

Soul Calibur 2: Review especial para todos os consoles



GAMERS

Wario

CUBE



AGORA NO CUBO

Outlaw V. HBOH



PRAIA E MULHERES



SOUL CALIBUR II



DETONADO

Pegue todas as cartas em Yu Gi Oh! Forbidden Memories

previews



DBZ Budokai 2 (PS2)
NBA Jam 2004 (Xbox)
Auto Modelista (Cube)



EDITORA
escala



Ano 1 - n° 86 - R\$ 5,90

ISSN 1413-1471

917 71 413 11 47 002

O Melhor do animê e mangá ao seu alcance!

•••• AnimeDo ••••



R- AD 15
R\$ 1,50



R- AD 18
R\$ 1,50



R- AD 19
R\$ 1,50



R- AD 20
R\$ 1,50



R- AD 22
R\$ 1,50



R- AD 23
R\$ 1,50



R- AD 24
R\$ 1,50



R- AD 25
R\$ 1,90



R- AD 28
R\$ 1,90



R- AD 29
R\$ 1,90



R- AD 31
R\$ 1,90



R- AD 32
R\$ 1,90



R- AD 33
R\$ 2,50



R- AD 34
R\$ 2,50



R- AD 35
R\$ 2,50



R- AD 36
R\$ 2,50



R- AD 37
R\$ 2,50



R- AD 38
R\$ 2,50

•••• AnimeDo Especial ••••



R- ADE 01
R\$ 2,50



R- ADE 07
R\$ 1,90



R- ADE 08
R\$ 1,25



R- ADE 17
R\$ 1,50

COMPLETE SUA COLEÇÃO

Mande cheque nominal, cheque-correio ou vale-postal para Editora Escala Ltda., Caixa Postal 16.381 - Cep 02599-970 - São Paulo - SP. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom. **OBSERVAÇÃO IMPORTANTE:** os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE-POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas. Mais informações, tel.: (0**11) 3966-3166.

() R- AD 15 .. R\$ 1,50	() R- AD 28 .. R\$ 1,90	() R- AD 36 .. R\$ 2,50
() R- AD 18 .. R\$ 1,50	() R- AD 29 .. R\$ 1,90	() R- AD 37 .. R\$ 2,50
() R- AD 19 .. R\$ 1,50	() R- AD 31 .. R\$ 1,90	() R- AD 38 .. R\$ 2,50
() R- AD 20 .. R\$ 1,50	() R- AD 32 .. R\$ 1,90	() R- ADE 01 R\$ 2,50
() R- AD 22 .. R\$ 1,50	() R- AD 33 .. R\$ 2,50	() R- ADE 07 R\$ 1,90
() R- AD 23 .. R\$ 1,50	() R- AD 34 .. R\$ 2,50	() R- ADE 08 R\$ 1,25
() R- AD 24 .. R\$ 1,50	() R- AD 35 .. R\$ 2,50	() R- ADE 17 R\$ 1,50
() R- AD 25 .. R\$ 1,90		

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL





Editora Escala Ltda.
 Av. Profª Ida Kolb, 551 - Casa Verde
 Cep.: 02518-000 - São Paulo - SP
 Tel.: (11) 3966-3166 - Fax.: (11) 3857-9643
 Internet: www.escala.com.br
 E-mail: escala@escala.com.br
 Caixa Postal 16.381
 Cep.: 02599-970 - São Paulo - SP

GAMERS

Presidência: Hercílio de Lourenzi
Vice-presidência: Mário Florêncio Cuesta
Diretor superintendente: Flávio Pestana
Diretor financeiro: Jack Blumen
Direção Editorial e Marketing: Paulo A. Oliveira
Gerência Editorial: Sandro Aloisio
Publicidade e Propaganda: Fernando Fiszbein
Supervisão Editorial: Priscilla Mara Ribeiro e Angelo Di Martino
Pré-impressão: Douglas Lastrí, Eduardo Nojiri, Giliard Andrade, Leandro Siman, Marcos Alexandre Santos e Paulo Nery.
Controle de Qualidade/texto: Ciro Mioranza, Maria Nazaré Baracho e Jorge Mazieri
Circulação: Jane C. Silva e Leandra Spinelli
Atendimento ao leitor: (0xx11) 3966-3166 ou atendimento@escala.com.br
Coordenação: Anne Vilar
Atendentes: Adriana Ferreira, Fernanda Alves, Karina Fraga, Lígia de Campos, Sheila Fidalgo e Vanessa Vieira.
Conselho Editorial: Amélia Pessôa, André Lima, Carlos Gonçalves, Carlos Mann, César Nemitz, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, José Romeu Feixas, Marcos Evandro, Marques Rebello, Moacir Costa, Moacir Torres, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Prícila Del Claro, Renato Rodrigues, Rick Mann, Robson Oliveira, Rosana Braga, Rosely Ribeiro e Victor Rebelo.
Edições Anteriores: Através do telefone: (0XX11) 3966-3166 ou www.escala.com.br
Impressão e Acabamento: Oceano Ind. Gráfica
 Tel.: (011) 4446-6544
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.: (0XX21) 3879-7766.

Disk Banca

Sr. jornalista, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos das edições anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

Observação Importante

O estúdio **NOME ESTÚDIO** que criou, produziu e realizou este projeto tem inteira responsabilidade sobre a originalidade e autenticidade de seu conteúdo.

Filiada à **ANER**



Diretores

Ivan Battesini
 Sérgio Guimarães

Editores

Fabio Michelin

Design/Diagramação

Alan Dainovskas
 Rodrigo Guerra

Revisão

Maria Carolina Maia

Redação

Rafael "Xixa" Silva
 Rodrigo "Wilber" Guerra
 Wildson "Will" Coronado

Editorial

SEBO DA VISCONDE
 COMPRA, VENDE E TROCA
 3282-8163 - S.J. PINHAIS

Depois de uma total calma em termos de lançamentos no mês de setembro, outubro promete ser o grande mês do ano de 2003.

Mas mesmo sem grandes lançamentos fizemos uma edição recheada de jogos interessantes. O incansável Mega Man chega a sua versão x7 e o ponto forte, são seus gráficos realmente inovadores em se tratando deste título. O jogo selecionado para a capa desta edição é Soul Calibur II que chega para todos os principais consoles e também para arcade. Ele realmente impressiona por ter um roteiro de rpg, mesmo sendo um dos principais jogos de luta do mercado.

Já que a febre que insiste em não baixar, Yu Gi Oh, continua sendo o preferido da garotada que curte jogos do estilo card game, fizemos um detonado com a lista das cartas, preços e passwords. Como a lista é muito extensa, estamos disponibilizando a primeira parte nesta edição e a segunda parte estará na próxima numero da revista.

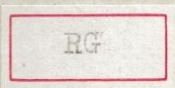
Como não só de card game vivem os videogames, trazemos também uma matéria especial de Driver 3. Talvez a maior novidade desta mais recente versão, seja justamente o fato de que finalmente ele vai chegar para todos os tipos de console. Acabou a desculpa de quem nunca jogou este clássico, por não estar disponível para o seu console.

Estamos aqui correndo para preparar a próxima edição que promete, pois vem chegando uma avalanche de novos títulos.

Até mês que vem!

Equipe Gamers

Índice



News06
Soul Calibur 210
Playstation 216
Xbox24
GameCube32
Game Boy Advance38
PC42
Detonado: Yu Gi Oh!46
Driver 354
Dicas60
Gamer do mês66



A **Gamers** quer saber sua opinião. Mande sua carta para R. Professora Ida Kolb, 551 - Casa Verde, São Paulo - SP. Cep 02518-000 e escreva REVISTA GAMERS no envelope.

Ou, se preferir, mande um e-mail para gamers@escala.com.br. A redação ficará satisfeita em ler suas idéias.

Caros amigos da revista **GAMERS**, parabéns pelo novo visual e nova organização das matérias. A matéria da E3 estava muito legal e os jogos escolhidos por vocês estavam bem avaliados. Mas ainda acho que está faltando alguma coisa... Dicas! Vocês não colocaram nenhuma na edição passada! Será que neste mês vocês colocarão pelo menos uma página com dicas e *Gameshark*? Ah, será que vocês podem dar mais detalhes de *Final Fantasy XI*? Obrigado e espero que a **GAMERS** fique cada vez melhor!
Kleber Rogério Spafini
Por e-mail

Diga aí, Kleber!

Recebemos muitos e-mails como o seu e esperamos ter agradado com o nosso novo visual. Você tem razão: ficaram faltando as dicas, mas foi por causa da nossa matéria especial sobre a E3. Pode ficar tranqüilo que nós vamos sempre ter esta seção. Sobre *Final Fantasy XI*, nos próximos números iremos colocar mais novidades deste RPG on-line.



Fala aí, pessoal da **GAMERS**, tudo certo? Eu gostaria de que vocês me respondessem algumas perguntas:

1º - Não agüentei esperar pelo lançamento de *Final Fantasy Tactics Advance* e importei um japonês, porém, não entendi como funciona o sistema de julgamento deste game, vocês poderiam me dar uma mão?

2º - Tem algum problema de criar as regiões em *FFT Advance*? Isso influencia em quê?

Obrigado e espero que minhas dúvidas sejam respondidas o quanto antes.

Ismael Soares Lima
São Paulo - SP

Tudo certinho, Ismael! Vamos direto para as suas respostas:

1º - O sistema de julgamento de *FFT Advance* faz parte do sistema de batalhas. Toda batalha é presenciada por um "juiz" que não deixa você infringir as leis do mundo de Ivalice. Estas leis mudam constantemente e é sempre bom dar uma olhada nelas antes de entrar em combate (para isso, você vai precisar saber ler japonês, seu apressadinho!). Se algum personagem não agir de acordo com a lei durante o combate, ele levará um cartão amarelo e, se persistir no mesmo erro, receberá o vermelho e será preso, indo para a prisão mais próxima de onde aconteceu a batalha. Para recuperar este personagem, você deverá gastar muito dinheiro. O juiz dá *Job Points* para cada inimigo derrotado e retira unidades inconscientes da batalha.

Mais adiante, o juiz poderá lhe presentear com as *Law Cards* que permitem adicionar ou alterar as leis de uma briga.

2º - O sistema *Region Create* permite ao jogador definir onde ele quer que determinada cidade fique no mapa. Isso pode afetar as mini-quests, porém, não afeta em nada o andamento da trama principal.



Olá, pessoal da GAMERS! Sem enrolação: vocês sabem que a revista está ficando cada vez melhor, mas vamos ver se conseguem chegar no nível que ela tinha no começo. Espero que vocês respondam e esclareçam uma coisa: para que serve as Dark Matters de Final Fantasy X?

Obrigada.
Marisa Angélica Zinomar
São Paulo - SP

Calma aí, Marisa! Nós já estamos te respondendo!

As *Dark Matter* são itens muito difíceis de se conseguir, mas a recompensa é valiosa. Se você juntar 60 delas em uma arma para ter a habilidade *Break Damage Limit*, que é a mesma das *Celestial Weapons*, e se você já tiver todas elas, as *Dark Matters* vão valer uma grana preta. Uma outra utilidade é tirar proveito das misturas doidas de Rikku.

Quem fala que
a melhor parte
das férias
é o acampamento,
no mínimo
é MANÉ!



As melhores dicas de games
e detonados você encontra
na revista GAME OVER.



QUER SABER MAIS... ADQUIRA JÁ ESTES EXEMPLARES!
ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS E QUANTIDADES QUE DESEJA RECEBER

[] R-GO 05 [] R-GO 06 [] R-GO 07
[] R-GO 08 [] R-GO 09 [] R-GO 10

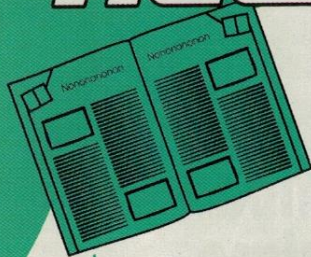
Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA,
Caixa Postal 16.381 - CEP: 02599-970 - São Paulo/SP. Você receberá em sua casa, sem nenhuma
outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox
deste cupom. **OBSERVAÇÃO IMPORTANTE:** Os leitores que fizerem opção pela compra através de
VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas.
PARA MAIORES INFORMAÇÕES, LIGUE (0**11) 3966 - 3166

CONHEÇA OUTRAS REVISTAS. CONSULTE NOSSO SITE: www.escala.com.br

Desconto de

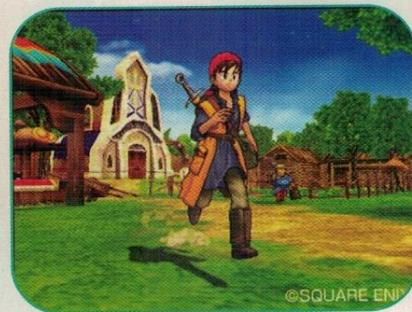
30%

para pedidos acima de 10 (dez)
exemplares. (Não precisa ser
necessariamente da mesma edição)



Dragon Quest VIII no PS2

Depois da união das duas maiores empresas de RPG do planeta, os games começaram a pintar. *Dragon Quest VIII* foi anunciado e, ao que tudo indica, será tão bom quanto os anteriores (a série *Dragon Quest* é o RPG mais vendido no mundo, desbancando até *Final Fantasy*). Assim que tivermos mais informações, traremos um super preview para vocês.



SNK trabalhando duro

Há alguns anos, a SNK foi vendida para a Playmore Corporation por problemas financeiros e passou a se chamar SNK Playmore Corporation. Ela continuou produzindo jogos das séries *King of Fighters* e *Metal Slug*, e agora trabalha a mil em diversos projetos, como *Samurai Showdown 0* e *SNK Vs Capcom Chaos*, para voltar a ter destaque entre as empresas do ramo. Veja o que a SNK Playmore prepara para este ano:

Nova versão de Samurai Showdown

Após anos sem novos lançamentos, a famosa série de samurais espadachins da SNK receberá *Samurai Showdown Alpha*. As informações a respeito do novo jogo ainda são escassas, mas sabe-se que o visual será em 2D, seguindo a tradição de quase todos os games da série. Tudo o que se sabe, por enquanto, foi retirado do site oficial do próprio game (www.samurai-zero.co.jp). Lá está tudo em japonês, mas, para quem não consegue esperar, pode conferir.

King Of Fighters 2001 no PS2

Dia 18 de setembro, os japoneses poderão jogar finalmente *KOF 2001* no PS2.

Tanta demora não foi por acaso. O jogo ganhará cenários em 3D,

como na versão de *KOF 99* para DreamCast.

E King Of Fighters 2002 no DreamCast

Quem pensava que o DreamCast estava morto e enterrado se enganou. *KOF 2002* ressuscita o console em alto estilo, e *SNK Vs Capcom Chaos* (veja a seguir) tem grandes chances de vir para este console antes de chegar a qualquer outro. Esperamos que quem tenha o DreamCast esteja feliz com estas notícias, pois nós estamos!

A vez da SNK

Para finalizar a enxurrada de notícias sobre a SNK Playmore, aqui



vai a última bomba: a empresa está produzindo um game para arcade, em que os lutadores da série *King of Fighters*, *Fatal Fury* e *Samurai Showdown* enfrentarão os lutadores da Capcom. *SNK vs Capcom* já está em fase de *Play Test*. Logo, traremos um



review completo para você.



Game Boy Player para o GameCube da Panasonic

O Game Boy Player, acessório que permite que os jogos do Game Boy e GBA rodem no Game Cube, será lançado para o Q, o Cubo da Panasonic. O aparelho é um pouco diferente do console original da Nintendo, pois também roda DVDs e CDs de música. As diferenças de

arquitetura interna dos aparelhos impedem que o Game Boy Player da Nintendo funcione no Q e, por isso, o lançamento do adaptador próprio para o console da Panasonic. O acessório chegará às lojas no início de outubro, a um preço estimado de 42 dólares.



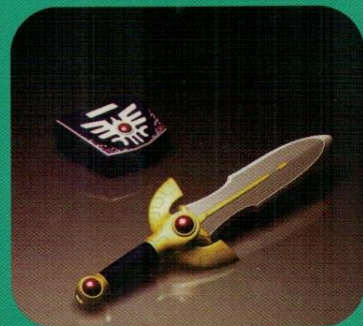
A espada será sua arma no próximo RPG da Square. Literalmente!

Mais uma vez a produtora Square apronta das suas.

O próximo RPG da empresa promete inovar na maneira de jogar. A inovação não está no game em si, mas no controle que será usado para interação do usuário, uma espada.

Medindo 40cm e com peso de 130 gramas, o acessório terá uma câmera para capturar os movimentos do jogador.

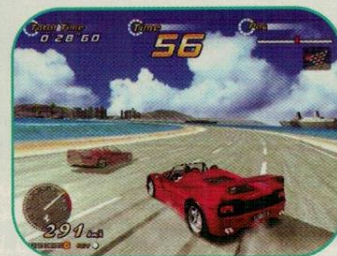
O nome provisório do game é *Kenshin Dragon Quest*. Sua chegada ao mercado japonês estava prevista para 19 de setembro.



NEWS

OutRun 2

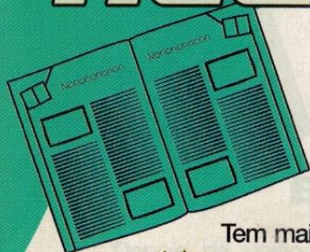
O jogo está pronto para ser lançado nos arcades, rodando na placa Chihiro, que na verdade é um Xbox. A data para o game chegar às lojas ainda não foi divulgada, mas com certeza sairá uma versão.



Falando em Sega...

Finalmente, fotos dos remakes de *Golden Axe* e de *Space Harrier*. A Sega remodelou os gráficos e, ainda que as imagens estejam em baixa qualidade, já é possível ver que *Golden Axe* terá visuais animais. A Sega lançou o produto no dia 25 de setembro, no Japão.





Mais games baseados em animes



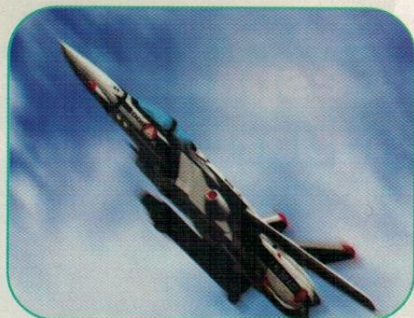
Tem mais jogos inspirados em animes pintando no mercado japonês. Infelizmente, é exclusividade dos japas. Pelo menos, por enquanto.

A Cyberconnect2, produtora de *.Hack*, está desenvolvendo um game de luta baseado no anime *Naruto*. O jogo será lançado em outubro na Ásia com o nome de *Naruto: Narutimet Hero*. Como o anime foi lançado no Japão no ano passado, muitos ainda não o conhecem. Este

não é o caso de *Macross* e *Gundam*, que também têm jogos saindo do forno.

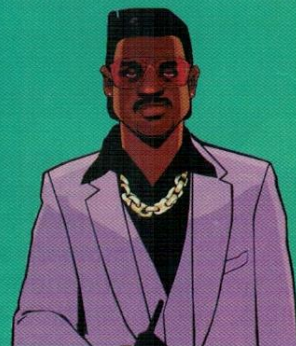
Kidou Senshi Gundam: Meguriai, o game de *Gundam*, já está à venda. Tem um estilo bem parecido com *Zone Of Enders*, cheio de ação e cenas do anime. *Chou-jikuu Yousai Macross* - este é de *Macross* - será lançado em outubro e terá vários modos de jogo, entre eles, o modo *Story*, em que o jogador poderá participar da história do anime, e o modo *versus*, em que até dois jogadores poderão se enfrentar em uma batalha frenética.

Se você é fã de animes, pode procurar importadoras para reservar seu game. É bom fazer isso logo, pois os jogos podem demorar meses para chegar ao Brasil.



Vice City no Xbox?

Nada está confirmado, mas é bem possível que *GTA Vice City* saia para Xbox ainda este ano. O jogo deverá ficar igual à versão PC, além de trazer suporte à rede Live para download de conteúdo novo. Você também poderá ouvir sua própria lista de músicas.



Virtua Fighter em edição comemorativa

Ainda não é uma informação oficial, mas com certeza já está agradando aos amantes da série. O nome provisório do jogo é *Virtua Fighter 10th Anniversary*, que contará com todos os lutadores presentes em *VF 4 Evolution*.

O game terá uma característica incomum: os gráficos,

as músicas e os cenários serão os mesmos do primeiro VF, assim como a jogabilidade. Alguns elementos da segunda e da terceira versão, como o contra-ataque e a movimentação ativa da câmera, também farão parte do novo VF. Não se sabe quais consoles o receberão.



N-Gage da Nokia está em fase de lançamento

Mais um console portátil está prestes a ameaçar o reinado do GBA. A Nokia começou a aceitar pedidos de pré-compra de seu N-Gage a partir de 19 de julho daqueles que desejarem ser os primeiros a colocar as mãos na máquina.

O N-Gage será mais do que um simples videogame portátil. O aparelho terá funções de MP3 player e telefone celular, o que

deve torná-lo atraente para o público. O preço, porém, é de gente grande: 299 dólares nos Estados Unidos. Os jogos vão custar em torno de 30 a 40 dólares.



Divulgadas as primeiras fotos de Quake 4

Quake 4 mal foi anunciado e as primeiras imagens do jogo já surgiram. Por enquanto, são apenas figuras de personagens, cenários criados em programas de edição em 3D e desenhos feitos à mão. Mas como as fotos foram publicadas num site de fãs do game, não podemos confirmar sua autenticidade.



O anúncio de que a Raven Software, empresa que está desenvolvendo o game, irá situá-lo na guerra contra os Strogg, assim como em Quake 2, reforça a verossimilhança das fotos. Em algumas delas, é possível ver descrições que indicam as estruturas como tecnologias dos Strogg.

Microsoft diz que Xbox está vendendo bem, obrigado

Segundo a empresa de Bill Gates, já foram vendidos quase nove milhões e meio de consoles Xbox em todo o mundo desde seu lançamento. Impressionado? Pois saiba que a Microsoft ainda espera vender de 14 a 16 milhões de unidades até o final do próximo ano fiscal. Todo este otimismo vem dos jogos previstos para este período, como Halo 2.

A gigante ainda divulgou os números da rede Xbox Live. Atualmente, são mais de 500 mil

pessoas inscritas, realizando mais de 1 milhão de partidas online por semana. GameCube e PS2 que se cuidem.



Rapidinhas

Do PC para o Xbox Tom Clancy's Rainbow Six 3

Depois de arrebrantar no PC, *Rainbow Six 3* chega ao Xbox este ano. O pessoal da UbiSoft ainda não se pronunciou sobre mudanças ou melhorias para a versão console.

Os requisitos mínimos para rodar Doom 3

Apenas um computador com 1GHz, memória RAM de 256 MB e placa de vídeo GeForce 1 ou Radeon da série 7000. A informação é do site 3D Action Planet, que diz ter obtido a configuração de John Carmack, criador do jogo.

Ainda não foi confirmado se a informação é oficial, mesmo porque não há nada a respeito no site da id Software, produtora do game. A configuração é mais modesta do que se poderia imaginar, já que também foi anunciado que o Xbox seria o único console a receber uma versão, por ter o hardware necessário.

Estúdio brasileiro irá desenvolver Deer Hunter 2004


Você deve estar se perguntando que raio de game é este? *DH 2004* é sobre caça a veados (os bichos!), cuja versão original foi lançada em 1997 e agradou muito o mercado norte-americano. A edição 2003, produzida pela SunStorm Interactive, ficou tão ruim que a Atari passou a produção para a Southlogic Studios, um estúdio situado em Porto Alegre.

Agora, você deve querer saber por que a escolha da Southlogic, não é?

Simple: este estúdio foi responsável pela criação do game *Trophy Hunter 2003*, também de caça. A má notícia é que, por ser voltado para o mercado dos EUA, o jogo não será lançado no Brasil.

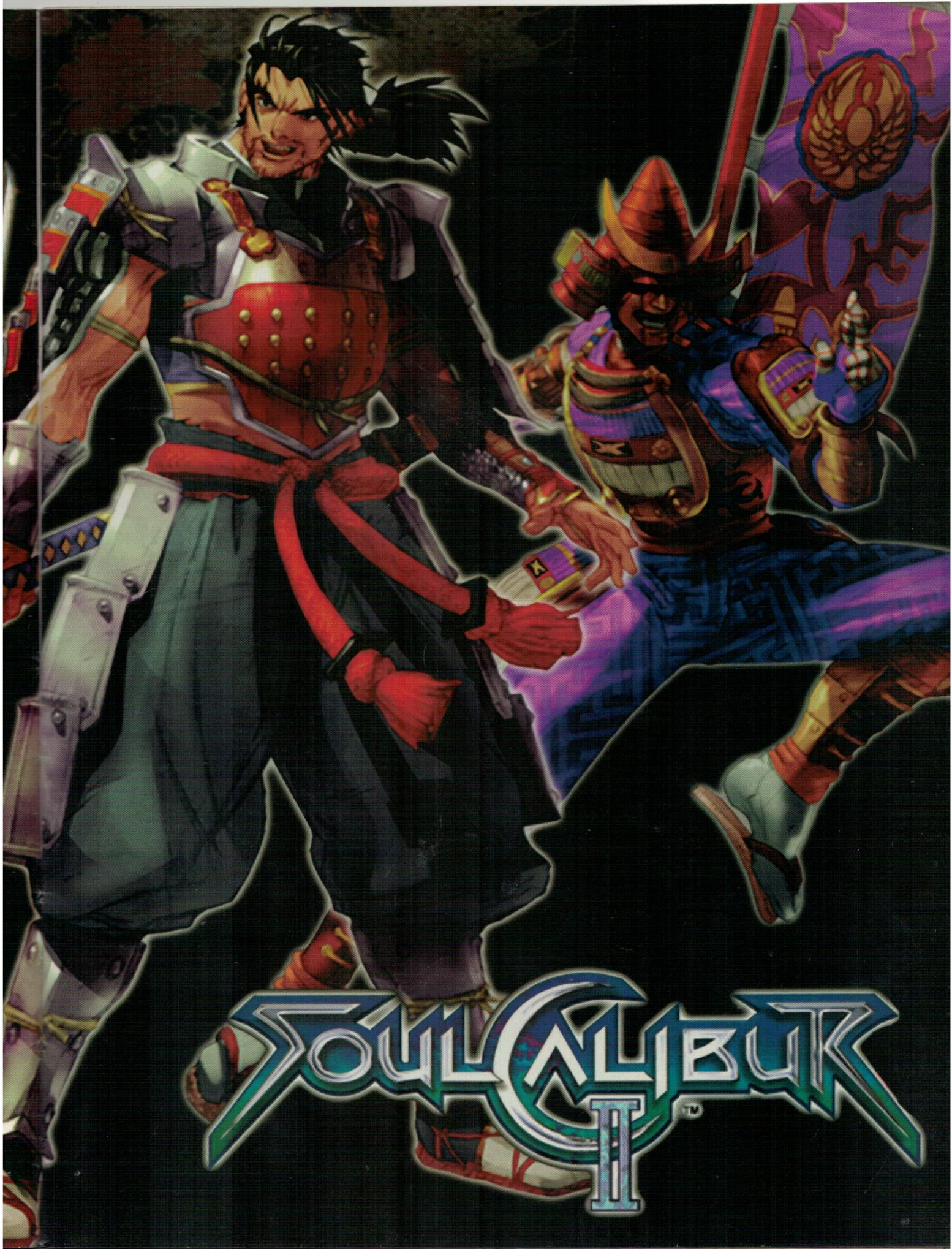
Vida boa para os funcionários da EA

A Electronic Arts vai construir um novo estúdio para a produção de seus jogos com capacidade para 1000 funcionários. Segundo a assessoria de imprensa da EA dos Estados Unidos, o estúdio terá até uma praia particular para seus trabalhadores poderem descansar. O novo prédio ficará em Playa Vista, Los Angeles e reunirá os maiores estúdios da produtora (Westwood e a EALA são alguns deles). O projeto está previsto para o final de 2005.



