poderia dobrar esta quantidade para quase 2 horas e meia de áudio.

A Sony e a Philips estarão licenciando esta nova tecnologia para outras empresas a partir de setembro ■

## PlayStation2 nos Arcades

A Sony divulgou oficialmente que está produzindo uma placa de arcade baseada no hardware do PlayStation2, batizada de PS2A (PlayStation2 Arcade).

Assim como a dupla Naomi e Dreamcast, a maior diferença entre a placa de arcade e o console doméstico é a memória RAM. No PS2A, 32 MB estão disponíveis na memória principal, assim como no consoles, mas esta memória pode ser expandida até 64 MB. Os kits de desenvolvimento já estão sendo distribuídos para as produtoras desde o início de julho.

Rumores indicam que a Namco já está trabalhando em Tekken 4 e um novo game de corrida usando a engine de Ridge Racer V para a nova placa de arcade ■

## Hoshigami Aparece Novamente

Os fãs de Tactics Ogre e Final Fantasy Tactics devem se lembrar do game Hoshigami: Ruining Blue Earth para PlayStation. O jogo apareceu em nossas páginas pela última vez na Gamers Nº 45 e estava previsto para janeiro de 2000. Mas o game nunca foi lançado e a produtora, a MaxFive, ficou calada por meses. Somente agora Hoshigami voltou a ser notícia.

Recapitulando: Hoshigami é produzido pela MaxFive, uma empresa formada por ex-membros do time de desenvolvimento de Tactics Ogre e Final Fantasy Tactics. O jogo segue os moldes de RPG Estratégico dos dois games já produzidos pelo grupo da MaxFive. Hoshigami se passa num mundo de fantasia medieval e possui mais de 300 personagens que podem entrar para o seu grupo. Você assume o papel de Faz, um jovem espadachim que se vê em



meio a um conflito entre quatro nações – Nightweld, Valaim, Gerald e Ixia – após o desaparecimento do artefato conhecido por Marcleva e

a descoberta das ruínas de Hoshigami, uma civilização que até então existia apenas nas lendas. O sistema de jogo é altamente influenciado por TO e FFT, mas possui elementos originais como o aumento de dano com um apertado de botão no momento certo durante um ataque ou as magias baseadas em moedas elementais. O sistema de progressão de tempo é uma variação do CTB (Charge Time Battle) utilizado em FFT; agora ele se chama RAS (Ready to Action System).

Hoshigami causou muita expectativa entre os fanáticos por RPGs Estratégicos e deixou muitos pontos de interrogação pelo seu sumiço. Para felicidade geral, a MaxFive ressurgiu com dados concretos sobre seu esperadíssimo título. Hoshigami: Ruining Blue Earth agora está previsto para 28 de setembro a um preço de 4800 ienes (cerca de 44 dólares). Será que os quase nove meses de atraso serão convertidos em qualidade? Esperamos que sim ■



**O Que Esperar da Próxima TGS**

Muitas Empresas já estão confirmando a sua presença na Tokyo Game Show Fall 2000, que acontecerá de 23 a 25 de setembro. Porém, não é a confirmação de presenças que nos chama a atenção no momento, mas sim a ausência de dois grandes nomes da indústria dos games.

Infelizmente, a Square é uma destas empresas que afirmou sua ausência na próxima TGS. O motivo da Square parece ser a falta de jogos; por enquanto, a empresa não possui nenhum projeto futuro para PlayStation. Provavelmente, a Square ainda contará um bom tempo com a renda de Final Fantasy IX, enquanto relança alguns de seus jogos de PlayStation com o selo Square Millennium

Collection. Os únicos projetos da Square revelados são para PlayStation2 e WonderSwan (o portátil da Bandai): The Bouncer, Gekikuukan Pro Baseball: At the End of the Century 1999 (que está enfrentando graves problemas de licença para ser lançado) e Final Fantasy X e XI são os projetos em desenvolvimento para PS2; o game confirmado para WonderSwan é Working Chocobo, RPG de fazenda previsto para 21 de setembro (há rumores de que a Square está desenvolvendo o remake de FFI, II e III, SaGa e Seiken Densetsu para a versão colorida do portátil da Bandai, que será lançado no final do ano). Assim, sem nada estrondoso pronto para exibir até o final de setembro, a Square já se incluiu fora da TGS Fall 2000.

Outra empresa que também confirmou sua ausência foi a SNK. Novamente, o problema é falta de jogos. Mas o motivo neste caso é um pouco diferente, já que a SNK não tem nenhum projeto futuro para nenhuma plataforma. Isso fortalece ainda mais os boatos de que a empresa estará passando o seu legado à Capcom.

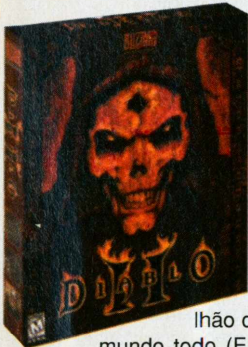
Como uma última nota, a Microsoft afirmou que, apesar de garantir a presença no evento, não estará exibindo nenhum produto ou informação relacionado ao seu console X-Box. Tomara que ainda restem coisas boas para se ver nesta TGS Fall 2000 (pelo menos ainda contamos com a Sega, Sony, Capcom, Konami, Namco...) ■

**Diablo II Também Arrebenta**

Pensa que é só Final Fantasy IX que conseguiu quebrar recordes de venda? Engana-se redondamente. O game mais esperado de PC, Diablo II da Blizzard, foi lançado no início de julho em todo o mundo e conseguiu superar as expectativas.

Em apenas duas semanas, este magnífico RPG online já ultrapassou 1 milhão de cópias vendidas no mundo todo (EUA, Europa e Japão, onde foi lançado pela Capcom). Diablo II é o quarto título consecutivo da Blizzard a vender 1 milhão de cópias e estreou como o número 1 em vendas. Somente nos EUA, durante sua primeira semana de vendagem, o game obteve 39% de todo o dinheiro gasto em games.

Para aumentar ainda mais esta marca, o jogo em breve terá também a sua versão para Macintosh. A Capcom ainda pretende traduzir o jogo para o japonês e lançar esta versão em setembro no Japão (a versão lançada no início de julho ainda era baseada na versão americana, totalmente em inglês) ■



**Dead or Alive 2: Melhor no Japão**

Ninguém conseguiu explicar por que a Tecmo não havia lançado Dead or Alive 2 para Dreamcast no Japão. O game fez o maior sucesso nos arcades utilizando a placa Naomi e posteriormente foi lançado no mercado japonês para PlayStation2, vendendo mais de 300 mil cópias. Para surpresa dos fãs do game de luta mais sensual dos últimos tempos, DoA2 foi lançado para o console da Sega apenas no mercado americano, através de um acordo oficial com a Sega of America. Este acordo garantia ainda que DoA2 não poderia ser lançado para nenhum outro console nos EUA.

Com isso, o game ficou limitado para o DC no ocidente e PS2 no oriente. Porém, o acordo com a Sega impedia apenas o lançamento de DoA2; não mencionava nada sobre outras versões. Com isso, a Tecmo conseguiu garantir a produção de Dead or Alive 2: Hardcore para PlayStation2 nos EUA, baseado na versão japonesa do game.

Porém, a melhor versão de DoA2 parece que vai ficar mesmo para o Dreamcast. Recentemente, quando os proprietários japoneses do console da Sega e fãs do game já haviam perdido as esperanças, a Tecmo anunciou estar produzindo Dead or Alive 2 para Dreamcast japonês. O game terá uma série de novidades sobre as outras versões existentes, en-

tre elas novos estágios (talvez alguns além daqueles criados para a versão PS2) e roupas para os personagens. Kasumi, por exemplo, terá vários tipos de penteado e trajes, assim como Zack e Leon, que receberão novas roupas. Além disso, o jogo promete trazer as implementações no sistema de jogo presentes no upgrade de arcade: Dead or Alive 2 Millennium. Outro elemento ainda não confirmado é a mudança do enredo de cada personagem de acordo com sua taxa de acerto de golpes, que levaria a diferentes finais. Porém, a grande novidade fica por conta de um segundo disco que acompanha o pacote, o Photo Gallery CD. Este disco especial trará papéis de parede, imagens em CG, protetores de tela e outros materiais do game para você usar em seu computador.

Dead or Alive 2 para Dreamcast estará a venda no Japão a partir do dia 28 de setembro a 6800 ienes (63 dólares, aproximadamente). Parece que a espera dos japoneses proprietários de Dreamcast será recompensada ■



**Dreamcast Pirateado!**

Os piratas conseguiram "crackear" ("rachar" num sentido literal; termo que define algo cujo segredo foi descoberto) os GD-ROMs de Dreamcast. Isso era apenas questão de tempo, já que há uma indústria por trás do mercado de jogos piratas trabalhando incessantemente para descobrir um meio de copiar os games.

Os GDs de Dreamcast já estão sendo lidos e copiados para CDs através de copiadoras de CD-R (um simples drive que grava CDs e pode ser instalado em um PC). Muitos web sites na internet já estão até oferecendo arquivos .ISO (arquivos já prontos para gravação em CD) de games de Dreamcast. Uma série de jogos já está sendo pirateada, como Jet Set Radio, Street Fighter III 3rd Strike, Marvel VS Capcom 2, KOF'99 Evolution, Dead or Alive 2, Soul Calibur, Crazy Taxi, Soul Reaver, Tony Hawk's Pro Skater e outros, japoneses, americanos e europeus.

A maior diferença entre o sistema para rodar games alternativos no Dreamcast e no PlayStation é o Boot Disc. No PlayStation, os discos duplicados não possuem certos dados dos games originais – dados estes impossíveis de serem copiados; ele então necessita da instalação de um Mod Chip na placa do console, que tem a função de "enganar" o sistema pulando a checagem de proteção de cópia durante a fase inicial de leitura do disco. Já no Dreamcast, o processo se faz através de um Boot Disc (disco de inicialização) desenvolvido especialmente para esta finalidade. Os discos copiados não rodam normalmente no Dreamcast. É necessário que você insira o Boot Disc (que pode ser lido por qualquer Dreamcast) e espere até que ele carregue sua tela de troca. Neste momento você pode abrir a tampa do Dreamcast e colocar o CD copiado que o sistema então já estará carregado e o jogo continuará normalmente.

Este disco também serve para destravar o console, permitindo que qualquer Dreamcast rode qualquer GD-ROM, independente da nacionalidade. A vantagem do Boot Disc sobre o Mod Chip é que não é necessário fazer nenhuma modificação no console.

Agora, antes que você pergunte: sim, isso é absolutamente ilegal! A Sega ainda não se manifestou a este respeito, mas certamente já está a par do assunto. Providências devem ser tomadas em breve pela empresa para contra-atacar os piratas.

O fato é que, agora com CDs copiados vendidos a uma média de R\$15, a venda de consoles Dreamcast ganhou um empurrão gigantesco. É algo semelhante ao que acontece com o PlayStation, pelo qual as pessoas optam devido ao custo barato dos jogos alternativos. Assim, o console começa a se popularizar ■

## Sinais de Pirataria no PS2

No início do PlayStation2 já se comentava sobre um método de troca de CDs (semelhante ao usado no início da era PlayStation, com os primeiros modelos do console) para rodar games importados do PlayStation original. Até aí nada de muito ilegal: rodar games originais importados no console japonês. Mas, recentemente, veio o primeiro sinal de pirataria no PlayStation2: um Mod Chip.

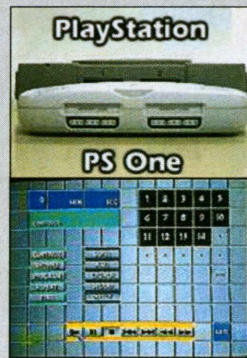
Na Ásia (núcleo do mercado paralelo em grandes centros como Taiwan e Hong Kong), foi desenvolvido o primeiro Mod Chip para o novo console da Sony. Como no PS original, o chip é instalado na placa do console e faz o sistema pular a trava contra cópias. O Mod Chip foi desenvolvido usando um sistema chamado Logic Analyzer e conta com novas versões que garantem maior compatibilidade.

Contudo, até agora apenas os games em CD-ROM foram copiados. Jogos de PS2 lançados no formato DVD-ROM (como Kessen, 0 Story e Dead or Alive 2) ainda não foram "crackeados". Tanto CDs piratas de PS quanto de PS2 podem rodar no console com o Mod Chip instalado.

A Sony já começou a tomar providências para evitar a pirataria. Recentemente, o PlayStation2 (antigo modelo SCPH-10000) passou a ser lançado com algumas modificações internas (agora no modelo SCPH-15000) que, aparentemente, previnem o funcionamento de Mod Chips. Algumas empresas podem ainda optar por lançar seus games no formato DVD para evitar que eles sejam copiados ■

## Lançado o PlayStation Portátil

No dia 7 de julho (dia do lançamento de Final Fantasy IX), a Sony lançou no Japão o PS One, a versão de bolso do PlayStation. Em uma comparação com o console original, ele é cerca de 30% mais fino e tem os circuitos internos

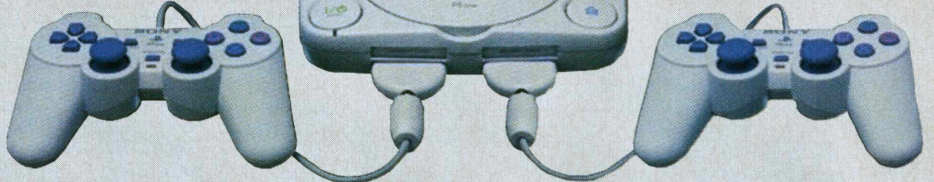


extremamente diminuídos (tanto no número de peças quanto no tamanho da placa). Além disso, a tela de sistema (onde você tem opções de CD Player e gerenciador de Memory Cards) também foi atualizada. Agora, ao invés do fundo degradê em azul, temos um fundo com blocos cinzas, além da mudança no layout e disposição dos objetos na tela.

O PS One ainda não é um console portátil como o Game Boy (Nintendo), Neo Geo Pocket (SNK) e WonderSwan (Bandai) ou até mesmo o Nomad (Mega Drive portátil), mas a Sony pretende em bre-



ve lançar acessórios como a tela de cristal líquido e adaptador para acendedor de cigarro. Por enquanto, o aparelho continua necessitando de alimentação via Cabo AC e conexão com uma TV através de Cabo AV. O console só foi lançado no Japão (futuramente nos Estados Unidos e Europa) e sai na média de 150 dólares ■



## Data e Detalhes de Capcom VS SNK

O game de luta mais esperado de todos os tempos está chegando. Os detalhes básicos do sistema de jogo (os times de 2 a 4 jogadores, Capcom e SNK Grooves, etc.) você já pôde conferir na Gamers N°70. Agora trazemos as últimas novidades reveladas.

Capcom VS SNK: Millennium Fight 2000 trará 28 personagens, sendo 14 de cada empresa. A Capcom traz Ryu, Ken, Blanka, Zangief, Guile, E.Honda, Dhalsim, Chun Li, Sakura, Cammy, M.Bison (o boxeador), Balrog (da máscara), Sagat e Vega (da Shadaloo). A SNK também apresenta um elenco de primeira grandeza: Kyo Kusanagi, Iori Yagami, Benimaru Nikaido, Raiden, Ryo Sakazaki, Yuri Sakazaki, Mai Shiranui, Kim Kaphwan, Terry Bogard, King, Vice, Ryuji Yamazaki, Geese Howard e Rugal Bernstein. Cada lado possui 4 personagens que serão os chefes (M.Bison, Balrog, Sagat e Vega da Capcom e Vice, Yamazaki, Geese e Rugal da SNK); imagine lutar contra 4 chefes de uma vez!



Um ponto que deixava dúvidas era o design que seria usado para os personagens. As duas empre-

sas tomaram uma decisão conjunta e chegaram num acordo excelente: os personagens da Capcom são desenhados pelo character designer da SNK (que trabalhou na maioria dos games da empresa, desde Fatal Fury e Art of Fighting até Last Blade e King of Fighters) e os da SNK serão desenhados por um artista da Capcom (que fez as ilustrações para Street Fighter III). Além disso, os sprites de todos os lutadores serão refeitos, desde as animações básicas até os golpes (Terry, por exemplo, agora realiza o Burn Knuckle com as duas mãos). Muitos golpes receberam efeitos como luz e transparência, já conhecidos dos recentes games da Capcom para Naomi.

Como já é tradição das duas empresas, haverá uma série de introduções especiais envolvendo os lutadores. Quando Chun Li enfrenta Mai, por exemplo, a ninja Shiranui se veste com a roupa de Chun Li para confundí-la e então volta para sua roupa normal. Quando Ryu e Kyo se encontram cara-a-cara, ambos se reverenciam. Um encontro entre Ken e Terry resulta em uma saudação no estilo americano.

Outro ponto de dúvida era o equilíbrio do game com personagens de universos diferentes. Para resolver, todos os lutadores terão corrida, recuo e rolagem para frente com curto período de invencibilidade (movimentos de KOF). O sistema de Guard Crush ainda está presente, mas não há uma barra para isso, como SFZ3. Quando seu personagem começar a receber muitos golpes na defesa, sua velocidade vai diminuir e o corpo começará a



piscar quando for acertado; se você não fizer nada para sair desta situação, mais alguns golpes do oponente poderão quebrar a sua defesa.

Ao contrário dos recentes games da Capcom, o game não teve lançamento simultâneo para Dreamcast e arcade. Esta última já foi lançada no Japão no dia 03/08 (a Neo Geo World de Tóquio recebeu em primeira mão no dia 30/07), enquanto que a versão doméstica esta programada para dia 06/09. O game fará uso do sistema de rede da Capcom para batalhas online ■



Confira o que está pintando por aí em nossa lista com as datas de lançamento para os próximos games, divididos por sistema (títulos mais quentes em destaque).

# PROGRAMAÇÃO

## ESTADOS UNIDOS

### Junho 06/2000

Dreamcast		
29/06	Marvel VS Capcom 2: New Age of Heroes • Capcom	Luta
29/06	Spirit of Speed 1937 • Acclaim	Corrida
29/06	Evolution 2 • Ubi Soft	RPG
29/06	Toy Story 2 • Activision	Ação
29/06	Midway Arcade Flashback • Midway	Variado
PlayStation		
29/06	Caesars Palace 2000 • Interplay	Tabuleiro
29/06	Mortal Kombat Special Forces • Midway	Ação
30/06	Rhapsody: A Musical Adventure • Atlas	RPG
Game Boy Color		
29/06	Men in Black 2 • Crave	Ação
29/06	Xtreme Sports • Infogrames	Esporte

### Julho 07/2000

Dreamcast		
01/07	South Park Rally • Acclaim	Corrida
04/07	Disney World Magical Racing Tour • Eidos	Corrida
12/07	Virtua Tennis • Sega	Esporte
12/07	Demolition Racer • Infogrames	Corrida
12/07	The Ring • Infogrames	Adventure
12/07	Fur Fighters • Acclaim	Ação
13/07	Caesars Palace 2000 • Interplay	Tabuleiro
16/07	Mag Force Racing • Crave	Corrida
16/07	Deep Fighter • Ubi Soft	Tiro
16/07	bleem! for Dreamcast • Bleem	Emulador
19/07	World Series Baseball 2K1 • Sega	Esporte
19/07	Jeremy McGrath SuperCross 2000 • Acclaim	Corrida
20/07	Giga Wing • Tommo	Tiro
25/07	Hidden and Dangerous • Take 2 Interactive	Ação
25/07	Railroad Tycoon 2 • Gathering of Developers	Simulador
26/07	Namco Museum • Namco	Variado
PlayStation		
02/07	Pro Pinball Big Race USA • Take 2 Interactive	Tabuleiro
06/07	Monster Rancher Battle Card • Tecmo	Card Game
08/07	Digimon World • Bandai	RPG
12/07	Builder's Block • Jaleco	Simulador
13/07	Strider 2 • Capcom	Ação
16/07	Dinosaur • Ubi Soft	Ação
19/07	Jeremy McGrath SuperCross 2000 • Acclaim	Corrida
19/07	Threads of Fate • Square EA	RPG/Ação
20/07	Countdown Vampire • Bandai	Adventure
21/07	X-Men: Mutant Academy • Activision	Luta
26/07	NCAA Football 2001 • EA	Esporte
26/07	Surf Riders • Ubi Soft	Esporte
27/07	Action Bass • Take 2 Interactive	Esporte
27/07	Ball Breakers • Take 2 Interactive	Esporte
27/07	Spin Jam • Take 2 Interactive	Esporte
31/07	Peter Jacobson Gold Tee Golf • Infogrames	Esporte
Nintendo 64		
05/07	Super Bowling • Tommo	Esporte
17/07	Air Boarding USA • ASCII	Esporte
17/07	Army Men Air Combat • 3DO Company	Sim. de Voo
29/07	Carmageddon • Titus	Corrida
Game Boy Color		
01/07	Barbie Fashion Pack • Mattel	ETC
02/07	X-Men: Mutant Academy • Activision	Luta
05/07	Bugs Bunny Crazy Castle • Electro Source	Ação
05/07	Magical Drop • Electro Source	Puzzle
12/07	Puzzle Collection • Electro Source	Puzzle
12/07	Nascar 2000 • THQ	Corrida
13/07	Pro Pool • THQ	Tabuleiro
14/07	Dragon Dance • Crave	Ação
17/07	Ronaldo V-Soccer • Infogrames	Esporte
19/07	Lemmings Revolution • Take 2 Interactive	Puzzle
25/07	Warlocked • Nintendo	Simulador
26/07	Austin Powers: Welcome to my Underground Lair • Take 2 Interactive	Ação

26/07	Austin Powers: Oh, Behave • Take 2 Interactive	Ação
27/07	Pocket Racers • Interplay	Corrida
27/07	Test Drive Cycles • Infogrames	Corrida
28/07	VR Powerboat • Vatical	Corrida
29/07	Titus the Fox • Interplay	Ação

### Agosto 08/2000

Dreamcast		
02/08	Star Wars Episode I: Jedi Power Battles • LucasArts	Ação
02/08	Test Drive Offroad 3 • Infogrames	Corrida
02/08	WWF Royal Rumble • THQ	Luta
08/08	KISS: Psycho Circus • Gathering of Developers	Ação
09/08	Aero Wings 2: Airstrike • Crave	Sim. de Voo
09/08	Seaman • Sega	Criação
16/08	Ecco the Dolphin • Sega	Adventure
16/08	Spec Ops: Omega Squad • Ripcord Games	Ação
19/08	Sydney 2000 • Eidos	Esporte
22/08	4x4 Evolution • Gathering of Developers	Corrida
23/08	NFL Quarterback Club 2001 • Acclaim	Esporte
23/08	D2 • Sega	Adventure
30/08	UFC: Ultimate Fighting Championship • Crave	Luta
30/08	Vanishing Point • Acclaim	Corrida
30/08	Sega GT • Sega	Corrida
PlayStation		
02/08	Major League Soccer • Konami	Esporte
02/08	Rollcage Stage 2 • Midway	Corrida
02/08	Chrono Cross • Square EA	RPG
02/08	Alien Resurrection • Fox Interactive	Ação
02/08	Star Trek: Invasion • Activision	Tiro
02/08	Danger Girl • THQ	Ação
09/08	ECW: Anarchy Ruiz • Acclaim	Luta
09/08	Snow Cross Champ Racing • Crave	Corrida
16/08	NFL Gameday 2001 • SCEA	Esporte
16/08	Lunar 2: Eternal Blue • Working Designs	RPG
16/08	RayCrisis • Working Designs	Tiro
16/08	Carmageddon 2 • Interplay	Corrida
16/08	Bust A Groove 2 • Enix	Musical
16/08	Tenchu 2: Birth of the Assassins • Activision	Ação
16/08	Re-Volt 2 • Acclaim	Corrida
17/08	Play with the Teletubbies • Berkeley Systems	Ação
17/08	Lego Rock Raiders • Lego Media	Ação
18/08	Superman • Titus	Ação
19/08	Sydney 2000 • Eidos	Esporte
19/08	TYCO RC Smash and Bash • Mattel	Corrida
23/08	NCAA Game Breaker 2001 • SCEA	Esporte
23/08	Hogs of War • Infogrames	Ação
23/08	Valkyrie Profile • Enix	RPG
24/08	ATV: Quad Power Racing • Acclaim	Corrida
29/08	Winnie The Pooh: Tiger Honey Hunt • Mattel	Ação
30/08	Martian Gothic • Take 2 Interactive	Ação
30/08	Animorphs • GT Software	Ação
30/08	Vanishing Point • Acclaim	Corrida
30/08	Aladdin In Nasiria's Revenge • SCEA	Ação
Nintendo 64		
02/08	40 Winks • GT Software	Ação
23/08	NFL Quarterback 2001 • Acclaim	Esporte
30/08	Mario Tennis • Nintendo	Esporte
30/08	Turok 3: Shadow Oblivion • Acclaim	Ação
30/08	Winnie the Pooh • Mattel	Ação
31/08	Mia Hamm 64 Soccer • Southpeak Interactive	Esporte
Game Boy Color		
02/08	Spiderman • Activision	Ação
02/08	Bowling • Vatical	Esporte
03/08	Mr. Driller • Namco	Puzzle
03/08	Blaster Master: Enemy Below • Crave	Ação
03/08	Jack Nicklaus Golf • Vatical	Esporte
03/08	Microsoft Entertainment Pack • Electro Source	Variado
11/08	Carnivale • Vatical	Ação
13/08	Aladdin • Ubi Soft	Ação
17/08	Bust A Move Millennium • Acclaim	Puzzle
17/08	TOCA Touring Car Championship • Southpeak	Corrida
17/08	Microsoft Pinball Arcade • Electro Source	Tabuleiro
17/08	Turok 3: Shadow Oblivion • Acclaim	Ação
19/08	MTV Sports: Skateboarding • THQ	Esporte
25/08	Armada: F/X Racer • Metro 3D	Corrida
25/08	Jimmy White's Cue Ball • Vatical	Esporte

31/08 Gauntlet Legends • Midway  
31/08 Dragon Warrior 1 & 2 • Enix

RPG/Ação  
RPG

27/07 EX Billiards • Takara  
27/07 Dream Audition • Jaleco  
27/07 Bikkuri Mouse • SCEA  
27/07 American Arcade • Astroll  
27/07 Eikanko Koshien • ArtDink  
N/D Aquaqua • Imagineer  
N/D Magical Sports: Koushien 2000 • Mahou

Tabuleiro  
Musical  
ETC  
Tabuleiro  
Esporte  
Puzzle  
Esporte

**Japão**  
**Julho 07/2000**

**Dreamcast**

06/07 Netpachi II • Daikoku  
13/07 Net de Para • Takuyo  
13/07 Revolt • Acclaim Japan  
19/07 Tomb Raider IV: The Last Revelation • Capcom  
27/07 Rune Jade • Hudson  
27/07 Super Hero Avengers • Banpresto  
27/07 Daibusku Let's Make a Derby Horse • Sega  
27/07 Zusar Vusar • Real Vision  
27/07 Grauen's Bird Cage Chapter 6 • Sega

Tabuleiro  
Sim. de Enc.  
Corrida  
Ação  
RPG  
Ação  
Simulador  
Corrida  
ETC

**PlayStation**

06/07 Super Pachinko Station Now 4 • Sunsoft  
06/07 Study Quest ~ Adventure of Calculation • ??  
06/07 Spike Live Rally • Spike  
06/07 RC de Go! • Taito  
06/07 ArtDink Best Choice: Ragnacube • ArtDink  
06/07 Water Flowers • Pony Canyon  
06/07 Burstric Weck Boarding • Metro  
06/07 Insect Boy • Victor  
06/07 Value 1500 Mahjong Station Mazin • Sunsoft  
06/07 Best Price: Cat the Ripper • Tonkin House  
06/07 Best Price: It's a Nori • Tonkin House  
06/07 Koei The Best: Angeliq • Koei  
06/07 Wai Wai Mahjong • Hori  
07/07 Final Fantasy IX • Square  
13/07 Blaster Master • Sunsoft  
13/07 Super Pachislot Station 4 • Sunsoft  
13/07 Armormines • Taito  
13/07 Night Taxi • Visit  
13/07 Simple 1500 Series Vol. 29 The Fishing • D3 Publisher  
13/07 Simple 1500 Series Vol. 31 The Sound Novel • D3 Publisher  
13/07 Japan Official Sumo Wrestling • Konami  
13/07 Ganbare Japan! Olympics 2000 • Konami  
13/07 Monkey Magic • Sunsoft  
13/07 Shin Yugiou Duel Monster (The Best) • Konami  
13/07 Cinema English Conversation Series • Success  
13/07 Tokyo Devil Academy • Asmik  
19/07 Tomb Raider IV The Last Revelation • Capcom  
19/07 Guitar Freaks (Konami The Best) • Konami  
19/07 Pachislot Aruze Kingdom 3 • Aruze  
19/07 Superlite 1500 Series The Tennis • Success  
19/07 Superlite 1500 Series Dezaemon Kids • Success  
19/07 Superlite 1500 Series Memories Off • Success  
19/07 Superlite 1500 Series Ring of Saia • Success  
19/07 Jikkyou Powerful Pro Baseball 2000 Opening Edition • Konami  
19/07 Super Pachinko Station 5 • Sunsoft  
20/07 Pandora Max Series Vol. 4: Catch The Sensation • Pandora Box  
20/07 SNK Best: Fatal Fury Wild Ambition • SNK  
27/07 Beat Mania Featuring Dreams Come True • Konami  
27/07 Beat Mania Best Hits • Konami  
27/07 Princess Maker Pocket Battles • J.Wing  
27/07 Major Wave 1500 Series: Acid • Hamster  
27/07 Major Wave 1500 Series: Battle Athletics GTO • Hamster  
27/07 Sand Embrace • Idea Factory  
27/07 Black Jack • Pony Canyon  
27/07 Happy Salvage • Media Works  
27/07 Twilight Syndrome Reunion • Spike  
27/07 Simple 1500 Practical Series Vol. 1 Traffic Guide 2000 • D3 Publisher  
27/07 Simple 1500 Practical Series Vol. 2 Feng Shui • D3 Publisher  
27/07 Simple 1500 Practical Series Vol. 3 Name Onomancy • D3 Publisher  
27/07 Simple 1500 Practical Series Vol. 4 Cooking Recipe • D3 Publisher  
27/07 Major Wave 1500 Series: Magical Girl Pretty Sammy Vol. 1 • Hamster  
27/07 Maestrom Jack • Global A Entertainment  
27/07 Hyper Value 2800 Hyper Pachinko • Konami  
27/07 Pop N' Musica Animation Melody • Konami  
27/07 Baroque Syndrome • Sting  
N/D Hamster Everywhere 2 • Beck  
N/D Digimon World 2 • Bandai  
N/D Major Wave 1500 Series: Swing • Hamster  
N/D ECW Hardcore Revolution • Acclaim Japan  
N/D Winning Lure • Hori

Tabuleiro  
Educativo  
Corrida  
Corrida  
RPG  
Simulador  
Esporte  
Simulador  
Tabuleiro  
Adventure  
Ação  
Simulador  
Tabuleiro  
RPG  
Tiro  
Tabuleiro  
Ação  
Adventure  
Esporte  
Adventure  
Esporte  
Esporte  
Ação  
Card Game  
ETC  
Adventure  
Ação  
Musical  
Tabuleiro  
Esporte  
ETC  
Adventure  
ETC  
Tabuleiro  
Adventure  
Luta  
Musical  
Musical  
Puzzle  
RPG  
Adventure  
RPG  
Tabuleiro  
Adventure  
Adventure  
ETC  
ETC  
ETC  
ETC  
RPG  
Simulador  
Tabuleiro  
Musical  
Adventure  
Criação  
RPG  
Adventure  
Luta  
Esporte

**PlayStation2**

06/07 Jikkyou Powerful Pro Baseball 7 • Konami  
19/07 Jikkyou World Soccer 2000 • Konami  
27/07 Armored Core 2 • From Software

Esporte  
Esporte  
Ação

**Nintendo 64**

13/07 Ganbare Japan! Olympics 2000 • Konami  
21/07 Mario Tennis 64 • Nintendo  
N/D F1 World Grand Prix • Video System  
N/D Super Black Bass 64 • Star Fish  
N/D Doraemon 3 • Epoch

Esporte  
Esporte  
Corrida  
Esporte  
Ação

**Game Boy Color**

13/07 Ganbare Japan! Olympics 2000 • Konami  
13/07 Yugiou Duel Monsters III • Konami  
19/07 Survival Kids 2 • Konami  
N/D Medalot 3 • Imagineer  
N/D Pocket Cooking • J.Wing

Esporte  
Card Game  
RPG  
RPG  
ETC

**Agosto 08/2000**

**Dreamcast**

03/08 Spawn: In the Demons' Hand • Capcom  
03/08 Grandia II • GameArts  
03/08 Golf Shiyouyo Adventure Course • SoftMax  
03/08 F355 Challenge • Sega  
10/08 Giant Gram 2000 • Sega  
10/08 Let's Play Pro Baseball Team Net • Sega  
10/08 F1 World Grand Prix 2 • Video System  
10/08 Cool Cool Toon • SNK  
10/08 Dee Dee Planet • Sega  
10/08 Dogu Senkei • Victor  
10/08 Hello Kirry's Waku Waku Cookies • Sega  
24/08 Prismaticallization • Arc System Works  
24/08 Rune Caster • Nosia  
24/08 Voice Recognition Mahjong Zaman • Visit  
31/08 Ganbare Japan! Olympics 2000 • Konami  
31/08 Mercurious Pretty ~ End of the Century • NEC Interchannel  
N/D Vampire 4 • Capcom  
N/D Super Robot Taisen Alpha • Banpresto  
N/D Armada • Metro  
N/D Eldorado Gate • Capcom  
N/D Netto de Tennis • Capcom

Ação  
RPG  
Esporte  
Corrida  
Esporte  
Esporte  
Corrida  
Musical  
Ação  
Simulador  
Puzzle  
RPG  
Simulador  
Tabuleiro  
Esporte  
Simulador  
Luta  
Simulador  
Tiro  
RPG  
Esporte

**PlayStation**

03/08 Mermaid's Brand • NEC Interchannel  
03/08 Street Boarders 2 • Microcabin  
03/08 SD Gundam G Generation F • Bandai  
03/08 Kenki Simulation • Fab  
03/08 Exciting Pro Wrestling • Yuke's  
03/08 ArtDink Best Choice: Aquanaut's Holiday 2 • ArtDink  
03/08 Simple 1500 Series Vol. 32 The Boxing • D3 Publisher  
03/08 Simple 1500 Series Vol. 33 The Table Tennis • D3 Publisher  
03/08 Simple 1500 Series Vol. 34 The Quiz • D3 Publisher  
03/08 Simple 1500 Series Vol. 35 The Shooting • D3 Publisher  
17/08 SuperLite 1500: Cyber War Strategies • Success  
17/08 SuperLite 1500: Fishing Club • Success  
24/08 Princess Maker GoGo Princess • J.Wing  
24/08 Simple 1500 Series Vol. 36: The Love Simulation • HuneX • D3 Publisher  
24/08 Jikkyou World Soccer Winning Eleven 2000 • Konami  
24/08 Tokimeki Memorial 2 Substories: Dancing Summer Vacation • Konami  
24/08 Virtua Pachislot VII • Map Japan  
26/08 Dragon Quest VII: Soldiers of Eden • Enix  
31/08 Mystic Dragon (The Best) • Xing  
31/08 Major Wave 1500: Septentrion • Hamster  
31/08 Major Wave 1500: Noel 3 • Hamster  
31/08 Major Wave 1500: Bounty Sword First • Hamster  
N/D Favorite Dear 2 • NEC Interchannel  
N/D International Soccer Excite Stage 2000 • Epoch  
N/D Tetris with Card Captor Sakura • Arika

RPG  
Esporte  
Simulador  
Simulador  
Esporte  
ETC  
Esporte  
Esporte  
Quiz  
Tiro  
Simulador  
Esporte  
Simulador  
Sim. de Enc.  
Esporte  
Adventure  
Tabuleiro  
RPG  
RPG  
Adventure  
Adventure  
RPG  
Puzzle

**PlayStation2**

03/08 Shin Sangoku Musou • Koei  
03/08 Sorcerer Stabber Orphen • Kadokawa Shoten  
10/08 Reiselied Ephemeral Fantasia • Konami  
10/08 Surfroid ~ The Legendary Surfer • ASCII  
31/08 Ganbare Japan! Olympics 2000 • Konami  
N/D Gun Griffon Blaze • Capcom  
N/D Pro Mahjong Next • Athena  
N/D Velvet File • Dazū  
N/D The Mechsmith • Idea Factory  
N/D The Grappler • Tomy

Ação  
Ação  
RPG  
Esporte  
Esporte  
Ação  
Tabuleiro  
Sim./RPG  
Luta  
Luta



Quer mandar críticas? Desenhos? Sugestões, dúvidas ou elogios? Então escreva para a redação da Revista Gamers  
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa CEP 05060-000 São Paulo - SP  
ou "e-maie-nos" em [gamers@edescala.com.br](mailto:gamers@edescala.com.br)

**Lembretes:**

1 Nós lemos todas as cartas que chegam para a redação. 2 Também lemos todos os E-Mails que nos enviam pela rede. 3 Não enviamos respostas por carta ou por E-Mail, todas são respondidas na própria revista. 4 Cartas escritas a mão devem possuir letra legível. 5 As cartas estão sujeitas a alterações com a finalidade de torná-las mais claras e menores, mas o conteúdo sempre é mantido. 6 Não é necessário mandar a mesma carta mais de uma vez. 7 Não damos presentes para as cartas do tipo "Porta da Esperança". 8 Não enviamos os desenhos de volta, sejam ou não publicados na seção Feras do Traço - você pode enviar uma cópia colorida se quiser manter o original.

