

**GAMEBOY
ADVANCE**

Previews,
avaliações e
dicas para os
primeiros jogos



Oddworld



Halo



Xtreme-G 3

X ► DC ► GBA ► N64 ► PS ► PS2 ► GBC ► GC ► PC

GAMESTATION

magazine

PROGAMES

ANO 1 - NÚMERO 4 - R\$ 3,90

HALO

Um ótimo jogo de ação

APENAS
3,90

128 BITS

Saiba quem está
ganhando esta
batalha

XTREME-G 3

Muita velocidade no Gamecube

ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE

Um novo mundo dentro do Xbox

Ganhe um
PlayStation 2

Saiba mais na pg 60

Um campeão dos 128 bits

GALLEON



GAMESTATION

**A REVISTA DA GERAÇÃO PLAYSTATION 2
NOVAMENTE EM DOSE TRIPLA NAS BANCAS**



Uma revista especializada que traz tudo o que você precisa saber para detonar os melhores jogos. Você encontra a cada edição os jogos do momento, totalmente detonados, muitas dicas, estratégia detalhada e todos os segredos



Aqui você encontra muitas dicas, truques, códigos e uma sinopse de cada jogo. E ainda uma super estratégia dos jogos mais quentes do momento, mostrando os melhores caminhos e todos os segredos



A revista feita por quem entende de video game



Diretor Presidente
Francisco Motta

Direção Editorial
Tarcísio Motta

Direção de Arte
Francisco Motta

Diretora Comercial
Eliná de Paula Motta

Gerente Comercial
Ricardo Luiz Costa

Coordenador Editorial
Gilsomar P. Livramento

Redação e diagramação
Gilsomar P. do Livramento
Leonardo Emerson de Souza
Marcelo Moraes Mizuno

Revisão
Márcia Guerreiro

Tradução
Rodrigo Vieira Ambar
Cristina Andrade Félix

Coordenador de Internet
Higor Eduardo Motta

Marketing
Giovanna Zanchin

Atendimento
Ricardo Luiz Costa
Celiene de Jesus Gonçalves

Publicidade
Giovanna Zanchin

Colaboradores
Fabio Santana de Souza
Homero Letonai
José Donizete de Paula

Adquira os números atrasados através do
setor de atendimento nos telefones:
(0xx11) 3641-0444 ou 3641-0448
ou então através de nosso super site:
www.progames.com.br

Endereço para correspondência
Rua Pio XI, nº 230 - Alto da Lapa
São Paulo - SP - Cep: 05060-000
E-mail: falecom@progames.com.br

Impressão: Plural Editora e Gráfica
Distribuição: Fernando Chinaglia
Distribuidora S/A

EDITORIAL

Esta nova edição da GameStation Magazine chega mais uma vez trazendo as novidades do mundo dos games, mais precisamente a guerra dos 128 bits. A competição no promissor mercado de games está crescendo cada vez mais, no entanto uma máquina poderosa não vale nada sem combustível, ou melhor, sem os jogos! Dando continuidade à matéria de capa da edição anterior, você encontrará nesta edição novas informações a respeito dos consoles. Para que esta matéria ficasse mais atrativa, incorporamos a seção Previews, onde trazemos alguns dos melhores jogos de cada sistema com os gráficos mais bonitos. Com isso você ganhará 26 páginas repletas de informações, pois pretendemos manter esta seção até o lançamento do GameCube da Nintendo e do Xbox da Microsoft.

Além das novidades, as demais seções não deixam por menos e estão bem interessantes também. Na entrevista você encontrará o criador de Silent Hill 2, Akihiro Imamura, comentando sobre este super jogo de suspense, horror e tensão. Na seção de lançamentos, para PlayStation 2 temos Zone of the Enders, Dark Cloud, WinBack: Covert Operations e o fantástico Final Fantasy X. O Dreamcast vem com dois super jogos: Crazy Taxi 2 e Sonic Adventure 2, ambos sensacionais e muito divertidos.

Para acalmar os ânimos dos RPGmaníacos, a Squaresoft lança seu Final Fantasy Chronicles, que traz os jogos Final Fantasy IV e Chrono Trigger. Estreando em nossas páginas, e mostrando também a sua capacidade, está o Game Boy Advance e seus jogos Earthworm Jim, o incrível F-Zero: Maximum Velocity, Castlevania: Circle of the Moon e o maravilhoso Rayman Advance.

Para os aventureiros do mundo som-

brio, Diablo II Expansion Set: Lord of Destruction chegou para ampliar sua diversão com muitas inovações e novidades. Nossos leitores não precisam se preocupar, a seção de avaliação também está muito boa com Alone in the Dark: The New Nightmare, que o levará a um pesadelo na ilha Shadow Island e o divertido The Simpsons Wrestling (ambos para PlayStation). O bombeiro Mario volta em Super Mario Advance no novo portátil da Nintendo, mas o Game Boy Color também marca presença com The Legend of Zelda: Oracle of Ages. O Nintendo 64 dá um show com Conker's Bad Fur Day em uma aventura muito além da imaginação e Emperor: Battle for Dune para PC o levará a um planeta onde a estratégia é a sua única forma de sobreviver. Para fechar a seção, temos ainda Dark Angel: Vampire Apocalypse do PlayStation 2 e Eighteen Wheeler - American Pro Truck que o transformará em um verdadeiro piloto de caminhão.

A seção dicas está ótima, agora com sete páginas com dois jogos para cada sistema. E dê uma olhada na seção periféricos para saber o que você pode fazer para melhorar seus jogos, e não deixe de consultar a seção anime que traz o envolvente Armitage III. Se você gosta de navegar na internet, dê uma olhada no que reservamos para você. Mas antes de seguir adiante com a leitura, lembre-se de nos enviar suas cartas ou e-mails com dúvidas, críticas, desenhos etc. Tudo para podermos sempre oferecer o melhor. Aproveite a leitura, pois no próximo número traremos o resultado do concurso juntamente com muito mais informação para você ficar sempre por dentro dos últimos acontecimentos do mundo dos games.



Os editores



GAMESTATION

magazine

ANO I - NÚMERO 4

Sumário

▶▶ Previews

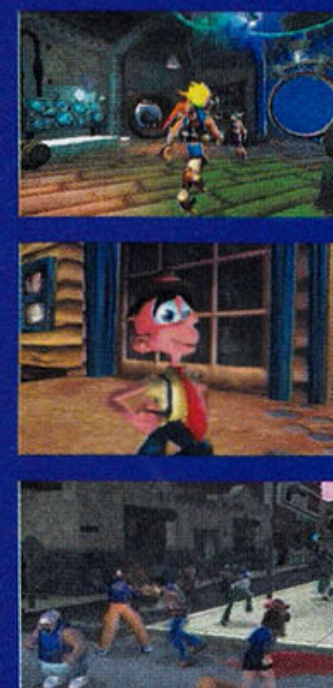
Jogos de Xbox	10
Jogos de GameCube	14
Jogos de PlayStation 2	18
Jogos de PC	22
Jogos de Dreamcast	24
Jogos de Nintendo 64	26
Jogos de PlayStation	28
Jogos de Game Boy Advance	30
Jogos de Game Boy Color	32
Matéria sobre o Indrema	33



▶▶ Capa

128 bits, saiba quem está ganhando esta batalha. As últimas novidades dos consoles da nova geração, as estratégias das empresas, Previews de vários jogos que utilizarão os novos recursos da tecnologia dos novos consoles.

8



▶▶ leitor

Seu espaço na revista 06

▶▶ entrevista

O criador de Silent Hill 2..... 34

▶▶ dicas

Sete páginas contendo os sistemas PS2, PS, DC, N64, GBC, GBA e PC. 53

▶▶ periféricos

Acessórios para o seu console. 63

▶▶ anime

Armitage III 64

▶▶ internet

Mais novidades sobre o site da Squaresoft, o PlayOnline.com 66



►► Lançamentos

Os destaques do mês com os comentários e avaliações de nossa equipe!

Zone of the Enders	36
Dark Cloud	39
WinBack: Covert Operations	39
Final Fantasy X	40
Crazy Taxi 2	42
Sonic Adventure 2	43
Final Fantasy Chronicles	44
Earthworm Jim	45
F-Zero: Maximum Velocity	45
Castlevania: Circle of the Moon	46
Rayman Advance	46
Diablo II Expansion Set: L. O. D.	47

►► Avaliações

Uma análise dos melhores!