Em 1995, a Namco lançou um jogo de luta para arcade e PSone chamado *Soul Edge*, que fez muito sucesso. Uma seqüência era quase inevitável e, três anos mais tarde, surgiu *Soul Calibur*, que, além de aparecer nos fliperamas, ganhou uma versão para Dreamcast. O game foi reformulado em quase todos os aspectos e logo se tornou, ao lado de *Tekken*, um dos principais títulos de luta da Namco. Agora, com a nova geração de consoles, a empresa tenta alcançar seu terceiro sucesso na série com *Soul Calibur II*, que chega para Playstation 2, Xbox, GameCube e arcades. Leia a matéria e descubra por quê este jogo tem tudo para superar de longe seus antecessores.

Por Wildson Coronado



SOUL CALIBUR II™

Uma amostra de como todo jogo de luta deveria ser

"**S**abe-se que incontáveis lendas cercam a espada conhecida como Soul Edge. Alguns a consideram a melhor arma já criada. Outros se referem a ela como a espada dos heróis. Uma espada de imenso poder, a chave para a juventude eterna, um tesouro de valor inestimável. Vários mitos marcam a espada, formada por duas lâminas e que se alimentava de almas humanas. Ela acabou dividida, terminando com o equilíbrio de poder entre as duas lâminas e irradiando forças malignas. A lâmina maléfica foi destruída numa batalha feroz e seus pedaços, espalhados pelo mundo. Mas os fragmentos ainda têm poder e estão lançando sua influência pelo mundo, enquanto a outra lâmina permanece desaparecida. Agora, vários guerreiros buscam reconstituir a Soul Edge, cada um com suas próprias razões".

Parece enredo de RPG, mas não é. Esta é a história em que *Soul Calibur II* o coloca, com uma riqueza de detalhes impressionante para um jogo de luta. As tramas individuais de alguns personagens são interligadas, fazendo você mergulhar no jogo e se evoluir cada vez mais. Mas o ponto forte do game ainda é a luta, a começar pelos combatentes.



Lutadores novos em Soul Calibur II, mas já consagrados em outros games

A lista de personagens é composta tanto por rostos conhecidos como por novatos. Entre os veteranos, estão Taki, Mitsurugi, Kilik, Astaroth, Voldo, Cervantes, Ivy, Maxi, Nightmare, Xianghua e Yoshimitsu.

Os novos lutadores são Cassandra, irmã da veterana Sophitia que usa uma espada curta e um escudo; Raphael, um francês praticante de esgrima; Talim, uma garota das Filipinas com duas espadas pequenas; Yunsung, um espadachim coreano bem parecido com o antigo Hwang, do primeiro *Soul Calibur*; e

Charade, que copia os movimentos dos outros lutadores a cada round.

Ainda estão presentes (apenas para os consoles) Sophitia, Seung Mina e Necrid, este último criado por Todd McFarlane.

Uma das características mais legais do jogo é que, em cada versão para videogame, o vigésimo lutador é um personagem exclusivo. Na edição do Playstation 2, você pode escolher Heihachi, o chefe de *Tekken 4*, enquanto no GameCube a opção extra é Link, o grande herói de Hyrule e protagonista da série *Zelda*. Para Xbox, está disponível Spawn, personagem principal da HQ de mesmo nome. Nenhum deles está presente na versão arcade.

Não tivemos a chance de experimentar as versões para Xbox e Cube, mas Heihachi mostrou ter sido bem convertido para SC 2. Apesar de lutar desarmado, o Sr. Mishima é um páreo duro.



Use os cenários para bater mais. E com estilo

É preciso ficar esperto ao jogar *SC II*. O jogo é rápido e a ação flui naturalmente. Portanto, saber defender no tempo certo é primordial. Os lutadores podem se mover com grande facilidade dentro das arenas, tanto para frente e para trás como para os lados, o que é útil para se esquivar de ataques.

Os combos estão fáceis de executar. Não é preciso praticar muito para conseguir fazer os maiores e, mesmo para quem não tem prática, o mero apertar de alguns



botões pode liberar uma pequena seqüência de golpes. A movimentação dos personagens é cheia de estilo. Até os combos mais simples são muito bonitos e dão vontade de executar várias vezes, só para ver as habilidades marciais de cada lutador. Um show à parte.

Desta vez, os cenários de *SC II* têm paredes, assim como em *Tekken 4*, em que a manha é prensar o oponente e distribuir porrada aos montes. Mas, diferente de *Tekken*, as paredes dificilmente são usadas de



modo abusivo, pois é difícil colocar o adversário - principalmente se for humano - na posição certa. O mesmo vale para jogar os personagens fora do ringue: é preciso um esforço maior e certa estratégia para vencer desta maneira.

Outra novidade é um modo de jogo chamado *Weapon Master*. Nele, seu objetivo é travar lutas para ganhar pontos de experiência, usados para destravar vários conteúdos do game e ouro para comprar novas armas. Cada arma possui poderes especiais: enquanto uma recupera sua energia, outra pode causar danos imensos ao adversário e sugar a energia do próprio jogador que a usar, por exemplo.



ESPECIAL

As versões para console contam com personagens exclusivos

Mais bonito que o primeiro Soul Calibur. É só olhar direito

À primeira vista, não parece haver grande diferença gráfica entre o *Soul Calibur* do Dreamcast e este. Mas basta jogar um pouco para perceber como o novo game está mais refinado não apenas pelos personagens, que receberam uma dose maior de polígonos, como também os cenários, agora totalmente em 3D e muito mais bonitos que no

primeiro SC - um de seus pontos fracos, aliás. As três versões caseiras são bem parecidas graficamente. O console da Microsoft leva uma pequena vantagem neste quesito, embora ela seja praticamente imperceptível enquanto o jogador se

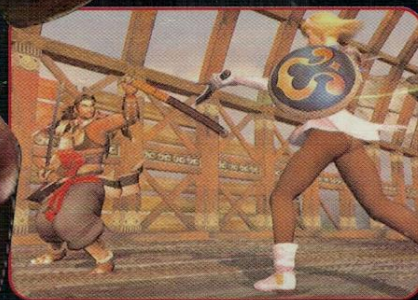
entretém com a pancadaria. As músicas, todas orquestradas, seguem o estilo da série, conhecida pela sua excelente qualidade, desde *Soul Edge*.

Gosta de jogos de luta? Então, vá jogar AGORA!

Não foi preciso jogar muito tempo para chegar à conclusão que *SC II* mantém o padrão de qualidade da série.

Desde a história envolvente à ótima jogabilidade que vimos em nossos testes, parece que a Namco não deixou passar nada sem um bom acabamento. E o melhor é que, como a versão norte-americana chegou ao mercado em agosto, o jogo ficou ainda mais refinado.

O certo é que, mesmo que não mudasse nada, *Soul Calibur II* ainda é uma obra-prima dos games de luta e todo fã de uma boa briga virtual tem o dever de experimentar.



GAMERS

Produtora: Namco
Desenvolvido por:
Namco
Gênero: Luta
Jogadores: 2

Gráficos 8,5 Jogabilidade 7,5

Som 8,0 Empolgação 9,0

Nota Final 9,0

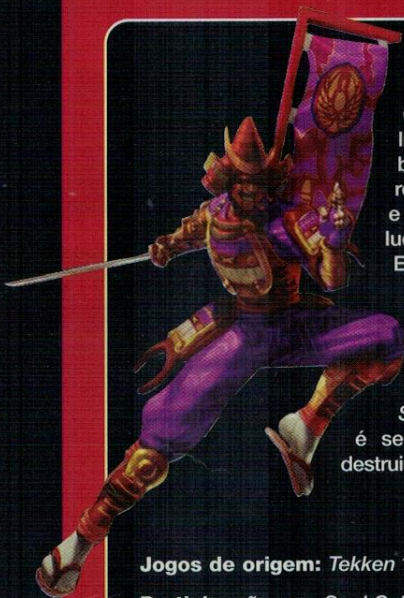
As participações especiais em Soul Calibur

Não há dúvida de que os lutadores criados para os jogos *Soul Edge/Calibur* são originais e com personalidade própria. A presença de lutadores de outros games não significa que o elenco precise de um empurrão para fazer sucesso.

Pelo contrário. Por ter sido reconhecida como uma excelente série é que os jogos seguintes receberam as participações de lutadores famosos.

Confira abaixo quem são eles e em que títulos apareceram antes.

YOSHIMITSU



O misterioso ninja é o líder do Manji Group, um bando de ladrões que rouba apenas de pessoas e corporações que obtêm lucro de forma desonesta. Eles repassam o furto para pessoas pobres (tipo Robin Hood, mesmo). Um dos poucos lutadores que passou por todas as versões de *Tekken*, em *Soul Calibur 2* seu objetivo é se vingar do homem que destruiu todo o seu clã.

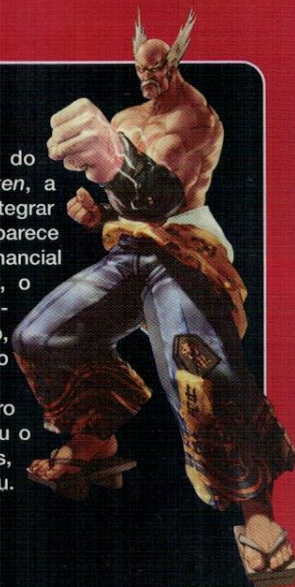
Jogos de origem: *Tekken 1 a 4* e *Tag Tournament*

Participação em: *Soul Calibur 1 e 2*

HEIHACHI



Como chefe final do primeiro e do quarto *Tekken*, a escolha de Heihachi para integrar o elenco de *Soul Calibur* parece óbvia. Dono da Mishima Financial Empire, além de poderoso, o cara é implacável: ao derrotar Kazuya, seu próprio filho, em *Tekken 2*, o atirou dentro de um vulcão ativo. Tudo bem que no primeiro game da série Kazuya jogou o pai de um penhasco, mas, ainda assim, o coroa é mau. Deve ser de família.



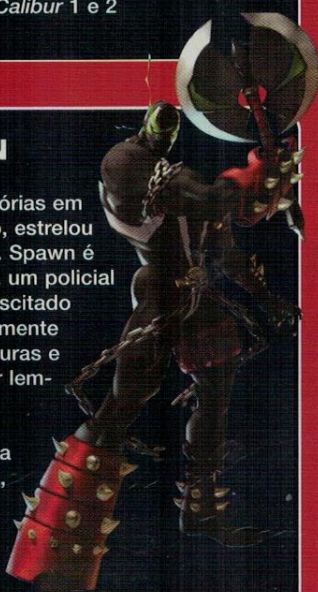
Jogos de origem: *Tekken 1 a 4* e *Tag Tournament*

Participação em: *Soul Calibur 2*



SPAWN

Ele surgiu nas histórias em quadrinhos, fez sucesso, estrelou um filme e alguns jogos. Spawn é na verdade Al Simmons, um policial americano que foi ressuscitado como uma criatura totalmente deformada por queimaduras e cicatrizes, sem qualquer lembrança de seu passado. Torna-se o defensor de pessoas esquecidas pela sociedade em New York, mas do seu jeito próprio: bem violento com seus inimigos.



Jogos de origem: *Spawn - In the Demon's Hand; The Eternal; The Ultimate*

Participação em: *Soul Calibur 2*



LINK

De todos os personagens que fizeram uma ponta em SC, Link é o mais, digamos, veterano. Este é o segundo título de luta em que ele aparece (os primeiros foram da série *Super Smash Bros.*), mas experiência no manejo de espadas e no campo de batalha é o que não lhe falta. Desde os tempos do velho NES, o garoto já lutava contra monstros e criaturas maléficas em seus jogos de RPG.



Jogos de origem: Muito mais do que caberia neste espaço. Quase 20 títulos diferentes de RPG, sendo um dos mais recentes *Legend of Zelda: The Wind Waker*

Participação em: *Soul Calibur 2*

ESPECIAL



Colin McRae Rally 4

Outro? Mas já?

Wilber: A produtora Codemasters está trabalhando duro para lançar ainda em novembro a continuação da série *Colin McRae Rally 4*, menos de um ano após a terceira versão.

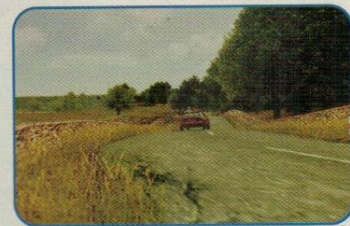
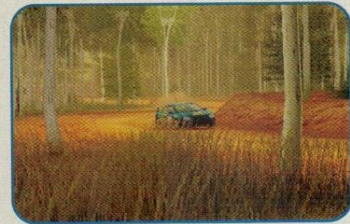
CMR4 trará campeonatos em diferentes lugares do mundo. Estados Unidos e Austrália são os locais onde haverá mais traçados. Eles vão variar entre cidade, terra e neve, como todo fã de rally gosta.

O jogador não será mais forçado a jogar com Colin McRae e sua equipe: agora qualquer

piloto da temporada poderá ser controlado. Serão adicionados mais de 20 carros como o Subaru Imprenza, o Fiat Pumo e o Ford Puma. Alguns são secretos e se tornarão disponíveis conforme o jogador for terminando os campeonatos.

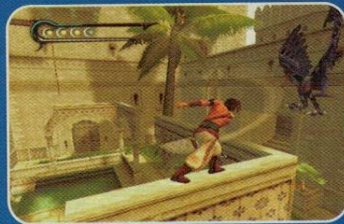
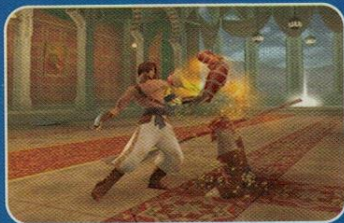
Pelas imagens divulgadas, o jogo está ainda mais bonito, com gráficos muito detalhados. O modo *multiplayer* será o típico *split-screen*: quatro jogadores no Xbox e dois no PS2. Haverá também a opção de escolher entre os modos *Cooperative*, em que os jogadores poderão ser companheiros de equipe nos campeonatos e o típico *Duel*, em que você deverá fazer seu amigo comer poeira.

Codemasters - setembro de 2003
Também para Xbox



Prince of Persia: The Sands Of Time

De cara nova!



Xixa: Quem é das antigas com certeza já se viu às voltas com um game chamado *Prince of Persia*, em que um certo príncipe sem nome tem que correr contra o tempo para salvar sua amada das garras de um vilão malvado.

Hoje, podemos achar este enredo batido, mas na década de 80, quando poucas pessoas possuíam um computador pessoal, o game foi sucesso, ficando marcado na cabeça de muito marmanjo por aí.

Agora, com plataformas mais poderosas *Prince of Persia: The Sands of Time* surge, renovando um clássico.

O jogo é desenvolvido pela equipe da Ubisoft de Montreal, a mesma que tem no currículo um nome de peso: *Splinter Cell*.

Apesar de rodar em engines gráficos diferentes, nota-se que os dois games compartilham da mesma tecnologia gráfica e de captura de movimentos.

Em *Sands of Time*, a história gira em torno da destruição da ampulheta do tempo por um malvado sultão. A missão do jogador na pele do príncipe é a de recuperar as areias do tempo, consertar a ampulheta e, como não podia deixar de ser, salvar o mundo. A história está sendo escrita pelo criador do *Prince* original, Jordan Mechner. Mechner também está envolvido na criação de algumas fases e *puzzles*.

Ubisoft - Final de 2003
Também para: Pc, Xbox, GameCube

Spy Hunter 2

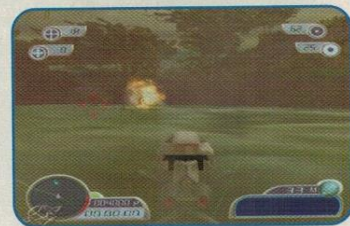
Bond, James Bond
Bom, quase

Will: Era mesmo esperado que *SpyHunter*, que fez muito sucesso em 2001, ganhasse uma segunda edição. Assim como seu antecessor, *SpyHunter 2* terá como protagonista o agente Alec Sects, que lutará contra as forças malignas do grupo terrorista conhecido como Nostra. Mas, desta vez, o jogo terá mais missões, inimigos, armas e a ajuda de uma agente sexy e misteriosa.

Não se trata aqui de pegar o jogo e relançá-lo com alguns extras. Uma *engine* nova foi criada e já é possível ver os resultados nos efeitos, que estão excelentes, e na velocidade, bem mais rápida. Toda a ação rola

solta em 16 fases, divididas em quatro níveis. Entre o arsenal, estão disponíveis de minas terrestres a escudos para proteger sua caranga dos ataques. O carro, aliás, é a grande estrela de *SpyHunter 2*, e já apavora no nome: G-8155 Interceptor é capaz de se transformar em uma série de outros veículos e é totalmente personalizável. Você poderá recheá-lo com as armas e equipamentos que melhor se adaptarem ao seu estilo de jogo. A opção para partidas *multiplayer* em *split-screen* trará o modo de combate, parecido com o *singleplayer*, mais dois modos, um de corrida e outro por pontos.

Midway - novembro de 2003



P
R
E
V
I
E
W
S

The Sims Bustin' Out

Agora, você poderá dar um rolê pela cidade!

Xixa: No ano passado, para não deixar os proprietários dos consoles fora desta tendência, *The Sims* foi lançado para as plataformas domésticas, com resultados mais que satisfatórios.

Agora, o jogador não precisará mais ficar com seu *Sim* dentro de casa. Poderá passear por diversos locais de sua vizinhança, como academia, clube, danceteria etc. Os gráficos sofrerão uma melhora visível, com efeitos de luz em tempo real e personagens mais detalhados.

Ao criar seu *Sim*, o jogador poderá customizar as partes de seu rosto, como orelha, nariz, boca, sobrancelhas e olhos, e,

com a adição de animações faciais, terá uma idéia melhor de como seu personagem está se sentindo.

A personalidade criada no início do jogo também afetará seu comportamento em relação a outros *Sims*. Por exemplo: em uma pista de dança, um *Sim* extrovertido irá chacoalhar o esqueleto para todo mundo ver, enquanto um *Sim* tímido ficará num canto da pista, quietinho.

Bustin' Out contará com novas profissões, novos itens, novas formas divertidas e exóticas de matar seu *Sim* e interações sociais entre os personagens.

Existirão interações especiais, como arrotar ou dar chicotada com uma toalha, entre outras loucuras.

EA Games - início de 2004

Também para Gamecube e Xbox



Medal Of Honor: Rising Sun

Prepare-se para a batalha em Pearl Harbor

Wilber: A Eletronic Arts anunciou na E3 que *Rising Sun* será o último game da série *Medal Of Honor*. Isso deixa os fãs tristes antes mesmo do jogo ser lançado. Porém, segundo a companhia, este será o melhor da série. Trata-se da batalha que colocou os EUA em ação na II Guerra Mundial. O jogo tem como cenário o início da Segunda Guerra, na ilha de Pearl Harbor, onde os japoneses fizeram um ataque surpresa na manhã de 7 de dezembro de 1941, pegando os soldados norte-americanos desprevenidos, com as calças dos pijamas nas mãos.

Para não ficar repetitivo, o game terá outros locais de batalhas, espalhados pelas ilhas do Oceano Pacífico, como a Guadalcanal, Filipinas e Cingapura. Ainda terá adições, como uma opção de salvar o progresso do jogo a qualquer momento, batalhas contra aviões e objetivos secretos, dando mais longevidade ao game. Ainda não foi dito se o game será lançado para PC, porém, ele já foi confirmado para todos os consoles atuais. Todos terão ótimas cenas em Computação Gráfica (CG). **MOH: Rising Sun** será um prato cheio para os fãs da série!

Eletronic Arts - novembro de 2003

Também para Game Cube e Xbox

Need for Speed Underground

Need for Speed, do glamour para o nitro

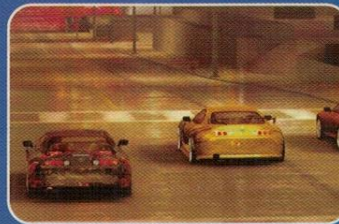
Will: Esperar que a Eletronic Arts lance uma nova versão de *Need for Speed* era natural, uma vez que se trata de uma das mais consagradas séries da empresa. O que pouca gente esperava é que se mudasse tão radicalmente a lista de carros do game, passando de máquinas caríssimas como Porsche e Ferrari para outras mais comuns, como Honda, Ford e Toyota. É o que acontece em *Underground*. Mas há um bom motivo para isso: o foco desta versão são carros envenenados e pegas de rua, algo que está se popularizando nos EUA. Assim, a EA não deixou por

menos e colocou centenas de modificações possíveis para os carros, como *spoilers*, saídas de ar, rodas de liga leve e pneus largos, além de modificações internas no motor, suspensão e freios, entre outros. Também será possível mudar o visual, com pinturas especiais e neon de diferentes cores embaixo do carro. Soa parecido com o filme *Velozes e Furiosos?* A idéia é essa.

As principais empresas de modificações em carros estarão em *Underground*. NOS, Audioban, MOMO, GReddy e AEM são alguns exemplos.

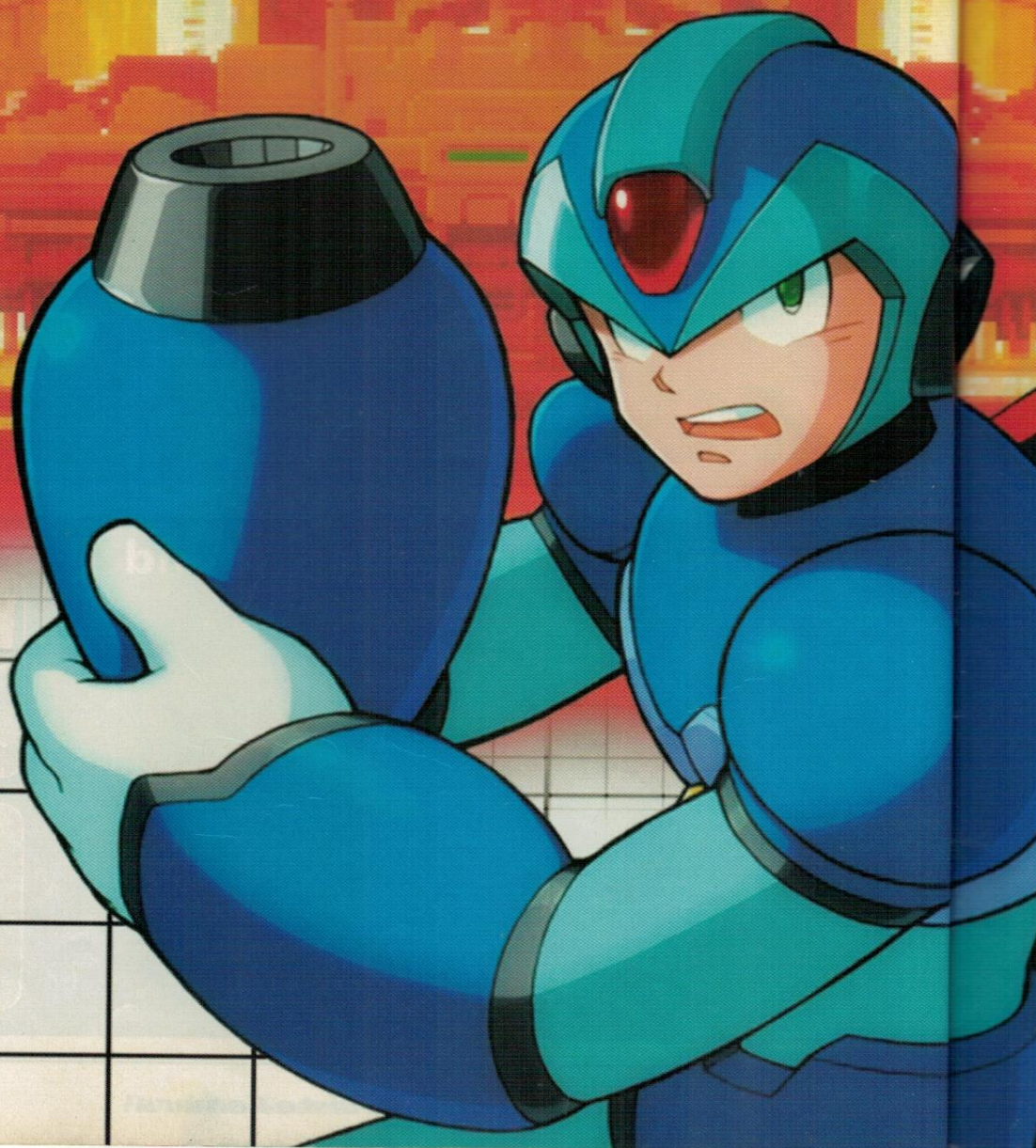
Eletronic Arts - outubro de 2003

Também para PC, Xbox, Cube e GBA



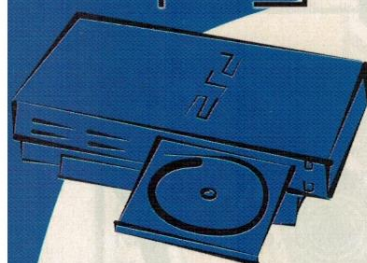
De 2D para 3D, é o futuro

O azulão da Capcom está de volta numa continuação da consagrada série X, que começou no Super Nintendo, foi para o PSone, Saturn e agora para o Playstation 2. Nesta versão, muita coisa mudou. Algumas para melhor e outras para muito melhor. Mas nem tudo são flores. Há algumas mancadinhas...



