

PLAYSTATION 2 • GAMECUBE • GAMEBOY ADVANCE • XBOX • SEGA

GAME OVER

A AÇÃO ACONTECE AQUI!

11



EDITORIA

escaLa

ISSN 1676-6790

9771676679005

ANO 2 • Nº 11 • R\$ 3,90



E32003:

OS LANÇAMENTOS MAIS
ESPERADOS ESTÃO AQUI

SONY

METAL GEAR SOLID 3

CASTLEVANIA: LAMENTE OF INNOCENCE

NINTENDO

MARIO KART: DOUBLE DASH

STARFOX 2

XBOX

COUNTER-STRIKE

TERMINATOR 3

ZELDA: DETONAMOS O RPG MAIS FAMOSO DO GAMECUBE



scalo.com.br

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.

R-GO 05 - R\$ 2,90

PLAYSTATION 2 • GAME CUBE • GAME BOY ADVANCE • X-BOX • SEGA

GAME OVER

A AÇÃO ACONTECE AQUI!

KINGDOM HEARTS

SQUARE E DISNEY UNEM TALENTOS NESSE NOVO RPG

ONIMUSHA 2

CAPCOM DA UM SHOW NO MELHOR ESTILO 3D

AUTOMODELLISTA

SIMULADOR E ANIME EM UMA MISTURA QUE DEU CERTO

16 SUPER D

PARA OMNI

R-GO 06 - R\$ 2,90

PLAYSTATION 2 • GAME CUBE • GAME BOY ADVANCE • X-BOX • SEGA

GAME OVER

A AÇÃO ACONTECE AQUI!

DEVIL MAY CRY 2

A SEQUENCIA MAIS ESPERADA PELOS FANS DO PLAYSTATION 2

RESIDENT EVIL ZERO

CAPCOM REVELA O INICIO DA SAGA BIOHAZARD

STAR FOX ADVENTURES

FOX MCLOUD REAPARECE EM NOVO ESTILO NO CUBE

GRANDIA XTREME

O NOVO RPG DA ENIX NO MELHOR ESTILO DO PS2

R-GO 07 - R\$ 3,90

METROID FUSION: O MELHOR ESTILO PLATAFORMA ESTA DE VOLTA

GAME OVER

A AÇÃO ACONTECE AQUI!

LORD OF THE RINGS

"AS DUAS TORRES" CHEGA PRIMEIRO PARA OS CONSOLES

BREATH OF FIRE 5

A CAPCOM REDIMENSIONA A SAGA DOS DRAGÕES

RAGE OF THE DRAGONS

NOVO ARCADE DA SNK, JA ESTA NOS EMULADORES

FINAL FANTASY X-2

A SQUARESOFT CUIDA DEBENF O MUNDO

R-GO 08 - R\$ 3,90

PLAYSTATION 2 • GAME CUBE • GAME BOY ADVANCE • X-BOX • SEGA

GAME OVER

A AÇÃO ACONTECE AQUI!

SILENT HILL 3

KONAMI PROMETE TRAZER O CAPITULO MAIS ASSUSTADOR DE TODA A SERIE

GIFTOPIA

DIVIRTA-SE COM ESTE RPG NO FORMATO DE ANIMAL CROSSING

FINAL FANTASY X-2

A REVANCHE DE YUNA NO PLAYSTATION 2

F-ZERO

O RETORNO DE CAPTAIN FALCON AO JOGO DE CORRIDA MAIS ESPERADO DO ANO

PITFALL HARRY: A VOLTA DE UM CLASSICO

R-GO 09 - R\$ 3,90

PLAYSTATION 2 • GAME CUBE • GAME BOY ADVANCE • X-BOX • SEGA

GAME OVER

A AÇÃO ACONTECE AQUI!

AS 100 ESTRELAS DE SUIKODEN III

YU-GI-OH!

DINO CRISIS 3

COMPRE O ULTIMO CAPITULO DA SAGA DE CAPCOM ANTES QUE SE ACABE

ENTER THE MATRIX

REPRODUZ O FILME EM UM JOGO DE LUTAS

WARIO WORLD

WARIO CHEGA A UM NOVO MUNDO

R-GO 10 - R\$ 3,90

PLAYSTATION 2 • GAME CUBE • GAME BOY ADVANCE • X-BOX • SEGA

GAME OVER

A AÇÃO ACONTECE AQUI!

YU-GI-OH!

DINO CRISIS 3

COMPRE O ULTIMO CAPITULO DA SAGA DE CAPCOM ANTES QUE SE ACABE

ENTER THE MATRIX

REPRODUZ O FILME EM UM JOGO DE LUTAS

WARIO WORLD

WARIO CHEGA A UM NOVO MUNDO

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

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

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



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

GAME OVER

Presidência: Hercílio de Lourenzi

Vice-presidência: Mário Florêncio Cuesta

Direção Editorial e Marketing: Paulo Afonso de Oliveira

Gerência Editorial: Sandro Aloisio da Silva

Publicidade e Propaganda: Fernando Fiszbein

Supervisão Editorial: Priscilla Mara G.

Ribeiro e Angelo Antonio Di Martino

Coordenação de Pré-impressão: Paulo Nery e Eduardo Nojiri

Pré-impressão: Cíntia Karina dos Reis, Douglas Lastri, Giliard J. Andrade e Leandro Siman "Nego"

Controle de Qualidade/texto: Ciro Mioranza e Mª Nazaré Souza Lima Baracho.

Circulação: Jane Cristina da Silva e Leandra Maria Spinelli

Promoção PDV: Álvaro Ângelo Tomiatti

Atendimento ao leitor: (0xx11) 3966-3166 ou atendimento@escala.com.br

Coordenação: Anne Vilar

Atendentes: Adriana Ferreira da Silva, Fernanda Ferreira Alves, Karina Fraga de Souza, Ligia Puosso de Campos, Sheila Regina Fidalgo e Vanessa Cristina Vieira.

Conselho Editorial: Amélia Pessôa, André Lima, Antônio Cedraz, Carlos Gonçalves, Carlos Mann, César Nemitz, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, João Andrade, João César Muraroto, José Romeu Feixas, Marcos Evandro, Marques Rebello, Moacir Costa, Moacir Torres, Otto Schmidt Junior, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Pricila 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.

Assinaturas

Em apoio ao jornalista, a Editora Escala não trabalha com assinaturas.

Observação Importante

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

Filiada à

ANER
www.aner.org.br

Esta é uma edição pouco convencional da GameOver, porque gostaríamos de dividir com você, leitor, um pouco do que conseguimos experimentar no campo de batalha das plataformas: a E3 2003. Los Angeles se viu invadida pelas maiores desenvolvedoras de games do mundo. Com tantas novidades apresentadas na feira - entre softwares e equipamentos - a cada dia fica mais difícil se decidir por qual empresa e console optar. E nós, jogadores, leitores, editores, pessoas casuais que querem se divertir como fazíamos na época dos 8, 16 e 32 bits? Como é que ficamos no meio do fogo cruzado? Bem, essa é uma resposta que ainda não podemos dar...aliás, já há algum tempo os ditos "canais especializados" vêm tentando encontrar uma solução para isso, mas a verdade é que essa pergunta ficará assim por mais uns bons anos. Talvez o caminho esteja nos games multiplataforma, nos títulos com temas adultos da Sony, no colorido familiar da Nintendo ou nas peripécias on-line traçadas pela Microsoft, só que caberá a você decidir, conforme seu gosto, qual dessas vertentes é a melhor. Afinal de contas, não podemos ter tudo o que queremos nessa vida - nem todos os consoles também. Quem sabe nas próximas...



Diretor

Fausto Kataoka

Editor e Diretor

Fabio Kataoka

Editores

Alexandre Balbino dos Santos

Rodrigo Guerrino

Direção de Arte

Alexandre Balbino dos Santos

Administração

Aginaldo Ferreira Torres

Marcos Vinicius

Coordenador de Produção

Carlos E. Kataoka

Revisão

Maria Zenólia C. Almeida

Redação

Rodrigo Guerrino

Atendimento ao Cliente

Renata Aparecida Bernardo

Equipe UltraJovem

Rodrigo Guerrino, Oliver Ramos, Alexandre de Moura Cavalcanti, Alexandre Balbino dos Santos, Ricardo Oliveira

As matérias assinadas são de total responsabilidade de seus autores e não representam necessariamente a opinião da Editora Escala e da MidWest Visual Design. Toda e qualquer reprodução de matérias ou elementos ilustrativos bem como fotografias deverão ser solicitados por escrito pelo requerente e autorizados pela MidWest Visual Design em outras circunstâncias estarão sujeitos as leis do órgão competente.

MidWest Visual Design

Rua Ferreira de Almeida, 73

São Paulo-SP-CEP 02517-150

Telefax -11 3951-5214



04 - E3 2003: INTRODUÇÃO

06 - PLAYSTATION 2 NA E3 2003

14 - NINTENDO NA E3 2003

22 - XBOX NA E3 2003

28 - PC NA E3 2003

30 - DICAS

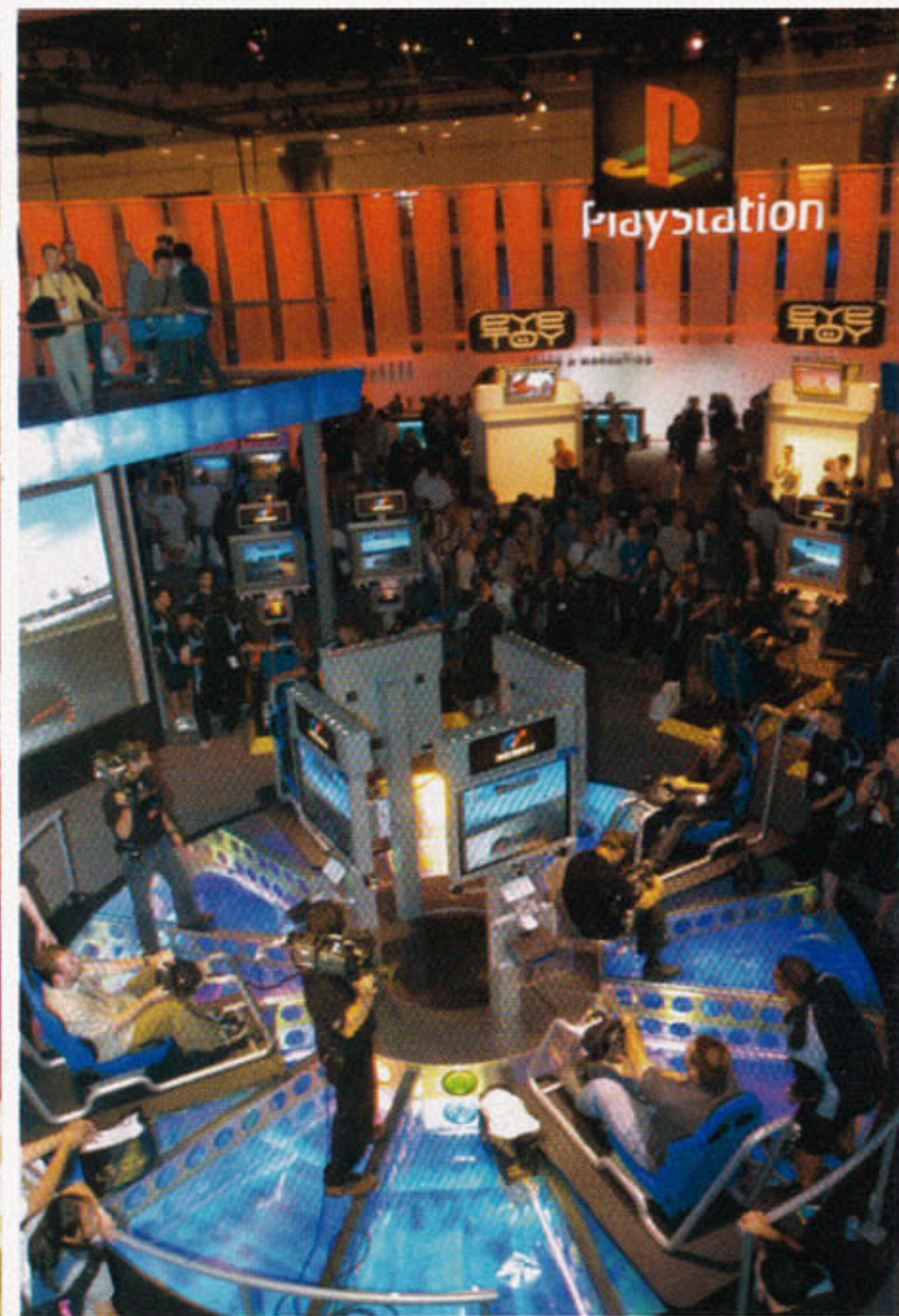
38 - DETONADO - ZELDA: THE WIND WAKER

50 - GAMEOVER EXPRESS



E3 2003: reunião de pesos - pesados da indústria de games

A Electronic Entertainment Expo, ou E3, como é conhecida pelos íntimos, teve a sua mais recente edição realizada na cidade de Los Angeles. Ao fim da exposição que reuniu algumas das maiores desenvolvedoras de games da face da Terra, foi divulgado que mais de sessenta mil visitantes, de aproximadamente oitenta países, compareceram ao evento. A exposição, organizada pela Interactive Digital Software Association, conheceu sua nona versão e de acordo com os números oficiais, mais de 400 expositores apresentaram uma quantidade superior a 1350 produtos, desde de jogos até outros itens relacionados ao universo dos videogames. Observando a variedade e a qualidade do material levado ao público, podemos afirmar com toda certeza: nos próximos meses, o que não faltará para os jogadores são motivos para ficarem sentados em frente a um console - e devido à tendência dos jogos serem multiplataforma, o consumidor nunca esteve às voltas com uma situação tão democrática. E já comenta-se sobre a décima Electronic Entertainment Expo, que acontecerá em maio de 2004.





Uma mistura de novidades com velhas notícias

A Electronic Entertainment Expo é uma espécie de vitrine. E apesar de todo o alarde que é feito em torno dela, não são apenas novidades que a feira se propõe a trazer ao público. Pelo contrário, muito daquilo que é mostrado ao longo dos três dias do evento, já chegaram às lojas e se encontram disponíveis para o consumidor. Engana-se quem acha que a movimentação só ocorre mesmo no local reservado para a E3: a internet, principalmente, torna-se o segundo palco do duelo entre distribuidoras e produtoras que pretendem seduzir o jogador, uma ferramenta muito valiosa na guerra dos consoles, tentando situar o visitante que está indo para a exposição ou simplesmente informando com novidades quentes a todos aqueles pobres mortais que não irão visitar o acontecimento histórico anual.



O resumo da GameOver

É praticamente impossível cobrir todos os acontecimentos e lançamentos que fizeram da E3 2003 uma grande festa. Por isso mesmo é que nos esforçamos para trazer até você o principal do cardápio, ou seja, o que rolou de mais importante nos dias do evento. No todo, os destaques ficaram mesmo para as contribuições da Microsoft e da Sony - na área de consoles -, deixando a Nintendo um tanto ofuscada, pois nos pareceu que a empresa teve

uma apresentação bastante tímida desta vez, sem conseguir convencer como havia feito na edição 2002 (toda essa história de conectividade entre seus consoles é meio exagerada, sem precisar com clareza onde vai chegar, ou se realmente conseguirá justificar um jogador indo a uma loja para comprar um GBA e utilizá-lo como controle para o GameCube). A própria Microsoft, no que corresponde a jogos deixou um pouco a desejar, porque seus poderosos Halo 2 e Half Life 2 só irão pintar mesmo no ano que vem. Do lado da Sony, o console PS 2 já está ficando velho, mas isso não foi motivo para que deixasse de mostrar as cartas que tinha na manga, a começar por seu portátil PSP. O que fica nítido é o seguinte: não será tão cedo que a Sony perderá o posto de líder do mercado.

PlayStation2 na E3

Hudson Soft e Konami apresentam Bloody Roar 4

A Hudson Soft (a mesma de Bomberman) é a responsável por Bloody Roar 4, a mais recente versão da série, que será distribuída pela Konami. O lançamento acontecerá em novembro, no Japão, e o game trará dezessete lutadores - alguns deles são novatos. Dentre as curiosidades do título, certos personagens não se transformarão totalmente em criaturas raivosas, inclusive um deles tem partes mecânicas. Bloody Roar 4 virá com um modo Story, nele o desafiante terá uma visão mais detalhada sobre os

participantes do jogo e ainda conseguirá pontos de acordo com o adversário vencido. Mais tarde esses pontos poderão ser trocados por novos golpes e habilidades.



Chicote de 128 bits: Castlevania invade o PS2

Na E3 também tivemos a confirmação de mais um retorno de jogo famoso. Em breve, o PlayStation 2 estará recebendo sua primeira versão de Castlevania, sob o título de Castlevania: Lament of Innocence.

Visualmente, o game está bem semelhante a Devil May



Cry.

Os produtores já estão prometendo ambientações estilizadas, ótimos efeitos sonoros e uma grande variedade de armas, sem esquecer, claro, magias que poderão ser combinadas para produzir novos efeitos mirabolantes. Uma pergunta que atormentava a comunidade de fãs jogadores da série, a jogabilidade, foi confirmada como 2D (segundo os parâmetros de Contra: Shattered Soldier, também do PS2). Completando a boa notícia, veremos a volta de Ayami Kojima, que

novamente emprestará seu talento como character designer para a série. Uma das novidades desta edição para PlayStation 2 são os personagens inéditos: Sara e o homem que tem a obrigação de carregar o pesado fardo de lutar contra os mortos-vivos, Leon Belmont. Segundo comentários, Lament of Innocence mostrará as origens da guerra entre o clã Belmont e Drácula, que se desenrola no inverno, durante o ano de 1431 - trocando em miúdos, o título será uma espécie de Castlevania 0.



Sony na Electronic Entertainment Expo 2003



A empresa realmente quer brigar pelo território on-line. Em julho está sendo lançado, nos Estados Unidos, o pacote PS2 Online Pack no valor de US\$ 199. O conjunto trará não só o console, mas também os equipamentos e programas necessários para experimentar os games do PlayStation 2 on-line. Dentre estes está Winning Eleven 7. A Sony também

está apostando em muitos títulos e periféricos. Um bom exemplo da última categoria é o EyeToy, uma webcan USB que pode capturar imagens de determinados jogos pelo preço de US\$ 12. Já havia sido comentado que os jogos esportivos da EA só teriam suporte on-line no PlayStation 2, o que foi comprovado na exposição.



Duas bonecas na vida de Hideo Kojima

Cy Girls já tinha sido mostrado na E3 2002, mas voltou a impressionar na edição deste ano da feira. Projetado por Hideo Kojima e endereçado para o PS 2, o game está sendo desenvolvido pela equipe de criação de Metal Gear Solid e é baseado em uma linha de bonecos articulados da Takara - Fighting Heroines -, a detentora dos Transformers. As personagens da vez são duas agentes: Sky e Shadow, que participarão de uma aventura cheia de ação que permite combate corpo a

corpo, navegação virtual pela internet e muitas artes marciais. O enredo está fixado nas próprias estrelas do game (que no Japão são chamadas de Ice e Aska), que possuem históricos distintos, bem como habilidades. Será de extrema importância que o jogador utilize os pontos fortes das duas, para pegar os inimigos de surpresa: Sky é inteligente e usa armas de longo alcance, enquanto Shadow prefere lutar no mano a mano e agir sorrateiramente. Para novembro, nos Estados Unidos.



O jogo de Alias mostra os conceitos da série para um outro público

A Acclaim trouxe para a E3 algumas telas de Alias, game que está sendo produzido pelo estúdio em Cheltenham, da própria firma, e que está previsto para lançamento em todos os consoles no final do ano. Alias será um título de ação e aventura baseado na série de TV de mesmo nome que permitirá aos jogadores fazer as vezes de Sydney Bristow (Jennifer Garden - Elektra, Demolidor), uma agente dupla da CIA que age infiltrada em uma organização terrorista conhecida como SD-6. Sydney é especialista em artes marciais e possui

habilidades únicas, além de contar com um arsenal tecnológico de primeira para completar as operações arriscadas. Alias manterá os elementos principais do seriado, incluindo combates corpo a corpo, missões de furtividade e com tempo determinado, espionagem e cenários que conduzirão o jogador para muitas locações ao redor do mundo. "Alias é uma das mais fortes propriedades televisivas atuais e é cheio de grandes personagens, enredos ricos e ação incrível que o faz perfeito para um entretenimento interativo", disse Evan

Stein, vice-presidente de marketing da Acclaim. "Nós estamos orgulhosos de ter Alias em nosso portfólio de licenças mundiais". "Com a força das tramas em Alias, nós não podíamos imaginar uma melhor maneira de expressão do que em um game mundial," comentou Bruce Gersh, vice-presidente de desenvolvimento de negócios da ABC. "Nós estamos excitados sobre a possibilidade de um grande jogo que levará os elementos da série para uma nova base de fãs no mundo todo".

Jak 2: Renegade - mais vingativo do que nunca

Jak and Daxter consagrou-se como um dos grandes títulos de plataforma para PS2 no ano passado. Mas foi somente na feira ocorrida em Los Angeles, que o público pôde apreciar novas imagens da continuação - Jak 2: Renegade - liberada pela Naughty Dog. As novidades surgiram logo à primeira vista, quando os visitantes perceberam que os cenários estão muito mais extensos do que os do game original, além dos personagens se apresentarem com um detalhamento

extra. Um dos pontos fortes, segundo a desenvolvedora, será a animação. Como foi adiantando na GameOver 10, o propósito de Jak nesta aventura é um só: vingança. E isso o fará atravessar locais menos coloridos e mais terríveis que aqueles da edição anterior. Para completar, o bicho poderá roubar muitos tipos de transporte e contar com o auxílio de personagens encontrados ao longo da trama. A utilização de armas é outro atrativo que foi incorporado ao título.



SONY®

A Sony surpreendeu em sua participação na feira. O centro das atenções foi a apresentação do portátil da firma - o PSP - , cuja previsão de chegada às lojas é 2004 e que já está sendo apontado como o rival natural do GameBoy Advance. Final Fantasy XI não mais sairá pela Square-Enix e sim através da Sony CEA. Ainda, a revelação de Metal Gear Solid 3: Snake Eater fez o público reagir, principalmente

porque foi anunciado que ele é uma exclusividade do PS 2 (até quando não se sabe). Outro que já tem o console como destino certo é o próximo capítulo da série GTA, que também brilha por ser exclusivo. Gran Turismo 4 foi uma atração daquelas, além da confirmação de que o jogo terá suporte on-line - deu para perceber que o engine gráfico foi aperfeiçoado, assim como a inteligência artificial dos corredores. SOCOM 2 e Syphon Filter Omega Strain virão mesmo em outubro de 2003 e 2004, respectivamente, com suporte on-line.

PlayStation2 na E3

Legado que não foi esquecido

A Eidos Interactive revelou nesta E3 as primeiras 4 telas de Legacy of Kain: Defiance, game que está sendo produzido para PlayStation 2 e Xbox. Apesar das telas não estarem em boa qualidade, o game se mostra bem superior à versão original. Os fãs agradecem. Por enquanto, Legacy of Kain: Defiance não possui data de lançamento prevista. As imagens são da versão PS2.



Deixe tudo por conta de Ratchet e Clank

Além de Jak e Dexter, outra dupla conhecida que aproveitou o evento para dar as caras foi Ratchet e Clank, na novíssima aventura Ratchet and Clank: Going Commando. O jogo traz elementos inéditos, como um atual sistema de experiência, um arsenal poderoso e upgrades. A quantidade de modos também subiu e muitos deles são personalizados. Going Commando coloca à disposição do jogador - dono de um PlayStation 2 - cerca de vinte tipos de armas e dispositivos de alta tecnologia. Vinte também é o número de planetas que poderão ser visitados pelos dois, ambientes repletos de criaturas exóticas e designs únicos de construções. A história que envolve os personagens é assim:

depois de saírem vitoriosos da luta com Chairman Drek, Ratchet e Clank voltaram a viver normalmente, pelo menos até o momento em que são seqüestrados e levados para a Galáxia Bogon. Lá, eles são convencidos por Abercrombie Fizzwidget, integrante da maior empresa da galáxia, a buscarem pelos restos dos produtos mais famosos da MegaCorp, que foram roubados por um indivíduo enigmático. A nova aventura introduz mais de vinte armas e alguns maxigames, que servem para que o jogador acumule experiência, dinheiro e ganhe muitos prêmios. A data de lançamento, nos Estados Unidos, é 25 de novembro de 2003. Going Commando trará diversão na certa.