**A História de Chrono Cross**

Olá para todos aí da Gamers! Preciso de uma ajudinha de vocês para solucionar algumas dúvidas minhas... Vamos lá (ah, é sobre Chrono Cross): 1 Povo, gostei muito de Chrono Cross. Belos gráficos, mas devia ter mais CGs. Mas como não entendo nada de japonês, não pude entender direito o enredo... Afinal, por que Serge se torna Yamaneko? Quem é a Tsukuyomi? O que diabos faz de útil na história aquele cachorro gordo e pink (!)? Quem é aquela loirinha que está presa junto com Lavos no final e depois é libertada se eu seguir uma ordem de elementos (ela parece com a Kid...)? 2 Há quantos finais? Como acessá-los? E que itens são aqueles que eu ganho depois de zerar? 3 Quantos personagens dá para pegar? Tem algum secreto? Alguma dungeon secreta? Acho que é só isso (por enquanto, hehe)... Por favor, me ajudem pelo amor de Deus, porque esse jogo é d+ d+ d+ e merece uma Gamers Book especial (ok, tô pedindo demais...!) Falou e tchau.

CRIS OLIVEIRA

MARINGÁ - PR

Olá, Cris, tudo certo? Você tem muito bom gosto, pois Chrono Cross é uma das melhores seqüências já criadas para um RPG. Esperamos sinceramente que você tenha jogado também Chrono Trigger e o seu remake para PlayStation, para poder tirar o máximo proveito desta série fantástica. Vamos às suas respostas: 1 Quem joga a versão japonesa corre mesmo o sério risco de ficar boiando nos acontecimentos, perdendo grande parte do principal atrativo da série: o enredo. A his-

tória de Chrono Cross está diretamente ligada à de Chrono Trigger, e muitos de seus eventos, personagens e locais fazem alusão ao game original. Ao lançar o remake do primeiro game para PlayStation, a Square adicionou algumas novidades que preparavam terreno para a continuação: no final do game, Crono e Marle se casavam, assim como Ayla e o garoto Kino; Frog se transformava de volta em Glenn e era nomeado cavaleiro, enquanto Lucca adotava uma criança órfã

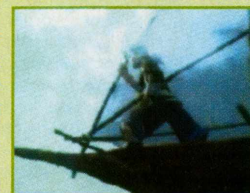


que possuía um misterioso pendente; além disso, a lendária espada Masamune (Grandleon na versão japonesa) era roubada em um dos novos finais. A seqüência de eventos, que tem início em Chrono Trigger e se fecha em Chrono Cross, é extremamente complexa, mas vamos tentar sumarizar: Em 65,000,000 B.C., uma avançada civilização de humanoides conhecidos por Reptites (que viviam em um forte chamado Dinopolis) foi destruída por Crono e Ayla e a chegada de uma criatura vinda do espaço chamada Lavos. Em 12,000 B.C., Crono e seus amigos enfrentaram Lavos. Nesta batalha, eles foram auxiliados por Schala (que tinha o nome de Sara na versão japonesa), a filha da Rainha Zeal. Ao confrontar Lavos, Schala se perdeu no Fluxo do Tempo e nunca mais foi encontrada, apesar de toda a dedicação de seu irmão mais novo, Janus. Em A.D. 600, Magus (o antigo Janus) tentou se vingar de Lavos invocando-o (a pretexto de destruir a humanidade para conseguir o apoio da raça Mística, que estava em guerra com a humanidade). Crono conseguiu intervir e Magus foi mandado de volta para 12,000 B.C. pelo semi-despertado poder de Lavos. Glenn (então na forma de Frog) posteriormente derrotou Magus e voltou à sua forma humana com a ajuda da espada Masamune (Grandleon), que foi roubada por um grupo desconhecido após Glenn tê-la utilizado. No ano A.D. 1000, Crono descobriu sobre a viagem no tempo quando o pendente usado por Marle (herança da família da Rainha Zeal) entrou em sintonia com um dispositivo de transporte. Algum tempo depois, a cientista Lucca encontrou uma criança abandonada na floresta, usando o mesmo pendente carregado por Schala e Marle; ela adotou a criança e

abriu um orfanato. Em A.D. 1999, Lavos destruiu o mundo, dizimando a raça humana e criando uma era de caos, assim como acontecera com os Reptites. Em A.D. 2300, Crono, Marle e Lucca descobriram sobre a destruição do mundo causada por Lavos há 301 anos e juraram impedir o monstro no passado, antes que a humanidade fosse destruída (fim dos eventos de Chrono Trigger).



O que eles não sabiam, é que destruindo Lavos antes que ele acabasse com o mundo, Crono e seus amigos criaram um paradoxo no tempo - já que eles testemunharam um futuro que nunca aconteceu, como eles poderiam ser motivados a agir contra isso? Dessa forma, ao invés de mudar os acontecimentos, Crono simplesmente criou uma linha de tempo alternativa na qual o Dia de Lavos nunca aconteceu. Nesta linha de tempo em que não ocorreu o desastre, a civilização avançou além de 1999. No ano 2400, um super computador chamado Fate foi criado na cidade de Chronopolis com o propósito de reconciliar estas duas linhas de tempo. Chronopolis existiu em uma bolha de tempo no passado, observando o mundo e consertando as realidades alternativas. Infelizmente, a intromissão de Fate no passado só piorou as coisas - ao invés de apagar a linha de tempo alternativa, o super computador causou uma crise chamada Impacto de Tempo. Este fenômeno fez com que eventos do futuro arruinado fossem mandados para o presente em um vórtice de tempo congelado. A única maneira de prevenir que as coisas se tornem ainda pior seria adquirir a Frozen Flame, um artefato ligado a Lavos, que permitiria às coisas se fundirem suavemente. Por obra do destino, uma tempestade no mar fez com que o barco tripulado por Serge, seu pai Watsuki e o pai de Leena, Miguel, acabasse se chocando com Chronopolis. Nos eventos seguintes, o jovem Serge estragou as coisas resetando o sistema de segurança interno de Fate através do modelo de seu DNA (este talvez seja o ponto onde Serge morreu no mundo Another; você sabia que ele é considerado morto na outra dimensão, não sabia Cris?). Miguel foi nomeado como o guardião de Chronopolis e do Vórtice de Tempo Congela-



do; Watsuki, o pai de Serge, foi recriado pelo computador Fate na forma de um servo humanóide chamado Yamaneko (sim, o aspirante a Thunder Cat na verdade é o pai de Serge; isso não lembra Star Wars?), dando a ele a missão de recuperar a Frozen Flame.

Este artefato, um pedaço de Lavos, foi colocado, por segurança, em um forte enterrado sob a Sky Dragon Island, protegida pelos seis Dragões Elementais. (Início dos eventos de Chrono Cross No ano de 1020 (20 anos após Chrono Trigger), vivendo na linha de tempo que fatalmente será destruída por Lavos, Serge é puxado para a realidade alternativa e perseguido por



Yamaneko, que utiliza um poderoso artefato mágico para trocar de corpo com Serge (como você vê, Serge não se torna Yamaneko – os dois

apenas trocam de corpo; com isso, o gato gatuno toma posse do DNA de seu ex-filho, o qual permitirá que Fate readquira o controle de Chronopolis). No decorrer do game, Serge readquire seu corpo verdadeiro; isso permite que ele viaje para Chronopolis e encontre Fate, que planeja um projeto secreto chamado de Project Kid – o assunto, obviamente, é Kid. Na verdade, Kid é Schala, renascida do Fluxo do Tempo (seu nome completo é Schala Kid Zeal), e sua conexão com o passado é útil para Fate. Serge finalmente encontra a Frozen Flame no forte, que foi reconstruído a partir das ruínas de Dinopolis. Embora ele não conseguisse utilizar o artefato,



Serge batalhou contra os Dragões Elementais. Gash (ou Balthasar, um dos sábios conselheiros da Rainha Zeal) entrega a Serge o Time Egg, que permite a ele enfrentar o fragmento de Lavos que aprisionou Schala no Fluxo do Tempo para absorver seus poderes. No final, resta a Serge encontrar uma maneira de consertar as coisas (destruindo Lavos ou salvando Schala, da maneira que você falou, utilizando uma seqüência de Elementos e depois a Chrono Cross, artefato secreto que você adquire em Dragon Falls, ao norte de Aruni na dimensão Another, usando os dois pedaços de cristal azul). Percebe a complexidade da história dos dois games que se fundem em uma das melhores tramas já criadas para videogame? Apenas duas perguntas suas ficaram



sem repostas neste sumário, Cris: a bola de pelo pink que parece um cachorro com duas caldas é Poshul que, assim como vários dos personagens, não possui papel importante no desenrolar da trama; Tsukuyomi é a boba-da-corte de Yamaneko que faz suas aparições entrando e saindo do grupo ao seu bel prazer. Assim como seu predecessor, Chrono Cross possui vários finais. O



número certo ainda é desconhecido, mas eles são feitos de uma maneira semelhante. Após terminar o jogo pela primeira vez, você ganha a opção New Game+, com a qual você pode continuar o game com as características que possuía quando o terminou pela primeira vez (mas sem as Summons; os personagens que você havia adquirido não iniciam no seu grupo, mas você poderá reuni-los de certa forma). Ao iniciar um New Game+, você terá três itens especiais: o Pass permite que você substitua Serge por qualquer outro personagem (somente em batalhas – útil para descobrir algumas técnicas combinadas), o Speed Control permite que você faça tudo mais rápido (R2 avança o game em velocidade acelerada, enquanto L2 permite o uso da câmera lenta) e o Time Egg permite que você invoque Lavos, o último chefe, a qualquer hora no portal da praia (você ganha o Time Egg depois de despertar em Aruni após a primeira dungeon). O final mais simples é o que você faz simplesmente derrotando Lavos; o final verdadeiro pode ser feito salvando Schala (use os Elementos na ordem Amarelo, Vermelho, Verde, Azul, Preto e Branco sem permitir que Lavos atrapalhe a seqüência com outro elemento, então use o Elemento Chrono Cross); outro final pode ser visto terminando o game apenas com Serge (logo no início do game, difícil mas não impossível). Tente várias possibilidades como derrotar Lavos com Serge no corpo de Yamaneko, ou também com Tsukuyomi, ou logo depois de readquirir o corpo de Serge; as possibilidades são muitas. Chrono Cross tem um total de 44 personagens, mas não é possível pegar todos em uma jogada só. Você deve utilizar o New Game+ para isso. Quando você reinicia o jogo desta maneira, todos os personagens que você havia adquirido ficam "guardados na memória". O que você deve fazer é jogar o game novamente tomando caminhos diferentes para conseguir personagens que você não havia adquirido. Então, quando você conseguir a Chrono Cross, vá para Hidora Swamp (onde você encontrou a fada Lazuly) na dimensão Home e viaje para o lar de Spriggan. Use a Chrono Cross (o item, não o Elemento) logo em seguida e você deverá criar um ponto invisível que faz um barulho quando você passa por cima dele. Ficando sobre este ponto, use a Chrono Cross novamente e você poderá ter de volta todos os seus personagens de outros saves no Memory Card. Repetindo este processo, você pode conseguir todos os 44 personagens (até mesmo Tsukuyomi). O game possui ainda três "locais secretos": Dragon Falls, Battle Arena (o círculo de ilhas perto de Elnide na dimensão Home, semelhante ao End of Time de Chrono Trigger) e Secluded Isle (um ponto não indicado no mapa no canto superior direito). Como você mesma disse, Cris, este jogo merece até mais do que uma Gamers Book. Mas isso já é uma outra história...



Aqui é o espaço para você se comunicar com outros gamemaniacos. Publicaremos a cada edição uma ficha dos leitores que desejam se comunicar através da rede. É só procurar na relação de leitores e logo você encontrará alguém para conversar. Quer discutir com alguém que curte os mesmos jogos que você? Compartilhar opiniões sobre assuntos diversos? Ou apenas encontrar uma pessoa interessante (isso não é correio elegante, hein)? Mande seus dados você também, e prepare-se para fazer vários amigos. Basta preencher uma ficha com os seguintes dados: 1) Nome (seu nome verdadeiro); 2) Nick (seu apelido, codinome ou como gosta de ser chamado); 3) Idade (hmm... meio óbvio, né?); 4) Cidade e Estado (o local onde você mora - não é necessário o endereço inteiro); 5) ICQ (seu número de ICQ, caso tenha um - se você não sabe o que é um ICQ, é um programa para comunicação em tempo real via rede, distribuído gratuitamente em vários lugares da internet); 6) E-Mail (o seu endereço de correio eletrônico); 7) Sistema (os consoles que você possui); 8) Gêneros Favoritos (os tipos de games que você mais gosta); 9) Jogos Favoritos (seus games preferidos); 10) Personagens Favoritos (seus ídolos dos games); e 11) Frase (escreva o que vier na cabeça). Envie seus dados para:

Revista Gamers - Seção Correio  
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa  
CEP 05060-000 São Paulo - SP

Ou então envie seus dados via E-Mail para gamers@edescala.com.br, colocando no Subject/ Assunto "Seção Correio".

Este espaço está disponível desde a edição passada, mas, como até o fechamento desta edição a Gamers '92 ainda não havia chegado às bancas, não houve tempo para receber cartas. Assim, publicaremos um outro exemplo para você se basear e enviar a sua própria ficha:

#### ► Mai Shiranui

**Nick:** Gost... opa, Saudável

**Idade:** 20 anos

**Cidade/Estado:** algum lugar do Japão

**ICQ:** 69696969

**E-Mail:** maishiranui@fatalfury.co.jp

**Sistema:** Neo Geo

**Gêneros Favoritos:** Luta, Simulador de Encontros (gostaria que tivesse um com o Andy)

**Jogos Favoritos:** As séries Fatal Fury, KOF e, de vez em quando, Art of Fighting

**Personagens Favoritos:** Andy Bogard

**Frase:** Nippon ichi!

Bem, seria bom poder trocar uma idéia com a Mai, mas como esta ficha é mera obra de ficção (sim, isso também estava na novela – e nós não somos noveleiros, se é o que você quer saber), espere até a próxima edição para encontrar amigos nas bordas pretas do Espaço do Leitor.

**PS1:** Lembre-se que este espaço é apenas para comunicação por rede (via E-Mail ou ICQ) e não para troca de correspondência.

**PS2:** Não nos responsabilizamos por conversas, discussões, negociações, transações, outros óes e casamentos que resultarem desta seção.

## Super Bronca 2: O Retorno

E aí, pessoal da Gamers. Sou o Fábio Torres de Canoas, RS. Estou muito desapontado e chateado com vocês que "dizem" que respondem e lêem "todas" as cartas de nós os leitores (não digam que é mentira, pois tenho provas), e se pensam que a minha segunda carta é uma bronca, em parte sim. Pôxa! Por volta da Gamers 59, quando escrevi minha primeira carta com as dúvidas que tenho (já faz anos), esperei e esperei feito bobo. Gente, vocês têm algum preconceito contra os gaúchos? Acho que sim. Continuando... Já estou na Gamers 66 e nada, pô! O que é isso? Tô ficando desinteressado pela revista e posso parar de comprá-la, já que é um sacrifício juntar o dinheiro para garanti-la todas as semanas (minha mãe diz que estou jogando o dinheiro fora, e olha, acho que ela tem a razão desta vez). Não perdi um número desde que comecei na 44. E ó, vejam bem, pode ser por carta ou telegrama, mas me respondam. Depositei a minha confiança. Tem mais, posso pedir para meus amigos também pararem de escrever para a redação da revista, porque é uma farsa o que falam: "Respondemos todas as cartas sim". E também porque geralmente gasto duas folhas para escrever as cartas, isto é, prejuízo muito mais a natureza e é como se eu apoiasse a derrubada exagerada de árvores para fabricação de papel que por mim é desperdiçado escrevendo aí para a redação (eu não apoio isso). Publiquem esta carta por inteiro, assim como uma Super Bronca de um leitor da edição 26 (acho que é isso) para os novos leitores saberem da verdade sobre vocês. Estou esperando a publicação desta até a N°72, e posteriormente, na 73 a minha primeira carta. Caso não aconteça, paro a compra e queimo (juro que queimo as que tenho da N°44 a N°66), tudo. PS: Caso a primeira carta já tenha sido respondida, desconsideiram esta reclamação e só publiquem minhas novas dúvidas. Aí vão: ❶ Como faço



para matar o monstro da última fase do jogo Xena no PlayStation? ❷ Como faço para pular da corda para a outra plataforma na pri-



meira fase de Tomb Raider: The Last Revelation?

❸ Quantas vezes tenho que rodar as fileiras A, B e C no painel que fica quase no final do game Resident Evil 3: Nemesis? Obs.: Estou jogando pela primeira vez! ❹ No MK4 posso salvar os novos cheats como Fatal 1 e 2, etc. no Memory Card? ❺ O que é um slowdown? Pensem bem sobre esta carta.

FÁBIO TORRES VIEIRA

CANOAS - RS

*É, agora só falta alguém fazer ameaça de morte para ter a carta publicada (se bem que já tivemos coisa parecida!). Em todo caso, vamos lá. Você parece estar um pouco equivocado, Fábio. Nós dizemos LER todas as cartas, agora RESPONDER a todas seria uma tarefa impossível no espaço que temos para cartas a cada edição (e olha que não é pequeno). Diariamente nos chegam centenas de cartas, que são cuidadosamente lidas e então selecionadas ou arquivadas. Em nosso critério de seleção não entra o quesito "região", não temos preconceito contra nenhum bairro, cidade ou estado; afinal, todos somos brasileiros (e até mesmo os estrangeiros têm espaço na Gamers). Agora responda: Por que você compra a Gamers? Ao que parece, é somente no interesse de ver uma carta sua publicada. Você não fez nenhuma crítica construtiva do tipo "mudem isso", "acrescentem aquilo", "façam tal coisa". Não, apenas exigiu a publicação de sua carta para continuar comprando a revista. Se é assim, vamos lançar uma Gamers inteirinha só com a seção Espaço do Leitor, mais nada; assim você teria mais chances de aparecer. Você continuaria comprando a revista? Estamos muito mais preocupados em oferecer maior qualidade e conteúdo aos nossos leitores – o que inclui você. Entendemos que o Espaço do Leitor é uma se-*

*ção de extrema importância na revista (aliás, é uma das mais gostosas de se fazer, pois é onde entramos em contato direto com aqueles a quem dedicamos o nosso trabalho), e por isso mesmo ela tem ganho mais espaço. Mas a Gamers não pode deixar de trazer previews, novidades, dicas, reviews e todo tipo de informação interessante ao leitor. Em sua concepção, você aparentemente trocaria tudo isso pela publicação de sua carta. Novamente insistimos: não respondemos todas as cartas, mas com certeza lemos todas que chegam até a redação, e levamos em consideração cada uma delas. Muitas vezes, até mesmo aqueles leitores que não tiveram suas cartas respondidas têm suas dúvidas sanadas indiretamente através de outras seções. Muitas dicas solicitadas são publicadas na Pró Dicas; perguntas como "quando sai tal jogo?", "o que aconteceu com tal console?" ou "quando vai acontecer o evento X?" muitas vezes são respondidas através da seção Game News. Desta forma, mesmo que estes vários leitores não tenham a sua carta publicada, suas dúvidas são devidamente sanadas. Agora imagine você, Fábio, se tivéssemos que responder a todas estas dúvidas exclusivamente no Espaço do Leitor. Há dois elementos que levamos em conta ao preparar cada edição: planejamento e organização. O conteúdo da Gamers é baseado na demanda de nossos leitores; afinal de contas, a revista é feita única e exclusivamente para todos eles. E deve ser por este motivo – consideração – que temos uma legião tão grande de fiéis seguidores, que nos incentivam e participam com sugestões e críticas ou enriquecem nossas páginas com suas dúvidas, que oferecem margem para esclarecimentos, resultando em informação, conteúdo. E quanto ao seu pedido, como você pode ver, publicamos a sua carta por inteiro, com o objetivo único de fazer exatamente aquilo que você queria: mostrar a verdade sobre nós, que já deve estar bem clara a esta altura. Se você ainda está preocupado com o "desperdiço de papel", fique sabendo que as empresas de celulose possuem reservas de reflorestamento próprio. Se isso não for suficiente, escreva em papel reciclado (leia: papel higiênico), que mesmo assim a sua carta será lida e levada em consideração (apenas não garantimos, como em todos os casos, que ela será respondida). Se*

## GAMERS Debate

Esta é mais uma nova seção para diversificar o espaço todo especial dedicado aos nossos leitores. Na seção Debate, a cada edição nós abordaremos um tema baseado em assuntos polêmicos, atuais ou segundo sugestões. Você então poderá nos escrever dando a sua opinião sobre o assunto em pauta, que será publicada nas edições seguintes. Se você tem uma opinião formada sobre o tema abordado, compartilhe com todos os leitores o seu ponto de vista; ou então, discuta com seus amigos, professores, irmãos, pais e quem mais você quiser, divulgando as conclusões na Gamers. Aqui é o espaço onde você pode expressar a sua

opinião, reclamar os seus direitos e meter a boca mesmo. Confira o tema desta edição:

### TEMA: Videogame: cultura ou passatempo?

Os videogames sempre foram alvo de opiniões contraditórias, situando-se em meio a pontos de vista polêmicos. Um destes assuntos que dividem opiniões é: "os videogames oferecem algum conteúdo?". Você acha que um jogador pode aprender alguma coisa com os games? adquirir algum conhecimento? desenvolver alguma habilidade? Ou você é da opinião que videogames não passam de mero passatempo, não vendo neles mais do que simples hobby, distração ou até mesmo algo prejudicial, que pode acabar alienando os jogadores, transformando-os em indivíduos incultos? Escreva-nos expressando a sua opinião. Lembre-se: este espaço é aberto não somente aos joga-

dores, como também aos pais, comerciantes, profissionais como professores, psicólogos (vocês lêem a Gamers?) e quem mais quiser expor o seu ponto de vista.

É fácil participar! Escreva a sua opinião sobre o tema desta edição e envie para:

Revista Gamers - Seção Debate  
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa  
CEP 05060-000 São Paulo - SP

Ou então manifeste sua opinião via E-Mail para gamers@edescala.com.br, colocando no Subject/Assunto "Seção Debate".

As opiniões dos leitores sobre o assunto "Videogame: cultura ou passatempo?" serão publicadas nas próximas edições. A cada quinzena abordaremos um tema diferente. Você também pode sugerir assuntos diversos para colocarmos em pauta aqui na seção Debate. Escreva-nos!



ainda assim você não estiver satisfeito achando que "gastar papel" é uma agressão à natureza, entre para o Green Peace como voluntário e ocupe seu tempo preocupando-se com coisas mais graves como o recente vazamento de óleo no rio Iguazu. Ah, desculpe-nos por publicar esta carta apenas na edição 73, é que há uma diferença de tempo entre a edição que está nas bancas e a que está sendo produzida. Esperamos que não seja tarde demais e você não tenha queimado as suas revistas (isso sim é o que chamaríamos de "desperdício de papel"). Bem, com tudo esclarecido, vamos finalmente aos objetos de sua revolta, as dúvidas:

1 Não temos esta informação, mas se for ajudar, anote o código para invencibilidade: no menu principal, coloque o cursor sobre a opção New Game e aperte, ↑, ↑, ↑, O, □, ↑, →, ←; um som confirmará se o código entrou corretamente. 2 Primeiro, você deve se alinhar à corda, ficando exatamente de frente para ela. A partir da beirada da plataforma, dê um toque para trás para tomar distância, então corra para frente e pule. Para se segurar na corda, basta manter pressionado o botão de ação (X). Se você solta o botão de ação, Lara larga a corda. O que você deve fazer é esperar o impulso suficiente para alcançar o outro lado e, enquanto mantém segurado o botão de ação para não cair, apertar o botão

de pulo (□) para que Lara salte e alcance a outra plataforma. 3 Este puzzle pode complicar um pouco porque não há uma solução definida para ele, já que trata-se de um puzzle aleatório, que muda a cada partida. O que você deve fazer é usar o Water Sample na máquina. Depois de usar este item e verificar o painel, você verá que existem 5 segmentos na tela: Sample, A, B, C e Result. O que você deve fazer é observar o posicionamento das peças no segmento Sample e então organizar as peças dos segmentos A, B e C de forma que as peças no segmento Result imitem a posição do Sample. Para isso, escolha cada um dos segmentos A, B e C e mude suas peças para a esquerda (Left) ou direita (Right). Quando as peças no segmento Result estiverem exatamente como no Sample, confirme com o comando Check. 4 Você já tentou? 5 Slowdown nada mais é do que câmera lenta. É o defeito que ocorre em alguns jogos 2D (quando muitos sprites se acumulam na tela) ou 3D (quando há objetos demais no campo de visão). Ele acontece devido a uma limitação do hardware, que não consegue processar todas as informações, resultando numa queda de velocidade. É tarefas dos produtores planejar o game

adequadamente para que não ocorram slowdowns. Em um jogo 2D, posicionamento correto de sprites pode evitar que muitos objetos apareçam na tela ao mesmo tempo, desrespeitando as limitações do console. Nos games em 3D, muitos recursos podem ser usados para evitar que o jogo fique lento, como abaixar a resolução (para não ter informações pesadas a processar), construir objetos com número reduzido de polígonos ou diminuir a taxa de quadros por segundo (baixar a taxa de fps pode fazer parecer que o game está se movendo quadro a quadro, mas a velocidade é constante, apenas são pulados quadros de animação). Bem, Fábio, se o seu único problema era ver sua carta respondida, ele está resolvido. Ok?

**Bronca com os Contrerrâneos**

Vamos direto ao assunto: 1 Quando Half Life para Dreamcast sair (em setembro), por favor, façam uma matéria sobre ele o mais rápido possível, dizendo se vale mesmo a pena comprar. Jogos de Ação para Dreamcast estão em falta. 2 Bust-A-Move 3 (dança) sai para PlayStation2? 3 Driver 2 sai para Dreamcast ou PlayStation2? 4 Quando sai Onimusha para PlayStation2 americano? 5 Na Internet, eu vi que o criador de Streets of Rage disse em uma entrevista que está produzindo um novo jogo para Dreamcast. Será uma nova versão do clássico? 6 Por favor, expliquem passo-a-passo como devo fazer para conseguir os personagens secretos de Marvel VS Capcom 2 americano pela Internet. 7 Será que não está na hora, a exemplo das concorrentes, de dar uma boa reformulada na revista? 8 Será que existe alguma menina aqui nesta minha "querida" cidade que goste de games, animes, etc.? Vou parar por aqui. Por favor, me desculpem pela falta de humor nesta carta, mas é que os jovens desta cidade são tão desinteressados por estes assuntos que nós adoramos (games, animes e etc.) que estou ficando doente com tanta solidão. Sou como o Squall Leonhart, ou um Lobo Solitário a caminho do Meifumado... Me desculpem se incomodei com meu desabafo. Até mais...

**PEDRO FUENTES FERREIRA**  
FRANCA - SP

Nossa, esta foi a carta mais direta que já recebemos: já começou logo nas perguntas. Parece que você está mesmo chateado, Pedro. Esperamos que isso possa ajudar você: CADÊ OS GAMEMANÍACOS DE FRANCA? Se isso não der resultado, não se desespere, você ainda pode apelar para a seção Correio - Ânimo. Por enquanto, fique com as respostas: 1 Com certeza, logo que a versão Dreamcast do mega-sucesso de PC chegar em nossas mãos, você ficará conhecendo todos os detalhes. Mas já vamos antecipar que, segundo a própria Sierra, o modo multiplayer online não estará presente nesta versão para console. É uma pena, mas ainda assim o game principal é maravilhoso e ele ainda pode oferecer um



bom multiplayer com tela dividida. É esperar pra ver. 2 Sim, a terceira versão do game de dança da Enix foi um dos primeiros games anunciados para PlayStation2. O problema é que, até agora, a empresa não revelou mais nada sobre Bust-A-Move 3. Esperamos que, em breve, a Enix libere imagens e informações sobre este título super esperado. 3 Nenhum dos dois. Como você pôde conferir em nosso preview da edição 68, Driver 2 será continuar beneficiando o bom e velho PlayStation original. O melhor é que a segunda versão nem foi lançada e a Reflections já anunciou estar trabalhando em Driver 3 para PlayStation2. 4 A Capcom ainda necessita de muito tempo para trabalhar em seu Survival Samurai, por isso mesmo, Onimusha não tem data de lançamento definida nem no Japão (mas já é um dos games mais esperados). 5 É verdade. Os criadores de Streets of Rage e Shinobi anunciaram estar trabalhando em um novo game para Dreamcast. Contudo, ainda não se sabe qual será este jogo: uma continuação de um dos dois clássicos ou um game original? Resta cruzar os dedos e esperar. Logo que houver maiores detalhes, você saberá aqui na Gamers. 6 Não é necessário conectar-se à Internet para liberar os personagens secretos na versão americana de Marvel VS Capcom 2. A empresa retirou o modo de batalha online, removendo portanto a necessidade de lutar em rede para obter os diferentes tipos de ponto para "comprar" os lutadores. Agora só é necessário adquirir um tipo de ponto, que você ganha jogando normalmente em qualquer modo, para gastar com novas cores de roupa, versões alternativas de estágios e personagens extras. Se você quiser, ainda é possível conectar-se à Internet para baixar saves com segredos já habilitados para o VMU. 7 Sim, já havia passado da hora. Como você já deve ter visto desde a edição passada, estamos entrando em mais uma fase de mudanças. Aguarde mais novidades. 8 Esperamos que sim. Garotas de Franca, manifestem-se! Agora levante essa cabeça e melhore este humor, Pedro (e vê se não vai ficar meifumado).

**PEDRO FUENTES FERREIRA**  
FRANCA - SP

►►► GAMERS | ESPAÇO DO LEITOR | CARTAS



66



67



68

## Dúvidas Sem Importância?

Pessoal da Gamers, parabéns pelo excelente trabalho, principalmente a profundidade das análises e das matérias. Ultimamente, muitas perguntas inúteis têm sido respondidas pela revista (com exceção de duas ou três cartas), por isso creio que não será problema algum ter as minhas dúvidas, que são de interesse geral, sanadas por vocês. Tenho 21 anos e jogo videogame desde a era Atari. Desde então já possuí praticamente todos os sistemas e, historicamente falando, notei que a Sega vem pagando "o preço do pioneirismo". Tomem por exemplo suas criações: Virtua Fighter, Virtua Racing, periféricos de expansão, etc. Antes que eu me perca pela história do videogame, vamos às perguntas: 1 O que a Konami e a Electronic Arts têm contra a Sega? 2 Haverá expansão para o Dreamcast rodar DVDs e melhorar seu hardware? 3 Há possibilidade de a Tec Toy traduzir jogos do Dreamcast (já imaginaram jogar Shen Mue em português?) como o primoroso trabalho feito em The Riven do Saturn? 4 Existe algum código de Game Shark para acessar todas as pistas e carros em *Need for Speed: High Stakes* do PlayStation? 5 Por que as empresas que vendem jogos para consoles no Brasil não baixam seus preços ao mesmo nível dos jogos de PC para amenizar o problema da pirataria? 6 A Sega pretende lançar um outro controle para Dreamcast, um Night Control 2 talvez? Pois o original é vergonhoso. 7 X-Box e Dolphin saem ou não do papel? Inté mais...