Alone in the Dark: The N. Nightmare.	48
The Simpsons Wrestling	49
Super Mario Advance	50
The Legend of Zelda: O. of Ages	50
Conker's Bad Fur Day	51
Emperor: Battle for Dune	51
Dark Angel: Vampire Apocalypse	52
Eighteen Wheeler - A. Pro Trucker	52

►► TODOS OS JOGOS DO PREVIEW

Galleon	08
Unreal Championship	10
Halo	11
Oddworld Munch's Oddysee	11
Mad Dash Racing	12
Project Gotham	12
4 x 4 Evo 2	13
Bounty Hunter	13
Luigi's Mansion	14
Pikimin	15
Kameo: Elements of Power	15
Metroid Prime	16
Star Fox Adventures: D. Planet	16
Phantasy Star Online Version 2	17
Extreme G - 3	17
State of Emergency	18
Smuggler's Run 2: H. Territory	19
Rubu Tribe	19
Resident Evil Code: Veronica X	20
Spy Hunter	20
Jak and Daxter: The P. Legacy	21
Shadow Man: 2econd Coming	21
P.O.W.: Escape from C. Castle	22
Enclave	23
Tribes 2	23
Ooga Booga	24
Shenmue II	25
Floigan Brothers	25
Tony Hawk's Pro Skater 2	26
Dr. Mario 64	27
Mario Party 3	27
Spider-Man 2: Enter Electro	28
Tony Hawk's Pro Skater 3	29
Harry Potter: Sorcerer's Stone	29
Super Street Fighter II	30
X-Men: Reign of Apocalypse	31
Monster Rancher 2 Go	31
Mega Man Xtreme 2	32



MANDE SUAS SUGESTÕES, DICAS, DÚVIDAS, CRÍTICAS, CLUBES, DESENHOS...

DÚVIDAS DE FF IX VIA E-MAIL

Olá, em primeiro lugar parabéns pela revista, ela é muito boa. Há duas semanas que estou preso em uma fase e não consigo sair de jeito algum. A Game Station Especial do Final Fantasy IX, na página 49, visitando a cidade de Daguerreo, diz que assim que encontrar uma montanha com duas cachoeiras eu encontro a entrada mas esta cidade não está no mapa e é a primeira vez que estou jogando.

Genivado
Via e-mail

Comprei a revista GameStation Especial nº5, que tem o detonado do Final Fantasy IX e fala como se pega o Magical Fingertip, que serve para conseguir a espada Scalibur, mas não consegui. Eu fiz de acordo com a explicação do detonado, mas o Magical Fingertip não foi posto a venda. Vocês podem me ajudar?

Rafael N. Rosa
Via e-mail

Meu nome é Joshua Maia Raposo. Estou escrevendo pois comprei a revista GameStation nº5 e a matéria de Final Fantasy IX que diz como conseguir o final secreto. Só que eu segui toda a estratégia, consegui os tais itens (Hammer e Save the Queen) e não percebi diferença nenhuma no final. Então, qual é este final secreto?

Joshua Maia Raposo
Via e-mail

GSM: Calma gente, temos as repostas. **Genivado**, se você seguir a estratégia encontrará a cidade de Daguerreo sem problemas. A entrada da cidade está no alto de uma montanha, entre duas cachoeiras. Use a airship para chegar lá. Já no caso do leitor **Rafael**, nossa informação está correta. Se você fez tudo

certo, entre e saia do leilão após anunciarem os itens que serão leiloados. Se mesmo assim o Magical Fingertip não for anunciado, tente mais adiante no jogo. Para o leitor **Joshua**, terminando o jogo com os itens Hammer e Save the Queen, no final do jogo você ganhará duas cenas extras na peça teatral que acontece antes das cenas em CG. Até a próxima pessoal.

PRESTANDO ATENÇÃO

Na revista GameStation Especial nº2 tem uma dica para pegar todos os segredos do jogo Tomb Raider The Last Revelation. Lá diz que esta dica funciona muito bem em uma determinada fase do jogo, pede para pegar o segredo e depois ficar voltando na mesma tela até pegar todos. Mas lá não mostra como voltar na mesma tela. Eu pego o segredo, passo de fase e depois não faço a mínima idéia de como voltar para a tela anterior. Por favor me tirem esta dúvida.

Bruno Sabino
Via e-mail

GSM: Olá Bruno, você está cometendo um pequeno equívoco. A melhor fase para fazer a dica dar certo é a Temple of Karnak, onde você pega quatro segredos. Seguindo a estratégia, você passará as fases The Great Hypostyle Hall e Sacred Lake, sendo obrigado a voltar para Temple of Karnak. Basta repetir todo este caminho quantas vezes quiser para obter todos os segredos do jogo.

APENAS UM DETALHE

Eu gostaria de parabenizar vocês pela edição especial com Final Fantasy IX. Tá 11 porque 10 é pouco. Bem detalhado mas faltou páginas para nossa galinha gigante (Chocobo), para

que ela serve, fotos de onde estão as Chocographs, falar sobre a Chocobo's Forest, Chocobo's Lagon e a Chocobo's Air Garden. Peço-lhes ajuda para saber para que serve aquele chefe que está na Chocobo's Air Garden no segundo morro, depois da escada. Já estou com todas as magias, summons, level 99, as últimas armas e não consigo matar ele, nem mesmo utilizando todas as Skills e também códigos de Game Shark de Final Fantasy IX americano.

Leandro Aurélio Baez Geraldes
Buritama - SP

GSM: Agradecemos os elogios e a avaliação Leandro, nós fazemos o máximo para que nossos leitores se sintam confortáveis para jogar e desfrutar o jogo por inteiro. Mas parece que faltou um pequeno detalhe em Final Fantasy IX referente a aventura de Chocobo, certo? Realmente faltaram algumas coisas. A aventura de Chocobo na caça aos tesouros serve para pegar o segundo item Pumice Pice, que serve para conseguir Ark, a última evocação da personagem Dagger. Encontrando todos os tesouros desta aventura poderá enfrentar Ozma, o chefe que você encontrou na Chocobo's Air Garden. O HP dele está em torno de 55535 e conseguindo vencê-lo, ganhará a segunda Pumice Pice. Este chefe é muito poderoso e exige uma boa estratégia para vencê-lo, no entanto isto é muito variável. Monte uma estratégia usando Auto-Reflect e equipamentos que recarregue o HP de todos os personagens, esteja com as melhores armas e use ataques fortes, além de itens de cura.



PARADA NA CIDADE

Meu nome é Ariane e, embora eu tenha comprado a revista de vocês sobre a estratégia de Breath of Fire IV, estou presa em uma cidade onde tenho que correr atrás de Chino. O problema é que depois disso tenho de reunir os pestinhas que fogem do orfanato e estão espalhados pela cidade. Consegui reunir seis deles mas a revista diz que são oito no total e para falar com o cara que está na frente de uma passagem no andar de cima da cidade, com a mulher que anda com um vaso na cabeça e com o mesmo cara de novo. Eu faço isso e nada acontece.

Ariane Cieffa
São Paulo - SP

GSM: Você está se referindo a cidade de Synesta, Ariane. São realmente oito crianças a serem encontradas, uma delas está brincando no primeiro andar do orfanato (atrás da parede) e mais seis espalhadas na cidade, contando com a que está dentro de uma casa. Encontrando estas, fale com a freira e ela dirá que falta encontrar Chino. Seguindo o resto da estratégia, todas as suas outras dúvidas serão solucionadas.