Syphon Filter de cara nova

Você já ficou sabendo que Syphon Filter: Omega Strain está sendo produzido pela Sony Bend (antigamente chamada Eidetic), que mostrou novas telas do jogo na E3. Por enquanto foi anunciado que Omega Strain terá treze cenários, mas a diferença deste para o primeiro é o tamanho de cada nível: uma única fase de Omega Strain será o equivalente a dois níveis do título original. A empresa tem a pretensão de utilizar este vasto ambiente para obrigar o jogador a usar muitas abordagens de jogo, como invasão frontal com tiroteios ou infiltração, utilizando elementos do ambiente para tais peripécias. Como revelado anteriormente, este Syphon Filter poderá ser experimentado individualmente. Alguns locais, inacessíveis caso o jogador estivesse sozinho na missão, poderão ser alcançados com a ajuda de outros personagens controlados pelo console. Você também poderá dar

cobertura para seus parceiros ou armar emboscadas com ele. A equipe de produção também prometeu mais acontecimentos dinâmicos durante cada fase, contando o enredo detalhadamente. Haverá também algumas missões com tempo limite. O time criativo está implementando um ranking no final de cada nível para criar uma hierarquia entre os jogadores - quanto mais complexas as missões terminadas, maior será sua pontuação e suas ações dentro das mesmas também

afetarão sua qualificação. Foram anunciados, até agora, mais de cem armas à disposição, incluindo dispositivos militares. Mesmo que anteriormente tenha sido dito que Gabe Logan, o personagem principal das últimas edições não poderia ser usado no modo on-line, ele estará presente no modo solo, ao lado de Lian, Teresa e Lawrence, e terão que enfrentar uma misteriosa inimiga que integra uma grande conspiração: Mara Aramov.





Nova missão e novas cuecas para Maximo

Ghoul's 'n Ghosts foi a inspiração para a ressurreição de um clássico que resultou em Maximo - Ghosts to Glory. Porém, ao fim da jornada do herói no PS2, as coisas não terminaram tão bem assim para o nosso campeão. Mesmo tendo voltado do mundo dos mortos e salvo seu reino, algumas pontas ficaram soltas, como é o caso de Sophia, a rainha de Maximo, que não pôde ser resgatada. Mas o glorioso rei terá uma nova chance agora, em Maximo Vs. Army of Zin, também para o console da Sony. Ajudado por Grim, Maximo



explora um campo atrás de pistas que levem até Sophia. O que eles encontram é uma horda de robôs hostilizando os aldeões dos vilarejos. Maximo vence uma das criaturas, e descobre que ele está funcionando porque é alimentado por almas roubadas (o motivo pelo qual Grim ressuscitou Maximo no game anterior). Os dois se separam para descobrir mais sobre a nova ameaça: Grim volta ao além para entender como as almas estão sendo coletadas e Maximo parte uma nova missão

para salvar seus súditos. O que ele descobre é um vilão que se auto-intitula Gearmaster. Auxiliados pelo novo personagem jogável Tinker, Maximo e Grim se preparam para uma aventura grandiosa. Os jogadores pediram por um desafio menos complicado e a Capcom atendeu, simplificando a ordem de tudo nesta sequência. Se criar uma aventura linear não fosse o bastante, com estágios progressivamente mais difíceis, muitas alterações foram feitas para conter os problemas enfrentados no anterior: o jogador agora pode manter todos os itens que colecionam - e trocá-los como bem quiser. Não é preciso pagar para salvar o seu avanço e a câmera é totalmente controlada pelo jogador. Fora isso, novas ceroulas com desenhos curiosos darão outros poderes ao herói, que também poderá ganhar brindes quando salva as pessoas que sofrem com o ataque dos seres mecânicos, sobre os quais, a propósito, poucas informações foram liberadas. Uma poderosa força conhecida como Zin foi selada em um grande cofre quinhentos anos antes da saga de Maximo e libertada por alguém que ainda é um desconhecido. A Capcom surge com a promessa de que a ação do game será mais centrada no combate, apesar de não retirar completamente os elementos de plataforma. Maximo Vs. Army of Zin introduzirá seis mundos diferentes



divididos em vinte e seis níveis. Mesmo não tendo falado a respeito do assunto desde o lançamento do último título, o estúdio havia se prontificado a trabalhar em um minigame 2D semelhante ao Ghoul's 'n Ghosts original.



O velho Need for Speed aprendeu, com o tempo, a ser um game fora da lei

Este é o lado obscuro da série Need for Speed. Pela Electronic Arts, os carros brilhantes que conhecemos em outras versões agora seguem para uma temporada de rachas ilegais que acontecem no submundo. Aqui, o seu papel é pilotar os potentes veículos das marcas mais populares (Mitsubishi, Toyota e Subaru para citar apenas algumas) e modificá-los para encarar corridas com apostas em dinheiro vivo. Need for Speed: Underground acontece à noite em ambientes urbanos e é envolto pelo clima do gueto, já que as competições infringem todas as leis. Com as vitórias também vêm os louros da fama, da mesma forma que os perigos vão aumentando por conta de apostas mais altas. Nisso, o jogador avança para as competições mais secretas, conseqüentemente competindo por prêmios elevados. O dinheiro obtido

poderá ser utilizado para a aquisição de um dos mais de vinte veículos licenciados, assim como melhorá-los com novas peças. São dispositivos para envenenar o motor, conjuntos de carroceria e outros acessórios (de companhias como AEM Inc., Audiobahn, Bilstein, Dazz Motorsport, DC Sports, Eibach, Enkei, GReddy Performance Products Inc., HKS, Holley, Injen, Jackson Racing, MOMO, Neuspeed, Nitrous Express Inc., O.Z. s.P.a., PIAA, Skunk2 Racing, Sparco, StreetGlow, e Turbonetics Inc.). Need for Speed: Underground traz cerca de cem eventos únicos, muitos segredos para serem desvendados e corridas pessoais contra, no máximo, três outros carros. O jogo será lançado para os consoles da nova geração e PC, e trará suporte para multiplayer on-line (quatro jogadores) no computador e no PlayStation 2 com conexão banda larga.



PlayStation2 na E3

Acelere com Gran Turismo 4 pela segunda vez no PlayStation 2

Gran Turismo 4 chegará para o PlayStation 2 em 2004, e também à internet. O tempo garantiu uma série de inovações para um dos simuladores de corrida mais realistas de todos os tempos e agora transporta a competição também para o ambiente on-line, onde até seis jogadores poderão se envolver em disputas desafiadoras ao mesmo tempo. As novidades também se justificam nas pistas. Ao invés de trazer circuitos fictícios, Gran Turismo 4 mostra versões digitais de circuitos baseados em cidades e lugares reais como Large Canyon e Nova Iorque, e pistas autênti-

cas como o circuito Tsukuba. Conforme revelou os produtores, o tempo gasto para se dar uma volta na pista com um Peugeot 206 no jogo, por exemplo, é muito próximo daquele que você levaria na pista real. Gran Turismo 4 terá mais de 100 pistas. Já que o comentário são as máquinas, a garagem virtual de Gran Turismo aumentou bastante. GT4 oferece cerca de quinhentos carros (número oficial) e, seguindo o rastro de Sega GT 2002, não se encarrega de disponibilizar somente os modelos mais recentes, mas diversos clássicos.



A Europa sai na frente para capturar espectros fugitivos

Aproveitando a ocasião, a Sony Computer Entertainment Europe revelou novas imagens de sua criação secreta Ghosthunter, produzida pelo mesmo time criativo de Primal - com lançamento na Europa no fim do ano. Como

Lazarus Jones, um policial que caça demônios, o jogador deve (adivinha só) prender algumas almas endiabradas que fugiram do laboratório do professor Peter Richmond. A curiosidade fica por conta dos aparatos utilizados por

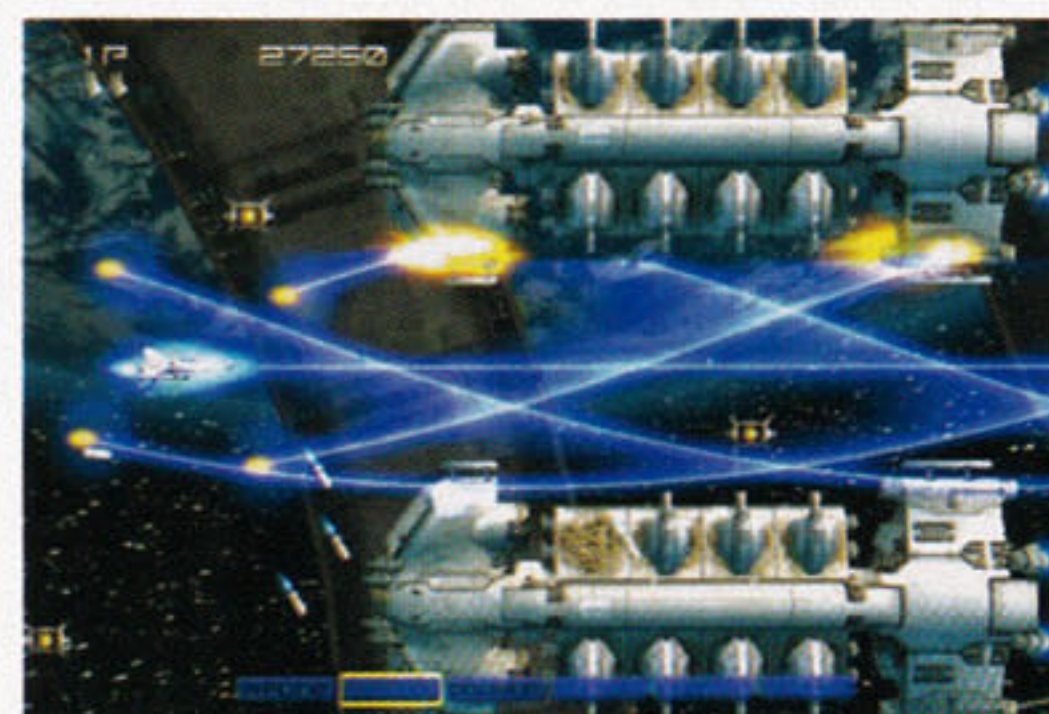
Lazarus para conter os capetinhas: granadas, laços e óculos espectrais. O engine que está sendo usado para a concepção de Ghosthunter é o de Primal, ou seja, não espere pouca coisa dessa caçada.



O primeiro de todos os shooters espaciais

Lembrado pelos jogadores da antiga como uma das maiores sagas dos videogames, Gradius teve versões para MSX, Nintendo e Super Nintendo. Agora está na hora do PlayStation 2 receber este clássico renovado, sob o título Gradius V - embora esta não seja a primeira versão para o aparelho, pois o PS 2 possui um Gradius que foi lançado no ano 2000, na verdade uma adaptação do Gradius III e IV dos arcades e não um jogo original. O shooter espacial da Konami, que rendeu uma série de plágios que tentavam copiar suas qualidades, está chegando à plataforma da Sony com toda a pompa, com direito à participação de Vic Viper em gráficos tridimensionais incríveis, mas com jogabilidade 2D preservada. Outro

ponto, é que o sistema de controles está sendo aperfeiçoado, concedendo ao jogador mais liberdade. O desenvolvimento deste episódio para o PlayStation 2 já está bem adiantado.





Capture mais fantasmas com sua câmera fotográfica

Se você se apavorou com Fatal Frame, é bom ir se preparando para Fatal Frame 2, ou Project Zero 2, como é chamado no Japão. A Tecmo está trabalhando em uma continuação que introduz dois personagens: Maiyu e Mio Amakura. O estilo do original foi mantido: seu objetivo é absorver as almas de uma mansão mal-assombrada através de uma câmera fotográfica. O lançamento acontece primeiro no Japão, no fim de 2003.



Metal Gear Solid: Snake Eater

Se de um lado os proprietários de GameCube têm o que comemorar, os donos de PlayStation 2 não ficam muito atrás. O motivo para festas é Metal Gear Solid: Snake Eater, que está sendo preparado para o console com exclusividade. É nessas horas que a gente percebe - com alívio - que nem tudo no mundo dos games é definitivo, ou Hideo Kojima acha que esquecemos daquela vez em que disse que Sons of Liberty seria o capítulo final com o espião mais famoso dos jogos eletrônicos? A curiosidade de Snake Eater é o cenário, uma

selva apinhada de inimigos raivosos e perigos naturais, providenciados pela mãe natureza. Mas engana-se quem pensa que nosso herói Snake está fora de seu habitat, porque ele utilizará seus recursos para se disfarçar, rastejar, se esconder e aprontar armadilhas para apanhar seus oponentes, visto que está perdido na selva e sendo perseguido. Aguarda-se, inclusive, a participação de animais selvagens nesta nova etapa de Solid Snake, mas os detalhes não foram divulgados pelas empresas que estão às voltas com o desenvolvimento do game.

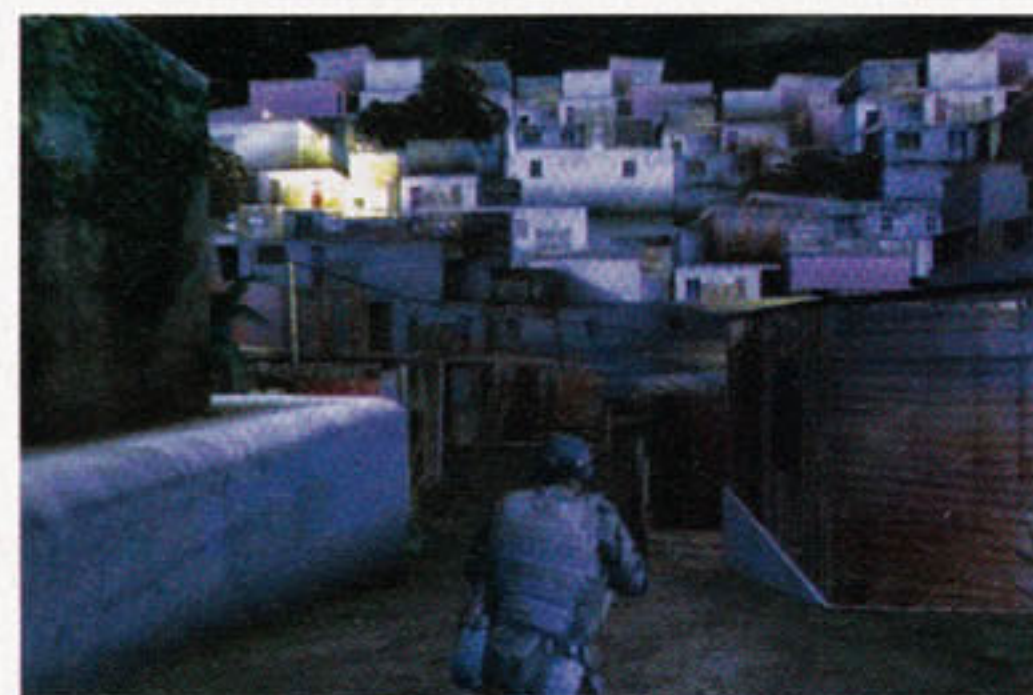
Até então, a única vez em que a selva foi utilizada como cenário para Snake circular, foi nos microcomputadores domésticos MSX, ou seja, no começo de carreira do soldado. Metal Gear Solid 2 se tratou de um jogo e tanto, mas a jogabilidade ficava levemente travada com a necessidade de se jogar mais com Raiden do que com o velho Snake. Mas isso vai mudar no novo título: de volta às raízes, Solid Snake tem a preferência e também poderá utilizar os segredos da mata para armar tocaias, espionar os inimigos e muito mais.



SOCOM II é a aposta da Zipper Interactive

SOCOM 2 está sendo desenvolvido pela Zipper Interactive, a mesma do título original, e introduzirá ambientes bem maiores que os do primeiro, sem contar uma artilharia pesada. A estrutura do game consiste em controlar uma equipe de soldados de elite em várias operações que incluem destruição, resgate, escolta, etc, e esse bando pode ser formado por integrantes controlados pela máquina (jogo individual) ou por outros jogadores (on-line multiplayer). A nova versão traz dois novos modos de jogo: Breach and Escort. Em Breach o esquema funciona mais ou menos assim: os terroristas têm uma fortaleza e os SEALs terão que colocar uma bomba para destruí-la. No Escort, os SEALs precisarão escoltar VIPs e os terroristas tentarão matá-los. Para

amarrar todas essas idéias, foi incorporado um modo espectador onde o jogador poderá participar das missões apenas dando ordens para sua equipe. Ao todo serão 12 missões (de cinco tipos) que levará o jogador para locais inusitados como Brasil, Rússia, Albânia e Argélia. O jogo também tem um chat de voz através do qual os jogadores poderão discutir suas estratégias. A Zipper também está construindo uma estrutura para hospedar a futura comunidade de SOCOM 2, onde rankings mundiais serão visualizados e cartões de visita poderão ser trocados entre os jogadores. Para novembro, nos Estados Unidos.



PlayStation2 na E3

Trabalho em equipe e jogadores se transformando em zumbis: isso é Resident Evil Outbreak

Junto com a E3, também chegou a informação de que Resident Evil Online teve seu nome mudado para Resident Evil Outbreak. A demonstração jogável, que poderia muito bem garantir a queda de boatos e a concretização de informações consistentes, serviu, principalmente, para gerar novas questões, afinal, como será possível que eventos isolados (resolução de quebra-cabeças, por exemplo) cheguem até jogadores simultaneamente ao redor do mundo? Sem esquecer que a Capcom decidiu criar um modo para um jogador de repente, como se a versão on-line não tivesse saído como planejado. A parte visual de Outbreak está um bocado parecida com a de Code Veronica, o que é uma grande vantagem. A demonstração do survival-horror aconteceu com aparelhos PlayStation 2 conectados, trazendo uma introdução ao estilo que consagrou a série, logo depois conduzindo os desafiantes para

uma tela de escolha de personagens. A primeira surpresa de Outbreak está nas habilidades de cada persona selecionável, que possui perícias diferenciadas que variam de manuseio com armas de fogo até a combinação de itens especiais para render novos armamentos. A aventura se desenrola a partir de um bar; daí para a frente, as perspectivas dos personagens mudam conforme suas posições enquanto tomam drinques. Apesar disso, vale ressaltar que a cena é a mesma, o que se altera é o ângulo de visão dos "heróis". Isto faz parte de um recurso aplicado pela Capcom, que funciona como se houvesse uma câmera separada por indivíduo. Justamente nessa hora, é que vemos a idéia de cooperação entre jogadores mostrando a que veio: alguns personagens tentam conter a horda de criaturas descerebradas de entrar no bar (agora os seres putrefatos são capazes de abrir portas e perseguir

o jogador), dando tempo para que um dos jogadores leve seu escolhido para as portas do fundo. A Capcom vem jogando com muitas possibilidades para simular a morte de um jogador. A primeira delas é um medidor que fornece a condição vital, assim que ele chegar a 100, o jogador vira um morto-vivo e dá uma força para os que sobraram. Uma outra é a hipótese de reviver um participante - ou a ação continuar sem sua presença, consequentemente deixando a tarefa dos jogadores restantes mais complicada. E não podemos nos esquecer dos subterfúgios que podem ser usados pelos desafiantes, que lembram um pouco o caráter "apenas fuja" de Clock Tower 3: em determinadas situações, aos jogadores é permitido recorrer a esconderijos e permanecer por lá até que a poeira levantada pela "zumbizada" baixe.

Novidades no mais novo capítulo do survival-horror da Capcom

Se Resident Evil Outbreak fizer metade do que está prometendo, se transformará em um dos grandes hits da Capcom no universo on-line. Os pontos favoráveis da nova empreitada são: possibilidade de jogar com outros grupos pelo mundo todo para destruir zumbis (ou se transformar em um deles), escolher encarnar um dentre oito personagens, combinar jogabilidade clássica da saga RE com os benefícios e capacidades da internet e optar por jogar com seu grupo ou sozinho, já que o jogo comporta elementos on-line e off-line.





Dois japoneses, um francês e sete samurais

Os Sete Samurais é um filme clássico de Akira Kurosawa, que foi a inspiração para a produção norte-americana conhecida como Sete Homens e um Destino - algumas pessoas dizem que o segundo filme nada mais é do que um plágio, mas de boa qualidade. O ponto é que a Sammy está produzindo Seven Samurai 20XX, uma adaptação do original, que deve ser lançado em 2004. Na E3, a empresa cuidou de mostrar as telas iniciais do jogo e uma prévia da história: no futuro, criaturas mecânicas arrasaram com a humanidade e uma criança divina deverá ser localizada para impedir que as trevas engulam totalmente a Terra. O enredo tem pouco - ou

nada - a ver com o filme nipônico de 1954, mas quem está dando uma força na trama é Hisao Kurosawa, o filho do diretor. A semelhança vem logo a seguir: um samurai que está atrás da perfeição de sua lâmina será assessorado por outros seis combatentes. A idéia, segundo Hisao, é capturar a essência da obra de seu pai e não copiá-la. Os designs dos personagens estão a cargo de Moebius (artista de quadrinhos francês que já usou o lápis para desenhar uma Graphic Novel do Surfista Prateado, Sandman e o Super-Homem) e as composições de abertura e encerramento do jogo serão feitas por Ryuchi Sakamoto.



Nos Estados Unidos, Drag-on Dragoon vira Drakengard

Lembra-se quando falamos aqui, na GameOver, a respeito de um novo título da Square-Enix chamado Drag-on Dragoon? Pois é, nos Estados Unidos este RPG action foi rebatizado para Drakengard, revelando-se uma das boas surpresas da E3 2003. Drakengard nos traz a saga de Kyme, um jovem príncipe que teve seus pais assassinados durante a invasão de seu país por um reino próximo. Para evitar o pior (a tomada absoluta de suas terras pelo inimigo) ele forja uma aliança com os dragões e passa a usar outro nome. Não só isso,

Drakengard introduz mais personagens principais como Furiae, irmã de Kyme, por exemplo. O problema deste role-playing game, no entanto, está além do que é enfrentado pelos heróis no PlayStation 2: ele só deverá chegar ao mercado do Ocidente em 2004.



The Return of the King no PlayStation 2

Se você gostou de The Two Towers, então é hora de destruir o Um Anel jogando-o na Montanha do Destino, no terceiro capítulo da saga. Todas as versões de The Lord of the Rings: The Return of the King, da Electronic Arts, serão lançadas simultaneamente no terceiro trimestre de 2003, muito antes da estréia do longa-metragem (7 de dezembro, nos EUA).

O game virá para o PlayStation 2, Xbox, GameCube, PC e GameBoy Advance, baseado no terceiro filme adaptado da obra de J.R.R Tolkien. A trama colocará o jogador na pele de Aragorn, Gimli, Legolas, Sam, Gandalf e Frodo, enquanto viajam para os mais fantásticos lugares da Terra Média. As perspectivas de The Return of the King se alteram



conforme o modo de jogo, no multiplayer, por exemplo, pode-se firmar a Sociedade do Anel. Na opção em terceira pessoa, é possível aventurar-se em níveis interativos com muita ação. A EA é a única empresa que pode lançar jogos baseados nas produções cinematográficas de O Senhor dos Anéis.

Nintendo na E3

Mario Kart: Double Dash!!

Quem pensou que a lista de competidores de Mario Kart: Double Dash!! estava completa, se enganou. Ela aumentou de oito para quinze corredores e muitos outros ainda estão a caminho. Dentre os personagens confirmados, temos Mario, Luigi, Yoshi, Wario, Bowser, Koopa Troopa, Daisy, Princess Toadstool, Birdo, Donkey Kong, Diddy Kong, Baby Luigi, Baby Mario, Waluigi e Baby Bowser. A idéia original de dois personagens em um mesmo carro ainda está de pé, conforme você ficou sabendo na última edição da GameOver: um é o piloto, o outro fica encarregado de atrapaalhar os outros veículos que se aproximam. Na hora de impedir que o competidor faça uma ultrapassagem vale tudo, de socos a empurrões. O melhor de tudo é que ambos podem colecionar itens para serem atirados nos inimigos - mas

somente o co-piloto é capaz de arremessá-los - e é permitido trocar as posições dos personagens na hora que o jogador desejar. Como é de costume na série Mario Kart, existem muitas caixas espalhadas pela pista e basta passar por elas para conseguir o que há em seu interior. Não só aumentou a quantidade de criaturas do universo Mario em cima de cada carro, como também a opção de seleção de veículos foi incorporada. Em Double Dash!! o competidor pode escolher um entre três tipos de carros. Na versão disponível na E3 haviam três pistas jogáveis: a de Luigi (uma pista bem convencional), Donkey (que é na neve, no campo, na terra, dentre outras superfícies) e aquela chamada Mushroom City (no trânsito conturbado). Em todos os casos ficou evidente que os circuitos são bem divertidos e incentivam o lado competitivo dos jogadores.

As cores, como não poderia ser diferente em um título estrelado pelos personagens que nasceram nos jogos do Mario, são as mais variadas possíveis, utilizadas em gráficos exuberantes e de alta nitidez. Provavelmente, Mario Kart: Double Dash!! fará jus ao conceito original, que apareceu no Super Nintendo e depois voltou a brilhar com tudo no Nintendo 64.