GILBERTO BRUNO FONSECA

VARGINHA - MG

Obrigado pelos elogios, Gilberto; pode ter a certeza de que continuaremos oferecendo cada vez mais conteúdo. Sobre a sua afirmação de que respondemos muitas perguntas

inúteis, isso é bastante relativo. O que você pode considerar sem importância, muitos podem achar útil. Sempre há uma legião de seguidores de um estilo de jogo que se interessa pelos assuntos relativos a este gênero. Assim, perguntas referentes a games de luta, serão interessantes aos fãs deste estilo de jogo, enquanto dúvidas sobre RPGs, Esportes, Adventures ou outros, serão lidas com prazer pelos entusiastas destas categorias. E além disso, o que você considera uma pergunta inútil? As de caráter particular? Se assim for, a sua própria carta contém uma pergunta que poderia interessar somente a você (a de número quatro). Para nós, até mesmo as perguntas de interesse próprio são importantes, pois sem dúvida sanam as questões não apenas daquele que as enviou, mas de muitos outros leitores – lembre-se, procuramos selecionar as cartas com as dúvidas mais frequentes, e o que lhe parece relevante, na realidade revela-se algo indispensável a muitos outros. Mudando de assunto, o que você quis dizer com "a Sega vem pagando o preço do pioneirismo"? Não ficou muito clara a sua tese, mas... passemos às perguntas: 1 "O lavrador procura semear no terreno mais seguro para garantir a colheita". É com base nesta afirmação que muitas empresas como a Konami e a Electronic Arts procuram desenvolver seus jogos para uma plataforma mais estável. Claro que o Dreamcast tem feito sucesso, mas ainda não é garantia de lucro para as empresas que desenvolvem jogos. Veja o exemplo da Namco, que ficou decepcionada com as vendas de *Soul Calibur* – que deveria vender 2 milhões de unidades mundialmente, mas alcançou somente pouco mais de 1 milhão. Até a própria Sega já sofreu com vendas abaixo do esperado (um exemplo é *Shen Mue*, que teve um investimento milionário e não alcançou as expectativas). No caso da Electronic Arts, seus games custam uma for-

tuna para serem produzidos (as licenças oficiais dos games de esporte são dos maiores gastos), então eles contam com uma boa vendagem para garantir o lucro. Veja o exemplo da GameArts, que desenvolveu games como *Grandia* e o remake de *Lunar 1 e 2*. Os três até que venderam bem para Sega Saturn, mas a empresa decidiu convertê-los também para PlayStation, para aumentar o retorno. Assim, vemos que as softhouses não têm nada particularmente contra a Sega; o que existem são regras de mercado. É um fato inegável que o PlayStation2 mostra-se mais promissor que o Dreamcast (enquanto o console da Sega vendeu 150 mil unidades em sua estréia no mercado japonês, o aparelho da Sony quase alcançou a marca de 1 milhão de unidades), mas a Sega tem corrido atrás de soluções (algumas bem eficientes, como os recursos online) para se manter competitiva neste mercado criterioso. 2 Sim, a exemplo de seus consoles antigos (o Mega Drive com o Sega-CD e 32-X e o Sega Saturn com a expansão de RAM), a Sega tem planos para melhorar o seu Dreamcast. O primeiro anunciado é o drive



de DVD-ROM, já mostrado na Gamers Nº70, que permitirá ao console rodar filmes em DVD (nada

foi confirmado sobre games neste formato ainda). No Japão, a Sega já lançou o *Modem a Cabo*, para acesso a rede infinitamente mais rápido. Contudo, não há planos para uma expansão que eleve as especificações técnicas do Dreamcast. 3 Sem dúvida alguma, seria maravilhoso jogar *Shen Mue* em português. Mas veja bem, Gilberto, é difícil ver games de console com textos extensos traduzidos para

## Aprendendo a Escrever

Olá, pessoal! Para começar, eu queria pedir desculpas por estar escrevendo pela primeira vez. Isso porque eu gosto muito dos comentários gerais da revista. Aliás, eu queria dizer que detesto revistas que não fazem comentários técnicos sobre gráficos, jogabilidade e som. Vocês são a melhor revista (ou pelo menos mais informativa) do país! E não venham com aquela de "estamos longe disso". Agora vamos às famosas dúvidas: 1 A Konami não está produzindo um daqueles jogos tipo *Metal Gear*, *Silent Hill* ou *Castlevania*? 2 Vocês pretendem colocar pôster na revista? 3 Sa-



bem algo sobre aquele jogo que estava sendo produzido pela Capcom para Saturn, o *Final Fight Revenge*? 4 Há algum *Crash* lançado para PlayStation? Ouvi falar de um *Crash Bash*. Desde já muito obrigado. Um beijo para as garotas leitoras e funcionárias da Gamers e um aperto de mão para os colegas leitores e funcionários da Gamers.

FERNANDO B. FERREIRA DA SILVA

RIO DE JANEIRO - RJ

Envie o nome, endereço e uma pequena descrição sobre seu clube!

### Bud Games

- 1 R. Milton Mendonça de Souza, Quadra 90, Casa 09, Santa Maria - RS CEP 97015-000  
Sem fins lucrativos. O clube promove troca de dicas dos games de PlayStation, Nintendo 64, Super NES e PC. Também aceitamos pedido de dicas.

### Clube do Warnei

- 2 Av. Felipe dos Santos, 150, Cidade Nobre - Ipatinga - MG CEP 35162-369  
Quem quiser um amigo que sabe tudo de games é só me escrever.

### Virtua Games

- 3 R. Benedita Guerra Zendron, 194, Centro - Barueri - SP CEP 06401-190  
Temos jornal mensal com dicas, concursos mensais e uma loja especializada em todos os tipos de games somente para sócios! Jornal e catálogo gratuito para sócios.

### Clube Detona Games

- 4 R. Agnaldo Neiva, 1300A, Jardim das Acácias - Teófilo Otoni - MG CEP 39800-000  
Discutimos sobre dicas e campeonatos. Se você tem alguma dica do seu jogo preferido, mande sua carta. Logo responderemos.

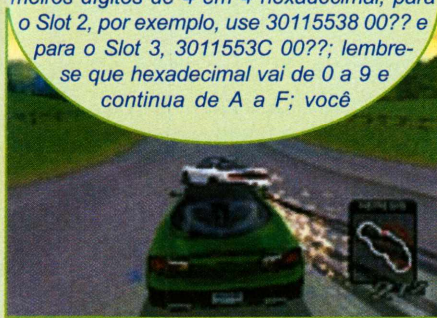
### Station Club

- 5 R. Valfrido Nazianzeno Macial, 261, Antonio Petraglia - Franca - SP CEP 14409-129  
Para Playmaniacos. Após o terceiro mês de associado, você começa a receber todo mês 1 CD grátis. Temos jornalzinho mensal e carteirinha. E-mail: stationclub@uol.com.br

AVISO  
IMPORTANTE

NÃO NOS RESPONSABILIZAMOS POR QUALQUER  
ENVIO DE DINHEIRO AOS CLUBES.

o português. Os exemplos recentes (*Riven* para Saturn e *Shadowman* para Nintendo 64) também saíram para PC com textos em português. Percebeu a jogada? Aproveita-se a mesma tradução para dois games e garanta-se uma boa venda (pois o PC tem uma base instalada indiscutivelmente maior). Fora isso, apenas jogos de textos simples são traduzidos, a exemplo do recente *Yu Yu Hakusho* do Mega Drive. Mas, ainda assim, restam esperanças, pois a própria Tec Toy já traduziu RPGs anteriormente, como é o caso de *Phantasy Star* do Master System e *Phantasy Star II* e *III* e *Shining in the Darkness* do Mega Drive. Shen Mue pode até ser um pouco mais difícil, mas quem sabe, pelo menos, possamos ter um *Phantasy Star Online* em português. ❶ Não existem um código para tudo isso, mas você pode fazê-los separadamente. Confira os códigos para habilitar as pistas: *Durham Road* (80115D2C 0001), *Celtic Ruins* (80115D24 0001), *Raceway 2* (80115D30 0001), *Raceway* (80115D34 0001), *Raceway 3* (80115D38 0001), *Snowy Ridge* (80115D10 0001) e, por fim, *Dolphin Cove* (80115D18 0001). Você também pode colocar qualquer carro na sua garagem com certos códigos. O código base é 30115534 00??, que é o modificador de carro do Slot 1 da garagem (para os Slots seguintes, aumente os 8 primeiros dígitos de 4 em 4 hexadecimal; para o Slot 2, por exemplo, use 30115538 00?? e para o Slot 3, 3011553C 00??; lembre-se que hexadecimal vai de 0 a 9 e continua de A a F; você



pode aumentar até chegar ao Slot 26). Os dois últimos dígitos do código base você pode substituir por um dos seguintes valores de acordo com o carro que você deseja ter: 00 (Mercedes SLK 230), 01 (BMW 23 Roadster 2.8), 02 (Ford Falcon XR8), 04 (Camaro Z28), 05 (Firebird T/A), 06 (Aston Martin DB7), 07 (Jaguar XKR), 08 (BMW M5), 09 (Corvette), 0A (550 Maranello), 0B (Porsche 911), 0C (Ferrari F50), 0D (Diablo SV), 0E (Mercedes CLK-GTR), 0F (McLaren F1 GTR), 10 (Porsche 911 - Racer), 11 (Ford Falcon XR8), 12 (Corvette - Racer), 13 (Phantom), 14 (Titan), 15 (Ford Falcon XR8), 16 (Caprice - carro de polícia), 17 (Ford Falcon XR8), 18 (BMW M5 - carro de polícia), 19 (Corvette - carro de polícia), 1A (Porsche 911 - carro de polícia), 1B (Diablo SV - carro de polícia), 1C (helicóptero da polícia), 1D (Carro de Tráfego Nº01), 1E (Carro de Tráfego Nº02), 1F (Carro de Tráfego Nº03), 20 (Carro de Tráfego Nº04 - Station Wagon), 21 (Carro de Tráfego Nº05 - ônibus escolar), 22 (Carro de Tráfego Nº06 - Blazer), 23 (Carro de Tráfego Nº07), 24 (Carro de Tráfego Nº08 - caminhão de lixo), 25 (Carro de Tráfego Nº09 - Pickup), 26 (Carro de Tráfego Nº10 - caminhão 1), 27 (Carro de Tráfego Nº11 - caminhão 2), 28 (Carro de Tráfego Nº12 - Mini Van), 29 (Carro de Tráfego Nº13), 2A (Carro de Tráfego Nº14), 2B (Carro de Tráfego Nº15), 2C (Carro de Tráfego Nº16), 2D (Carro de Tráfego Nº17), 2E (Carro de Tráfego Nº18 - Taxi), 2F (Carro de Tráfego Nº19 - ônibus), 30 (Carro de Tráfego Nº20 - caminhão de carga), 31 (Carro de Tráfego Nº21 - ônibus urbano) e 32 (Ford Falcon XR8). ❷ Um dos fatores que determina o preço de um produto é a demanda. Quando a demanda é alta, a tendência é a queda do preço. Os computadores se expandiram bastante no país, garantindo uma base instalada confiante. Os consoles não costumam atingir uma vendagem tão alta quanto os computadores, e isso exige um acréscimo no

preço dos jogos para cobrir a diferença na venda. Games de PC vendem mais, portanto, preço menor. ❸ Não seria má idéia, já que o joystick original é um pouco frágil (vergonhoso não chega a ser, pois ele se adapta bem a alguns games, como os de corrida e alguns de luta como KOF e Marvel VS Capcom 2). A própria Sega não tem planos para lançar um joystick com novo design para Dreamcast, mas opções não faltam. Você pode encontrar o controle arcade (da própria Sega) e uma série de joysticks diferentes de outras empresas (InterAct, Nyko e Pelican) - claro, nenhum tão bom quanto o joystick de *Nights* para Sega Saturn. ❹ Do X-Box, por enquanto apenas especificações técnicas, alguns jogos anunciados e muitas softhouses desenvolvendo games. O Dolphin apresentou menos ainda. Ainda não há uma previsão certa para demonstrações concretas (exibição de design e jogos reais) dos dois consoles. Há rumores de que a Nintendo irá exibir seu novo aparelho durante o seu próximo evento, a Space World 2000 (de 25 a 27 de agosto deste ano, no Japão), mas as chances são remotas. Já a Microsoft confirmou que não revelará nada nem mesmo na TGS Fall 2000 (23 a 25 de setembro); por enquanto, ficamos apenas com o que já foi revelado. O jeito é continuar esperando. Inté mais, Gilberto.



Não precisa pedir desculpas, Fê (muita intimidade? Bom, tarde demais), escrever pela primeira vez é motivo de orgulho. Agora sobre esse negócio de sermos a melhor revista, "estamos longe disso". É sério. Porque você acha que estamos em constante mudança? Queremos sempre oferecer o melhor para os nossos leitores, por esta razão é que estamos na perpétua busca pela excelência (ficou bonito, hein?). Mas, deixando isso de lado, vamos às respostas: ❶ Na edição 70 você já pôde conferir o fantástico *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* para PlayStation2. O único *Castlevania* confirmado era o *Resurrection* para Dreamcast, que acabou sendo cancelado (tomara que eles retomem o projeto), mas há também rumores de que a Konami esteja produzindo a seqüência de *Symphony of the Night* para PlayStation, no mesmo estilo do primeiro. Outro game da Konami que promete é o *Zone of Enders*, produzido pelos criadores de *Metal Gear* e *Tokimeki Memorial*. Sobre uma continuação de *Silent Hill*, nada ainda foi dito; mas se isso serve de console, os criadores do game estão trabalhando em um



título para PlayStation2 no mesmo estilo: *Shadow of Memories* (anteriormente conhecido como *Shadows of Destiny*, *Time Adventure* e *Day of Walpurgis*), onde você viaja no tempo para evitar seu próprio assassinato, passando por diferentes cidades européias. ❷ Como diria o Homem-Aranha: "Hmmm... Não". ❸ Sim. O game já foi lançado em uma quantidade muito baixa no Japão, sem causar sucesso algum. Tivemos a curiosidade de jogá-lo e podemos dizer que ele não apresenta atrativo algum.



Seus gráficos são poligonais (com a qualidade já conhecida no Saturn para este tipo de visual) e o sistema de jogo é apenas legal, com tudo o que você já conhece mais um esquema de batalha com armas variadas (desde canos e facas até rifles e serras-elétricas) e

itens durante a luta. Você pode escolher entre os mocinhos Cody (sempre tentando salvar sua namorada, Jessica), Guy (o ninja que usa tênis Nike), Haggar (o prefeito de Metro City) e os membros da gangue Mad Gear: Poison (a garota de roupas sedutoras; você sabia que ela na verdade é ele? É verdade!), El Gado (o assassino das facas), Andore (o eterno fortão de todos os *Final Fights*), Damnd (o chefe da primeira fase do game original, que chamava seus comparsas assobiando, lembra?), Sodom (o americano que deseja ser japonês), Edi.E (o policial corrupto, chefe da fase do parque no original) e Rolento (o militar); o último chefe é Belger, o mesmo ricao do primeiro game. *Final Fight Revenge* ainda faz uso do cartucho de 4MB de RAM e foi um dos últimos games lançados para Saturn. ❹ Se há algum *Crash* lançado para PlayStation? Sim, tem o *Crash Bandicoot 1, 2 e 3* e o *Team Racing*. Sobre *Crash Bash* (previsto para novembro), esta será a resposta da Sony para *Mario Party* e *Sonic Shuffle*. Agora os três principais consoles do mercado terão seus próprios games de tabuleiro multiplayer. Um aperto de mão para você também, Fê.

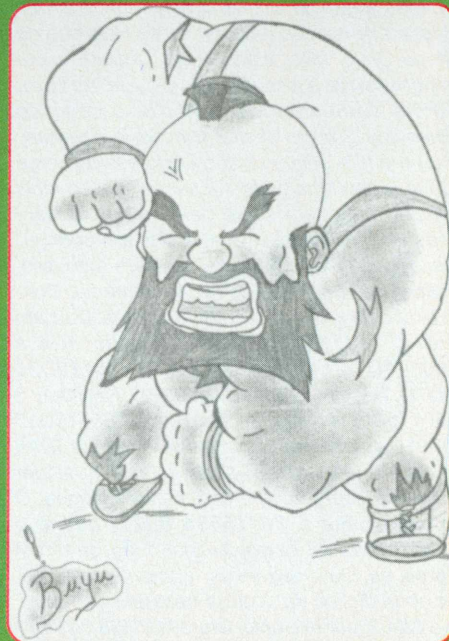




**Radson A. da Silva**  
Paulista - PE



**Rodrigo Cesar A. dos Santos**  
Paranaguá - PR

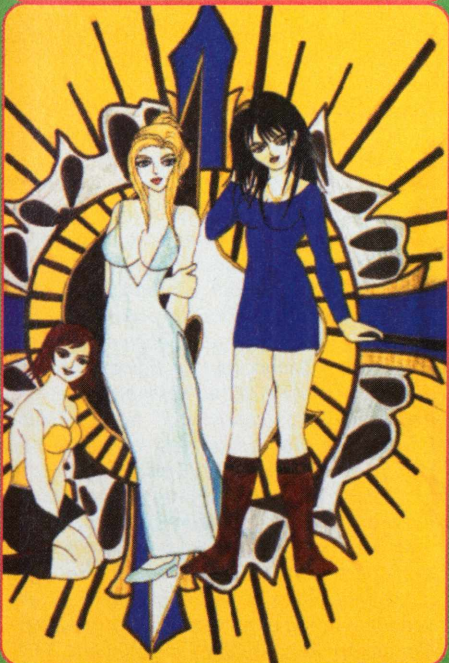


**Sabrina Y. Tonooka (Buyu)**  
São Joaquim - SC

**Josineide Santana da Silva**  
São Mateus do Sul - PR

**Sergio Araújo Laurentino**  
Natal - RN

**Maxwel A. Benedicto**  
Limeira - SP





**Diogo do N. Cáceres  
Sabina - SP**



**Osney da Silva  
São José dos Campos - SP**



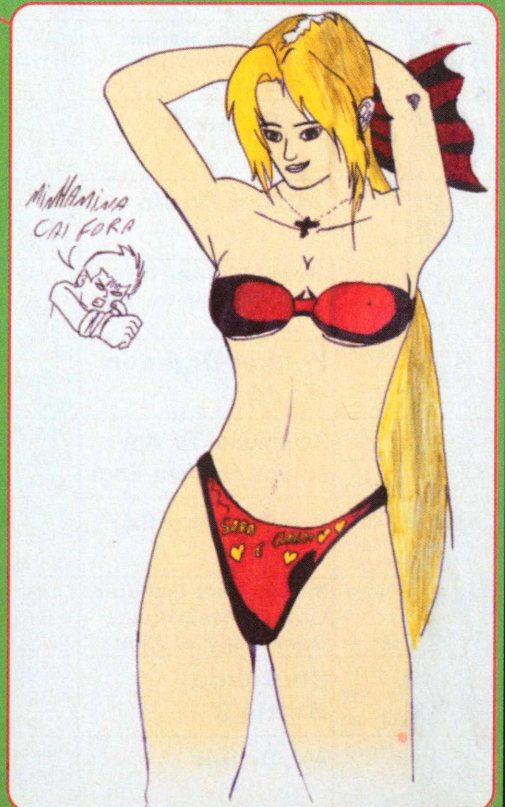
**David Ronman dos Santos  
São Paulo - SP**

**Claildo Mariano Sá  
São Paulo - SP**

**Marcio A. Neves dos Santos  
São Paulo - SP**



**Alair José Dias  
Governador Valadares - MG**



# Game Ranking

Confira os jogos preferidos no mundo inteiro

Período – semanas de:

I) 26/06 a 02/07

II) 03/07 a 09/07

Booom!!! Final Fantasy IX chegou arrasando e, apesar de pegar apenas 3 dias (07~09/07) desta quinzena, vendeu quase 2 milhões de unidades. O game

de beisebol da Konami, lançado um dia antes para PS2, parece não ter se intimidado com o RPG da Square e conseguiu vender muito bem, garantindo o segundo lugar. Como esta quinzena teve muitos lançamentos, a maioria dos títulos é nova. Com o lançamento do PS One, os games de PlayStation tiveram um empurrão nas vendas, como mostram My Summer, DDR 3rd Mix e outros. Os novos títulos para DC como Jet Set Radio e SF III 3rd Strike garantiram altas posições. Os relançamentos da Square de FF Tactics e Saga Frontier 2 também se saíram bem.

## Top 30

Fonte: Weekly Famitsu

### OS MAIS VENDIDOS NO JAPÃO

#### Legenda

#### Posição

Novo: Estréia no ranking (lançamento)

! (XX): Permanência (a quantas edições)

Re: Re-entrada

◀ : Posição na edição passada

◀◀ : Posição na edição retrasada

#### Vendas

I : Unidades vendidas na semana I

II : Unidades vendidas na semana II

T : Total de unidades vendidas desde o lançamento (Azul: Mais de 100 mil unidades vendidas / Verde: Mais de 500 mil unidades vendidas / Vermelho: Mais de 1 milhão de unidades vendidas)

01	Novo ◀ : — ◀◀ : —	<b>Final Fantasy IX</b>	PlayStation ■ Square RPG	I: — II: 1.951.100 T: 1.951.100
02	Novo ◀ : — ◀◀ : —	<b>Jikkyou Powerful Pro Baseball 7</b>	PlayStation2 ■ Konami Esporte	I: — II: 142.903 T: 142.903
03	Novo ◀ : — ◀◀ : —	<b>Persona 2: Eternal Punishment</b>	PlayStation ■ Atlus RPG	I: 106.563 II: 16.333 T: 122.896
04	Novo ◀ : — ◀◀ : —	<b>Scandal</b>	PlayStation2 ■ SCE Adventure	I: 71.368 II: 8.465 T: 79.833
05	Novo ◀ : — ◀◀ : —	<b>Jikkyou J. League Winning Eleven 2000</b>	PlayStation ■ Konami Esporte	I: 60.277 II: 9.657 T: 69.934
06	Novo ◀ : — ◀◀ : —	<b>Gundam: Giren's Ambition ~ Genealogy of Zion Capture Instruction Book</b>	PlayStation ■ Bandai Simulador	I: 54.158 II: 13.946 T: 68.104
07	! (01) ◀ : 07 ◀◀ : —	<b>My Summer</b>	PlayStation ■ SCE Variedades	I: 30.610 II: 24.382 T: 88.757
08	Novo ◀ : — ◀◀ : —	<b>Jet Set Radio</b>	Dreamcast ■ Sega Ação	I: 39.949 II: 12.141 T: 52.090
09	Novo ◀ : — ◀◀ : —	<b>Street Fighter III 3rd Strike: Fight for the Future</b>	Dreamcast ■ Capcom Luta	I: 44.501 II: 6.634 T: 51.135
10	Novo ◀ : — ◀◀ : —	<b>Pocket Digimon World</b>	PlayStation ■ Bandai RPG	I: 34.363 II: 13.752 T: 48.115
11	Novo ◀ : — ◀◀ : —	<b>Seikaiden TV Animation Hoshen Engi</b>	PlayStation ■ Bandai Adventure	I: 37.655 II: 8.263 T: 45.918
12	! (01) ◀ : 04 ◀◀ : —	<b>Excite Bike 64</b>	Nintendo 64 ■ Nintendo Corrida	I: 27.657 II: 15.071 T: 96.162
13	Novo ◀ : — ◀◀ : —	<b>Mobile Suit Gundam: Giren's Ambition ~ Genealogy of Zion</b>	Dreamcast ■ Bandai Simulador	I: 26.239 II: 6.249 T: 32.488
14	! (01) ◀ : 02 ◀◀ : —	<b>Shutokou Battle 2</b>	Dreamcast ■ Genki Corrida	I: 21.357 II: 9.014 T: 111.353
15	Novo ◀ : — ◀◀ : —	<b>Mr. Driller</b>	PlayStation ■ Namco Puzzle	I: 20.690 II: 9.455 T: 30.145

16	Novo ◀ : — ◀◀ : —	<b>Mr. Driller</b>	Game Boy ■ Namco Puzzle	I: 23.462 II: 6.383 T: 29.845
17	! (02) ◀ : 05 ◀◀ : —	<b>Dance Dance Revolution 3rd Mix</b>	PlayStation ■ Konami Musical	I: 17.268 II: 14.429 T: 246.841
18	Novo ◀ : — ◀◀ : —	<b>Record of Lodoss War ~ The Advent of Cardice</b>	Dreamcast ■ Kadokawa Shoten RPG/Ação	I: 20.456 II: 5.429 T: 25.885
19	Novo ◀ : — ◀◀ : —	<b>Memories Off Complete</b>	Dreamcast ■ Kid Adventure	I: 25.832 II: — T: 25.832
20	! (02) ◀ : 08 ◀◀ : —	<b>The Legend of Zelda: Mask of Mujula</b>	Nintendo 64 ■ Nintendo RPG/Ação	I: 10.969 II: 8.839 T: 864.934
21	! (01) ◀ : 01 ◀◀ : —	<b>Hunter X Hunter ~ Hunter's Genealogy</b>	Game Boy ■ Konami Simulador	I: 10.000 II: 8.394 T: 103.344
22	! (02) ◀ : 09 ◀◀ : —	<b>FIFA SoccerWorld Championship</b>	PlayStation2 ■ EA Square Esporte	I: 9.704 II: 7.029 T: 230.595
23	! (02) ◀ : 11 ◀◀ : —	<b>Kirby Star 64</b>	Nintendo 64 ■ Nintendo Ação	I: 9.561 II: 7.077 T: 912.647
24	Novo ◀ : — ◀◀ : —	<b>Square Millennium Collection ~ Final Fantasy Tactics</b>	PlayStation ■ Square Simulador	I: 16.103 II: — T: 16.103
25	Novo ◀ : — ◀◀ : —	<b>Mr. Driller</b>	Dreamcast ■ Namco Puzzle	I: 15.692 II: — T: 15.692
26	! (02) ◀ : 06 ◀◀ : —	<b>All Star Pro Wrestling</b>	PlayStation2 ■ Square Esporte	I: 8.558 II: 6.081 T: 158.221
27	Novo ◀ : — ◀◀ : —	<b>Everybody's Golf 2 (The Best)</b>	PlayStation ■ SCE Esporte	I: — II: 12.218 T: 12.218
28	Novo ◀ : — ◀◀ : —	<b>Suzuki Explosion</b>	PlayStation ■ Enix Simulador	I: — II: 11.419 T: 11.419
29	Novo ◀ : — ◀◀ : —	<b>Square Millennium Collection ~ Saga Frontier 2</b>	PlayStation ■ Square RPG	I: 10.681 II: — T: 10.681
30	Novo ◀ : — ◀◀ : —	<b>Macross Plus Game Edition</b>	PlayStation ■ Shoelisha Tiro	I: 10.347 II: — T: 10.347

# Top 10

Última Posição

▲ : Subiu    II : Estacionou    ▼ : Desceu

Fonte: Weekly Famitsu

## OS MAIS ESPERADOS NO JAPÃO

<b>01</b>	<b>Dragon Quest VII</b>	▲ : 02
	■ Enix (RPG) PlayStation	! (02)
<b>02</b>	<b>Final Fantasy X</b>	▲ : 03
	■ Square (RPG) PlayStation2	! (02)
<b>03</b>	<b>Sakura Taisen 3</b>	▲ : 04
	■ Sega (RPG/Sim.) Dreamcast	! (02)

<b>04</b>	<b>Grandia II</b>	▲ : 06
	■ GameArts (RPG) Dreamcast	! (02)
<b>05</b>	<b>BioHazard 0</b>	II : 05
	■ Capcom (Survival Horror) Nintendo 64	! (02)
<b>06</b>	<b>Tales of Eternia</b>	▲ : 10
	■ Namco (RPG) PlayStation	! (01)
<b>07</b>	<b>Onimusha Warlord</b>	▲ : 09
	■ Capcom (Adventure) PlayStation2	! (02)
<b>08</b>	<b>Metal Gear Solid 2</b>	II : 08
	■ Konami (Espionagem) PlayStation2	! (02)
<b>09</b>	<b>Mysterious Dungeon 2: Shiren's Mystery Raid Castle</b>	▼ : 07
	■ Chun Soft (RPG) Nintendo 64	! (02)
<b>10</b>	<b>Tokimeki Memorial 2 Substories: Dancing Summer Vacation</b>	▲ : —
	■ Konami (Sim. de Encontros) PlayStation	Novo

# Top 10

Fonte: Weekly Famitsu

## ARCADES PREFERIDOS NO JAPÃO

<b>01</b>	<b>Derby Owners Club</b>	II : 01
	■ Sega (Simulador)	! (02)
<b>02</b>	<b>Drum Mania 2nd Mix</b>	▲ : 03
	■ Konami (Musical)	! (02)
<b>03</b>	<b>Power Smash</b>	▲ : 05
	■ Sega (Esporte)	! (02)

<b>04</b>	<b>Golgo 13</b>	▲ : 07
	■ Namco (Tiro)	! (02)
<b>05</b>	<b>Marvel vs Capcom 2</b>	▼ : 02
	■ Capcom (Luta)	! (02)
<b>06</b>	<b>Virtua Striker 2 Ver. 2000</b>	▼ : 04
	■ Sega (Esporte)	! (02)
<b>07</b>	<b>Stepping 3 Superior</b>	▲ : 09
	■ Jaleco (Musical)	! (01)
<b>08</b>	<b>Truck Maniac Concerto</b>	▲ : —
	■ Namco (Corrida)	Novo
<b>09</b>	<b>Dance Dance Revolution 3rd Mix Plus</b>	▲ : —
	■ Konami (Musical)	Novo
<b>10</b>	<b>World Kicks</b>	▼ : 08
	■ Namco (Esporte)	! (02)

# Top 10

## OS GAMES PREFERIDOS NOS EUA

<b>01</b>	<b>Marvel VS Capcom 2</b>	II : 01
	■ Capcom (Luta) Dreamcast	! (02)
<b>02</b>	<b>Kirby: The Crystal Shards</b>	II : 02
	■ Nintendo (Ação) Nintendo 64	! (02)
<b>03</b>	<b>Perfect Dark</b>	II : 03
	■ Nintendo/Rare (Tiro 1ª Pessoa) Nintendo 64	! (02)

<b>04</b>	<b>The Legend of Dragoon</b>	II : 04
	■ Sony (RPG) PlayStation	! (02)
<b>05</b>	<b>Wario Land 3</b>	II : 05
	■ Nintendo (Ação) Game Boy	! (02)
<b>06</b>	<b>Pokémon Trading Card Game</b>	II : 06
	■ Nintendo (Card Game) Game Boy	! (02)
<b>07</b>	<b>Tony Hawk's Pro Skater</b>	II : 07
	■ Activision (Skate) Nintendo 64	! (02)
<b>08</b>	<b>Pokémon Yellow</b>	II : 08
	■ Nintendo (RPG) Game Boy	! (02)
<b>09</b>	<b>Spec Ops</b>	II : 09
	■ Take 2 Interactive (Estratégia) PlayStation	! (02)
<b>10</b>	<b>Tony Hawk's Pro Skater</b>	II : 10
	■ Activision (Skate) PlayStation	! (02)

# REVIEWS

GAMERS Nº73

E aqui estamos nós com os reviews da segunda edição desta nova fase da Gamers. Nesta quinzena, muito mais jogos estão em nossas páginas; isso porque na edição passada publicamos a última parte da estratégia do maravilhoso Perfect Dark. Desta vez não faltam games, e a remessa é boa.

O Dreamcast chega com o divertidíssimo Jet Set Radio, continuando com os games de qualidade da Sega, e também duas pérolas da luta: Marvel VS Capcom 2 (em versão americana) e Street Fighter III 3rd Strike; para fechar, Wacky Races traz de volta Penélope e sua turma. O console da Sony chega com três games em versão americana: Digimon World, que está ameaçando o sucesso de Pokémon, Koudelka, lançado pela Infogrames depois da retirada da SNK do mercado ocidental, e Vanguard Bandits, mais um bom título da Working Designs. A galera do Nintendo 64 também não fica para trás, recebendo Densha de Go! 64 e Mario Artist: Talent Studio (para 64DD) diretamente do Japão; e não é só, Indy Racing 2000 oferece muita velocidade e Duck Dodgers chega com as aventuras malucas de Patolino no espaço. Para quem curte jogar no portátil da Nintendo, temos AMF Xtreme Bowling e Heroes of Might & Magic. Para PC, finalmente chegou o tão esperado Diablo II, para alegria dos jogadores online de plantão; além de Dark Reign 2, fechando a remessa desta edição.

Agora confira estes reviews e continue enviando cartas com as opiniões sobre seus games favoritos.

## JOGOS AVALIADOS NESTA EDIÇÃO

Jet Set Radio .....	34
Marvel VS Capcom 2: New Age of Heroes .....	38
Street Fighter III 3rd Strike: Fight for the Future ..	40
Wacky Races .....	42
Digimon World .....	44
Koudelka .....	46
Vanguard Bandits .....	48
Densha de Go! 64 .....	50
Indy Racing 2000 .....	52
Duck Dodgers .....	54
Mario Artist: Talent Studio .....	56
AMF Xtreme Bowling .....	58
Heroes of Might & Magic .....	60
Diablo II .....	62
Dark Reign 2 .....	64



## CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

1: Em primeiro lugar, nós levamos em consideração as capacidades de cada sistema, ou seja, os recursos que os produtores tiveram para produzir o game. Assim, não daremos notas maiores nos gráficos de um game de Dreamcast só porque ele é mais bonito que um de PlayStation; para ganhar uma nota alta em cer-

to quesito, o game deverá utilizar bem a capacidade de seu sistema.

2: Para atribuir as notas para cada quesito e fazer a avaliação, nós jogamos cada game até termos uma noção sólida de como ele se sai em cada aspecto.