PEDINDO OPINIÕES

E aí novos amigos da revista Game Station! Acompanho o trabalho de vocês há pouco tempo, mas posso dizer que é de primeira qualidade. Passei cerca de cinco meses detonando o jogo Tomb Raider: The Last Revelation com a GameStation Especial nº2. Posso dizer que segui passo a passo o jogo. O que mais me chamou a atenção na revista é que vocês tratam o jogo, relatando tudo de importante e jogando-o para cima e não rebaixando-o, que é o que as outras revistas mais fazem. Se o jogo é tão ruim, por que o colocam na revista? Isso não acontece na GameStation. 1º) Valeria a pena comprar um Dreamcast neste momento tão crítico da Sega? 2º) Por que a Squaresoft não se interessa em lançar jogos para o Dreamcast? 3º) Haverá algum jogo de Tomb Raider baseado no filme? 4º) Soube que o PlayStation 2 tem um sistema de progra-

mação muito difícil. Por acaso a Capcom está tendo problemas em produzir jogos para o sistema? Pois Devil May Cry está com cenários bons mas o personagem está com um design do quase falecido PlayStation? Devido estas dificuldades de programação pode ocorrer o abandono de algumas softhouses?

Romulo R. Pereira
São João do Meriti - RJ

GSM: Olá Romulo, sua opinião e a de todos os leitores são muito importantes para nós. Por isso temos o ideal de sempre oferecer o melhor. Mas vamos às suas respostas: 1º) Isso depende muito do seu gosto, apesar do Dreamcast estar saindo do mercado, muitos jogos estão em sua pauta, além de muitos outros que já estão disponíveis. 2º) Se você acompanhou nossas matérias de capa nas últimas edições da GameStation Magazine, sabe porque a Sony causou grande impacto no passado e hoje detém grande parte do mercado de games. A Squaresoft é a dona da famosa série Final Fantasy e obviamente pretende promover o seu produto em um video game que esteja bem posicionado no mercado. Mas isso não impede a softhouse de adaptar seus produtos para novos consoles. 3º) Não há informações a respeito, no entanto a Eidos está trabalhando em um novo Tomb Raider de subtítulo Next Generation para o PS2. 4º) Sim, o sistema de programação é difícil para os criadores de jogos, mas este não seria o motivo para a Capcom baixar a qualidade em Devil May Cry. Podemos citar Onimusha por exemplo, um dos jogos mais bonitos desta softhouse. As softhouses não abandonarão o video game da Sony facilmente, levando-se em conta que ele deterá boa parte do mercado de games.

CORRIGINDO ERROS

Minhas dúvidas são a respeito da revista GameStation Dicas nº2, que em seu conteúdo tem os comandos

para o jogo Tomb Raider 2. Venho tentando a algum tempo finalizá-lo e não consigo, minha dúvida está nos comandos de "Todos as armas e itens" e "Pular de fase", que não consigo que funcionem.

Adney Ronati Itrauss
São Bento do Sul - SC

GSM: Realmente cometemos um pequeno equívoco, Adney. Para não haver dúvidas, eis aqui as duas dicas novamente. Para obter todas as armas e itens, faça com que Lara dê um passo à esquerda, um passo à direita e um passo à esquerda. Depois mantenha **R1** pressionado e dê um passo para trás e um passo para frente. Solte o **R1** e faça ela dar três 360º ao redor de si. Agora faça ela pular para trás, aperte o botão de rolar e mantenha-o pressionado no auge do pulo. Para pular de fase, faça Lara dar um um passo à esquerda, um passo à direita e um passo à esquerda. Depois mantenha **R1** pressionado e faça ela dar um passo para trás e um passo para frente. Solte o **R1** e faça ela dar três 360º ao redor de si. Faça ela pular para frente, aperte o botão de rolar e mantenha-o pressionado no auge do pulo. Valeu Adney e até a próxima.

FAÇA O MELHOR

Estou escrevendo para parabenizar a revista elaborada por vocês e sua ótima qualidade. Ela é bem dividida e tem um visual muito bom. Gostaria de fazer algumas perguntas a respeito do jogo T.R.A.G. - Ilusion of Mercy. Tem uma espécie de baú perto do laboratório no andar B6 que não consigo abrir, por quê? Ah, o final é aquele mesmo, do prédio explodindo e tal?

Marcos A. A. Fragoso
Paratibe Paulista - PE

GSM: Marcos, infelizmente não poderemos ajudá-lo com a primeira dúvida, quanto a segunda o jogo oferece um final ruim (termine o jogo de qualquer jeito) e um bom. Para fazer o final bom, termine o jogo em menos de 1:50 horas, chegando até o último chefe sem a personagem Rachel. Feito isso, Rachel não morrerá na ponte e você curtirá o final bom.



128 BITS

O EXPANSIVO MERCADO DE VIDEO GAMES ESTÁ MAIS CONCORRIDO E O CONSUMIDOR É QUEM GANHA COM MAIS LIBERDADE PARA ESCOLHER

MANTENHA-SE INFORMADO

Manteremos esta seção permanente até o lançamento dos consoles GameCube e Xbox, mostrando os melhores jogos e os últimos acontecimentos do mercado, para que o nosso leitor possa estar sempre bem informado sobre a rápida evolução destas máquinas na hora de vender, comprar ou trocar o seu novo console, jogos e acessórios.

GALLEON

EM TODOS OS CONSOLES DE 128 BITS E TAMBÉM NO PC

Os consoles de 128 bits terão um super jogo em comum, trata-se de Galleon. Com este jogo conheceremos, de fato o potencial de cada um destes três consoles. Ele possuirá qualidades de interação com o jogador nunca visto antes. Galleon se assemelha ao estilo de Tomb Raider, porém com uma jogabilidade muito maior, usando uma visão em terceira pessoa. O enredo tem início com Rhama, o personagem principal, desig-

UM SUPER CAMPEÃO

De fato alguém está ganhando esta guerra, em primeiro lugar o desenvolvimento tecnológico e mais diretamente a criação de jogos com uma quantidade enorme de recursos. Estes desenvolvedores estão hoje abarrotados de trabalho e seus jogos estão cada vez mais perfeitos, com enredos maiores e mais sofisticados, muitos efeitos em tempo real, com imagem de alta definição.

Em função da grande demanda gerado pelo aparecimento dos novos consoles, permitindo com isso que as softhouses possam negociar melhor com os fabricantes de consoles, onde não há mais a necessidade de só desenvolver jogos com exclusividade, já são lançados jogos para até quatro plataformas de uma única vez, onde estão investindo muito mais recursos em seu desenvolvimento. E estão produzindo verdadeiras obras de arte. Estas empresas tendem a ter um rápido crescimento em se transformarem em empresas tão poderosas quanto as fabricantes de consoles. Pois o video game está se popularizando com grande rapidez, a cada dia amplia-se mais a sua base instalada. Ele está cada vez mais presente nos lares. E o fato destes jogos estarem sendo lançados

para três ou quatro sistemas ao mesmo tempo, faz com que se alcance potencialmente quase todo o mercado. Isto é muito bom, pois quem ganha por último é o consumidor, ou o jogador de video game, que passa a ter muito mais oferta de bons jogos. Além, é claro, da alta qualidade. Esta guerra tecnológica é constante e estará se alternando o tempo todo, um equipamento buscando superar o outro. Devemos acompanhar, é claro, esta constante evolução para podermos decidir a cada momento, de forma acertada, o que adquirir. E também para saber o que já está disponível no mercado, mas de uma forma muito tranquila. Sendo, por último, este fenômeno tecnológico um fenômeno também cultural, pois em certos aspectos acaba fundindo uma cultura mundial e única no que diz respeito a este tipo de lazer. De alguma forma, está aproximando o gosto das pessoas e ao mesmo tempo fundindo traços culturais, mais uma característica acentuada da globalização econômica onde todos buscam desenvolver um produto mundial. A assimilação da cultura dominante, que produz o bem cultural, é inevitável. E neste caso, particularmente, movido pelo domínio tecnológico.



Um dos destaques dos 128 bits

nado por Areliano, o curandeiro da cidade, para ir ao porto de Akbah investigar um misterioso navio no qual os tripulantes foram todos transformados em madeira. A trama torna-se interessante quando o malvado assistente de Areliano, Jabez, chega antes ao navio e encontra as ervas mágicas. Rhama terá que impedir Jabez de propagar um grande mal.

Além de Rhama, você terá a ajuda de Faith, a filha de Areliano, Mihoko, uma lutadora de Kung-Fu, e um amigo de Rhama que Jabez transformou em macaco. Você não controlará diretamente estes personagens, apenas Rhama, porém poderá determinar tarefas para eles cumprirem. Você terá ação, exploração e muita luta, além de puzzles para tornar a diversão e a jogabilidade mais ampla. Cada personagem tem habilidades próprias, por exemplo, Mihoko poderá lutar contra seus inimigos, enquanto você usará o macaco para chegar a lugares de difícil acesso.