A Nintendo e a E3

Em sua conferência na feira, a Nintendo divulgou que está assumindo uma postura mais ousada para atender à nova geração de jogadores: vai apostar em jogos que atendam as expectativas dos fãs que gostam do estilo realista/violento inaugurado pela Sony, tentando expandir os temas de seus games aos poucos. Mas isso não significa o fim de seus títulos feitos para a família,



que sempre são tratados pela Nintendo com uma certa nostalgia. A Nintendo participou da Electronic Entertainment Expo 2003, mostrando exatamente aquilo que o público e os canais especializados em games já imaginavam. Os destaques ficaram com a divulgação de Metal Gear: Twin Snakes - mostrado pela primeira vez em vídeo - e os trailers de Sword of Mana, F-Zero GX (que sofreu alteração para este título), Enter the Matrix, 1080° Avalanche, Wario World, Zelda: 4 Swords e Tetra's Trackers, Viewtiful Joe e Killer 7. Para os saudosistas, a notícia de que Pacman ganhará uma reformulação, abusando da conexão entre GBA e GC veio em boa hora, mas faltaram maiores detalhes sobre o funcionamento conjunto dos consoles em se tratando deste título. Uma surpresa foi um representante da Electronic

Arts comentar que, apesar de seus jogos funcionarem on-line somente no PlayStation 2, esta é uma situação que mudará brevemente, porque a Electronic Arts já vem traçando planos específicos para trabalhar os equipamentos da Nintendo.



RE4: todos esperam ansiosos por 2004

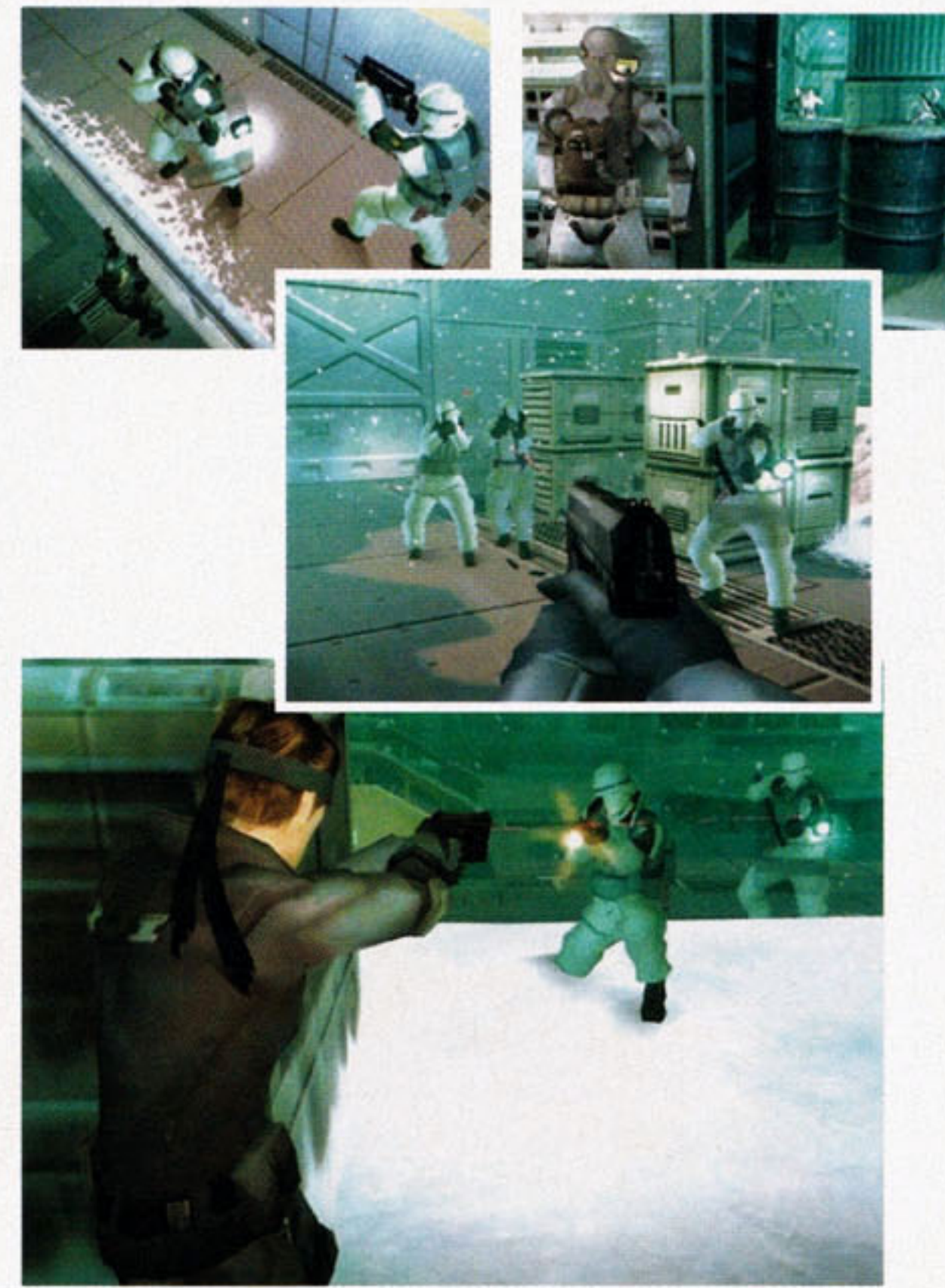
Resident Evil 4 não foi esquecido na feira, aliás os vídeos que trazem o herói Leon em sua busca pela corporação Umbrella foi uma das sensações da E3 2003. O problema é que este game está se transformando em uma gigantesca novela, afinal a Capcom baixou uma cortina de mistério sobre RE4, sem liberar nenhuma nova notícia a seu respeito durante os dias do evento. Por outro lado, como dissemos anteriormente, o estande da desenvolvedora trouxe muitos vídeos desta que é uma de suas maiores apostas para 2004, e quem esteve lá para conferir não se decepcionou. Falando neles, os vídeos podem ser baixados pela internet nos seguintes endereços: <http://cubemovies.ign.com/cube/video/> e <http://cubemovies.ign.com/cube/video/>, ambos uma cortesia do site norte-americano IGN. Mas tome cuidado, porque o jogo vai demorar razoavelmente para ser lançado e você pode ter um ataque de ansiedade.



Solid Snake chegando ao GameCube

A exclusividade tem nome no GameCube: Metal Gear Solid: The Twin Snakes. Pela primeira vez em nova casa, o inédito game da série de Hideo Kojima tem a proposta de ser tão impactante quanto o original do PlayStation, mas com qualidade gráfica e jogabilidade de Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. No entanto, o título sairá primeiro nos Estados Unidos e Europa - este ano ainda - seguindo, posteriormente, para o Japão. Metal Gear Solid: The Twin Snakes, está sendo encabeçado - obviamente - por Hideo Kojima e Shigeru Miyamoto. Por trás da criação do game, encontra-se a Silicom Knights, que fez Eternal Darkness: Sanity Requiem e a própria Konami. Repetindo a campanha ensaiada para o lançamento do personagem no PlayStation 2, a Konami Computer Entertainment Japan já deu início, no site oficial do game, a uma promoção onde os jogadores

podem enviar suas informações e esperar um sorteio que permitirá ao ganhador colocar seu nome em The Twin Snakes. Para variar, os nomes dos jogadores premiados surgirão em identificações - aquelas chamadas de "coleiras" - de adversários dispostos na aventura. A campanha está valendo para todas as versões do título (japonesa, americana e europeia) e o registro pode ser feito até o dia 12 de julho, no site oficial da Konami do Japão. A Nintendo deixou bem claro, que irá utilizar a conectividade entre o GameCube e o GameBoy Advance como uma de suas estratégias de marketing para o game, provavelmente com o GBA funcionando como um tipo de radar/mapa para as incursões de Snake na aventura do GC - lembrando que foi assim com Sam Fischer, em Splinter Cell, que também abusava da conexão entre os dois consoles da Nintendo.



Robôs se confrontando é o novo assunto da Capcom

Uma briga entre robôs sempre é desculpa para diversão na certa. E quando o nome da Capcom está no meio da história, as esperanças de que um bom jogo do gênero surja para o GameCube são ainda maiores. E esse título pode muito bem ser Gotcha Force. Como atualmente poucos games sem o modo multiplayer se sustentam, GF terá o velho split screen para quatro jogadores incorporado à sua linha. O lançamento está previsto para esse ano, no Japão.



Nintendo na E3

Pokémons que não acabam mais

Continuação direta de *Pokemon Stadium 2* (Nintendo 64), *Pokemon Colosseum* introduz mais criaturinhas para medirem forças umas com as outras. Uma notícia curiosa, é que todos os Pokémons criados e armazenados em *Pokemon Sapphire & Ruby* (GameBoy Advance) poderão ser exportados para *Pokemon Colosseum*. Ainda mais: o GBA servirá de joystick para quatro jogadores no formato multiplayer. O jogador poderá adquirir o seu *Pokemon Colosseum* no fim do ano, quando o jogo sairá nos Estados Unidos.



Mais Zelda no GameCube



De uma só vez, a Nintendo anunciou dois jogos baseados na popular marca Zelda (os dois para o cubo). Trata-se de *The Legend of Zelda: Tetra's Trackers* e *The Legend of Zelda: Four Swords*, que segue os conceitos da versão GameBoy Advance. No primeiro, Link recebe um desafio de Tetra, líder dos piratas e precisa localizar vários selos que pertencem a ela, enquanto corre por muitos ambientes. O objetivo é encontrar piratas que estão

espalhados pela Ilha Pirata, obtendo um selo que prova que eles foram encontrados. O grande dilema é que todos eles devem ser encontrados na ordem certa, para isso o jogador utiliza o Pingente Pirata e um mapa cheio de informações. No modo multiplayer, o desafio é achar os selos antes dos adversários. O outro game, *Four Swords*, é o mais cotado para a jogatina multiplayer, porque ele possibilita a quatro desafiantes se enfrentarem para conseguir o máximo possível de ruppe (a moeda corrente do universo Zelda), valendo-se de muitas trapaças e golpes sujos. Na hora de embolsar o dinheiro vale praticamente tudo, só que para atravessar alguns obstáculos e vencer certos adversários será necessário muita cooperação entre os participantes. Mais uma vez o destaque fica por conta do GameBoy Advance, que vira joystick e aumenta o cenário - toda vez que o jogador andar pelos subterrâneos, verá a ação acontecer no GBA e quando voltar para a superfície, retornará para a visão fornecida na televisão pelo GameCube. Além disso, enquanto estiverem explorando o subsolo, alguns receberão mensagens únicas



via GameBoy Advance, sem que os demais fiquem sabendo. O rápido retorno de Zelda para o GameCube através de *The Four Swords* acontece em 2D, mas é bom você esperar por efeitos e tratamento mais do que especiais, ainda mais depois de todo o sucesso de *The Wind Waker*.



Cinco vezes Mario Party

Ensinar novos truques para um personagem famoso e tirá-lo de sua vida habitual, nunca foi garantia de sucesso. Porém, sempre existem aqueles exemplos que realmente dão certo, como é o caso do encanador Mario e seus coadjuvantes, que foram transportados para um contexto totalmente diferente com o surgimento da série Mario Party no Nintendo 64. Este console teve três capítulos diferentes da franquia, enquanto o GameCube está prestes a abraçar a segunda encarnação: Mario Party 5. Desenvolvido pela Hudson, o quinto jogo da saga Party trará sessenta minigames, novas opções de personagens jogáveis, modo single player e os ingredientes que tanto contribuíram para o sucesso. O lançamento ainda não foi divulgado.



Poucas novidades em torno de Metroid Prime 2

Metroid Prime fez muito furor quando lançado em 2002. Esta foi uma das grandes surpresas do Retro Studios naquele ano, contrariando as expectativas dos mais pessimistas, que afirmavam que a Nintendo estava adotando uma caracterização totalmente errônea sobre um de seus maiores clássicos - Metroid sempre foi um título de plataforma e Prime tinha visão em primeira pessoa. No fim das contas a

nova aventura de Samus Aran no cubo provou ser uma das melhores experiências do GC. Na E3, pouca coisa concreta a respeito da continuação foi levada aos visitantes, exceto algumas cenas muito boas e a aparição de um inimigo desconhecido, que tinha capacidade de ficar invisível. Metroid Prime 2 é mais um dos games que chegarão apenas em 2004.



O universo de Star Wars é revisitado no GameCube

Com promessa de apresentar um dos episódios mais clássicos da mitologia Star Wars em um videogame, a LucasArts e a Factor 5 apresentaram imagens de Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike, um título exclusivo do GameCube. A Factor 5 está concedendo

especial de George Lucas já visitaram o local. O que realmente podemos chamar de inovação é a abordagem que será feita pela nova missão: o jogador poderá sair da nave e abater alguns Stormtroopers como bem quiser, caminhando ou utilizando os veículos curiosos que também já apareceram nos filmes - speedbikers, AT-Sts e TIE Bombers. Graficamente, não há do que reclamar. Quanto às missões, todas elas têm objetivos secundários que garantem horas a fio de divertimento, especial-



atenção especial ao modo cooperativo que vem desenvolvendo para seu Rogue Squadron III. Um dos cenários confirmados para o jogo é o gelido planeta de Hoth, o que não é novidade, já que outros jogos baseados no universo



mente para quem é fã assumido da saga de George Lucas. Não existe uma operação sequer que deixe de fazer menção a algum evento que ocorreu nos filmes: a batalha de Endor em O Retorno de Jedi e a perseguição das speedbikers na floresta, o combate das naves rebeldes contra os andadores do império na superfície gelada de Hoth, etc.



Nintendo na E3

StarFox 2 mais próximo de suas raízes

StarFox Adventures é um bom jogo, mas colocou nosso herói Fox em um território muito diferente do original, para Super Nintendo. Como se quisesse se redimir desse pequeno equívoco, a Nintendo está mandando Fox McCloud de volta para o espaço em StarFox 2. O título StarFox Armada foi posto de lado e a empresa decidiu fazer uma apresentação mais aberta da sequência, renomeando-a StarFox 2. O modo multiplayer para atender até quatro jogadores em uma

só tacada já se tornou convencional entre todos os títulos recentes, e com StarFox 2 não poderia ser diferente. O segundo título para GC estrelado pela raposa espacial, ainda trará muitas fases que fazem menção a StarFox Adventures, por exemplo, os momentos em que Fox se aventura sem sua espaçonave, a Airwing. A história se passa alguns anos depois de Dinosaur Planet, com Fox e sua tripulação se reunindo para criar a chamada StarFox Armada. A continuação introduzirá muitas missões, algumas cooperativas, permitindo que cada jogador controle um transporte diferente (Airwing ou Landmaster - este saído de StarFox 64). Aguarde a confirmação para a data de lançamento.



O renascimento de Final Fantasy

Dezoito de julho se transformará em um dia histórico para o GameCube. É que esta é a data fixada para o lançamento, no Japão, do primeiro Final Fantasy para o console: FF: Crystal Chronicles. Na feira, a Nintendo liberou mais imagens e artworks do título. Final Fantasy: Crystal Chronicles resgata a parceria Nintendo/Square, que ficou perdida por anos desde que a saga migrou para o PlayStation. Seguindo o estilo de Zelda: The Wind Waker, este capítulo focalizará muito mais a ação do que o role-playing game. Criado pela Game Designer's Studio, o primeiro game da marca FF no GameCube também inaugura um pioneiro sistema multiplayer que suporta até



quatro jogadores simultaneamente. Além da parceria renovada da Square e Nintendo, também vemos a prova definitiva da dobradinha GameBoy Advance/GameCube: com a utilização do portátil, tem-se acesso ao status do personagem, assim como sua condição de saúde e itens conseguidos durante a partida. Nada de competição, o lema de Crystal Chronicles é o trabalho em equipe.



Um novo mascote da Sega?

Em uma época em que os videogames andam carentes de autênticos mascotes criados para as plataformas mais novas, eis que aparece um tal de Billy Hatcher and the Giant Egg (Billy Hatcher e o Ovo Gigante) da Sega. Despontando como uma das atrações curiosas da E3, o título empolgou a todos por seu clima à la Sonic, com cenários coloridos e cheios de detalhes. Yuki Naka, o homem que criou o porco-espinho Sonic está quebrando um jejum desde Burning Rangers, do Sega Saturn. Com Billy Hatcher, a divisão da firma conhecida como Sonic Team tem a chance de desenvolver uma nova marca para o GameCube. Sobre a trama, o jogador faz as vezes de um garoto que precisa salvar seu reino da escuridão eterna, contando com os poderes mágicos de uma armadura lendária. Ao mesmo tempo, Billy Hatcher também encontra vários ovos místicos que são capazes de liberar criaturas estranhas e novas técnicas. O título faz parte da lista de Natal do GC e chega às lojas em dezembro.



Em Pikmin 2, Olimar recebe uma mãozinha em boa hora

A produção de Pikmin 2 já havia sido anunciada meses atrás, mas isso não impediu que o game também fosse um dos destaques da E3. Seguindo o conceito dos jogos em dupla, desta vez Olimar terá um assistente para ajudá-lo em uma tarefa mais ou menos inusitada: impedir que a firma para a qual trabalha vá à falência. Mas como fazer isso? Simplesmente encontrando um tesouro que garanta dez mil Pokos (a moeda corrente de seu mundo), com o auxílio de uma nova leva de Pikmins, incluindo duas novas cores - branca e roxa. Uma das novidades é a presença do próprio companheiro de Olimar, um E.T. que está ligado a uma opção multiplayer disponível no título. Pikmin 2 será lançado ainda este ano.



Assassino continua exclusivo do cubo

Toda a propaganda de Killer 7 na E3 2003 não conseguiu tirar uma dúvida dos jogadores: será que o jogo será exclusivo do GameCube? Até segunda ordem sim. A história nos conta a respeito de um assassino aposentado, Harman Smith, que agora está em uma cadeira de rodas, mas que já foi um grande criminoso que tinha sete disfarces para apanhar seus rivais em armadilhas, o chamado God Killer. Aqui, ele entrará em combate direto com uma organização criminosa pelas ruas de Nova Iorque. O jogador é lançado no meio de um conflito entre ele e seu maior inimigo, Kun Lan, que causarão muita destruição em seu confronto pessoal. O jogo é cheio de ação, ocorrendo em quatro cidades, com um estilo gráfico

bastante estilizado e inovador. Killer 7 está a cargo da produtora 4th Production Studios, que está trabalhando com muitos outros títulos da Capcom.



Herói cômico e de olhos puxados teve seus minutos de fama na E3

Com cara de super-herói japonês e embalado por um estilo cômico próprio, o vermelhinho cel-shaded Viewtiful Joe foi uma boa pedida para os visitantes. Depois do atraso que o game sofreu, segundo o produtor Hideki Kamiya eles ocorreram para que o jogo fosse aperfeiçoado, a aventura foi lançada no fim de junho, no Japão, juntamente com Dino Crisis 3 (do Xbox). A Famitsu, principal revista japone-

sa de videogames, concedeu boas notas em sua avaliação sobre Viewtiful Joe - que conseguiu 33 em 40 - antecipando que a produção da Capcom tem tudo para agradar os jogadores. Nos Estados Unidos, nosso herói irá distribuir socos e sopapos a partir de setembro.



Nintendo na E3

F-Zero GX também dá show na E3 2003

No Japão, F-Zero GX saiu em 26 de junho, mas nos Estados Unidos a data de saída do game foi estabelecida para 24 de outubro. GX é o mais recente capítulo da série de corrida futurista da Nintendo, uma saga que nasceu no console SNES e se projetou também para o Nintendo 64. Para o GameCube, a Nintendo optou por firmar uma parceria com o estúdio de desenvolvimento da Sega - o Amusement Vision - que já tem uma vasta experiência no gênero corrida devido ao seu trabalho

no franchise Daytona, mais um game da Sega. O que é mais assombroso em F-Zero GX é a parte gráfica, que consegue captar a sensação de alta velocidade. Os designs dos circuitos de F-Zero GX são um show à parte.



Wario World a caminho

Um vilão brilhou na Electronic Entertainment Expo 2003 e seu nome é Wario. Pintando e bordando em seu primeiro título tridimensional para o GameCube, o bigodudo maligno está estrelando Wario World, produzido pela Nintendo em parceria com a Treasure. O objetivo da parceria não é impressionar com gráficos requintados ou algo do tipo, mas investir na jogabilidade. Embora a aventura de Wario seja em side-scrolling, o título está repleto de outras características comumente encontradas em jogos de ação. Por isso mesmo é que ele pode correr, dar socos e agarrar tudo aquilo que passa pela frente, arremessando-os contra paredes e descobrindo novas áreas. O enredo você ficou sabendo na última edição da GameOver: depois de uma vida

dedicada à pilhagem e busca por tesouros, e uma sala em seu castelo apinhada de tranqueiras que colecionou durante suas andanças, Wario descobre que entre seus pertences existe uma misteriosa jóia negra, que começa a transformar suas riquezas em monstros e torna o porão de seu castelo em um portal para outra dimensão. Assim, Wario vai para essa realidade alternativa a fim de recuperar seus tesouros.



Geist: prova de que a Nintendo está se adequando a novos tempos

Jogos em primeira pessoa nunca foram o forte da Nintendo, até que um certo Metroid Prime para GameCube foi lançado. E a moda parece estar pegando, pois já está nos planos da companhia um novo título, que por sua vez não se utiliza de um nome famoso para impressionar ou causar expectativa: Geist. Novato no



mundo dos games, a proposta puxa mais para um visual realista, fugindo do padrão normalmente encontrado nas produções da Nintendo - principalmente devido ao anúncio recente da firma, que diz estar procurando um público mais maduro para alguns de seus jogos.

Enquanto a data de lançamento de Geist não é divulgada, já temos uma idéia do que teremos pela frente: o jogador controla um fantasma que pode incorporar vários oponentes, valendo-se de suas qualidades físicas e mentais. Suporte para até quatro jogadores no modo multiplayer com tela dividida é um dos recursos do jogo oferecidos pela desenvolvedora n-Space, a mesma de Duke Nukem: Time to Kill.



Mais Mario no reino da Nintendo

Tal como o nome indica, Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3 é inspirado no jogo criado para o SNES. Porém, esta conversão conta com muitos aperfeiçoamentos gráficos. Melhor ainda, será compatível com o Card e-Reader +, que permitirá, entre outras coisas, que Mario voe com a capa de Super Mario World. Outros brindes que já estão confirmados é o famoso pulo giratório e o carregado (de Super Mario Bros. 2), que serão muito válidos para derrotar Bowser e seus sete filhos. Super Mario Advance 4 chega aos GameBoy Advance do Japão em julho, provavelmente seguindo para o Ocidente por

volta de outubro. Foi muito legal ver o encanador com o rabo voador de Tanooki Mario de novo, em um game que é atual (ou quase). Porém podemos dizer o seguinte: Super Mario Advance 4 foi mais do mesmo no estande da Nintendo. Vá se preparando para voltar à terra dos gigantes e usar a flauta mágica para ir aonde bem quiser.



O Final Fantasy Tactics Advance americano é igual ao japonês

A extensa lista de jogos para o GameBoy Advance que apareceu na E3 2003, incluía a versão doméstica de Final Fantasy Tactics Advance, o RPG de estratégia lançado primeiramente no Japão. O game realmente parece estar pronto para chegar às lojas americanas em setembro, e foi muito bom saber que a tradução do japonês para o inglês ficou adequada - os diálogos dos personagens estão bastante coerentes, assim como o resto de FFTA, que está idêntico à versão nipônica. Tactics Advance segue, embora não seja uma sequência propriamente dita, o clássico estratégico do PlayStation: comandar um pequeno agrupamento de guerreiros e magos em um campo isométrico. São vários jobs para escolher - ou classes de personagens, se preferir chamar desse jeito. Certos jobs avançados exigem o

aprendizado de técnicas de classes mais simples. Às voltas com Final Fantasy Tactics Advance também estão cinco raças diferentes, cada qual com perícias definidas, o que significa que você pode desenvolver seu grupo de diversas maneiras. O começo da aventura lembra muito o filme A História Sem Fim. O protagonista Marche vai parar em uma terra estranha, logo que abre um livro místico. Lá, o menino encontrará novos amigos e adversários e precisará encontrar uma forma de voltar para sua verdadeira realidade. Lançamento que será muito bem recebido pelos jogadores americanos em setembro.



Mario & Donkey Kong mais misterioso do que nunca

Em 2002 a Nintendo tinha revelado seus planos em reviver - no GBA - o velho Donkey Kong (aquele mesmo, no qual Mario precisa chegar até o macacão evitando barris, a fim de resgatar a princesa Peach). O tempo passou, nada do jogo sair e, agora, na última edição

da festa a Nintendo volta a comentá-lo, mas sob um novo título: Mario & Donkey Kong. Mesmo com imagens liberadas para a imprensa, nada foi adiantado da história ou pormenores da empreitada da dupla.