3: Para efeitos de comparação entre os jogos, levamos em consideração outros games do mesmo estilo. Dessa forma, ao avaliarmos um game com cenários pré-renderizados, iremos compará-lo a outros jogos que utilizam o mesmo estilo gráfico, atribuindo a nota de acordo com a sua performance em relação aos demais jogos disponíveis (e tam-

bém de acordo com a capacidade do console, como mencionado no quesito Nº 01).

4: Quanto ao gênero do game, tomamos o cuidado de atribuir a avaliação a um redator que esteja familiarizado naquele gênero. Um RPG será avaliado por quem entende deste gênero, enquanto alguém que prefira games de corrida irá avaliar os games desta categoria.

5: O objetivo de nossas avaliações é mostrar aos jogadores se um game é bom ou não, se compensa dar uma olhada, experimentar uma jogada, alugar ou comprar o game. Dando uma base do que o leitor deve evitar ou procurar.

## NOSSA FICHA DE AVALIAÇÃO

Esta é a nossa cotação para os games avaliados, que trazem muitas informações de forma compacta e compreensível. É fácil e rápido identificar o console, já que há uma lombada onde indicamos o nome do console (no topo) e seu respectivo nome em japonês (à esquerda) com uma cor diferente para cada sistema. Além disso, o logo respectivo aparece no canto superior esquerdo da ficha de avaliação e, na parte de baixo, o joystick do mesmo. A nacionalidade do game é indicada na bandeira triangular

(amarela no modelo). Ao lado desta temos o nome do jogo em destaque. Logo abaixo seguem-se o nome da fabricante, a memória, o gênero do game e o número de jogadores. Em seguida temos as notas (que variam de 0.1 a 5.0) para os cinco quesitos avaliados: Gráfico, Som, Controle, Inovação e Diversão. Estas notas resultam numa média final, que aparece destacada em seguida. Por fim, seguem-se os pontos positivos, em Prós, e os negativos, em Contras, do título em questão.

**LOGO** SISTEMA

**NOME DO JOGO**  
SOFTHOUSE - MEMÓRIA

GÊNERO - Nº DE JOGADORES

GRÁFICO x.x INOVAÇÃO x.x

SOM x.x DIVERSÃO x.x

CONTROLE x.x

**PROS**

Nonono non onono nonono ono Nonono nonono nonono nonono Nonono nonono nonono nonono nonono

**CONTRAS**

Nonono nonono nonono nonono nonono nonono nonono nonono nonono nonono nonono nonono nonono

JOYSTICK



## OPINIÃO DO LEITOR

Você não concorda com alguma de nossas avaliações? Achou alguma nota injusta? Na sua opinião, nós demos uma nota alta ou baixa demais em algum quesito? Se você não estiver satisfeito com nossas notas, escreva-nos dizendo qual nota você daria para o game em questão, fazendo um breve comentário relatando o motivo de sua nota:

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa  
CEP 05060-000 São Paulo - SP  
Ou contate-nos via E-Mail:  
gamers@edescala.com.br



O que você está esperando? Esta é a sua chance para defender seu game favorito, ou descer a lenha naqueles que você odeia. Escreva-nos!

## RECOMENDADO DESTA EDIÇÃO



Jet Set Radio (Sega - Dreamcast)

## RESUMO DOS REVIEWS DA 8 ÚLTIMAS EDIÇÕES

Nome do jogo	Fabricante	Gênero	Nota	Ed.	Nome do jogo	Fabricante	Gênero	Nota	Ed.
<b>PlayStation</b>					<b>Nintendo 64</b>				
•Armored Core: Masters of Arena	Agetec	Ação	3.6	68	•Rainbow Six	Ed Storm	Espionagem	3.9	70
•Euro 2000	EA Sports	Futebol	4.2	67	•Rent-A-Hero No1	Sega	RPG/Ação	3.7	72
•Everybody Golf 2	SCE	Golfe	4.0	70	•Samba de Amigo	Sega	Musical	4.7	67
•F1 2000	EA Sports	Corrida	4.0	66	•Sangokushi VI	Koei	RPG/Estratégia	3.5	65
•F1 Racing Championship	Ubi Soft	Corrida	3.8	70	•Sorcerian: Apprentice of Seven Star Magic	Falcom	RPG	3.4	68
•Gauntlet Legends	Midway	Ação	3.5	68	•Street Fighter Alpha 3	Capcom	Luta	4.1	69
•Grind Session	SCE	Skate	3.8	71	•Striker Pro 2000	Infogrames	Futebol	4.1	65
•Guitar Freaks Append 2nd Mix	Konami	Musical	4.1	67	•Super Runabout	Climax	Corrida	3.7	71
•Hogs of War	Infogrames	Tiro	3.7	69	•The Typing of the Dead	Sega	Tiro	4.3	65
•ISS Pro Evolution	Konami	Futebol	4.5	69	•Tony Hawk's Pro Skater	Crave	Skate	4.8	71
•Legend of Mana	Square	RPG	4.0	72	•Twinkle Star Sprites	SNK	Tiro	3.7	66
•MediEvil 2	SCE	Ação/Adventure	4.0	67	<b>Game Boy Color</b>				
•Micro Maniacs	Codemasters	Corrida	4.1	69	•Bomberman Max: Red				
•Mr. Driller	Namco	Puzzle	3.7	71	•Challenger/Blue Champ	Hudson Soft	Ação	4.1	71
•Muppet Race Mania	Travellers Tales	Corrida	3.6	72	•Driver	Infogrames	Corrida	3.8	69
•Nightmare Creatures II	Konami/Kalisto	Adventure	3.8	71	•F1 World Grand Prix II	Video System	Corrida	3.5	69
•Pool Academy	Ubi Soft/ASK	Sinuca	3.0	70	•Metal Gear: Ghost Babel	Konami	Espionagem	4.9	68
•Rescue Shot	Namco	Tiro	4.0	69	•Monster Rancher Battle Card	Tecmo	Card Game	3.9	68
•Resident Evil Survivor	Capcom	Ação/Tiro	4.5	69	•Pokémon Trading Card	Nintendo	Card Game	3.4	65
•Rhapsody: A Musical Adventure	Atlus	RPG	3.8	68	•Rayman	Ubi Soft	Aventura	3.8	66
•Speed Punks	SCE/Funcom	Corrida	4.3	66	•Top Gear Rally 2	Vision Works	Corrida	3.8	68
•Striker Pro 2000	Infogrames	Futebol	3.7	70	•WCW Mayhem	Electronic Arts	Luta-Livre	3.3	70
•Test Drive Le Mans	Infogrames	Corrida	3.6	66	<b>Neo Geo Pocket Color</b>				
•Theme Park World	Electronic Arts	Simulador	3.5	69	•Puzzle Link 2	SNK	Puzzle	3.8	70
•The Misadventures of Tron Bonne	Capcom	Adventure	4.3	67	<b>PC</b>				
•Vagrant Story	Square EA	Role Playing Adv	4.8	70	•Aces High	Hi-Tech Creations	Simulador	3.5	66
•Wild Arms 2nd Ignition	SCE/Conrail	RPG	3.4	68	•Allegiance	Microsoft	Estratégia	3.5	68
<b>PlayStation2</b>					•Beetle Buggin'	Infogrames	Corrida	4.0	66
•0 Story	Enix	Sim. de Encontro	3.5	68	•Daikatana	Eidos	Tiro em 1ª pessoa	3.0	72
•Doukyou Billiards Master 2	ASK	Sinuca	3.9	67	•EverQuest: The Ruins of Kunark	Sony	RPG	3.5	68
•FIFA Soccer World Championship	EA Sports	Futebol	4.1	71	•F1 2000	EA Sports	Corrida	4.0	67
•Golf Paradise	T&E Soft	Golfe	4.3	67	•Heroes of Might and Magic III: Shadow of Death	3DO	Estratégia	3.5	67
•IQ Remix +: Intelligent Qube	SCE	Puzzle	4.2	67	•Imperium Galactica 2: Alliances	GT Interactive	Estratégia	3.5	68
•Primal Image Volume 1	Atlus	Variadas	3.5	68	•Majesty: The Fantasy Kingdom Sim	Hasbro Intercative	Estratégia	3.5	69
<b>Dreamcast</b>					•Motocross Madness 2	Microsoft	Corrida	3.5	71
•4 Wheel Thunter	Midway	Corrida	3.7	68	•Rally Masters	Infogrames	Corrida	4.0	69
•Grand Theft Auto 2	Take 2 Int.	Ação	4.2	68					
•Ecco The Dolphin	Sega	Adventure	4.0	72					
•Maken X	Sega/Atlus	Ação	4.3	66					
•Plasma Sword	Capcom	Luta	3.6	65					
•Power Stone 2	Capcom	Luta	4.5	67					
•Puzzle Bobble 4	Cyber Front	Puzzle	4.2	66					

# JET SET RADIO

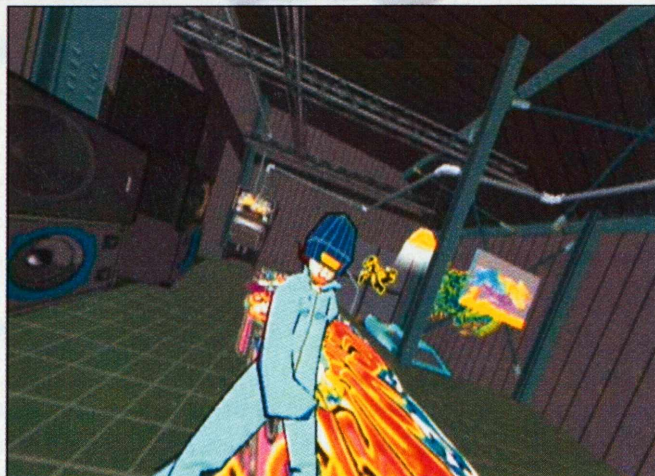
**A Sega traz um jogo com uma jogabilidade que entra em seu cérebro!**



Se lembra da Sega no começo dos anos 90? Claro que sim. A empresa fez o seu nome no mercado com títulos com ótimas jogabilidades. Street of Rage. Eternal Champions. Sonic. Pelo que podemos lembrar estes eram os melhores jogos da época e ficamos felizes em dizer que Jet Set Radio traz a moda antiga da Sega. Sim Jet Set Radio, tem uma jogabilidade muito boa e tem muita atitude. Este é um jogo que o deixa no chão a cada vez que joga. E se é um jogador de verdade vai ficar implorando por mais.

## A HISTÓRIA BÁSICA

Jet Set Radio se passa em uma cidade futurista chamada Tokyo, onde gangs rivais de patins se expressam por graffiti. A sua gang



é uma dupla que mora em Shibuya. Mas a keisatsu não está contente com a bagunça e contratou um novo chefe de polícia Onishima para acabar com isso. Enquanto a ação nas ruas seja quente, as manobras permanecem ainda mais quentes graças ao professor K, o qual tem uma estação pirata chamada de Jet Set Radio. O bom doutor te conta um pouco da história do jogo a cada fase.

Então aqui vai o que deve fazer: ganhar o controle da gang rival e pintar a cidade de vermelho. O jogo começa com um tutorial de manobras, onde uma garota

chamada Gum te ensina os truques básicos. No final do treinamento a maioria dos jogadores já poderão fazer belos truques, você pode se pendurar em quase tudo no jogo, como em Tony Hawk. Se você saltar nas coisas em alta velocidade poderá fazer muitas manobras legais. Os jogadores mais espertos poderão aprender a se segurar na traseira de algum carro e fazer manobras com estilo. E então você tem o graffiti. Flechas vermelhas marcam o local que deve pintar, você deve pintar de 10 a 20 locais para completar uma fase. Quando você ver um balão aparecer em sua cabeça, aperte L e vai começar a pintar, os ícones na tela mostram como mover a alavanca digital para fazer belos trabalhos de rua. Você também deve ficar de olho





no abastecimento do Spray, pois você tem um número limitado de sprays para carregar (não se preocupe, eles estão espalhados pela cidade.). Então, você patina, você pinta e corre como um louco quando os guardas aparecem. Após pintar um número de alvos, a polícia aparece para te pegar. Você deve fazer o melhor possível para escapar destes caras (uma flecha indica a localização deles todo o tempo). Após as primeiras fases, os "tiras" percebem que seus guardas a pé não conseguem pegar os punks e eles começam a aparecer com armamentos da segunda guerra mundial. Não vamos falar muito, mas já devemos avisar que as armas deles irão te deixar tremendo de medo. O helicóptero de ataque é só o começo... espere um pouco, até as fases futuras...

Enquanto progride pelo jogo, você vai ver rivais aparecendo na garagem GG, o desafiando para certas manobras ou corridas. Se você vencê-los, eles se unem a sua gang e ficam disponíveis para a seleção. Há cerca de 10 caras para você descobrir, que variam de um cara super legal com o nome de Combo até a gatíssima Cube. Cada um deles têm estatísticas diferentes em termos de poder, técnica e graffiti. Não é o bastante para você? Você pode pegar novos design de graffiti pegando ícones que estão escondidos pelas fases, ou fazer o

seu próprio graffiti com o Kit de Graffiti.

### VAMOS AOS GRÁFICOS

E não vamos esquecer da internet, onde permite que você pegue figuras JPEG e as transforme em graffiti. E então chegamos nos gráficos. Oh meu Deus. A característica mais notada em Jet Set Radio são os personagens "animados por célula", o qual emprega um truque que faz com que os personagens tenham sido feitos a mão (enquanto mantém o sentimento 3D). Não apenas isso mas os personagens têm sombras realistas, tanto neles quanto no ambiente, veja algumas fases com o sol poente e verá o que estamos dizendo. Cada protagonista é animado com muita perfeição. As fases são muito bem feitas e contribuem ao visual CG-Anime do jogo. As fases deste jogo são relativamente grandes, talvez o mesmo tamanho dos blocks do Crazy Taxi.

Mas a quantidade de detalhes é de tirar o fôlego. Estamos falando de texturas bem feitas em todos os prédios, muitos veículos andando nas ruas e muito mais. O jogo usa uma tecnologia avançada que diminui os polígonos quando o objeto está longe, enquanto elimina o pop-up do ambiente. Veja por um VGA e nunca mais vai ver os jogos com os mesmos olhos de antes.

### O SOM

E todo o pacote só é melhorado com a melhor trilha sonora desde Nights. O Professor K arrasa com batidas de Hip-Hop, Techno e Rap, rumores dizem que a Sega colocou umas bandas americanas, isso seria muito legal.

### OS PODRES DE JET SET RADIO

Sim, Jet Set Radio é perfeito. Mas mesmo assim há uma ou duas falhas no jogo. O sistema de câmera funciona muito bem na maioria dos casos, mas você sempre fica confuso quando faz manobras aéreas. E você também deve centralizar a câmera quando for fazer uma manobra, pois nem sempre ela o segue. Mas a





maior mancada é que o botão da câmera é o mesmo do botão de pintar. Em algumas vezes isso é perturbador. O jogo usa apenas 3 botões, por que eles não colocaram o botão do sistema de câmera para o botão Y? A outra mancada é que Jet Set Radio é um pouco curto. Completamos o game depois de jogar arduamente por três dias, mas não nos lembramos de ter parado para comer, ido no banheiro ou dormido durante este período. Há 3 fases em cada uma das 3 cidades e quando completar elas você descobre mais algumas fases. São basicamente as 3 fases da cidade misturadas e interligadas por túneis e passagens. Enquanto isso seja muito maravilhoso no ponto de vista técnico (não há Loading Times), gostaríamos

de ver novas áreas.

Bom tomara que a versão americana tenha uma cidade a mais para explorar. Da tela inicial até o chefe final, Jet Set Radio é diversão do começo ao fim. É como NIGHTS — quanto mais habilidoso ficar, mais adrenalina e senso de liberdade vai ter. Jet Set Radio engloba tudo o que gostamos na Sega; belos personagens, ótima jogabilidade assim como tecnologia. Este jogo é a razão de você ter comprado o Dreamcast. Comecem a importar crianças.

#### PARA FINALIZAR...

Este é o motivo de odiarmos algumas produtoras. Jogos como

este são poucos e demoram para aparecer. Ainda bem que a Sega ainda não está morta e se este jogo não provar isso a você, então você não é deste planeta. É verdade que o sistema de câmera é ruim, mas tirando isso o jogo é perfeito. Visuais belos e com estilo, uma das trilhas sonoras mais legais que apareceram em um GD-ROM e mais atitude do que qualquer outro jogo. Vamos esperar que eles não acabem com esta obra de arte quando ela chegar nos EUA. Jet Set Radio é um dos jogos que fará com que as pessoas comprem Dreamcast neste ano. É um jogo que quando vê-lo em uma prateleira de loja, não vai conseguir resistir a tentação de dar uma jogada. Mas infelizmente o

controle do jogo, mesmo sendo simples, é atrapalhado por um sistema de câmera horrível que afetam ocasionalmente o controle, mas há muito estilo e música aqui para você esquecer estes problemas. E você vai se sentir preso a este jogo, pois logo quando acabá-lo, vai se encontrar jogando de novo para fazer um tempo melhor em uma determinada fase. Lembra muito NIGHTS neste aspecto. É um ótimo jogo e não podemos esperar o que a AM6 está guardando para Smile Bit.



**DREAMCAST**

---

**JET SET RADIO**

SEGA / AM6 - GD  
AÇÃO - 1 JOGADOR

GRÁFICO	4.7	INOVAÇÃO	4.4
SOM	4.6	DIVERSÃO	4.8
CONTROLE	4.8		

4.6

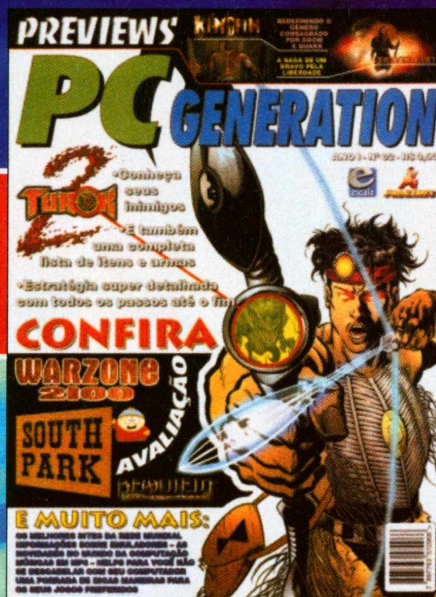
**PRÓS**

- 👍 Boa interface
- 👍 Personagens e ambientes magníficos
- 👍 Gráficos de primeira
- 👍 Grande trilha sonora

**CONTRAS**

- 👎 A câmera atrapalha as vezes

# COMPLETE JÁ SUA COLEÇÃO



## PC 01

**Estratégia:** Half Life

**Em foco:** Resident Evil, Myth II: Soulblighter, SimCity 3000

**Cheat Codes:** Actua Soccer 3, Ants!, Army Men 2, Brian Lara's Cricket, Grand Theft Auto: London, Half Life, Herect 2, Need for Speed 3: Hot Pursuit, Rapanui, S.C.A.R.S, Shogo: Mobile Armor Division, Tomb Raider III, Trespasser, Turkey Hunter, Vangers, Wing Commander: Secret Ops

## PC 02

**Estratégia:** Turok 2

**Em foco:** Warzone 2100, Requiem: Avenging Angel, South Park

**Cheat Codes:** African Safari, Bleifuss Fun, Croc: Legend of Gobbos, Grand Slam Turkey, Commandos: Beyond The Call of Duty, Gruntz, Lettrix, Madden NFL '99, Requiem: Avenging Angel, Sports Car GT, Tom Clancy's SSN, Turok 2: Seeds Of Evil, Rival Realms, Shaddow Warrior, Vigilance, Speed Busters

## PC 03

**Estratégia:** Star Wars Episode I: The Phantom Manace

**Em foco:** Austin Powers: Operation Trivia, Ever Quest, X-Wing Alliance

**Cheat Codes:** Age of Empires 2: The Age of The Kings, Backtrack, Blood 2: The Chosen, Chip's Challenge, Cybermerc, Drakan: Order of The Flame, Jagged Alliance 2: Deadly Games, Midtown Madness, Test Drive 5, Warzone 2000, Wolfstein 3D

## PC GENERATION

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: PC 01 - Cada R\$ 3,90 ( )

Cód.: PC 02 - Cada R\$ 3,90 ( )

Cód.: PC 03 - Cada R\$ 3,90 ( )

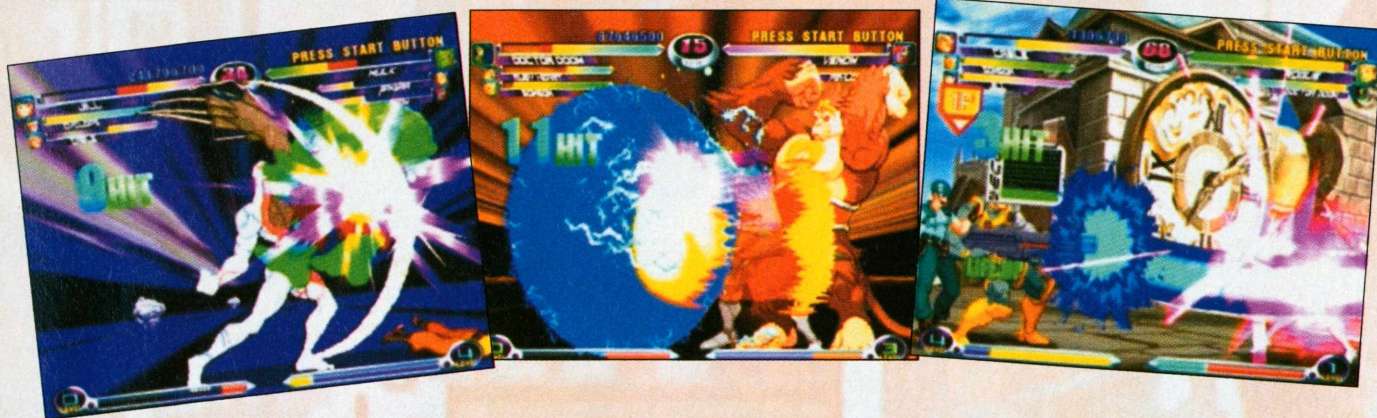
Nome: \_\_\_\_\_

Endereço: \_\_\_\_\_

Cidade: \_\_\_\_\_ Estado: \_\_\_\_\_ Cep: \_\_\_\_\_

Mande CHEQUE NOMINAL ou CHEQUE CORREIO para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (0\*\*11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

# MARVEL VS. CAPCOM 2: NEW AGE OF HEROES



## O GAME MAIS PERFEITO DA CAPCOM AINDA ESTÁ POR VIR

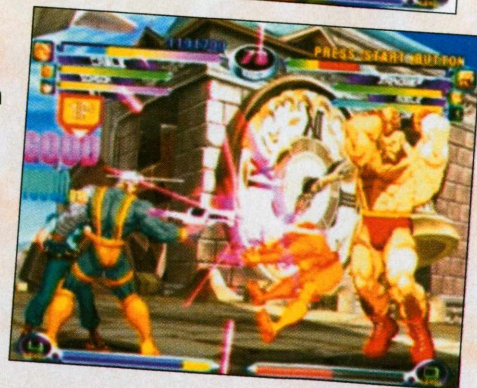
Hey fãs de luta! A Capcom, a mestre em 2D está de volta de novo com mais um título de versus explosivo! Sim é Marvel Vs. Capcom 2: New Age of Heroes, com mais lutadores do que pode imaginar, muitos super ataques e agora um ataque com três personagens, este definitivamente é o melhor jogo versus de todos até chegar outro no próximo ano! Muitos fãs esperaram por muito tempo este título e com uma boa razão. MvsC2 tem cerca de 50 personagens, cenários 3D e um dos super ataques mais legais que já

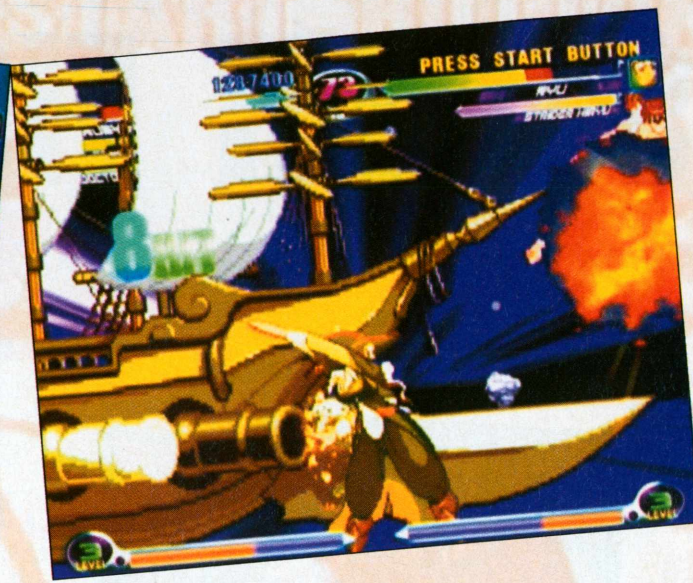
se viu, é o sonho dos fãs da Capcom e Marvel. Infelizmente nós aqui da redação não éramos muito fãs dos jogos versus por um motivo simples, que era um modo de dois jogadores terrível. Havia pouca balança entre os personagens e MvsC2 é um ótimo exemplo de um jogo versus ideal. Os fanáticos por apertar botões podem aproveitar o jogo, mas nós gostamos deste por outras razões. Não há duvida de que os visuais são maravilhosos. Cenários 3D fantásticos misturados com personagens 2D animados pelos magos da Capcom faz deste título uma festa para os olhos. Sim, os personagens ainda não estão em uma definição muito boa, mas no entanto quem estiver jogando com um monitor de 50 polegadas, isso não será problema. Há muitos personagens neste jogo...

### Modos e mais modos

Os jogadores terão muita opção com este jogo. Agora há uma característica nova que é a Triple Team Super Attacks. A

definição pode ficar um pouco ruim durante estes golpes, mas raramente prejudica a imagem. Então nem é preciso dizer que este jogo vai





agradar a todos os fãs de jogos de luta 2D. Devemos dizer que MvsC2 tem uma ótima jogabilidade e bem balanceada. Mas novamente, os jogos de versus não foram feitos para isso. Mas mesmo havendo um pouco mais de balança neste jogo, ele ainda se baseia nos Super Ataques e mudanças de personagens. Muitos fãs do jogo original irão sentir falta dos personagens Special Helpers, mas o novo jogo traz uma mistura do velho sistema de Helper e Tag Team. Quando estiver escolhendo o time, o jogador pode escolher entre 3 tipos diferente de Helper para cada personagem, estes helpers incluem tudo desde cura até ataques anti aéreos. Agora além de poder trocar de lugar com seu outro personagem, você pode habilítá-lo como Helper agora chamado de Variable Assists. Os jogadores podem usar constantemente os comandos de Variable Assist, desde que seus parceiros não estejam vencidos.

Outra característica do jogo é o Delayed Hyper Combo. Com esta característica você executa um Super Attack e se o seu Super Meter estiver em 2 (o máximo é 5), você pode dar um Super Cancel no Super Attack

transformando-o em um Super Attack de seu parceiro. Por exemplo, se estiver jogando com a Psylocke e usar o Psy-Thrust Super Attack dela e o seu próximo parceiro é Ryu, você pode dar o Super Cancel executando o Shinku Hadoken depois do ataque dela. Você pode fazer este Super Cancel 5 vezes, ligando combos com mais facilidade. Adicione o Triple Team Super Attacks, Aerial Raves, Variable Counters, Snap Back e você vai ter muito o que fazer.

Há muitos modos de jogos neste título. O problema é que com tantos modos de tirar 100% da energia do oponente o jogo parece ter dado um passo para trás. Então enquanto os jogadores novatos e medianos vão gostar de soltar super magias, os mais experientes irão ficar esperando por mais técnica. Pessoalmente, enquanto nós

tenhamos gostado de jogar MvsC2 com outras pessoas, nós gostamos do Training Mode, para descobrir combos novos para cada personagem. A maioria deles são bem inúteis contra oponentes reais, mas de algum modo é como um quebra cabeças ver como os golpes dos personagens podem ser ligados.

#### Finalizando

MvsC 2 é bom para todos, os jogadores casuais, vão apreciar as lutas rápidas e com muitos apertos de botões, enquanto alguns jogadores vão gostar do elemento de ligar os golpes. No final, MvsC 2 está longe de ser o jogo mais perfeito de luta, mas está perto de ser o mais divertido.




DREAMCAST

---

MARVEL VS. CAPCOM 2:  
NEW AGE OF HEROES

CAPCOM - GD  
AÇÃO - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	4.4	INOVAÇÃO	4.1
SOM	4.5	DIVERSÃO	4.8
CONTROLE	4.6		

4.5

**PROS**

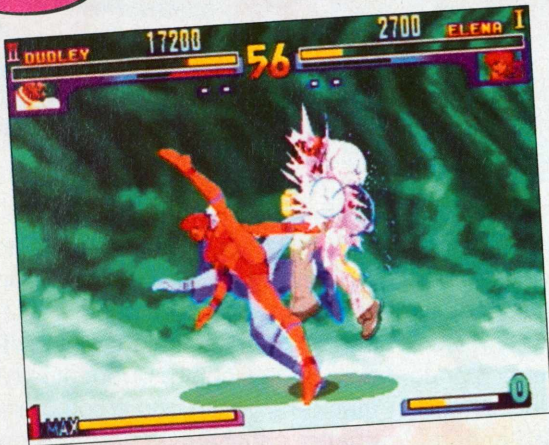
- 🟢 A interface é magnífica
- 🟢 Os fundos em 3D estão cheios de detalhes e movimento
- 🟢 As músicas e jogabilidade

**CONTRAS**

- 🔴 Será que ha contras?



# STREET FIGHTER III: 3<sup>RD</sup> STRIKE



**O UNIVERSO DE STREET FIGHTER III AGORA ESTÁ COMPLETO, AINDA MAIS DEPOIS QUE REASSUMIRAM A CHUN LI!**

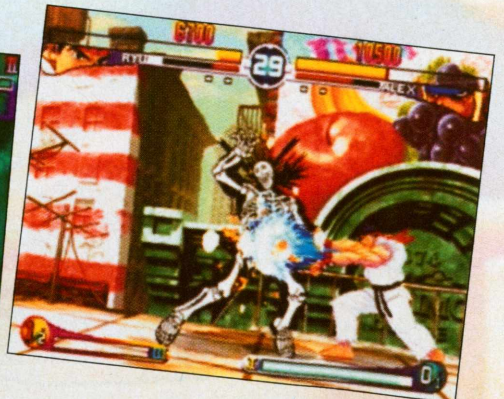
O universo de Street Fighter III está completo, pois agora temos a Chun Li não importa a seqüência do jogo que sair, não demora uma ou duas versões para o jogo apelar para a velocidade. Por exemplo: Street Fighter II fez muito sucesso, mas o Champion Edition fez muito mais sucesso com os novos personagens. Do mesmo modo, Street Fighter Alpha pareceu incompleto, mas logo Street Fighter Alpha II foi lançado com novos personagens e cenários para barbarizar. E agora Street Fighter III: 3<sup>rd</sup> Strike está finalmente adicionando a série. Com cada versão nova de Street Fighter, a Capcom adiciona toneladas de

características. Enquanto algumas características sejam óbvias, algumas realmente dão vida nova a série e Street Fighter III: 3<sup>rd</sup> Strike vem com novos personagens, interface, cenários e músicas.

#### A jogabilidade

Em termos de jogabilidade, é Street Fighter e isso já diz tudo. Como em SFIII: Double Impact, as alternativas baseadas em habilidades do jogo são muito legais. As batalhas são como no xadrez e não há como vencer um adversário simplesmente apertando qualquer botão. O jogo tem um fluido parecido com os outros jogos da série, enquanto as telas tem belos desenhos a mão e você pode

escolher entre dois oponentes antes de uma luta. E finalmente há alguns exercícios para fazer entre as lutas, 3<sup>rd</sup> Strike marca a volta ilustrada do bonus game de destruir o carro. Estes bonus game são muito bons para você treinar alguns golpes. Quase todos amaldiçoam a Capcom por não colocar um modo de internet no jogo, como pegar personagens extras, músicas e coisas do tipo. Mas a Capcom preferiu optar pelo modo System Direction, que permite que você mude quase todos os aspectos do jogo, ele permite que você inclua novas fases e mude alguns golpes. Então não culpe a Capcom quando for jogar na casa de algum amigo seu







e ele tirar a defesa.

### A Chun-Li está de volta

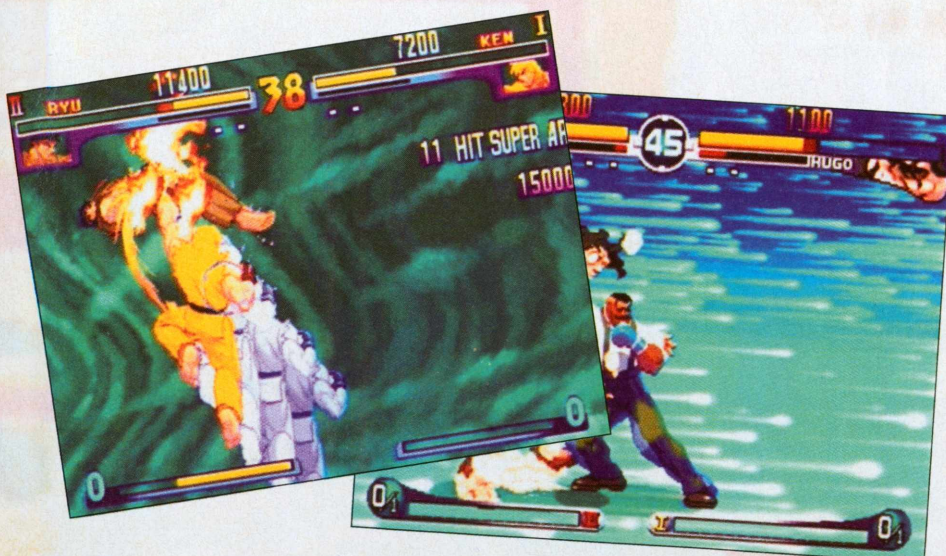
Mas vocês sabem a verdadeira vantagem de 3<sup>rd</sup> Strike, eles finalmente colocaram a Chun Li! A gata quente do jogo original está de volta, mas está com um gosto ruim para roupas, ela está esquisita. Ela não está muito bem animada e suas pernas estão grossas demais. O que vocês fizeram com a nossa beleza chinesa Capcom?