MEGAMAN X





MEGAMAN X7

Três em um? Não, cada um por si!

Agora, você jogará com três personagens. Axl, novato na série, usa uma arma para atacar que funciona no estilo da arma de Mega. Zero, que esteve presente na maioria dos últimos games, ainda usa sua espada laser para atacar e picotar os inimigos como um samurai robótico (tudo bem que esta classificação não existe, mas se existisse seria perfeita para Zero). O terceiro e último é o velho e bom MegaMan, que estava ausente com tantos robôs querendo roubar seu lugar, principalmente nos jogos para GBA. Falando em robôs, neste game você poderá pilotá-los, e não estamos falando de Mega e sua turma, mas sim de robôs pilotados por eles. São armaduras gigantes, que serão necessárias em certas partes do jogo. Há veículos também, como uma estilosa moto. Isto tornou o game melhor e mais diversificado e trouxe algumas novidades à série. E novidades sempre são bem-vindas.

Um delírio gráfico? Nem tanto!

Pela primeira vez, a série X de RockMan (MegaMan nos Estados Unidos) está toda em 3D. É certo que já existem vários games do Mega em 3D, mas este é o primeiro que nasceu 2D e virou 3D. Com esta transição, o título ganhou muito em qualidade. Como



todos sabem, os personagens da série são robôs e sempre atacam com lasers-espadas-de-luz, bombas e várias outras armas tecnológicas, e com gráficos 2D a produtora nunca conseguiu efeitos dignos do jogo. O papo agora é outro: os efeitos dos tiros, explosões e raios estão incríveis. O *engine* usado para os efeitos foi muito bem desenvolvido. Não são os melhores já vistos no PS2 (ZOE 2 está aí para provar), mas adicionam mais empolgação em comparação aos já batidos gráficos usados.



Os personagens estão detalhados e possuem texturas legais, porém, as animações são toscas e lentas. Os cenários também não são lá grande coisa, mas são detalhados e vastos. O mais bacana, contudo, são as CGs que rolam entre as fases e na apresentação.

Elas se mesclam com os animes de uma maneira incrível, dando ao game a cara de aventura dos anos 80, que é de lei na série.



REVIEWS



Som? Cadê o som?

Depois de jogar MegaMan por algum tempo percebeu-se, ao chegar a esse tópico, que não se lembrava de nada do som. A única coisa que sabia era que os personagens tinham sido dublados, mas não se lembrava de músicas. Ao ligar o videogame novamente, descobriu-se que as



músicas são uma bela porcaria. Elas não chamam a atenção em nenhuma parte. São simples, chatas e repetitivas. Elas não incomodam, mas você nem vai notá-las. Os efeitos sonoros também não são dos melhores, mas pelo menos quebram o galho.

Mais lento! Por que?

A jogabilidade está mais lenta que nos outros títulos da série, mas agora você poderá mirar nos inimigos. Axl que o diga! Ficou bem mais fácil acertar os chatos. Há fases que, em vez de seguir linearmente, você deverá correr pelos cenários (lembra um pouco



Crash Bandicoot), dando uma cara nova à franquia.

Mas tudo bem...

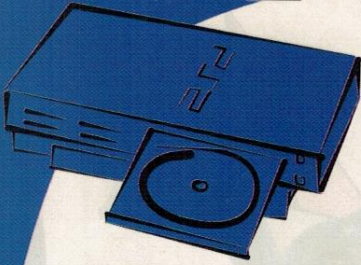
Com errinhos e falhas, *RockMan* é um game legal de se jogar quando não há mais nada a fazer. Ele é um bom quebragalho. Nada que prenda muito a atenção de

jogadores mais experientes, mas é divertido e pode interessar a quem queria ver o Mega no PS2.



GAMERS Produtora: Capcom Desenvolvido por: Capcom Gênero: Aventura Jogadores: 1	Gráficos	8,0	Jogabilidade	6,0
	Som	4,0	Empolgação	6,0
Nota Final			8,0	

PS2



AKITOSHI KAWAZU Presents

UNLIMITED Saga™



REVIEWS

Um RPG diferente

Por Rodrigo Guerra

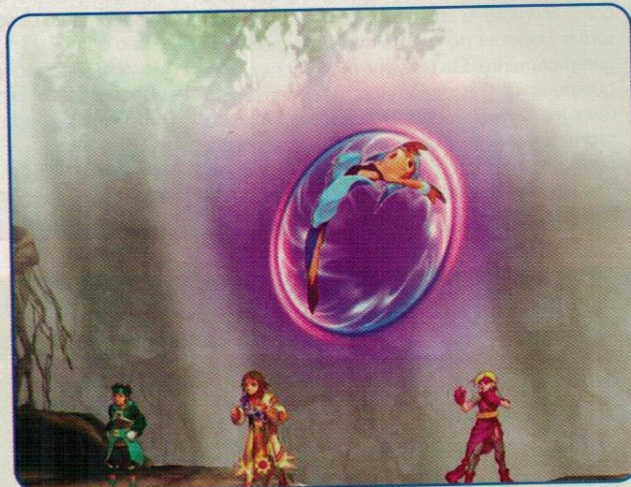
Unlimited SaGa é o que poderíamos chamar de... diferente. Não é um jogo como os que vemos hoje em dia. Muitos torceram o nariz para ele, mas *Unlimited Saga* não é tão ruim assim. Este game não tem gráficos incríveis em 3D, cenários deslumbrantes ou um forte enredo. O atrativo principal são as cenas em CG. Em *Unlimited SaGa*, o jogador poderá escolher um entre sete personagens para começar. No desenrolar do jogo, você encontrará outros personagens. Porém, não pense que as coisas são tão empolgantes. Como a história não é linear, alguns dos personagens principais podem nem ser vistos.

Para se ter uma idéia da qualidade dos gráficos, se as cenas em CG não fossem em alta resolução, o game poderia ser lançado

para PSX. Os efeitos de luz são ultrapassados, a movimentação pelo cenário lembra a de um jogo de tabuleiro, as imagens de batalha contam com poucos quadros de animação e todos têm baixa resolução.

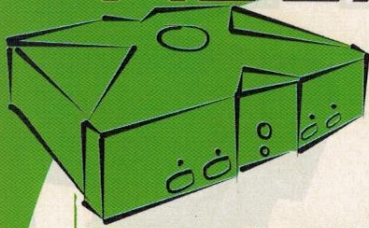
O jogador fica confuso para equipar o personagem: não existe nem um tutorial ensinando como utilizar os menus ou como fazer para ser curado dos ataques recebidos durante as batalhas. O sistema de combo pode até entreter por algum tempo, mas logo se torna enjoativo e o usuário começa a empregá-lo para a batalha acabar rapidamente. A única coisa que faz a gente lembrar que este game é da Square são as cenas em CG e o som que, diga-se de passagem,

são as únicas coisas bem trabalhadas. Se você não gosta de gráficos avançados nem de uma história profunda, *Unlimited Saga* pode lhe divertir.



GAMERS Produtora: Square-Enix Desenvolvido por: Square-Enix Gênero: RPG Jogadores: 1	Gráficos	3,5	Jogabilidade	4,5
	Som	6,5	Empolgação	4,0
Nota Final			4,5	

XBOX



kill.switch

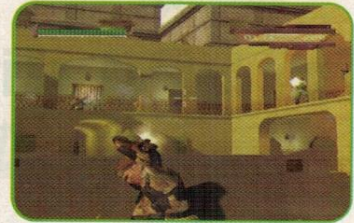
Mas que droga de nome é esse!?

Wilber: *kill.switch* é um nome estranho para um jogo que promete ser legal. Este será um game de ação em terceira pessoa que terá como cenário o mundo real. O jogador irá tomar controle de um soldado alterado biogeneticamente. Ele terá que resolver algumas questões que a diplomacia não conseguiu resolver. Ou seja: se não vai... racha! A Namco promete fazer um game inédito com coisas nunca vistas no gênero. Quase nada da história foi liberado. As informações são

mantidas em segredo. A companhia só liberou até agora os locais onde as missões serão baseadas: Estados Unidos, Oriente Médio, Mar Cáspio e Coréia do Norte. Os vídeos mostram jogabilidade muito consistente e a peculiaridade de se poder usar coisas e objetos para proteção. Esta técnica permite que o personagem fique escondido e atire na direção dos inimigos, fazendo-os se esconder ou usar outros recursos para avançar sua direção. Os gráficos também estão ótimos.

Restam apenas algumas perguntas: será que o enredo será bom mesmo? Por que todo este segredo?

Namco - 10 de setembro de 2003
Também para PS2



Mafia

Quem precisa de GTA?



Xixa: *Mafia* é um jogo de ação em terceira pessoa que mistura perseguição de carros no estilo de *GTA 3* com tiroteios e ação no estilo de *Max Payne*, mas sem o bullet time. Lançado primeiramente para PC, *Mafia* agora receberá uma versão para os consoles domésticos.

O game conta a história de Tommy Ângelo, um motorista de táxi que, sem querer, acaba se tornando o piloto de fuga de dois membros dos Salieri, uma poderosa família da máfia de Lost Heaven. Após este incidente, Tommy se torna um capanga da máfia, realizando trabalhos nada ortodoxos. O visual é todo inspirado na cidade de Chicago da década de 30 e isso, aliado a

uma ótima trilha sonora e dublagem impecável, consegue criar uma atmosfera daquelas vistas no filme *Os Intocáveis*.

Segundo os produtores, as conversões para consoles serão iguais à do PC, com apenas alguns ajustes e mudanças no código do programa. Nos consoles, os carros serão mais velozes, bem ao estilo de *GTA 3*. Isto pode tirar um pouco do realismo, mas, na cabeça dos produtores, carros mais velozes irão agradar a galera dos consoles. Se o game realmente for tão bom quanto a versão para PC, em breve, todos poderemos dar uma de Al Capone pelas ruas de Lost Heaven.

Gathering - final de 2003
Também para PS2 e GameCube

Painkiller

Mate todos os demônios do Xbox

Will: *Painkiller* é um FPS com um enredo original. O personagem principal é Daniel Garner, um recém-falecido que, aparentemente, não foi para o paraíso, está preso entre o céu e o inferno. Daniel descobre que, para entrar no céu, deve esperar sua purificação. Até lá, deverá destruir centenas de demônios para impedir que uma guerra satânica se inicie.

O game usa a *engine* PAIN, capaz de criar ambientes enormes com grande riqueza de texturas, além de contar com as mais recentes tecnologias disponíveis para efeitos de sombra e luz. Como se não fosse suficiente, a física é baseada na *engine* Havoc

2.0, também empregada no desenvolvimento da *engine* Source, de *Half Life 2*. Podemos esperar uma movimentação perfeita dos personagens. E ação intensa é o que determina o ritmo de *Painkiller*, já que o título por diversas vezes o colocará em situações em que centenas de inimigos tentarão cercá-lo para uma morte certa. Serão cinco modos *multiplayer*: os conhecidos *deathmatch* e *team deathmatch*, mais os novos *people can fly*, em que os jogadores têm apenas lançamísseis disponíveis e flutuam no cenário, *voosh*, onde todos usam a mesma arma com munição ilimitada e *the light bearer*, em que ganha quem manter o *quad damage* até o final da partida. Parece o game ideal para os fãs de uma boa carnificina.

Dreamcatcher - sem previsão



SSX 3

Vai nevar na tela do Xbox

Will: A Eletronic Arts resolveu apostar no sucesso de uma de suas já famosas séries. Desta vez, a escolhida foi SSX, de snowboard, lançada originalmente no Playstation 2 e que ganha agora sua terceira edição. SSX 3 não será dividido em fases. Todo o cenário consistirá num único ambiente, uma montanha com três picos diferentes, onde as competições vão acontecer. À medida que você compete nos picos mais altos, o desafio também cresce, com concorrentes e percursos mais difíceis. Em cada pico, você poderá andar livremente e seguir pelo caminho que quiser, encontrando percursos e desafios para escolher, como uma corrida que precisa de mais um competidor, por

exemplo. Vencendo estas provas, haverá um prêmio em dinheiro, que poderá ser gasto em roupas e outros itens. Tanto o lado das corridas como o das manobras vão receber implementações, com novos truques e pistas gigantescas. Ainda será possível usar chutes e socos para tirar os adversários da frente e, agora, também há a opção de bloqueio, aumentando suas chances de continuar de pé. Isto não significa que bater ficou chato. Pelo contrário: você será premiado se conseguir derrubar os oponentes. Porém, se for derrubado, perderá pontos. SSX 3 chegará, com certeza, mais bonito, maior e com mais opções, provando que merece levar o bom nome da série.

Eletronic Arts - outubro de 2003
Também para PS2 e GameCube



Crouching Tiger, Hidden Dragon

Alguém se lembra de "O Tigre e o Dragão"?

Wilber: Depois de anos, está saindo do forno o jogo baseado no filme *Crouching Tiger, Hidden Dragon* (O Tigre e o Dragão). Você se lembra da história e dos personagens? Mesmo que não se lembre, tudo será explicado nos mínimos detalhes.

Em *CTHD*, o jogador vai encontrar muita ação em cenários da China antiga. A arte do Kung-Fu é explorada em todos os seus golpes, técnicas de defesa e desarmamento.

Isso foi mostrado durante a E3: o personagem principal estava cercado e uti-

lizava ataques e manobras evasivas para não ser espancado. A inteligência artificial pareceu boa, e realmente representava um desafio.

Os gráficos estão trabalhados e os movimentos dos personagens, bem capturados. Os golpes são fluentes e se aplicam bem ao jogo. A história segue como no filme.

Esperamos que todos os efeitos especiais estejam presentes.

Ubi Soft - outubro de 2003
Também para PC, GameCube, PS2 e GBA



Harry Potter: Quidditch W.C.

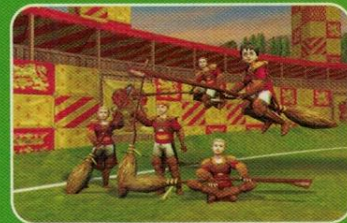
Para os fãs de quadribol

Will: Harry Potter já rendeu vários games, a maioria fiel às aventuras do pequeno bruxo nos livros e filmes. *Quidditch World Cup* é baseado num aspecto bem específico destas histórias: o jogo de quidditch ou, como é conhecido por aqui, quadribol. O título oferecerá um tutorial com uma série de desafios para que os jogadores possam aprender os movimentos básicos, como passar a bola e atacar, que são usados durante as partidas. As jogadas mais simples são complementadas com diferentes estratégias, que você deverá usar nos torneios da copa. Uma delas consiste em priorizar o ataque, marcando pontos tantas vezes quanto possível. A escolha

das estratégias certas será de grande importância para vencer.

As quatro casas de Hogwarts estarão presentes, Grifinória, Lufa-Lufa, Sonserina e Cornival. O jogo se passará na época da Câmara Secreta, portanto, Harry Potter será o apanhador de Grifinória, enquanto Draco Malfoy estará no time de Sonserina. Também farão parte do jogo times de nove países, como EUA, Alemanha e França. Para desafiar estas equipes, será preciso vencer a House Cup contra as outras casas e então competir pelo título mundial de quadribol.

Eletronic Arts - outubro de 2003
Também para PC, PS2 e GameCube

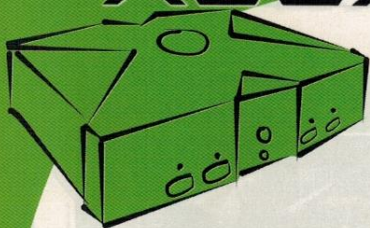


XBOX

NBA Jam 2004

Por Rafael Silva

ε X22
10V



Boom shacka lacka!

Como era bom ouvir esse grito, enquanto seu jogador voava para mais uma cesta, em meio a piruetas e malabarismos doidões.

Para os que não conhecem a série, *NBA Jam* é um game de basquete que fez muito sucesso nos arcades e consoles por ser diferente do convencional. Nele, times de dois jogadores disputavam partidas repletas de enterradas estratosféricas, cestas de três pontos marcadas de distâncias incríveis, com todas as estrelas da NBA e nenhum juiz chato para dar falta.

Em *NBA Jam 2004*, tudo estará de volta, com algumas adições e mudanças que deixarão o título ainda mais animal.

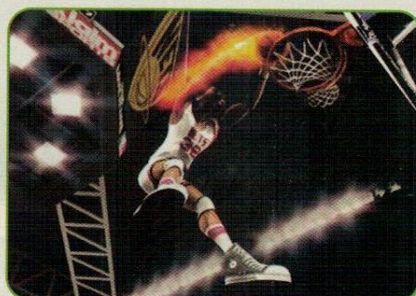
Além dos estádios reais, todos os 29 times da NBA da atualidade estarão inclusos, contando cada um com três de seus melhores jogadores.

Enterradas insanas

As jogadas de ponte aérea agora poderão ser feitas entre três atletas. Segundo a Acclaim, todas as enterradas insanas estarão de volta, mas agora o game será um pouco mais realista em comparação ao antigo. As habilidades reais dos jogadores serão levadas em conta, por exemplo,



you não verá Shaquille O'neil acertando várias cestas de três pontos porque está não é sua especialidade. Um novo medidor de jogadas especiais acumulará pontos



durante a partida enquanto você faz suas acrobacias na quadra. Com estes pontos você poderá melhorar ainda mais as habilidades de seus jogadores ou destravar itens especiais, como os uniformes oficiais das décadas passadas dos times da NBA, entre outras novidades.

NBA Jam é daqueles games que já nascem um clássico, e estava mais do que na hora da Acclaim trazer toda sua diversão para a nova geração de consoles.

Acclaim - outubro de 2003
Também para PS2 e GameCube



P
R
E
V
I
E
S

Dakar 2: The World's Ultimate Rally

Por Wildson Coronado

Para quem esperava um bom jogo de rally, é bom ter paciência

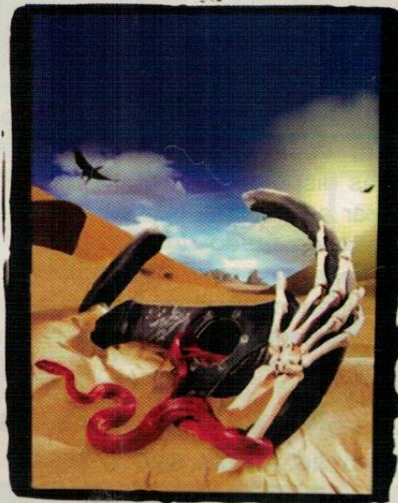
Poucas provas automobilísticas são tão desafiadoras e perigosas como o Rally Paris Dakar. A prova dura vários dias e inclui dezenas de ambientes hostis, como o deserto, onde os pilotos devem ter cuidado com os ladrões, além das preocupações com os equipamentos e os concorrentes. É uma das competições de rally mais famosas do mundo e agora foi transformada em jogo para o Xbox.

Um dos aspectos mais importantes são as diferentes classes de veículos do rally: os carros, as motos e os caminhões. Os carros, representados por utilitários esportivos, têm os atributos mais equilibrados, enquanto as motos, apesar de ter boa aceleração, são difíceis de comandar. Os caminhões, por sua vez, são lentos e tendem a perder a traseira. Apesar do desequilíbrio entre as classes, é possível adaptar partes mecânicas para os tipos de terreno que seu veículo enfrenta, como suspensão, pressão dos pneus e relação das marchas, dando um toque a mais no realismo. Outro detalhe que dá maior veracidade ao game é a possibilidade do seu veículo apresentar problemas durante a corrida. O jogador deve escolher entre parar e consertar o

problema, arriscando sua colocação, ou tentar seguir em frente.

Onde a peteca caiu

É na parte gráfica que a qualidade do título cai consideravelmente. Apesar de possuir 12 ambientes, quase todas as pistas têm as mesmas texturas de terra, o que torna o jogo repetitivo. Não há efeitos de luz,



algo simplesmente imperdoável nos consoles desta geração. Os carros seguem a mesma linha de texturas pobres dos cenários e as animações estão longe de ser suaves e fluidas. Com certeza, não é um game que se compra pela aparência.

O som também não apresenta nada de especial. O barulho dos motores é bom e cumpre o seu papel, mas não consegue sustentar a falha das trilhas sonoras, compostas, na grande maioria, por músicas techno muito parecidas. A falta de criatividade é

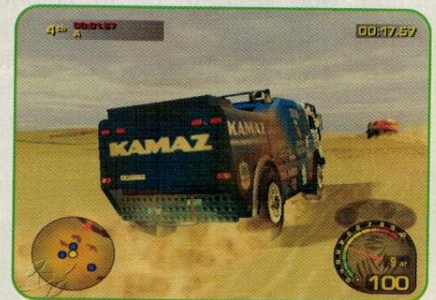


tanta que, em determinado ponto, você pode esquecer em que fase está.

Mas não é um jogo completamente ruim, já que o seu colega de equipe lhe dá importantes dicas sobre o trajeto durante as corridas. É bem mais fácil ouvi-lo do que ficar checando o mapa a todo instante.

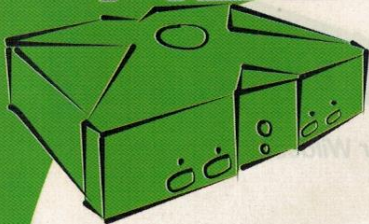
Vá devagar ao entrar num rally com este game

Apesar do game oferecer momentos de diversão, há muitas opções de corrida para o Xbox. *Ultimate Rally* até vale uma tentativa, porém, não é recomendável comprá-lo antes de fazer um teste.



GAMERS	Gráficos	4,5	Jogabilidade	6,5
	Produtora: Acclaim	Som	5,0	Empolgacão
Desenvolvido por: Acclaim Cheltenham	Nota Final			5,0
Gênero: Corrida				
Jogadores: 2				

XBOX



Outlaw Volleyball

Por Wildson Coronado

A prova de que game de vôlei pode ser mais do que um jogo com belas garotas de biquíni

Não é fácil encontrar jogos de vôlei nos videogames, ainda mais um que seja bom. A reputação dos títulos baseados neste esporte caiu com *Dead or Alive Extreme Beach Volleyball*, que é mais uma desculpa para ver as garotas de biquíni do que uma simulação de vôlei. Mas a Simon & Schuster resolveu investir num game do gênero e o resultado foi uma agradável surpresa, *Outlaw Volleyball*.

A jogabilidade é simples. Os comandos seguem a lógica de uma partida de voleibol, com saques, assistências, bloqueios e cortadas. Saber se colocar na jogada dentro do tempo certo é um dos pontos-chave para vencer. Há também barras de energia que melhoram a qualidade dos seus movimentos.

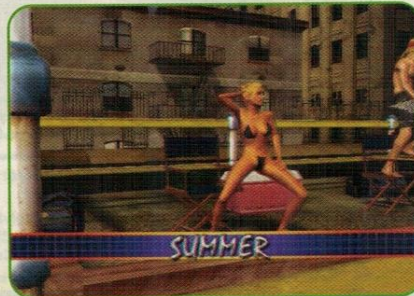
Os modos de jogo incluem *exhibition*, que se trata da tradicional partidinha rápida; *random play*, igual ao *exhibition*, exceto pelo fato de que é o computador quem escolhe seus jogadores; e *tour mode*, em que os itens secretos são destravados. É neste modo



que os personagens secretos também são liberados. No começo do jogo, você tem apenas quatro deles disponíveis. É possível melhorar as qualidades dos atletas dentro do modo *drill*, uma série de minijogos que testam suas habilidades e, ao mesmo tempo, o familiarizam com a dinâmica do game.

O vôlei é bom, mas as garotas ainda são o foco

Apesar das partidas de vôlei serem elaboradas, não há como negar que o grande destaque são as personagens femininas. Elas vestem o mínimo possível e são tão sensuais quanto uma garota feita por computador pode ser.

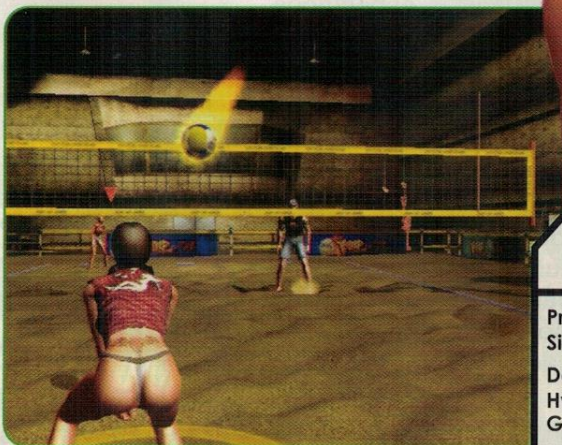
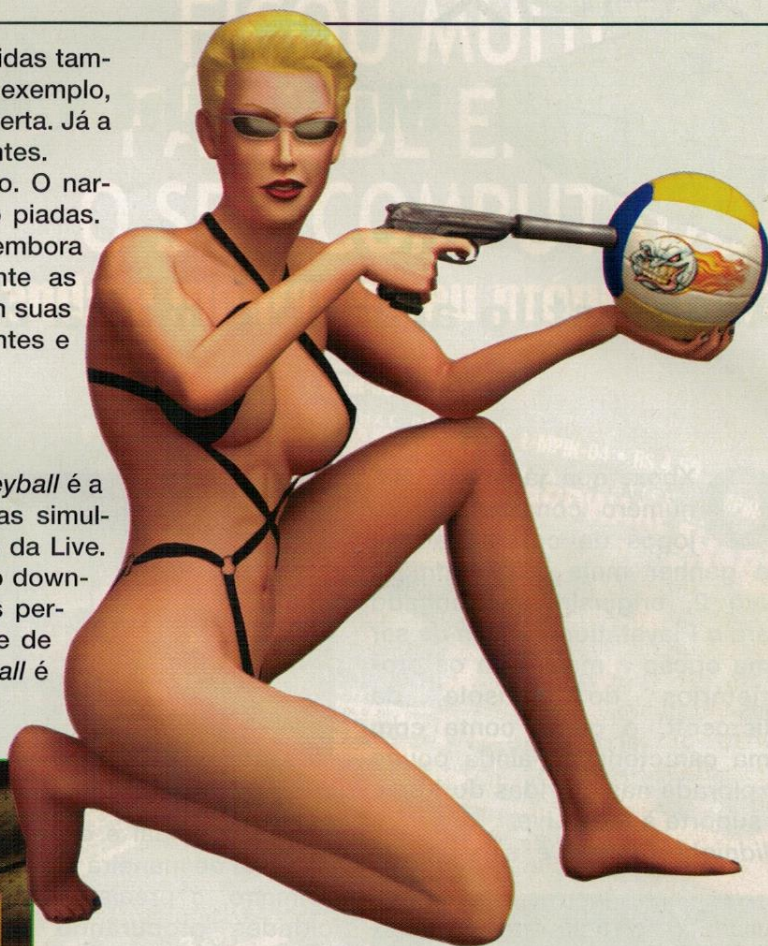


REVIEWS

O esforço em deixar as moças bem produzidas também criou excelentes cenários. A areia, por exemplo, é deformada nos pontos em que a bola a acerta. Já a torcida e os objetos têm animações excelentes. O som é uma parte importante da diversão. O narrador passa boa parte do tempo contando piadas. Mas as falas se tornam cansativas logo, embora continuem tirando algumas risadas durante as partidas. Os jogadores de vôlei também têm suas falas, mas são poucas e usadas apenas antes e depois das partidas.