Cada fase será diferente, a ambientação propiciará paisagens bem realistas. A função de luz e sombra agem em tempo real. A equipe da Confounding Factor está trabalhando em todos os detalhes: modelos físicos, sistema de animação, fases, sistema de colisão e mais. O visual



é de grande qualidade, com boas texturas. Os personagens serão bem carismáticos, a interação dos personagens no ambiente 3D será bem suave e a jogabilidade objetiva, onde você usará alavanca analógica o L3, à esquerda do controle Dual Shock 2, para movimentar o personagem. Dependendo de sua força na alavanca, o personagem poderá correr ou andar lentamente. Também terá um botão de ataque, um de pulo, um de ação e um de mira.

As habilidades do personagem Rhama dependerá da situação e que estiver. O dinamismo do personagem e a jogabilidade serão únicos, se comparado com outros jogos do gênero. O sistema de mira será usado a todo o momento, inclusive para falar com as pessoas.

O rosto dos personagens usará um sistema de animação para tornar as cenas



de diálogos mais reais. O uso de uma engine física realista na interação com o ambiente será outro fator importante. Você sentirá, através do controle, o atrito do personagem quando estiver andando em diferentes tipos de solo. Se pisar em chão escorregadio, sentirá a diferença na jogabilidade e ouvirá o tipo de ruído produzido, um realismo incrível. Isso destacará a importância dos ambientes, que aqui são partes integrantes do jogo.

Galleon estará disponível no final do ano para os consoles GameCube, Xbox, PS2 e PC, mostrando o que podemos destes super jogos que estarão sendo produzidos para diversas plataformas.



 Multi sistema	Nacionalidade	
	Gênero:	Aventura
	Publicação:	Interplay
	Desenv.:	Confounding fatcor
	Mídia utilizada:	CD/DVD

LANÇAMENTO PREVISTO

FINAL DE 2001

Especial >>>> O que se pode esperar deste equipamento

XBOX

MICROSOFT

XBOX



AGINDO COM DECISÃO

No dia 8 de novembro a Microsoft lançará o Xbox e o seu preço será de 299 dólares, fazendo concorrência direta ao PlayStation 2, atual líder de vendas dos 128 bits. Os planos da companhia é ter de 600 à 800 mil aparelhos disponíveis no lançamento e pretende ter cerca de 8 milhões até a semana anterior ao Natal.

O Xbox tem, de fato, muito potencial e competirá bem com outros consoles, senão até com alguma vantagem a seu favor. Houve reclamação em relação ao tamanho do controle mas isto será corrigido, inclusive para o mercado japonês que, além de ter o tamanho do controle reduzido, será acrescido mais botões, para atender as exigências desses consumidores. A Microsoft está bem introsada com as softhouses, a Capcom já entrou na onda do Xbox e anunciou três jogos exclusivos, Dino Crisis 3, Genma Onimusha e Brain Box. Parece, também, que

o ferramental de desenvolvimento de jogos do Xbox é eficiente, o que motiva os desenvolvedores de jogos, sem dizer que a Microsoft tem uma grande vantagem para atrair as softhouses: seu grande poder econômico. Por tanto tudo parece caminhar bem para o lançamento deste console. A Microsoft parece ter superado a sua maior dificuldade, que era firmar uma boa imagem no Japão, onde estão as maiores softhouses, ao anunciar aos japoneses que ela se uniu a Sega para trazer para o seu console muitos dos títulos famosos desta produtora, dentre os quais estão Sega GT, Gun Valkyrie, Jet Grind Radio e Panzer Dragoon.

E que ela também se unirá a empresa de telecomunicações NTT para as finalidades online do console. Sem dúvida a Microsoft está sabendo muito bem jogar suas cartas, neste grande e complicado jogo, principalmente levando-se em conta que é uma empresa iniciante neste mercado.

UNREAL CHAMPIONSHIP

EXPANDINDO SEUS HORIZONTES



Inovação - o visual do jogo será bem realista e com ações muito naturais de ambientação, usando diversos efeitos visuais, tipo luz e sombra, vento, neblina e fumaça. Além disso, trará também uma excelente interação no modo Multi Player.

Sinopse >>>>

A Digital Extreme não tem limites para melhorar Unreal Championship para o Xbox. Os modos Multi Player serão os grandes atrativos, mas apenas o modo Domination 2.0 foi divulgado. Nele você poderá levar um grupo de jogadores para dominar áreas no mapa. Os vinte e quatro personagens serão bem detalhados com cerca de 3.000 polígonos cada um, todos com participação significativa no enredo. As fases serão enormes e ambientadas a céu aberto. A adição de veículos de combate no jogo amplia a jogabilidade. Por exemplo, você e um amigo poderão unir forças, um dirige o veículo e o outro cuida da defesa. Será possível atacar veículo inimigo, pulando sobre ele e matando o motorista. Novas armas foram confirmadas, como a The Link que exigirá a união de três personagens para puxar o gatilho. Haverá uma barra Berserk Meter, que ao ficar cheia deixa seu personagem furioso e assim poderá causar maiores danos ao inimigo. O ambiente e os personagens terão grande interação usando neblina, fumaça, luz, vento e sombra. Tudo agindo de maneira muito natural e realista. Algo nunca visto antes em um jogo. A concepção de Unreal Championship é para ser jogado online na Internet ou para acessar novos elementos. Sua jogabilidade será confortável e usará funções objetivas, sendo possível a comunicação entre os jogadores usando um sistema configurável de mensagens. Tudo isso, levará o jogador ao extremo da diversão.



	Nacionalidade 
	Gênero: Ação
	Publicação: Infogrames
	Desenv.: Digital Extreme
Mídia utilizada: DVD	

LANÇAMENTO PREVISTO
INÍCIO DE 2002

▶▶▶▶ Alguns dos jogos do Xbox

HALO

INOVANDO EM TODOS OS ASPECTOS



Inovação - é uma grande promessa por trazer um mundo imenso e com muita qualidade visual, usando efeitos especiais de transparência e reflexo, entre muitos outros. Tudo para dar maior realismo e interação do jogador com o jogo, especialmente no modo Multi Player.

Sinopse ▶▶▶▶

O título seria lançado inicialmente para o PC, mas a Bungie Software pretende agora lançá-lo para o Xbox. Você assumirá o papel de um soldado que sobreviveu à queda de sua nave, e passa a ser atacado por alienígenas. Sua nave cairá no planeta Halo, que oculta o maior inimigo da raça humana, a raça alienígena Covenant. Neste consistente jogo de aventura com muita ação, a jogabilidade será adequada aos padrões do jogo. Quanto a parte gráfica, ela é fantástica. Além de explorar ambientes diversificados, efeitos de transparência e refletir imagens serão outra característica marcante do jogo. Detalhes mínimos como ver cápsulas de balas caindo de maneira diferente ou ver o reflexo das coisas no visor do capacete de seu personagem serão alguns deles. Ao longo das missões, você terá objetivos diferentes como localizar a base inimiga, iniciar ataques, reviver aliados mortos etc. O legal é que você poderá escolher usar um veículo de combate, dentre os quais estarão inclusos tanques, hovercrafts e buggies. Estes acrescentarão mais realismo as estratégias, sendo possível capturar e usar veículos dos inimigos. O modo Multi Player será um dos melhores e você e seus amigos poderão usar o veículo Warthog, que tem lugar para três pessoas. Um poderá dirigir enquanto os outros dois cuidarão da artilharia. Será possível levar um quarto passageiro no teto do veículo, para cuidar de ataques aéreos. Oferecendo tudo isso com qualidade gráfica incrível, Halo tem tudo para se destacar no Xbox.



 Xbox	Nacionalidade 
	Gênero: Aventura
	Publicação: Microsoft
	Desenv.: Bungie Software
	Mídia utilizada: DVD

LANÇAMENTO PREVISTO
NOVEMBRO DE 2001

ODDWORLD MUNCH'S ODDYSEE

AGORA ELE É EXCLUSIVO PARA O XBOX



Inovação - a expansão do mundo de Oddworld Munch's Oddysee será única em todos os aspectos, pois terá absolutamente tudo que um mundo real pode ter, adaptado para o jogo de uma maneira diferente além de efeitos visuais bonitos e ricos em detalhes.