Metroid: Zero Mission

A desgastada frase "um sucesso leva a outro" é, mais do que nunca, uma realidade nos corredores da Nintendo. É que foi confirmado o lançamento de Metroid: Zero Mission para o o GameBoy Advance, depois da boa impressão deixada por Metroid no

GameCube e no próprio GBA. Mas não espere por uma versão inédita, porque Zero Mission é um remix do primeiro Metroid lançado para o Famicom. É óbvio que podemos esperar por muitas melhorias em relação ao original, como uma trama mais explicativa, técnicas que não estavam disponíveis para o

personagem principal na época de lançamento no 8 bits da Nintendo e um sistema de mapeamento. Esperado para o fim de 2003



X-BOX na E3

Halo 2 marcando presença



Você está careca de saber que Halo foi um dos principais jogos que ajudaram a impulsionar as vendas do Xbox, mas não o suficiente, já que elas continuam em marcha lenta. Mas assim que o vídeo dos Covenants atacando os soldados nas ruínas de Mombasa foi liberado em telão na E3 2003, criou-se um clima de alvoroço e ansiedade sobre Halo 2, que sem dúvida nenhuma se converteu na grande estrela da Microsoft durante o evento. Até mesmo um dos produtores da Bungie subiu ao palco e jogou ao vivo, fazendo demonstrações da continuação da série. Rodando em tempo real, as imagens simplesmente chocaram a platéia, levando muita gente a se perguntar se aquilo era mesmo um jogo ou um filme de ficção científica. Ilusões à parte, por alguns momentos os visitantes parecem ter se esquecido que o game virá apenas em 2004, principalmente depois que foi visto na tela o novo visual do jipe de guerra de Master Chief - o Warthog - e um

modelo atual de uma motocicleta dos Covenant. A interatividade com os veículos parece ter aumentado, afinal agora dá para saltar em um módulo inimigo, abater seu ocupante e tomar o controle. Para ajudar isso tudo, a inteligência artificial da galera que apoia o personagem do jogador também foi aperfeiçoada, com seu grupo sendo muito mais cheio de atitude do que antes. Nota dez para os gráficos e animação.



Mais informações sobre a versão doméstica de Counter-Strike

A notícia de que Counter-Strike ganharia uma edição especial para Xbox foi um dos assuntos que circularam na E3 2002, e a nova edição da feira serviu para adiantar mais alguns detalhes em torno da demorada produção. O CS do console da Microsoft está sendo desenvolvido pela Valve e pela Ritual, e permitirá que até 16 jogadores se enfrentem simultaneamente em um mesmo estágio. Isso fica longe do tradicional 16 "CTs" contra 16 "Terror" que estamos acostumados a ver nas Lan Houses, mas pensar em 8 contra 8 não

é tão ruim assim. Também foram feitas confirmações de que o jogo conterá extras, como por exemplo mapas exclusivos que podem ser baixados da internet. Entretanto, se o jogador quiser, poderá jogar off-line e um dos atrativos deste modo é que o singleplayer está sendo enriquecido com diversas missões baseadas no Counter-Strike: Condition Zero do PC. Uma pena que nada tenha sido dito sobre um adaptador para mouse e teclado. Vamos ver.



Microsoft se compromete a desbravar o ambiente on-line

Buscar um lugar ao sol na concorrida indústria de games tem sido o objetivo da Microsoft. O grupo revelou muitos de seus projetos para o Xbox, mais precisamente aqueles que irão compor o time de frente para que o aparelho conquiste o mundo on-line através da rede Xbox Live. E não podemos acusar a Microsoft de ser um enorme monstro letárgico, porque se realmente seus empenhos resultarem em novas possibilidades para os videogames a indústria só tem a ganhar. Entretanto, quando falamos em jogos disputados na rede mundial de computadores, somos obrigados a concordar que por enquanto essa onda está restrita a certos países, o que pode desacelerar o processo de popularização de seus games. A Rare produzindo para o Xbox causou polêmica, visto que o estúdio era normalmente associado ao nome da Nintendo. Só que games não são os únicos recursos da Microsoft para render os jogadores: o console irá ganhar um novo pacote chamado Music Mixer (que vem com um microfone, CD, software e adaptador) que o transforma em um aparelho de karaokê. Desse modo, o Xbox se converte em uma central multimídia na qual é possível cantar (é óbvio), armazenar arquivos de música e mixá-las, e ver fotos digitais. Foi confirmado um espaço para o Xbox Live chamado XSN Sports. O intuito do XSN Sports é que ele funcione como uma autêntica liga com horários, datas de campeonatos e resultados de tudo aquilo que rola on-line no mundo dos esportes virtuais. No ano que vem será implantado o Xbox Live Alerts, direcionado para celulares e palm tops que servirão como ferramentas de comunicação para que jogadores sejam convidados para as partidas. Fora isso, temos o Xbox Live Web, que trará estatísticas de desempenho dos jogadores, o Xbox Live Aware Games (que deixa o jogador receber convites e descobrir o que seus companheiros de jogatina estão fazendo), o Teams and Competition, que permite a construção de equipes para os desafios e, finalmente, o Xbox Live Now que leva os usuários a se encontrarem através de um chat de voz para combinar os termos e regras dos confrontos.

Sega GT Online nos moldes do antigo, mas encorpado por modo multiplayer

A Microsoft está apresentando uma avalanche de novos lançamentos para o Xbox, dentre novidades e títulos recuados, eis que aparece Sega GT Online, que dispensa maiores apresentações. O detalhe é que o jogo irá estourar no Xbox Live, oferecendo gráficos muito bons e jogabilidade simples e funcional. Há muito tempo que o console pede por um simulador de corrida famoso e esse é o momento que várias pessoas esperavam. A empresa levou uma prévia

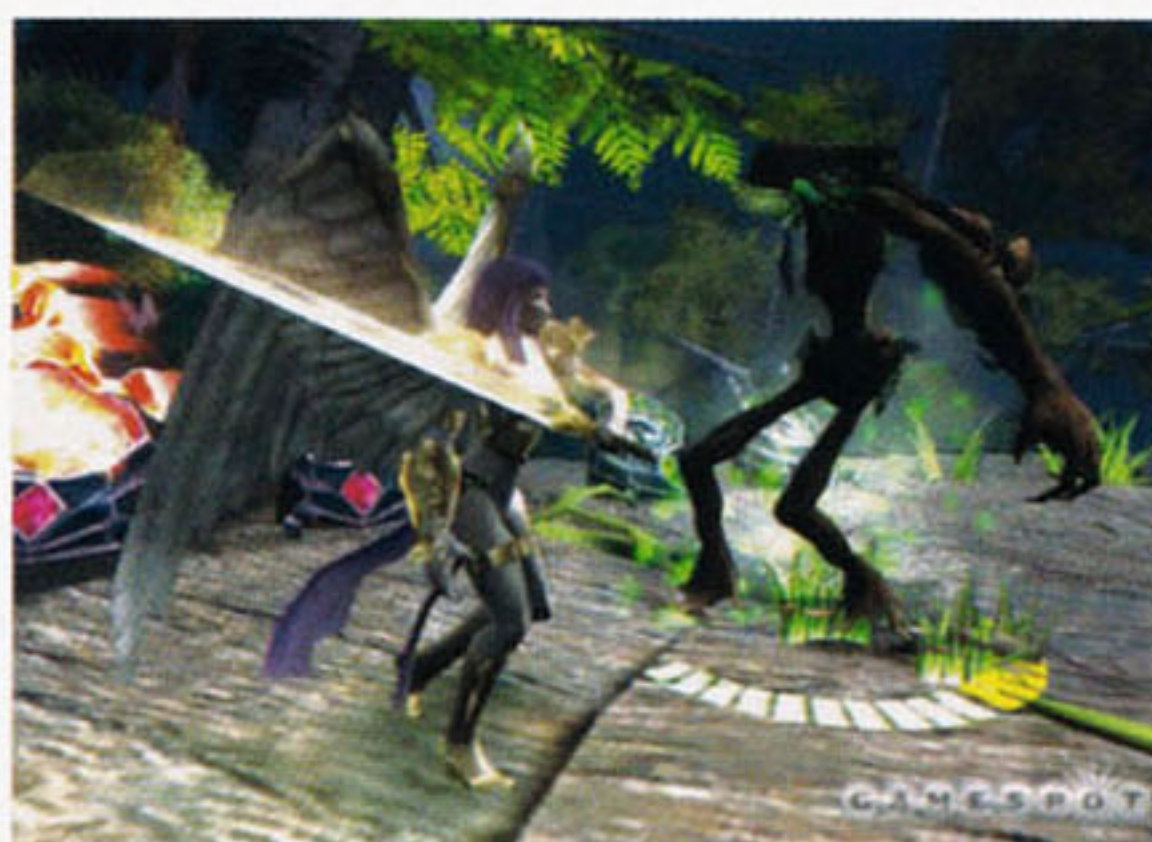
(jogável) do Sega GT Online para a E3, mas limitada a apenas dois jogado-

res. A versão on-line não demonstrou nenhuma queda gráfica ou alteração no estilo do jogo, o que já é um ótimo sinal. É só imaginar o velho game de corrida que todos nós conhecemos, acrescentado de um modo multiplayer.



Magic: The Gathering Battlegrounds é o mesmo no Xbox e PC

"Magic representa uma das melhores franchises já criadas, constantemente sendo desdobrada e sempre oferecendo algo novo para desafiar e entreter os jogadores. Quando iniciamos este projeto nos perguntamos como poderíamos expandir a experiência de Magic interativamente para o jogo. A resposta: fazendo-o em tempo real e conseguindo um suporte significativo do Xbox Live!" - Jean-Philippe Agati, vice-



presidente e chefe do estúdio da Infogrames em Los Angeles. Está confirmado: um dos mais populares card games de todos os tempos ganhará uma versão para a caixa preta da Microsoft (os computadores PC também terão a sua). Já há tempos, vinha sendo cogitado a possibilidade de Magic: The Gathering Battlegrounds se transformar em um título do Xbox, coisa que a Atari, sob licença da Hasbro, estava empenha-

da em fazer. Ainda em produção, o jogador pode esperar por muitos tipos de criaturas e magias que se originaram no jogo de cartas, mas se confrontando em um ambiente 3D que traz confrontos em tempo real e encantamentos capazes de devastar muitos inimigos, levando consigo áreas enormes. Segundo Jean-Philippe Agati, este Magic se supera por ser muito rápido e cheio de ação, permitindo que o jogador enfrente desafios pela rede e baixe novos monstros, encantamentos e arenas conforme for se aprofundando na experiência. Magic: The Gathering é um sucesso criado em 1993. Como no jogo real de cartas, o jogador de Gathering Battlegrounds pode escolher um personagem e até duas das cinco cores de Magic: vermelho, branco, azul, verde e preto, a fim de esgotar para zero os pontos de seus oponentes. Aqui vale o que estiver à mão, como reflexos de raios, brilho estratégico, etc..

MOTORES V8, 200CV DE POTÊNCIA, CONVERSÍVEIS OU NÃO...
É POR ISSO QUE NOS ANOS 70 SE USAVA TANTA BRILHANTINA.

OLD CARS

MAIORES INFORMAÇÕES: (11) 3966.3166 OU WWW.ESCALA.COM.BR

escala

302-V8

Seja como
e quando foi
inventado o automóvel!

X-BOX na E3

Doom III vai para o Xbox

A id Software e a Activision, Inc. finalmente confirmaram a tradução de Doom III para o Xbox, o que já era esperado por toda a comunidade de jogadores do planeta Terra. Entretanto, será preciso um pouco de paciência, porque a versão para o console só virá depois do lançamento da edição para PC. Por isso mesmo é que as duas empresas não se comprometeram com datas e esse tipo de coisa. Desde já, Doom III é uma das grandes aquisições do Xbox, que só vem a engrandecer sua galeria de games.



Um game do criador de Black & White e Populous

Um dos mais esperados jogos do Xbox é Fable, que originalmente se chamava Project Ego. Datado para 2004, ele está sendo criado pela Big Blue Box na Inglaterra, sob a direção do lendário designer de jogos Peter Molyneux, que tem em seu currículo os games Populous, Theme Park, Dungeon Keeper e Black & White. Essencialmente, Fable é um game de ação que desafiará o jogador a fazer seu próprio destino e então assumir as

conseqüências de seus atos. Você controla um personagem durante o curso de sua vida. Dependendo das ações que tomar, o personagem irá mudar. Tornar-se bom ou mau, ou ficar entre os dois extremos é uma escolha sua e isso irá refletir na aparência e nas habilidades obtidas pelo personagem ao longo da partida. Mais ou menos como foi pregado em Black & White, o jogador pode desenvolver uma figura que parece

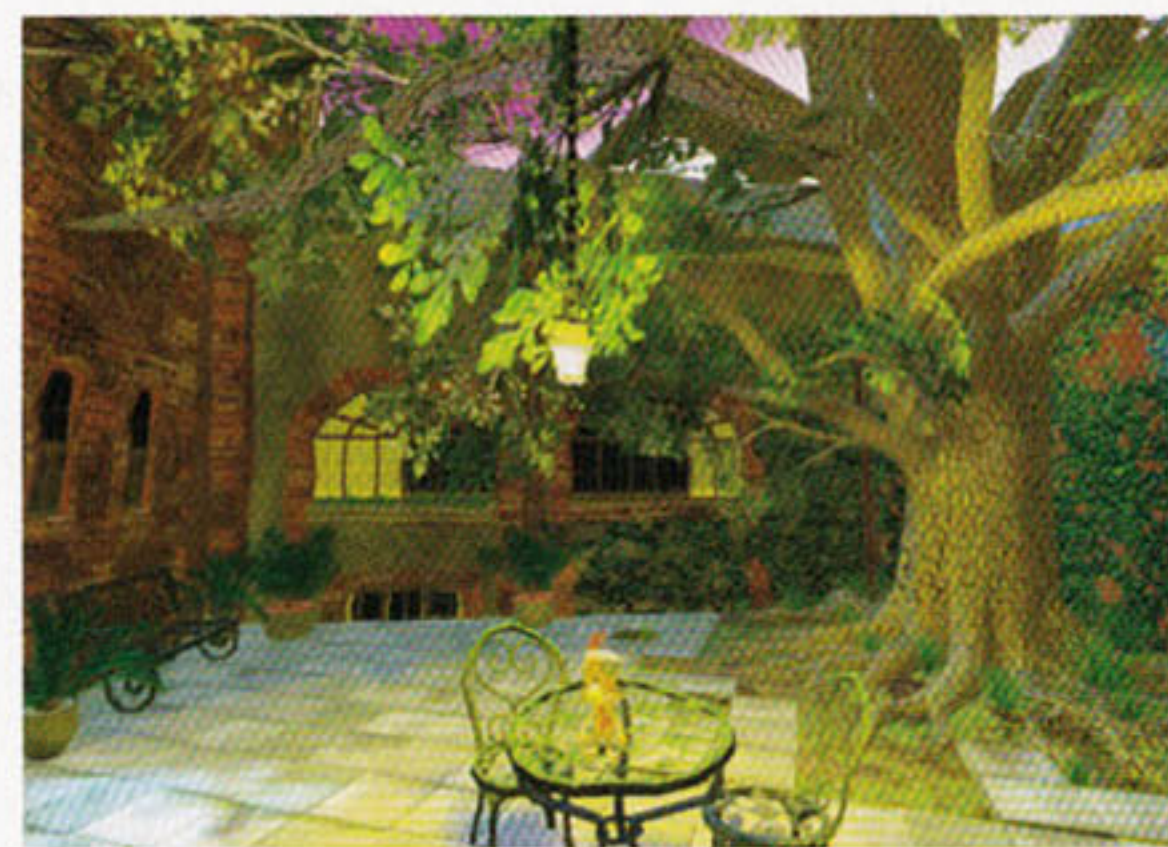
heróica e nobre, ou transformá-la em um vilão de aspecto sombrio. Aparentemente existem três caminhos à escolha: o da espada, das artes negras e o das sombras. Todos garantem diferentes aspectos à jogabilidade, assim como experiências bem divergentes.



Vudu é coisa séria...mais ou menos...

Vudu não é pra jacu, no que depender da desenvolvedora Beep Industries. É que o personagem principal de seu jogo Voodoo Vince é um pequeno boneco vudu que precisa encontrar a Senhora Charmaine - que na verdade é a dona da pequena criatura. No caminho de Vince, vários monstros e armadilhas que precisam ser superadas. Mas se os jogadores estão esperando por um tipo de ação convencional, é melhor irem

tirando o cavalinho da chuva: devido à sua própria natureza, o boneco precisa atacar a si mesmo para atingir seus inimigos. Ficou curioso? Nós também, ainda mais depois de ficarmos sabendo que o bichinho pode utilizar trinta ataques diferentes para se auto-castigar, além de ser capaz de pilotar alguns veículos em certos níveis do jogo. Infelizmente, não foi comentado o mês de lançamento.



Aventurando-se nas alturas de um universo alternativo

Crimson Skies: High Road to Revenge, demonstrou os benefícios que obteve graças ao tempo adicional de desenvolvimento - o que resultou, conseqüentemente, em atrasos em seu lançamento. Gráficos aprimorados, controles refinados, uma nova estrutura de jogo e a adição do suporte ao Xbox Live aumentam as expectativas pelo título. Para quem não está a par do mundo de Crimson Skies: High Road to Revenge, a aventura acontece durante 1930, em um passado alternativo onde a Grande Depressão dividiu os Estados Unidos em várias nações que estão em constante conflito. A luta eventualmente destruiu

os sistemas de rodovias, o que forçou as sociedades emergentes a transformar os ares em rotas de comércio e viagem. Com o tempo, os céus se convergiram em ambientes empesteados pelo tráfego de passageiros e mercadorias e onde esses dois elementos estão, também encontramos os piratas aéreos. Como Natham Zachary, um desses saqueadores, cabe ao jogador abrir caminho no ar para conseguir vingar a morte de seu melhor amigo e de seu mentor. Crimson Skies deixa o jogador optar por onze tipos de máquinas voadoras e muitas missões - são trinta, contando-se somente as secundárias. O

segredo do jogo é conseguir muito dinheiro para pagar bons informantes que revelem as melhores rotas para executar pilhagens, sem contar as possíveis melhorias que podem ser feitas nas armas de suas aeronaves (que utilizam um zeppelin como base).





Quem é máquina sempre aparece...

Arnold Schwarzenegger sempre foi um tanto avesso à ideia de emprestar sua compleição física e seu rosto para jogos de videogames. Pelo menos até que os holofotes da Atari o pegassem com Terminator 3: Rise of the Machines, para o Xbox, baseado no terceiro capítulo da série cinematográfica. Uma das sensações da feira, a presença do ator e de Kristana Loken, a atriz que vai encarnar o vilão do filme que estreia em 2 de julho, nos EUA, foi uma cortesia da própria Atari no primeiro dia do evento. A trama de Rise of the Machines segue o filme homônimo, que traz os acontecimentos de aproximadamente uma década após Terminator 2: Judgement Day, com John Connor, aos 25 anos de idade, vivendo como um pária da sociedade humana. Quando parecia a Connor estar livre das máquinas da Skynet, eis que das sombras do futuro surge T-X (Terminatrix), para sentenciá-lo à morte. A única esperança do pobre coitado repousa em outra criatura de metal, o T-800 (adivinha quem é ele), que veio também do futuro para dar um

basta na Guerra das Máquinas. Terminator 3: Rise of the Machines, será um shooter que acontece em um universo pós-apocalíptico, deixando a cargo do jogador cumprir missões que desafiam o tempo, ou melhor, antes e depois do evento Guerra das Máquinas. O esquema de visualização do T-800 (vivido pelo desafiante) é igual aquele que foi mostrado no primeiro filme da trilogia: infravermelho, com uma série de informações de seus inimigos disponibilizadas. Apesar de tudo, uma das perspectivas de Rise of the Machines é a opção de se jogar com o velho T-800 antes da reprogramação, ainda quando lutava contra os seres humanos rebeldes. Para finalizar, Terminator 3: Rise of the Machines terá 20 níveis, que se dividem desde ruas de centros urbanos até enormes laboratórios, traduzindo muitos dos sons e efeitos sonoros presentes nos filmes. De quebra, o jogo traz um filme exclusivo do diretor do longa-metragem, Jonathan Mostow, que mostra Schwarzenegger às voltas com as origens do Terminator.



Humor negro no console da Microsoft

Grabbed by the Ghouls é um dos títulos que estão sendo levados para o Xbox pela Rare, e que tem a data de lançamento nos Estados Unidos fixada para outubro. A novidade é regada a humor negro e mescla ação com muitas pancadas. Na pele de Cooper, o jogador terá que salvar a namorada que caiu nas garras de fantasmas (originalmente

chamados ghouls). Aventurando-se por uma mansão mal-assombrada conhecida como Ghoullhaven Hall (serão cinquenta salas para explorar), ficará a cargo do jogador encontrar a menina o quanto antes. Grabbed by the Ghouls trará aproximadamente vinte e cinco espécies de adversários: múmias, esqueletos, vampiros e zumbis, que

serão motivo suficiente para causar desespero em Cooper - o nível de desespero irá afetar um medidor de sanidade que lembra aquele que existe em Eternal Darkness, do GameCube.



Star Wars - Republic Commando

O Xbox também tem sua lista de exclusividades, e Star Wars - Republic Commando é uma delas. E on-line. Produto voltado para o Xbox Live, Republic Commando foi apresentado através de um vídeo demonstrativo onde os jogadores assumem o papel de soldados semelhantes aos Stormtroopers do império, batendo de frente com monstros perigosos. Saltou aos olhos o fato de que a aparência das monstruosidades e dos próprios combatentes foge completamente ao estilo que vimos nos filmes da saga Star Wars.



ULTRA 10

ESPECIAL

#22

**YU-GI-OH!,
DRAGON BALL GT
PÔSTER E MUITO MAIS.**

YU-GI-OH!

DRAGON BALL GT

EN NOVAS E ALUCINANTES AVENTURAS

X-BOX na E3

Conker também mudou de endereço

Depois de uma breve pausa desde o Nintendo 64, o esquilo aloprado está de volta para aprontar das suas. Conker: Live and Uncut foi mostrado rapidamente em um vídeo, que não demonstrou com exatidão seus atrativos. Com sua estréia no Xbox, fica óbvio que a Rare de fato se empolgou com a proposta da Microsoft, já que está mudando seus personagens e temas de vez para a caixa preta da empresa de Bill Gates. Lá se vão os áureos tempos em que a Rare produzia jogos exclusivos para a Nintendo.



Mais um da Rare: Kameo

Originalmente um jogo do GameCube, Kameo se tornou uma boa promessa da Rare para o Xbox. Kameo: Elements of Power, foi apresentado na E3 2001 (!), misturando ingredientes de ação e aventura. Na trama achamos a jovem Kameo que invoca e utiliza monstros que coleciona. É claro que ela possui poderes místicos, e também será

auxiliada por 18 monstros com a força dos elementos fogo, planta, rocha, vento e gelo, cada um com seu estilo específico de luta que será útil para resolver os enigmas trazidos pela aventura. Mais de 20 níveis diferentes e 30 zonas estão previstas na versão final, que deverá estar disponível no segundo trimestre de 2004.



Um ninja no caminho da Tecmo e do Xbox

Talvez um dos games mais esperados para o Xbox, Ninja Gaiden está introduzindo a arte ninja de Ryu Hayabusa para uma nova geração de jogadores. Na feira, a Tecmo esteve divulgando muitas imagens da encarnação 128 bits do clássico, que para variar esbanja um visual e grafismos incríveis nos desenhos de personagens. Na aventura, Ryu Hayabusa volta clamando vingança contra o Império Vigor, que exterminou o seu clã. Para tanto, Ryu utilizará sua espada Ryuken. Como já havia sido especulado anteriormente, determinados personagens de Dead or Alive estão presentes nesta recente etapa de Ninja Gaiden - que terá suporte ao Xbox Live.



Sucessos colidem na caixa preta

O Xbox está investindo em versatilidade e originalidade. Marcas famosas fazem parte do arsenal da Microsoft para o aparelho, como Ninja Gaiden (com função on-line) e Star Wars, mas também vemos continuções de sucessos genuínos que se originaram no console (Project Gotham Racing 2 e Halo 2). Para quem reclamava da ausência de RPGs nesta plataforma, True Fantasy Live Brakdown será um prato cheio originário do Japão, assim como Project Breakdown.



CURSO PRÁTICO DE MANGÁ

Chega de ficar desenhando casinhas, homens palitinhos, 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 ROBÔS • 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



Desconto de
30%

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

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

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

PC na E3

Ainda incompleto, mas é o FIFA 2004

Com apenas 20% de seu desenvolvimento concluído, um dos jogos que encheu os olhos do público da E3, foi FIFA 2004. Os visitantes que conseguiram experimentar a versão incompleta disseram que o game agradou, apresentando uma boa evolução em comparação ao anterior. O FIFA 2004 mostrado com exclusividade na feira, trazia os times do Real Madrid, Juventus e Arsenal, todos da Europa. Um comentá-

rio que foi lançado por muitas das pessoas que o testaram na E3, foi o de que o visual dos competidores está muito mais detalhado, possibilitando reconhecê-los mais rapidamente, assim que pisam no gramado. Outros quesitos que tiveram boas notas foram os que dizem respeito à movimentação dos atletas em campo, jogadas especiais

(matar no peito e cabecear) e a animação. O controle sobre a bola também ganhou elogios de todos, e agora existe um atributo que mede a habilidade do jogador com a "gorduchinha". Esta foi a primeira vez que os fãs puderam observar os reservas do lado de fora do campo e, curiosamente, uma partida sem juiz, possibilitando atitudes hostis sem que nenhum competidor fosse repreendido. Ainda em fase de produção, FIFA 2004 ainda trará boas surpresas. O lançamento acontecerá em novembro, para Xbox, PC e PS2. FIFA 2004 terá um modo de jogo on-line.