Cortadas e bloqueios na Live

Uma das maiores vantagens de *Outlaw Volleyball* é a possibilidade de jogar entre quatro pessoas simultaneamente, no mesmo console ou através da Live. O acesso à rede também serve para fazer o download de novos itens, como roupas para os personagens. Se *DOAX* o deixou com vontade de jogar um vôlei de qualidade, *Outlaw Volleyball* é o indicado para satisfazer sua vontade.



GAMERS Produtora: Simon & Schuster Desenvolvido por: Hypnotix Gênero: Esporte Jogadores: 4	Gráficos 8.0	Jogabilidade 7.0
	Som 6.5	Empolgacão 7.0
Nota Final 7.0		

GAMES & CIA

Todos os lançamentos mais recentes para PS2, Xbox, GameCube e GBA

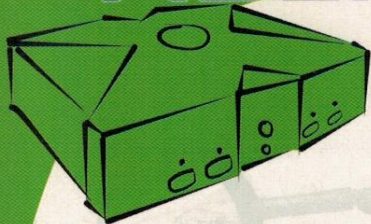
Destravamos todos os consoles com os melhores chips



Tels.: 227-0009 e 3315-9276

R. Comendador Affonso Kherlakian, nº 79 - Térreo - lojas 05 e 06

XBOX

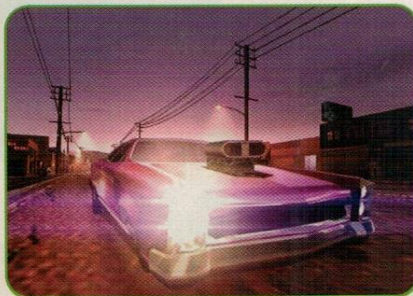


Midnight Club 2

Por Wildson Coronado

Ação estilo arcade e muita diversão na Live

O Xbox, que já possui um número considerável de jogos de corrida, acaba de ganhar mais um: *Midnight Club 2*, originalmente lançado para o Playstation 2. Além de ser uma opção a mais para os proprietários do console da Microsoft, o game conta com uma característica ainda pouco explorada nas corridas do Xbox, o suporte à rede Live. *Midnight Club 2* é situado em



preferem enfrentar o computador. O principal é o de carreira, que rola de maneira interessante. Primeiro, é preciso rodar pelas cidades procurando a quem desafiar e, ao encontrar, seguir os caras até o ponto onde a corrida acontece. No percurso, dá para descobrir vários caminhos alternativos, que serão úteis durante as disputas. A cada cor-

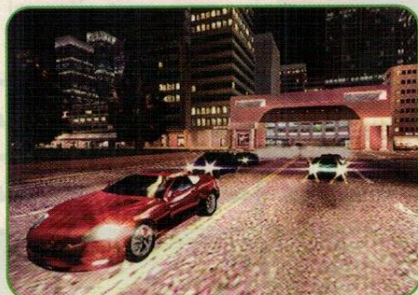
minados, nas pistas com checkpoints do modo carreira que já foram vencidas ou em competições de quatro jogadores. Há ainda a opção de criar suas próprias provas, que podem ser jogadas online. O game não dá plena liberdade para situar os checkpoints, apenas em pontos específicos.

Nas partidas em rede, quase todas as opções do modo arcade estão presentes, com adições muito legais: é possível competir com até sete jogadores e usar novos itens para atrapa-lhar os outros carros, como direção invertida.

Tenha certeza de que MC2 é a sua praia

O visual está dentro da média do Xbox. Um game agradável aos olhos, mas nada que surpreenda. Os carros não são baseados em modelos reais, pois o jogo não possui licença oficial de nenhuma montadora. O som segue a mesma linha, sem surpresas.

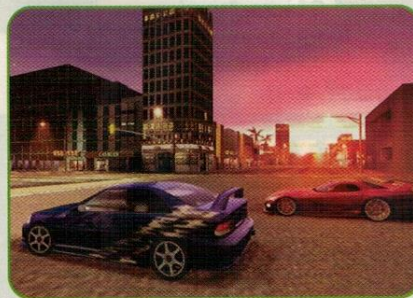
O público de *MC 2* é específico. O título é voltado para quem gosta de ação estilo arcade e disputas online. Para quem não faz este tipo de jogador, o game pode não agradar.



três cidades, Los Angeles, Paris e Tóquio, recheadas de becos e caminhos alternativos, a exemplo de títulos como *Driver* e *Grand Theft Auto*, mas com a jogabilidade voltada para o estilo arcade. Manobrar os carros é fácil, basta uma pequena freada na entrada das curvas e só. Na maior parte do tempo, você estará com o acelerador no talo.

Modos de jogo para quem quer detonar na Live

Mesmo com foco na ação multi-player, *MC 2* apresenta diversos modos de jogo para aqueles que



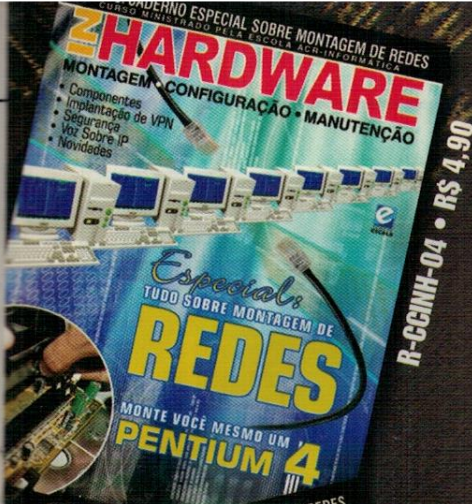
rida, você tem um oponente específico e, com as vitórias, novas opções, como carros, ficarão disponíveis. Os outros modos de jogo incluem arcade. Dá para correr pelas cidades em circuitos pré-deter-

GAMERS	Gráficos	5,0	Jogabilidade	6,5
	Som	5,5	Empolgacão	7,0
Produtora: Rockstar Games Desenvolvido por: Rockstar San Diego Gênero: Corrida Jogadores: 4		Nota Final 7,0		

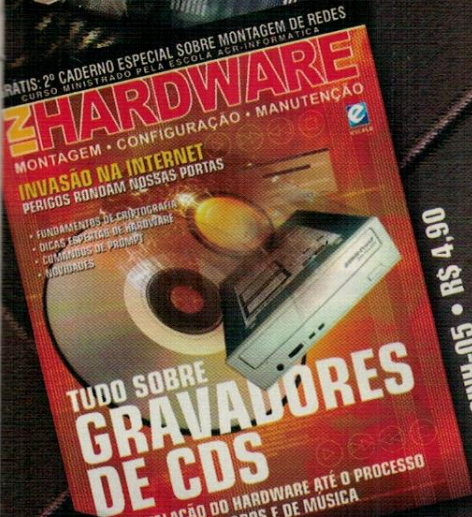
REVIEWS

FICOU MUITO MAIS FÁCIL DE ENTENDER O SEU COMPUTADOR.

Aprenda a montar o seu próprio micro.



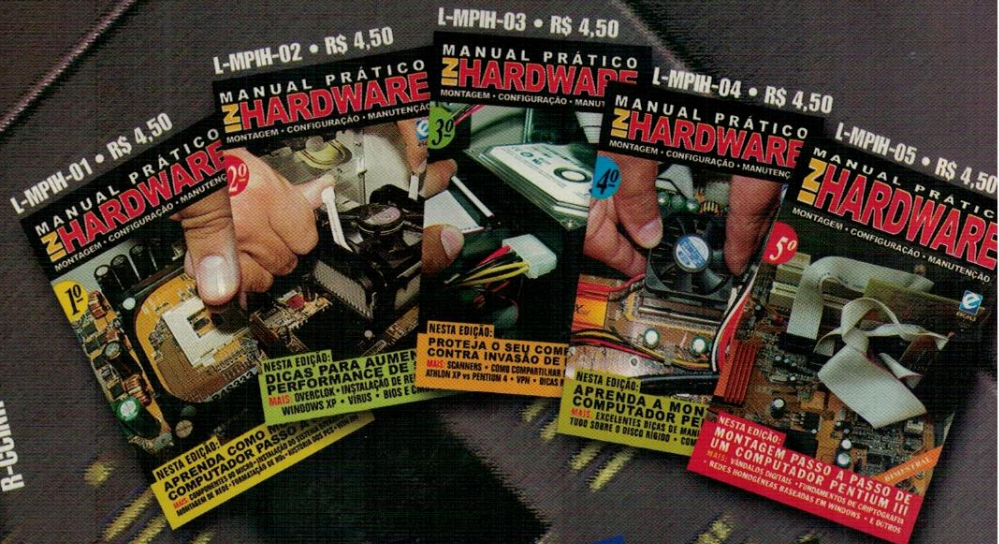
R-CCINH-04 • R\$ 4,90



R-CCINH-05 • R\$ 4,90



R-CCINH-06 • R\$ 4,90



L-MPIH-02 • R\$ 4,50

L-MPIH-03 • R\$ 4,50

L-MPIH-04 • R\$ 4,50

L-MPIH-05 • R\$ 4,50



R-CCINH-01 • R\$ 4,50

R-CCINH-02 • R\$ 4,50

R-CCINH-03 • R\$ 4,50

Desconto de **30%**

para pedidos acima de 10 (dez) exemplares. (Não precisa ser necessariamente da mesma edição)

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS E QUANTIDADES QUE DESEJA RECEBER

[] R - CCINH - 01	[] R - CCINH - 02	[] R - CCINH - 03		
[] L - MPIH - 01	[] L - MPIH - 02	[] L - MPIH - 03	[] L - MPIH - 04	[] L - MPIH - 05
[] R - CCINH - 04	[] R - CCINH - 05	[] R - CCINH - 06		

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 16.381 - CEP.: 02599-970 - São Paulo/SP. Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom.

OBSERVAÇÃO IMPORTANTE: Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas.

PARA MAIORES INFORMAÇÕES, LIGUE (0**11) 3966 - 3166



CONHEÇA OUTRAS REVISTAS. CONSULTE NOSSO SITE: www.escala.com.br



1080° Avalanche

Uma avalanche de novidades

Will: A Nintendo está relançando um dos maiores clássicos do N64 no GameCube, o excelente *1080° Snowboarding*. Com pistas radicais, velocidade e muitas manobras, o game se tornou um clássico. O novo título promete manter a mesma qualidade e diversão do original. O jogo trará obstáculos complicados. Além dos esperados esquiadores e animais selvagens, haverá deslizamentos de pedras e avalanches. Em certos momentos da partida, surgirão indicações para

que você não siga por tal caminho e, se ignorá-los, você provocará uma avalanche. O desastre abrirá novos trajetos e atrapalhará os competidores que estiverem atrás de você.

Somente alguns modos de jogo já foram revelados, como partidas um a um, em que você deve derrotar outro esquiador numa corrida até a base da montanha e um percurso estilo *slalom*, no qual é preciso passar por uma série de bandeiras espalhadas pela pista (uma competição clássica entre os esquiadores, aliás) e, por último, derrotar um oponente, fazendo o maior número de pontos em manobras.

Nintendo - setembro de 2003



Uma mistura mal-sucedida de Gran Turismo com Mario Kart

Will: A falta de um bom simulador de corridas é um problema nos dois últimos consoles da Nintendo. Para tentar eliminar esta limitação, a empresa lançará *GT Cube*, uma promessa da MTO para os que apreciam uma boa corrida, mas sem cogumelos e macacos ao volante.

Uma das primeiras características que se nota em *GT Cube* é o visual de desenho animado oriado pela tecnologia *cell shaded*, contrária à ideia de uma simulação. Os cenários estão mal feitos, as texturas parecem simples demais e com pouca resolução. Basta uma olha-

da nas árvores para perceber que o Cube tem condições de gerar gráficos melhores. A lista de carros é um ponto a favor. Serão 81 modelos reais de 10 montadoras japonesas, como Honda, Mazda e Nissan. Haverá várias pistas para testar os bólidos, divididas em três categorias.

Há algumas semelhanças do título com *Gran Turismo*, como as licenças que devem ser conquistadas para liberar certas provas e ganhar carros e pistas. Ainda não se sabe da jogabilidade, fator determinante para definir se o game é bom. Mas, com estes gráficos, dificilmente *GT Cube* vai se destacar.

MTO - junho de 2003

GT Cube

Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike

A força definitivamente está com Rebel Strike

Will: Se você está esperando o terceiro filme da nova trilogia de Star Wars chegar aos cinemas, por que não aguardar também o lançamento de *Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike*? O jogo retrata as aventuras da trilogia clássica (os dois novos filmes ficaram de fora), com seus personagens e locais famosos.

Rebel Strike ainda nem saiu, mas provavelmente é o jogo de GameCube mais belo já feito. A Factor 5, empresa que desenvolveu o game, utilizou bem seus conhecimentos sobre o console e criou

gráficos capazes de rivalizar com os do Xbox.

A ênfase cai sobre os combates aéreos e por terra. Famosos veículos, como as X-wing e a Millennium Falcon estarão ao seu controle durante as mais de 13 missões que o jogo oferece. Não serão raros os momentos em que a tela ficará lotada de naves em combate.

Rebel Strike poderá ser todo jogado no modo *multiplayer*. Haverá um modo de recompensa, que premiará os jogadores com novas missões, veículos e locações. Que ele venha logo!

LucasArts - setembro de 2003



Tales of Symphonia

Beleza não é tudo, mas é 100%



Wilber: A série *Tales of Symphonia* é um marco na história. Tem um enredo cativante, personagens carismáticos e tudo mais que um RPG precisa. No passado, o Playstation foi felizado, com a exclusividade da série.

Agora, quem está com a bola toda é o GameCube. A Namco está preparando mais um jogo da série para este console. *Tales of Symphonia* virá carregado de gráficos bonitos e uma história interessante sobre Lloyd, Genius e Colette, que buscam trazer a prosperidade de volta para o mundo em que eles vivem.

Com visual fantástico em 3D, não

devidendo nada aos antigos games da série (que eram em 2D e com uma arte excelente), os *artworks* são belos. As imagens liberadas estão cheias de detalhes e utilizam a tecnologia *cell shaded* nos personagens e inimigos.

Tales of Symphonia terá uma longa história, mostrando o desenvolvimento dos personagens em suas buscas. O script foi desenvolvido pelos mesmos criadores dos jogos anteriores. O mínimo que se espera deste jogo é uma trama profunda e cheia de reviravoltas que deixará os fãs satisfeitos.

Namco - janeiro de 2004

Auto Modellista

Mais um candidato a melhor simulador do Cube

Will: Para os donos de Playstation 2, este é um jogo já conhecido. Na época em que foi lançado, surgiram rumores de que também sairia uma versão para GameCube, mas somente agora a Capcom decidiu oferecer *Auto Modellista* aos donos do console da Nintendo.

O *AM* para o Cubo terá gráficos em *cell shaded*. Tanto os cenários como os carros estão bem definidos, cheios de cores e vibrantes. É como assistir a um desenho animado dos bons. Segundo a Capcom, ainda serão feitos aprimoramentos na parte gráfica.

Carros não faltarão. O game terá 69

modelos, baseados em veículos reais. E não se engane pelo visual. *AM* terá jogabilidade realista, voltada para quem gosta de simulação de corridas ao estilo *Gran Turismo*.

Haverá também um completo modo de edição para os carros, em que o jogador poderá trocar peças para envenenar o motor ou melhorar a aerodinâmica das carangas.

O game ainda trará o *Garage Mode*, uma série de competições para liberar novas peças e veículos para os outros modos de jogo, através de nove pistas com ambientes variados.

Capcom - setembro de 2003



Billy Hatcher and the Giant Egg

Um enredo maluco para um game que promete



Xixar: O que você diria de um jogo em que seu objetivo é controlar o herói Billy, que, vestido em sua roupa de galinha, deve usar o poder dos ovos para libertar os habitantes de um mundo mágico das garras de um malvado rei corvo, determinado a fazer com que a escuridão reine sobre a Terra? Bizarro? Doentio? Emplumado? É com esta trama que o Sonic Team espera conquistar os jogadores em seu próximo título, chamado *Billy Hatcher and the Giant Egg*. Durante a aventura, Billy encontrará uma variedade de ovos, que poderão ser usados para atacar seus inimigos ou

para alcançar áreas inatingíveis da fase, no bom e velho estilo plataforma 3D.

Billy também será capaz de chocar os ovos e libertar mais de 30 tipos de criaturas mágicas, que obedecerão aos seus comandos (talvez, por acharem que Billy seja sua mãe!). Cada criatura possuirá um tipo diferente de habilidade, adicionando uma pitada de estratégia ao título, já que Billy só pode controlar uma criatura de cada vez.

O game contará com um visual estilo *cartoon*, cheio de personagens engraçadinhos. Afinal, o que você esperaria de um jogo com o nome de "Billy chocador e o ovo gigante"?

Sega - setembro de 2003

Wario World

Por Fabio Michelin



O arqui-inimigo de Mario acaba de ganhar seu game no Cubo

Após muito anúncio e expectativa, saiu do forno *Wario World*. O game já era conhecido dos jogadores de GBC e agora tentará conquistar fãs nas telas do GameCube. A Nintendo tentou dar uma cara nova ao gênero, mas não foi bem-sucedida. Não vá pensando, porém, que por isso o jogo é ruim. O game é bem legal e traz algumas novidades.

Um grande mal-entendido

Wario estava feliz no seu castelo, contando o dinheiro que havia ganhado em sua última aventura. Ele não esperava encontrar no meio da grana uma pequena jóia negra, que possuía poderes mágicos e acabou transformando todo o seu dinheiro em monstros sacanas. Para livrar-se desta zona, Wario sai pelo mundo, descendo o braço nos bichinhos para recuperar sua fortuna e, claro, tentar ganhar uns trocados.



são bem desenhados. Os monstros se dividem em dois grupos: os legais, com bons gráficos e os toscos, que possuem visual feio.

Jogando Wario

Os comandos em *Wario World* respondem rapidamente. Por isso, fique tranquilo: você não será prejudicado pelo controle em nenhuma parte do game. O esquema de batalha é bem divertido. Você poderá usar vários tipos de golpe, de socos e chutes a pilões giratórios e impagáveis bundadas. O jogo diverte devido aos seus cenários bem bolados e ao seu robusto sistema de batalhas. Porém, faltou algo realmente novo e original para que Wario mantivesse o pessoal atento na tela por um bom tempo.

Tudo começa a ficar repetitivo depois de algumas horas e a única motivação que sobra é a vontade de chegar ao próximo chefe de fase, que sempre rende uma boa batalha.



Que dentes bonitos

O trabalho gráfico é mediano. Não é nada que assuste ou impressione, mas quebra o galho. O personagem principal está detalhado, porém, não conta com uma movimentação de primeira. Os cenários são simples, contudo, agradáveis e

GAMERS Produtora: Nintendo Desenvolvido por: Treasure Gênero: Aventura Jogadores: 1	Gráficos 7,0	Jogabilidade 7,0
	Som 7,5	Empolgação 6,0
Nota Final 7,0		

REVIEWS

Ultimate Muscle: Legends vs. New Generation

Por Wildson Coronado

Saia na porrada com estilo em Ultimate Muscle

Este jogo de *wrestling* é baseado no desenho de mesmo nome. Nele, um grupo de super-heróis combate supervilões, todos praticantes de luta livre, num torneio conhecido como *Muscle League*. A liga se divide em dois grupos, *New Generation* e *Legends*, com cerca de 20 lutadores, como Kid Muscle, Buffaloman, Dik Dik Van Dik e King Muscle.

Jogo de luta nem sempre é fácil

A jogabilidade aqui é um pouco diferente da maioria dos games de *wrestling* a que estamos acostumados. Diferente para melhor. Apesar das opções de socos e chutes serem limitadas e de uma certa desproporção na força dos golpes especiais, estes movimentos são uma festa para os olhos. Há de saltos que desafiam a gravidade a violentas formas de esmagar seu adversário. Além disso, a velocidade está acima da média dos outros jogos de luta livre, o que aumenta a diversão.

Mas antes de executar golpes capazes de estraçalhar os oponentes, é preciso treinar muito. Leva certo tempo para que o jogador consiga dominar todos os comandos e, com a velocidade alucinante do game, é normal apanhar nas primeiras lutas. Ainda assim, há uma vantagem nisso. Fica mais difícil para os espertinhos que apertam todos os botões de qualquer jeito levarem a melhor sobre quem se

esforça para aprender a jogar direito.

Bom de ouvir e de ver

Os gráficos utilizam a tecnologia *cell shaded*, que simula o aspecto de desenho animado. O visual é excelente. Tudo é muito colorido e vibrante. Baseado num *cartoon*, a escolha para o tipo de gráficos não poderia ser outra. Os personagens são originais e com personalidade. Embora as arenas sejam parecidas, o acabamento e os detalhes impedem que isto incomode. O som também é ótimo. As vozes são interpretadas pelos atores que dublam a série na versão americana, complementando a personalidade dos lutadores.

Fã ou não, dê uma chance!

Os lutadores têm mesmo uma aparência de gosto duvidoso (não por causa da qualidade gráfica, mas porque são feios) e é um pouco difícil pegar a manha, mas, num jogo de luta, o importante é dar porrada, e isso o game permite aos montes. Junte a velocidade e o jeitão arcade, mais a possibilidade de partidas entre até quatro jogadores e você verá que *Ultimate Muscle* é um bom

jogo de luta. Ainda mais para quem é fã do desenho animado.



GAMERS Produtora: Bandai Desenvolvido por: Aki Corporation Gênero: Luta Jogadores: 4	Gráficos	7,0	Jogabilidade	7,5
	Som	7,5	Empolgacão	8,0
Nota Final		7,0		



Mega Man Network Transmission

Por Wildson Coronado

Mega Man faz sua primeira aparição no Cubo, mas só um fã mesmo para curtir

A série Mega Man, com quase 15 anos, é uma das mais antigas da Nintendo. Os primeiros jogos foram lançados ainda no NES, o nintendinho 8 bits. Nas diferentes versões que surgiram, Mega Man esteve em 2D, em 3D, jogou futebol, voltou para as duas dimensões e até participou de corridas de kart. Agora, é a vez do poderoso GameCube ganhar sua própria versão deste game clássico, que, apesar de aparecer num console de tecnologia de ponta, retorna às suas origens.

A história se passa no mesmo período dos jogos da série *Battle Network*, mais precisamente entre o primeiro e o segundo título.

Isto significa que mais uma vez Mega Man terá a ajuda do garoto Lan, que, com seu computador, servirá de guia para o pequeno robô azul na busca por vírus pelo ciberespaço.

Feito para homenagear ou antiquado mesmo?

Network Transmission foi de fato feito para ser um tributo aos antigos games de Mega Man. A primeira prova disso vem dos gráficos, modelados em 2D e com efeito de três dimensões apenas pela perspectiva. É o mesmo jogo de *scroll* lateral de décadas atrás. Isto não chega a ser um problema, já que muitos jogos neste estilo são excelentes. O que incomoda no visual de NT é a falta de recursos de que os consoles dispõem hoje e que não foram usados, como efeitos complexos de luz e sombras e personagens e cenários



mais detalhados.

O título roda numa *framerate* constante e sem quebras na animação. Mas isto é o mínimo, considerando que os recursos não exigem muito do *hardware* do GameCube. É tudo tão simples que não seria estranho ver este jogo em consoles mais antigos, como o Nintendo 64.

O som não parece ser

da geração passada de consoles. Os efeitos, como as armas disparando, são regulares. Estão dentro daquilo que um jogo de Mega Man tem a oferecer. A trilha sonora também não é algo fora do normal. É suficiente para acompanhar a trama.

A jogabilidade é como os gráficos: antiquada. O negócio é matar todos os inimigos que surgirem, como nos games de plataforma do Super Nintendo e do Mega Drive, de 10 anos atrás.

Apesar da maneira de controlar Mega Man não ter mudado, alguns elementos foram adicionados, o que torna NT um pouco mais interessante.

O arsenal coloca à sua disposição através dos *battle chips* armas e habilidades especiais, durante um determinado período de tempo. Estes chips tornam o herói capaz de atirar mísseis, bombas e até mesmo ficar como que petrificado, evitando que os ataques tirem sua energia. A dificuldade não segue um padrão linear. Em alguns momentos, o game é bem simples, mas pode

se tornar complicado em outros.

Prato cheio para os nostálgicos

A idéia de homenagear os 15 anos do Mega Man com uma versão do título para o Cubo foi boa, mas mal-sucedida. Existe uma diferença entre apresentar referências de jogos antigos e ser um jogo antigo e, no caso de NT, a melhor opção para defini-lo é a segunda, o que pode deixar muitos jogadores frustrados, inclusive os fãs da série. Se a intenção era trazer o velho Mega Man ao GameCube, talvez fosse melhor lançar uma coletânea de seus melhores jogos.

Agora, se além de gostar de Mega Man, você tem saudades daqueles velhos joguinhos de plataforma, comece a jogar *Network Transmission* hoje mesmo.