O resto dos personagens variam bastante e são muito legais. Makoto é uma garota carateca masculina, enquanto Remy é apenas uma francesa com uma roupa de couro. Twelve parece o velho Gladius de Killer Instinct e Q parece um J.I. Joe. Pelo menos nenhum personagem do 3<sup>rd</sup> Strike é tão ruim

quanto os personagens da série Ex da Arika (não acreditamos que a Capcom aprovou personagens ridículos como o Doctrine Dark e oh Deus, "Skullomania") Todos os personagens foram trazidos para a vida com milhares de frames de animação e este jogo tem um fluído de animação mais animal que já vimos. Mesmo com centenas de personagens 2D os loading times quase não existem. Mas infelizmente os gráficos são em baixa resolução principalmente quando você está jogando em um monitor VGA. Capcom, vê se aprende: resolução alllllllltaaaaaa!!!!!! Mais caras, mais cenários e um modo que você pode mudar os cenários para bater



em mais caras. Street Fighter III: 3<sup>rd</sup> Strike é o upgrade básico da Capcom. Se você gosta de Street Fighter deve dar uma olhada, mas para o resto, não irão encontrar nada de novo neste jogo.



**DREAMCAST**

**STREET FIGHTER III: THIRD STRIKE - FIGHT FOR THE FUTURE**

CAPCOM - GD

ESPORTE - 1 A 4 JOGADORES

GRÁFICO	4.1	INOVAÇÃO	3.4
SOM	4.0	DIVERSÃO	4.4
CONTROLE	4.3		

4.0

**PROS**

- Gráficos bem animados
- O som é muito bom
- A jogabilidade continua excelente

**CONTRAS**

- A baixa resolução nos gráficos

# WACKY RACERS

Cavaleiros liguem seus motores... O nosso título mais esperado para este inverno finalmente chegou no Dreamcast e enquanto algumas falhas no jogo impedem que ele seja o jogo definitivo, ele não desaponta os fãs do desenho animado. Nunca ouviu falar do Wacky Racers (corrida maluca)? Não se sinta mal, muitos que possuem 24 anos de idade não conseguem lembrar direito do desenho, a série entrou no ar em 1968. O desenho Wacky Racers é a versão antiga dos filmes "Cannon Ball Run" de Burt Reynolds, que envolve vários personagens famosos de desenho animado que disputam uma corrida para ver quem é o melhor.

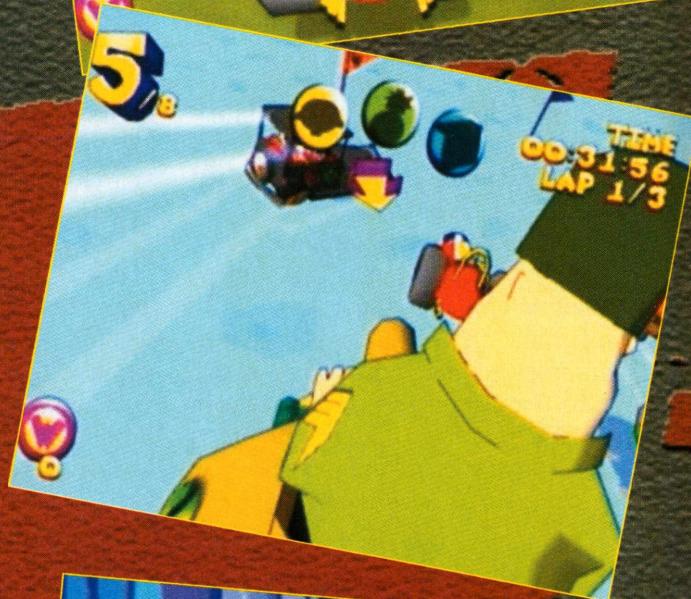
O elenco do jogo é muito bom: Penelope Charmosa, Peter Perfect e Hill Mob e os que mais gostamos que é o Dick Vigarista e o Mutley (com sua risadinha característica). A

Infogrames foi ainda mais longe ao implementar o efeito de sombra para trazer os personagens mais para a vida. E como uma tradição em jogos de Kart, Wacky Racers também tem alguns personagens escondidos.

## A jogabilidade

A jogabilidade do jogo é muito boa com armas parecidas com as do jogo Diddy Kong Racing. De fato, quase tudo deste jogo lembra Diddy Kong Racing, incluindo o modo Adventure com alguns chefes. Mas a única coisa que separa este jogo do restante é a AI que é um pouco frustrante. Talvez as verdadeiras estrelas do jogo não sejam nem os personagens ou jogabilidade, mas sim os veículos.

Usando o efeito de sombra mencionado acima, cada carro parece ter sido tirado diretamente do



**UM DESENHO DE 1968  
VOLTA A FAZER  
SUCESSO NO  
DREAMCAST**



desenho, os carros estão realmente belos. Sim muito parecido com os personagens e carros, ao todo Wacky Racers é legal... mas infelizmente não é perfeito. O jogo, como o tão falado Sega Rally 2, tem um framerate ruim que pode arruinar a diversão. Ele não arruína o jogo, mas se você gosta de velocidade, deve procurar outro jogo. E como mencionado anteriormente, a AI pode se tornar um problema, este jogo foi feito para ser corrido no meio dos outros corredores, ou seja, não importa o quão bem correr, vai acabar sempre ficando no meio deles, você raramente consegue se



afastar dos outros competidores. Isso foi feito para atrair uma audiência mais jovem. Se você gostava do antigo desenho, então este jogo é a escolha perfeita para a sua coleção.

#### Finalizando

O framerate e a AI não tiram

muito a diversão e talvez este jogo o prenda por dias, ou até semanas. Enquanto ainda vai demorar um pouco para um jogo licenciado de Cannonball Run II, Wacky Racers é a sua melhor escolha a fazer.



**DREAMCAST**

**WACKY RACES**

INFORGRAMES - GD

CORRIDA - 1 A 4 JOGADORES

GRÁFICO	3.9	INOVAÇÃO	3.6
SOM	4.0	DIVERSÃO	4.4
CONTROLE	4.2	<b>4.0</b>	
<p><b>PRÓS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>↑ Este jogo captura o estilo Cartoon</li> <li>↑ As vozes são muito legais</li> <li>↑ Uma boa jogabilidade</li> <li>↑ O modo multiplayer</li> </ul>			
<p><b>CONTRAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>↓ A visão da câmera é ruim</li> </ul>			

# DIGIMON WORLD

VAMOS DEIXAR UM POUCO POKÉMON DE LADO, A MODA AGORA É DIGIMON!



Publicado pela Bandai Digimon World é a mais nova versão da companhia para ganhar dinheiro sobre o famoso desenho de sucesso no mundo digital que você deve pegar monstrinhos. Se você é um pai de uma destas crianças e quer culpar alguém por esta mania, deve culpar diretamente a Bandai, que foi quem lançou o Tamagotchi, que iniciou esta loucura. Por outro lado, se você é uma das crianças que gosta desta mania, então você deve amar a companhia e provavelmente deve comprar este jogo o quanto antes.

Digimon World volta as suas raízes porque você deve criar e fazer com que sua criatura cresça ao invés de colecionar várias. Pelo jogo os jogadores devem ficar de olhos bem atentos com seu monstro e mantê-los alimentados, permitir que eles durmam e fazer quase as mesmas coisas que faz com um bichinho de estimação. Tudo em volta do jogo é sobre criar o seu bichinho e ter certeza de que ele está bem. É muito

importante parabenizá-lo quando faz algo bom e puni-lo quando faz algo ruim, mas o conteúdo principal do jogo vem nas batalhas com os outros monstros.

Enquanto haja bastante opções para criar seus monstros, há poucas opções nas batalhas. Os jogadores não interagem muito com as batalhas, você pode apenas jogar itens para melhorá-la ou chamar um golpe especial quando a hora chegar. Quase sempre os jogadores vão se sentir como espectadores nas batalhas. Alguns podem se sentir felizes pois a vitória de seu bichinho foi conseguida pelo seu treinamento, mas outros ainda preferem controlar seu bichinho.

### Gráficos

Os gráficos do jogo não são muito bons. Enquanto as texturas não sejam muito modeladas, os desenhos dos personagens e cenários de fundo foram feitos com cores vibrantes. Não há nada revolucionário neste jogo, a animação dos personagens deixa muito a desejar e você nem vai pensar "Eu não acredito que

eles fizeram isso no Playstation", mas ainda é um jogo belo.

Nem é preciso dizer que a maior parte dos sons do game é meigo. Tudo desde as músicas até os efeitos sonoros são meigos o que é bem apropriado para este tipo de jogo. A única coisa ruim é que a música não é muito boa e não há nada de especial.

### Finalizando

Se não é um fã de Digimon, não há nada neste jogo que vai mudar a sua idéia. Mas se é fanático por Digimon, simplesmente peça para seus pais comprarem este jogo.



**PLAYSTATION**

**DIGIMON WORLD**

BANDAI - CD

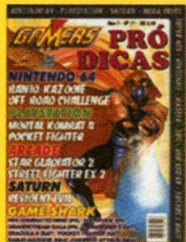
LUTA - 1 JOGADOR

GRÁFICO	3.9	INOVAÇÃO	3.1
SOM	3.4	DIVERSÃO	4.2
CONTROLE	3.5	<b>3.6</b>	
<p><b>PROS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Fácil de usar os menus, muitas opções de treinamento</li> <li>➤ Gráficos coloridos e fundos limpos</li> </ul>			
<p><b>CONTRAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ As músicas</li> <li>➤ O jogador não tem muito controle em cima das batalhas</li> </ul>			

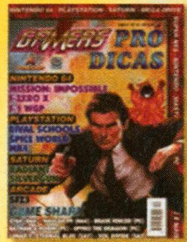
## NÚMEROS ATRASADOS



Cód.: PD 10  
Cada R\$ 2,50



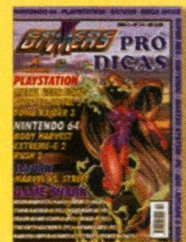
Cód.: PD 11  
Cada R\$ 2,50



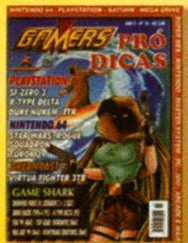
Cód.: PD 12  
Cada R\$ 2,50



Cód.: PD 13  
Cada R\$ 3,00



Cód.: PD 14  
Cada R\$ 3,00



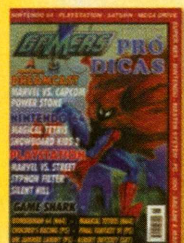
Cód.: PD 15  
Cada R\$ 3,00



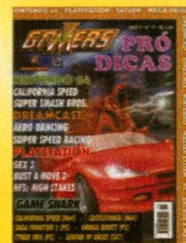
Cód.: PD 16  
Cada R\$ 3,00



Cód.: PD 17  
Cada R\$ 3,00



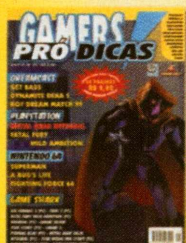
Cód.: PD 18  
Cada R\$ 3,00



Cód.: PD 19  
Cada R\$ 3,00



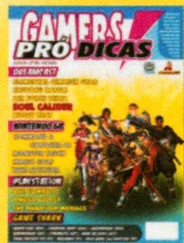
Cód.: PD 20  
Cada R\$ 3,00



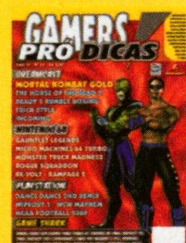
Cód.: PD 21  
Cada R\$ 2,90



Cód.: PD 22  
Cada R\$ 2,90



Cód.: PD 23  
Cada R\$ 2,90



Cód.: PD 24  
Cada R\$ 2,90

## COMPLETE SUA COLEÇÃO



Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: PD 10 - Cada R\$ 2,50 ( )

Cód.: PD 11 - Cada R\$ 2,50 ( )

Cód.: PD 12 - Cada R\$ 2,50 ( )

Cód.: PD 13 - Cada R\$ 3,00 ( )

Cód.: PD 14 - Cada R\$ 3,00 ( )

Cód.: PD 15 - Cada R\$ 3,00 ( )

Cód.: PD 16 - Cada R\$ 3,00 ( )

Cód.: PD 17 - Cada R\$ 3,00 ( )

Cód.: PD 18 - Cada R\$ 3,00 ( )

Cód.: PD 19 - Cada R\$ 3,00 ( )

Cód.: PD 20 - Cada R\$ 3,00 ( )

Cód.: PD 21 - Cada R\$ 2,90 ( )

Cód.: PD 22 - Cada R\$ 2,90 ( )

Cód.: PD 23 - Cada R\$ 2,90 ( )

Cód.: PD 24 - Cada R\$ 2,90 ( )

Nome: \_\_\_\_\_

Endereço: \_\_\_\_\_

Cidade: \_\_\_\_\_ Estado: \_\_\_\_\_ Cep: \_\_\_\_\_

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (0\*\*11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

# KOUDELKA

## A AVENTURA NA CASA ASSOMBRADA DE KOUDELKA GANHA PONTOS ALTOS POR SUA HISTÓRIA, MAS PERDE ALGUNS PONTOS NO FINAL

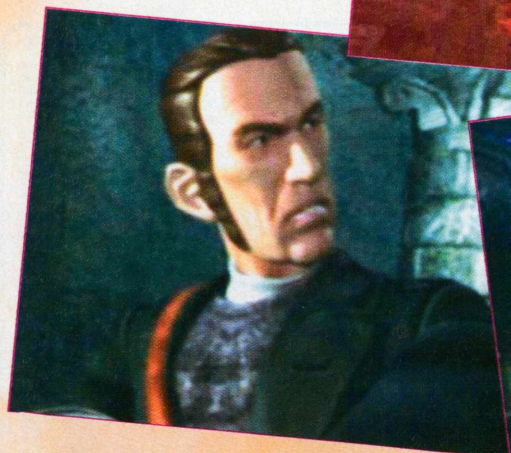
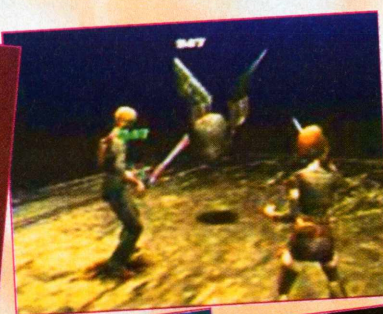
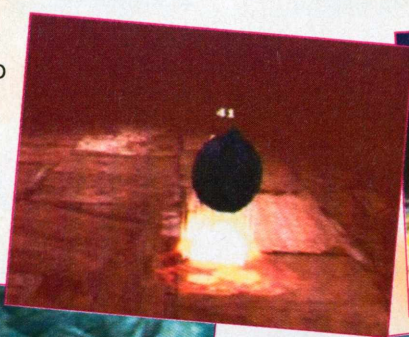
Produzido por Sacnoth, uma companhia japonesa composta por ex empregados da Square, Koudelka é uma mistura diferente do survival Horror de Resident Evil com jogos de RPG baseados em turnos. Os 4 discos do jogo trazem grandes cenas em CG e muitas horas de vozes de atores. A história do jogo envolve uma jovem garota com o nome de Koudelka Lasant a qual foi chamada misteriosamente por uma voz de um fantasma para o monastério Nemeton. Em sua aventura ela tentará descobrir os segredos do monastério e irá descobrir muitas coisas horríveis sobre seu passado. Pelo caminho, Koudelka irá se encontrar com mais dois personagens que irão se tornar membros de sua equipe na aventura. Edward Plunkett e James O'Flaherty. Edward, o qual Koudelka salva da morte certa antes de permitir que ele se una, é um personagem engraçado

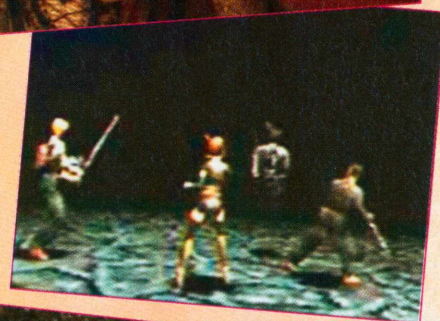
que decidiu ir para o monastério em busca de dinheiro e mulheres. E James é um bispo que foi mandado em missão para o monastério por ordem do Vaticano, a sua religião entra em conflito com os pontos de vista de Edward e Koudelka. No entanto, nem tudo é bom no mundo de Koudelka.

### A JOGABILIDADE

Enquanto uma boa história seja o suficiente para garantir um bom RPG, ela nem sempre pode ser aproveitada quando a jogabilidade é ruim. Esta é a área onde Koudelka cai de cara no chão. O jogo o coloca no controle de personagens poligonais em cenários desenhados como a série Resident Evil da Capcom. E Koudelka tem um

controle que é mais parecido com Metal Gear Solid e Mario 64, onde o jogador coloca na direção que quer para se mover, ao invés do estilo de Resident Evil. É muito fácil mover Koudelka pela tela, tudo bem até agora. Outra diferença vem no fato de que não há muitos monstros na tela e as batalhas são geradas aleatoriamente e são baseadas em turnos. E são nestas batalhas baseadas em turnos que o jogo falha. O sistema de batalhas do jogo é muito parecido com o sistema de jogos de estratégia e até jogos de RPG. Os personagens e criaturas se movem pela tela. Dependendo de seu posicionamento em relação ao inimigo, irá aparecer as opções de ataques. As magias geralmente podem ser usadas de qualquer lugar da tela. O problema aqui é que as batalhas são um pouco paradas e se tornam chatas. As batalhas aleatórias





são realmente irritantes, pois elas consomem muito tempo. Os personagens se movem vagorosamente pelo campo de batalhas e há Loading Times entre os movimentos dos personagens e dos inimigos, leva muito tempo para completar uma tarefa simples. Para simplificar, as batalhas do jogo arruinam completamente a experiência. Outra falha do jogo são os Saving Points. Não há muitos pelo jogo, o que pode se tornar um grande problema. E o pior, é que a maioria dos Saving Points são abertos depois de derrotar um chefe.

### OS GRÁFICOS

Visualmente o jogo é muito bom. Os modelos 3D dos personagens são muito bem feitos e são muito bem animados. Por outro lado, algumas animações durante as batalhas são desapontadoras e os personagens 3D nas cenas em CG são pobremente animados. No entanto enquanto as animações nas CGs sejam ruins, os modelos são inacreditavelmente belos. Os cenários foram feitos com texturas bem detalhadas, mas são difíceis de se distinguir, pois a maioria dos locais do jogo são escuros ou pouco iluminados.

### AS MÚSICAS

Com Hiroki Kikuta, compositor das músicas do Seiken Densetsu 2 e 3 para o Super Famicom, não é difícil notar que as músicas do jogo são maravilhosas. No entanto, Koudelka

tem uma das piores músicas de batalhas que já foram usadas em um RPG. Parece que você está ouvindo uma música romântica do que está lutando com uma criatura do inferno. É calma e chata e com certeza vai fazer com que alguns jogadores durmam. Do lado positivo, o jogo tem uma bela atuação de voz. Enquanto haja algumas falhas nisso, a maioria das vozes são animais. Quando ouvimos falar pela primeira vez sobre este jogo, ele rapidamente entrou para nossa lista de mais esperados. Em primeiro lugar nós esperávamos muito do jogo, pois muitos diziam que a Sacnoth é composta por ex-membros habilidosos da Square. E em segundo lugar, as imagens recentes do jogo traziam cenas em CG maravilhosas. De alguns modos o jogo realmente foi o que esperávamos.

### FINALIZANDO

A história, as cenas em CG e a atuação de voz estão muito boas. Por outro lado a jogabilidade é muito ruim. Se não fosse pelas batalhas chatas e lentas, Koudelka provavelmente iria se sair bem.



PLAYSTATION

KOUDELKA  
INFOGRAMES - 4 CDS  
ADVENTURE - 1 JOGADOR

GRÁFICO	3.8	INOVAÇÃO	3.1
SOM	3.6	DIVERSÃO	4.0
CONTROLE	3.3	<span style="font-size: 2em; font-weight: bold; color: yellow;">3.5</span>	

**PROS**

- 👍 As cenas em CG estão belíssimas
- 👍 As vozes

**CONTRAS**

- 👎 Os gráficos são muito escuros
- 👎 A música nas batalhas são de dormir
- 👎 A jogabilidade
- 👎 O game é muito curto

# VANGUARD BANDITS

É um jogo bem feito que faz exatamente o que deveria fazer e ganha alguns pontos em fazer algo que ninguém se preocupou antes. Em primeiro lugar não é um RPG. Se você quer liberdade, quebra-cabeças ou qualquer outra coisa do gênero, não vai encontrar aqui. O jogo é estratégia a moda antiga, baseado em turnos e tudo mais. As seqüências de batalhas lembram muito Shining Force III, mas tem menos ênfase nos terrenos e objetivos complexos. E não é muito difícil no começo, perdemos uma batalha nas 15 primeiras missões. Também tem uma característica amistosa de deixar que uma unidade morta sua volte a vida depois da vitória, não é como Final Fantasy Tactics onde o morto sumia para sempre. De qualquer modo se já jogou SFIII, já sabe o que deve esperar.

As batalhas são em grupos de pequenos robôs em um terreno 3D, o qual pode ser movido com os botões de cima. Quando um robô ataca o outro, a cena muda para uma

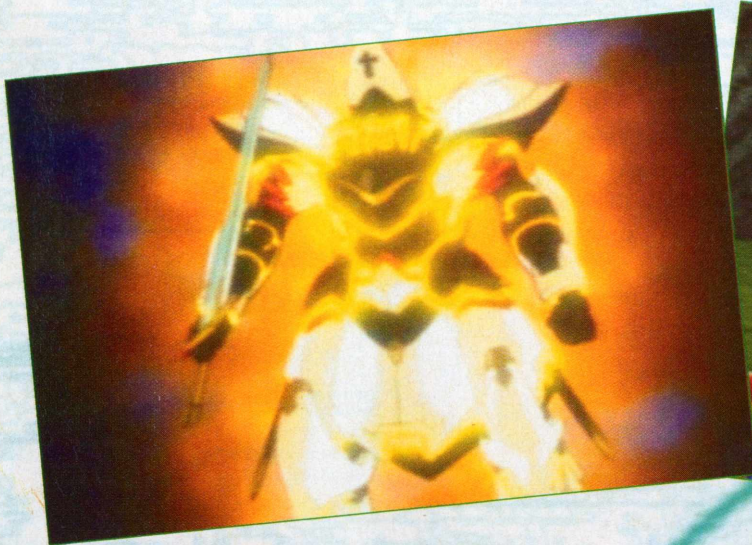
ceninha em 3D, onde você vê o combate. Bom, talvez deveríamos chamar as coisas pelos seus nomes certos. Os robôs gigantes são chamados de ATACs, um nome que consideramos bem patético. Eles foram encontrados em uma escavação (a lá Xenogears) de uma ruína de uma civilização superior. Realmente este jogo tem o espírito de Vasteel, um jogo que a Working Designs trouxe para o Turbografix-CD um dia.

Mas mesmo assim, VB tem uma história interessante. Ela não é perfeita, mas é boa o bastante para mantê-lo grudado no jogo. E falando em jogos da Working Design, a tradução deste jogo está mediana, nada que estrague o jogo realmente e se você já gostava das traduções dos outros jogos deles, este jogo não vai fazer você mudar de idéia. De

volta para o sistema de combate, o que é 99% do jogo. Enquanto ele seja bem parecido com os jogos SFIII, Final Fantasy Tactics e Ogre Battle, ele ainda tem algumas diferenças. Uma das primeiras coisas estratégicas a fazer é manusear a energia que vai usar nos ataques. Cada mech tem dois medidores, AP e FP (não sabemos o que significa). O AP é aumentado quando executa um ataque ou se move e é

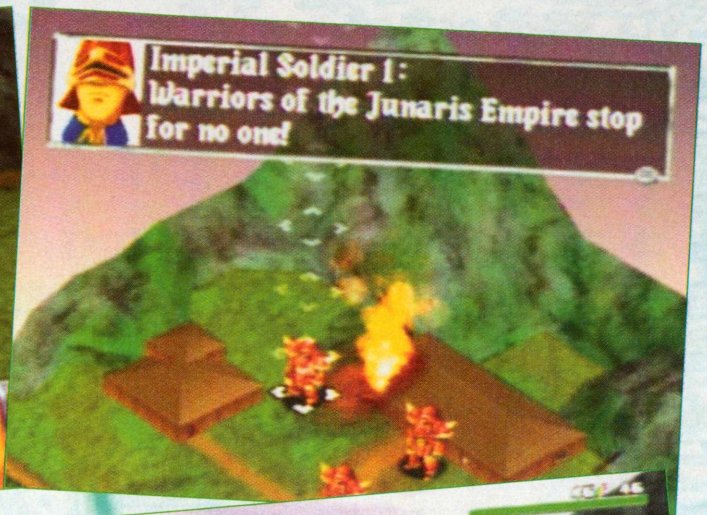
restaurado em cada turno. Então se quiser executar um ataque poderoso não poderá se mover muito. O FP também entra e aumenta quando executa um ataque, defesa ou

contra-ataca, quando um inimigo o ataca, você pode contra-atacar, usando bastante FP. Se chegar a 100 FP, ficará parado por um turno. Então você vai ter que balancear estrategicamente estes medidores.



**É UM JOGO DE ESTRATÉGIA, MAS SERÁ QUE VALE A PENA? VANGUARD BANDITS É UM JOGO QUE NÃO TRÁZ MUITAS IDÉIAS INOVADORAS**





### OS GRÁFICOS

Há outras coisas interessantes para considerar, como balancear o desenvolvimento de sua equipe. E o terreno, as armas, habilidades e itens que fazem do jogo de estratégia ser mais do que um jogo de xadrez com belos gráficos. Muitas características têm efeitos de transparência e é claro que eles têm uma influência. O sistema de "entrevista" onde você pode falar com a sua tropa antes da batalha, pode ou não afetar a moral deles antes da batalha, é muito divertido. E falando dos gráficos são bem feitos. Não há nenhuma estrutura 3D mal feita, mas particularmente preferimos o design dos mechs. A maioria deles foram tirados de Five Star Stories, que dá um toque medieval para eles, mas por eles não serem originais, não significa que não são belos. Eles podem enjoar depois de um tempo, mas se quiser, pode desligar as cenas entre o jogo (o que não descobrimos até terminar o jogo pela primeira vez, triste...) Você provavelmente vai se cansar deles também, pois há muito loading times e há muitas cenas para ver. Parece também haver uma pequena falha na rotina de carregamento das cenas. Em uma de 7 cenas, a tela fica paralisada e o driver faz alguns barulhos estranhos. Nunca aconteceu nada, mas parecia uma falha.

Ele é um produto fraco, é

devagar, bem repetitivo e visualmente sem expressão, em outras palavras: é um jogo de estratégia. E antes que se esqueça, a trilha sonora e os efeitos sonoros são muito bestas, tão ruins que até esquecemos de mencioná-los. Mais perto do final do jogo nós simplesmente desligamos a música e colocamos outro CD, resultando em Vanguard Bandits com um som de Offspring. Sim, há algumas músicas cantadas no jogo, mas só fizeram apertar como louco o botão de MUTE de nosso televisor. Mas se você gostou das músicas em Lunar, com certeza vai gostar das músicas deste jogo. E se você gosta deste tipo de estratégia, tenho certeza que vale a pena comprar este jogo. Se você ver melhor, existirá muita vontade de jogar novamente, há 56 missões ao

todo, mas você não precisa passar por todas elas, pois o caminho pode ser dividido. Achamos que o Playstation conseguiu o seu próprio Albert Odyssey, um jogo bem querido por alguns, odiado por outros e ignorado pela maioria e tem pouco esforço no termo de longa vida.



**PLAYSTATION**

**VANGUARD BANDITS**

WORKING DESIGNS - CD  
ESTRATÉGIA - 1 JOGADOR

GRÁFICO	3.8	INOVAÇÃO	3.4
SOM	2.9	DIVERSÃO	4.2
CONTROLE	3.7	<div style="font-size: 2em; font-weight: bold;">3.6</div>	
<b>PRÓS</b> Ótima tradução da WD O modelo dos mechs Boa jogabilidade 56 missões e finais múltiplos			
<b>CONTRAS</b> O som está muito ruinzinho			

# DENSHA DE GO! 64

## NEM SEQUER O RECONHECIMENTO DE VOZ E UM CONTROLE BOM IMPEDEM DE SER UM GAME CHATO

Densha de Go 64, o que significa "Vá com o trem" é a mais nova versão dos simuladores de trens que sempre ficam entre os 10 melhores no Japão. A versão do N64 permite que você dirija os trens mais conhecidos, desde o Shinkansen (trem bala) até o famoso Yamanotesem. Usando o controle específico do jogo (vendido separadamente), os jogadores podem realizar seus sonhos de dirigir por Tóquio e Osaka, tentando parar em todas as estações corretas e cumprir o seu horário. O jogo é cheio de pequenos detalhes, não apenas você pode dirigir os trens da vida real, mas estes seguem suas pistas reais. A diferença entre os trens são os lugares que deve parar. Todos que já estiveram no Japão já tiveram a desagradável sensação de ver o seu trem passar direto pela estação. Infelizmente, enquanto as estações sejam como as da vida real, elas são muito mal feitas e com poucos detalhes. E para piorar as coisas, cada estação parece deserta. O game é jogado em uma visão de primeira pessoa que mostra a pista a sua frente e o painel. Para dirigir o

trem você deve colocar a alavanca esquerda do controle para cima, quanto mais colocar, mais rápido irá ficar e para breicar você coloca para baixo a alavanca da direita. Se é uma coisa que você deve aprender com este jogo, é que precisa de muito esforço para parar estas coisas.

Os motoristas geralmente aceleram com tudo e depois param e deixam que o trem role pelo resto do caminho e depois breicam quando uma estação está chegando. A idéia é seguir os trilhos, respeitando os sinais e limites. E para conseguir uma pontuação perfeita você deve A) seguir todas as regras e dirigir com suavidade. B) respeitar o seu tempo. C) alinhar a frente do trem com a marca de cada estação. Se você passar direto em uma estação um alarme começa a tocar e você é penalizado de acordo. Em adição de seu controle próprio o jogo também suporta o dispositivo de voz que vem com Hey You Pikachu!. A interação é limitada com anúncios e placas. Se



fizer direito, vai ganhar bônus extra. No entanto o reconhecimento de voz é muito ruim, pois você teria que falar japonês.

### Finalizar

Dirigir trens em videogames é chato. A interação com a jogabilidade é muito limitada. É claro que havia um modo de jogo em que você devia ficar dirigindo o mais próximo possível do motorista da frente mas era só. Seria legal se o jogo permitisse que você abrisse e fechasse as portas ou batesse legal quando fosse muito rápido. O game requer habilidades de ler e falar japonês. Importe por seu próprio risco.



**NINTENDO 64**

**DENSHA DE GO! 64**

TAITO - N/D

SIMULADOR - 1 JOGADOR

GRÁFICO	3.5	INOVAÇÃO	3.0
SOM	3.7	DIVERSÃO	3.4
CONTROLE	3.5	3.4	

**PROS**

- As vezes no game são muito boas

**CONTRAS**

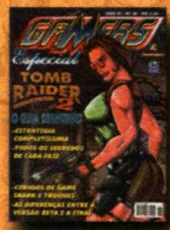
- Os ambientes são arruinados através de texturas ásperas, obscuras e toneladas de vacilos, assim como o som

# GAMERS ESPECIAL

## AS MELHORES ESTRATÉGIAS!



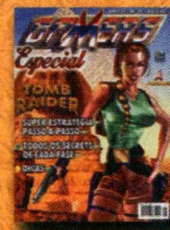
Cód.: GE 25  
R\$ 2,90



Cód.: GE 26  
R\$ 2,90



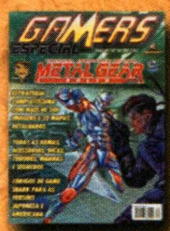
Cód.: GE 27  
R\$ 2,90



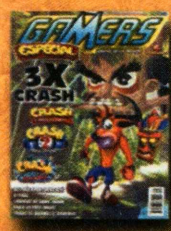
Cód.: GE 28  
R\$ 3,40



Cód.: GE 29  
R\$ 3,40



Cód.: GE 30  
R\$ 3,50



Cód.: GE 31  
R\$ 3,50



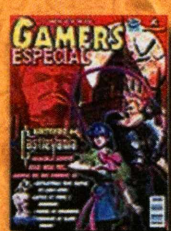
Cód.: GE 33  
R\$ 3,50



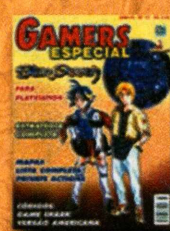
Cód.: GE 34  
R\$ 3,50



Cód.: GE 35  
R\$ 3,50



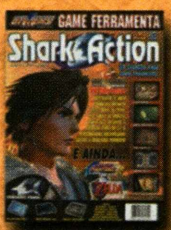
Cód.: GE 36  
R\$ 3,50



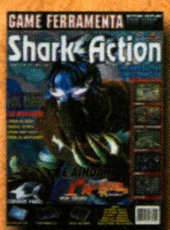
Cód.: GE 37  
R\$ 3,50

# Shark Action

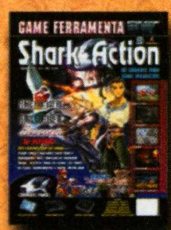
## OS MELHORES CÓDIGOS DE GAME SHARK!