Estrelas do PC

Os jogos para PC também foram a bola da vez na feira. Dentre tantas novas notícias, também tivemos muitas demonstrações de jogos que já estavam planejados: Doom III (id Software), Half Life 2 (Valve) e Tron 2.0 (Buena Vista Interactive). Falando em novas atrações, é impossível deixar de prestar atenção em Vampire The Masquerade: Bloodlines (Activision) e The Sims 2 (Maxis). Vampire tem um visual muito belo, e é baseado no clássico RPG da White Wolf. Na E3 esteve disponível uma versão jogável da criação da Activision. Com história muito dramática, a desenvolvedora planeja implementar as regras e o sistema que definiram o original de representação. O detalhe é que no caso do jogo, você não precisará imaginar muito para compor o cenário e a ambientação, já que a produtora está fazendo tudo isso por você. O local será Los Angeles, uma cidade empestada por sugadores de sangue. Como acontece com Half Life 2, os modelos de personagens de Vampire trazem expressões faciais convincentes. O enredo parece estar bem escrito, assim como os diálogos



Guerra também foi assunto de jogos na feira

A guerra foi tema bem recorrente na E3, inclusive, foi possível ver soldados passeando nos estandes e também fora do Los Angeles Convention Center para promover jogos com motivos de guerra como Men of Valor e America's Army. Um dos sucessos baseados nisso é Conflict: Desert Storm II - Back to Baghdad, cuja primeira versão foi



lançada há cerca de seis meses. Um dos motivos de tanto patriotismo, conforme disse Steve Baldoni, produtor do jogo desenvolvido pela Gotham Games, é que esse é um assunto que ainda está em alta e que vende bem. Apesar do breve intervalo entre os dois games, Desert Storm II já apresenta melhorias visuais e será multiplataforma: PS2, Xbox e PC.



Rugindo alto, o Hulk da Vivendi é uma das atrações de 2003

Na Electronic Entertainment Expo 2003, o estande da Vivendi Universal ficou verde, com a apresentação do tão esperado game do Hulk, que será lançado em três CD's para PC. A abertura do jogo ficou muito legal, com o Dr. Banner chegando até um posto de gasolina no deserto e confrontando seu medo no espelho do banheiro: o Hulk. Imediatamente, as tropas do Coronel Ryker partem para subjugar o gigante, sem sucesso, já que ele abre uma fenda no solo separando-o dos soldados. O início do game, com o jogador assumindo o controle da fera, se dá quando mais soldados atacam o Hulk com os

recursos disponíveis, como metralhadoras e armas de choque. Por ser um jogo em terceira pessoa, a grande novidade é o tratamento em cel-shading que o Hulk ganhou, passando a impressão de que ele saiu dos quadrinhos para destruir tudo o que encontra pelos cenários do jogo - cá entre nós muito mais interativos do que poderíamos imaginar. É possível executar todos os tipos de ataques nos pobres soldados que se aproximam do verdão: socos, agarrar e socar, arremessar objetos, etc. Os poderosos golpes que o personagem aplicava nas histórias em quadrinhos também são permitidos aqui: pular e dar um soco

destruidor no chão, criar um choque sonoro com o bater de suas palmas e por aí vai. Mas destruir helicópteros e veículos militares é outra prática da criatura que pode ser exercitada à vontade. O uso do teclado pode dificultar um pouco as coisas, já que vários ataques especiais exigem a combinação de teclas. Nada que algumas horas de treino não resolvam. Os requisitos mínimos para jogar The Hulk na sua casa, serão os seguintes: Win 98/ME/2000/XP, P III 700 Mhz, 192 Mb de RAM, 200 Mb livres no HD, placa aceleradora de vídeo com 32 Mb, DirectX 8,1 ou superior (incluso na demo).



A Guerra do Anel em três jogos

Como você já deve estar careca de saber, a ElectronicArts é a única desenvolvedora de games que possui os direitos para levar os filmes da trilogia O Senhor dos Anéis para os consoles da última geração, e considerando-se The Lord of the Rings - The Two Towers que saiu para o PlayStation 2, a empresa está fazendo um belo trabalho. Entretanto, inspirando-se nas obras literárias de J.R. Tolkien, a Vivendi está desenvolvendo três jogos que trazem estilos bastante distintos. O primeiro é Lord of the Rings: War of the Rings para PC, que está chamando atenção por

apresentar conceitos semelhantes aos de Warcraft 3, isso sem contar o grande desafio da equipe de produção, que é detalhar bravamente os combates que são descritos no livro. Já em Lord of the Rings: Middle Earth On-line, o universo criado pelo escritor é transportado mais uma vez para os computadores, só que para ser apreciado por jogadores espalhados na rede virtual - o lançamento que mistura ação e estratégia está marcado para o Natal de 2004. Completando a lista de projetos da Vivendi, temos Lord of the Rings: The Treason of Isengard, para PS2 e Xbox,

que traz aventura e ação baseados no segundo livro da série. O destaque deste último é a possibilidade de jogar cooperativamente ou contra, e estará disponível ainda no segundo semestre deste ano.



STUNTMAN

TODOS OS JOGOS, CARROS E BRINQUEDOS:

Entre com Bindl como o nome do jogador "no menu NEW" do jogo.

Nota: A última letra é um "i". Todos os jogos, carros e brinquedos serão totalmente destravados, aproveite.

TODOS BRINQUEDOS:

Entre com MeFf como o nome do jogador "no menu NEW" do jogo.

TODOS REBOQUES:

Entre com fella como o nome do jogador "no menu NEW" do jogo.

TODOS OS CARROS:

Entre com spiDER como o nome do jogador "no menu NEW" do jogo.

THE THING

VÍDEO ESCONDIDO:

Aguarde cerca de um minuto na tela inicial e veja um novo vídeo.

PERSUADINDO AS PESSOAS:

Quando ninguém quiser fazer nada para você, entre em primeira pessoa e mire sua arma na cabeça do teimoso por três segundos, assim ele fará o que você mandar - mesmo não acreditando muito em você.

FAÇA O MÉDICO SEGUI-LO:

Peça ao médico para seguir você, mesmo quando entrar em combate com o segundo Thing Gigante. Ande até a porta grande da garagem, coloque o médico o mais perto da porta possível, dê o comando para o médico não parar de te seguir, empurre-o para mais perto da porta e feche, acione o mecanismo para abrir a porta, assim o médico não consegue se mexer. Em seguida, dê o comando para ele te seguir

novamente e acione o mecanismo novamente. Você e o médico estarão presos na sala com o segundo Thing Gigante. Use o médico para recuperar sua energia durante esta batalha.

DRAKAN: THE ANCIENT GATES

INVENCIBILIDADE:

Aperte L1 + R2 + L2 + R1 (em ordem) e pressione X, para baixo, triângulo, cima, círculo, direita, quadrado, esquerda durante o jogo. Uma mensagem confirmará a entrada correta do código.

AUMENTAR O NÍVEL:

Aperte L1 + R2 + L2 + R1 (em ordem) e pressione o quadrado, triângulo, círculo, X, direita, para baixo, esquerda, cima, durante o jogo. Uma mensagem confirmará a entrada correta do código.

Nota: Repita este código doze vezes para nivelar o level de seu personagem

SAÚDE CHEIA:

Aperte L1 + R2 + L2 + R1 (em ordem) e pressione o triângulo, para baixo, o círculo, esquerda, quadrado, direita, X, cima, durante o jogo. Uma mensagem confirmará a entrada correta do código.

DINHEIRO EXTRA:

Aperte L1 + R2 + L2 + R1 (em ordem) e pressione o círculo, quadrado, direita, esquerda, X, triângulo, para baixo, cima, durante o jogo. Uma mensagem confirmará a entrada correta do código. Repita o código para ganhar cada vez uns 10.000 adicionais.

NBA STREET

BONAFIDE E CAMPO DE BROAD STREET:

Jogue no City Circuit e acerte o Region 2 City Challenge. Derrote a equipe de Bonafide e desbloqueie o atleta e o campo de Broad Street. Assim vai ficar bem mais fácil vencer a partida.

EQUIPE SSX:

Para ganhar a rapaziada do snowboard, ganhe dez vezes em qualquer um dos modos disponíveis.

ESPN INTERNATIONAL TRACK AND FIELD

SALTO EM ALTURA E SALTO TRIPLO:

Termine entre os 3 melhores nos primeiros oito eventos no trial mode para destravar os eventos salto em altura e o salto triplo.

ARMADILHA PARA ATIRAR:

Consiga ouro em todos os oito eventos regulares e os três eventos bônus para destravar a armadilha para atirar.

SALTO COM VARA:

Entre com "L.A." como um nome no championship mode para destravar o evento de salto com vara. Se você entrar com o código corretamente, você ouvirá um som. Alternativamente, ganhe ouro em todos os oito eventos regulares e pelo menos prata nos eventos salto em altura e de salto triplo.

EVENTOS EXTRAS:

Entre com o código "Montreal" como um nome no championship mode para destravar os eventos bônus como o salto com vara. Se você entrar com o código corretamente, você ouvirá um som.

GOLD METALLIC PLAYER:

Entre com o código "Montreal" como um nome no trial mode. Se você entrar com o código corretamente, você ouvirá um som.

SILVER METALLIC PLAYER:

Entre com o código "Sydney" como um nome no trial mode. Se você entrar com o código corretamente, você ouvirá um som.

BRONZE METALLIC PLAYER:

Entre com "Helsinki" como um nome no trial mode. Se você entrar com o código corretamente, você ouvirá um som.

BROWN METALLIC PLAYER:

Entre com "Roma" como um nome no trial mode. Se você entrar com o código corretamente, você ouvirá um som.

WHITE METALLIC PLAYER:

Entre com "Moscow" como um nome no trial mode. Se você entrar com o código corretamente, você ouvirá um som.

BLUE METALLIC PLAYER:

Entre com "L.A." como um nome no trial mode. Se você entrar com o código corretamente, você ouvirá um som.

LIGHT BLUE METALLIC PLAYER:

Entre com "Munich" como um nome no trial mode. Se você entrar com o código corretamente, você ouvirá um som.

GREEN METALLIC PLAYER:

Entre com "Mexico" como um nome no trial mode. Se você entrar com o código corretamente, você ouvirá um som.

RED METALLIC PLAYER:

Entre com "Tokyo" como um nome no trial mode. Se você entrar com o código corretamente, você ouvirá um som.

SILVER/GRAY METALLIC PLAYER:

Entre com "Athens" como um nome no trial mode. Se você entrar com o código corretamente, você ouvirá um som.

ORANGE METALLIC PLAYER:

Entre com "Atlanta" como um nome no trial mode. Se você entrar com o código corretamente, você ouvirá um som.

SILVER/PURPLE METALLIC PLAYER:

Entre com "Seoul" como um nome no trial mode. Se você entrar com o código corretamente, você ouvirá um som.

UFC THROWDOWN

GANHAR O CINTURÃO DE OURO:

Consiga o cinturão de prata. Depois vá ao modo UFC e inscreva o lutador (que obteve o cinturão) na competição "Free Weight". Basta vencer.

JOGAR COM BRUCE BUFFER:

Consiga o cinturão de ouro no modo "UFC".

JOGAR COM LORENZO FERTITTA:

Consiga o cinturão de ouro no modo "UFC" com um lutador criado por você.

JOGAR COM MARIO YAMASAKI:

Para destravar Yamasaki, consiga o cinturão de ouro com algum lutador inicial.

JOGAR COM DANA WHITE:

Primeiramente, vença todos os desafios com Lorenzo Fertitta. Vá à tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre Fertitta e pressione L1.

JOGAR COM JOHN MCCARTHY:

Vença todos os desafios com Mario Yamasaki. Depois vá até a tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre Yamasaki e pressione L1 no seu joystick.

TEST DRIVE

TODOS OS CARROS E PISTAS:

No menu principal, pressione os botões direita, direita, esquerda, quadrado, cima, L2, L2 e R1. Feito isso,

conseguir três carros extras, entre na SF Drag Race. Selecione o carro Dodge Concept Viper e consiga um novo tempo recorde. Entre com o nome "SOUNDMAX" na tela "Name Entry". O Jaguar XK-R "SoundMAX SPX", o Jaguar XK-R "Analog Devices" e o Aston Martin DB7 SoundMAX SPX" estarão disponíveis.

HEADHUNTER

MODO "DEBUG":

Durante o jogo, pressione os botões R1 e quadrado e, segurando-os, pressione START.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2

ABRIR OS MATERIAIS BÔNUS:

Na tela de título, aperte esquerda, triângulo, direita, triângulo, baixo, círculo, x.

ONIMUSHA: WARLORDS

ROUPAS SECRETAS:

Termine o game e salve. Inicie um novo jogo e a opção Shinnosuke Normal/Special estará disponível.

MINI-GAME SPEED TRAIL:

Consiga todas as 20 Fluorites (pedras azuis) e termine o game. Salve e então a opção speed trail mini-game estará disponível.

D.N.A.

TODAS AS ARMAS E MUNIÇÃO INFINITA.

Na tela de título do game pressione os botões L1 e R1. Ainda com eles pressionados, aperte círculo, círculo, quadrado, quadrado, L2, círculo, L2, quadrado e depois Select. Solte o L1 e aperte o círculo. Por último, solte o R1. Para o truque funcionar, siga as instruções.

ARMY MEN RTS

NOVAS CORES:

Para mudar a cor das equipes no mapa, mantenha R2 pressionado durante o jogo e aperte os seguintes botões: quadrado, triângulo, 2 vezes quadrado, x, círculo.

SUPER SOLDADOS:

Para fortalecer seus soldados, mantenha R2 pressionado durante o jogo e pressione os botões: 2x quadrado, x, triângulo, x, quadrado.

SURPRESA:

Para habilitar uma bela surpresa, mantenha R2 pressionado durante o jogo e pressione os seguintes botões: quadrado, triângulo, 2 vezes esquerda, triângulo, quadrado..

RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X

BATTLE MODE:

Termine o jogo em qualquer nível de dificuldade e com qualquer ranking. Assim, este modo será gravado automaticamente no memory card e ficará selecionável no menu principal.

PRIMEIRA PESSOA NO MODO BATTLE:

Complete o game nas dificuldades easy ou normal com qualquer ranking para habilitar a opção, e assim veja o modo primeira pessoa.

JOGUE COMO STEVE BURNSIDE NO MODO BATTLE:

Pegue os Gold Lugers localizados no escritório do disco 2. A combinação para poder pegar é a seguinte: vermelho, verde, azul e marrom. Habilite dessa maneira Steve no lugar de Chris no modo Battle.

JOGUE COMO ALBERT WESKER NO MODO BATTLE:

Termine o modo Battle com Chris. E jogue com este personagem.

JOGUE COMO UMA CLAIRE DIFERENTE NO MODO BATTLE:

Termine o modo Battle com a Claire original.

LANÇADOR LINEAR NO MODO BATTLE:

Termine o game com ranking A lutando com Chris, Steve Burnside, Albert Wesker e as duas versões de Claire no modo Battle. O lançador aparecerá no inventário na batalha seguinte.

LANÇADOR DE FOGUETES:

Termine o game normal com ranking A em menos de 4:30, sem salvar, sem usar os medicamentos e sem continu- es. Salve Steve do Luger e rapidamente dê o Medicine para o Rodrigo. O lançador de foguetes aparecerá na primeira caixa de itens do game seguinte.

DRIVEN

TODOS OS CARROS:

No menu principal, pressione os botões para cima, para baixo, para a direita, para a direita, para a esquerda, para cima, para cima e para baixo.

TODOS OS PILOTOS (MODO "STORY"):

No menu principal, pressione os botões para baixo, para a esquerda, para cima, para a direita, para a direita, para cima, para baixo e para a esquerda.

TODAS AS PISTAS:

No menu principal, pressione os botões para cima, para cima, para a esquerda, para baixo, para a esquerda, para a direita, para direita e para cima.

GODAI

SELEÇÃO DE FASE:

No menu principal ou durante a jogatina, pressione os botões L1, L2, X, TRIÂNGULO, L1, L2, X e TRIÂNGULO.

VIRTUA FIGHTER 4 CRAZY TAXI

POSES DE VITÓRIA:

Crie um lutador e use-o para alcançar o rank level 2. Segure Soco + Chute + Guarda durante o replay após ganhar a partida para fazer a pose clássica de vitória. Use um lutador criado para alcançar o rank level 3. Segure Soco + Chute durante o replay após ganhar a partida para fazer uma outra pose clássica de vitória.

MODELOS DE VF 1:

Crie um lutador e use-o para alcançar pelo menos o rank level 1. Selecione o lutador e então segure Soco + Chute até a partida começar.

ALTERAR BACKGROUND MENU:

Selecione o "Options" do menu principal, entre em "Settings", então em "Game" pressione L1 + R1.

MODO VERSUS PARA O TRAINING STAGE 1:

Crie um lutador e use-o para alcançar o rank level 1 para destravar o primeiro training stage para o versus mode.

MODO VERSUS PARA O TRAINING STAGE 2:

Crie um lutador e use-o para alcançar o rank level 5 para destravar o segundo training stage para o versus mode.

MODO VERSUS PARA O TRAINING STAGE 3:

Crie um lutador e use-o para alcançar o rank Monarch para destravar o terceiro training stage para o versus mode.

JOGAR COM DURAL:

Derrote Dural no modo Kumite para destravá-la no versus mode.

TRAINING TROPHY:

Complete o trial events no training mode com um lutador criado. Um ícone de um pequeno troféu irá aparecer acima da barra de energia de seu personagem.

BICICLETA:

Mantenha L1 e R1 pressionados. Solte L1 e depois R1. Pressione os dois botões novamente e solte ao mesmo tempo. Em seguida, pressione X. Quando recomçar o jogo, seu carro será substituído por uma bicicleta.

CORRENDO SEM SETAS:

Mantenha R1 e START pressionados, depois de escolher o tempo-limite e antes da tela de seleção de carros aparecer. "No Arrows" vai aparecer no canto inferior esquerdo da tela confirmando a entrada do código.

OUTRO DIA:

Vá até a tela de seleção de personagens e aperte R1. Depois mantenha R1 pressionado, enquanto escolhe um taxista. Se o código entrar, aparecerá a mensagem "Another Day". Quando você voltar ao jogo, verá que muitas coisas mudaram no cenário.

DESTINO DESLIGADO:

Mantenha L1 + START pressionados, antes de aparecer na tela de seleção de personagens. Se o código entrar, aparecerá a mensagem "No Destination Mark", ou seja, você vai jogar sem o indicador de destino.

STAR WARS RACER REVENGE

ANAKIN (EPISODE 1):

Para competir com o jovem Anakin, você terá que conseguir a volta mais rápida em cada pista.

DARTH MAUL:

Para habilitar esse vilão, você deve conseguir um score KO em todas as pistas.

WATTO:

Para desbloquear este personagem, você deve conseguir as três melhores voltas em todas as pistas.

SEBULBA EPISODE :

Vença todos os três torneios com Sebulba, para conseguir desbloqueá-lo.

REPARAÇÕES EFICAZES:

Se sofrer um dano durante uma corrida, mantenha L2 + R2 pressionados. Assim você consegue reparar sua nave sem perder a velocidade.

DARTH VADER:

Desbloqueie Anikin (Episode 1), Watto e Darth Maul. Depois, vença o tournament mode com um deles e Darth Vader ficará disponível.

TRANSWORLD SURF

MASTER CODE:

Aperte Select, Quadrado, Cima(2), Quadrado, Baixo(2), Quadrado, Esquerda(2), Quadrado, Direita(2), Quadrado, Cima, Quadrado, Esquerda, Quadrado, Baixo, Quadrado, Direita, Quadrado, Cima(2), Quadrado e L1 durante o Game Play.

ESPECIAIS COMPLETOS:

Aperte Select, Quadrado, Cima, Quadrado, Baixo, Quadrado, Esquerda, Quadrado, Direita, Quadrado, Baixo, Quadrado e Cima durante o Game Play.

4X4 EVOLUTION

TODOS OS CARROS:

Aperte L1, L2, R1, R2, L1, R1 para destravar todos os 18 carros e cores novas. Para ver os novos carros, vá para o menu do Time Attack, e quando estiver selecionando seu veículo, procure os Fords Classe 3. Você verá diversas Ford Explorer Sport que estão pintadas com cores novas e modificadas.

1 MILHÃO:

Pressione L2, Quadrado, R1, Círculo, R1, L1, Quadrado, R2, Quadrado, R1 para ganhar 1 milhão no modo Carrer.

DIMINUIR A VELOCIDADE DO JOGO:

Pause o jogo e pressione L1, L2, R1, R2, Quadrado, Círculo.

AUMENTAR A VELOCIDADE DO JOGO:

Pause o jogo e pressione L1, L2, R1, R2, Quadrado(2x).

VELOCIDADE DO JOGO NORMAL:

Pause o jogo e pressione L1, L2, R1, R2, Círculo(2x).

STATE OF EMERGENCY

NOTA 1: Essas dicas NÃO funcionam se você estiver segurando uma arma.

NOTA 2: Todas essas dicas devem ser feitas durante o jogo, sem pausar.

INVULNERABILIDADE:

L1, L2, R1, R2, X.

MUNIÇÃO INFINITA:

L1, L2, R1, R2, Triângulo, Quadrado.

PERSONAGENS BAIXINHOS:

R1, R2, L1, L2, X.

PERSONAGENS GIGANTES:

R1, R2, L1, L2, Triângulo.

PERSONAGENS NORMAIS:

R1, R2, L1, L2, Círculo.

TEMPO INFINITO:

L1, L2, R1, R2, Círculo
Cima pessoas
Quadrado, Quadrado,
Triângulo, Quadrado, X,
Cima.

TODAS AS ARMAS:

Pause o jogo: segure L2 e aperte Quadrado, Quadrado, Quadrado, L1, R1, R2, Quadrado, Quadrado, Quadrado, Quadrado, Quadrado.

HABILITE PERSONAGENS NO MODO KAOS:

Spanky: complete o mall level em "revolution"
Freak: complete China Town em "revolution"
Bull: complete o "East Side level" em "revolution".

HABILITE NOVOS ESTÁGIOS NO MODO KAOS:

China Town: Pegue o 1º lugar no ranking no Capitol City Mall (modo Chaos)
East Side: Pegue o 1º lugar no ranking na China Town (modo Chaos).

BRITNEY'S DANCE BEAT

DESTRAVAR O VÍDEO CLIPE DE "BABY ONE MORE TIME":

Consiga 9999 pontos no modo "Audition".

FIFA WORLD CUP 2002

NOVOS TIMES

Para destravar novos times, vença a Copa do Mundo com os times das diferentes regiões:

PARA DESTRAVAR OS TIMES EUROPEUS:

Vença com os times da Europa e da Oceania.

PARA DESTRAVAR TIMES AMERICANOS:

Vença com os times das Américas do Sul e do Norte.

PARA DESTRAVAR OS TIMES AFRICANOS:

Vença com os times da África; Para destravar todos os times asiáticos: vença com os times da Ásia;

PARA DESTRAVAR TIMES DE TODO O MUNDO:

Vença com os times de todas as regiões.

DEUS EX: THE CONSPIRACY

TRAPAÇAS BÁSICAS

Para ativar uma trapaça, vá à tela "Goals-Notes-Images" e pressione os botões L2, R2, L1, R1, START, START, START. As seguintes opções ficarão disponíveis:
God;
Full Health;
Full Energy;
Full Ammo;
Full Mods;
All Skills;
Full Credits;
Tantalus.

ZONE OF THE ENDERS

MODO VERSUS

Termine o Single Player em qualquer nível de dificuldade. Depois termine novamente para liberar mais dois estágios.

PERSONAGENS E NÍVEIS NO MODO VERSUS:

Complete o jogo no nível easy com pelo menos uma nota D.

OUTRO FINAL:

Ganhe um A em todas as chamadas de S.O.S. Haverá uma música nova neste final.

STAR WARS: JEDI STARFIGHTER

DESTRAVAR TUDO NO JOGO:

Na tela de códigos, digite QUENTIN.

DESTRAVAR A "ADVANCED FREEFALL":

Complete os objetivos bônus em Ato 3: Missão 1.

DESTRAVAR A "ADVANCED HAVOC":

Complete os objetivos bônus em Ato 3: Missão 3.

DESTRAVAR A "ADVANCED JEDI STARFIGHTER":

Complete os objetivos bônus em Ato 2: Missão 4

DESTRAVAR A "ADVANCED ZOOMER":

Complete os objetivos bônus em Ato 2: Missão 3.

DESTRAVAR A "REPUBLIC GUNSHIP":

Complete os objetivos bônus em Ato 3: Missão 5.

DESTRAVAR A "SABAOOTH FIGHTER":

Complete os objetivos bônus em Ato 2: Missão 5.

DESTRAVAR A "SLAVE 1":

Complete todos os objetivos escondidos para o primeiro jogador.

DESTRAVAR A "TIE FIGHTER":

Complete os objetivos bônus em Ato 1: Missão 4.

DESTRAVAR A "X-WING":

Complete os objetivos bônus em Ato 1: Missão 3.

DESTRAVAR MODO "FLY-BY":

Na tela de códigos, digite DIRECTOR.

MONSTER JAM: MAXIMUM DESTRUCTION

DESTRAVAR GRAVE DIGGER ANO 1983:

Vença uma temporada no modo "Cash Grab".