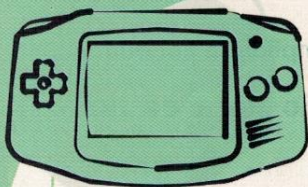
GAMERS

Produtora:
Capcom
Desenvolvido por:
Capcom Studio 2
Gênero: Ação
Jogadores: 1

Gráficos 3,5 Jogabilidade 4,5

Som 5,0 Empolgação 6,5

Nota Final 5,0



Super Mario Advance 4

Mais um remake!

Will: Será que existe alguém que curte games e não conhece Mario? Se existem estas pessoas, a Nintendo gostaria de apresentá-las ao encanador baixinho e bigodudo, pois a empresa vai fazer outro relançamento de um jogo com o seu nome, *Super Mario Advance 4*. Aliás, alguém aí sabe ao certo se ele é bombeiro ou encanador?

Este jogo é, na verdade, *Super Mario Bros. 3*, o original do NES de 1988, embora esta

versão de GBA seja baseada no remake do SNES. Ou seja, ele é um remake do remake, mas com gráficos melhores. Pequenas melhorias gráficas e sonoras foram feitas, mas ainda é, em essência, o original. A jogabilidade única de SMB 3 também está intacta, assim como toda a estrutura básica do game. Como se trata do mesmo título, o antigo truque de 99 vidas na fase 1-2 ainda está lá.

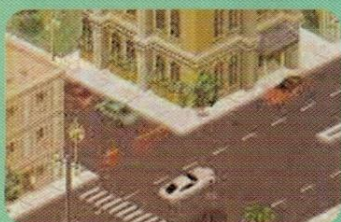
As fases secretas poderão dar ao Mario habilidades que não existiam no jogo original, como voar com a capa, que está presente apenas em outros jogos da série.

Nintendo - outubro de 2003



James Bond 007: Everything or Nothing

Bond portátil



Xixa: Em *Everything or Nothing*, os jogadores se verão em uma aventura passada em diversas localidades ao redor do globo e com presença garantida de novas *Bond Girls*. Antigos vilões, saídos diretamente dos filmes da série, marcarão presença, além daqueles criados especialmente para esta versão. Diferente dos jogos mais recentes, este terá uma perspectiva em terceira pessoa, parecida com a de *The Sims*.

A Electronic Arts incluiu a face e a voz do ator Pierce Brosnan que, para quem não conhece, é o atual James

Bond no cinema.

Para enfrentar os inimigos, Bond contará com seus punhos e algumas armas, tipo pistolas e submetralhadoras. Como não podia deixar de ser, 007 também terá à sua disposição as famosas invenções do agente Q para se safar do perigo. Durante as missões, Bond também pilotará uma variedade de veículos, entre carros, motos, tanques e helicópteros. Além das missões *singleplayer*, *Everything or Nothing* possuirá missões para dois jogadores em modo cooperativo ou para quatro em modo *deathmatch*.

Electronic Arts - Novembro de 2003

Pokémon Pinball: Ruby & Sapphire

Mais pokémon no GBA

Xixa: Ao que parece, este lançamento para GBA será uma atualização do *Pokemon Pinball*, lançado em 1999 para Game Boy Color.

O game contará com todas as características de um típico jogo de pinball, com a diferença de que a bola de ferro será substituída por uma pokebola, que deve ser rebatida através das duas mesas do jogo, batizadas de Ruby e de Sapphire.

As mesas serão repletas de obstáculos e bugigangas, mas com as formas de pokemons. Grande parte dos obstáculos serão animados. Isto faz com que a mesa ganhe vida e o jogador possa interagir de forma divertida com o game.

O objetivo, além de fazer pontos, será capturar os pokemons escondidos. O jogo contará também com mesas bônus, que devem ser destravadas pelos jogadores, e com partidas contra alguns pokemons famosos.

A Nintendo prometeu que o título será o primeiro a ter suporte para o *Rumble Pak*, quando utilizado em conjunto com o Game Boy Player para GameCube. Um atrativo a mais.

Os fãs de Pikachu e sua turma provavelmente irão amar e, mesmo aqueles que não curtem muito esta bola de pêlo amarelo que dá choque, também irão se divertir com os desafios de *Pokemon Pinball*.

Nintendo - 4º trimestre de 2003



Medal of Honor: Infiltrator

Prepare-se para voltar ao front

Xixa: Para aqueles que não se cansam de combater as forças nazi-fascistas da Segunda Guerra Mundial, a Eletronic Arts está preparando um novo capítulo da série *Medal of Honor*.

Em *MOH Infiltrator*, o jogador assumirá o papel do cabo Jake Murphy e terá de completar cinco tipos de missões ambientadas em meio às mais famosas batalhas da Segunda Guerra. Murphy



vai precisar sabotar instalações inimigas, usar disfarces para se infiltrar nas linhas sem ser percebido e pilotar tanques para detonar os nazistas. Com o fracasso de *MOH Underground*, o game anterior da série para GBA, a EA resolveu substituir o estilo de visão em primeira pessoa pelo clássico estilo em terceira pessoa, todo em 2D e visto de cima. Os gráficos terão uma cara mais descompromissada, bem ao estilo *cartoon* da série *Metal Slug*.

Uma grande variedade de armas da época estará à disposição do jogador, incluindo metralhadoras, granadas e bazucas.

O título possuirá a opção *multiplayer* através do cabo de link do GBA e também poderá ser utilizado para ativar um mapa no game *MOH Rising Sun* para GameCube, através do cabo de conexão próprio para os dois consoles.



Eletronic Arts - novembro de 2003

Lord of the Rings: Return of the King

Frodo (pela terceira vez) no GBA

Will: Após grande sucesso nos cinemas, "O Senhor dos Anéis" chegou aos games, onde também obteve êxito. Os lançamentos seguiram a mesma ordem do cinema, primeiro com *The Fellowship of the Ring*, seguido por *The Two Towers* e, agora, *The Return of the King*.

Serão seis personagens jogáveis: Eowyn, Gandalf, Aragorn, Legolas, Frodo e Gimli. O objetivo básico é eliminar todos os inimigos de uma fase e,



depois, partir para a próxima. As batalhas rendem experiência ao seu personagem que, além de subir de nível, ganha pontos para aumentar suas habilidades.

Cada um segue seu caminho dentro do game, num total de 120 mapas a serem explorados. Na maioria das fases, há um personagem controlado pelo computador que irá ajudá-lo, escolhido de acordo com o enredo original de "O Senhor dos Anéis".

Os gráficos mostram que *The Return of the King* será um belo jogo. Os cenários e as criaturas estão bem produzidos. Dá para ver o reflexo dos personagens em uma poça de água ou um lago.

Mas o que promete ser um dos maiores atrativos é a opção de partidas entre dois jogadores em modo cooperativo, através do *Link Up*.

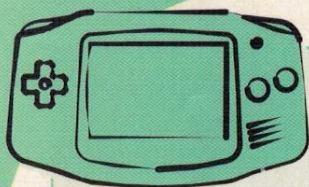
Também se pode ligar o jogo ao GameCube para liberar novos mapas e personagens secretos - acredita-se que

sejam dois. A expectativa é que *The Return of the King* será melhor do que seus antecessores.



Eletronic Arts - novembro de 2003





Space Channel 5

Um game musical chato!

Wilber: A primeira vez que eu peguei este cartucho de GBA, pensei: "Tomara que seja parecido com o SC 5 do DreamCast!". Ai, veio a decepção.

SC 5 é um jogo com gráficos que parecem ter sido feitos às pressas. Os movimentos dos personagens são estranhíssimos, todos parecem ser "desconjugados". Os cenários são bem coloridos e chamam a atenção, mas depois de um tempo

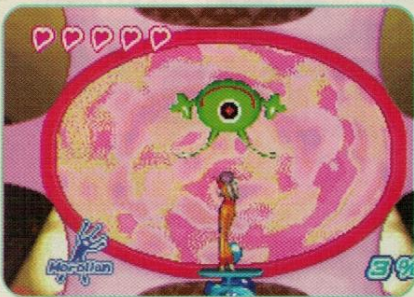
começam a enjoar.

Quem nunca jogou *Space Channel 5* não vai entender como é que se faz para acertar os comandos. O game não tem nenhum tutorial decente, somente uma tela estática em que os comandos estão listados. E, se isso não fosse o suficiente, o jogo nem é tão divertido. A jogabilidade só ajuda quem tem um *timing* incrível. Para quem não tem esta sorte, as coisas ficam complicadas. Em alguns momentos, você ficará enfurecido por tentar acertar os comandos e errar tudo! É uma experiência frustrante. O que poderia ser chamado de desafio se tornou algo impossível.

Em uma coisa o jogo é bom: a trilha sonora e as vozes são bacanas, o que é indispensável para um jogo musical.

Space Channel 5 poderia ser um bom título para GBA, mas pelo visto só quem for fã da série vai gostar e,

mesmo assim, isso será difícil. Se você quiser jogar SC 5, tente o de DreamCast que é milhares de vezes mais divertido.



GAMERS	Gráficos	3.5	Jogabilidade	2.5
	Som	7.0	Empolgacão	3.5
Nota Final		4.0		

Produtora: SEGA
Desenvolvido por: THQ e ART co
Gênero: Action RPG
Jogadores: 1

Simpsons Road Rage

Simpsons aceleram fundo no GBA. Mas não passam da 2ª marcha

Will: O Sr. Burns comprou o sistema de transporte público de Springfield, converteu os ônibus para energia nuclear e passou a cobrar taxas abusivas. Isto forçou os cidadãos a usar seus carros como táxis para juntar dinheiro e comprar o transporte público de volta. É assim que você é apresentado ao seu objetivo em *Simpsons Road Rage*.

Há 15 personagens do seriado disponíveis, mas um total de 21 figuras conhecidas do universo dos Simpsons

aparece durante o game.

A jogabilidade é simples. Depois de escolher com quem jogar, você dá umas voltas pela cidade para pegar um passageiro e levá-lo aonde ele desejar. A grana recebida varia de acordo com o tempo que se leva para chegar ao destino dos clientes. Portanto, é preciso ser rápido.

Springfield está toda lá, dividida em quatro distritos. Quer dizer, deveria estar. A *engine* usada não tem capacidade para gerar os prédios da cidade e tudo o que se pode ver são desenhos no chão. Dá para notar o esforço em tornar locais famosos como a casa dos Simpsons reconhecíveis, mas o resultado, admitamos, é ruim. Ainda assim, os diferentes modos de jogo e os montes de itens secretos a descobrir, aliados a uma ação rápida e divertida, salvam o game.



GAMERS	Gráficos	4.0	Jogabilidade	5.0
	Som	5.0	Empolgacão	5.5
Nota Final		4,5		

Produtora: THQ
Desenvolvido por: Alltron
Gênero: Corrida
Jogadores: 1

Dragon Ball Z: Legacy of Goku II

Para quem não assistiu à saga na TV, eis aqui uma oportunidade de conferir a história mais empolgante de DBZ

Wilber: DBZ: Legacy of Goku marcou o lançamento para GBA no ano passado. A história do jogo seguia o padrão que todo fã de DBZ adora. E esta continuação não poderia ser diferente.

A ação aqui é similar à encontrada em Legend of Zelda. As quests se baseiam em obter certos itens e habilidades para prosseguir.

O jogo começa com Gohan e, no percurso, novos personagens vão sendo disponibilizados. Vegeta, Piccolo, Trunks e Goku estão no game com a maioria das suas habilidades e poderes. Legacy of Goku II tem como enredo a saga dos Andróides e de Cell, em que os personagens terão que ficar mais fortes para derrotar os vilões. Não pense que será fácil. Você terá que

lutar contra a Andróide nº 18, Freeza, e ainda com o próprio Cell. Esteja pronto para grandes desafios.

O título não tem nada de enjoativo. Você pode jogar horas sem parar. Todos os fãs vão gostar. As batalhas são empolgantes e, em determinados momentos, você irá aumentar o nível do seu personagem só para entrar em uma porta que possui um item importante.

As mini-quests podem fazer com que seu personagem fique mais poderoso, por ter que passar em lugares cheios de monstros e inimigos de nível superior ao seu. E diversas vezes elas são cômicas, no nível de piadas do anime.

Os gráficos do jogo foram remodelados e estão melhores, principalmente nas cenas em que os personagens voam. O padrão SD reina. Algumas passagens do anime foram incluídas, para a alegria de todos.

O som é idêntico ao do anime. Prato cheio para os fãs. Mesmo quem não viu a série na TV pode

ficar tranquilo. Este game é resumo de tudo o que aconteceu na saga dos Andróides e de Cell.

Recomendado para quem gosta de um Action RPG e de DBZ.



GAMERS	Gráficos	7,5	Jogabilidade	7,5
	Som	7,0	Empolgação	8,0
Nota Final		8,0		
Produtora: Webfoot Technologies Desenvolvido por: Capcom Gênero: Action RPG Jogadores: 1				

Sheep

Se você já pensou em seguir carreira como cão pastor numa fazenda, esta é sua chance

Will: É engraçado ver as idéias que brotam dos criadores de games ao buscar algo criativo para seus títulos. Sheep, desenvolvido pela Capcom, por exemplo, coloca o jogador na pele de um cão pastor.

O básico do jogo é pastorear as ovelhas por uma área cheia de obstáculos. No percurso, há itens de bônus que suas ovelhas

podem pegar, assim como obstáculos perigosos a serem evitados. Para guiar as ovelhas até o final, é preciso persegui-las e latir, fazendo-as correr na direção correta. Elas têm tendência a fugir do rebanho, por isso, é preciso estar sempre atento. Mas você pode pegar as fujonas e inseri-las de volta no grupo.

São quatro tipos de ovelha para escolher, com diferentes personalidades e dificuldades. Há aquelas do nível normal, que são as mais fáceis de controlar, porém, as que rendem menos pontos. As gentle têm atributos de obediência e valor maiores. As do tipo rock são selvagens, bem teimosas e independentes. Por fim, há o tipo cool, desobediente e distraído quase a ponto insuportável, mas que rende pontos pacas. Os gráficos do game, além de estar abaixo da média, atrapalham.

Às vezes, fica difícil saber se uma ovelha está parada ou de cabeça para baixo. No segundo caso, é preciso desvirá-la para que volte ao rebanho. O

jogo é cheio de sons de cachorros e ovelhas. As músicas são razoáveis.

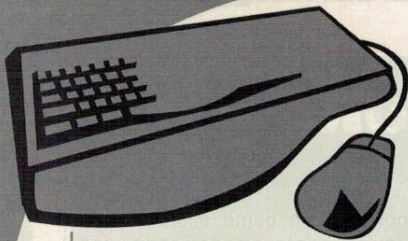
Sheep é uma boa idéia para um game e saiu no tipo de plataforma certa: um console portátil. Mas precisa ser mais refinado para conquistar o público.



GAMERS	Gráficos	4,5	Jogabilidade	5,0
	Som	5,0	Empolgação	6,0
Nota Final		5,0		
Produtora: Empire Interactive Desenvolvido por: Capcom Gênero: Action RPG Jogadores: 1				



PC



SimCity 4 : Rush Hour

Me leve à Primeira Avenida, por favor!

Wilber: Agora que a prefeitura pôs a megametrópole funcionando, pagou suas dívidas e os cidadãos aprovam todas as melhorias, que tal sentir na pele o que cada um deles faz para ir para o trabalho, escola ou passear?

É isto, e um pouco mais, que *Rush Hour* faz. *SimCity 4: Rush Hour* mostra como é complexo o sistema de transporte de uma cidade. Não basta colocar um ponto de ônibus em cada esquina, você tem que

pensar se o trajeto que ele fará não será inútil ou extenso demais. Sem falar das linhas de trem, metrô e dos bondinhos! Se isso não for suficiente, você poderá controlar os barcos e helicópteros.

Ainda nesta expansão, será possível colocar sinalizadores de locais interessantes e suas divisas com as cidades vizinhas. Isto é útil para não se perder em cidades muito grandes.

Existe uma nova opção, chamada *you drive it*, em que você deve cumprir certos objetivos com seu Sim, controlando todo tipo de veículo. *SimCity 4: Rush Hour* tem tantas adições que vai te deixar ocupado por muito tempo.

Maxis - 23 de novembro de 2003



Commandos 3: Destination Berlin

Commandos em ação!



Xixa: *Commandos 3: Destination Berlin* é o novo capítulo desta série que já deixou muitos de cabelo em pé, devido à complexidade de suas missões.

Para quem ainda não conhece, em *Commandos*, o jogador deve realizar missões em territórios repletos de inimigos, contando apenas com um pequeno grupo de soldados de elite especializados em técnicas de guerra. A tarefa não é nada fácil, exigindo bastante até dos jogadores mais experientes.

Destination Berlin contará com mapas menores do que os títulos anteriores e terá ênfase na ação e na improvisação. Certas missões terão até "chefes de fase", que, como você já deve ter imaginado, serão

difíceis de matar.

Os personagens agora estão mais dinâmicos e com maior número de habilidades. Além de realizar tarefas destinadas apenas à sua especialidade, cada um poderá realizar tarefas comuns, como portar armas ou pilotar veículos, coisas que eram destinadas a um ou outro personagem específico nos jogos anteriores.

A grande novidade é a inclusão de um modo *multiplayer*, em que até oito jogadores podem competir entre si, utilizando exércitos customizáveis, no qual se misturam soldados normais com soldados de elite.

Eidos Interactive - setembro de 2003

Battlefield Vietnam

Mais uma guerra

Xixa: A Digital Illusions, criadora do famoso *Battlefield 1942*, promete agora outro game baseado num dos conflitos mais importantes da história, a guerra do Vietnã. O jogo contará com um *engine* gráfico superior ao atual, que deve melhorar e refinar as qualidades de *BF1942*. Os personagens e cenários serão renderizados com tecnologia *Bump Mapping*, que garante maior riqueza de detalhes. Os cenários contarão com uma vegetação densa, imitando as condições reais em que os soldados se encontravam durante a guerra. Para encorajar o trabalho em equipe, o tempo que os pontos de controle levarem para ser capturados serão medidos em homens por segundo. Se um ponto demora 60 homens

por segundo para ser capturado, levar dois soldados até lá fará com que ele seja pego na metade do tempo, e por aí vai. Segundo a produtora, isto estimulará os jogadores a se organizar melhor durante a partida. Diferente de *BF1942*, este game contará com classes únicas para cada um dos lados do conflito. Quanto aos veículos, marca registrada do título, os americanos serão os mais beneficiados. Contarão com unidades aéreas e terrestres, como helicópteros, aviões e tanques, enquanto os vietnamitas terão somente veículos leves e utilizarão o ambiente como arma mortal.

Electronic Arts - início de 2004



P
R
E
V
I
E
W
S

Greyhawk: Temple of Elemental Evil

Por Wildson Coronado

O clássico RPG D&D modernizado na tela do PC

Prepare-se para detonar *Greyhawk*, o próximo RPG da Troika, estúdio responsável por clássicos como *Fallout* e *Arcanum*. A história é sobre uma mulher-demônio que cria um culto para estudar o mal em todas as suas formas. Em pouco tempo, este culto adquire poder suficiente para controlar a região em que atua, de forma tirana e violenta. A combinação das tropas locais derrota os seres malignos e o templo é destruído. O local é esquecido até que tropas misteriosas são avistadas nas imediações das ruínas. Sua identidade, assim como seus objetivos, são um mistério.

D&D acessível até para os leigos

Greyhawk está sendo desenvolvido com base nas regras da terceira edição do RPG

Dungeons&Dragons, também conhecida como Edição 3.5, que surgiu na década de 80. Mas isto não o tornará exclusivo a quem conhece D&D, pelo contrário. O game virá com uma interface que explicará as regras gradativamente ao jogador, sem simplificá-las ou alterá-las.



Haverá diversos caminhos alternativos durante as partidas. Os percursos dependerão de fatores como a formação de sua

equipe, com até oito personagens - cinco jogáveis e três que seguem o grupo e acatam algumas ordens. Também existirão diferentes finais. Quanto aos inimigos, serão cerca de 90 tipos, com aparência e atributos distintos. Daqueles que já foram revelados, um dos mais divertidos é o sapo gigante, que pula para fora da água e ataca com sua língua, como se surgisse do nada.

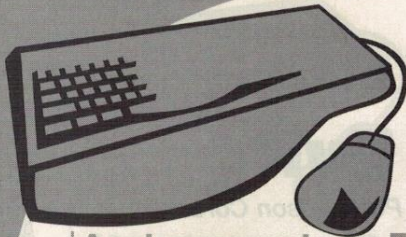
O título deve oferecer um bom tempo de jogo, com 100 mapas de tamanhos variados e quase 140 personagens. E, dependendo da quantidade de objetivos paralelos (os *side quests*) que o jogador desejar cumprir, a ação poderá se estender ainda mais.

Retoques finais para o lançamento

Greyhawk está em fase pré-beta de produção. É preciso acertar problemas com o ângulo de visão, prejudicado quando há muitos elementos na tela ou quando anoitece. Para um jogo que possui potencial como este, a espera vale a pena.

Infogrames e Atari
- previsão para setembro de 2003





Warcraft III: The Frozen Throne

A coisa esquentando em Frozen Throne!

Xixa: A produtora Blizzard é conhecida por criar jogos de excelente qualidade. E, quando a história é fazer uma expansão para estes games, ela se supera. Foi assim com *StarCraft*, foi desta maneira com *Diablo II* e será assim com *Warcraft III*.

A história de *TFT* continua exatamente onde *Warcraft III* terminou, envolvendo



na campanha principal apenas as raças dos humanos, dos *night elfs* e dos *undeads*. Os *orcs* continuam sua busca por um lar, mas em uma campanha separada e com um jeitão de RPG. No total, a expansão conta com 26 missões, todas no estilo do título original. O game apresenta novas unidades e um novo herói para cada raça, além de cinco neutros, que podem ser contratados para lutar por qualquer lado. Novos *upgrades* e construções também estão presentes. Estas novidades não prejudicam o balanceamento perfeito alcançado em *Warcraft 3*. As novas unidades estimulam a criação de táticas para cada raça, renovando em especial as partidas *multiplayer* travadas na Battlenet.

O modo *multiplayer* de *TFT* também traz inovações. Agora, os jogadores podem formar clãs e organizar campeonatos automaticamente, com

novas ferramentas inclusas na Battlenet.

Frozen Throne consegue melhorar um jogo que já era ótimo. Se você gostou de *Warcraft III*, este título é obrigatório.



GAMERS Produtora: Blizzard Desenvolvido por: Blizzard Gênero: Estratégia Jogadores: 12	Gráficos	8,0	Jogabilidade	9,0
	Som	8,5	Empolgacão	8,5
Nota Final		8,5		

Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide

RPG de verdade

Wilber: *Neverwinter Nights* é um dos melhores RPGs *online* de hoje. A preferência do público se dá por que o título tem sua estrutura baseada no RPG de mesa mais jogado no mundo: *Dungeons & Dragons*. E porque do fato do jogador ser capaz de criar as suas próprias *quests* faz com que o jogo tenha longevidade. Aqui, o jogador não poderá utilizar o personagem evoluído do jogo principal. Outro protagonista terá que ser feito



para a campanha, que terá mais de 40 horas de duração.

Além desta campanha, foram adicionadas magias, itens, habilidades, equipamentos e armas. Tudo foi feito para que *Neverwinter Nights* continue a par com o RPG de mesa, que sofre alterações quase que diariamente.

Foram inseridas novas classes de personagens, chamadas de Classes de Prestígio, e novos monstros, como a Medusa e a Esfinge, que fazem parte do time das feras disponíveis.

O pacote contém ainda uma ferramenta de construção de campanhas mais bem elaborada, a *Aurora Toolset*, mais fácil de utilizar que a anterior. Os gráficos estão ótimos e possuem cenários novos. O som foi trabalhado e não fica repetindo a mesma música por horas seguidas, como geralmente acontece com

jogos de RPG *online*.

Neverwinter Nights é um jogo que tem um histórico de sucesso e *Shadows of Undrentide* melhorou-o ainda mais.



GAMERS Produtora: Atari Desenvolvido por: Bioware Gênero: RPG Jogadores: 1	Gráficos	7,5	Jogabilidade	7,5
	Som	7,0	Empolgacão	8,0
Nota Final		8,0		

Tomb Raider: Angel of Darkness

Por Wildson Coronado

A volta de Lara com todas suas qualidades e defeitos

Após algum tempo de descanso, Lara Croft volta à ativa em *Tomb Raider: Angel of Darkness*. O jogo começa quando o professor Von Croy, amigo de Lara, aceita a missão de descobrir o segredo de pinturas do século XV, que parecem ter ligação com um estranho poder. O problema é que Von Croy, assim como várias pessoas ligadas a ele, foi assassinado. Lara deve não apenas desvendar quem matou seu amigo, mas solucionar o mistério das pinturas.

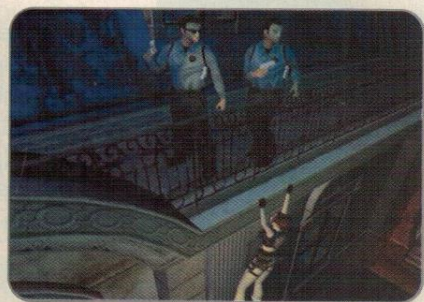
O enredo, além de intrigante e cheio de reviravoltas, é apresentado como um filme de suspense. Há várias cenas durante o jogo que mostram os personagens e explicam a trama, sempre seguindo o clima pesado do título. Lara também está mais sombria.

Movimentos novos, problemas antigos

A jogabilidade, que é um ponto vital na série, sofreu modificações. Não é mais preciso, por

exemplo, executar um comando para subir por um obstáculo. Lara reconhece o objeto e realiza a ação certa, dando dinâmica ao jogo. Os itens, mais visíveis, são encontrados com a ajuda de um ícone que aparece apenas quando se chega perto dos objetos. Há movimentos novos. Alguns deles incluem rastejar pelo chão, escalar cercas, portões e penhascos íngremes e andar de modo furtivo.

Mesmo com as novidades, o controle de Lara Croft continua quase a mesma coisa que nos games anteriores. Isto não seria um ponto negativo se os defeitos do antigo controle tivessem sido eliminados. Ao chegar perto de uma porta ativada por um comando, é preciso estar num lugar exato para abri-la.



Gráficos e som voltados para o clima dark

Os gráficos receberam um cuidado extra. A maior parte do jogo acontece em duas cidades, Paris e Praga, retratadas em todos os aspectos de sua arquitetura. Tudo é voltado para o clima sombrio de *Angel of Darkness*. As músicas completam o cenário pesado e o trabalho das vozes é excelente.