Cód.: GE 32  
R\$ 3,50



Cód.: GFSA 01  
R\$ 3,50



Cód.: GFSA 02  
R\$ 3,50



Cód.: GFSA 03  
R\$ 3,50

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

- |                        |     |                          |     |
|------------------------|-----|--------------------------|-----|
| Cód.: GE 25 - R\$ 2,90 | ( ) | Cód.: GE 33 - R\$ 3,50   | ( ) |
| Cód.: GE 26 - R\$ 2,90 | ( ) | Cód.: GE 34 - R\$ 3,50   | ( ) |
| Cód.: GE 27 - R\$ 2,90 | ( ) | Cód.: GE 35 - R\$ 3,50   | ( ) |
| Cód.: GE 28 - R\$ 3,40 | ( ) | Cód.: GE 36 - R\$ 3,50   | ( ) |
| Cód.: GE 29 - R\$ 3,40 | ( ) | Cód.: GE 37 - R\$ 3,50   | ( ) |
| Cód.: GE 30 - R\$ 3,50 | ( ) | Cód.: GFSA 01 - R\$ 3,50 | ( ) |
| Cód.: GE 31 - R\$ 3,50 | ( ) | Cód.: GFSA 02 - R\$ 3,50 | ( ) |
| Cód.: GE 32 - R\$ 3,50 | ( ) | Cód.: GFSA 03 - R\$ 3,50 | ( ) |

Nome: \_\_\_\_\_

Endereço: \_\_\_\_\_

Cidade: \_\_\_\_\_ Estado: \_\_\_\_\_ CEP: \_\_\_\_\_

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL no valor total do pedido para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16381, CEP 02599-970 - São Paulo - SP. Maiores informações, tel.: (0\*\*) 266-3166. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista, basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

# INDY RACING 2000

## A GRANDE LIGA DE CORRIDA GANHA MAIS UMA VERSÃO PARA O N64

Há realmente muitos jogos de corrida para o N64. Mas não importa se os veículos forem diferentes, eles ainda sim têm muito em comum. Estamos recebendo para o N64 mais um título que não está dando o tanto de atenção que merece. Mesmo com todas as suas características, não há nada de revolucionário neste jogo. A Paradigm fez um jogo que é muito fácil e acessível de se jogar, mas mesmo assim tem uma boa engine e é bem difícil de se ficar bom.



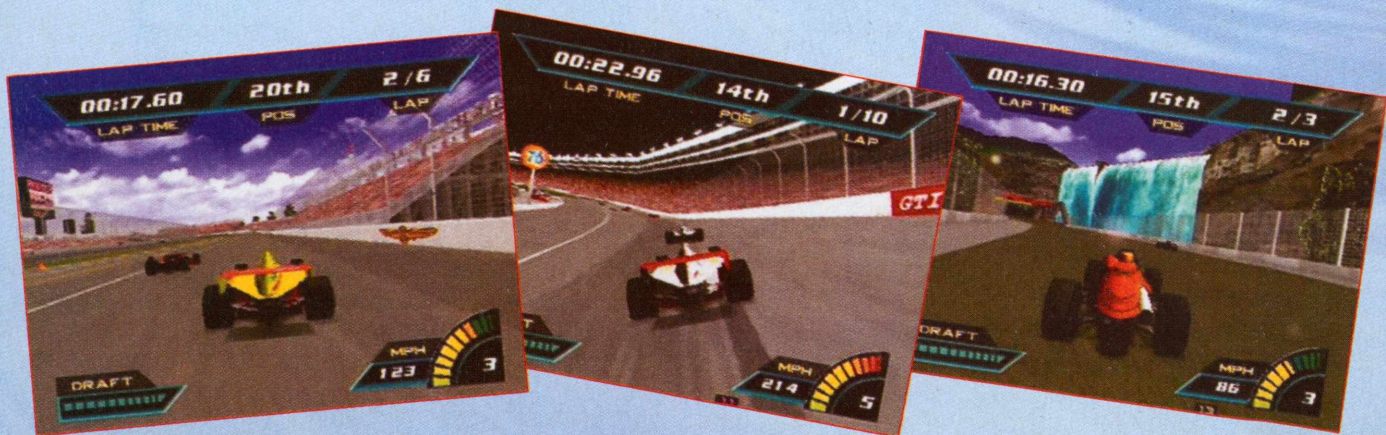
### JOGABILIDADE

Poucos jogos de corrida conseguem uma balança correta entre simulação e arcade. Jogos realistas como World Driver Championship e jogos de arcade como a série San Francisco Rush tiveram sucesso nos gêneros separadamente. Indy Racing 2000 traz todos os carros e pilotos reais enquanto que os controles apelam mais para a velocidade e diversão. Os controles não são reais, mas não ao ponto de te deixar frustrado. Os

carros parecem ter uma massa e física do mundo real. As reações dos veículos são muito bem feitas. Do mesmo modo o senso de velocidade é muito bom. Star Wars: Episode 1 prometia muita velocidade, mas IR2000 traz muito mais velocidade do que espera. A velocidade do jogo assim como o manuseio do carro são mais voltados para o modo arcade, mas há muitas coisas que trazem este jogo mais para a realidade. As pistas da vida real estão perfeitamente reproduzidas. Nós comparamos as pistas de Atlanta e Texas com as pistas dos outros jogos e deste jogo você podia ver até as placas nos lugares certos. É claro que algumas pistas ovais podem ser meio chatas, mas com a velocidade arcade deste jogo, temos certeza de que isso não será problema.

O modo Championship irá testar bastante as suas habilidades. Você pode escolher pelas

temporadas, curta, media, longa e mais importante, pode até ajustar os danos. Você pode até optar por sem dano ou dano regular e tem até o modo de auto concerto, onde o seu carro fixa parado por alguns instantes após uma batida para o mecânico concertar o carro. Isso é importante porque a ação de IR2000 é mais voltada para o arcade. Não somos profissionais em Formula Indi, mas sabemos que o carro de trás não bate no da frente para ganhar a sua posição. Isso acontece no jogo, mas é outra peça do modo arcade que mantém o jogo interessante. Quando estiver na liderança, não apenas vai ter que manter a sua velocidade, mas vai ter que também correr na defensiva. Parece que todos os carros que você deixou para trás aparecem com velocidade extra para pegar o seu lugar. Você terá que lutar muito pela primeira posição. O modo Gold Cup é um bom modo de adici-



onar profundeza ao jogo. Aqui você vai encontrar carros a 120mph e correr como um louco. Você ainda vai ter tudo do modo original, mas desta vez irá ter pistas diferentes para testar as suas habilidades.

**GRÁFICOS**

Sujeira e água. E como o jogo tem muita velocidade, os gráficos não são tão bons. Os gráficos deixam o jogo mais longe da realidade e o jogo fica lento de vez em quando. Para manter a licença com a Indy, todos os carros e pilotos tem suas cores características assim como logos. Mas como tudo parece meio borrado, você nem vai notar a diferença de um piloto para outro. Parece que a Paradigm escolheu o seu caminho. Enquanto você vai poder ver o logo da Goodyear nos pneus, o jogo não tem sombras o suficiente para manter o realismo deste jogo 3D. A maioria das pistas são de dia. Há muito contraste nos gráficos deste jogo. Dê uma olhada na tela de seleção em alta resolução e depois olhe a torcida do jogo e verá o que queremos dizer. Quando ocorrem batidas de carro, não mencionamos que há uma grande queda no framerate deixando o jogo bem lento, sim, se esquivar de colisões para não acabar com a tela lenta é motivo o bastante, mas não

foi o que a Paradigm pretendia.

**SOM**

Muito melhor do que esperávamos, os sons deste jogo adicionam muito. Os anunciadores dão uma bela introdução trazendo muitas informações. O mesmo comentarista fala bastante no meio das corridas. Mas durante as corridas, você realmente deve prestar atenção nas informações de rádio de sua equipe. Eles dão dicas da corrida e as dicas são muito úteis. Eles avisam quando um monte de carros está chegando em sua direção. Uma aplicação muito bem feita para as capacidades limitadas do N64.

**COMENTÁRIOS FINAIS**

IR2000, mesmo tendo seus problemas, acaba sendo melhor do que suas fotos indicam. Tem uma jogabilidade boa. Os fanáticos por corridas de Formula Indy ficarão felizes com a licença do jogo trazendo nomes e carros reais, enquanto que o resto ficará impressionado com a diversão deste jogo. Definitivamente há muitos jogos bons de corrida para o sistema e IR2000 tem muito potencial para se manter sozinho. O cartucho vem com a sua própria memória e não precisa usar o Controller Pak.



**NINTENDO 64**

**INDY RACING 2000**

INFOGRAMES / PARADIGM ENT. - N/D

CORRIDA - 1 A 4 JOGADORES

GRÁFICO	3.6	INOVAÇÃO	3.4
SOM	3.7	DIVERSÃO	3.8
CONTROLE	3.8		

**3.6**

**PROS**

- Game oficial da Formula Indy
- O som dos motores estão bem reais
- Jogabilidade bem equilibrada

**CONTRAS**

- Os gráficos deixam a desejar

# DUCK DODGERS

ESTE JOGO NOS LEVA PROFUNDAMENTE  
PARA O MUNDO DOS DESENHOS  
ANIMADOS



O tão esperado Duck Rogers da Infogrames traz uma aventura de plataforma boa enquanto não traz nada de novo. Nós já jogamos todos os tipos de jogos de plataforma, mas Duck Dodgers realmente se destaca entre eles. Se você sempre quis que o Patolino fosse para a esquerda ao invés da direita, ou implorou para que ele usasse o senso comum, esta é a sua chance. Duck Dodgers o leva para o universo dos Looney Tunes de tal modo que você vai ficar atento para que alguma bigorna ou piano não caia na sua cabeça quando sair na rua. Ele está

disponível para ser alugado agora e recomendamos.

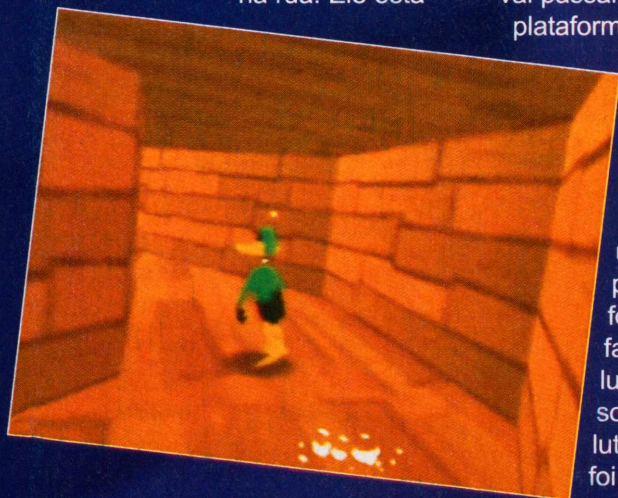
## A HISTÓRIA

Após colocar vários explosivos em regiões desconhecidas do sistema solar, Marvin o marciano vai mais uma vez destruir o universo. Como o alter ego futurista de Patolino, Duck Rogers, o jogador deve jogar junto com Gaguinho para descobrir onde estão estes dispositivos e acabar com o alien.

## A JOGABILIDADE

Como dissemos antes, você vai passar de plataforma para plataforma acabando com alguns inimigos e descobrindo alguns puzzles, não há muito de novo aqui. As novidades estão nos mini games, chefes e aventuras secundárias que trazem o universo dos Looney Tunes para a vida. Hassan sempre foi o nosso personagem favorito, então a chance de lutar com ele foi como um sonho. E o The Cruiser (um lutador de luta livre) também foi outro personagem antigo

que ficamos encantados ao encontrar. Quando você encontra qualquer chefe, você pode acabar com eles da mesma maneira que Donkey Kong 64 ou Banjo Kazooie. O nível de dificuldade se baseia no controle pobre do jogo. É uma combinação mortal, o controle ruim com o sistema de câmera. Estes dois elementos cruciais de um jogo de



NINTENDO 64

**DUCK DODGERS**

INFOGRAMES / PARADIGM ENT. - N/D

PLATAFORMA - 1 JOGADOR

GRÁFICO	4.0	INOVAÇÃO	3.2
SOM	4.2	DIVERSÃO	4.1
CONTROLE	3.6		

3.8

**PROS**

- ✔ A apresentação é ótima
- ✔ Os gráficos dão um toque animalesco ao game
- ✔ O som em geral

**CONTRAS**

- ✘ A câmera não ajuda na jogabilidade

64

plataforma entram em conflito neste jogo. Várias vezes nos encontramos caindo das plataformas e sempre ficávamos tentando pegar um item. Os controles também são muito ruins mesmo. Nós sabemos no entanto que o time da Paradigm usou muito tempo com o jogo, pois há muitos detalhes. Mas mesmo com inovações o controle do jogo está longe de ser bom. É difícil sentir a física do jogo mesmo quando você está dentro do mundo.

### OS GRÁFICOS

O jogo parece borrado de vez em quando, especialmente o rosto de alguns personagens, mas na maior parte ficamos felizes com as capacidades do console. Você fica a maior parte do tempo olhando para as costas do Patolino, então é importante que o jogo seja belo. As animações são como de desenho animado, como você esperava. O Patolino anda e corre como no desenho. De fato todos os outros personagens agem de acordo com o desenho animado. Os cinemas durante o jogo são muito bons e adicionam muito para o jogo.

### O SOM

Os elementos de áudio combinado com as belas animações do jogo resultam em um sentimento do desenho animado. Patolino fala durante o jogo todo. Seus comentários são legais e variados. É uma boa coisa, pois ninguém fala tanto no jogo como ele. Quase todas

as falas de Patolino estão incluídas no jogo. As músicas também são bem apropriadas para o jogo, elas são idênticas as do desenho. Tiramos nossos chapéus para a Paradigm e Infogrames por recriar um dos melhores desenhos já feito.

### COMENTÁRIOS FINAIS

Honestamente ficamos muito impressionados com Duck Dodgers. O jogo realmente parece com um desenho animado. Mas enquanto os sistemas da próxima geração vão conseguir atingir este objetivo com perfeição, atualmente esta é a sua melhor escolha. As músicas, as animações as falas chamam a atenção do que deveria ser um jogo de plataforma comum. Vale a pena ser alugado. Mas comprar este jogo, aí é outro papo. Pois os mais viciados podem terminar este jogo com 5 ou 6 noites de jogo.



# MARIO ARTIST: TALENT STUDIO



O segundo em uma série de 4 títulos de Mario Artist 64DD, Talent Studio é um dos títulos que valem a compra do disk drive que por enquanto não obteve nenhum sucesso. Usamos a palavra "título" porque Talent Studio não é um jogo. A idéia por trás deste game é criar personagens para eles dançarem e pularem e te divertirem na tela. Se você tiver visto algumas coisas que fizemos com este jogo aqui na redação, então saberá do que estamos falando. Ter a foto de um amigo seu em um personagem super deformado dançando samba em uma roupa de galinha nunca deixou de tirar um sorriso de nosso rosto. Este jogo realmente atrai a atenção das

**VOCÊ NÃO VAI ENCONTRAR ESTE JOGO FORA DO JAPÃO, MAS SERÁ QUE ESTE TÍTULO É BOM?**



peças, sempre que fazíamos um personagem novo, a nossa redação ficava cheio de pessoas rindo e vendo a nossa obra de arte.

**O Talent Studio oferece 3 modos:**

**Create a Talent:** faça um personagem, incluindo o tamanho do corpo, rosto, roupas, biografia e etc.

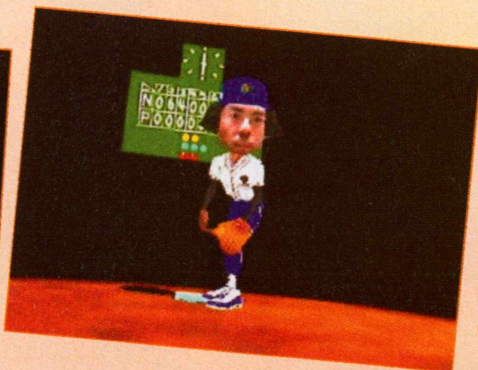
**Make a Movie:** Use uma



ferramenta simples para fazer o seu pequeno filme com três personagens diferentes que fez. Determine os ângulos de câmera, animações, cenários, efeitos especiais e muito mais.

**Fashion/Movie Show Viewer:** veja os seus modelos virtuais em um show da Nintendo, ou veja as suas criações em uma câmera virtual.

Então como você colocaria o seu rosto neste programa? Mario Artist vem com Capture Cartridge, um dispositivo com entrada RCA de áudio e vídeo, assim como uma entrada para microfone. Para capturar uma imagem, você deve ligar uma câmera no Capture Cartridge e acessar o menu de





criação de rostos. Agora você vai poder ver o seu rosto na tela em preto e branco, mas a foto vai ficar colorida. Aperte um botão e o 64DD vai capturar a sua imagem. Se a imagem estiver boa, então você vai para outro menu para identificar as orelhas e olhos onde estão. Então a foto é colocada em uma cabeça virtual. Depois você pode determinar a cor da pele, melhorar o peso e até detalhar o nariz para que fique mais parecido com seu amigo.

### O Game Boy é bem vindo

Os fãs do Game Boy também podem importar imagens do Game Boy Câmera, mas a qualidade fica um pouco pior. Aqui é onde a



verdadeira diversão começa. Em uma série de menus simples, você pode ajustar o sexo, tipo de corpo e tamanho de sua criação, pode até escolher uma orelha. De fato foi a opção que mais gostamos. Com o microfone você pode até dar vozes ao seu personagem. Depois de fazer isso, pode ir para as roupas. Há muita variedade aqui. Você escolhe por tipos diferentes de cuecas, chapéus, calças, meias, camisetas, luvas e muito mais. As opções variam de coisas básicas como roupas Jeans até roupas de aliens. E isso não é tudo, cada acessório pode ter a cor modificada. Então se quiser uma roupa de galinha, ela é sua. Se você tem o Paint Studio você ainda pode colocar logos em suas camisetas e coisas do tipo. Você pode até dar um nome, sexo e data de nascimento para a sua criação e salvar tudo isso em um disco.

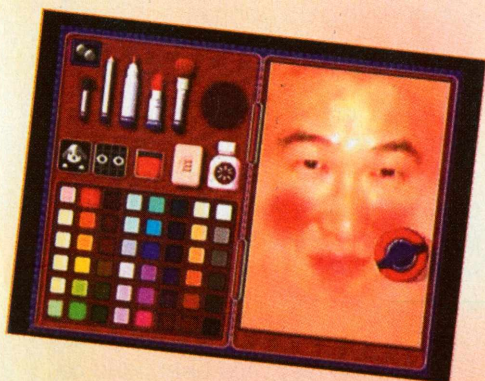
Como pode ver não há limites para as combinações, mas o que você vai fazer com o seu personagem depois de criá-lo? Você tem três escolhas. Você pode

aproveitar um show de modas com o seu personagem, pode expor seus personagens, ou fazer uma série de clips estrelando o seu personagem. Estes clips variam de danças até batalhas cinemáticas. Estas animações são muito bem feitas. Mas a verdadeira atração no Talent

Studio é o modo de fazer filmes. Aqui você pode editar um filme com ferramentas bem simples, determinar os movimentos das câmeras, cenários de fundo, efeitos especiais, músicas, subtítulos e muito mais. Mas é um pouco limitado, você pode usar no máximo 3 personagens e eles nunca podem estar na tela ao mesmo tempo.

### Finalizando

Mario Artist: Talent Studio, é um dos títulos mais interessantes que já vimos no N64, mas definitivamente precisa de uma audiência para ser apreciado. Criar caricatura é muito legal, no entanto que tenha pessoas para mostrar. É claro que pode mandar suas criações para a Randnet da Nintendo mas não há nada como encher a sua casa de risos com a sua criação. A coisa mais impressionante sobre Talent Studio é o quão fácil o menu é. Tirando a ferramenta de fazer filme, quase tudo se auto explica e é bem fácil. Mas mesmo sendo muito divertido, não vale a pena ser importado, pois é do 64DD. Infelizmente é o único título DD que é bom para valer a compra. Mas você realmente vai querer usar US\$200 para importar este jogo e brincar de Virtua-Frankenstein? O Mario Artist da Nintendo é muito divertido, mas até eles conseguirem achar um modo de criar jogos com isso, ele vai ficar na obscuridade.



**NINTENDO 64**

**MARIO ARTIST: TALENT STUDIO**

NINTENDO - 64DD  
EDITOR - 1 JOGADOR

GRÁFICO	3.9	INOVAÇÃO	3.8
SOM	4.0	DIVERSÃO	4.5
CONTROLE	3.8	<b>4.0</b>	

**PROS**

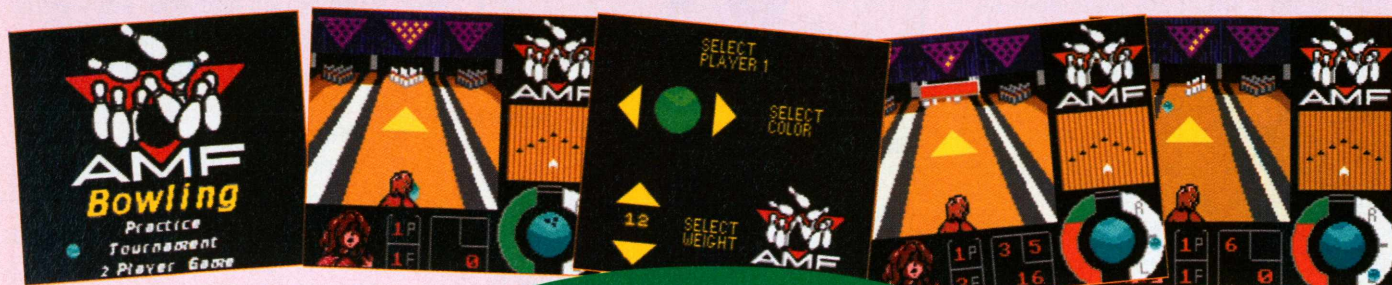
- 👉 A Nintendo traz menus intuitivos e apresentação maravilhosa
- 👉 Animações realistas e personagens bem detalhados

**CONTRAS**

- 👉 Não achamos

64

# AMF XTREME BOWLING



**SE PREPARE E ACABE COM TODOS OS PINOS NESTE JOGO DE BOLICHE PARA O GAME GOY COLOR**

Toneladas de companhias criaram toneladas de jogos de boliche para toneladas de sistemas, mas foi apenas no PC que o esporte foi reconhecido. Mas enquanto o GBC não tem nenhum poder para oferecer, ou gráficos 3D, certamente não breca os produtores de fazer um bom jogo para o sistema. A Majesco conseguiu (10-Pin Bowling). A Jaleco também (Pocket Bowling). E agora, a Vicarious Vision, a produtora responsável pelo jogo divertido Pro Darts foi para o mundo do boliche com AMF Xtreme Bowling. Este jogo não é de simulação é mais um estilo arcade, então o peso e velocidade da bola não entram muito em cena. O peso das bolas estão aqui e para ser honesto não vimos muita diferença entre a bola de 16 libras e a de 8.

Há 8 atletas para escolher e a única diferença entre eles está no som. No jogo, você posiciona o seu jogador, mira a bola, determina a sua força e depois a curva (direita ou esquerda). E você deve combinar tudo isso para derrubar todos os pinos. Todos os jogos de boliche de 8 e 16-bits têm estas características e para nós, quando você encontra um ponto que sempre derruba os pinos, isso mata a diversão. E sim, neste jogo há um posicionamento infalível. Simplesmente coloque o seu jogador no meio, mire na segunda flecha, poder total e um pouco de curva para a esquerda. Mas quer saber de uma coisa? Mesmo tendo este ponto chave, ainda é difícil acertá-lo com perfeição e isso resulta em um grande desafio. E mesmo que

tenhamos gostado da interface do jogo, olha que não gostamos muito deste esporte. Em muitas vezes, quando fazíamos uma jogada bem feita e simplesmente derrubávamos os pinos da frente e nem tocava nos de trás.

As reações naturais não estão aqui e tudo o que você precisa é de uma grande sorte para fazer um Spare. E como conseguir Spares é metade do jogo, isso realmente acaba com a diversão, muitas vezes desistimos do jogo simplesmente porque a inteligência do jogo não é afiada. O que realmente gostamos foi das vozes dos personagens, elas estão muito claras e em abundância. A dança turca depois de um strike é um pouco boba, mas adiciona muito para o jogo. E Deus abençoe o espaço extra do cartucho, a introdução de FMV foi uma das melhores que já vimos em um sistema portátil. Sim, ela dura apenas 5 segundos, mas é muito bem feita. E é claro que o modo Tournament e o de 2 jogadores ajudam muito na longevidade do jogo, mas apenas um pouco. Ah, sim mais uma coisa: não há como você ver os pontos durante o jogo... a interface oferece apenas os pontos que fez na jogada em que está, ele dá a pontuação toda apenas no final do jogo. É claro que há apenas 10 jogadas para memorizar, mas você nem sempre quer dar uma olhada nas jogadas passadas, para poder ver o

que preciso para ganhar.

## FINALIZANDO

É um jogo que você pega e começa a jogar, joga uma vez e deixa de lado, pega mais tarde, dá mais uma jogada de 20 minutos e o deixa de lado novamente. Este é o tipo do jogo. Mas a colisão dos pinos realmente acabam com a diversão do jogo, oferecendo um pouco de frustração que não deveria estar lá. Tirando tudo isso, fica bem perto da oferta da Jaleco. Adoraríamos se os produtores colocassem um modo Spare Practice assim como possibilitar ver toda a pontuação do jogo. Mas quem sabe para o Game Boy Advance...

**GBC** **GAME BOY COLOR**

**AMF XTREME BOWLING**

VATICAL ENTERTAINMENT - N/A

BOLICHE - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	28	INOVAÇÃO	31
SOM	33	DIVERSÃO	38
CONTROLE	37		

**PROS**

- Uma boa diversão
- A cena de FMV está demais

3.3

**CONTRAS**

- Os gráficos muito simples
- A colisão dos pinos
- O game é muito fácil

# ESCALA NET

## O Seu Site de Compras e Informações

**ANIMAIS & eia**  
Gatos  
Bernese Mountain  
Pet Terapia  
Gente Famosa

**GUIA DE REMEDIOS**  
Em Linguagem Clara, informações sobre:  
✓ 800 principais substâncias ativas (NOMES GENÉRICOS)  
Estão incluídas também:  
✓ 4.000 apresentações de remédios.  
Destinado a:  
• Leigos: para que compreendam os remédios receitados.  
• Profissionais da saúde: para que orientem facilmente os pacientes.

**TV Brasil**  
VOCE NA TV: Veja e saiba programar talentos. PARTICIPE!  
ESPLORAR Flavia Cristina  
FLAGRA: ...  
TERRA NOSTRA  
Guiliana e Hortência disputam Juanito  
A MURALHA  
MAURICIO WIANER  
Fábio Dias  
TUDO O CHAMADO DO CATU ANAÍDO

**GAMERS**  
48  
MAIS DE 400 MODELOS DE CARROS-REAIS!  
GRAN TORNEIO  
PC INCENDIA  
ESTRATÉGIA  
DONKEY KONG  
RAYMAN 2  
NA NOVA AVENTURA PARA O NINTENDO 64

**SPEAK ENGLISH**  
APRENDA INGLÊS EM 90 DIAS  
SEU CURSO DE INGLÊS EM CD  
CURSO COMPLETO EM 6 EDIÇÕES

**EGITO**  
Pirâmides  
Deuses  
Sociedade

**Ponto Cruz**  
Pegue & Faça  
Ponto Cruz  
RECICLANDO

**MP3 Magazine**  
Entrevista com Lucia Verissimo e Marisa Orti  
Novos Players Portáteis no mundo MP3  
30 MÚSICAS EM MP3

**RURAL**  
HIDROPONIA: interessante para pequenos proprietários  
Suinocultura  
TUCUN...  
Marcello Anthony

**ALO GAROTA!**  
150  
Cinema  
Moda  
Milla Jovovich  
Marcello Anthony

**Marlon Brasileiro**  
O SOM DO VERÃO 2000  
É PRA TIRAR O PÉ DO CHÃO  
MÚSICAS AO VIVO

**www.escala.com.br**

AQUI VOCÊ VAI ENCONTRAR

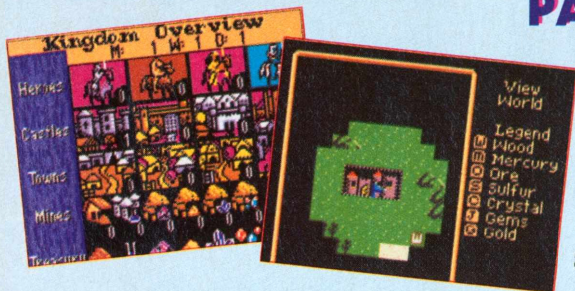
[www.escala.com.br](http://www.escala.com.br)



CDs CD-ROMs REVISTAS LIVROS CURSOS

# HEROES OF MIGHT & MAGIC

## UM JOGO DE SUCESSO NO PC CHEGA PARA O GBC



Jogamos todos os jogos Heroes of Might & Magic para o PC e se nos dissessem que um dia iríamos jogar no Game Boy, com certeza diríamos risadas. Um jogo de estratégia complicado para o PC em um portátil? Sim e o que vem depois? Unreal Tournament? Mas agora que jogamos, devemos admitir é realmente um jogo Heroes of Might & Magic, com sua essência trazida para um portátil. Sim, alguns sacrifícios foram feitos, muitos no modo campaign, mas o conteúdo principal do jogo está lá, completamente intacto.

HOMM tem elementos de fantasia e RPG, monstros, magias, tesouros, aventuras e personagens subindo de nível, mas tudo isso é apenas um disfarce. É um jogo puro de estratégia. Ele pode ficar um pouco complicado e podemos imaginar os novatos ficando frustrados e tentando imaginar o que está acontecendo. Você geralmente começa o jogo em uma cidade com um herói e a meta é pegar mais heróis. A cada turno você melhora a sua cidade para produzir melhores unidades militares enquanto move o seu herói e seu exército pelo mapa. O seu herói vai andar pelo mapa pegando tesouros, capturando minas de ouro e geralmente vai lutar com criaturas e você vai ter que derrotar algumas criaturas para pegar seus

tesouros. Mas os verdadeiros oponentes, são os outros três jogadores que também estão montando suas cidades e loucos para conquistar todas as cidades, incluindo a sua.

Quando acontece um combate, o jogo muda para um combate tático. Aqui é aonde você vai poder usar magias, atacar o outro cara com sua espada e geralmente fazer de tudo para acabar com seu oponente. O combate tático é muito mais sofisticado do que parece. Pontos de experiência, magias e até sorte são precisos e afetam os combates e quanto mais cidades construir, mais exércitos vai ter. Cada herói tem espaço para 5 criaturas em seu exército e ter um exército grande é o único meio de vencer. Para aqueles que já estão acostumados com o jogo e pegarem o do Game Boy, ficarão felizes.

### OS GRÁFICOS

Os produtores fizeram uma interface bem simples que deixa a navegação do jogo bem simples e direta. No entanto, o maior problema são os gráficos. Mesmo na versão do PC, as unidades eram bem pequenas e quando você aplica isso no Game Boy, você recebe figuras microscópicas navegando pelo vasto mapa do mundo. E mesmo que os produtores fizeram de tudo para facilitar a visão, você dificilmente consegue ver de quem é uma determinada unidade, ou como desprender uma unidade sua que está presa em algum lugar do terreno. Isso com certeza é a coisa mais frustrante do jogo. O jogo tático funciona muito melhor, pois o mapa



não se move e tudo o que deve saber está visível. E como o combate do jogo está bem balanceado, você vai ter tudo o que precisa para se divertir muito com este jogo surpreendente.

### FINALIZANDO

Enquanto a série HOMM ficou muito mais sofisticada de uns tempos para cá, o seu coração continua o mesmo como pode ver neste jogo. Neste respeito, esta conversão do Game Boy foi um experimento interessante e com sucesso de um dos melhores jogos de estratégia do PC e dá uma dica de que tipo de jogos poderemos ter no Game Boy Advance. O HOMM do Game Boy tem seus problemas, mas se conseguir tolerar os gráficos minúsculos, você vai encontrar coisas boas. É para aqueles momentos que você está louco para jogar um game de estratégia mas não pode usar seu computador. Uma grande maneira de matar uma hora ou duas.

**GBC** **GAME BOY COLOR**

**HEROES OF MIGHT & MAGIC**  
3DO - N/A  
ESTRATÉGIA - 1 JOGADOR

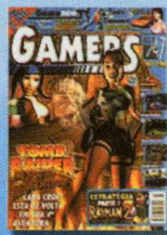
GRÁFICO	29	INOVAÇÃO	30
SOM	34	DIVERSÃO	39
CONTROLE	37	<b>3.3</b>	
<b>PRÓS</b> Não tirou a essência das versões HOM&M do PC			
<b>CONTRAS</b> Os gráficos estão ruins Os objetos estão muito pequenos			

# GAMERS

## NÚMEROS ATRASADOS



Cód.: RG 46  
Cada R\$ 2,90



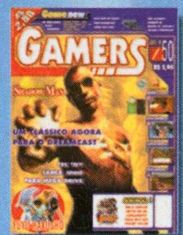
Cód.: RG 47  
Cada R\$ 2,90



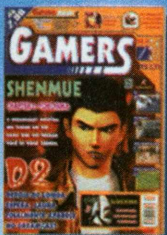
Cód.: RG 48  
Cada R\$ 2,90



Cód.: RG 49  
Cada R\$ 2,90



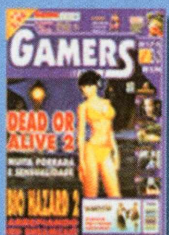
Cód.: RG 50  
Cada R\$ 2,90



Cód.: RG 51  
Cada R\$ 2,90



Cód.: RG 52  
Cada R\$ 2,90



Cód.: RG 53  
Cada R\$ 2,90



Cód.: RG 54  
Cada R\$ 2,90



Cód.: RG 55  
Cada R\$ 2,90



Cód.: RG 56  
Cada R\$ 2,99



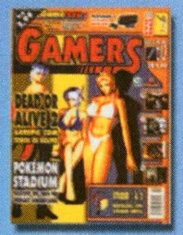
Cód.: RG 57  
Cada R\$ 2,99



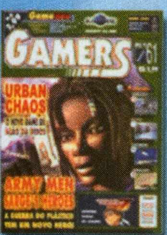
Cód.: RG 58  
Cada R\$ 2,99



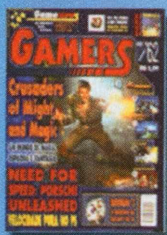
Cód.: RG 59  
Cada R\$ 2,99



Cód.: RG 60  
Cada R\$ 2,99



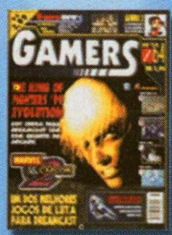
Cód.: RG 61  
Cada R\$ 2,99



Cód.: RG 62  
Cada R\$ 2,99



Cód.: RG 63  
Cada R\$ 2,99



Cód.: RG 64  
Cada R\$ 2,99



Cód.: RG 65  
Cada R\$ 2,99

## COMPLETE SUA COLEÇÃO

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

- |                                 |                                 |
|---------------------------------|---------------------------------|
| Cód.: RG 46 - Cada R\$ 2,90 ( ) | Cód.: RG 56 - Cada R\$ 2,99 ( ) |
| Cód.: RG 47 - Cada R\$ 2,90 ( ) | Cód.: RG 57 - Cada R\$ 2,99 ( ) |
| Cód.: RG 48 - Cada R\$ 2,90 ( ) | Cód.: RG 58 - Cada R\$ 2,99 ( ) |
| Cód.: RG 49 - Cada R\$ 2,90 ( ) | Cód.: RG 59 - Cada R\$ 2,99 ( ) |
| Cód.: RG 50 - Cada R\$ 2,90 ( ) | Cód.: RG 60 - Cada R\$ 2,99 ( ) |
| Cód.: RG 51 - Cada R\$ 2,90 ( ) | Cód.: RG 61 - Cada R\$ 2,99 ( ) |
| Cód.: RG 52 - Cada R\$ 2,90 ( ) | Cód.: RG 62 - Cada R\$ 2,99 ( ) |
| Cód.: RG 53 - Cada R\$ 2,90 ( ) | Cód.: RG 63 - Cada R\$ 2,99 ( ) |
| Cód.: RG 54 - Cada R\$ 2,90 ( ) | Cód.: RG 64 - Cada R\$ 2,99 ( ) |
| Cód.: RG 55 - Cada R\$ 2,90 ( ) | Cód.: RG 65 - Cada R\$ 2,99 ( ) |

Nome: \_\_\_\_\_

Endereço: \_\_\_\_\_

Cidade: \_\_\_\_\_ Estado: \_\_\_\_\_ Cep: \_\_\_\_\_

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (0\*\*11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

# DIABLO III



## SERIA UM GAME PERFEITO SE NÃO FOSSE POR ALGUNS DETALHES

Achamos que vamos se tornar os editores mais odiados da história dos games. Antes de qualquer coisa, nós temos motivos para não dar a pontuação máxima para Diablo II. Mas há muitas coisas boas junto com as más. Olha que a Blizzard não é conhecida por fazer jogos horríveis. Mas continue lendo, prometemos que seremos justos.