DESTRAVAR GRAVE DIGGER EDIÇÃO COMEMORATIVA:

Vença a segunda temporada no modo "Cash Grab".

DESTRAVAR CAMINHÕES DE CAMPEONATO:

Para conseguir uma versão "championship" do caminhão que você está usando, vença uma temporada.

DESTRAVAR THE INCREDIBLE HULK:

Para adquirir o caminhão do Incrível Hulk, vença três temporadas no modo "Cash Grab".

FREQUENCY

HABILITAR TRAPAÇA:

Para ter acesso ao modo "Cheat", pressione os botões para baixo, para a direita, para cima, para a esquerda, para a esquerda, para cima, para a direita e para baixo.

"AUTOCATCHER":

Com o modo de trapaça ligado, durante o jogo, pressione os botões para esquerda, para direita, para direita, para esquerda e para cima.

"MULTIPLAYER":

Com o modo de trapaça ligado, durante o jogo, pressione os botões para a direita, para a esquerda, para a esquerda, para a direita e para cima.

"CRIPPLER" EXTRA:

Com o modo de trapaça ligado, durante o jogo, pressione os botões para a esquerda, para a direita, para a esquerda, para a direita e para baixo.

"BUMPER" EXTRA:

Com o modo de trapaça ligado, durante o jogo, pressione os botões para a direita, para a esquerda, para a direita, para a esquerda e para cima.

"FREESTYLER":

Com o modo de trapaça ligado, durante o jogo, pressione os botões para a esquerda, para a direita, para a direita, para a esquerda e para baixo.

GAME CUBE

TUOK EVOLUTION

TODAS AS ARMAS:

Na tela de "Cheat", coloque o código "texas".

MODOS ZOO E CABEÇAS GRANDES:

Nível Zoo: ZOO (mate todos os animais)

Cabeças grandes: HEID (todos os inimigos com a cabeça grande)

INVENCIBILIDADE:

Na tela de "Cheat", coloque o código "emerpus".

INVISIBILIDADE:

Na tela de "Cheat", coloque o código "slleugh".

MUNIÇÃO ILIMITADA:

Na tela de "Cheat", coloque o código "madman".

DESBLOQUEIE TODOS OS CAPÍTULOS:

Na tela de "Cheat", coloque o código "sellout". Carregue o save e selecione qualquer capítulo. O auto save será desabilitado se você usar este cheat.

ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM

CRÉDITOS:

Termine o jogo e a opção "credits" estará disponível.

SELECIONAR LEVELS:

Termine com sucesso o jogo duas vezes no mesmo save para destravar a opção para pular de fase.

INVENCIBILIDADE:

Termine o jogo três vezes no mesmo save para habilitar a opção de invencibilidade.

FINAIS NOVOS:

Termine o jogo três vezes no mesmo save, todos com trajetos diferentes durante sua jornada.

TELA DO ESQUELETO:

No menu principal de "New Game", "Load Game" e "Options", escolha o "Options" e a foto de Alex irá girar em um esqueleto.

ANIMAL CROSSING:

Reset o GameCube durante o jogo. Comece de novo e o Mr. Resetti aparecerá.

Repetindo outras vezes, novas cenas engraçadas aparecerão.

THE LOST KINGDOMS

CONTROLAR A TELA:

Quando estiver acontecendo um loading, use o analógico para movimentar a barra. Assim como em Castlevania para PSX. Este jogo não tem muitas dicas para habilitar, vai depender mais do seu esforço e de suas habilidades para terminar o jogo. A sua capacidade de desvendar puzzles também será exigida.

SUPER MONKEYBALL 2

NOVO MENU:

Após ganhar todos os games, uma nova opção vai aparecer no menu. Você poderá comprar mais vidas, filmes ou ver os créditos.

FASES DE BÔNUS:

Selecione a opção "Beginner" e complete todas as dez fases no mundo 1 sem usar continue. Assim você desbloqueia 10 fases de bônus da opção "Beginner".

Selecione a opção "Advanced" e complete todas as 30 fases do mundo 2 ao 4 sem usar nenhum continue -com isso você desbloqueia mais 10 fases de bônus do nível "Advanced". Depois disso, selecione a opção "Expert" e complete todas as 50 no mundo 5 ao 10 sem usar nenhum continue, assim você desbloqueia mais 10 fases de bônus "Expert"

OPÇÃO "MASTER DIFFICULTY":

Selecione a opção "expert", complete todas as 50 fases do mundo 5 até o 10 e as 10 de bônus sem usar nenhum continue.

FASES BÔNUS "MASTER DIFFICULTY":

Complete as 10 fases "Master" sem usar nenhum continue -habilita mais 10 fases bônus.

CEL DAMAGE

FASE JUNGLE WORLD:

Entre na tela de seleção de personagens, selecione "Load", e então entre seu nome como "TWRECKSPAD".

FASE SPACE WORLD:

Entre na tela de seleção de personagens, selecione "Load", e então entre seu nome como "BRAINSALAD".

ARMAS RANGED:

Entre na tela de seleção de personagens, selecione "Load", e então entre seu nome como "GUNSMOKE!".

POWER-UPS MOVIMENTADOS:

Entre na tela de seleção de personagens, selecione "Load", e então entre seu nome como "MOVEITNOW".

TODAS AS SEQUÊNCIAS DE FMV:

Entre na tela de seleção de personagens, selecione "Load", e então entre seu nome como "MULTIPLEX!".

MODOS CABEÇÃO:

Durante o jogo, segure L + R + Cima.

JOGAR COMO BRIAN THE BRAIN:

Ganhe o Smack Attack, Gate Relay e Flag Relay em todos os três níveis do Space world para destravar Brian The Brain.

DISNEY'S TARZAN FREERIDE

DESTRAVE TERK:

Termine com sucesso os três desafios de Terk nos níveis finais do jogo para destravar Terk como um personagem jogável.

PERSONAGENS SECRETOS:

Para destravar Jane, em um modo jogável, termine todos os Challenges de Terk no primeiro mundo. Para destravar o Porter (pai de Jane), termine todos os Challenges de Terk no segundo mundo.

ZOOCUBE

DIFICULDADE GOLD:

Para jogar no nível de dificuldade Gold, vença o Pacific Ocean no Classic.

LEVEL SECRETO GULF OF MEXICO:

Para ganhar o level secreto Gulf Of Mexico, complete o Pacific Ocean no Classic.

SEGA SOCCER SLAM

EARTH BALL:

Na tela de título, aperte os botões R, direita, direita, esquerda, X e X.

OLD SCHOOL BALL:

Na tela de título, aperte os botões R, direita, esquerda, esquerda, Y e X.

8 BALL:

Na tela de título, aperte os botões R, direita, cima, cima, Y e Y.

KID'S BLOCK BALL:

Na tela de título, aperte os botões R, esquerda, direita, direita, Y e Y.

KID'S PLAY BALL:

Na tela de título, aperte os botões R, direita, cima, baixo, X e Y.

BIG HEAD MODE:

Na tela de título, aperte os botões R, L, cima, cima, Y e Y.

TODOS OS TIMES:

Na tela de título, aperte os botões X, Y, baixo, baixo, baixo e baixo.

UNIVERSAL STUDIOS

NOITE:

Termine todas as atrações e o dia dará lugar à noite.

PONTUAÇÃO FÁCIL:

Veja o espetáculo do Waterworld várias vezes e consiga cem pontos após cada um deles.

DINHEIRO FÁCIL:

Para conseguir dinheiro sem dificuldade, apanhe lixo no parque e volte a jogá-lo no chão.

ATTRACTION MODE:

Recolha os oito selos. Depois, fale com Woody Woodepecker, junto ao globo. Durante a conversa, selecione o show de magia. Deixe os créditos terminar e regresse à tela de título. Se tudo correr bem, este modo ficará disponível.

MADDEN NFL 2002

PONTUAÇÃO PARA CRIAR UM JOGADOR:

Crie um jogador e selecione a opção edit player. Na lista, use o comando pra baixo ou pra cima para encontrar seu jogador. Depois pra direita para escolher o Status. Aperte o botão A duas vezes e você terá pontos ilimitados para distribuir para o seu jogador.

EXTREME-G 3

TURBO E ESCUDO INFINITOS

Na tela de Press Start, aperte L+R (juntos), Z, L+R (juntos), Z.

GAUNTLET: DARK LEGACY

INVENCIBILIDADE:

Digite seu nome como INVULN.

SUPER SHOT COM O CROSSBOW:

Digite seu nome como "SSHOTS".

TRIPLE SHOT PERMANENTE:

Digite seu nome como MENAGE.

REFLECT SHOT PERMANENTE:

Digite seu nome como REFLEX.

POJO PERMANENTE:

Digite seu nome como EGG911.

ANTI-DEATH PERMANENTE:

Digite seu nome como 1ANGEL.

INVISIBILIDADE PERMANENTE:

Digite seu nome como 000000.

VISÃO X-RAY PERMANENTE:

Digite seu nome como PEEKIN.

FULL TURBO PERMANENTE:

Digite seu nome como PURPLE.

ENCOLHER E CRESCER PERSONAGEM:

Digite seu nome como DELTA1.

TER SEMPRE 9 POÇOS E CHAVES:

Digite seu nome como ALLFUL.

MUITO MAIS VELOCIDADE:

Entre seu nome como XSPEED.

ARREMESSO MAIS RÁPIDO:

Digite seu nome como QCKSHT.

10,000 EM GOLD POR LEVEL:

Digite seu nome como 10000K.

DWARF COMO GRANDE JESTER:

Digite seu nome como ICE600.

DWARF COM ROUPA DE S&M:

Digite seu nome como NUD069.

JESTER STICK COM SMILE:

Digite seu nome como STX222.

JESTER STICK COM CAPACETE:

Digite seu nome como KJH105.

JESTER STICK COM MOHAWK:

Digite seu nome como PNK666.

KNIGHT COMO CENTURIAO:

Digite seu nome como BAT900.

KNIGHT COMO NINJA:

Digite seu nome como TAK118.

KNIGHT TOTALMENTE CARECA:

Digite seu nome como STG333.

KNIGHT COMO GARÇONETE:

Digite seu nome como KAO292.

KNIGHT ROUPA 1:

Digite seu nome como CSS222.

KNIGHT ROUPA 2:

Digite seu nome como ARV984.

KNIGHT ROUPA 2:

Digite seu nome como DIB626.

KNIGHT QUARTERBACK:

Digite seu nome como RIZ721.

FANTASY GAMES

Playstation
Playstation 2
Game Cube
Game Boy Advanced
Dream Cast

8 vezes CHEQUE
ou 06 vezes no CARTÃO

Fones:
(0XX11) 3328-6807
(0XX11) 3328-6808

Box - 404
(Ao lado do Colégio São Bento)
CEP: 01033-050 - Centro - SP



MARIO PARTY 4

SÓ PARA PROS:

Vençam o story mode em todos os níveis de dificuldade e conseguirão desbloquear uma opção indicada só mesmo para especialistas.

SUPER MONKEY BALL

NÍVEL DE BÔNUS:

Termine todos os níveis, em qualquer dificuldade e terão acesso a um extra, durante os créditos. A ideia é apanhar o maior número de bananas, enquanto fogem das letras que vão caindo.

MASTER MODE:

Termine o jogo em modo Expert, sem usar continues, e acesse um modo ainda mais bocado.

CONTINUES INFINITOS:

Por cada 2.500 pontos que você conseguir nos três minigames, arrecade um continue extra. Quando chegar às nove, já não precisa se preocupar mais, porque você ganha continues ilimitados.

UFC: THROWDOWN

LIBERAR BRUCE BUFTE:

Ganhe os cinturões Silver e Gold com todos os lutadores Middleweight

LIBERAR GAROTA DO ROUND:

Ganhe o cinturão Silver com todos os lutadores imediatamente disponíveis

LIBERAR DANA WHITE:

Ganhe os cinturões Silver e Gold com todos os lutadores Lightweight

LIBERAR JOHN MCCARTHY:

Ganhe os cinturões Silver e Gold com todos os lutadores Heavyweight

LIBERAR ESTILO KARATE:

Vença o Career Mode com um lutador Sumo

LIBERAR ESTILO KUNG-FU:

Vença o Career Mode com um lutador Kickboxe

LIBERAR ESTILO NIN-JITSU:

Vença o Career Mode com um lutador Karate

LIBERAR LORENZO FERTITTA:

Ganhe os cinturões Silver e Gold com todos os lutadores Welterweight

LIBERAR MARIO YAMASAKI:

Ganhe os cinturões Silver e Gold com todos os lutadores Light Heavyweight

IKARUGA

LIBERAR OPÇÃO GAME MODE:

Vença o jogo na dificuldade Normal sem usar Continues ou jogue um total de vinte horas

LIBERAR GALERIA 1:

Vença o Trial Mode sem usar Continues ou jogue um total de cinco horas

LIBERAR GALERIA 2:

Vença o jogo em qualquer dificuldade ou jogue um total de dez horas

LIBERAR TESTE DE SOM:

Vença o jogo na dificuldade Easy sem usar Continues ou jogue um total de quinze horas



AIR FORCE DELTA STORM

Reset no meio do game usando joystick

Pressione o Start + seta para trás por alguns segundos

DESABILITANDO O PARENTAL CONTROL:

Pressione X, Y, L, X e a senha volta para o default

VÍDEO BÔNUS:

Escolha no Xbox a opção standart DVD player e veja um pequeno vídeo bônus.

BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON

DESTRAVAR "BRUCE'S CHALLENGES":

Termine o jogo uma vez.

MODO "HARD":

Termine o jogo uma vez para ter acesso à dificuldade "Hard".

ODDWORLD: MUNCH'S ODYSSEE

SINAL DE INHABINTS

No nível de Splinterz Manufacturs, quando você estiver com Glukkon Splinterz, olhe para a mesa pra ver um sinal de Inhabints.

SALTE MAIS ALTO COM MUNCH:

Assim que você saltar da água, pressione imediatamente o botão A.

RALLISPORT CHALLENGE

CORRIDAS NO MODO ENDURANCE:

Nomeie seu corredor como TheLongHaul

ACESSE A PISTA DOWNHILL

Nomeie seu corredor como Geronimo

HUNTER THE RECKONING

TODAS AS ARMAS:

Aperte B, cima, esquerda, baixo, direita, B (2x) durante o jogo. Fazendo isso você habilitará todas as armas.

SOUND TEST:

Aperte esquerda (2x), B ou direita (2x), B durante o jogo. Assim você poderá escutar todas as músicas do jogo.

NIGHTMARE MODE:

Termine o jogo e a opção "Nightmare Mode" estará disponível.

PANZER DRAGOON ORTA

PANZER DRAGOON:

Para desbloquear o PD original na opção Pandora's Box, complete o shooter uma vez ou acumule cinco horas de jogo.

SELEÇÃO DE EPISÓDIOS EM PD:

Para ter acesso a esta opção no Panzer Dragoon original, vá até ao menu principal do mesmo e pressione: 2x CIMA, 2x BAIXO, ESQUERDA, DIREITA, ESQUERDA, DIREITA, X, Y, BRANCO.

CONTINUES INFINITOS EM PD:

Para ter acesso a esta opção no Panzer Dragoon original, vá até ao menu principal do mesmo e pressione: CIMA, X, DIREITA, Y, BAIXO, BRANCO, ESQUERDA, Y, CIMA, X.

QUANTUM REDSHIFT

CHEAT MODE:

Para desbloquear o menu de cheats, basta escrever: CHEAT como nome.

TURBO INFINITO:

Para ganhar este power-up, basta escrever: FishFace no menu de cheats.

CAPCOM VS SNK 2 EO

TRÊS CONTRA UM:

Escolha qualquer lutador na tela de seleção de personagens e pressione um botão à sua escolha. Deixe o tempo acabar e o jogo começará no modo One on Three Tag Team.

OPÇÕES DE COR:

Quando estiver editando as cores da personagem, pressione Start para habilitar mais opções no lado esquerdo da tela.

GAME BOY ADVANCE™

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

EXTRAS:

Para ter acesso a diferentes tipos de "extras", finalize o jogo, com 100% e pegando todas as medalhas de ouro, o número de vezes correspondente ao extra na lista abaixo:

- 1: Skatista Wolverine;
- 2: Estágio "The Zone";
- 4: Estágio "The Zone - Speedy Level";
- 5: Skatista Shaun Palmer;
- 6: Estágio "The Zone - Rail Level";
- 7: Skatista Mindy;
- 8: Estágio "The Zone - Geo Level";
- 9: Estágio "The Zone - Fan Level";
- 10: Modo "Stud";
- 11: "Perfect Rail Balance";
- 12: Especial ilimitado;
- 13: "Perfect Manual Balance";
- 14: Skatistas pequenos;
- 15: Modo "Câmera lenta";
- 16: Modo "Turbo";
- 17: Skatistas grandes;
- 18: Física lunar.

VÍDEOS:

Para ter acesso aos vídeos de cada skatista, consiga medalhas de ouro em cada evento competitivo.

WARIO LAND 4

OUVIR CDS:

Quando você conseguir algum CD durante o jogo, você poderá ouvi-lo. Basta ir à "Sound Room".

KARAOKÊ:

Vá até a "Sound Room", deixe o cursor sobre a opção "Exit" e pressione os seguintes botões, todos junto: R, L, SELECT, START e para cima.

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER

SENHAS PARA TODAS AS FASES:

- 01 - 3NKFZ8
- 02 - 9MD1WV
- 03 - XTN4F7
- 04 - 5BVPL2
- 05 - 9D6F0S
- 06 - TSCNB4
- 07 - CSJTQZ
- 08 - BNPXZ9
- End - GH9MR

BATMAN VENGEANCE

TODAS AS FASES:

Para ter acesso às seguintes fases, entre com o código correspondente:

- Segunda: GOTHAM;
- Terceira: BATMAN;
- Quarta: BRUCE;
- Quinta: WAYNE;
- Sexta: ROBIN;
- Sétima: DRAKE;
- Oitava: BULLOCK;
- Nona: GRAYSON;
- Décima: KYLE;
- Décima primeira: BATARANG;
- Sécima segunda: GORDON;
- Décima terceira: CATWOMAN;
- Décima quarta: BATGIRL;
- Décima quinta: ALFRED.

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY

LIBERE ALGUNS SEGREDOS:

- Série Queen - Vença as séries Pawn, Knight e Bishop no Expert, no modo Hard.
- Dificuldade Máxima - Vença as séries Pawn, Knight, Bishop e Queen no Expert, no modo Hard.
- Sly Joker - Vença as séries Pawn, Knight e Bishop no Standard, no modo Hard.

CONTRA ADVANCE: THE ALIEN WARS

SENHAS PARA FASES COM 99 VIDAS:

- Fase 2 - Y4HC1B L5P212 34ZWF1
- Fase 3 - WXJD1Z JHSJ1Q KKNKY1
- Fase 4 - ZWJF1J MGSL1B GP3LQB
- Fase 5 - G3421N TDN51N C3BV2C
- Fase 6 - W3MJ1S J4VP1N YY24BD

COMPLETE SUA COLEÇÃO!

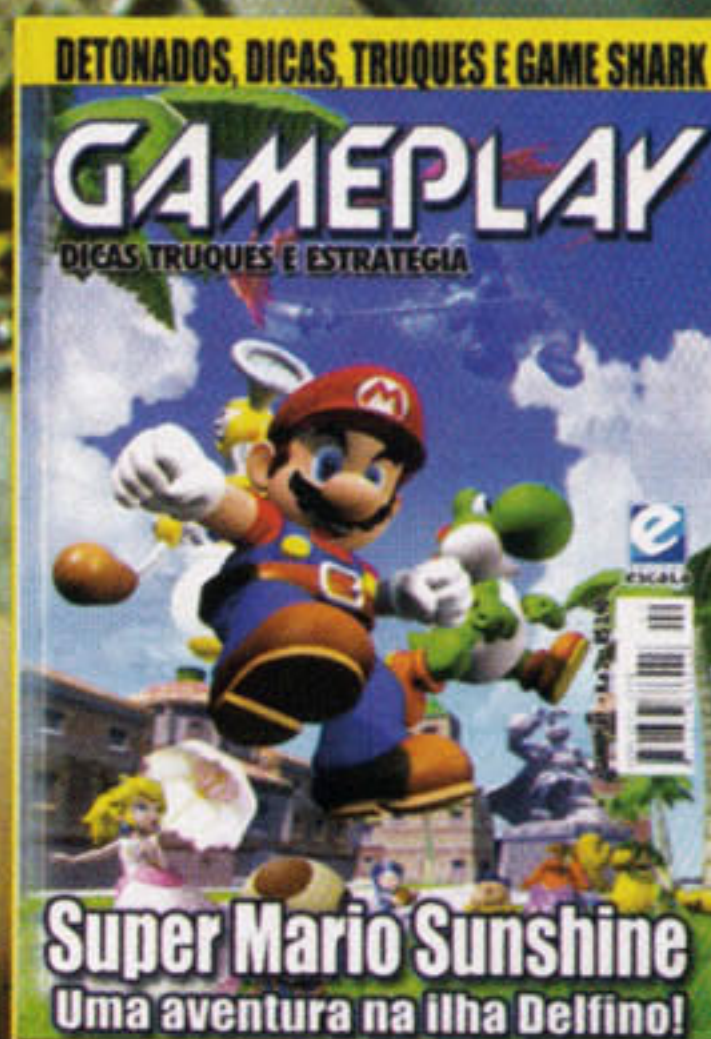
GAMEPLAY

DICAS, TRUQUES E ESTRATÉGIAS

Conheça outras revistas com os mais variados assuntos. Consulte nosso site: www.escala.com.br ou através do telefone (0**11) 3966-3166



L-GPLAY 01
R\$ 4,90



L-GPLAY 02
R\$ 3,90

() L-GPLAY 01 R\$ 4,90
() L-GPLAY 02 R\$ 3,90

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 a 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.
MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE (0**11) 3966-3166
www.escala.com.br

(CONTINUAÇÃO)

06. FOREST HEAVEN

Use o Boomerang nas duas plantas que bloqueiam a outra porta e entre. Use o Boomerang para arrebentar as plantas nessa sala e use a Deku Leaf para planar até o baú. Abra-o para ganhar mais um Joy Pendant e entre na porta. Use o Boomerang para arrebentar os cinco

fios que prendem a flôr gigante, fazendo-a cair e abrir uma passagem no chão.

Volte até a sala onde havia várias flores roxas e espinhos gigantes nas paredes e use o Boomerang para matar a planta que bloqueia um baú no chão da sala, para ganhar outro Knight's Crest.

Agora volte até a sala da flôr gigante e desça no buraco que ela abriu e entre pela porta. Use o Boomerang para matar todos os bichos e salte pelas plataformas até a porta, mate as ChuChu Jelly no caminho e entre.

Salte na flôr no meio da sala e depois salte até o baú, abra-o para achar 10 rupees e use o Boomerang nos fios que seguram a flôr para fazê-la cair. Desça sobre a flôr e rebata o tiro do Octorok, use a Deku Leaf para impulsionar a flôr pelo corredor com água. Salte na outra margem e acabe com as ChuChu Jelly. Entre na porta.

Suba pelo caminho em volta da

árvore onde está o baú e use o Boomerang para ativar os cinco botões, fazendo com que a porta para o baú se abra. Pegue a Big Key dentro do baú e mate os dois monstros que vão chegar fazendo com que uma porta se abra. Volte para o alto da árvore e use o Grappling Hook para chegar até a porta.

Volte para a sala com a flôr gigante e use a Deku Leaf para acionar o mecanismo, pule na planta, salte no meio do vento e use a Deku Leaf para flutuar até o alto. Arrebente as duas plantas que bloqueiam a única porta dessa sala que você ainda não foi e entre.

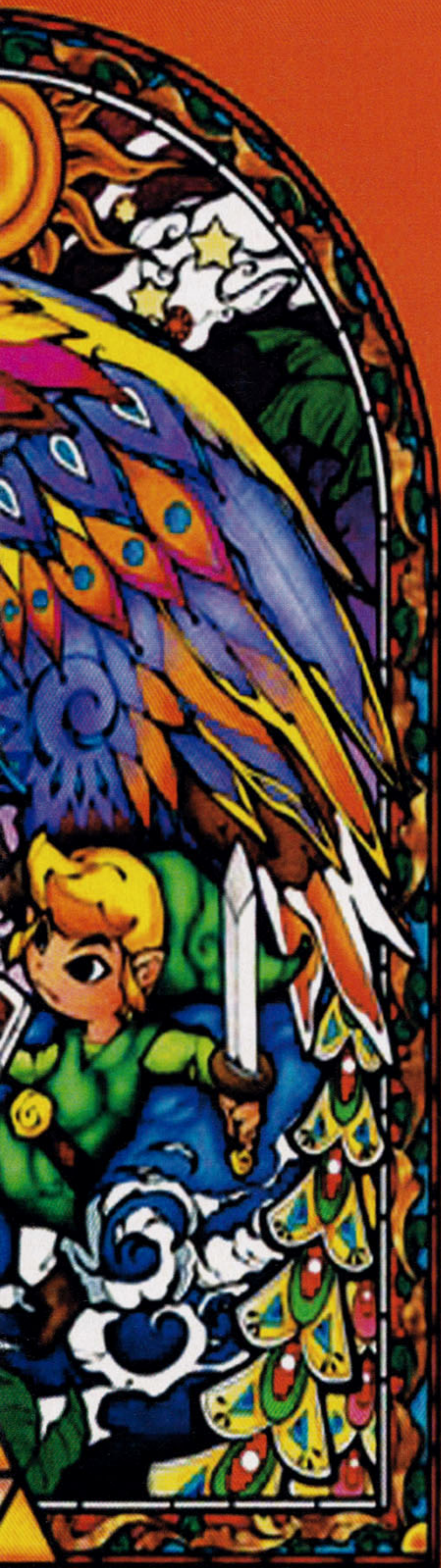
Acabe com os dois bichos dessa sala e abra o baú que aparece para ganhar mais um Joy Pendant. Entre na porta e na próxima sala arrebente todas as sementes no chão, pegue um bastão que uma delas deixa e acenda-o no fogo, queime a proteção de madeira em cima do caldeirão e abra a porta para o chefe.