Este novo *Tomb Raider* representa um passo à frente na evolução da série, sem dúvida, mas os problemas da jogabilidade, já antigos, acabam com boa parte das inovações positivas deste jogo. No geral, sente-se claramente que a Core poderia ter oferecido mais.



GAMERS	Gráficos	8,0	Jogabilidade	6,5
	Produtora: Eidos Interactive	Som	7,5	Empolgacao
Desenvolvido por: Core	Nota Final 7,0			
Gênero: Aventura				
Jogadores: 1				

DETONADO



遊戯王

Yu-Gi-Oh!

Forbidden Memories



Por Fabio Michelin

Yu Gi Oh! é um fenômeno mundial. Criado pela Konami, este joguinho de cartas conquistou fãs pelo mundo todo, ganhou um desenho animado e uma seqüência de títulos para PSone, PS2, GameCube e GBA. A lista abaixo possui todas as cartas (preços e passwords) do game para PSone, Yu Gi Oh Forbidden Memories. Aqui, vai a primeira parte. Não perca a segunda e última na próxima edição!



Seja um mestre e pegue todas as cartas de Yu Gi Oh!

No	Nome da Carta	ATK/ DEF	Password	Preço
001	Blue Eyes White Dragon	3000/2500	89631139	999999
002	Mystical Elf	800/2000	15025844	160
003	Hitotsu-Me Giant	1200/1000	76184692	70
004	Baby Dragon	1200/ 700	88819587	999999
005	Ryu-Kishin	1000/ 500	15303296	30
006	Feral Imp	1300/1400	41392891	140
007	Winged Dragon #1	1400/1200	87796900	999999
008	Mushroom Man	800/ 600	14181608	30
009	Shadow Specter	500/ 200	40575313	15
010	Blackland Fire Dragon	1500/ 800	87564352	80
011	Sword Arm of Dragon	1750/2030	13069066	1000
012	Swamp Battleguard	1800/1500	40453765	290
013	Tyhone	1200/1400	72842870	120
014	Battle Steer	1800/1300	18246479	230
015	Flame Swordsman	1800/1600	45231177	320
016	Time Wizard	500/ 400	71625222	999999
017	Right Leg of the Forbidden One	200/ 300	08124921	999999
018	Left Leg of the Forbidden One	200/ 300	44519536	999999
019	Right Arm of the Forbidden One	200/ 300	70903634	999999
020	Left Arm of the Forbidden One	200/ 300	07902349	999999
021	Exodia the Forbidden	1000/1000	33396948	999999
022	Summoned Skull	2500/1200	70781052	999999
023	The Wicked Worm Beast	1400/ 700	06285791	60
024	Skull Servant	300/ 200	32274490	10
025	Horn Imp	1300/1000	69669405	80
026	Battle Ox	1700/1000	05053103	999999
027	Beaver Warrior	1200/1500	32452818	140
028	Rock Ogre Grotto #1	800/1200	68846917	999999
029	Mountain Warrior	600/1000	04931562	35
030	Zombie Warrior	1200/ 900	31339260	60
031	Koumori Dragon	1500/1200	67724379	140
032	Two-headed King Rex		94119974	

No	Nome da Carta	ATK/ DEF	Password	Preço
033	Judgeman	1600/1200	30113682	160
034	Saggi the Dark Clown	2200/1500	66602787	1000
035	Dark Magician	600/1500	46986414	60
036	The Snake Hair	2500/2100	29491031	999999
037	Gaia the Dragon Champion	1500/1200	66889139	140
038	Gaia the Fierce Knight	2600/2100	06368038	999999
039	Curse of Dragon	2300/2100	28279543	999999
040	Dragon Piper	2000/1500	55763552	999999
041	Celtic Guardian	200/1800	91152256	55
042	Illusionist Faceless Mage	1400/1200	28546905	120
043	Karbonala Warrior	1200/2200	54541900	320
044	Rogue Doll	1500/1200	91939608	140
045	Oscillo Hero #2	1600/1000	27324313	120
046	Griffore	1000/ 500	53829412	30
047	Torike	1200/1500	80813021	140
048	Sangan	1200/ 600	26202165	45
049	Big Insect	1000/ 600	53606874	35
050	Basic Insect	1200/1500	89091579	140
051	Armored Lizard	500/ 700	15480588	25
052	Hercules Beatle	1500/1200	52584282	999999
053	Killer Needle	1500/2000	88979991	999999
054	Gokibore	1200/1000	15367030	70
055	Giant Flea	1200/1400	41762634	999999
056	Larvae Moth	1500/1200	87756343	140
057	Great Moth	500/ 400	14141448	999999
058	Kuriboh	2600/2500	40640057	999999
059	Mammoth Graveyard	300/ 200	40374923	10
060	Great White	1200/ 800	13429800	55
061	Wolf	1600/ 800	49417509	999999
062	Harpie Lady	1200/ 800	76812113	55
063	Harpie Lady Sisters	1300/1400	12206212	999999
064	Tiger Axe	1950/2100	49791927	999999
065	Silver Fang	1300/1100	90357090	999999
066	Kojikocy	1200/ 800	01184620	55
067	Perfectly Ultimate Great Moth	1500/1200	48579379	140
068	Garoozis	3500/3000	14977074	999999
069	Thousand Dragon	1800/1500	41462083	290
070	Fiend Kraken	2400/2000	77456781	999999
071	Jellyfish	1200/1400	14851496	120
072	Cocoon of Evolution	1200/1500	40240595	140
073	Kairyu-Shin	0/2000	76634149	999999
074	Giant Soldier of Stone	1800/1500	13039848	290
075	Man-Eating Plant	1300/2000	49127943	290
076	Krokodilus	800/ 600	76512652	30
077	Grappler	1100/1200	02906250	80
078	Axe Raider	1300/1200	48305365	100
079	Megazowler	1700/1150	75390004	160
080	Uraby	1800/2000	01784619	500
081	Crawling Dragon #2	1500/ 800	38289717	80
082	Red-eyes B. Dragon	1600/1200	74677422	160
083	Castle of Dark Illusions	2400/2000	00062121	999999
084	Reaper of the Cards	1200/2500	33066139	160
085	King of Yamimakai	1380/1930	69455834	290
086	Barox	2000/1530	06840573	350
087	Dark Chimera	1380/1530	32344688	180

DETONADO



No	Nome da Carta	ATK/ DEF	Password	Preço
088	Metal Guardian	1610/1460	68339286	200
089	Catapult Turtle	1150/2150	95727991	290
090	Gyakutenno Megami	1000/2000	31122090	200
091	Mystic Horseman	1800/2000	68516705	500
092	Rabid Horseman	1300/1550	94905343	999999
093	Zanki	2000/1700	30090452	999999
094	Crawling Dragon	1500/1700	67494157	260
095	Crass Clown	1600/1400	93889755	200
096	Armored Zombie	1350/1400	20277860	140
097	Dragon Zombie	1500/ 0	66672569	260
098	Clown Zombie	1600/ 500	92667214	200
099	Pumpking the King of Ghosts	1350/ 0	29155212	140
100	Battle Warrior	1800/2000	55550921	500
101	Wings of Wicked Flames	700/1000	92944626	40
102	Dark Mask	700/ 600	28933734	30
103	Job Change Mirror	900/ 400	55337339	30
104	Curtain of the Dark ones	800/1300	22026707	999999
105	Tomozaurus	600/ 500	46457856	25
106	Spirit of the Winds	500/ 400	54615781	20
107	Kagenigen	1700/1400	80600490	230
108	Graveyard and the Hand of Invitatio	800/ 600	27094595	30
109	Goddess With the Third Eye	700/ 900	53493204	35
110	Hero of the East	1200/1000	89987208	70
111	Doma the Angel of Silence	1100/1000	16972957	60
112	The Witch that Feeds on Life	1600/1400	52367652	200
113	Dark Gray	1200/1000	09159938	70
114	White Magical Hat	800/ 900	15150365	40
115	Kamion Wizard	1000/ 700	41544074	40
116	Nightmare Scorpion	1300/1100	88643173	120
117	Spirit of the Books	900/ 800	14037717	40
118	Supporter in the Shadows	1400/1200	41422426	120
119	Trial of Nightmares	1000/1000	77827521	55
120	Dream Clown	1300/ 900	13215230	70
121	Sleeping Lion	1200/ 900	40200834	60
122	Yamatano Dragon Scroll	700/1700	76704943	120
123	Dark Plant	900/ 300	13193642	25
124	Ancient Tool	300/ 400	49587396	15
125	Faith Bird	1700/1400	75582395	230
126	Orion the Battle King	1500/1100	02971090	120
127	Ansatsu	1800/1500	48365709	290
128	Lamoon	1700/1200	75850803	180
129	Nemuriko	1200/1700	90963488	180
130	Weather Control	800/ 700	37243151	30
131	Octoberser	600/ 400	74637266	20
132	The 13th Grave	1600/1400	00032864	200
133	Charubin the Fire Knight	1200/ 900	37421579	60
134	Mystical Capture Chain	1100/ 800	63515678	50
135	Fiend's Hand	700/ 700	52800428	30
136	Witty Phantom	600/ 600	36304921	25

No	Nome da Carta	ATK/ DEF	Password	Preço
137	Mystery Hand	1400/1300	62793020	140
138	Dragon Statue	500/ 500	09197735	20
139	Blue-eyed Silver Zombie	1100/ 900	35282433	55
140	Toad Master	900/ 700	62671448	25
141	Spiked Snail	1000/1000	98075147	55
142	Flame Manipulator	700/1300	34460851	55
143	Necrolancer the Timelord	900/1000	61454890	50
144	Djinn the Watcher of the Wind	800/ 900	97843505	40
145	The Bewitching Phantom Thief	700/ 900	24348204	35
146	Temple of Skulls	700/ 700	00732302	30
147	Monster Egg	900/1300	36121917	70
148	The Shadow Who Controls the Dark	600/ 900	63125616	999999
149	Lord of the Lamp	800/ 700	99510761	30
150	Akihirom	1400/1200	36904469	120
151	Rhaintumdos of the Red Sword	1700/1400	62403074	230
152	The Melting Red Shadow	1200/1300	98898173	100
153	Dokuroize the Grim Reaper	500/ 700	25882881	25
154	Fire Reaper	900/1200	53581214	60
155	Larvas	700/ 500	94675535	25
156	Hard Armor	800/1000	20060230	45
157	Firegrass	300/1200	53293545	30
158	Man Eater	700/ 600	93553943	30
159	Dig Beak	800/ 600	29948642	30
160	M-Warrior #1	500/ 800	56342351	30
161	M-Warrior #2	1000/ 500	92731455	30
162	Tainted Wisdom	500/1000	28725004	30
163	Lisark	1250/ 800	55210709	55
164	Lord of Zemias	1300/1300	81618817	120
165	The Judgement Hand	1300/1000	28003512	80
166	Mysterious Puppeteer	1400/ 700	54098121	60
167	Ancient Jar	1000/1500	81492226	100
168	Darkfire Dragon	400/ 200	17881964	15
169	Dark King of the Abyss	1500/1250	53375573	140
170	Spirit of the Harp	1200/ 800	80770678	55
171	Big Eye	800/2000	16768387	160
172	Armaill	1200/1000	53153481	70
173	Dark Prisoner	700/1300	89558090	55
174	Hurricail	600/1000	15042735	35
175	Ancient Brain	900/ 200	42431843	25
176	Fire Eye	1000/ 700	88435542	40
177	Monsturtle	800/ 600	15820147	30
178	Claw Reacher	800/1000	41218256	45
179	Phantom Dewan	1000/ 800	77603950	45
180	Arlownay	700/ 600	14708569	30
181	Dark Shade	800/1000	40196604	45
182	Masked Clown	1000/1000	77581312	55
183	Lucky Trinket	500/ 700	03985011	25
184	Genin	600/ 800	49370026	30
185	Eyearmor	600/ 900	64511793	30
186	Fiend Reflection #2	600/ 500	02863439	25
187	Gate Deeg	1100/1400	49258578	100
188	Synchar	700/ 800	75646173	30
189	Fusionist	800/ 900	01641882	40
190	Akakieisu	900/ 700	38035986	35
191	Lala Li-Oon	1000/ 800	09430387	45

DETONADO



No	Nome da Carta	ATK/ DEF	Password	Preço
192	Key Mace	600/ 600	01929294	25
193	Turtle Tiger	400/ 300	37313348	15
194	Terra the Terrible	1000/1500	63308047	100
195	Doron	1200/1300	36151751	100
196	Arma Knight	900/ 500	00756652	30
197	Mech Mole Zombie	1000/1200	63545455	70
198	Happy Lover	500/ 400	99030164	20
199	Penguin Knight	800/ 500	36039163	30
200	Petit Dragon	900/ 800	75356564	40
201	Frenzied Panda	600/ 700	98818516	30
202	Air Marmot of Nefariousness	1200/1000	75889523	70
203	Phantom Ghost	400/ 600	61201220	20
204	Mabarrel	600/ 800	98795934	30
205	Dorover	1700/1400	24194033	230
206	Twin Long Rods #1	900/ 800	60589682	40
207	Droll Bird	900/ 700	97973387	35
208	Petit Angel	600/ 500	38142739	25
209	Winged Cleaver	600/ 900	39175982	30
210	Hinotama Soul	700/ 700	96851799	30
211	Kaminarikoizou	600/ 500	15510988	25
212	Meotoko	700/ 600	53832650	30
213	Aqua Madoor	700/ 600	85639257	30
214	Kagemusha of the Blue Flame	1200/2000	15401633	260
215	Flame Ghost	800/ 400	58528964	25
216	Dryad	1000/ 800	84916669	45
217	B. Skull Dragon	1200/1400	11901678	120
218	Two-mouth Darkruler	3200/2500	57305373	999999
219	Solitude	900/ 700	84794011	35
220	Masked Sorcerer	1050/1000	10189126	55
221	Kumootoko	900/1400	56283725	80
222	Midnight Fiend	700/1400	83678433	60
223	Roaring Ocean Snake	800/ 600	19066538	30
224	Trap Master	2100/1800	46461247	550
225	Fiend Sword	500/1100	22855882	35
226	Skull Stalker	1400/ 800	54844990	70
227	Hitodenchak	900/ 800	46718686	40
228	Wood Remains	600/ 700	17733394	30
229	Hourglass of Life	1000/ 900	08783685	50
230	Rare Fish	700/ 600	80516007	30
231	Wood Clown	1500/1200	17511156	140
232	Madjinn Gunn	800/1200	43905751	55
233	Dark Titan of Terror	600/ 800	89494469	30
234	Beautiful Head Huntress	1300/1100	16899564	120
235	Wodan the Resident of the Forest	1600/ 800	42883273	120
236	Guardian of the Labyrinth	900/1200	89272878	999999
237	Haniwa	1000/1200	84285623	70
238	Yashinoki	500/ 500	41061625	20
239	Vishwar Randi	800/ 600	78556320	30
240	The Drdek	900/ 700	08944575	35

No	Nome da Carta	ATK/ DEF	Password	Preço
241	Dark Assassin	700/ 800	41949033	30
242	Candle of Fate	1200/1200	47695416	120
243	Water Element	600/ 600	03732747	25
244	Dissolverock	900/ 700	40826495	35
245	Meda Bat	900/1000	76211194	50
246	One Who Hunts Souls	800/ 400	03606209	25
247	Root Water	1100/1000	39004808	60
248	Master & Expert	900/ 800	75499502	40
249	Water Omotics	1200/1000	02483611	70
250	Hyo	1400/1200	38982356	120
251	Enchanting Mermaid	800/1200	75376965	55
252	Nekogal #1	1200/ 900	101761063	60
253	Angelwitch	1100/ 900	37160778	999999
254	Embryonic Beast	800/1000	64154377	45
255	Prevent Rat	500/ 750	00549481	25
256	Dimensional Warrior	500/2000	37043180	100
257	Stone Armadiller	1200/1000	63432835	70
258	Beastking of the Swamp	800/1200	99426834	55
259	Ancient Sorcerer	1000/1100	36821538	60
260	Lunar Queen Elzaim	1000/1300	62210247	80
261	Wicked Mirror	750/1100	15150371	45
262	The Little Swordsman of Aile	700/ 600	25109950	30
263	Rock Ogre Grotto #2	800/1300	62193699	60
264	Wing Egg Elf	700/1400	98582704	60
265	The Furious Sea King	500/1300	18710707	45
266	Princess of Tsurugi	800/ 700	51371017	30
267	Unknown Warrior of Fiend	900/ 700	97360116	35
268	Sectarian of Secrets	1000/ 500	15507080	30
269	Versago the Destroyer	700/ 500	50259460	25
270	Wetha	1100/ 900	96643568	55
271	Megirus Light	1000/ 900	23032273	50
272	Mavelus	900/ 600	59036972	30
273	Ancient Tree of Enlightenment	1300/ 900	86421986	70
274	Green Phantom King	1300/ 900	22910685	60
275	Ground Attacker Bugroth	500/1600	58314394	60
276	Ray & Temperature	1500/1000	85309439	100
277	Gorgon Egg	1000/1000	11793047	55
278	Petit Moth	300/1300	58192742	35
279	King Fog	300/ 200	84686841	10
280	Protector of the Throne	1000/ 900	10071456	50
281	Mystic Clown	800/1500	47060154	80
282	Mystical Sheep #2	1500/1000	83464209	100
283	Holograph	800/1000	10859908	45
284	Tao the Chanter	1100/ 700	46247516	45
285	Serpent Maurauder	1200/ 900	82742611	999999
286	Gate Keeper	700/ 600	19737320	30
287	Ogre of the Black Shadow	1500/1800	45121025	290
288	Dark Arts	1200/1400	72520073	120
289	Change Slime	600/1400	18914778	999999
290	Moon Envoy	400/ 300	45909477	15
291	Fireyarou	1100/1000	71407486	60
292	Psychic Kappa	1300/1000	07892180	80
293	Masaki the Legendary Swordsman	400/1000	44287299	30
294	Dragoness the Wicked Knight	1100/1100	70681994	70
295	Bio Plant	1200/ 900	07670542	60

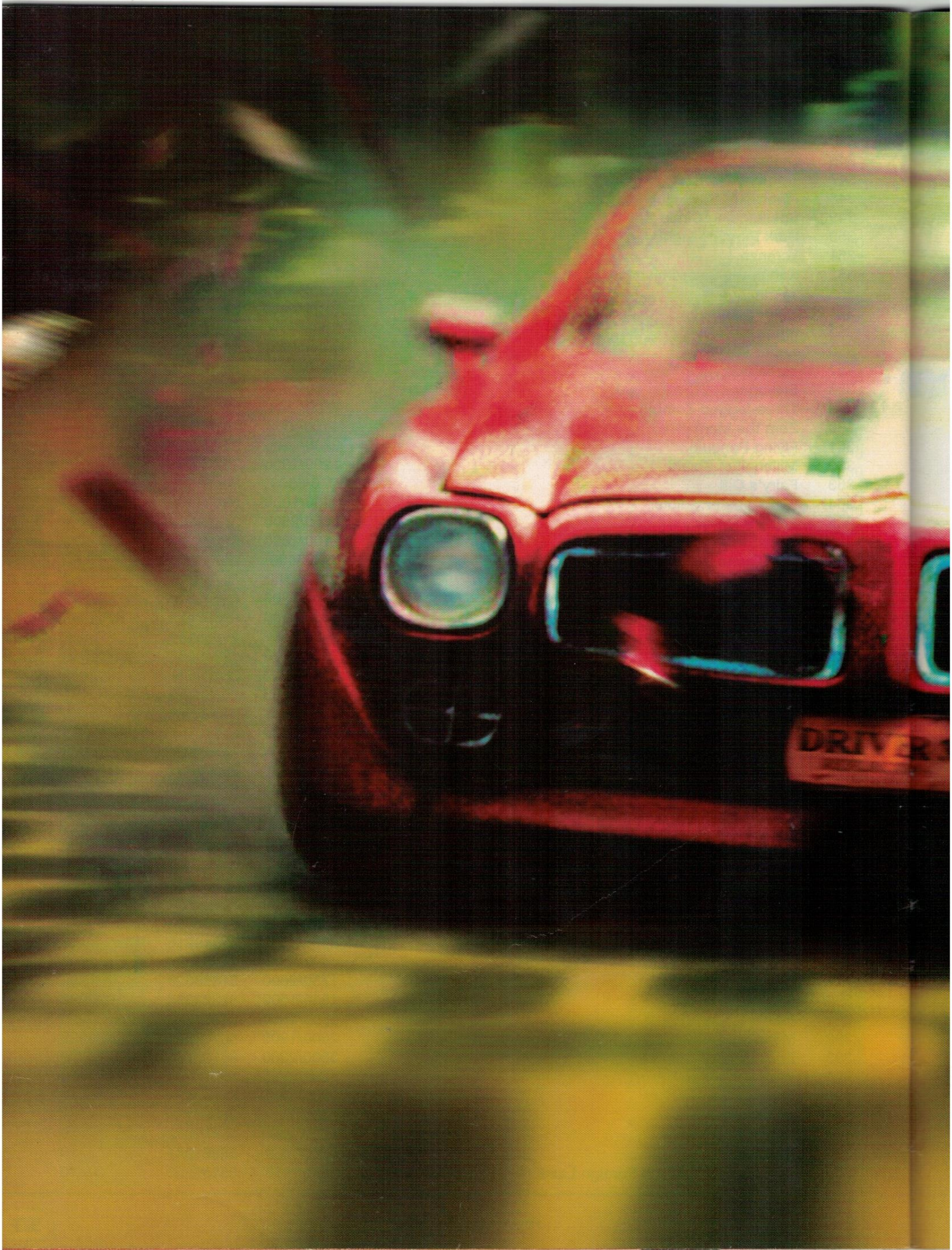
DETONADO



No	Nome da Carta	ATK/ DEF	Password	Preço
296	One-eyed Shield Dragon	600/1300	33064647	50
297	Cyber Soldier of Dark World	700/1300	75559356	55
298	Wicked Dragon with the Ersatz Head	1400/1200	02957055	120
299	Sonic Maid	900/ 900	38942059	45
300	Kurama	1200/ 900	85705804	999999
301	Legendary Sword	800/ 800	61854111	35
302	Sword of Dark Destruction	/	37120512	800
303	Dark Energy	/	04614116	800
304	Axe of Dispair	/	40619825	800
305	Laser Cannon Armor	/	77007920	800
306	Insect Armor With A Laser Cannon	/	03492538	800
307	Elf's Light	/	39897277	800
308	Beast Fangs	/	46009906	800
309	Steel Shell	/	02370081	800
310	Vile Germs	/	39774685	800
311	Black Pendant	/	65169794	800
312	Silver Bow and Arrow	/	01557499	800
313	Horn of Light	/	38552107	800
314	Horn of the Unicorn	/	64047146	800
315	Dragon Treasure	/	01435851	800
316	Electro-Whip	/	37820550	800
317	Cyber Shield	/	63224564	800
318	Elegant Egotist	/	90219263	999999
319	Mystical Moon	/	36607978	800
320	Stop Defense	/	63102017	800
321	Malevolent Nuzzeler	/	99597615	800
322	Violet Crystal	/	15052462	800
323	Book of Secret Arts	/	91595718	800
324	Invigoration	/	98374133	800
325	Machine Conversion Factory	/	25769732	999999
326	Raise Body Heat	/	51267887	800
327	Follow Wind	/	98252586	800
328	Power of Kaishin	/	77027445	800
329	Dragon Capture Jar	/	50045299	999999
330	Forest	/	87430998	55
331	Wasteland	/	23424603	55
332	Mountain	/	50913601	55
333	Sogen	/	86318356	55
334	Umi	/	22702055	55
335	Yami	/	59197169	55
336	Dark Hole	/	53129443	20000
337	Raigeki	/	12580477	999999
338	Mooyan Curry	/	58074572	999999
339	Red Medicine	/	38199696	55
340	Goblin's Secret Remedy	/	11868825	20000
341	Soul of the Pure	/	47852924	35000
342	Dian Keto the Cure Master	/	84257639	999999
343	Sparks	/	76103675	10
344	Hinotama	/	46130346	55

No	Nome da Carta	ATK/ DEF	Password	Preço
345	Final Flame	/	73134081	20000
346	Ookazi	/	19523799	35000
347	Tremendose Fire	/	46918794	999999
348	Swords of Revealing Light	/	72302403	999999
349	Spellbinding Circle	/	18807108	999999
350	Dark Piercing Light	/	45895206	999999
351	Yaranzo	/	71280811	160
352	Kanan the Swordmistress	1300/1500	12829151	160
353	Takriminos	1400/1400	44073668	140
354	Stuffed Animal	1500/1200	71068263	60
355	Megasonic Eye	1200/ 900	07562372	290
356	Super War-Lion	1500/1800	33951077	0
357	Yamadron	2300/2100	70345785	320
358	Seiyaryu	1600/1800	06740720	1700
359	Three-legged Zombie	2500/2300	33734439	50
360	Zera the Mant	1100/ 800	69123138	0
361	Flying Penguin	2800/2300	05628232	70
362	Millennium Shield	1200/1000	32012841	200
363	Fairy's Gift	0/3000	68401546	120
364	Black Luster Soldier	1400/1000	05405694	0
365	Fiend's Mirror	3000/2500	31890399	0
366	Labyrinth Wall	2100/1800	67284908	200
367	Jirai Gumo	0/3000	94773007	80
368	Shadow Ghoul	2200/ 100	30778711	180
369	Wall Shadow	1600/1300	63182310	999999
370	Labyrinth Tank	1600/3000	99551425	999999
371	Sanga of the Thunder	2400/2400	25955164	999999
372	Kazejin	2600/2200	62340868	999999
373	Suijin	2400/2200	98434877	999999
374	Gate Guardian	2500/2400	25833572	0
375	Dungeon Worm	3750/3400	51228280	290
376	Monster Tamer	1800/1500	97612389	320
377	Ryu-Kishin Powered	1800/1600	24611934	160
378	Swordstalker	1600/1200	50005633	400
379	La Jinn the Mystical Genie	2000/1600	97590747	160
380	Blue Eyes Ultimate Dragon	1800/1000	23995346	0
381	Toon Alligator	4500/3800	59383041	120
382	Rude Kaiser	800/1600	26378150	320
383	Parrot Dragon	1800/1600	62762898	290
384	Dark Rabbit	2000/1300	99261403	120
385	Bickuribox	1100/1500	25655502	900
386	Harpie's Pet Dragon	2300/2000	52040216	999999
387	Mystic Lamp	2000/2500	98049915	15
388	Pendulum Machine	400/ 300	24433920	1000
389	Giltia the D. Knight	1750/2000	51828629	290
390	Launcher Spider	1850/1500	87322377	999999
391	Zoa	2200/2500	24311372	999999
392	Metalzoa	2600/1900	50705071	999999
393	Zone Eater	3000/2300	86100785	10
394	Steel Scorpion	250/ 200	13599884	10
395	Dancing Elf	250/ 300	59983499	10
396	Ocubeam	300/ 200	86088138	260
397	Leghul	1550/1650	12472242	15
398	Ooguchi	300/ 350	58861941	10
399	Swordsman from the Foreign Land	250/ 250	85255550	10

D
E
T
O
N
A
D
O

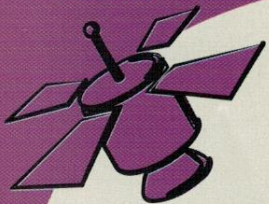




Preview especial: Driver 3

Driver 3 está chegando. Sim, finalmente, a espera está perto do fim. O game sairá para Playstation 2, Xbox, GameCube e GBA, ou seja, você não tem desculpa para não jogar. A GAMERS preparou uma matéria especial sobre esse jogo, que mexe com a cabeça dos game-maniacos do mundo todo.