Sinopse ▶▶▶▶

Criar um mundo tão real quanto o nosso é a grande meta dos criadores de Oddworld: Munch's Oddysee. Nesta terceira aventura, antes programada para o PlayStation 2, a expansão do mundo 2D para 3D abriu infinitas possibilidades. No mundo de Oddworld, Munch é o último ser de sua espécie e luta para não perder seus pulmões (sua raça possui pulmões resistentes à nicotina, que é um produto muito consumido). Munch é capturado e usado como cobaia, tendo um aparelho implantado em seu corpo. Graças a isso, durante sua fuga ele descobre que pode controlar máquinas e objetos inanimados usando sua mente. Munch terá a ajuda de Abe e você poderá usar ambos para resolver muitos puzzles. Abe poderá controlar a mente de seus inimigos.

Mas algumas criaturas do jogo terão diferentes níveis mentais e dependendo disso, você terá de melhorar sua habilidade telepática. Isso diversifica muito a inteligência artificial dos inimigos e amplia o desafio do jogo. Muitos problemas técnicos comuns nos jogos 3D serão sanados, os cenários prometem realismo e diversidade entre florestas e cidades caóticas. A jogabilidade usará a sensibilidade dos botões. Por exemplo, será possível conversar com seus amigos e usar muita ou pouca pressão no botão, chamará a atenção de um ou de todos. Vale lembrar que o enredo terá muitos extras que tornarão o fantasioso mundo de Oddworld algo nunca visto antes e também muito convincente.



 Xbox	Nacionalidade 
	Gênero: Aventura
	Publicação: Microsoft
	Desenv.: Oddworld Inhab.
	Mídia utilizada: DVD

LANÇAMENTO PREVISTO
NOVEMBRO DE 2001

MAD DASH RACING

UMA CORRIDA MALUCA E DIVERTIDA



Inovação - ambientes enormes e interessantes, personagens detalhados com sombras em tempo real, diversão variável, bons efeitos visuais, texturas vibrantes e modo de quatro jogadores simultâneos com tela dividida ao meio.

Sinopse >>>

A Crystal Dynamics trará um jogo muito divertido envolvendo gêneros diferentes. O conceito de Mad Dash Racing se baseia em jogos de corrida, ação e combate. Você poderá controlar um dos oito personagens em uma corrida de pedestre. Pode parecer estranho, mas por causa dos desafios encontrados ao longo das corridas, a diversão será o ponto máximo do jogo, além de oferecer um visual deslumbrante. O jogo trará oito ambientes enormes e bonitos, ricos em detalhes com a presença de florestas, vulcões e muito mais. Os personagens serão bem detalhados com o bom uso de luz e sombra em tempo real e texturas vibrantes. Um modo Multi Player está confirmado, permitindo que até quatro jogadores disputem a mesma corrida.

Durante suas corridas, você terá vários obstáculos e por isso todos os personagens possuem habilidades para pular precipícios, escalar paredes, nadar, se pendurar, deslizar e pular por cima dos concorrentes. Além disso, você poderá usar armadilhas improvisadas ou até usar dinamite no caminho. Enfim, você terá muitas possibilidades e conseqüentemente fará diversas loucuras para ganhar as corridas. Jogando no modo Single Player, você concorrerá com mais sete personagens, além de ter uma visão muito melhor dos cenários. Este é o tipo de jogo que agradará os jogadores de todas as idades.



	Nacionalidade 
	Gênero: Corrida
	Publicação: Eidos
	Desenv.: Crystal Dynamics
Mídia utilizada: DVD	

LANÇAMENTO PREVISTO
NOVEMBRO DE 2001

PROJECT GOTHAM

MUITA VELOCIDADE E REALISMO



Inovação - efeitos de vento, fumaça, luz e reflexo de imagens em tempo real, velocidade com ambientes baseados em locais verdadeiros e conceito visual bem detalhado, que deixará o jogo muito realista.

Sinopse >>>

Tentando trazer todos os estilos de jogo até o lançamento do Xbox, a Microsoft está conseguindo bons resultados. A Bizarre Creations está desenvolvendo este jogo, que carrega o nome provisório de Project Gotham. Disputando corridas alucinantes, você terá vários elementos vistos em Metropolis Street Racer (Dreamcast). Mas o jogo não é uma adaptação e sim uma expansão. A jogabilidade será intensa e você terá vinte veículos para correr nas ruas de Londres, Tóquio, São Francisco e Nova Iorque. Além de trazer licença de carros reais entre outros detalhes, o jogo tem um imenso realismo. Todas as localidades foram baseados em lugares reais e os efeitos de luz agem com perfeição sobre os veículos. Mudanças de clima afetarão drasticamente a jogabilidade, e seu carro ficará sensível em pistas molhadas. Muita fumaça e ação do vento são outras promessas de realismo.

O sistema de Kudos estará presente, eles são um tipo de gratificação por seu desempenho nos circuitos. Quanto mais ousados e competente você for em uma corrida, maior será a quantidade de Kudos que ganhará. Isso estimulará o jogador a fazer loucuras que poderão por fim, serem recompensadas. Será possível até quatro jogadores disputarem um contra o outro. Não haverá pedestres, mas muitos efeitos sonoros promete se propagar no ar, além da alta qualidade visual. Este será um jogo para todas as idades que curtem velocidade e realismo.



	Nacionalidade 
	Gênero: Corrida
	Publicação: Microsoft
	Desenv.: Bizarre Creations
Mídia utilizada: DVD	

LANÇAMENTO PREVISTO
NOVEMBRO DE 2001

4 X 4 EVO 2

UM RALLY ALUCINANTE



Inovação - efeitos de reflexo de imagens reais e terrenos bem diversificados, que dão a sensação de estar realmente participando de um Rally.

Sinopse ▶▶▶

Se você acha que já conheceu todos os tipos de diversão sobre quatro rodas? Engana-se, 4x4 Evo 2 desenvolvido pela Terminal Reality oferece muito mais recursos. Você ingressará em uma aventura com paisagens exóticas, podendo escolher entre setenta tipos de veículos (grande parte destes são caminhões de dez produtoras diferentes), com direito a gráficos muito bonitos e detalhados. O melhor de tudo é que você encontrará uma jogabilidade excelente graças ao novo modo Single Player, baseado em missões. Durante estas missões, você poderá escolher um piloto, que por sua vez poderá escolher a profissão de corredor ou explorador profissional.

Nesta segunda opção, você terá missões onde deverá encontrar escavações arqueológicas e até resgatar sobreviventes da queda de um avião. Serão trinta caminhos bem variados, além disso você terá acesso a um modo on-line, que usarão as missões de explorador profissional tornando suas aventuras mais empolgantes. Será possível você e um amigo competirem para resgatar os sobreviventes da queda de um avião. A engine física usada nos veículos promete um realismo intenso e os ambientes serão muito bonitos, com detalhes de animais e pessoas. Com isso o jogo exigirá muito mais atenção do jogador, ampliando as dificuldades e enfatizando os grandes desafios. Tudo para deixar o clima do jogo o mais natural e realista possível.



	Nacionalidade 
	Gênero: Corrida
	Publicação: Gathering
	Desenv.: Terminal Reality
	Mídia utilizada: DVD

LANÇAMENTO PREVISTO
NOVEMBRO DE 2001

BOUNTY HUNTER

UM JOGO FUTURISTA COM MUITA AÇÃO



Inovação - boa interação do personagem com os ambientes, além de poder andar a pé ou usar uma nave para se movimentar. Os inimigos terão uma ótima inteligência artificial, tornando o desafio do jogo ainda melhor.