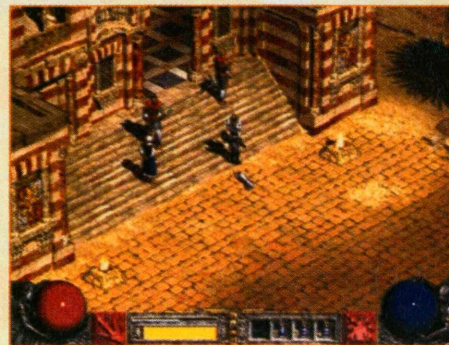
Para começar falando dos problemas da Battle.net. Ficamos realmente surpresos com a quantidade de pessoas que reclamavam de seus problemas com o jogo. Um dos problemas que nos deixaram preocupados, foi que no primeiro dia que o jogo foi lançado, outro Patch para jogar no battle.net já estava sendo feito. Na maior parte não vimos os problemas que as pessoas estavam falando, mas um de nossos personagens (uma Sorceress de nível 17) desapareceu depois que entramos na Battle.net. Já tínhamos pego o patch e começado a jogar, então achamos que o verdadeiro problema foi da Battle.net. E enquanto haviam muitas pessoa querendo jogar o game online haviam muitos servidores quebrados,

impossibilitando a maioria dos jogadores. A Blizzard veio trabalhando um pouco nisso e estabilizou bastante. Mas depois das pessoas terem pago uma nota no jogo, imagine como eles ficaram felizes com estes acontecimentos iniciais.

### Os gráficos e som

Agora que já explicamos isso, podemos continuar falando do jogo. Lutamos com os mesmos monstros por cerca de 5 horas seguidas e isso nos aborreceu. Vamos começar com o aspecto mais comum de todos os jogos. Os gráficos. Por estar sendo produzido por volta de 3 anos, Diablo II realmente não é muito bonito. É muito parecido com o Diablo e usa até a engine dele. Alguns detalhes são bons, particularmente nos calabouços do Act II. Mas os personagens e monstros não são muito belos, nem parece que foram gasto três anos neles. Os gráficos são acima da média, mas não excelentes. O som por outro lado, é muito bom. Todos os monstros diferentes tem seus próprios sons. A atuação de voz mais uma vez foi feita com muito talento e adiciona bastante para o jogo. Até mesmo as coisas pequenas que os personagens dizem quando não tem espaço em seus inventários, é legal.





A música do jogo também é muito boa. E no final, com todas estas cenas cinematográficas você percebe que está jogando um game de qualidade da Blizzard. Eles são fanáticos. Uma das mais belas cenas de CG vistas no mundo dos games. Eles fazem o jogo como se fosse um filme. Gostamos muito de ver as cenas de CG do jogo.

#### A jogabilidade

A jogabilidade é muito divertida e cheia de ação. É divertida por algumas horas. Mas então algo acontece. Você começa a descobrir que todo o jogo vai ser repetitivo. Lutar com os mesmos monstros com cores diferentes assim como seus nomes de novo e de novo, apenas com habilidades diferentes. E logo que ficar feliz em acabar com todas as criaturas irá descobrir que vai ter que fazer tudo de novo. Ainda bem que existem os Town Portals e os Waypoints para facilitar a viagem pelo jogo. Pois se não existissem, com certeza desligaríamos o computador. Sim, de algum modo, mesmo com estas reclamações, voltamos a jogar Diablo II e lutamos repetidamente com as mesmas criaturas. Mas mesmo com isso dito, não sabemos se vale a pena querer voltar a jogar o game com cada personagem e depois que a Bnet apagou a nossa Sorceress, não tivemos mais vontade de jogar com ela de novo. Se houvesse um sistema de batalha mais completo, como em Revenant, o jogo iria nos manter presos por mais um tempo.



Você vai ouvir o barulho do click de seu mouse o tempo todo no jogo. Estas são nossas opiniões e gostos, você é livre para discordar, mas algo que todos concordamos é de como é fácil começar a jogar o game.

#### Uma maravilhosa interface

Diablo II tem uma interface fantástica. Tudo sobre ele é maravilhoso. Inventário, informações do personagem e só é usada metade da tela, quando está em combate e a tela só é usada por inteiro quando você está conversando na cidade.

Uma das grandes coisas de Diablo II é a Árvore de Habilidades. É a única coisa do jogo que o mantém preso. Há muitas habilidades únicas para cada personagem. A árvore funciona de um tal modo que você deve aprender umas habilidades para

conseguir outras mais fortes no futuro. E enquanto alguns jogadores possam ficar chateados por não saber escolher as habilidades, isso nos interessou bastante. Todas as habilidades e personagens fazem do jogo bem balanceado, uma área que a Blizzard sempre impressionou. Cada personagem tem suas próprias vantagens e desvantagens que resulta em uma experiência válida. Você deve saber

escolher o seu tipo de personagem, do Barbarian que foi feito só para lutar até a Sorceress que foi feita apenas para soltar suas magias e ficar fora de combates corpo-a-corpo.

E agora que vocês viram os pontos ruins e bons do jogo devem estarem se perguntando: gostamos do jogo? Bem... sim. Este infelizmente é um dos jogos que são estragados por sua jogabilidade repetitiva. Há muita diversão aqui, mas há uma frustração também. Diablo II é um bom jogo, mas não é perfeito.



**PUBLICADO:** Blizzard

**JOGADORES:** 8

**GENERO:** RPG

**LANÇADO:** 30/06/00

**WEB SITE:** [www.blizzard.com](http://www.blizzard.com)

**GRÁFICO:** 4.5

**SOM:** 5.0

**JOGABILIDADE:** 3.5

**ORIGINALIDADE:** 4.0

**DIVERSÃO:** 4.5

**NOTA FINAL:** 4.5

**REQUERIMENTOS:** 

**Mínimo:** Pentium 233, 64MB RAM, 950 MB de HD, CD-ROM 4x

**Recomendado:** Pentium III, 128MB RAM, 1,5 GB de HD, CD-ROM 24x

# DARK REIGN 2

**ESTA ATUALIZAÇÃO 3D OFERECE MAIS DO MESMO. VOCÊ GOSTA DO MESMO, GOSTA?**

Este update 3D oferece mais do mesmo. Você gosta do mesmo, certo? Então há um garoto fazendo um teste na escola e a pergunta é "O que vai ser do futuro?" E esse garoto que sabe tudo sobre o futuro de Dark Reign 2 irá dizer: "No futuro, uma Terra ecologicamente instável irá cair nas mãos de uma força de polícia, a Jovian Detencion Authority. A JDA está em batalhas constantes com alguns civis conhecidos como os Sprawlers. Os Sprawlers conseguem uma tecnologia muito boa nessa briga com a JDA e a Terra sofre um forte drama em seu capítulo final." Daríamos para ele um A, mas se pensasse direito daria um F. Ele não roubou apenas a idéia de Dark Reign mas de todos os jogos de "Futuro apocalíptico" por aí afora. De qualquer modo, aqui vem a seqüência de um jogo 2D que a Activision havia lançado há alguns anos atrás. De fato este jogo acontece antes do primeiro. Mas não importa, é uma engine totalmente em 3D e com muito mais opções. ED não faz diferença se jogou

o primeiro ou não. Então vá pegá-lo.

### O que tem de bom?

Em primeiro lugar, o jogo é lindo. Nós no divertíamos apenas dando zoom para ver nossos soldados de todos os ângulos. A câmera também é muito fácil de se usar é como em Myths e Shogun e também é rápida. Há seis modos de câmera para selecionar e segurando F e movendo o mouse, você move a câmera livremente. É claro que você não precisa jogar no modo 3D, a visão é sobre a cabeça e você pode jogar no modo 2D. (Há uma vantagem nisso, nos jogos multiplayer fica mais fácil de definir o que está acontecendo.) Os tipos de terreno são bem básicos, árvores, montanhas, neve e assim por diante, mas os detalhes de cada um é impressionante. A chuva cai na água, a neve cai gentilmente no chão, placas se iluminam de noite e se apagam de dia. E as montanhas. Cavalheiros quando quiseram construir este jogo, não estavam com

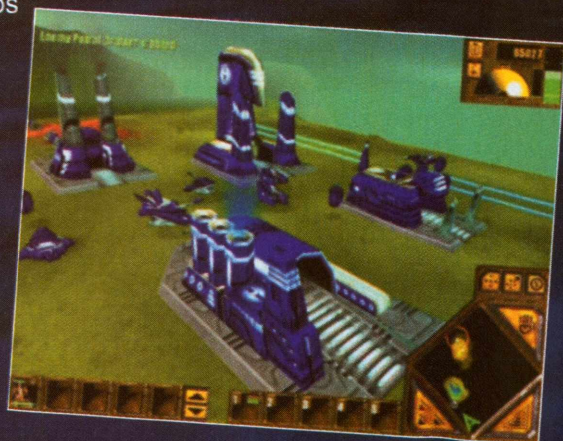
vontade de fazer muitos terrenos planos. Há muitas montanhas. A Pandemic construiu muitos montes everestes. De fato eles exageraram um pouco, nos mapas mais escuros é difícil de se navegar.

A engine parece bem robusta também. Não travou e nem tivemos problemas

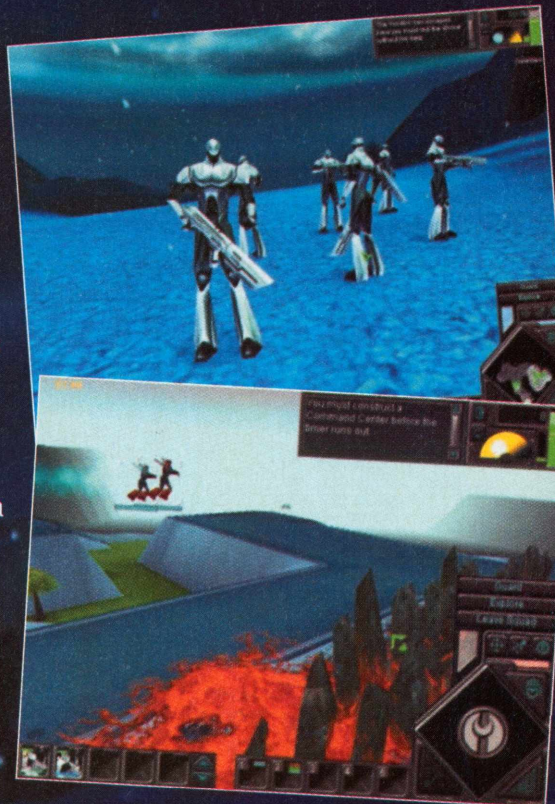


mesmo puxando o nosso computador ao máximo. E enquanto seja uma prática comum agora, Dark Reign usa a sua própria engine para mostrar as cenas entre o jogo. O que é interessante aqui, é que de algum modo é dinâmica, é que dependendo do que fizer durante o jogo, as suas unidades que aparecerem nas cenas estarão do jeito que você deixou. A única coisa que não gostamos muito, é que haviam muitas cenas que interrompiam a ação. De qualquer modo, os produtores devem terem ficado bem orgulhosos de sua engine, eles até a usaram na tela de menu. Quando entra pela primeira vez no jogo, você encontra um menu básico, mas quando escolhe uma opção, o menu fica muito legal.

Este jogo realmente tem belos







gráficos e uma boa engine. Então o que mais é bom? A interface é fácil de se usar e é bem poderosa. As opções da AI das unidades são ótimas e o melhor de tudo é que você pode construir ícones de atalho para qualquer lugar, o que significa que você não vai mais precisar ficar procurando algo importante. Também é muito fácil agrupar e chamar suas unidades também. De fato o único problema com a interface foi mini-mapa, mas isso iremos dizer mais tarde. O jogo é rico em características. O jogo tem um editor de mapas para você fazer os seus terrenos e trocar com seus amigos e tem até um arquivo TXT de como mexer nas regras do jogo. Você pode até exportar suas estatísticas de combate para arquivos HTML. Além das duas campanhas do jogo de um jogador, você pode jogar em um modo de treinamento e há muitos modos de multiplayer para mantê-lo ocupado. Você pode até jogar no modo de um jogador com um amigo

te ajudando, algo que poucos jogos incluem. É claro que este jogo tem uma grande comunidade online e suas salas de chats estão cheias, mas isso pode não durar para sempre, pois Diablo II acaba de chegar.

#### O que tem de mal?

E sim, encontrar o caminho. Este não seria um jogo de estratégia real, sem ter a procura por locais e inimigos. De fato, esta característica vem lado a lado com Warcraft II. Mas há um grande problema com isso, pois geralmente as suas unidades tendem a não obedecer mesmo quando está havendo uma batalha. Pior ainda é o mini-mapa. Realmente é lixo, é muito pequeno, é muito escuro e não tem detalhes e como os terrenos do jogo são enormes, este item não serve para nada. E as coisas não melhoram com a história e nem as unidades. Não há nenhum pouco do charme de Warcraft II aqui, apenas um monte de caras em tanques futuristas. Claro que ninguém pode fazer personagens tão legais quanto o de Warhammer, mas pelo menos coloque um pouco de esforço nisso.

Algumas missões são muito

lineares também. Uma em particular da JDA, onde você deve escoltar um monolito gigante dos inimigos kamikazes (nem nos pergunte) nos deixou furiosos. Essa missão não é apenas inútil por não lhe dar a base para construir nenhuma unidade, ela é muito difícil e frustrante. Por que essas missões de puzzle sempre ficam ruins em jogos de estratégia? Tudo isso não nos afastou do jogo, mas ele também não vai nos segurar por muito tempo.

**PUBLICADO:** Activision

**JOGADORES:** 32

**GENERO:** Estratégia

**LANÇADO:** 30/06/00

**WEB SITE:** [www.activision.com](http://www.activision.com)

**GRÁFICO:** 4.0

**SOM:** 3.5

**JOGABILIDADE:** 3.5

**ORIGINALIDADE:** 3.5

**DIVERSÃO:** 3.5

**NOTA FINAL:** 3.5

**REQUERIMENTOS:** 

**Mínimo:** Pentium 266, 64MB RAM, 550 MB de HD, CD-ROM 4x

**Recomendado:** Pentium III, 128MB RAM, 650 MB de HD, CD-ROM 24x



# PRÓDICAS

## DREAMCAST

### GRAND THEFT AUTO 2

#### Level select

Entre com SESAME como o nome de seu jogador.

#### 99 vidas

Entre com BIGCATS como o nome de seu jogador.

#### Invencibilidade

Entre com INFINITY como o nome de seu jogador.

#### Todas as armas

Entre com BIGGUNS como o nome de seu jogador.

#### Double damage power-up infinito

Entre com DBLWAMMY como o nome de seu jogador.

#### Invisibility power-up infinita

Entre com SCOOBYDO como o nome de seu jogador.

#### Electro Gun infinito

Entre com BIGFRIES como o nome de seu jogador.

#### Flame Thrower infinito

Entre com TOASTIES como o nome de seu jogador.

#### Tenha as mesmas armas depois de morrer

Entre com LOSTTOYS

como o nome de seu jogador.

#### Sem policia

Entre com LAWLESS como o nome de seu jogador.

#### \$500,000

Entre com MUCHCASH como o nome de seu jogador.

#### \$10 million

Entre com ULTIMATE como o nome de seu jogador.

#### 5X multiplier

Entre com BOYAKASH como o nome de seu jogador.

#### Maximum respect para todas as gangs

Entre com ALLFRIEND como o nome de seu jogador.

#### Maximum Wanted level

Entre com BADBOYZ como o nome de seu jogador.

#### Gore mode

Entre com WOUNDED como o nome de seu jogador.

#### Todos os pedestres são Elvis

Entre com ERRHUH como o nome de seu jogador.

## DREAMCAST

### GAUNTLET LEGENDS



aperte e segure o botão de ataque.

#### Tela de pausa cheia

Pause o game e aperte X + Y.

#### Screensaver

Fique parado sem mexer o controle para que um screensaver apareça.

#### Maximum levels

**Nota:** um controle que possuir botões turbo ajudará e muito neste truque.

Comece um jogo no primeiro nível no mountain world. Vá para o primeiro degrau. Em frente dos degraus,



## GBC GAME BOY

### RAYMAN

#### Level select

Entre com CH5G4mS1jD como password para acessar o world map com todos os levels destravados.

aperte B, →, A, ↑, B, ←, A, ↓, B, →.

#### World map

Pause o game, então aperte A, ←, A, ←, A, B, →, B, ↑, B, A, ←, A, ↓, A.

#### 99 vidas

Pause o game, então aperte A, →, B, ↑, A, ←, B, ↓, A, →, B, ↑, A, ←, B.

#### Energia cheia

Pause o game, então

#### Todos os powers

Pause o game, então aperte →, ←, ↑, ↓, A, ↑, ↑, ↓, ↓, B, →, →, ←, ←, A.

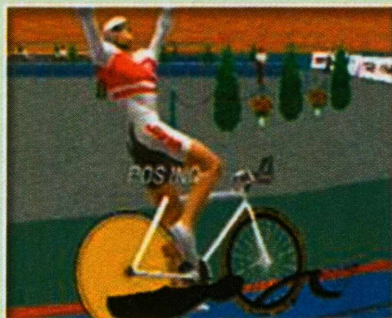


## NINTENDO 64

### INTERNATIONAL TRACK AND FIELD 2000

#### Pole vault

Entre com L.A. no modo championship para destravar o pole vault. Se entrar com o código corretamente, você ouvirá um som.



#### Eventos extras

Entre com Montreal no modo championship para destravar eventos secretos como a pole vault e levantamento de peso. Se entrar com o código corretamente, você ouvirá um som.

#### Gold mode

Entre com Helsinki no modo championship. Se entrar com o código corretamente, você

ouvirá um som.

#### Silver mode

Entre com Munich no modo championship. Se entrar com o código corretamente, você ouvirá um som.

#### Metal mode

Entre com Sydney no modo championship. Se entrar com o código corretamente, você ouvirá um som.

#### Tutorial em verde

Entre com México no modo championship. Se entrar com o código corretamente, você ouvirá um som.



## GBC GAME BOY

### DUKE NUKEM

#### Level select

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

#### Invencibilidade

Na tela de título, aperte ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, ↑, ↑

## GBC GAME BOY

### ASTERIX: SEARCH FOR DOGMATIX

Level	Level passwords	3	MLSPS
2	Password	4	RSFMS
	CQPSJ	5	TPPGN

# Gamers

## Para

## anunciar,

## ligue:

## (0\*\*11)

## 3641-0444

 **DREAMCAST**
**MDK 2****Personagens misturados**

Pause o game, então segure L + R e aperte ↑, ↓, →, ←, A, Y, B, X, X + Start para jogar com o personagem totalmente misturado com outros personagens.

**Câmera maluca**

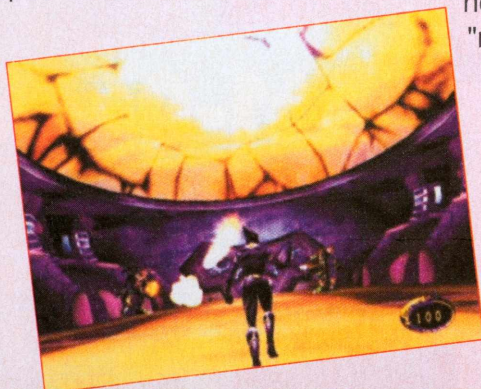
Pause o game, então segure L + R e aperte A, B, A, B.

**Câmera "Panning"**

Pause o game, então segure L + R e aperte B, A, B, A.

**Slow-motion mode**

Enquanto joga com Max, segure R e aperte ↑, ↑, ↑, ↑.

**Sons de peito do Doctor Hawkins**

Enquanto joga com Doctor Hawkins, aperte L + R + ← + A.

**Tela de pausa cheia**

Pause o game, então aperte X + Y.

**Game music**

Toque a faixa dois ou acima disto em um CD player para escutar as músicas do game.

**Artwork e sons escondidos**

Coloque o GD do game em um drive de PC e você poderá encontrar imagens em JPG, áudio em WAVE e MP3, tudo isso está no diretório "mdk2".

 **NINTENDO 64**
**JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000****Cheat mode**

Na tela de menu, aperte L, ▲, ▲, ▼, ▲, ▼ para aparecer a opção Cheats Menu.

**Manobras**

Adquira um pouco de ar, então segure R e entre com os seguintes códigos para a correspondente manobra:

Nac Nac

Z

Sem as mãos e sem os pés

↓, Z

Sem as mãos

←, →, Z

Side Prone

↑, Z

Can Can

A

Recliner

↓, A

Cliffhanger

←, →, A

Scorpion

↑, A

One Foot Can Can

B

Surfer

↓, B

Super Mac

←, →, B

Rodeo

▼

Saran Wrap

↓, ▼

Toe Clip

↑, ▼

Fender Grab

◀

Backflip

↑, ◀

 **PLAYSTATION**
**GRIND SESSION****Todos os levels**

Pause o game, então aperte O, ↑, ↓, □, ▲.

**Todas as manobras**

Pause o game, então aperte ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, ↑, →.

 **PLAYSTATION**
**EAGLE ONE: HARRIER ATTACK****Level select**

Pause o game e aperte R1, L1, R2, L2, Start.

aperte R1, L1, R2, L2, L1.

**Invencibilidade**

Pause o game e

**Munição infinita**

Pause o game e aperte R1, L1, R2, L2, R1

## DREAMCAST

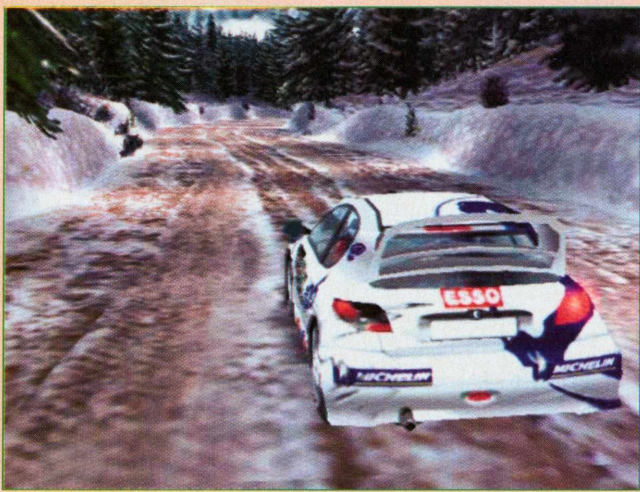
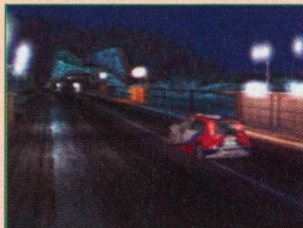
### V-RALLY 2

#### Todos os carros e pistas

Na tela de progressão de jogo, aperte L, R, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, A, A e Start.

Quando cada caixa em

tela de progressão de jogo é destacada, aparecerá com o artigo pertinente (bonus cars ou championships).



## DREAMCAST

### NIGHTMARE CREATURES 2

#### Level select

Na tela em que aparece a tela de new game, coloque o cursor sobre Options.

Segure B aproximadamente três segundos, então aperte Y, A, X, B.

Segure X aproximadamente um segundo, então aperte B.

#### Cheat mode

Pause o game, então segure L + R e aperte ←, B, X, ←, B, X, ←, B, X, A, X para aparecer a opção de cheat menu.

Veja a introdução da Kalisto

Coloque o disco do jogo em um CD-ROM de PC para ver a introdução da Kalisto do game com um Movie Player.

#### Artwork e sons escondidos

Coloque o disco do jogo em um CD-ROM de PC para encontrar alguns wallpapers e imagens do game.

#### Tela de pausa cheia

Pause o game, então aperte X + Y.

#### Screensaver

Fique parado sem mexer o controle para que um screensaver apareça.

## GBC GAME BOY

### BUGS BUNNY'S CRAZY CASTLE 4

#### Level passwords

Level	Password	4-3	RD5 S3?	7-6	H0F 02?	10-7	3BC 01S
1-2	RHY 043	4-4	F4Y 034	8-1	70Y 022	10-8	W2M 01Z
1-3	HDY 04?	4-5	34Y 032	8-2	?8Y 020	11-1	P0M 01X
1-4	7DY 04Z	5-1	WZY 034	8-3	7SY 020	11-2	W53 006
1-5	KQM 04X	5-2	3GY 030	8-4	HJP 02Y	11-3	MSM 01T
2-1	765 04X	5-3	WNP 03Z	8-5	70P 02Z	11-4	F0C S04
2-2	?GP 04Z	5-4	563 03T	8-6	18P 02Y	11-5	MJC S04
2-3	TDP 04X	5-5	FZM J24	9-1	PSP J15	11-6	WSW 80Z
2-4	KNY S4V	6-1	5GM 03T	9-2	H0F S17	11-7	38F S02
2-5	TQC S34	6-2	W6W S3V	9-3	72Y 814	11-8	F2M 80Z
3-1	1DF S35	6-3	P6C S26	9-4	KSF S16	12-1	PL3 S00
3-2	9DF S33	7-1	PGC S22	9-5	RSF S15	12-2	CSP S05
3-3	?Q5 S34	7-2	FQM S24	9-6	K0P S25	12-3	5V3 S0?
4-1	T45 S34	7-3	M4P S27	10-1	RJ5 S11	12-4	KQR 000
4-2	?XP 83Z	7-4	WD5 S20	10-2	1B3 S1?	12-5	R6R J0T
		7-5	3DP S22	10-3	TB3 S1Z	12-6	1DT 001
				10-4	YLW 011	12-7	TD9 00X
				10-5	PLW 010	12-8	H4K J?7
				10-6	FBC 01V	13-1	R4K J?7


**PLAYSTATION**
**SIM THEME PARK****Nenhum dinheiro removido do banco**

Durante o park, aperte [←, ↓, X, O] oito vezes e aperte Start. Se entrar com o código corretamente, você irá ouvir um som.

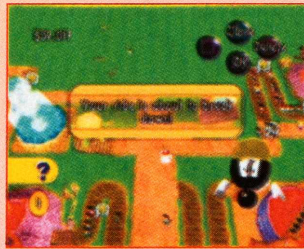
**Extra gold tickets**

Durante o park, aperte [↑, ↓, ←, →, O, →, ←, ↓, ↑, O] quatro

vezes e aperte Start. Se entrar com o código corretamente, você irá ouvir um som.

**Adquira tudo**

Durante o park, aperte [↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, ↓, →] oito vezes e aperte Start. Se entrar com o código corretamente, você irá ouvir um som.



**PLAYSTATION**
**COLONY WARS 3: RED SUN****Cheat Codes**

Vá para Home Station e aperte R2, R2, L2 L2, R1, R1, Select, Select para ativar a opção de cheat. Então, entre com um dos códigos abaixo:

**Pular de missão**

Entre com o código Quickie.

**Todas as naves**

Entre com o código Greyam Beard.

**Todas as armas**

Entre com o código Armoury.

**Todas as armas carregadas nas naves**  
Entre com o código

Big Daddy.

**Afterburners infinitos**

Entre com o código Jalferezi.

**Hull e shield infinitos**

Entre com o código Awrate.

**Munição infinita**

Entre com o código Sly'n Devious.

**Nenhuma arma aquece demais**

Entre com o código ROCKWROK.

**Desativar todos os cheats**

Entre com o código All Cheat Off.


**PLAYSTATION**
**STREET FIGHTER EX 2 PLUS****Maniac mode**

Na tela de menu, coloque o cursor sobre Practice e aperte Select, Select, Select, Select, Select, ←, Select, Select, Select, Select, Select, ↓, Select, Select, Select, →, Select, ↓, Select, Select, Select, Select para destravar o maniac mode.

**Samples em maniac mode**

Na tela de menu, coloque o cursor sobre Practice e aperte Select, ↓, Select, ←, Select, ↑, Select, ↑, Select, →, Select, ↑, Select, ←, Select, ↑,

Select, →, Select para destravar o samples em maniac mode.

**Vs. Bison 2 bonus game**

Na tela de menu, coloque o cursor sobre Bonus e aperte Select (13 vezes), ↑, Select, Select, Select, Select, ↓, Select (13 vezes).

**Excel e Satellite bonus games**

Na tela de menu, coloque o cursor sobre Bonus e aperte Select, Select, Select, Select, →, Select, Select, Select, ←, Select, →, Select, Select para destravar o Excel e Satellite bonus games.



**PLAYSTATION**
**NIGHTMARE CREATURES 2****Caminhar entre as paredes**

Na tela de menu, segure L1 + R2 + O +

□ e aperte Select. Se o truque estiver correto, uma mensagem irá aparecer.

**Invencibilidade**

Pause o game, então segure L1 + R2 + O + □ e aperte Select. Um menu de cheats irá aparecer.