Por Wildson Coronado



Confira tudo sobre Driver 3

Ele está chegando, e desta vez, para todos os consoles

Tudo o que fez desta série um sucesso estará de volta em *Driver 3*. Tanner segue no papel de pro-

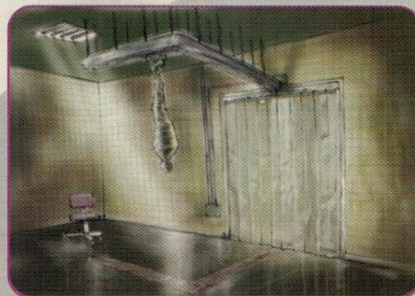


tagonista, como um policial disfarçado de bandido numa rede de desmanche de carros (os bandidos ainda não sacaram o cara!). A capacidade de roubar e sair de qualquer carro a qualquer momento também estará presente, mas, além dos automóveis, outros tipos de veículos poderão ser usados,

como barcos.

Diferente de *Driver 2*, em que os objetivos para cumprir a pé eram muito simples, resumindo-se a sair do carro para apertar um botão, por exemplo, nesta versão, Tanner terá realmente trabalho fora dos carros. Será preciso pegar objetos, abrir portas e até explorar ambientes internos, sem contar as armas. Além de andar pelas cidades, o tira disfarçado poderá atirar, usando de Berettas a Mac-10s, algo que faz muito sentido num game que aborda o crime como tema principal.

O jogo terá uma cidade a menos que a última versão. As escolhidas da vez são Miami, nos Estados Unidos, Nice, na França, e Istambul, na Turquia. Isto não representa uma perda, já que as cidades agora estão bem maiores. Para quem curte números, são 31 mil prédios ao todo, reproduzindo perfeitamente as locações das três capitais.



Realismo ao extremo

O maior atrativo da série sempre foram as incríveis perseguições e fugas ousadas. Portanto, é natural esperar que o game seja farto de ação atrás do volante. Em cerca de 70% do tempo, Tanner irá dirigir, enquanto nos outros 30% terá que andar e atirar para cumprir as missões. Justamente por estas características, a jogabilidade da série tem grande importância. A *engine* será uma



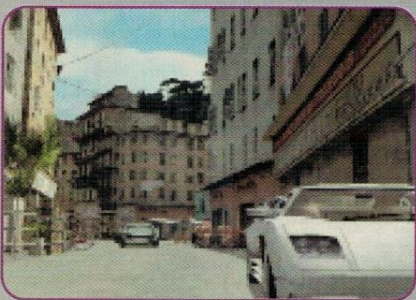
versão melhorada da mesma usada em outro bom título do gênero, *Stuntman*. Nele, você faz um dublê que deve realizar dezenas de cenas arriscadas para produções cinematográficas multimilionárias, como pular sobre rampas, acabar com seu carro numa batida ou atravessar uma ponte, pouco antes de vê-la explodir pelos ares.

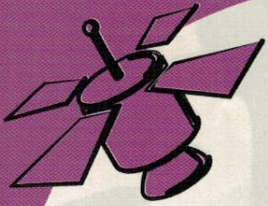
A física das colisões também é bastante conhecida e, com o uso

da *engine* melhorada de *Stuntman*, o resultado fica muito mais realista ao passo que naquele título as batidas deixavam os carros relativamente inteiros, em *Driver 3* a lataria será amassada de modo independente do restante do veículo. Digamos que seu carro bata apenas um lado da traseira. Neste lado, a lataria ficará saliente e deformada, e o restante continuará inteiro. Já se você entrar com tudo num poste, seu carro irá abraçá-lo.

Não é só isso. Durante as trombadas violentas, pedaços dos automóveis irão voar. Se seu carro perder um pneu, ele vai rolar até parar e se tornar parte do cenário. Serão mostrados diversos tipos de partículas, como

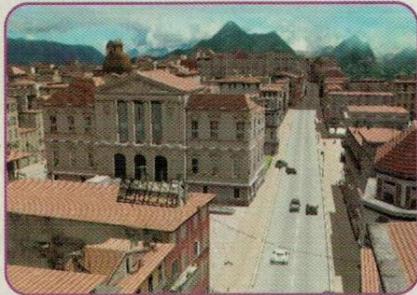
pedaços de plástico e vidro. Todo material encontrado num carro de verdade.





A comparação inevitável - Driver vs GTA

Afinal, os dois games são mesmo parecidos? Nem tanto. *Grand Theft Auto* não é linear e os carros podem agüentar muita porrada antes de parar. Já em *Driver*, a história tem rumos mais fixos. Além disso, como a atração principal deste jogo são as perseguições e as colisões, os



veículos se estatelam com mais realismo.

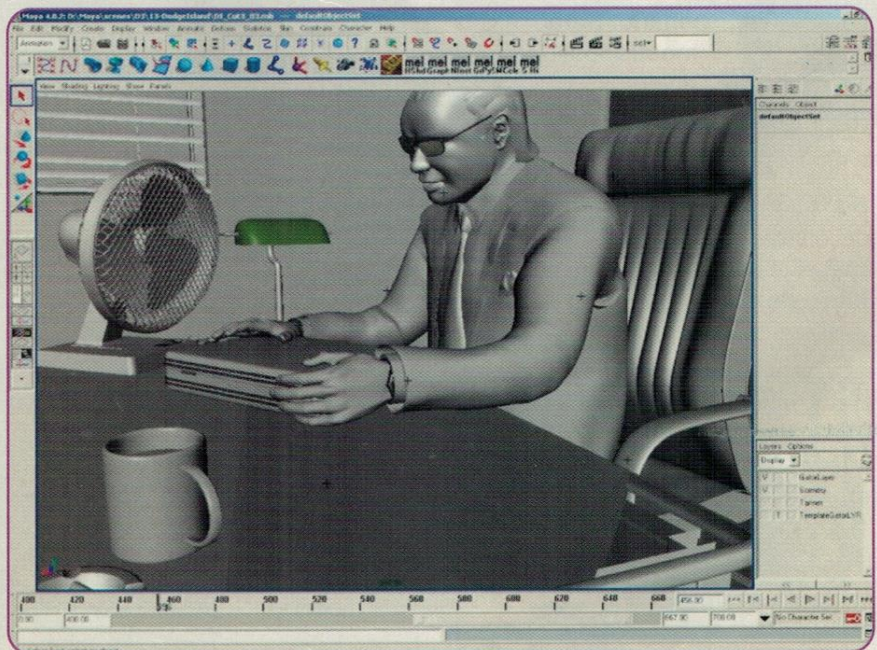
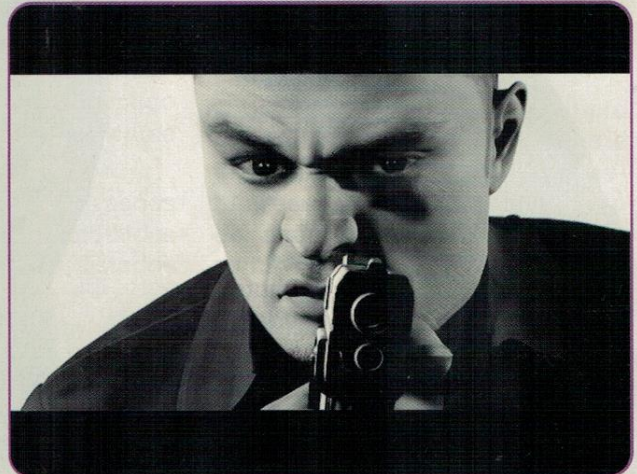
Outro ponto em que eles se distinguem são os gráficos. *GTA* segue uma linha estilizada, enquanto o visual que a *Reflections* busca para o novo *Driver* é foto-realista. *Driver 3* apresenta um estilo próprio desde a sua origem e, com certeza, não é mais um clone de *GTA*.



E, então, quer dar uma voltinha com Tanner?

Infelizmente, você vai ter que esperar. O lançamento oficial de *Driver 3* foi adiado para o ano que vem. Segundo a *Reflections*, a mudança visa dar tempo de maturar o título. Pelo que já foi mostrado, *Driver 3* já está muito bom. Provavelmente, a intenção é desbancar *GTA* de vez do lugar de melhor game do gênero, que poderia se chamar corrida-destrutiva-em-cidades. Mantendo

aquilo que tornou a série um sucesso e aprimorando-a com a tecnologia dos novos consoles, já se pode vislumbrar a chegada de um sucesso esmagador.



O fascínio gerado pelos jogos "fora-da-lei"

Imagine a seguinte situação: você está parado com seu carro, no farol vermelho, tarde da noite, e ninguém à vista, a não ser outro carro, ao lado do seu. Este não agüenta esperar e sai, pisando fundo e cantando os pneus, deixando você para trás. De repente, bate aquela vontade de fazer o mesmo, não é? Você ameaça ir, mas, no último segun-



do, a consciência fala mais alto e você resolve esperar, saindo apenas quando o farol fica verde. Já se viu numa situação parecida? Este tipo de coisa acontece todos os dias, com quase todo mundo. Você vê uma chance de burlar a

lei, e, na hora H, se lembra que sua avó lhe daria um puxão de orelhas se o visse.

Isto não acontece com caras durões como Tanner, da série *Driver*. Desde suas aparições no PSone, o tira disfarçado de bandido nunca hesitou em roubar um carro. Em *Driver 3*, então, em que ele poderá atirar em quem atravessar seu caminho, a violência virá em doses cavalares... e sem remorso. Outro que comete atos dignos de cinco prisões perpétuas é Tommy Vercetti, protagonista de *GTA: Vice City*. Além do básico, roubar carros e atirar em civis inocentes, o jogador tem a possibilidade de criar seu próprio império do crime organizado. Mais games deste estilo são *The Getaway*, lançado para PS2, em que um gângster aposentado tenta recuperar seu filho seqüestrado pela máfia, e *True Crime: Streets of L.A.*, cuja história mostra um policial do tipo Máquina Mortífera: que prende o

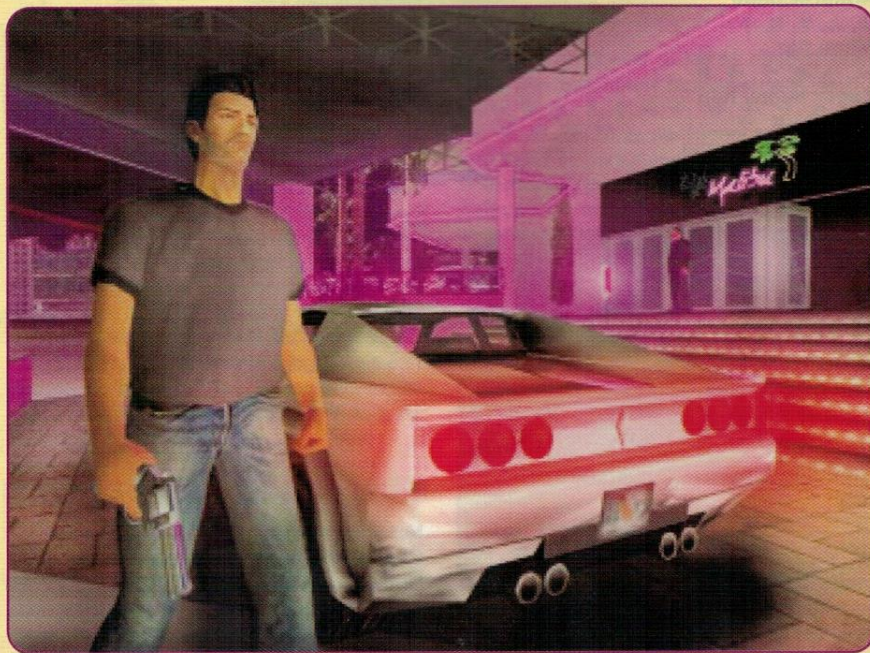
bandido, mas destrói metade da cidade. Isso sem falar em Max



Payne, o policial que atira primeiro - em *bullet time* - e pergunta depois.

Este tipo de jogo é um sucesso, não há dúvida. *Driver*, *GTA* e *Max Payne* são nomes consagrados e, agora, *Getaway* e *True Crime* também concorrem a um lugar de destaque entre os títulos que mostram o lado pesado das ruas. Há duas explicações para o fenômeno. A primeira e mais óbvia é que a idade média dos jogadores aumentou, portanto, games com conteúdo adulto serão cada vez mais requisitados pelo público. De fato, jogos assim já são a maioria entre os lançamentos dos últimos anos.

Para a outra explicação, tente imaginar o que os caras maus citados acima têm em comum. A resposta é que todos desrespeitam a lei sem pensar, diferentemente de nós, pobres mortais, que precisamos ir para a cama cedo para estudar ou trabalhar no dia seguinte. A única saída que nos resta é incorporar estes personagens e imaginar que somos eles, destruindo tudo e todos que aparecem à nossa frente. No fundo, é apenas isso: viver a fantasia de provocar o caos como um cara mau e, mesmo assim, ainda ser o netinho preferido da vovó.



DICAS



PlayStation 2

The Hulk

Na tela de opções, vá em code input e entre com os seguintes códigos:

- GMMSKIN** - Invencibilidade (tanto para Hulk como Bruce Banner)
- FLSHWND** - Recupera energia rapidamente
- GRNCHTR** - Continues ilimitados
- HLTHDSE** - Dobra o HP de Hulk
- BRNGITN** - Dobra o HP dos inimigos
- MMMYHLP** - Diminui o HP dos inimigos pela metade
- NMBTHIH** - Apaga o High Score
- TRUBLVR** - Seleção de fases
- ANGMNGT** - Rage meter sempre cheio
- FSTOFRY** - Um soco acaba com o inimigo
- BRCESTN** - Resolve os puzzles automaticamente



Midnight Club II

No menu principal, vá em options mode. Aperte para baixo e depois para o lado, até chegar em options: cheat codes. Aperte X, entre com um dos códigos abaixo, vá em accept e aperte X novamente.

- howhardcanitbe#** - Escolher a dificuldade. Você deve colocar no lugar de # um número de 0 a 9, sendo 0 para o mais fácil e 9 o mais difícil
- carcrobatcs** - Controle o carro no ar. Não funciona com as motos
- greenLantern** - Nitro infinito
- savethekids** - Machine gun e rocket
- gladiator** - Invencibilidade
- pennyThug** - Habilita todos os carros e pistas, apenas no modo arcade

Resident Evil: Dead Aim

Comece o jogo com Fongling - Para jogar com ela, basta terminar o game em qualquer nível de dificuldade e começar uma nova partida a partir do mesmo arquivo no *memory card*.

Comece com todas as pistolas e a escopeta - Termine o jogo com "A" no ranking, no nível easy de dificuldade.

Inicie com todas as armas e munição ilimitada - Acabe o jogo com "S" no ranking na dificuldade extreme.



Downhill Domination

Todos os códigos devem ser feitos rapidamente durante o jogo.

Habilitar os códigos para que os cheats funcionem

- ↑, ▲, ↓, X, ←, ●, →, ■
- Super pulos**
- ←, ■, X, ↑, ▲
- Antigravidade**
- ↓, ▲, ■, ■, ↑
- Mega flip**
- , ↑, ↑, →, →, ■
- Super bunny hop**
- ↑, X, ←, ■, →
- Recuperar energia**
- ↓, →, →, ←, ←



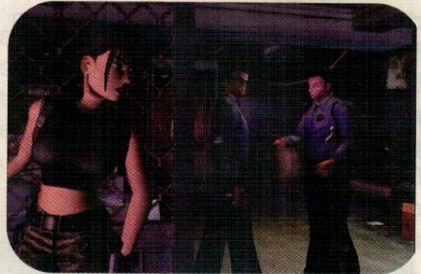
The Great Escape

Modo The Greatest Escape
Termine o jogo para liberar o modo *The Greatest Escape*, que lhe permite jogar em qualquer fase com um certo período de tempo para completá-la (*time attack*).

Tomb Raider: Angel of Darkness

Seleção de fases

Pause o jogo e segure os botões L1 + R2 + ↓ + ▲. Solte-os e faça rapidamente a seqüência ●, ↑, ■, ▲, →, ↓. As opções de pular e selecionar fases estarão disponíveis sempre que o game for pausado.



Summer Heat Beach Volleyball

Os seguintes códigos devem ser colocados na tela de *cheats*:

- Peeps** - Libera todos os personagens
- 80Day** - Todos os cenários
- Verit** - Todos os acessórios
- Greed** - Todos os maiôs e shorts
- Mypad** - Todos os bônus *Beach House*
- Major** - Todos os mini-jogos
- Champ** - Todos os níveis de dificuldade
- Hot 1** - Bola Sun
- Golem** - Bola Nerd
- Milky** - Bola Coconut
- Space** - Gravidade fraca
- Zippy** - Gravidade forte
- Nails** - Modo Nails



Mace Griffin: Bounty Hunter

Na tela de seleção de armas, escolha a Electro-Cosh e entre com as seqüências:

- Dobrar o poder de ataque** - L1, R1, L1, R1, X, ●, ●, X, ▲, ▲
- Munição ilimitada** - L1, R1, L1, R1, X, ●, ●, X, ■, ■
- Invencibilidade** - L1, R1, L1, R1, X, ●, ●, X, ■, ▲

Xbox

Burnout 2: Point of Impact

Invencibilidade - Complete todos os Grand Prix Championships com medalhas de ouro. A opção ficará disponível no menu cheat mode.

Modo Runaway - Complete o modo Crash ganhando todas as medalhas de ouro nas 15 pistas. Habilite o novo modo em cheat mode.

Custom Series Championship - Termine o primeiro torneio ganhando as medalhas de ouro em todas as corridas.

Boost ilimitado - Libere tudo em Custom Series Championship para destravar o turbo ilimitado no cheat mode.

Carro da polícia - Ganhe a viatura da polícia destruindo o carro do bandido antes de perdê-lo de vista em Pursuit 1.

Phantasy Star Online Episode I & II

Entre no Dressing Room facilmente - Para entrar no Dressing Room, basta que seu personagem tenha 10.000 Mesetas com ele. Assim, é possível trocar o tipo de cabelo e as roupas.

Habilite outros níveis de dificuldade - Termine o jogo no modo normal para habilitar o modo *hard*

Acabe o game no modo *hard* para habilitar o modo *very hard*

Conclua o jogo no modo *very hard* para habilitar o modo *ultimate*

Para habilitá-los online

Atinja o nível 20 para o modo *hard*

Atinja o nível 40 para o modo *very hard*

Atinja o nível 80 para o modo *ultimate*

Pirates of the Caribbean

Receber 100.000 em ouro - Faça a sequência **A, X, Y, B, Y, B, X, B, B, A** durante o jogo, quando estiver em terra

God Mode (Invencibilidade) - Faça a sequência **A, Y, X, X, Y, Y, B, Y, X, A** durante o jogo, em terra. A invencibilidade funciona tanto em terra como a bordo do navio

Receber 50 skill points - Basta apertar **A, B, Y, X, Y, B, B, Y, B, A** durante o jogo, em terra

Reputação neutra - Para ter sua reputação restaurada para neutra, aperte **A, X, Y, X, Y, B, B, Y, B, A** sempre em terra

Big Mutha Truckers

Código para habilitar todos os cheats - Na tela de opções, vá para *cheats* e aperte Y para colocar o código

Entre com **CHEATINGMUTHATRUCKER** ou **ATJCEHJMJ** para liberar todos os *cheats* disponíveis no jogo

Barbarian

Roupas diferentes - Na tela de seleção de personagem, escolha um e aperte R. Ele virá com uma roupa nova.

Brinque com a tela de loading - Quando aparecer a tela de loading, use o direcional analógico esquerdo para mover o crânio e o direito para mover a palavra loading.

Midtown Madness 3

Jogue com o Cadillac Eldorado Seville 59 - Complete todas as missões do trabalho de entregador de pizza em Washington D.C.

Jogue com o Ford Mustang 67 - Complete todas as missões do trabalho de dublê em Washington D.C.

Jogue com a Ambulância - Conclua todas as missões do trabalho de paramédico em Paris



Wakeboarding Unleashed

Código para liberar todas as opções - No menu principal, aperte rapidamente **↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →**. Uma mensagem irá confirmar que todos os personagens, gaps, objetivos e pranchas estão liberados

Seleção de fases - Faça a sequência **X** (4 vezes), **B** (4 vezes), **Y** (4 vezes), **X, B, Y** no menu principal. Uma mensagem vai confirmar se o código entrou



Return to Castle Wolfenstein

Jogue o Wolfenstein original - Termine o jogo no modo campanha em *singleplayer*. O velho Wolfenstein 3D ficará disponível para jogar

Outlaw Volleyball

Habilitar todos os jogadores e roupas no modo exibição - Entre em *exhibition mode*, segure L e faça a sequência **←, ○, ←, ○** na tela de seleção de personagem. Um som irá confirmar se o código entrou

Stats ao máximo - Vá para *exhibition mode*. Durante o jogo, segure R e pressione **←, ○, ←, ○**. Um som confirma o código

Modo Big Boobie - Durante uma partida, segure L e aperte **B, ↑, ↑, B, Y**

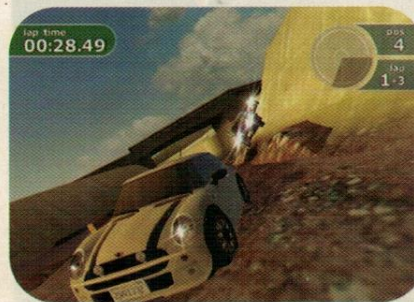
Modo Big Head - Segure L durante uma partida e pressione **B, A, B, Y**



The Italian Job

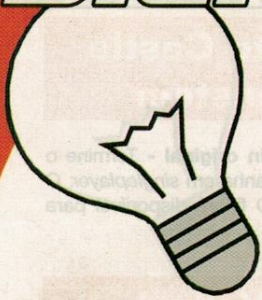
Modos extras - Complete o jogo em *story mode* para habilitar a *photo gallery*, *concept art*, *pre-production gallery* e *credits*

Todos os circuitos e carros - Complete o jogo obtendo rank "A" em todas as fases



Obs.: os botões preto e branco são representados com os símbolos ● e ○, respectivamente

DICAS



Game Cube

Sonic Adventure DX

Jogue com Metal Sonic - Pegue todos os 130 emblemas

Mission Mode - Para liberá-lo, complete com qualquer personagem o modo Adventure. O mission mode será liberado apenas para este personagem, no menu principal

Habilite os antigos jogos de Sonic para Game Gear:

Sonic 1 - pegue 20 emblemas

Sonic Drift - pegue 40 emblemas

Sonic Chaos - pegue 60 emblemas

Sonic Spinball - pegue 80 emblemas

Sonic 2 - pegue 110 emblemas

Dr. Robotnik's Mean Bean Machine - pegue 120 emblemas

Sonic Drift 2, Sonic Triple Trouble e Sonic Blast - pegue os 130 emblemas

Sonic Labyrinth - pegue 100 emblemas ou 80 emblemas e complete 20 missões

Tails's Ski Patrol - pegue os 130 emblemas e complete 40 missões

Tails Adventure - pegue os 130 emblemas e complete as 60 missões



Ikaruga

Créditos extras - Você começa o game com três créditos, mas, a cada hora de jogo, você recebe um extra. É possível acumular no máximo nove deles em seis horas. A partir de sete horas ininterruptas, os créditos passam a ser ilimitados

Wario World

Mini-jogos - Para liberar os mini-jogos, é preciso pegar oito tesouros em determinadas fases. Veja abaixo onde liberar cada um:

Dodge Balls - em Greenhorn Ruins

Gold Digger - em Shivering Mountains

Heads Up - em Horror Manor

Jumpin' Rope - em Beanstalk Way

Lickety-Split - em Mirror Mansion

Munch a Bunch - em Pecan Sands

UFO Assist - em Wonky Circus

Wario Whirled - em Greenhorn Forest



Speed Kings

Habilitar todas as pistas - Consiga a medalha de ouro em todos os eventos

Habilitar Grand Prix Mode - Faça o melhor tempo no modo *Time Attack*

Tom Clancy's Splinter Cell

Todas as fases e checkpoints - Para ter acesso a todas as fases e checkpoints do jogo, coloque !LAMAUDITE! como seu nome e salve

Red Faction II

Todos os cheats - Para liberar todos os truques, vá em *Cheats* (abaixo de *Extras*) e entre com o código Y, X, B, X, Y, A, B, A

Conflict: Desert Storm

Cheat Mode - No menu principal, faça a seqüência ←, ←, →, →, ↑, ↑, ↓, ↓, X, X, Y, Y. Não há nenhum sinal para confirmar se o código entrou. Para ativá-los, pause o jogo e entre em *options*. Lá, você encontrará a opção *Cheats*

Mario Golf: Toadstool Tour

Competições especiais - Na tela inicial, segure Z e aperte *Start* para revelar uma nova opção, *Special Contests*. Estarão disponíveis os torneios *Hole in One Contest* e *Target Tour Tournament*. Para selecionar este último, vá para *password tournament* e entre com CEUFPXJ1 como código

Cheep Cheep Tournament - Complete o percurso *Lakitu Classic* com qualquer personagem para habilitar este campo.