Sinopse ▶▶▶

Pode estar chegando mais uma associação promissora de gêneros, desta vez para o Xbox. Trata-se de Bounty Hunter, que trará a fantástica mistura de ação de jogo em primeira pessoa com jogos de nave. O enredo é bem interessante, onde avançando 800 anos no futuro, seres humanos e alienígenas dividem o planeta Terra pacificamente. No entanto você será um tipo de agente e suas missões consistem em matar assassinos e pessoas que saibam demais, sejam elas culpadas ou inocentes. Suas atividades sempre serão resolvidas alguns anos no passado, pois você sempre será mandado para lá. Segundo a Warthog, responsável pelo jogo, a jogabilidade de Bounty Hunter será muito boa. Você poderá andar a pé, interagir com outros habitantes e criaturas, ou usar naves em batalhas espaciais interessantes. Ter afinidade com criaturas de diferentes raças será importante, pois a reputação do seu personagem será importante para determinados grupos.

Nas batalhas os inimigos poderão se unir e bolar estratégias dependendo de quantos forem, tipos de armas e quantidade de rivais etc. Você poderá explorar lugares longínquos do universo e tomará parte de combates super legais. Será possível até invadir naves gigantes e iniciar uma jornada a pé dentro dela. Este jogo foi feito propriamente para o modo Single Player, onde tudo será bem detalhado. O Xbox realmente estará bem ocupado até seu lançamento.



	Nacionalidade 
	Gênero: Ação / Tiro
	Publicação: Crave
	Desenv.: Warthog
	Mídia utilizada: DVD

LANÇAMENTO PREVISTO
INÍCIO DE 2001

GC

NINTENDO

GAMECUBE



PREPARATIVOS FINAIS

A Nintendo lançará no Japão o GameCube, no dia 14 de setembro de 2001 a um preço de 210 dólares e nos EUA dia 5 de novembro a um preço de 199 dólares, 100 dólares a menos que o preço de seus dois principais concorrentes: Xbox e PS2. No Brasil o lançamento será simultâneo com os EUA.

A empresa Panasonic lançará até o final do ano um DVD Player acoplado com um GameCube, com um visual bem parecido com o do console, sendo apenas um pouco maior e prateado. A Nintendo neste console está evoluindo do sistema de cartuchos para o sistema de mídia de mini-disco, este com 1,5 Giga de espaço, possibilitando o desenvolvimento de jogos com muito mais recursos. Quanto aos jogos anunciados para o lançamento, a maior parte são re-leituras de clássicos da Nintendo e poucos são inéditos. Talvez seja uma medida para se antecipar para o lançamento do con-

sole, ou talvez seja uma precaução em função do mercado de desenvolvimento de jogos estar sobrecarregado, motivado pelo desenvolvimento de jogos para os concorrentes Xbox e PS2.

Quanto ao ferramental de desenvolvimento de jogos do GameCube, parece estar bem equacionado, fica apenas a dúvida com relação a quantidade de jogos que a Nintendo conseguirá lançar para este console em seu primeiro ano de vida, evitando o que aconteceu anteriormente com outros consoles, onde poucos jogos foram desenvolvidos, comprometendo o desempenho do aparelho. O que não se deve ter dúvida é quanto a jogabilidade deste console, uma vez que a Nintendo é uma grande conhecedora desta área, bem mais que seus concorrentes. Para manter a sua fatia de mercado a Nintendo terá que trabalhar bastante, pois seus concorrentes são grandes competidores.

LUIGI'S MANSION

UMA AVENTURA ASSUSTADORA



Inovação - usará a capacidade do console para reproduzir efeitos visuais de luz e sombra muito realista, especialmente a fumaça e a iluminação.

Sinopse >>>

Chegando em uma aventura solo ao GameCube e bem diferente do que se poderia esperar está Luigi, o irmão de Mario. Ele será um caça-fantasmas e terá de acabar com as assombrações de uma mansão. O conceito de Luigi's Mansion é bem inovador e envolverá um mundo totalmente 3D, com fases simulando ambientes 2D vistos lateralmente. Munido com uma lanterna e um aspirador de pó, Luigi terá de capturar os fantasmas, escapar de armadilhas, vagar por corredores assustadores e abrir novas passagens. A lanterna servirá para localizar os fantasmas e atordoá-los, enquanto o aspirador de pó servirá para aprisioná-los. Para acessar novas áreas, você terá de encontrar chaves escondidas atrás das cortinas (você as pegará com o aspirador de pó). Luigi é bem medroso, os fantasmas o assustarão, fazendo-o fugir, caso você não os aprisione primeiro.

Os gráficos do jogo serão fantásticos e com uma animação suave e realista, além de bonitos efeitos de luz e a transparência dos fantasmas e dos ambientes. A lanterna de Luigi agirá em tempo real, sendo possível avistar até o pó diante do foco de luz. Além de controlar Luigi nas diferentes direções, você poderá controlar os ângulos de câmera e até a lanterna. Para se orientar na gigantesca mansão, Luigi usará um Game Boy para localizar fantasmas em áreas próximas. A jogabilidade será intuitiva e de fácil manuseio, tornando o jogo interessante para os jogadores de todas as idades.



	Nacionalidade	
	Gênero:	Ação
	Publicação:	Nintendo
	Desenv.:	Nintendo
Mídia utilizada:		DVD

LANÇAMENTO PREVISTO
NOVEMBRO DE 2001

PIKIMIN

MOSTRANDO O PODER DO CONSOLE



Inovação - permitirá a ação de uma grande quantidade de personagens simultâneos na tela, com ambientes estonteantes e sem perder a qualidade do jogo.

Sinopse ▶▶▶

Um dos jogos que mais promete se destacar até o momento no GameCube é Pikimin. Shigeru Miyamoto, criador da série Zelda, se encarregou deste título inspirando-se em coisas simples. Você assumirá o papel de um pequeno ser alienígena que teve sua nave danificada por um cometa. Isso o obriga a fazer uma aterrissagem forçada em um planeta parecido com a Terra, resultando na destruição de sua nave. Agora você terá de reunir todas as partes de sua nave, mas para isso contará com a ajuda de minúsculas e estranhas criaturas, que nascem de plantas e são chamadas de Pikimins.

Estas criaturas podem realizar diversas tarefas e possuem a habilidade de pular, lutar, correr e escalar. Os Pikimins seguirão o alienígena e a jogabilidade o fará a usar estratégias. Você poderá mudar a formação de até cinquenta Pikimins juntos ao mesmo tempo, sem problemas com slowdown. Os ambientes do jogo foram inspirados no jardim de Shigeru Miyamoto e possui uma qualidade visual impressionante. Você terá muitas tarefas a cumprir e receberá prêmios por concluí-las. Os prêmios serão carregados por uma quantidade determinada de Pikimins e armazenados em suas casas. O dia e a noite, que acontece a cada dez minutos do tempo real, terão uma importante função. Isso o obrigará a levar seus Pikimins para casa antes do anoitecer, ou eles poderão ser atacados por insetos. Os ângulos de câmera poderão ser deslocados, permitindo ver toda a beleza do jogo.



 GameCube	Nacionalidade	
	Gênero: Estratégia	
	Publicação: Nintendo	
	Desenv.: Nintendo	
	Mídia utilizada: DVD	

LANÇAMENTO PREVISTO
NOVEMBRO DE 2001

KAMEO: ELEMENTS OF POWER

UM MUNDO DE FANTASIA NO GAMECUBE



Inovação - um vasto mundo, onde os efeitos visuais terão grande desempenho na qualidade do jogo, destacando também ótimos efeitos de água.

Sinopse ▶▶▶

A Rare tornou-se uma softhouse famosa ao mostrar alto padrão de qualidade em seus jogos para o N64, agora pretende fazer o mesmo no GameCube. Em um mundo de fantasia e com detalhes visuais interessantes à céu aberto, você tomará parte da aventura controlando a princesa fada Kameo. Ela assumiu o compromisso de trazer para seu povo os seis Elemental Ancestors, levados por Thorn, o troll. As fases do jogo serão enormes, com cores vivas e um belo efeito de água. Mas ainda serão inclusos detalhes essenciais, como a personagem deixar pegadas em solos arenosos e as funções de efeitos de luz e sombra. Além de usar habilidades de pular, voar, correr, nadar e usar a parede para tomar impulso, você poderá, também, capturar pequenos monstros e criá-los por algum tempo. Com isso eles evoluirão e poderão ser usados para ajudar você ao longo da aventura. Capturar monstros envolve um rápido teste de paciência, onde você deverá mirar um raio no alvo. Laçando o monstro, você terá de cansá-lo e então puxá-lo como em uma pescaria. Para criar aventuras paralelas, você terá um total de sessenta criaturas diferentes para caçar no jogo. Cada monstro terá habilidades, algumas até próprias que servirão para acessar lugares difíceis, abrir caminhos etc. Prometendo ser um jogo divertido, a Rare acrescentou um pouco de humor no jogo, onde a personagem usará seu carisma para irritar os chefes.