Assim que você chegar perto da flôr ela engolirá Makar, se fechará e grudará no teto com um monte de tentáculos. Fique rodando em volta dela e use o Boomerang até arrebentar todos os tentáculos. Ela irá cair e se abrir, dando-lhe a chance de usar sua espada. Assim que você der alguns golpes nela, ela se fechará e lhe cuspirá para longe; repita a operação por mais três ou quatro vezes e ela já era. Se você precisar de life, corte a grama perto das paredes da sala para achar alguns corações.

Após conversar com Makar, pegue o coração e entre no portal para voltar até a Great Deku Tree que lhe entregará Farore's Pearl.

07. A ÚLTIMA PÉROLA





Hora de voltar até o barco e partir para a próxima ilha que fica a NorthWest (Noroeste) de onde nós estamos (ela está marcada em seu Sea Chart) para encontrar Jabun, que tem a última pérola.

Assim que você chegar à Greatfish Island (Ilha Grande Peixe), verá que a ilha foi completamente destruída e que Ganon deixou uma espécie de maldição na ilha. Logo, seu velho amigo Rito aparecerá e lhe dirá que Jabun conseguiu escapar da ilha, e que ele foi para Outset Island.

Agora temos um novo problema, Jabun está a salvo, mas está selado dentro de uma caverna e para entrarmos lá precisaremos de bombas. Pior que isso só mesmo o fato dos piratas também estarem sabendo o paradeiro de Jabun e estarem tentando entrar na caverna.

Para sua sorte, os piratas também não conseguiram entrar na caverna, então rumaram para Windfall Island em busca de bombas.

Volte até o barco e vá para Windfall Island. Assim que você chegar, vá até a casa à direita de onde está seu barco (a que tinha um dos garotos escondidos atrás), suba pelas vinhas atrás da casa e entre no buraco no telhado para ver os piratas roubando bombas do vendedor.

Tetra dirá aos piratas para andarem rápido e partirem, mas eles pedirão para passar a noite na ilha. Tetra de início recusa, mas ela consegue lhe ver e então aceita partir somente ao amanhecer (por que ela está ajudando você?).

Bom, agora temos tempo de sobra, já que com a maldição de Ganon nunca irá amanhecer...

Repare que Mako não consegue

lembrar a senha do navio e pergunta para o outro pirata, que lhe responde alguma coisa (a senha varia cada vez que você joga) copie essa senha (ou decore-a) e siga em direção ao local onde tem um túmulo. Salte para o navio pirata e siga até a porta e tente entrar. Alguém vai lhe perguntar o password (senha), escreva o que os piratas falaram e entre.

Desça a escada e fale com seu velho amigo pirata. Dessa vez seu desafio é pular de corda em corda antes que a porta se feche. Aperte o botão e comece, quando você conseguir chegar do outro lado, abra o baú e pegue as bombs (bombas).

Hora de voltarmos para Outset Island. Siga até o local onde você colocou os três porquinhos para ver o que aconteceu com eles.

Volte até seu barco e rume para a parte de trás da ilha. Agora é o momento certo para você começar a catar os tesouros no mar, pois você já pode carregar uma boa quantidade de rupees.

Entre no redemoinho na parte de trás da ilha e acerte por volta de seis bombs na grande pedra que parece uma espécie de porta meio rachada. Entre e ganhe sua última pérola com Jabun, a Nayru's Pearl. Após você sair da caverna, seu barco lhe dirá que a maldição de Ganon foi quebrada graças à pérola que Jabun lhe deu e marcará os locais que você deve colocar as pérolas no seu Sea Chart.

08. TOWER OF THE GODS

Siga para as três ilhas marcadas em seu Sea Chart. Cada uma delas terá uma estátua, coloque as pérolas nas estátuas e uma torre gigantesca se erguerá do fundo do mar. Assim que você colocar a terceira pedra, você será atirado para o local onde essa torre aparece. Entre nela com seu barco.

Siga para a direita, repare que a água sobe e desce dentro dessa torre. Quando a água estiver alta, suba na plataforma, pegue a estátua à direita da porta e coloque-a sobre o local brilhante no chão para abrir a porta. Entre.

Agora você começará a encontrar ChuChu Jelly elétricas. Para matá-las, acerte-as com o Boomerang e depois bata com sua espada, enquanto elas estiverem paralisadas.

Quando a água do fosso descer, pegue uma das caixas e coloque-a no local que está brilhando, suba pela escada, espere a água subir e descer novamente e siga pela ponte mágica. Do outro lado, pegue a estátua e volte para a sala anterior (cuidado para não cair quando a ponte some). Coloque a estátua sobre o pequeno buraco no chão embaixo do telhado à esquerda da porta.

Ignore essa passagem que se abriu, volte para seu barco e entre pela porta que aparece quando a água desce. Use bombas para destruir as paredes rachadas quando a água sobe para encontrar um baú com o Dungeon Map. Volte para a sala anterior e siga pela passagem que você havia

aberto antes. Coloque as duas estátuas nos lugares certos e entre pela porta.

Seu objetivo nessa sala é montar uma trilha de caixas de modo que você possa chegar até o outro lado com um bastão aceso para poder acender as duas tochas. Abra o baú que aparece para ganhar uma chave. Volte à sala anterior e repare que nessa sala também existem três paredes que podem ser quebradas. Destrua-as com o canhão do seu barco.

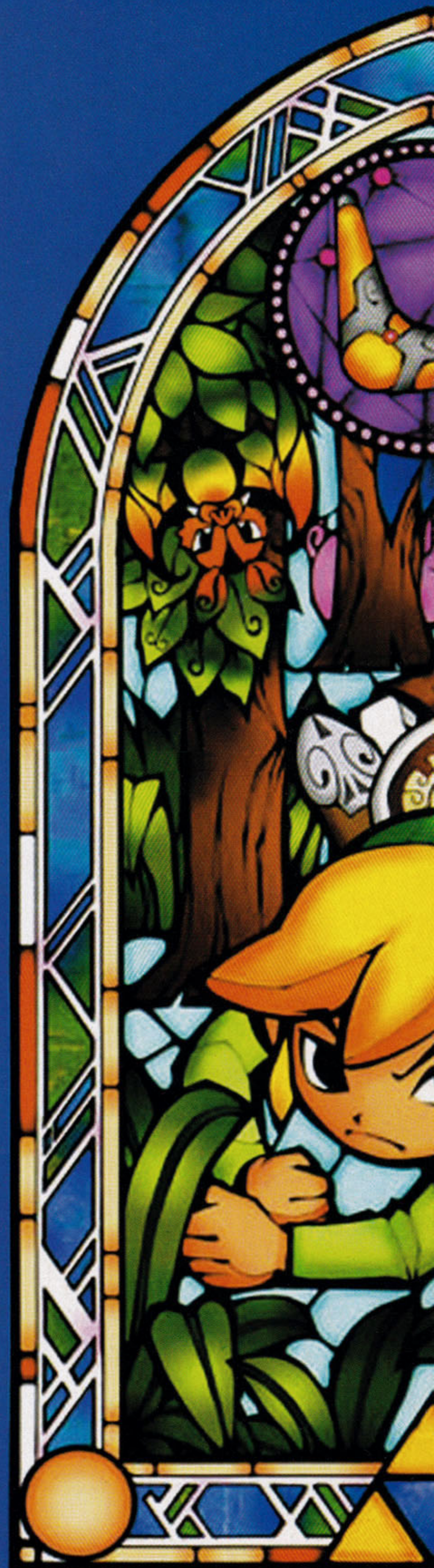
Repare que existem duas tochas apagadas quando a água desce. Pegue dois bastões no alto da escada, e use-os para acender as duas tochas, o que fará aparecer mais um baú contendo um Joy Pendant. Entre pela porta no alto da escada e abra o baú para encontrar o Compass. Volte e entre pela porta trancada.

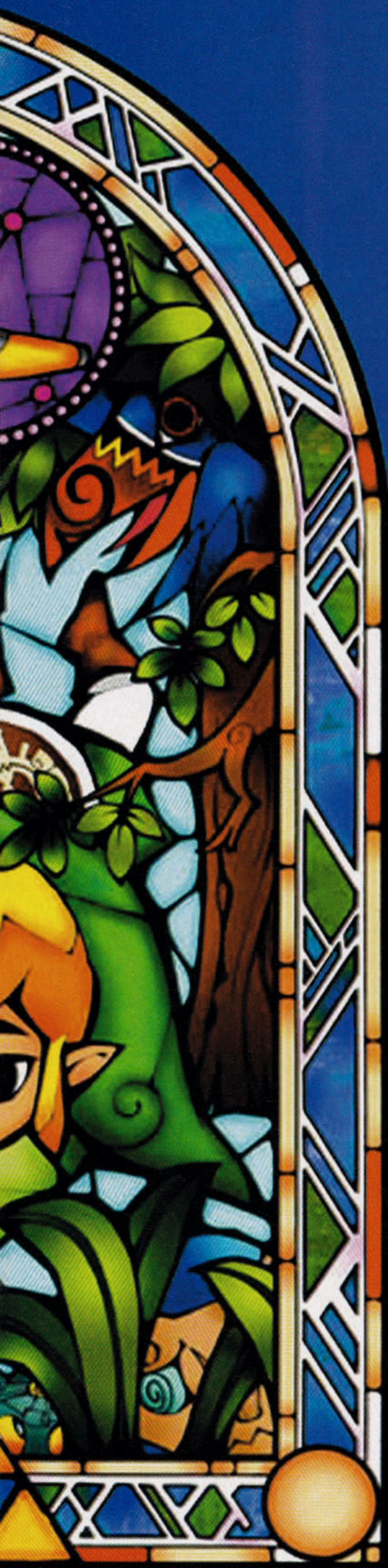
Acabe com as ChuChu Jelly dessa sala para fazer aparecer uma escada, pegue a estátua, volte para a sala anterior e coloque-a no lugar certo (embaixo do telhado em frente à outra porta).

Siga por essa nova passagem que se abriu. Leve as duas estátuas para o outro lado contornando a armadilha no meio da sala (evite ser visto pelo pontinho vermelho que fica rodando) e coloque-as nos lugares certos, suba no outro local e isso ativará os elevadores.

Suba pelos elevadores e entre na porta. Na próxima sala siga pela única porta aberta, atravesse o fosso usando a plataforma e siga pela próxima porta.

Nessa sala siga até o final pela escada mágica e leia a placa. Aperte R para acordar a estátua e faça-a segui-lo pelo caminho sinuoso. No final, pegue-a e salte para a porta. Carregue-a até a sala onde havia mais duas portas trancadas e ela irá até o pedestal, fazendo aparecer uma placa. Use





o Wind Waker e aprenda a Command Melody (Melodia de Comando). Siga pela outra porta.

Use o Grappling Hook para atravessar o fosso e suba no botão para liberar a porta. Na próxima sala, use o Grappling Hook novamente, chame a estátua e pare sobre o botão para criar uma ponte mágica. Use a Command Melody e atravesse a ponte com a estátua. Volte até a sala anterior e deixe a estátua sobre o botão. Entre na porta que se abriu usando o Grappling Hook.

Nessa sala você encontrará o primeiro de muitos cavaleiros. Para matá-lo fique com L-Target nele até o botão de contra-ataque aparecer, role ou salte por cima dele e acerte-o pelas costas. Faça isso até sua armadura arrebentar, deixando-o totalmente vulnerável a seus golpes. Lembre-se de pegar a Knight's Crest que ele deixa quando morre!!!

Abra o baú para ganhar o Hero's Bow (Arco do Herói) e volte para a sala anterior. Atire uma flecha no olho na parede e leve a estátua para a outra sala saltando pelas plataformas.

Volte para a sala anterior à que você pegou a primeira estátua e suba na plataforma. Mate o fantasma com flechas e atire mais uma no olho para fazer aparecer mais uma plataforma. Pule nela e entre pela porta no alto.

Para matar essas estátuas, jogue bombas na boca delas quando elas pararem. Abra o baú e ganhe mais um Joy Pendant. Volte para a sala com as duas estátuas e entre pela última porta. Salte para a água e entre na porta. Siga saltando pelas plataformas e atirando flechas nos olhos para abrir dois baús, contendo uma chave e um Joy Pendant (para o segundo baú aparecer, atire no olho sobre a porta).

Retorne para a sala anterior e jogue duas estátuas em um dos pratos da balança. Pule para o outro e salte para a porta mais acima. Suba no bloco na próxima sala e use a Deku Leaf para planar por cima dos lasers. Chame a estátua e comande-a para ela atravessar os lasers e parar em cima do botão, desligando-os.

Volte para a sala anterior e jogue a estátua em um dos pratos da balança. Jogue outras três estátuas no outro prato e pegue a estátua importante. Vá para a próxima sala e siga pelo portal.

Coloque as duas estátuas nos botões e suba no outro para desligar os lasers. Abra o baú e pegue a Big Key. Mate as duas estátuas usando L-Target para desviar delas e acertando o botão em suas costas. Siga pela porta.

Siga pela escadaria lançando flechas nas armadilhas azuis e desviando da vermelha e siga pela porta do chefe.

Esse chefe é mais difícil que os outros. Não caia para fora da plataforma ou você levará choques. Atire flechas nas duas mãos do chefe e depois nos seus dois olhos. Ele cairá no chão, jogue uma bomba nele e repita a operação por mais duas vezes e ele já era. Para desviar de seus ataques, role bem rápido. Pegue o coração e entre no portal.

Suba a escada e use o Grappling Hook no sino para finalizar essa Dungeon.

09. HYRULE E A MASTER SWORD

Agora que os deuses o reconheceram como um herói, seu verdadeiro desafio começará. Entre no castelo. Tudo está paralisado no tempo, mas você ainda pode interagir com o cenário. Desça a escada e note que uns pedaços do chão

são mais claros, formando a Triforce. Empurre os triângulos para esses pedaços e a estátua se mexerá, revelando uma passagem. Entre e pegue a Master Sword (Espada Mestre) no pedestal.

Agora que você está em posse da Master Sword, todo o castelo descongelará, acabe com todos os inimigos e volte para seu barco. Entre no portal para voltar até a superfície e siga para Outset Island se você já tiver 10 Knight's Crest. Entregue-as para Orca e ele lhe ensinará o Hurricane Spin (Giro do Furacão).

Se no caminho você encontrar algum furacão com Gales, o deus dos ventos, caia no furacão e acerte três flechas nele. Imita os movimentos dele com o Wind Waker e você ganhará a Ballad of Gales (Balada de Gales) que serve para lhe teleportar usando os furacões.

Se você também já tiver 20 Joy Pendants, siga para Windfall Island e entregue-os para a professora para ganhar a Cabana Deed (Escritura da Cabana). Volte até o túmulo e use o Wind Waker no personagem dançando. Não

precisa tocar nada, somente deixe-o em 3/4. Depois repita a música que ele vai dançar para aprender a Song of Passing (Música da Passagem) que transforma o dia em noite e vice-versa.

Mostre a foto que você tirou de Lenzo com a garota para as duas mulheres conversando de dia, para ganhar mais um Treasure Chart. Fale com o esquimó duas vezes e aceite ajudá-lo para ganhar uma flôr. Agora você deve firmar contratos com outros mercadores para que eles forneçam produtos à loja dele.

10. O RETORNO À FORSAKEN FORTRESS

Siga para o terceiro quadrado mais ao norte e entre no buraco na ilha para falar com a fada e ganhar a bolsa que lhe permite carregar 5000 rupees. Agora siga para Forsaken Fortress e arrebente a porta com seu canhão.

Suba a escada e siga até as luzes dos holofotes. Quando você chegar perto da porta, uma figura de preto aparecerá atrás de você. Ele é um dos seguidores de Ganon. Rebata sua magia com Master Sword e ele cairá no chão, continue acertando-o com a Master Sword. Se ele ficar se teleportando atrás de você, use o contra-ataque para acertá-lo.

Abra o baú assim que acabar com o monstro para achar o Skull Hammer (Martelo Caveira) e entre na porta. Use o Skull Hammer para achatar esses bloqueios de espinho e acabe com os três guardas. Na próxima sala cuidado com a mão que sai do buraco, se ela lhe agarrar, lhe puxará para outro local da Dungeon. Continue seguindo até a sala cheia de camas, suba as escadas e entre na porta.





Suba a escada à direita e acabe com o bicho no primeiro holofote. Salte pela passagem ao lado daquela por onde você veio, para seguir em direção ao segundo holofote. Suba a escada, mate o bicho e volte pela rampa. Entre na porta em frente, salte para o outro lado usando a Deku Leaf, achate os espinhos e entre na porta. Suba a rampa à esquerda e suba a escada para acabar com o último holofote.

Volte pela rampa e siga pela porta em frente. Use a Deku Leaf para saltar sobre o buraco e siga pelas duas próximas portas. Nessa sala mate todos os bichos e siga pela porta no alto da escada. Suba até retornar à porta da sala em que sua irmã está presa. Achate o botão e entre.

Tetra aparecerá com os piratas e levará todas as três garotas. O pássaro gigante retornará e a sala começará a se encher de água. Suba correndo pelo caminho em espiral, se o pássaro arrebentar alguma parte antes de você passar, use o Grappling Hook para saltar pelo buraco e continue.

Quando você chegar ao topo, o pássaro bloqueará sua passagem, dê uma martelada na cara dele e continue. É óbvio que a luta não vai acabar assim tão fácil, quando ele retornar, fique somente desviando de seus ataques. Quando ele ficar com o bico preso no chão acerte-o com o Skull Hammer. Faça isso umas quatro vezes para arrebentar a proteção que ele tem na cara e depois passe a bater nele com a Master Sword. Não fique parado para se desviar do vôo rasante que ele dá, e depois de poucos golpes ele já era.

Pegue o Coração, continue subindo pela ladeira e entre pela porta no final. Ganon se revelará como sendo Ganondorf e dirá que

você o libertou quando tirou a Master Sword do pedestal. Incredivelmente a Master Sword não terá efeito contra Ganondorf, pois ela está sem o poder de banir o mal. Tetra reaparecerá e tentará lhe salvar de morrer, mas cairá também nas mãos de Ganondorf, que verá que ela possui um fragmento da Triforce. Tetra é na verdade Princess Zelda (Princesa Zelda).

Nesse momento vocês serão resgatados por Rito e Valoo, que incendiará a fortaleza. Vocês serão levados para a Tower of Gods, mais precisamente de volta ao Castelo de Hyrule onde alguém chamará a você e Tetra pela Pirate's Charm. Retorne até a sala onde você pegou a Master Sword para encontrar Daphnes Nohansen Hyrule, o rei de Hyrule, que também é o King of Red Lions.

Ele lhe contará que Hyrule foi selada no fundo do oceano para poder prender Ganon. O rei de Hyrule completará o pedaço da Triforce de Tetra e ela se transformará em Zelda. Retorne até seu barco para descobrir que algo deve ter acontecido com os Sages (Sábios) para fazer com que a Master Sword perdesse seu poder. Você agora deve descobrir o que aconteceu aos dois Sages e descobrir um jeito de devolver o poder de banir o mal à Master Sword.

Volte para a superfície e use a Ballad of Gales para se teleportar até a ilha mais a noroeste possível. Você aparecerá dentro de uma sala fechada e ganhará as flechas de fogo e de gelo da Fairy Queen (Rainha Fada). Teleporte-se para qualquer outro local para sair dessa sala.

11. EARTH TEMPLE

Siga para a ilha ao sul de Dragon Roost Island e atire uma flecha de gelo no alto do vulcão. Isso apagará o fogo por cinco minutos. Siga subindo pelas pedras e entre no vulcão.

Dentro do vulcão acabe com todos os inimigos e siga pulando pelas pedras. Abra o baú que vai aparecer e pegue o Power Bracelets (Braceletes do Poder). Agora você pode levantar coisas bem pesadas. Levante a pedra em forma de rosto para voltar ao início da caverna e saia dessa ilha.

Agora siga para a ilha marcada no seu mapa ao sul. Arrebente a pedra na entrada e use o Wind Waker na pedra para aprender mais uma música com Laruto. Volte até Dragon Roost Island e toque a música que você aprendeu para Medli (ela está no alto da montanha, saia pela porta do segundo andar da caverna para encontrá-la). Hora de ir novamente até a ilha marcada no seu mapa. Toque a música com Medli junto à pedra e a passagem se abrirá.

Comece pegando Medli e jogando-a para o outro lado. Use a Deku Leaf e voe até ela. Carregue-a e entre na porta (lembre-se sempre de carregar Medli quando for passar por uma porta ou ela não seguirá você).

Acabe com todos os inimigos e suba a escada. Segure Medli e salte em direção à primeira plataforma. Fique em cima do botão e use a Command Melody.

Agora voe com Medli até o outro botão para abrir a porta.

Para acabar com a ChuChu Jelly roxa nessa sala, controle Medli e use sua harpa para refletir os raios de luz e petrificá-las. Agora pegue Link e acabe com elas usando o Skull Hammer. Reflita luz no baú para torná-lo visível e achar o Dungeon Map. Lembre-se também de atirar uma flecha de fogo na madeira que bloqueia o caldeirão.

Na próxima sala use a Deku Leaf para empurrar a fumaça azul do caminho, corra e acerte o botão com o Skull Hammer. Siga pela porta à direita suba a escada e puxe o bloco. Reflita a luz no baú para ganhar uma chave e volte para a sala anterior.

Se alguma vez Medli for pega pelas mãos nessa Dungeon, ela ficará presa aqui. Use a Command Melody e voe para fora da grade onde ela está presa. Abra a porta trancada e acabe com as ChuChu Jelly até que só sobre duas roxas. Atire uma flecha de fogo na cortina para fazer um fecho de luz aparecer e coloque as duas ChuChu Jelly petrificadas sobre os botões. Suba a escada que se forma e empurre o bloco para abrir a porta.

Na próxima sala empurre o bloco para fazer mais um fecho de luz aparecer. Use Medli para refletir a luz nos símbolos da parede e na estátua. Isso irá liberar mais dois blocos e um caldeirão. Empurre os blocos até o final dos caminhos e abra o baú que aparece para ganhar o Compass.

Acabe com todos os bichos da sala e reflita a luz nas estátuas. Abra o baú e pegue mais um Joy Pendant. Siga pela porta que não está trancada e acabe com todos os inimigos dentro dos caixões para fazer a escada descer.





Aqui você também achará uma chave. Retorne para a sala anterior e abra a porta trancada.

Acabe com todos os inimigos dessa sala (acerte-os até se despedaçarem e depois bata nas cabeças) e abra o baú para ganhar o Mirror Shield. Reflita a luz na lua em cima da porta e volte para a sala anterior.

Use a harpa de Medli para refletir a luz até o chão e o seu escudo para refleti-la até a parede, para abrir uma nova passagem.

De volta à sala com a nuvem azul, use seu escudo e a harpa de Medli para refletir a luz nos dois olhos da estátua. Volte até a sala onde você achou a primeira chave e deixe Medli sobre o botão. Entre na porta e reflita a luz na parede para achar mais um Joy Pendant. Volte e siga pelo caminho onde havia fumaça azul.

Atravesse a ponte e toque a Earth God's Lyric com Medli junto à pedra para destruí-la. Na outra sala use seu escudo para destruir as três estátuas (mire nos dois espelhos).

Entre pela porta da esquerda, atravesse a fumaça azul usando a Deku Leaf, puxe a estátua e acerte o botão com o Skull Hammer. Agora volte e siga pela porta da direita. Atravesse toda a fumaça e abra o baú para achar mais uma chave.

Volte à sala anterior, empurre o bloco, suba e entre pela porta trancada. Agora use o seu escudo junto à harpa de Medli para destruir todas as estátuas dessa sala. Entre pela porta e siga em frente, desviando-se das tampas dos caixões que caem, para encontrar um baú com 20 rupees. Volte e siga pelo outro caminho até a pedra. Toque a Earth God's Lyric e entre na porta.