PC **PC - CD ROM**



**DEUS EX**

**Cheats codes**

**Nota:** Este procedimento envolve editar um arquivo do jogo; crie uma copia auxiliar do arquivo antes de proceder. Use um editor de texto para editar o "user.ini" que está no diretório "deusex/system". Localize uma linha que já é ligada a uma função de jogo, como "T". Adicione o comando "talk" nesta linha. Por exemplo, t=talk. Repita isto para todas as entradas para aquela linha no arquivo. Aperte T durante um jogo, aperte [backspace] para remover a palavra "Say" da janela de conversa, então digite "set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True" para habilitar modo de cheat. Então, aperte T e entre em um dos códigos seguintes para ativar a função de cheat correspondente:

**RESULT CODE**

God mode  
 Todas as imagens  
 Todos os skill points  
 Todos os basic augmentations  
 Todas as armas  
 Munição cheia  
 Health cheio  
 Energia cheia  
 Flight mode ativado  
 Flight mode desativado  
 Third party view ativado  
 Third party view desativado  
 Invisibilidade  
 Habilite EMP field  
 Mate a atual mire  
 10,000 créditos  
 Abra a porta escolhida  
 Esconda o menu  
 Jogue uma massa nos inimigos

**CHEAT**

god  
 allimages  
 allskillpoints  
 allaug  
 allweapons  
 allammo  
 allhealth  
 allenergy  
 fly  
 walk  
 behindview 1  
 behindview 0  
 invisible  
 iamwarren  
 tantalus  
 allcredits  
 opensesame  
 legend  
 spawnmass

Pegue o item escolhido summon [Nome do item]

**Nome dos itens**

Use um dos nomes seguintes com summon [Nome do item]:

- |                |                       |
|----------------|-----------------------|
| AcousticSensor | MultiTool             |
| Ammo10mm       | WeaponAssaultShotgun  |
| Ammo3006       | WeaponFlameThrower    |
| AmmoDart       | WeaponGasGrenade      |
| AmmoDartFlare  | WeaponLAM             |
| AmmoDartPoison | Weaponmodaccuracy     |
| AmmoNapalm     | Weaponmodclip         |
| AmmoPlasma     | Weaponmodlaser        |
| AmmoRockets    | Weaponmodrange        |
| AugBallistic   | Weaponmodrecoil       |
| AugCloak       | Weaponmodscope        |
| AugDatalink    | Weaponmodsilencer     |
| AugEMP         | WeaponPistol          |
| AugEnviro      | WeaponPlasmaRifle     |
| AugIFF         | WeaponProd            |
| AugShield      | WeaponRifle           |
| AugStealth     | WeaponSawedOffShotgun |
| AugTarget      | WeaponShuriken        |
| Basketball     | WeaponStealthPistol   |



**GBC GAME BOY**

**MR. NUTZ**

**Level passwords**

Level	Password		
	4	CCLLRS	
2	DDMMNN	5	JJMPPR
3	NNRRGG	6	SWWTCH

**GBC GAME BOY**

**TAZMANIAN DEVIL: MUNCHING MADNESS**

**Level passwords**

Level	Password
China	BLG NGJ PDF FTJ
Greece	LLL NLJ KDJ FFJ
Switzerland	LMB PBK TFK DPK

# GAMESHARK

## DREAMCAST

### BUST-A-MOVE 4

Points no máximo P1

D040BF7E

00000010

Sem os Points P1

AE536D30

00000000

Points no máximo P2

24CF5F8A

00000010

Sem os Points P2

E467245B

00000000

## DREAMCAST

### SUPER MAGNETIC NEO

Vidas infinitas

BD4E33B2

00000063

Extra Zebi Coins

1B1F1FAE

C0705041

1B1C1FAE

00000032

## DREAMCAST

### TECH ROMANCER



Funds infinitos

4CE2124F

000000F0

Sem dano P1 & P2

E8871516

00000000

Códigos para o player 1

Armor infinito para Player 1

6B9326C3

00000064

50% de Armor

6B9066C3

4070504D

6B9326C3

00000032

Sem Armor

6B9326C3

00000000

Special Power no máximo

70819E80

00000028

Sem Special Power

70819E80

00000000

Estrago total

E8875516

00000090

50% de Dano

E8841516

C0705041

E8875516

00000048



Sem Dano

E8875516

00000000

Só é preciso vencer 1 vez

C8ABAA7A

00000001

A91B1C13

00000001

Códigos para o player 2

Armor infinito para Player 2

82BFC082

00000064

50% de Armor

82BC8082

4070504D

82BFC082

00000032

Sem Armor

82BFC082

00000000

Special Power no máximo

A95F1C13

00000028

Sem Special Power

A95F1C13

00000000

Estrago total

1E605B13

00000090

50% de Dano

1E631B13

C0705041

1E605B13

00000048

Sem dano

1E605B13

00000000

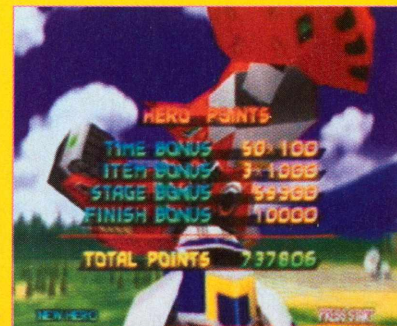
Só é preciso vencer 1 vez

363969C5

00000001

A92F1C13

00000001





## **PLAYSTATION**

### **COVERT OPS: NUCLEAR DAWN**

Energia infinita

80010402 1000

Aperte L1 + L2  
para armas extras

D01C9890 0005

80010470 02FF

D01C9890 0005

80010472 03FF

D01C9890 0005

80010474 2EFF

D01C9890 0005

80010476 30FF

D01C9890 0005

80010478 33FF

D01C9890 0005

8001047A 39FF

D01C9890 0005

8001047C 38FF

Aperte R1 + R2 para  
todas as Keys (1/1)

D01C9890 000A

80010470 0A01

D01C9890 000A

80010472 0B01

D01C9890 000A

80010474 0C01

D01C9890 000A

80010476 0D01

D01C9890 000A

80010478 0E01

D01C9890 000A

8001047A 0F01

D01C9890 000A

8001047C 1001

Aperte R1 + R2 para  
todas as Keys (2/2)

D01C9890 000A

8001047E 1101

D01C9890 000A

80010480 1101

D01C9890 000A

80010482 1201

D01C9890 000A

80010484 1301

D01C9890 000A

80010486 1401

D01C9890 000A

80010488 1501

D01C9890 000A

8001048A 1701

Aperte L2 + R2  
para os Itens (1/2)

D01C9890 0003

80010470 0001

D01C9890 0003

80010472 0601

D01C9890 0003

80010474 1601

D01C9890 0003

80010476 2801

D01C9890 0003

80010478 1801

D01C9890 0003

8001047A 1901

D01C9890 0003

8001047C 1A01

D01C9890 0003

8001047E 1B01

Aperte L2 + R2  
para os Itens (2/2)

D01C9890 0003

80010480 1D01

D01C9890 0003

80010482 1E01

D01C9890 0003

80010484 2101

D01C9890 0003

80010486 2201

D01C9890 0003

80010488 2301

D01C9890 0003

8001048A 2401

D01C9890 0003

8001048C 2501

D01C9890 0003

8001048E 2601

D01C9890 0003

80010490 2701

D01C9890 0003

## **PLAYSTATION**

### **THE LEGEND OF DRAGON**

Permite jogar com o sistema  
de Mod-Chip

D01BF172 1040

801BF172 1000

D00FAA36 1040

800FAA36 1000

Máximo de gold

800B995C 967F

800B995E 0098

Uma luta para um máximo  
de gold

800BB620 FFFF

Uma luta para um máximo  
de Exp

800BB65C 423F

800BB65E 000F

O tempo de jogo é 00:00

800B9968 0000

800B996A 0000

Save a qualquer hora

30059068 0001

Todas as Armas

(Só para usuários de Caetla)

B0FF0001 00000001

300B9AB0 0000

## **PLAYSTATION**

### **RAMPAGE THROUGH TIME**

Specials Boris infinito

801F6BDE 0044

Sem Specials Boris

801F6BDE 0000

Specials Curtis infinito

801F6A5A 0044

Sem Specials Curtis

801F6A5A 0000

Specials George infinito

801F6EE6 0044

Sem Specials George

801F6EE6 0000

Specials Harley infinito

801F74F6 0044

Sem Specials Harley

801F74F6 0000

Specials Lizzy infinito

801F706A 0044

Sem Specials Lizzy

801F706A 0000

Specials Myukus infinito

801F7372 0044

Sem Specials Myukus

801F7372 0000

Specials Ralph infinito

801F71EE 0044

Sem Specials Ralph

801F71EE 0000

Specials Ruby infinito

801F6D62 0044

Sem Specials Ruby

801F6D62 0000


**PLAYSTATION**
**ALUNDRA 1.1**

Joker Command  
D01DD7E8 ????

Energia infinita com  
energia no máximo  
801AC4AC 0032  
801AC4B0 0032

Moon Jump **[Nota]**  
D01DD7E8 0040  
801AC552 0003

Invencibilidade  
801AC664 004E

Dinheiro infinito  
801DD5C4 270F

Ter todas as Keys  
801DD6C4 0063  
801DD6F4 0001  
801DD6FC 0001

Magic infinita  
801DD5C0 0004  
801DD5C2 0004

Ter o The Bow  
801DD5E8 0001

Ter o The Spirit Wand  
801DD5EC 0001

Ter o The Legendary Sword  
801DD5F0 0001

Ter o The Iron Flail  
801DD5F4 0001

Ter o The Steel Flail  
801DD5F8 0001

Ter o The Ice Wand  
801DD608 0001

Ter o The Fire Wand  
801DD610 0001

Ter 99 de Gilded Falcons  
801DD5CA 0063

Ter o Bomb  
801DD65C 0001



Herbs infinitas  
801DD660 0009

Ter o Strength Elixir  
801DD664 0001

Ter o Magic Elixir  
801DD668 0001

Ter o Wonder Essence  
801DD66C 0001

Ter o Aqua Cape  
801DD670 0001

Ter o Earth Scroll  
801DD67C 0001

Ter o Earth Book  
801DD680 0001

Ter o Water Scroll  
801DD684 0001

Ter o Water Book  
801DD688 0001

Ter o Fire Scroll  
801DD68C 0001

Ter o Fire Book  
801DD690 0001

Ter o Wind Scroll  
801DD694 0001

Ter o Wind Book  
801DD698 0001

Ter o Olga's Ring  
801DD69C 0001

Ter o Oak's Ring  
801DD6A0 0001

Ter o Silver Armllet  
801DD6A4 0001

Ter o Nava's Charm  
801DD6A8 0001

Ter o Recover Ring  
801DD6AC 0001

Ter o Refresher  
801DD6B0 0001



Ter o Secret Pass  
801DD6B4 0001

Ter o Power Glove  
801DD6BC 0001

Ter o Elevator Key  
801DD6C0 0001

Ter o Ruby Crest  
801DD6C8 0001

Ter o Sapphire Crest  
801DD6CC 0001

Ter o Topaz Crest  
801DD6D0 0001

Ter o Agate Crest  
801DD6D4 0001

Ter o Garnet Crest  
801DD6D8 0001

Ter o Emerald Crest  
801DD6DC 0001

Ter o Bouquet  
801DD6F8 0001

Ter o Leather Armor  
801DD618 0001

Ter o Ancient Armor  
801DD61C 0001

Ter o Silver Armor  
801DD620 0001

Ter o Long Boots  
801DD638 0001

Ter o Merman Boots  
801DD63C 0001

Ter o Charm Boots  
801DD640 0001

Ter o Spring Bean  
801DD64C 0001

Ter o Sand Cape  
801DD650 0001

Ter o Broken Armor  
801DD654 0001

Mega Jump  
D01DD7E8 0040

801AC5B6 0400

Tigger Jump  
801DD7E8 0000

Você não pode pular  
801DD7E8 0040

Slow Motion  
800CB2EC 0B5F

Abrir 3 portas em Imp Temple  
801DD16C 0400

801DD16E 0011

Abrir 6/8 Warp Gates

801DD186 00FF

Pular os Movies e telas de introdução

D00255CC 9FD3

800255CE 2400

**Nota:** Quanto mais tempo você segurar o botão X, mais alto você irá.



## PLAYSTATION

### RAY CRISIS

Invincível

300DB8D5 0000

100% de Enroachment

800D70E6 0064

Máquina no máximo

300DB8D7 0009

Máximo de pontos

800D9A6C 369A

800D9A6E C9FF

## PLAYSTATION

### TINY BULLET

Catapult infinita

800100BE 000A

Energia infinita

80089BB2 03E8

## PLAYSTATION

### MONKEY HERO

Energia infinita

3008E0F8 0011

Gold Keys infinitas

8008E10A 0090

## PLAYSTATION

### NGEN RACING

Aperte Select para 99 pontos no modo Championship [Nota]

D00723B2 FFFE

800844C4 0063

Aperte Select para

999,999,999,999 de credits

D00723B2 FFFE

80072478 C9FF

D00723B2 FFFE

8007247A 3B9A

D00723B2 FFFE

8007247C 03E7

**Nota:** É desqualificado de uma corrida perdendo dois postos do checkpoints. Aperte Select na tela de resultados da corrida para move-ló para o primeiro colocado.

## NINTENDO 64

### KIRBY 64:

#### THE CRYSTAL SHARDS

Requer o Key code

do Diddy Kong

Ativar o código

(Deve estar ligado)

DE000400 0000

Vidas infinitas

800D6F4F 0009

Energia infinita

810D6E50 40C0

Max. Stars (Aperte L+R)

D0098AB5 0030

810D6E60 0000

D0098AB5 0030

810D6E62 001D

## NINTENDO 64

### INDY RACING LEAGUE 2000

Modificador de experiência

(Gold Cup) [Nota]

8103391A ????

Experiência no máximo

## GBC GAME BOY

### TOMB RAIDER

Energia infinita

01FF89C1

Large Medipaks infinitas

0163ACC1

Small Medipaks infinitas

0163ADC1

Door Keys infinitas

0163AEC1

Panel Pieces infinitas

0163AFC1

Dynamite infinitas

0163B0C1

Blue & Red Diamonds infinitas

01FFB2C1

Gold Bars infinitas

0163B3C1

Ter 3 Staff Segments

01FFB8C1

Ter Iris, Snake Eye,

Orb & Nightmare Stone

01FFB5C1

## GBC GAME BOY

### BOMBERMAN MAX RED: CHALLENGER

Vidas infinitas

010AF7C2

Tempo infinito

01FF01C3

Máximo de Bombs

0109F3C2

Máximo de explosão

0109F4C2

(Gold Cup) [Nota]

81033918 7FFF

8103391A FFFF

**Nota:** Crie um new file, então saia e volte para o arquivo.

**GBC GAME BOY****WARIO LAND 3**

Pulo rápido e Charge

010093C0

Modificar o total de Coins

01??05CA

Modificar Musical Coin

01??5CCA

Modificador de Key

01??5BCA

A quantidade de dígitos para acompanhar os modificadores de código

01 - Gray Key

02 - Red Key

03 - Gray & Red Key

04 - Green Key

05 - Gray & Green Key

06 - Red & Green Key

07 - Gray Red & Green Key

08 - Blue Key

09 - Gray & Blue Key

0A - Red & Blue Key

0B - Gray, Red & Blue Key

0C - Green & Blue Key

0D - Gray, Green & Blue Key

0E - Red, Green & Blue Key

0F - Todas as Keys

**GBC GAME BOY****MUPPETS**

Vidas infinitas

0163BCDA

Energia infinita

01FFC1DA

Special infinita

011AC3DA

Paper Planes e

Drumsticks infinitos

01FFC2DA

**DREAMCAST****TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION**

Small medipacks infinitos

3CC1170D000000FF

Large medipacks infinitos

61E3580B000000FF

Flares infinitas

61DB580B000000FF

Ter Pistols

9CB879BD000000FF

Ter Uzi

B23249C7000000FF

Ammo infinita para Uzi

B37609C7000000FF

Ter Shotgun

C30394B2000000FF

Ammo infinita para Shotgun

normal

F349A5CC000000FF

Ammo infinita para Wideshot

Shotgun

3C99170D000000FF

Ter Crossbow & LaserSight

E29B6BDE000000FF

Ammo infinita para Crossbow

normal

B32E09C7000000FF

Ammo infinita para Explosive Crossbow

157C25DB000000FF

Am.no infinita para Poison

Crossbow

DDB8B095000000FF

Ter Grenade Gun

A35322DB000000FF

Ammo infinita para Grenade

normal

5557441D000000FF

Ammo infinita para Super Grenade

888BBE4A000000FF

Ammo infinita para Flash

Grenade

88B3BE4A000000FF

Ter Revolver & LaserSight

C2FF94B2000000FF

Ammo infinita para Revolver

E3DF2BDE000000FF

Ter LaserSight

DD40F09500000001

Encontrar todos os Secrets

B80E09A900000046



**DREAMCAST**

**DRACONUS: CULT OF THE WYRM**



Wisps extras

54847F4C60701041  
54877F4C0000000A



**DREAMCAST**

**EVOLUTION**

Dinheiro infinito

4772110A000000F0



**DREAMCAST**

**MARVEL VS CAPCOM**



Nenhum parceiro ajuda no ataque para P1

45B20A6D00000000  
Hyper Combo Level 1 para P2  
94481F5400000001  
Hyper Combo Level 2 para P2  
94481F5400000002  
Hyper Combo Level 3 para P2  
94481F5400000003

Energia infinita para o Partner do P2  
3B2131E600000090

Pouca energia para o Partner do P2  
3B2131E600000001



Nenhuma energia para o Partner do P2

3B2131E600000000  
50% de energia para o Partner do P2

3B2231E6C0705033  
3B2131E600000048  
Hyper Combo Level 1 para P1  
EAA70D3000000001  
Hyper Combo Level 2 para P1  
EAA70D3000000002  
Hyper Combo Level 3 para P1  
EAA70D3000000003

Guest Attacks infinitos para P2

45B20A6D00000005

50% de energia para P2  
9BBB1F54C0705033  
9BB81F5400000048

Energia infinita para P1  
AAE3443500000090



Pouca energia para P1  
AAE3443500000001

Nenhuma energia para P1  
AAE3443500000000

50% de energia para P1  
AAE04435C0705033  
AAE3443500000048

Energia infinita para o Partner de P1  
4B7A0A6B00000090

Pouca energia para o Partner de P1  
4B7A0A6B00000001

Nenhuma energia para o Partner de P1  
4B7A0A6B00000000

50% de energia para o Partner de P1  
4B790A6BC0705033  
4B7A0A6B00000048

Energia infinita para P2  
9BB81F5400000090

Pouca energia para P2  
9BB81F5400000001

Nenhuma energia para P2  
9BB81F5400000000



# FLASHBACK



## THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

Uma voz o chama de noite, implorando por ajuda, um choro carregado pelos ventos desta noite tempestuosa... Outra aventura está começando para o herói lendário de Hyrule e a terceira versão da série volta a ser como era, um design que fez o original brilhar, mas adicionado com algumas idéias brilhantes.

### Banido para o Dark World:

Link vai imediatamente resgatar a princesa Zelda quando descobre que o castelo foi tomado pelo malvado Agahnim. O plano sinistro deste mago é banir sete donzelas que descendem dos 7

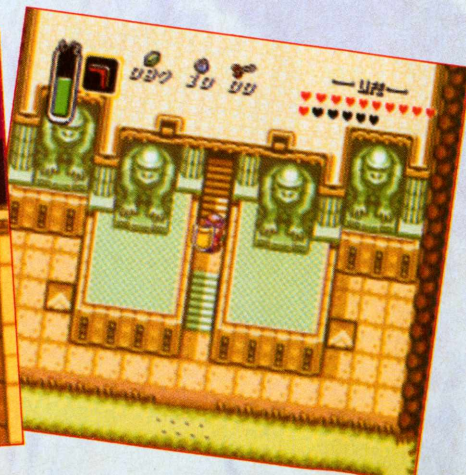
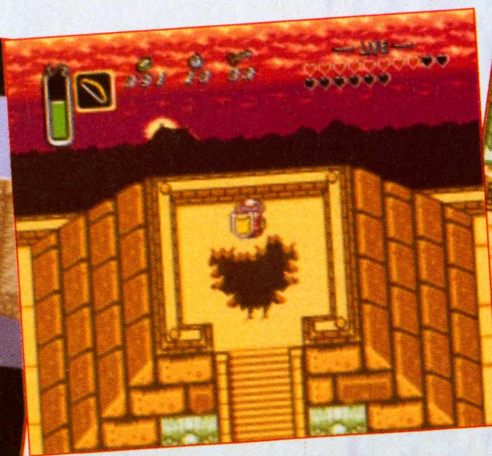
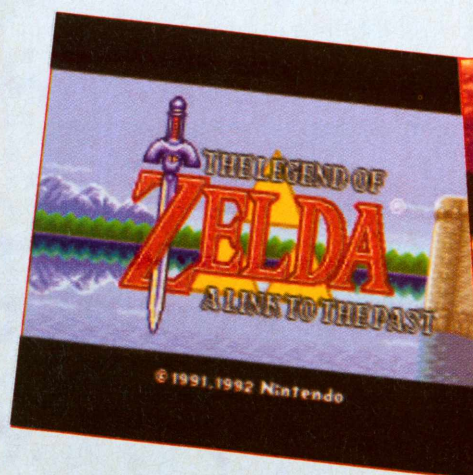
homens sábios para o Dark World (Zelda é a última delas), para quebrar o selo e abrir uma passagem entre estes dois mundos. A Tri Force realiza o desejo de qualquer um que a obtiver e pelo desejo do mago, Ganon volta, usando a Triforce para criar uma outra versão de Hyrule. Link coleta os medalhões para pegar a Master Sword e acabar com todo o mal, mas ele está atrasado e o que começa como uma aventura termina com Link sendo banido para o Dark World. Link aprende então a viajar entre os mundos da luz e escuridão (Light e Dark) para resgatar as

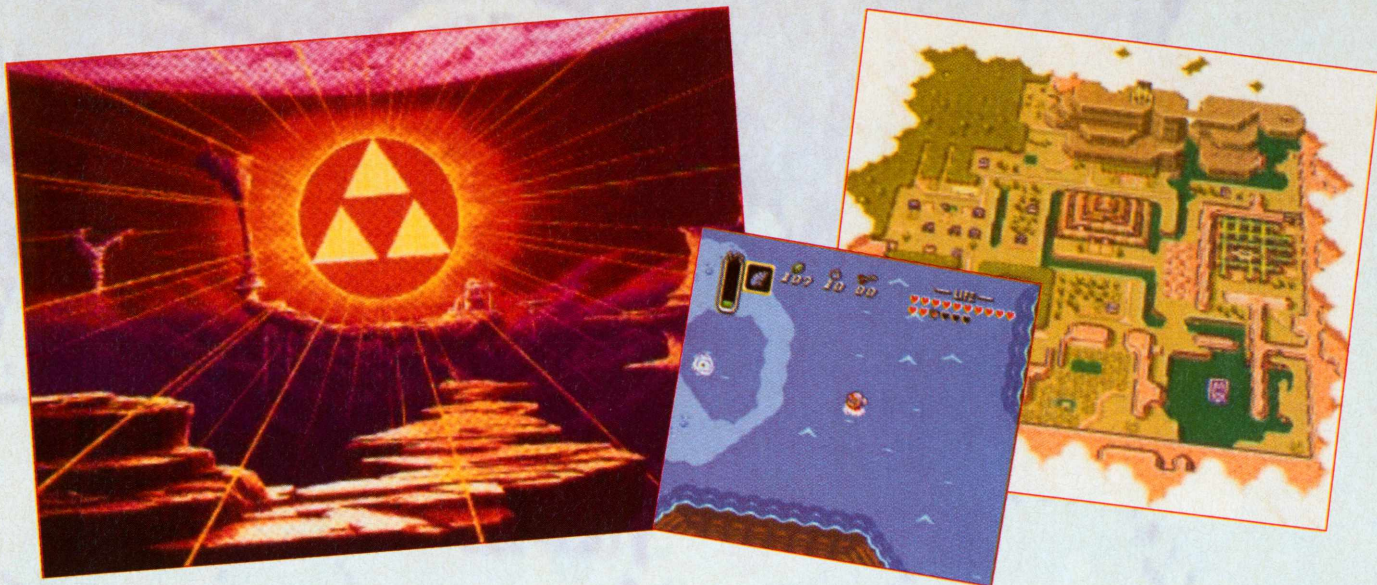
donzelas e parar Ganon.

### O Labirinto de Turtle Rock:

Diferente de Link's Adventure, O Link to the Past volta ser da forma do original. O mapa do mundo é dividido novamente em seções, algumas só são acessíveis no final do jogo, enquanto os calabouços ainda estão escondidos em Hyrule. Diferente dos calabouços normais dos outros dois jogos, cada calabouço em Link To The Past é único, variando de cheios de areia, até cheios de neve. Os puzzles dos calabouços são agora muito mais desafiadoras do que antes, empurrar

VAMOS MATAR AS SAUDADES DESTA QUE É UMA OBRA PRIMA,  
QUE DEIXOU MUITA GENTE SEM DORMIR





blocos, criar blocos para empurrar, acender tochas e assim por diante. Cada calabouço do Light World oferece um medalhão para depois pegar a Master Sword que está na Lost Woods, enquanto os calabouços do Dark World trazem os cristais que mantém as garotas dentro.

#### Uma seleção de brinquedos de LINK:

Corações, flechas e bombas voltaram, junto com a grande seleção de itens de Link também. Os itens são um dos aspectos mais interessantes deste jogo. O Hookshot permite que você atravesse abismos, enquanto que a rede (aquela de pegar borboletas), serve para pegar fadas para guardá-las em uma garrafa. Os três medalhões mágicos são a chave para resolver os puzzles, enquanto oferecem um grande poder para devastar os inimigos. Itens únicos como a capa mágica, faz de link invisível e os cajados de fogo e gelo são muito mais criativos do que os tipos de magia de Final Fantasy. Há também o item que permite que ele nade na água, há também a

Pegasus Boot que permite que você corra. E entre estes itens há o Magic Mirror que permite que você viaje entre os mundos.

#### O fantasma do garoto da flauta:

Os NPCs (personagens do computador) também fazem suas partes neste jogo, parecido com o modo em que fizeram em Zelda, mas ao invés de apenas dar itens, eles participam da história. Muitos estão aprisionados ou presos no Dark World e como ficaram muito tempo lá se transformaram em animais sem um espelho mágico para voltar. O fantasma do garoto que toca flauta, fica perto da cidade no Light World, mas só quando Link o encontra na Lost Woods ele descobre que a sua flauta estava enterrada naquele lugar perto da cidade. E quando Link consegue pegá-la, quando ele toca aparece um

pequeno pássaro que o leva para lugares diferentes do mundo, como um avião pessoal. Um dos ferreiros da cidade também está perdido e quando você o encontra ele tempera a sua Master Sword.

#### Batendo nas Galinhas:

Pelo caminho, você também pode comprar um remédio de uma garota e visitar uma vidente para alguns conselhos. Fadas especiais também ajudam em sua aventura melhorando seu equipamento. Jogos podem ser encontrados por

Hyrule, oferecendo a Link uma chance de aumentar o seu dinheiro ou corações. O mais legal de todo o jogo são as galinhas, onde você pode segurá-las e bater nelas quando quiser, mas não bata muito se não irá ser

atacado por uma multidão de galinhas. A Nintendo trouxe aos fãs exatamente o que eles esperavam depois do segundo jogo e prova que uma história complicada não é necessária para criar um bom jogo, optando por calabouços complicados assim como puzzles. O Link to the Past é o Zelda original que tem uma jogabilidade parecida, mas com alguns toques geniais, mantendo a sua história básica e legal.

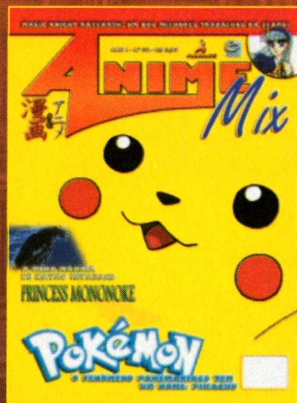


# ANIME MIX

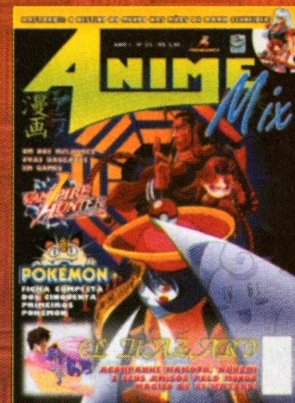
TODAS AS NUANÇAS DA ANIMAÇÃO  
JAPONESA E MANGÁ



Código: RAM 01



Código: RAM 02



Código: RAM 03



Código: RAM 04



Código: RAM 05



Código: RAM 06

CUIDADO QUE ESTA ONDA PEGA!!!

**Peça pelo reembolso:**

Nome: \_\_\_\_\_

Endereço: \_\_\_\_\_

Cidade: \_\_\_\_\_ Estado: \_\_\_\_\_ Cep: \_\_\_\_\_

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (0\*\*11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber:

Cód.: RAM 01 - Cada R\$ 3,50 ( )      Cód.: RAM 02 - Cada R\$ 3,50 ( )      Cód.: RAM 03 - Cada R\$ 3,50 ( )

Cód.: RAM 04 - Cada R\$ 3,50 ( )      Cód.: RAM 05 - Cada R\$ 3,50 ( )      Cód.: RAM 06 - Cada R\$ 3,50 ( )



# PROMOÇÃO "É AGORA OU NUNCA!"

## CONCORRA A UM PLAYSTATION 2, UM DREAMCAST E A 300 KITS DA LINHA GAMERS



Esta é a sua chance  
de entrar para o mundo  
dos consoles 128 bits!

É só responder  
nosso questionário,  
destacar o cupom  
e enviar para: Rua  
Pio XI, 230 Alto da  
Lapa CEP 05060-  
000 São Paulo - SP

Regulamento no verso



Nome: \_\_\_\_\_

Endereço: \_\_\_\_\_

Cidade: \_\_\_\_\_ Estado: \_\_\_\_\_

CEP: \_\_\_\_\_ Telefone: \_\_\_\_\_

CIC (se menor, do pai ou responsável): \_\_\_\_\_

O que achou da nova Gamers? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Cite seções que gostaria de ver: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Deixe seus comentários, sugestões e críticas: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



# AGORA FICOU MAIS FÁCIL COMPRAR NA INTERNET

**DREAMCAST**



**VMU**



**FINAL  
FANTASY VIII**



**KOF 99**



**CONTROLE**



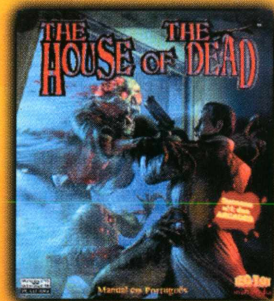
**NEO GEO POCKET**



**MIND STORMS**



**THE HOUSE  
OF THE DEAD**



# PROGAMES

**COMPRE AQUI**

**www.progames.com.br**

# LOJAS ESPECIALIZADAS EM VIDEO GAME



OS MELHORES PREÇOS E CONDIÇÕES, TODAS AS MARCAS E SISTEMAS, OS MAIS RECENTES LANÇAMENTOS, TODA LINHA DE ACESSÓRIOS E SEMPRE UM ATENDIMENTO ESPECIALIZADO

# PROGAMES

## LOJAS FRANQUIADAS

### SÃO PAULO

LAPA - RUA PIO XI, 230 - TEL.: (0\*\*11) 3641-0444 / 831-0444  
PENHA - RUA CAPITÃO AVELINO CARNEIRO, 457 - TEL.: (0\*\*11) 6942-0816  
POMPÉIA - RUA DESEMBARGADOR DO VALE, 115 - TEL.: (0\*\*11) 3862-1125  
SANTANA - RUA CONS. MOREIRA DE BARROS, 314 - BAIXOS - TEL.: (0\*\*11) 6979-6644  
V. CARRÃO - PRAÇA AURÉLIO LOMBARDI, 62 - TEL.: (0\*\*11) 295-1190

### GRANDE SÃO PAULO

DIADEMA - RUA ANTONIO DIAS ADORNO, 344 - TEL.: (0\*\*11) 4076-1986  
OSASCO - RUA NARCISO STURLINI, 448 - TEL.: (0\*\*11) 7085-2701 - (BOA VISTA)  
OSASCO - RUA PALESTINA, 1650 - TEL.: (0\*\*11) 7203-3185 - (MUNHOZ JR.)  
SUZANO - RUA BENJAMIN CONSTANT, 1093 - TEL.: (0\*\*11) 477-6350

### INTERIOR DE SÃO PAULO

BAURU - PRAÇA DAS CEREJEIRAS, 03-38 - CENTRO - TEL.: (0\*\*14) 227-2477  
CAMPINAS - RUA COM. QUERUBIM URIEL, 271 - TEL.: (0\*\*19) 255-2545 (CAMBUÍ)  
CAMPINAS - RUA JOSÉ MARIA LISBOA, 55 - TEL.: (0\*\*19) 241-6567 (V. TEIXEIRA)  
INDAIATUBA - RUA 13 DE MAIO, 805 - TEL.: (0\*\*19) 875-3025  
MARÍLIA - AV. VICENTE FERREIRA, 555 - TEL.: (0\*\*14) 422-4019  
OURINHOS - R. PARANÁ, 288 - TEL.: (0\*\*14) 322-2424 (CENTRO)  
PIRACICABA - RUA GOV. PEDRO DE TOLEDO, 1765 - TEL.: (0\*\*19) 434-7179  
RIBERÃO PRETO - RUA FLORIANO PEIXOTO, 905 - TEL.: (0\*\*16) 625-8094  
SALTO - RUA ITAPIRÚ, 158 - TEL.: (0\*\*11) 7828-1163  
S. J. DOS CAMPOS - AV. DR. ADHEMAR DE BARROS, 1319 - TEL.: (0\*\*12) 341-7250

### OUTROS ESTADOS

#### BAHIA

SALVADOR - LADEIRA DO ACUPE, 2A - TEL.: (0\*\*71) 356-1372 (BROTAS)

#### BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BLOCO - E. LOJA - 64 - TEL.: (0\*\*61) 274-3311

#### CEARÁ

FORTALEZA - R. JÚLIO DE ABREU, 291 - TEL.: (0\*\*85) 267-3684 (ALDEOTA)

#### MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. CEL. OTÁVIO MEYER, 160 - LOJA 130 - TEL.: (0\*\*35) 421-7693  
SÃO LOURENÇO - AV. COMENDADOR COSTA, 295 LOJA 15 - TEL.: (0\*\*35) 331-1683

#### PARAÍBA

JOÃO PESSOA - AV. NEGO, 200 SALA 112 - TEL.: (0\*\*83) 226-2369

#### PARANÁ

CURITIBA - AV. SETE DE SETEMBRO, 4132 - TEL.: (0\*\*41) 224-1235 (BATEL)  
CURITIBA - R. MANOEL EUFRÁSIO, 826 - TEL.: (0\*\*41) 253-3008 (JUVEVÉ)  
CURITIBA - AV. REP. ARGENTINA, 1534 - TEL.: (0\*\*41) 244-4667 (ÁGUA VERDE)  
S. J. DOS PINHAIS - AV. RUI BARBOSA, 9295 - TEL.: (0\*\*41) 382-7785

#### RIO DE JANEIRO

BARRA - AV. DAS AMÉRICAS, 7707 - LOJA 104 - BL 01 - TEL.: (0\*\*21) 438-8317 (SHOP. MILEN.)  
BONSUCESSO - R. ADAIL, 24 - TEL.: (0\*\*21) 564-3608  
COPACABANA - AV. N. SRA COPACABANA, 680 - 2º S S - LOJA B - TEL.: (0\*\*21) 547-2644  
FREGUESIA - EST. DOS TRÊS RIOS, 200 - BL 3 - LOJA 119 - TEL.: (0\*\*21) 443-8522  
ILHA DO GOVERNADOR - R. ENG. COELHO CINTRA, 10 - TEL.: (0\*\*21) 462-0657  
MEIER - R. ANA BARBOSA, 47 LOJA 106 - TEL.: (0\*\*21) 596-2111  
TIJUCA - R. CONDE DE BONFIN, 346 S/L 205 - TEL.: (0\*\*21) 569-9043

#### GRANDE RIO DE JANEIRO

NITERÓI - R. MATRIZ E BARROS, 351 - TEL.: (0\*\*21) 610-3786 (ICARÁI)

#### INTERIOR DO RIO DE JANEIRO

PETRÓPOLIS - R. DO IMPERADOR, 772 - S/L 6 E 8 - TEL.: (0\*\*24) 242-8887 (GALERIA MARCH.)

#### RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. SIMPLÍCIO A. CARVALHO, 908 - TEL.: (0\*\*51) 341-3027 (V. IPIRANGA)

#### SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - RUA LAURO LINHARES, 898 S/L - TEL.: (0\*\*48) 233-2488 (TRINDADE)  
JOINVILLE - RUA DR. JOÃO COLIN, 377 CENTRO - TEL.: (0\*\*47) 433-7429

#### SERGIPE

ARACAJÚ - AV. BARÃO DO MARUIM, 943 - TEL.: (0\*\*79) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

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

## INFORMAÇÕES SOBRE FRANCHISING

TEL. (0\*\*11) 3641-0444 OU 3641-0448 - E-MAIL: [progames@franchising.com.br](mailto:progames@franchising.com.br)  
RUA PIO XI, Nº 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000