 GameCube	Nacionalidade	
	Gênero: Aventura	
	Publicação: Nintendo	
	Desenv.: Rare	
	Mídia utilizada: DVD	

LANÇAMENTO PREVISTO
NÃO DIVULGADO

METROID PRIME

O RETORNO ARRASADOR DE SAMUS



Inovação - visualmente promete ser um dos melhores jogos do GameCube, usando uma engine física realista para movimentos e ações interativas do jogador com o ambiente.

Sinopse >>>

Outro grande sucesso da antiga que chegará de visual totalmente novo no 128 bits da Nintendo é Metroid Prime.

Sem dúvida este é um dos títulos mais esperados para o console. Você voltará a controlar a andróide Samus para combater forças alienígenas em um mundo totalmente reformulado com alta tecnologia e visuais fantásticos.

Até o momento nada foi divulgado do enredo e de como será o jogo. As imagens indicam que o título está recebendo um trabalho grandioso.

O jogo ainda não tem uma data para o seu lançamento mas sabe-se que ele usará tanto visão em primeira quanto em terceira pessoa. Ainda que tenha havido desentendimentos a respeito da produção do título, a Nintendo afirma que o mesmo está sendo produzido.

A Retro Studios está encarregada da produção do jogo e muito pode ser esperado em qualidade de jogabilidade, som e efeitos sonoros (já que o jogo focará batalhas contra criaturas alienígenas de visuais incríveis), além de muitos outros elementos misturados aos efeitos de luz e sombra.

De qualquer forma, podemos esperar um jogo fantástico considerando o passado deste título. Fique ligado, em breve teremos mais informações.



 GameCube	Nacionalidade	
	Gênero:	Aventura
	Publicação:	Nintendo
	Desenv.:	Retro Studios
	Mídia utilizada: DVD	

LANÇAMENTO PREVISTO

NÃO DIVULGADO

STAR FOX ADVENTURES: D. PLANET

UM UNIVERSO DE AVENTURAS



Inovação - qualidade visual rica em detalhes e com texturas limpas, além de usar ótimos efeitos de luz e sombra, água e um destaque para a movimentação do rabo de Fox que balançará sempre de maneira diferente durante todo o jogo.

Sinopse >>>

Originalmente anunciado para o Nintendo 64 como Dinosaur Planet, sendo um dos projetos mais ambiciosos da Rare, Star Fox Adventures: Dinosaur Planet será mais uma amostra de qualidade que a softhouse oferecerá aos jogadores. Novos elementos e conceitos foram acrescentados, tendo agora personagens do jogo Star Fox. Seu personagem principal será a raposa Fox, que terá a tripulação formada por seus amigos Slippy e Peppy, mas com a ausência de Falco (este desapareceu em suas aventuras em busca de fama). Os dinossauros Tricky, que acompanhará Fox, e Krystal, que será raptada, também estarão presentes no jogo.

A qualidade visual do jogo está muito bonita e superando todas as limitações que a primeira versão do jogo apresentava. A capacidade do GameCube oferecerá imagens com texturas limpas, muitos efeitos com água e sombra, efeitos sonoros de grande qualidade, além de movimentos super naturais da cauda de Fox durante todo o jogo. Você poderá usar o controle analógico tanto para controlar Fox quanto Tricky, que terá uma participação importante ao longo dos variados e complexos mundos. A exploração será mais intensa e as batalhas divertidas, onde Fox usará um cajado nos combates ou Ataques mágicos. Também terá a ajuda de Tricky, que poderá atacar ou encontrar itens cavando o chão. Um ótimo título para aventureiros que esperavam qualidade.



 GameCube	Nacionalidade	
	Gênero:	Aventura
	Publicação:	Nintendo
	Desenv.:	Rare
	Mídia utilizada: DVD	

LANÇAMENTO PREVISTO

NOVEMBRO DE 2001

PHANTASY STAR ONLINE VER. 2

RPG DA SEGA NO 128 BITS DA NINTENDO



Inovação - novas adaptações em seu visual que ganhará maiores detalhes e o tornarão um jogo mais interessante, juntamente com a inclusão de duas novas áreas. Além disso, o jogo trará um modo para quatro jogadores com tela dividida ao meio e maior interação.

Sinopse ▶▶▶

Os primeiros jogos da Sega para outros sistemas começam a aparecer e Phantasy Star Online Version 2 é um dos primeiros a chegar ao GameCube. O Sonic Team fez uma adaptação excelente do jogo para o GameCube em apenas um mês. Com tanta velocidade para adaptar o jogo, podemos esperar ótimos resultados com a finalização do produto quando boa parte dos recursos do console forem exploradas. O visual de Phantasy Star Online Version 2 está muito parecido com o jogo anterior, excetuando a parte gráfica que ganhou mais detalhes graças à capacidade do novo console. Estão confirmados a visão em primeira pessoa e uma por cima do ombro dos personagens. O vasto mundo de Ragol (o mundo deste jogo), será dividido em seis áreas das quais incluirão duas novas chamadas de Shrine e Spaceship. Além disso, cada área abordará um tema e seus habitantes. A exploração será fundamental para atravessar florestas, ruínas, cavernas e castelos.

Escolher entre três raças de personagens (Humanos, Newman e Android) permitirão a você definir uma das três classes: Hunter, Ranger e Force. Um minigame de futebol será acrescentado, além de uma área para duelar com seus amigos. Entre suas aventuras, será possível ficar no salão de jogos, onde poderá montar equipes, trocar e comprar itens etc. Podemos criar grandes expectativas neste título promissor para o GameCube.



	Nacionalidade	
	Gênero: RPG	
	Publicação: Sega	
	Desenv.: Sonic Team	
	Mídia utilizada: DVD	

LANÇAMENTO PREVISTO

FINAL DE 2001

EXTREME G - 3

VELOCIDADE SOBRE DUAS RODAS



Inovação - uma ótima sensação de velocidade, com gráficos bonitos, ambientes bem variáveis e percursos envolvendo lupings extremamente detalhados, aproveitando a grande capacidade do console.

Sinopse ▶▶▶

Outro título que ganha seqüência no GameCube é Extreme G-3. Prepare-se para presenciar novas corridas futuristas e incríveis velocidades. Estas corridas serão intensas e as pistas apresentam um tipo de atração magnética para manter sua moto na pista. Estas pistas, serão incrivelmente detalhadas e apresentarão vários tipos de ambiente, como cidades futuristas e florestas belíssimas, além de oferecer profundidade e uma linha do horizonte fantástica.

A grande diversão deste jogo é conseguir fazer o impossível, como dar lupings a uma velocidade de 500 km/h. Vários modos de jogo como Arcade, Team, Co-operative, Championship e Multi Player estarão disponíveis. Você terá cerca de doze diferentes corredores para escolher, cada qual com suas motos equipadas de maneira adequada.

Além disso, você poderá equipar sua moto com armas para atrapalhar os outros concorrentes. Quanto à jogabilidade, ela pode ser definida de rápida, exigente e pesada dependendo da velocidade que alcançar em uma curva. Isso o obrigará a reduzir o suficiente para não bater, ou arriscar-se de maneira ousada. Usando o poder do GameCube, a Acclaim não terá problemas e tudo rodando a em tempo real e a 60 fps constantes. Inclusive, a jogabilidade ganhará os ajustes finais para mostrar um desempenho compatível com a diversão do jogo.



	Nacionalidade	
	Gênero: Corrida	
	Publicação: Acclaim	
	Desenv.: Acclaim	
	Mídia utilizada: DVD	

LANÇAMENTO PREVISTO

NOVEMBRO DE 2001

PS2

SONY

PLAYSTATION 2



GANHANDO TERRENO

A Sony vem mantendo fielmente o preço de seu console em 299 dólares, já alcançado a venda de 10 milhões de cópias e pretendendo chegar em 20 milhões até o final do ano, com uma média mensal de produção de 1,5 milhão de máquinas. Tem sido um grande sucesso e já se comenta que a Sony poderá usar a estratégia de baixar o preço de seu aparelho para 281 dólares no momento em que se acirrar a concorrência entre seus competidores, buscando preservar a liderança no mercado.