Sands Classic - Para habilitar este percurso, complete o *Cheep Cheep Tournament* com qualquer personagem.

Army Men: Sarge's War

Todas as armas da fase - Pause o jogo, segure L, pressione →, X, X, Y, X e solte L. Uma mensagem na tela irá aparecer. Todas as armas encontradas na fase em que você estiver estarão disponíveis

Câmera lenta - Pause, segure L e faça a seqüência ←, ↓, ↑, →, X. Uma mensagem confirmará o código



Mace Griffin: Bounty Hunter

Cheat Mode - No menu principal, faça a seqüência esquerda, esquerda, direita, direita, cima, cima, baixo, baixo, X, X, Y, Y. Não há nenhum sinal para confirmar que o código entrou. Para ativá-lo, pause o jogo e entre em *options*. Lá, você encontrará a opção *Cheats*



Game Boy Advance

Castlevania: Aria of Sorrow

Não usar souls - Coloque NOSOUL como nome e inicie uma nova partida

Não usar itens - Coloque NOUSE como nome e inicie o jogo

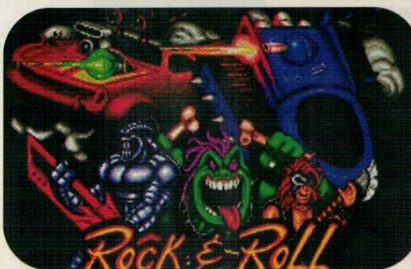
Jogar como Julius Belmont - Termine o game com o final bom. Então, comece uma nova partida usando o nome JULIUS



Rock 'n Roll Racing

Dirija com Olaf - Na tela de seleção de pilotos, coloque o cursor em Tarquinn. Segure L, R e Select, tudo junto, e aperte →. Olaf, de *The Lost Vikings*, estará disponível

Nível Inferno no modo versus - Na seleção de planetas, vá para NHO, segure junto L, R e Select e aperte →. A fase Inferno pode ser jogada agora no modo versus



Finding Nemo

Passwords

Level 2 = HZ51

Level 3 = ZZ51

Level 4 = 8061

Level 5 = QHP1

Level 6 = 8BP1

Level 7 = 73P1

Level 8 = 8MN2

Level 9 = 7452

Seleção de fases e todas as fotos da galeria de imagens - Basta usar a senha M6HM

Última fase - Use a senha H0C0



Donkey Kong Country

Sair de fases já concluídas - Depois de completar uma fase, basta apertar Start e depois Select para sair dela a qualquer momento

Jogar o Hero Mode - Termine o jogo com 90% ou mais completados para habilitar o modo hero, que estará disponível abaixo do modo two player.

Começar com 50 vidas - Segure Select e faça a seqüência B, A, R, R, A, L na tela de seleção de jogo. Um som irá confirmar se o código entrou e, ao começar o game, você terá 50 vidas

Superman: Countdown to Apokolis

Passwords

Fase 2 - Q#aaTa

Fase 3 - g#ab2o

Fase 4 - A#asAp

Fase 7 - AplsXp

Crazy Taxi: Catch a Ride

Libere a cidade 2 - Para liberar a cidade, é preciso ganhar \$10.000 ou mais, na opção normal rules, tempo de 3, 5 ou 10 minutos e em Crazy Taxi Mode

Ultimate Muscle

Habilite os seguintes lutadores:

Buffaloman criança - Termine o modo survival na dificuldade normal

Ramenman criança - Termine o modo 3on3 na dificuldade normal

Sgt. Kinnikuman - Termine o modo survival na dificuldade hard

King Muscle criança - Acabe o modo story na dificuldade easy sem perder nenhuma vez

Wario Ware Inc: Mega Microgames

Music test - Nas opções, vá em Name Entry e selecione yes, mas não coloque nenhum nome. Ao invés disso, pressione L e o music test aparecerá

Controle a música dos créditos - Pressione L ou R quando a música estiver tocando

Boss Mode - Termine o jogo para liberar o Boss Mode, para lutar apenas contra os chefes

Ninja Five-O

Jogar no modo hard - Termine o jogo no modo normal

Fases disponíveis no modo Time Trial - Complete cada fase no story mode para serem liberadas no modo trial. Cada fase é liberada assim que terminada

Golden Sun: The Lost Age

Dê nome aos personagens - Quando surgir a opção de dar um novo nome a Felix, aperte Select três vezes. Dê um novo nome para Felix e será possível dar novos nomes para Jenna, Sheba e Picard. Pressione ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ←, ↑, Select para dar nomes para Gareth, Ivan e Mia. Um som confirmará os códigos

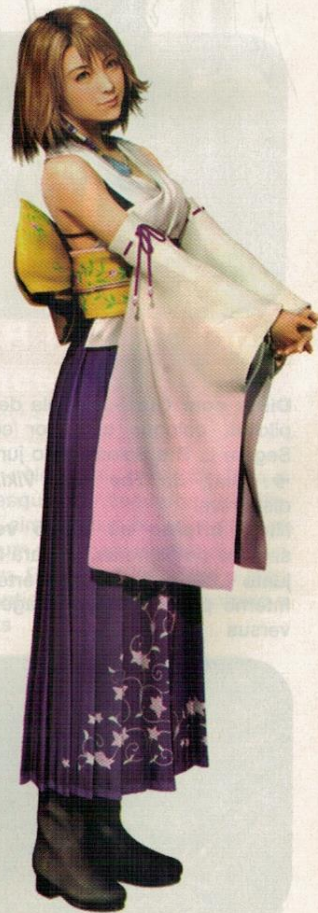




Game Shark

Final Fantasy X - PS 2

Habilitar os códigos (precisa ser ativado)	F4173920 BFE459E6	Tidus - Super HP	14503332 B7B411CE	Lulu - MP máximo	14101032 B7B411CE	Anima - HP máximo	14503372 B734053E
Gil infinito	24437886 FE25481E	Tidus - HP ao máximo	14503332 B7B4115E	Lulu - Statistics máximo	0400182F BEB471FE	Anima - Super MP	14503372 B734059E
Traduzir revistas Al Bhed	240F5916 FBAD1E0C	Tidus - Super MP	14503332 B7B411EE	Lulu - Todos Overdrive	240F4B96 EB8F1847	Anima - MP máximo	14503372 B734058E
Todos os itens (1 - 6)	24913020 36B4413D	Tidus - MP ao máximo	14503332 B7B4117E	Lulu - Todas as habilidades	14001B36 BFBC1866	Anima - Statistics máximo	04403B6F BE3465BE
	24913020 32B4418F	Tidus - Statistics máximo	04403B2F BEB471DE	Lulu - Todos Overdrive	04001B2F BEB4516E	244F69D6 EBOFOC07	14403976 BF3C0C2E
	24913020 B6A441AD	Tidus - Todos Overdrive	244F6B96 EB8F18F7	Lulu - Todas as habilidades	24413A36 BF3C1AD6	14403976 BF3C0C2E	0440396F BE34452E
	24913020 B2A4419F	Tidus - Todas as habilidades	14403936 BFBC1846	Lulu - Todos especiais	14001B37 BFBC1876	Yojimbo - Super HP	14503172 B7B4051E
	24953022 36B441BD	Tidus - Todos os especiais	24013836 BF3C18E6	Lulu - Todas as magias negras	0410132A B6B451DE	Yojimbo - HP máximo	14503172 B7B4050E
	24953322 32B4410F	Tidus - Todas as magias brancas	14403937 BFBC1856	Lulu - Todas as magias brancas	14801B37 BFBC18E6	Yojimbo - Super MP	04503172 B7B4053E
	24953322 B6A4412D	Yuna - Super HP	0450312E BEB4517E	Rikku - Super HP	04801B2F 3EB471CC	Yojimbo - MP máximo	14503172 B7B4052E
24953322 B2A4411F	Yuna - HP máximo	24CF6990 63AF1875	Rikku - HP ao máximo	04101329 36B451CE	Yojimbo - Statistics máximo	0440396F BEB4658E	
24933120 3AB4418F	Yuna - Super MP	0450312A B6B451EE	Rikku - Super MP	14001B36 BFBC1866	244F69D6 EBOFOCA7	14403976 BFBC0C96	
24933120 BEA441AD	Yuna - MP máximo	14C03937 BFBC18C6	Rikku - MP ao máximo	0400392F BE34717C	0440396F BEB4459E	14503172 B73405BE	
24933120 BAA4419F	Yuna - Statistics máximo	04503129 36B451CC	Rikku - Statistics máximo	244F6B96 EBOF1A77	Cindy Magus - Super HP	14103172 B73405AE	
Todos os itens (2 - 6)	24913324 F6A441AD	Yuna - Todos Overdrive	14403936 BFBC18C6	Rikku - Todos Overdrive	240F6FD6 EB8FOA77	Cindy Magus - HP máximo	14103272 B7B4050E
	24913324 F2A4419F	Yuna - Todas as habilidades	244F6FD6 EB8FOA77	Rikku - Todas as habilidades	240F6CD6 EB8FOA77	Cindy Magus - Super MP	14103272 B7B4050E
	24953326 76B441BD	Yuna - Todos especiais	240F6996 EBOF18C7	Rikku - Todos especiais	240F6996 EBOF18C7	Cindy Magus - MP máximo	14103172 B734059E
	24953126 72B4410F	Yuna - Todas as magias negras	14003936 BF3C18E6	Rikku - Todas as magias azuis	0400392F BE34717E	Cindy Magus - Statistics máx	04003A6F BEB4652E
	24953126 F6A4412D	Yuna - Todas as magias brancas	0400392F BE3451EE	Rikku - Todos Overdrive	244F6B96 EBOF1A77	240F6AD6 EB8FOC17	14503172 B734053E
	24953126 F2A4411F	Auron - Super HP	24013836 BFBC1856	Rikku - Todas as habilidades	14403937 BF3C1A46	244F69D6 EB8FOCA7	14403976 BFBC0C96
	24933120 3AB4418F	Auron - HP máximo	14003937 BF3C18F6	Seymour - Super HP	0450312E BE34536E	0440186F BE34450E	14503172 B7B4052E
24933120 BEA441AD	Auron - Super MP	0410322E BEB4514E	Seymour - HP máximo	24CF6990 632F1A65	Mindy Magus - Super HP	14501072 B7B4052E	
24933120 BAA4419F	Auron - MP máximo	248F6A90 63AF1845	Seymour - Super MP	0450312A B634537E	Mindy Magus - HP máximo	14501272 B7B4051E	
Todos os itens (3 - 6)	24913324 F6A441AD	Auron - Todas as magias negras	0410322A B6B4515E	Seymour - MP máximo	14C03937 BF3C1A56	Mindy Magus - Super MP	14501272 B73405AE
	24913324 F2A4419F	Auron - Todos Overdrive	14803A37 BFBC1866	Seymour - Statistics máximo	04C0392F 3E34736C	Mindy Magus - MP máximo	14501072 B7B4050E
	24953126 72B4410F	Auron - Todas habilidades	04803A2F 3EB4714C	Seymour - Todos hab.	244F6996 EB8F1A57	Mindy Magus - Statistics máx	0440186F BE34653E
	24953126 F6A4412D	Auron - Todos especiais	04103229 36B4516C	Seymour - Todos especiais	14403936 BFBC1A76	244F48D6 EB8FOC37	14401876 BFBC0CA6
	24953126 F2A4411F	Auron - Todas as magias negras	14401A37 BF3C1866	Seymour - Todas as magias brancas	0400392F BEB4537E	0440186F BE34450E	14501072 B7B4051E
	24933120 3AB4418F	Auron - Todas as magias brancas	14401A37 BF3C1866	Valefor - Super HP	0450312E BEB453DE	Mindy Magus - HP máximo	14501272 B7B4051E
	24933120 BEA441AD	Kimahri - Super HP	24CF4A90 632F18E5	Valefor - HP ao máximo	24CF6990 63AF1AD5	Mindy Magus - Super MP	14501072 B7B4050E
24933120 BAA4419F	Kimahri - HP máximo	0450122A B63451FE	Valefor - Super MP	0410322A B634534E	Mindy Magus - MP máximo	14501072 B7B4050E	
Todos os itens (4 - 6)	24D71222 3A34410F	Kimahri - Super MP	14C01A37 BF3C18D6	Valefor - MP ao máximo	04C0392F 3EB473DC	Mindy Magus - Statistics máx	0440186F BE34653E
	24D71222 BE24412D	Kimahri - MP máximo	04C01A2F 3E3471EC	Valefor - Statistics máximo	04503129 36B453FC	244F48D6 EB8FOC37	14401876 BFBC0CA6
	24D71222 BA24411F	Kimahri - Statistics máximo	04501229 363451DC	Iffrit - Super HP	14403936 BFBC1AF6	0440186F BE34450E	14501072 B7B4052E
	24D31224 7E34413D	Kimahri - Todos Overdrive	14501232 B7B4117E	Iffrit - HP máximo	244F4A96 EBOF1AF7	Mindy Magus - HP máximo	14501272 B7B4051E
	24D31224 7A34418F	Kimahri - Todas as habilidades	14501232 B7B4116E	Iffrit - Super MP	14003A36 BFBC1A46	Mindy Magus - MP máximo	14501072 B7B4050E
	24D31224 FE2441AD	Kimahri - Todos especiais	14501232 B7B4115E	Iffrit - MP máximo	0400392F BE3473DE	Mindy Magus - Statistics máx	0440186F BE34653E
	24D31224 FA24419F	Kimahri - Todas as magias negras	04401A2F BEB451FE	Iffrit - Statistics máximo	240F6996 EBOF1AF7	244F48D6 EB8FOC37	14401876 BFBC0CA6
24D71226 7E3441BD	Kimahri - Todas as magias brancas	24411936 BFBC18C6	Ixion - Super HP	14003A36 BFBC1A46	0440186F BE34450E	14501072 B7B4052E	
Todos os itens (5 - 6)	24D71026 FE24412D	Kimahri - Todos Overdrive	14401837 BFBC1866	Ixion - HP máximo	04003A2F BEB4534E	Mindy Magus - HP máximo	14501272 B7B4051E
	24D71026 FA24411F	Kimahri - Todas as habilidades	0450102E BEB4515E	Ixion - Super MP	244F4896 EB8F1A67	Mindy Magus - MP máximo	14501072 B7B4050E
	24C11000 3634413D	Kimahri - Todos especiais	24CF4890 63AF1855	Ixion - MP máximo	14401836 BFBC1A56	Mindy Magus - Statistics máx	0440186F BE34653E
	24C11000 3234418F	Kimahri - Todas as magias negras	0450102A B6B451CE	Ixion - Statistics máximo	0440182F BEB473AE	Bahamut - Super HP	14101332 B7B4134E
	24C11000 B62441AD	Kimahri - Todas as magias brancas	14C01837 BFBC1876	Shiva - Super HP	244F4896 EB8F1A67	Bahamut - HP máximo	14101032 B7B413DE
	24C11000 B224419F	Kimahri - Todos Overdrive	04C0182F 3EB4715C	Shiva - HP máximo	14401836 BFBC1A56	Bahamut - Super MP	14101332 B7B4136E
	24C51002 363441BD	Kimahri - Todas as habilidades	04501029 36B4517C	Shiva - Super MP	0440182F BEB473AE	Bahamut - MP máximo	14101032 B7B413FE
24C51302 3234410F	Kimahri - Todos especiais	14401836 BFBC1876	Shiva - MP máximo	244F4896 EBOF1AD7	Bahamut - Statistics máx.	04001B2F BEB4735E	
24C51302 B624412D	Kimahri - Todas as magias negras	14401836 BFBC1876	Shiva - Statistics máximo	14001836 BF3C1AF6	Bahamut - HP máximo	14101032 B7B413DE	
Todos os itens (6 - 6)	24C51302 B224411F	Kimahri - Todas as magias brancas	14401836 BFBC1876	Bahamut - Super HP	0400182F BE3453FE	Bahamut - HP máximo	14101032 B7B413DE
	24C11304 7634413D	Wakka - Super HP	14101032 B734114E	Bahamut - Super MP	14101032 B734137E	Bahamut - Super MP	14101332 B7B4136E
	24C11304 7234418F	Wakka - HP máximo	14101232 B73411DE	Shiva - Super HP	14101032 B734136E	Bahamut - MP máximo	14101032 B734135E
	24C11304 F62441AD	Wakka - Super MP	14101032 B734116E	Shiva - HP máximo	14101032 B734137E	Bahamut - Statistics máx.	04001B2F BEB4735E
	24C11304 F224419F	Wakka - MP máximo	14101232 B73411FE	Shiva - Super MP	14101032 B734135E	Bahamut - Statistics máx.	04001B2F BEB4735E
	24C51306 763441BD	Wakka - Statistics máximo	0400182F BE34715E	Shiva - MP máximo	14101032 B734135E	Bahamut - Statistics máx.	04001B2F BEB4735E
	24C51106 7234410F	Wakka - Todos Overdrive	240F4896 EBOF1877	Shiva - Statistics máximo	0400182F BE3473DE	Bahamut - Statistics máx.	04001B2F BEB4735E
24C51106 F624412D	Wakka - Todas habilidades	14001836 BF3C18C6	Bahamut - Super HP	14001836 BF3C1AF6	Bahamut - HP máximo	14101032 B7B413DE	
24C51106 F224411F	Wakka - Todos especiais	0400182F BE3451CE	Bahamut - HP máximo	0400182F BE3453FE	Bahamut - Super MP	14101332 B7B4136E	
24C31100 3E34413D	Wakka - Todas as magias negras	24011A36 BFBC1866	Bahamut - Super MP	14101032 B7B413FE	Bahamut - MP máximo	14101032 B7B413FE	
24C31100 3A34418F	Wakka - Todas as magias brancas	14001837 BF3C18D6	Bahamut - MP máximo	240F4896 EB8F1A77	Bahamut - Statistics máx.	04001B2F BEB4735E	
Todos os itens (6 - 6)	24C31100 BE2441AD	Wakka - Todos Overdrive	0410102E BE3451FE	Bahamut - Statistics máx.	14001B36 BFBC1A66	Bahamut - Statistics máx.	04001B2F BEB4735E
	24C31100 BA24419F	Wakka - Todas habilidades	248F4890 632F18F5	Anima - Super HP	04001B2F BEB453FE	Anima - Super HP	14503372 B73405AE
	24C71102 3E3441BD	Wakka - Todos especiais	0410132A B634516E	Lulu - HP máximo	14101032 B7B4117E	Lulu - HP máximo	14101032 B7B4117E
	24C71202 3AB4410F	Wakka - Todas as magias negras	14801B37 BF3C1846	Lulu - Super MP	14101032 B7B411DE	Lulu - Super MP	14101032 B7B411DE
	24C71202 BEA4412D	Wakka - Todas as magias brancas	0480182F 3E3471FC	Lulu - Todos Overdrive	14101032 B7B4115E	Lulu - Super MP	14101032 B7B411DE
	24C71202 BAA4411F	Wakka - Todos Overdrive	04101329 3634514C	Lulu - Todas as habilidades	14101032 B7B4114E	Lulu - Super MP	14101032 B7B411DE
	24C71202 BAA4411F	Wakka - Todas tech abilities	14001B36 BF3C1846	Lulu - Todos Overdrive	14101032 B7B4114E	Lulu - Super MP	14101032 B7B411DE
		Lulu - HP máximo	14101032 B7B4117E	Lulu - Super MP	14101032 B7B411DE	Lulu - Super MP	14101032 B7B411DE



4053E
4059E
4058E
4465BE
IFOC07
COC26
4452E

4051E
4050E
4053E
4052E
4658E
FOCA7
COC96
4459E

105BE
105AE
1050E
1059E
34652E
FOC17
COC36
4453E

058E
051E
05AE
053E
34659E
FOCB7
COC6
450E

052E
05BE
051E
050E
4653E
COC87
COC6
45AE



CASTOR GAMES.COM

APARELHOS - JOGOS - ACESSÓRIOS
ASSISTÊNCIA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



NINTENDO
GAMECUBE™



Fone: (11) 6191.7205 / 6192.7761
contato@castorgames.com - www.castorgames.com



Gamer do mês

Onde estão os arcades?

Este espaço é reservado para pessoas que já trabalham na área de games há algum tempo e, por isso, manjam do assunto. Nesta edição, a vez é de Rodrigo Guerra, o faz-tudo aqui da redação. Saudosista dos tempos em que os flippers tinham máquinas que eram sensação, como *Double Dragon*, não se conforma quando entra em um arcade e nota que a máquina mais recente é uma empoeirada *King of Fighters 2002*



Por Rodrigo Guerra

Onde estão os arcades?

O sumiço dos arcades é culpa de todos? Por toda a minha infância, onde quer que eu fosse, shopping center, viagem para visitar parentes, saída após a aula e às vezes durante ela (não posso dizer que eu era santo...), minha busca por novas máquinas de fliperama era uma constante.

Posso dizer que vivi uma época de ouro em que jogos como *Mortal Kombat*, *Street Fighter*, *Fatal Fury*, *Daytona Usa* e *Double Dragon* chegavam quase mensalmente ao Brasil. Mas nos últimos anos as coisas mudaram. Hoje, há poucos lançamentos que chegam no país e, conseqüentemente, na maioria das lojas de flipper. Por quê? Qual é o motivo para jogos como *Soul Calibur II* e *Guilt Gear* nem darem as caras para os jovens freqüentadores dessas lojas? Há poucos jogos que estão sendo lançados? É a alta do dólar? Ou um pouco disso tudo?

A resposta

Na verdade, é um pouco disso tudo. A culpa é também dos veículos especializados, mas os maiores culpados disso tudo somos nós, consumidores. Isso mesmo. Falo por experiência própria. Deixei de jogar estes games porque os jogos lançados nos fliperamas chegam aos

vídeogames depois de poucos meses e, em alguns casos, simultaneamente.

Os pais podem achar que o lugar dos filhos não é no fliperama devido ao momento que o país está passando, de violência desmedida. Quando nós vamos a locais propícios (em lojas de shoppings, por exemplo), não temos uma grande variedade de jogos para nos distrair. A maioria é game antigo, que não chama a atenção dos consumidores. É um descaso total com uma diversão em que vários jovens e adultos se reuniam para disputar uma corrida ou tirar um contra.

Outros fatores

Os donos das lojas que não queriam perder o seu ganha-pão abriram as portas para as máquinas caça-níquel, então, já viu... Além de se livrar da dor de cabeça de jovens e crianças (meus pais brigavam com os donos dos fliperamas que eu freqüentava), seu mercado se expandiu. Agora, podem vender bebidas e cigarros para seus novos clientes, que são adultos e senhores de si.

E agora?

Não é fácil sair de uma situação dessas, principalmente em um mercado que é lucrativo para os donos de caça-níquel. Seus pais não o deixam ir a fliperamas do

seu bairro e, quando você tem a chance de ir ao shopping, as máquinas estão um lixo. Sem falar que você não tem como saber dos novos lançamentos (bem, isso vai mudar, a GAMERS vai fazer de tudo para você ficar por dentro até dos jogos de arcade).

O que você precisa fazer é conversar com seus pais para eles liberarem uma ida no flipper de vez em quando, em horários que não coincidam com o da escola. Tenho certeza que vai ser bem mais fácil eles deixarem você se reunir com seus colegas para tirar um contra. Ah, tem outra: você terá que cobrar do dono do fliperama máquinas novas e manutenção, assim, estará fazendo a sua parte. Você já pode começar a encher o saco dele falando do próximo grande lançamento do ano, *SNK Vs Capcom Chaos*.

Não posso garantir que tudo o que escrevi nestes parágrafos é totalmente verdade e que eles representam a realidade nua e crua de nosso país, mas é o que vejo em fóruns de arcades e em grupos de discussão pela Internet. Se na sua cidade as máquinas chegam freqüentemente, mande uma carta ou e-mail para nós. Só assim vamos ter uma real noção de como estão as coisas no Brasil (e assim podemos incluir sua cidade em nosso roteiro de viagem).

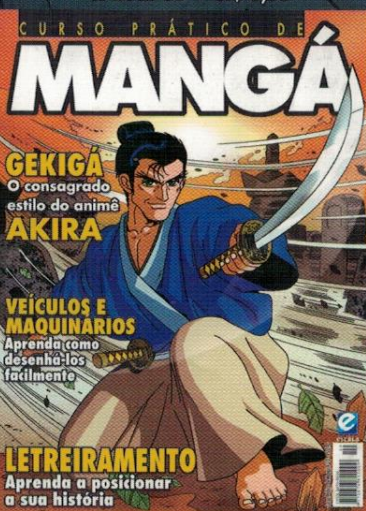
CURSO PRÁTICO DE MANGÁ

Chega de ficar desenhando casinhas, homens paliitinhos, nuvens azuis...

R-CPM 2 • R\$ 3,50

R-CPM 9 • R\$ 3,90

R-CPM 10 • R\$ 3,90



ADQUIRA TAMBÉM ESTAS EDIÇÕES:

- Curso Prático de Mangá 5 - R-CPM 5
- CADERNO DE EXERCÍCIOS • R\$ 3,90
- Curso Prático de Mangá 6 - R-CPM 6
- COMO DESENHAR ROBÓS • R\$ 3,50
- Curso Prático de Mangá 7 - R-CPM 7
- COMO DESENHAR CRIANÇAS • R\$ 3,50
- Curso Prático de Mangá 8 - R-CPM 8
- SHOJO-MANGÁ INFANTIL • R\$ 3,90



QUER SABER MAIS... ADQUIRA JÁ ESTES EXEMPLARES! ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS E QUANTIDADES QUE DESEJA RECEBER

[] R-CPM-2 • R\$ 3,50 [] R-CPM-5 • R\$ 3,90 [] R-CPM-6 • R\$ 3,50 [] R-CPM-7 • R\$ 3,50
 [] R-CPM-8 • R\$ 3,90 [] R-CPM-9 • R\$ 3,90 [] R-CPM-10 • R\$ 3,90

Desconto de 30%
 para pedidos acima de 10 (dez) exemplares. (Não precisa ser necessariamente da mesma edição)

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 16.381 - CEP.: 02599-970 - São Paulo/SP. Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom. **OBSERVAÇÃO IMPORTANTE:** Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas. PARA MAIORES INFORMAÇÕES, LIGUE (0**11) 3966 - 3166

Internet fácil, rápida e segura.

Um jeito mais simples e
tranquilo de comprar
revistas on-line.

Acesse já!

São mais de 2.500 títulos
dos mais variados
assuntos disponíveis
para você.

Compre com



WWW.ESCALA.COM.BR