Use uma Bomb para desbloquear o caldeirão e desça a escada. Na próxima sala controle Medli e voe até o botão no alto do pilar central. Reflita a luz até o baú para ganhar 50 rupees e puxe a estátua até o fecho de luz. Suba na pequena plataforma e reflita a luz na estátua. Coloque Medli sobre essa plataforma refletindo a luz para uma pequena plataforma próxima. Vá até lá e reflita a luz na parede para liberar o terceiro espelho. Arraste ambos até o local marcado no chão. Arraste mais um espelho do outro lado da sala, suba na plataforma e faça o baú aparecer para ganhar mais um Joy Pendant.

Use Medli para refletir a luz até a plataforma mais baixa e depois use seu escudo para arrebentar a parede e liberar mais um espelho. Arraste-o e outra estátua vai ser destruída. Arraste mais um espelho e suba em uma plataforma com Medli para refletir a luz em um dos olhos da estátua. Deixe-a aí e suba na outra plataforma para iluminar o outro olho.

Acabe com todos os bichos na próxima sala (use a Deku Leaf para matar as caveiras) e abra o baú para ganhar a Big Key. Volte até o local onde estava o terceiro caldeirão e use a Deku Leaf para flutuar até a porta do chefe.

Para vencer esse chefe, reflita a luz nele até ele assumir forma, levante-o e jogue-o nos espinhos da parede. Acabe com os fantasmas que vão aparecer e repita a operação até ele morrer. Se você já tiver o Hurricane Spin será muito fácil acabar com ele.

Após a luta, Medli colocará um pouco de poder na Master Sword, mas ainda não será o suficiente. Hora de ir para o próximo templo.

12. WIND TEMPLE

Siga para a ilha a oeste de Forest Heaven e atire uma flecha de fogo na boca da estátua. Continue pelo caminho de gelo com cuidado para não escorregar e cair. Pule nas plataformas e entre na boca da

estátua.

Na caverna siga pelo caminho de gelo com cuidado para não cair e abra o baú para ganhar as Iron Boots (Botas de Ferro). Volte até a entrada usando-as para não ser empurrado pelo vento e saia da ilha.

Hora de ir até a última ilha marcada em seu mapa. Chegando lá use as Iron Boots para atravessar a corrente de vento e arrebente a estátua com o Skull Hammer. Entre e toque a Wind Waker perto da pedra. Fado aparecerá e lhe pedirá para encontrar seu descendente. Volte até Forest Heaven e repare na música que vem de baixo de uma das cachoeiras. Salte até ela usando a Deku Leaf e você chegará a uma caverna secreta.

Toque a Wind God's Aria para Makar e volte até a ilha anterior para entrar no Wind Temple (toque a Wind God's Aria junto com Makar na pedra que bloqueia a entrada).

Entre pela porta e comande Makar, plante duas árvores nos buracos na terra para fazer aparecer um baú com 100 rupees. Voe

até o botão e deixe Makar lá em cima, o que desligará o vento. Agora salte usando as Iron Boots sobre as molas de ferro e use a Deku Leaf para chegar até Makar (não se esqueça de desbloquear o caldeirão nessa sala).

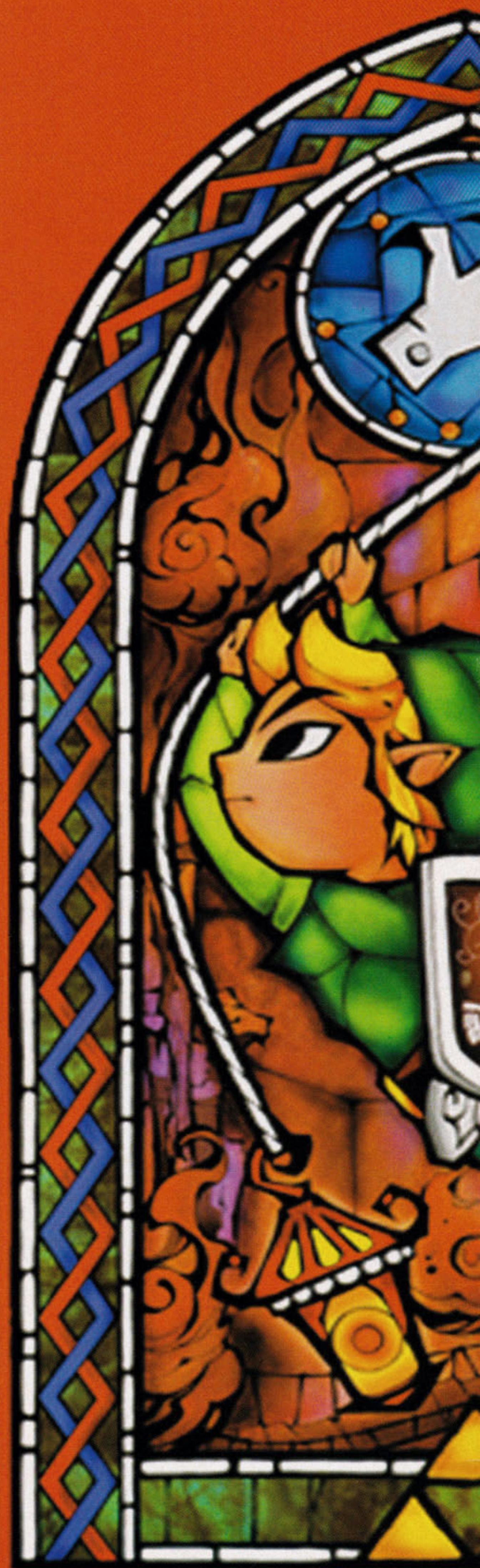
Na próxima sala acabe com as duas estátuas e use a Deku Leaf no mecanismo para fazer a passagem se abrir. Use Makar para plantar mais duas árvores nessa sala. Entre pela porta e use Makar para plantar mais 3 árvores (não se preocupe quando ele for preso, isso é obrigatório).

Na próxima sala você encontrará Makar, mas não há nada que você possa fazer agora para ajudá-lo. Continue pela única porta que você tem acesso nessa sala. Agora caia pelo buraco, acione o mecanismo e volte para cima pela mola ao lado. Continue pela porta lateral.

Siga pelas correntes de ar e apertando os botões até chegar a um baú com o Dungeon Map. Volte para o início da sala e continue pelo outro caminho até uma porta. Use as Iron Boots para acionar um botão e desbloqueie mais um caldeirão com flechas de fogo.

Caia até o primeiro andar da sala e entre pela porta destrancada. Agora você deve arrebentar um pedaço do chão usando as Iron Boots, matar os inimigos e empurrar os dois blocos para a passagem no teto (uma pela qual você não caiu). Abra o baú para ganhar uma chave.

Volte para a sala anterior e entre pela porta trancada. Acabe com o Wizzrobe nessa sala e abra o baú para ganhar o Hookshot. Suba em uma das plataformas usando o Hookshot e acione o botão com o Skull Hammer.





Suba pelas plataformas usando o Hookshot e salte até o baú usando a Deku Leaf para ganhar o Compass. Continue subindo pelas plataformas até chegar ao local onde Makar está preso. Use as Iron Boots e o Hookshot para puxar a estátua até o chão (não fique embaixo dela ou você tomará dano). Abra o baú para ganhar mais um Joy Pendant.

Comande Makar e desça até o primeiro andar para plantar duas árvores. Use a corrente de vento para subir até o alto onde há mais um baú com um Joy pendant. Entre pela porta mais alta nessa sala e acabe com as estátuas. Abra o baú para ganhar mais uma chave.

Nessa sala existe uma porta com duas estátuas, volte nessa sala com Makar, caia e acione o mecanismo. Volte para cima, abra o baú e toque a Wind God's Aria junto à pedra. Entre e acabe com os três cavaleiros, e abra o baú para ganhar a Big Key.

Siga para a sala onde você plantou as três árvores com Makar e continue usando o Hookshot nelas. Na próxima sala plante mais algumas árvores e continue até a porta no alto. Ponha Makar sobre um dos botões e acione o outro. Desça até o fundo da sala e entre pela porta trancada.

Acabe com todos os bichos, suba pelas plataformas e acione o botão. Desça e entre pela porta que se abriu. Agora comande Makar e voe até o local onde você pode plantar mais uma árvore. Use o Hookshot na árvore e entre na porta.

Nessa sala coloque as Iron Boots, empurre um dos blocos até o buraco e use os outros dois para bloquear a passagem das outras lâminas (empurre um bloco e prenda a segunda lâmina, espere a primeira passar e volte com o bloco um pouco para prender

ambas as lâminas do mesmo lado, deixando uma passagem livre). Toque a Wind God's Aria na pedra e entre para lutar contra o chefe (lembre-se de desbloquear o caldeirão).

Contra esse chefe use o Hookshot no tentáculo que aparece quando ele abre a boca, para puxá-lo e poder acertá-lo com a espada. Faça isso umas quatro vezes e pronto.

13. A BATALHA FINAL

Para ir para a luta final contra Ganondorf você precisará juntar todos os 8 pedaços da Triforce (veja a seção 14). Assim que tiver todos os pedaços, volte para Hyrule. Retorne até a sala onde você deixou Zelda para descobrir que ela desapareceu e caia em uma armadilha. Acabe com os dois cavaleiros e siga pela porta do castelo que você nunca foi.

Acerte a barreira mágica bloqueando sua passagem com a Master Sword e continue pelo caminho matando os inimigos até chegar a uma ponte quebrada. Atravesse usando o Hookshot e entre em Ganon's Tower (Torre de Ganondorf). Nessa próxima sala existem quatro pontes que conduzem a quatro salas, cada uma contendo um enigma e um dos chefes que você já matou. Iremos visitar todas elas começando em sentido anti-horário:

SALA 1 - Use as Iron Boots para afundar a mola e salte usando a Deku Leaf para o outro lado do fosso. Faça isso novamente na outra mola, mas tome cuidado para passar entre as correntes de ar. Use o Hookshot para subir até a porta. Após matar o chefe siga para a próxima porta.

DETORNADO

SALA 2 - Passe pelos caixões até chegar ao botão no meio do caminho. Reflita a luz que sai do teto usando seu escudo para petrificar uma das ChuChu Jelly e coloque-a sobre o botão. Corra até a escada antes que ela levante e petrifique mais uma ChuChu Jelly refletindo o fecho de luz que sai do teto próximo à porta final. Volte, coloque-a sobre o botão e corra até a última escada desviando-se do esqueleto que vai aparecer. Mate mais um chefe e siga para a terceira sala.

SALA 3 - Use a Deku Leaf no mecanismo e suba no elevador, tente colocar o elevador o máximo possível para frente e pule para a plataforma quando ela estiver baixa. Sobre o outro mecanismo para chamar mais um elevador, suba nele e salte para a próxima plataforma quando ela estiver no alto, continue até a plataforma final (se você não tiver duplicado sua magia isso vai ser bem difícil, mas não impossível). Após vencer o chefe siga para a última porta.

SALA 4 - Use o Hookshot para saltar nas duas primeiras plataformas (cuidado com a mira para não cair na lava). Use-o novamente no próximo tronco, mas em vez de se balançar, suba e use a Deku Leaf para saltar até a plataforma final. Mate o último chefe.

Hora de ir para a próxima sala. Entre nela, suba a escada, entre em mais uma porta e depois siga pela porta da direita. Preste atenção nas velas, o número de velas acesas corresponde à ordem dos botões (se duas velas estiverem acesas, ele é o

segundo botão a ser acionado e assim por diante). Volte para a sala anterior e entre na outra porta. Acione os botões com o Boomerang na ordem das velas para abrir a passagem de volta à superfície. Volte para sala das velas e caia no abismo. Acabe com o monstro e preste atenção na posição que sua espada vai cair. Olhe para o cabo da espada e entre na porta que ele estiver apontando. Continue assim até chegar a uma sala com um baú contendo a Light Arrow (Flecha de luz). Volte até a sala de cima e acerte esse último fantasma com uma flecha de luz para acabar com ele de vez. Pegue a espada dele, use-a para arrebentar os tijolos e entre na porta.

Suba pela escadaria matando os inimigos até chegar a mais uma porta. Hora de lutar contra mais um chefe. Para vencê-lo corte as cordas que lhe prendem ao teto e acerte uma flecha de luz na parte azul de seu rabo. Após três golpes ele se transformará em uma aranha gigante, olhe para ele pelo reflexo na água e desvie-se quando ele cair do teto. Acerte-o mais três vezes e ele se transformará em um bicho muito rápido, faça mira e tente acertá-lo. Após mais três golpes ele morrerá de vez. Suba na corda até chegar nas vigas do teto. Continue subindo usando o Grappling Hook e o Hookshot para chegar à sala com Ganondorf.

Agora é hora da luta final. Espere Zelda atirar uma Light Arrow em Ganondorf e acerte-o com a Master Sword enquanto ele estiver atordoado. Após ele dar um golpe em Zelda, passe a contra-atacar. Zelda logo levantará e dirá para você rebater a flecha que ela jogara com seu escudo, faça isso e enquanto Ganondorf estiver atordoado, acerte-o mais uma vez para acabar o jogo. **FIM**



TRIFORCE MAPS

Antes de mais nada você precisa ter resgatado Tingle. Imagine o seu Sea Chart como um tabuleiro de batalha naval, com as fileiras organizadas de A até G e as colunas numeradas de 1 a 7. O que você deve fazer é simples: pegue todos os mapas e leve-os para Tingle que está na ilha em C3, ele identificará os mapas por 398 rupees cada. Cheque seu Incredible Chart para saber onde procurar e pesque os pedaços como você faria com um tesouro normal.

Map 1 (B5) - Simplesmente arrebente o barco na passagem e entre. Toque a Wind's Requiem no local certo e abra o baú para conseguir o Triforce Map.

Map 2 (E5) - Para conseguir esse Map você deve primeiro ter entregue os 21 Joy Pendants para a professora em Windfall island. Em posse da Cabana Deed (Escritura da Cabana) siga até E 5 e fale com a porta com a figura de um mordomo. Mostre a ele a Cabana Deed e entre. Use o Grappling Hook no gancho do teto para fazer o fogo da lareira se apagar. Caia no buraco, e em um dos dois baús do labirinto você achará o Map.

Map 3 (G5) - Siga para a ilha levando algumas pês. Assuma o controle de uma das gaivotas e voe em direção aos ninhos das aves no rochedo próximo, acione os botões batendo neles com a gaivota. Quando você acionar todos entre pela passagem que se abre e toque a Wind's Requiem no local certo para fazer com que o baú apareça.

Map 4 (A6) - Siga para Diamond Shape Island (Ilha Em Forma De Diamante) e use o Hookshot nas árvores. Suba até o topo e entre no buraco. Agora você verá uma série de potes, entre neles para ser teleportado, continue assim até chegar ao local com o baú (alguns potes lhe teleportarão de volta

para o início). Dentro do baú você encontrará o Ghost Ship Map (Mapa do Navio Fantasma). Volte até seu barco e fique nessa ilha mesmo. Toque a Song Of Passing até o Ghost Ship aparecer perto de onde você está (ele pode demorar, já que sua aparição depende das fases da lua). Siga até ele e, de posse do Ghost Ship Map, você será desafiado para uma luta. Acabe com todos os inimigos e abra o baú para conseguir mais um Triforce Map.

Map 5 (A5) - Para conseguir esse mapa acabe com o navio dourado usando seu canhão e pesque o tesouro que vai aparecer usando o Grappling Hook.

MAP 6 (B7) - Siga para Outset island, suba até o topo da montanha e note que a ponte que leva à floresta caiu. Suba na pedra ao lado da árvore, mude o vento para West (Oeste) e use a Deku Leaf para planar em direção à estátua em forma de rosto ao lado da floresta. Arrebente a estátua e entre no buraco. Agora vem a parte difícil: você deve seguir lutando e caindo por outros buracos por umas 30 salas até chegar à última. Toque a Wind's Requiem no local certo nessa sala e abra o baú para conseguir seu sexto Triforce Map.

Map 7 (C5) - Arrebente a pedra em forma de rosto na ilha e entre no buraco. Entre na porta e na próxima sala você verá várias passagens. Entre em cada uma delas, mate os inimigos e volte para a sala anterior. Assim que você tiver acabado com as salas, alguns cavaleiros aparecerão na sala principal. Acabe com eles e a porta com barras se abrirá. Entre, toque a Wind's Requiem no local certo e abra o baú.

MAP 8 (G1) - Use o Hookshot para ir subindo pelas árvores até chegar em um buraco. Entre e faça o mesmo do mapa anterior. Quando tiver acabado com todas as portas e os cavaleiros, entre na porta final, toque a Wind's Requiem e pegue o Triforce Map no baú.

GAMEOVER EXPRESS

Depois de inúmeros pedidos que chegaram à nossa redação, finalmente decidimos abrir um canal direto com os nossos leitores aqui na **GameOver**. Pode parecer estranho fazermos isso somente depois de onze edições, mas a verdade é que estávamos nos estruturando durante todo esse tempo para que finalmente pudéssemos inaugurar a seção, que já foi batizada e tudo mais. Daqui pra frente, se quiser botar a boca no mundo e dar o seu recado, escreva para a revista **GameOver - Seção GameOver Express**. O endereço é Rua Ferreira de Almeida, 73 - Casa Verde - São Paulo/SP - CEP 02517-150. Mas não espere por uma carta nossa, porque tentaremos responder às suas dúvidas nas páginas da própria GameOver. Para inaugurar o espaço do leitor, selecionamos um e-mail bem extenso, com muitas críticas e alguns elogios. Escrevam para nós o quanto antes.

Revista GameOver - Seção GameOver Express. O endereço é Rua Ferreira de Almeida, 73 - Casa Verde - São Paulo/SP - CEP 02517-150.

Primeirão

Olá! Antes de tudo gostaria de me apresentar. Me chamo Franklin, tenho 18 anos, sou fanático por games e sou leitor da revista GameOver desde a primeira edição. Só agora é que eu vou dar as caras, para falar o que eu acho da revista. Mas já vou logo avisando: vocês precisam melhorar, hein? Enfim, vamos lá.... Quando eu comprei o primeiro número, eu não sabia que vocês faziam parte da equipe UltraJovem. Pois é, "gostei" da revista, apesar de achá-la um tanto estranha por ser uma publicação que fala de jogos. E daí em diante comprei-a até hoje, sem perder nenhuma edição. Sempre tive vontade de falar sobre isso, mas aconteceu que na época em que vocês começaram o trabalho eu não tinha um computador para mandar um e-mail, e só agora é que nós compramos o nosso PC. Também gostaria de ressaltar uma coisa muito importante: eu adoro games e quero fazer disso uma profissão. E só descansarei até conseguir realizar o meu grande objetivo. Com muita fé, em breve eu chegarei lá! Já com relação à revista, é o seguinte: a GameOver tem um grande potencial. Sim, pois podemos contar com pessoas que sabem falar de games. Mas tem um probleminha, na maioria das vezes vocês exageram no tamanho dos textos, dessa

forma fica meio cansativo ler as análises, reviews e lançamentos que vocês

levam ao leitor. Muitas vezes, dois tópicos que vocês falem sobre o game, já são suficientes para se ter uma noção de como é o funcionamento dele. Já aconteceu que de tanto comentarem de um game, muitas baboseiras saíram escritas também. Havia coisas que não tinham nada a ver com o jogo em questão. Também, se diminuíssem mais o tamanho dos textos (deixem para falar mais de um game quando ele for um clássico, fica melhor) sobraria mais espaço na revista. E dessa forma caberiam outras atrações (e mais jogos também) que ficaram de fora. Por exemplo: coloquem um espaço para os leitores que mandam cartas - toda revista que se preza tem essa seção, por que a GameOver não tem? Espaço também para os desenhos que chegam aí. Aliás, temos muitos artistas em nosso país e aposto que eles gostariam de ter uma chance na revista. Vamos lá pessoal! Nós também queremos ter o nosso espaço garantido na revista GameOver. E se vocês não estão convencidos disso, me respondam uma coisa: para quem vocês fazem a GameOver? Então, mãos à obra! Bem, acho que falei demais. É isso aí. Até a próxima. Um forte abraço para todos. Mas lembrem-se: um dia chegarei aí na revista GameOver. Só me digam o que fazer para que eu faça parte dessa galera! Que tal se eu enviar-lhes análises para saber se tenho chances?

Franklin, por e-mail endereçado para a Editora Escala

Certo Franklin, você venceu! A idéia de colocarmos uma seção de cartas na revista já havia passado por nossa cabeça antes, mas o fato é que ainda não estávamos recebendo uma quantidade legal de correspondências que justificasse um espaço para os leitores na GameOver. E isso mudou, porque o volume aumentou e finalmente estamos concedendo este espaço para vocês - e também para

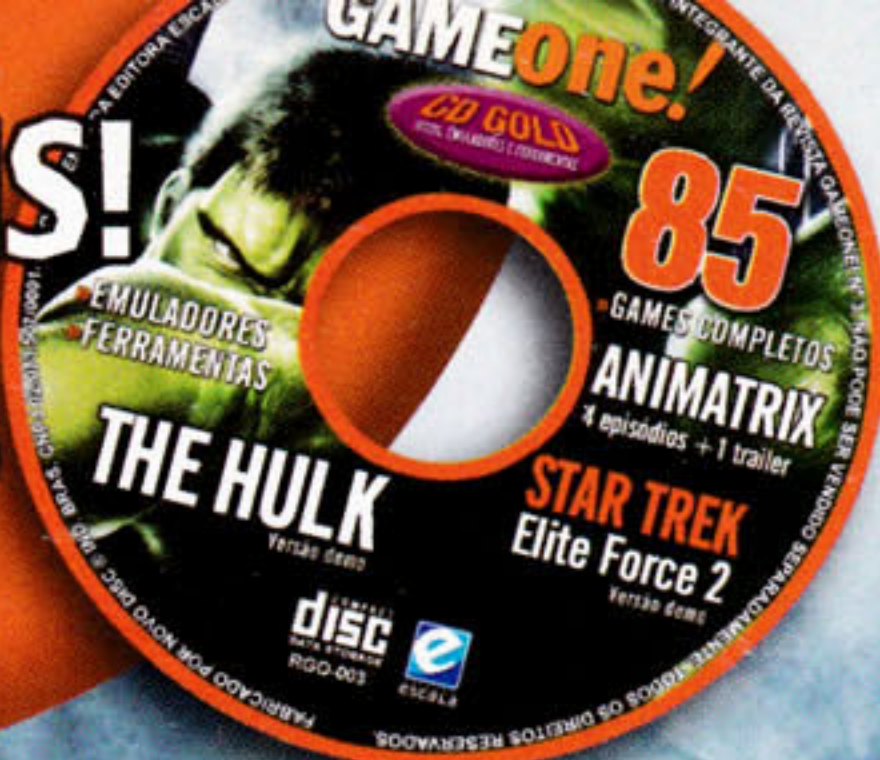


nós. Bom, quando a proposta de uma revista sobre games pintou aqui na redação, isso não foi surpresa. A equipe que trabalha na UltraJovem é a mesma que está na GameOver, é verdade. Não conseguimos entender muito bem o que você quis dizer com a frase: Pois é, "gostei" da revista, apesar de achá-la um tanto estranha por ser uma publicação que fala de jogos. Desde o início, gostaríamos de salientar, a equipe não estava muito preocupada em fazer da GameOver uma publicação parecida com o que existia nas bancas sobre o tema. A propósito, é exatamente por não ser muito convencional que a revista foi conseguindo seu espaço junto aos leitores. Mesmice não, queríamos uma identidade para ela. Como disse Monteiro Lobato certa vez, "por que seguirmos uma fila se podemos formá-la?". Quanto à comparação anime/games, se você parar um pouco para pensar vai perceber que o gênero anime está bem próximo dos games, porque muitas vezes o público é o mesmo - com muitas exceções, é claro. Após a sétima edição da GameOver, chegamos à conclusão de que alguns textos estavam realmente muito cansativos e a partir do oitavo número, começamos a trabalhar em um novo formato também aproveitando a saída de muitos membros da equipe. Com o canal que estamos abrindo nesta edição pretendemos amenizar essa desigualdade, porque a GamOver, respondendo à sua pergunta, é feita para vocês, mas isso não significa que precisamos copiar uma revista que já tem na banca para conquistar os nossos leitores. E é isso. Envie sua análise para a gente dar uma olhada, depois conversamos. Um abraço e boa sorte em perseguir seus sonhos, tudo é possível. Ah! Quem quiser também pode mandar desenhos, estamos esperando por eles desde já. Mas lembre-se de sempre mandar em papel sulfite, nada de economizar e recortar papéizinhos e coisas do tipo.



GRÁTIS!

CD com
emuladores,
jogos e
muito mais.



As melhores dicas dos jogos mais esperados do ano.

(com muita anomalia genética)

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

[] R-CDGONE03 - R\$ 9,90 Quantidade []

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.

ENTERtheMATRIX

Mais informações:
(11) 3966.3166
www.escala.com.br

terminator3



Um jeito diferente
de fazer e vender revistas.



**Diversão garantida,
truques e dicas para
você detonar a galera!
A Editora Escala tem
tudo isso para você.**



EDITORA
escala

Um jeito diferente de
fazer e vender revistas.





Em prol da cultura gamer

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!

Para manter esse trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores.
Contamos com vocês!

Digitalizada por: evil_arthas

Editada por: Douglas Ielker

Revista: anderbass/Luciano Oliveira Miguel

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br