Embora existam alguns comentários de que os desenvolvedores estão com alguma dificuldade para desenvolver jogos para o PS2, mesmo assim a safra de jogos é muito promissora, a exemplo temos Final Fantasy X, Metal Gear Solid 2, Silent Hill 2, Devil May Cry, Jak and Dexter e outros, prometendo dar muito trabalho aos seus concorrentes. A Sony promete também intensificar o desenvol-

ver do acesso a internet de banda larga. Provavelmente a AOL desenvolverá um programa de chat e e-mail para o PS2, usando o adaptador de rede do console que custará cerca de 39,95 dólares, incluindo um Hard Drive de 40GB, tudo isso com previsão para sair em novembro, época em que será lançado o Xbox e o GameCube nos EUA.

A Iomega promete também desenvolver um Zip Drive para o console, usando uma de suas entradas USB. Os Zips terão a mesma função do Memory Card, no entanto com possibilidade de armazenamento de informação muito maior, incluindo fases dos jogos, personagens criados etc. Foi anunciado também que a Sony, em parceria com a IBM e a Toshiba, estão desenvolvendo um novo chip chamado de Cell. Ele tem previsão para o ano de 2004 e tem um orçamento estimado em 400 milhões de dólares, sendo provavelmente o chip do PlayStation 3.

STATE OF EMERGENCY

LOUCURA E PÂNICO NA CIDADE



Inovação - uso de vários personagens simultâneos na tela, além de usar diversos efeitos visuais e inteligência artificial bem trabalhada para fazer todos os personagens reagirem cada um de uma maneira diante de diferentes situações.

Sinopse >>>

Em um futuro próximo, os EUA será governado pela ATO (American Trade Organization). Neste governo opressor, a população americana inicia uma guerra civil pelas ruas de quatro cidades ao longo de vinte fases. Misturado à população haverá gangs e você fará parte de uma delas. Ação, violência e vandalismo serão o foco de State of Emergency, que promete muita diversão. Haverão cinco personagens selecionáveis, cada um com suas habilidades, força e características próprias.

Você verá diversos acontecimentos envolvendo até duzentas pessoas simultâneas, saqueando, gritando, brigando ou fugindo, lojas e prédios pegando fogo, explodindo e tudo isso com uma animação fluente e constante. Usando o poder do PlayStation 2, a Vis Entertainment dará incrível realismo na inteligência artificial das pessoas. Cada cidadão (homens, mulheres e crianças) terão um tipo de reação. Você poderá usar qualquer objeto como arma, além dos próprios punhos. Também poderá usar artilharia pesada como lança-chamas e bazucas. Outras gangs poderão ajudá-lo, atacá-lo ou atacar as pessoas e vice-versa. Você terá missões perigosas como implodir prédios, assassinar oficiais da ATO, dizimar gangs etc. A jogabilidade promete liberdade e dinamismo para manter um enredo não linear. A qualidade gráfica será interessante e os efeitos sonoros realistas. State of Emergency promete ser um jogo de destaque, voltado ao público adulto.



PlayStation 2	Nacionalidade	
	Gênero:	Ação
	Publicação:	Rockstar Games
	Desenv.:	Vis Entertainment
	Mídia utilizada:	DVD

LANÇAMENTO PREVISTO

FINAL DE 2001

SMUGGLER'S RUN 2: H. TERRITORY

PERIGO, REALISMO E MUITA DIVERSÃO



Inovação - umas das melhores ambientações já vistas em um jogo do gênero, envolvendo visuais baseados em lugares reais, extremamente ricos em detalhes, e com condições climáticas. Será possível notar a vegetação reagindo naturalmente com a ação dos veículos etc.

Sinopse ▶▶▶

A Angel Studios conseguiu desenvolver um jogo incrível e lança-lo junto com o PlayStation 2 nos EUA. Smuggler's Run 2: Hostile Territory torna-se uma sequência incrível onde você irá se aventurar no deserto do Afeganistão e nas florestas do Vietnã. O enredo fará você assumir o papel de um contrabandista de armamentos e informações. A CIA e outras inteligências mundiais estarão investigando ao longo de trinta missões, dez no Vietnã e vinte no Afeganistão (com condições climáticas diferentes), envolvendo grandes reviravoltas e surpresas, tudo a 60 fps. Transportar cargas perigosas exigirá estratégias e graças a uma inteligência artificial mais refinada, seus adversários poderão atacar ou fugir, caso estejam em desvantagens. Em certas missões você terá um parceiro controlado pelo computador e poderá escolher os veículos, um ágil Buggy para você e um enorme caminhão para seu parceiro, podendo usá-lo como escudo. Das situações, algumas consistirão em perseguir helicópteros, fugir ou eliminar inimigos. Os cenários foram feitos com base em lugares reais e a diversidade de paisagens, condições climáticas e terreno terão importância quando carregar bombas, fugir de tanques de guerra ou atravessar campos minados. Somando essas novidades aos gráficos bem detalhados nos oito veículos, e uma jogabilidade melhorada e mais os sons estonteantes, Smuggler's Run 2: Hostile Territory será uma diversão total sobre quatro rodas.



PlayStation 2	Nacionalidade	
	Gênero:	Corrida / Ação
	Publicação:	Rockstar Games
	Desenv.:	Angel Studios
	Mídia utilizada:	DVD

LANÇAMENTO PREVISTO

OUTUBRO DE 2001

RUBU TRIBE

CONTROLE SUA TRIBO DE GUERREIROS



Inovação - um vasto mundo com bons detalhes visuais e texturas bem trabalhadas com cores vibrantes, que destacam os personagens em ótimas sequências de ação.

Sinopse ▶▶▶

Adotando um gênero aventura com um pouco de ação, a softhouse Outrage (responsável por títulos como Descent 3 e Outrage) lançará Rubu Tribe. Este é uma mistura de fantasia e ação, onde você terá o controle sobre uma tribo de criaturas conhecidas como Rubu. Tendo a importante decisão de conduzir sua tribo para um lugar seguro, você será Mutu, o líder.

Além de conduzir sua tribo, você decidirá como se proteger de inimigos, onde em alguns momentos poderá conduzir ataques diretos ou fugir. A exploração do vasto mundo de Uut é um dos grandes atrativos, especialmente para jogadores mais exigentes. Pouco se sabe sobre a jogabilidade, mas tudo indica que ela será muito objetiva e que os habitantes de sua tribo terão uma participação significativa em determinados momentos. Além de obstáculos naturais que serão encontrados nos ambientes, além de inimigos que poderão atacar de surpresa, resolver puzzles será fundamental para progredir na aventura.

Os efeitos sonoros serão um atrativo aparte, pois terão grande importância para a localização de inimigos. As texturas são muito bonitas e tem cores vivas, o que pode gerar cenas bonitas vendo o jogo em movimento. Enquanto maiores informações não são liberadas, o jeito é aguardar o resultado final do jogo, o que pode ainda sofrer mudanças significativas em muitos elementos do jogo.



PlayStation 2	Nacionalidade	
	Gênero:	Aventura
	Publicação:	Interplay
	Desenv.:	Outrage
	Mídia utilizada:	DVD

LANÇAMENTO PREVISTO

NOVEMBRO DE 2001

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

AINDA MELHOR NO PLAYSTATION 2



Inovação - ganhou muito mais detalhe visual e uma sequência com dez minutos de cenas extras que explicam detalhadamente o jogo.

Sinopse >>>

Para os fãs que aguardavam uma versão de Resident Evil Code Veronica para o PlayStation 2, já podem ficar felizes. Este jogo foi lançado primeiro para o Dreamcast, no entanto a Capcom decidiu atualizar o jogo acrescentando maiores detalhes nos gráficos dos personagens, a versão para o 128 bits da Sony foi acrescentado dez minutos de cenas exclusivas. Esta é uma aventura paralela da trilogia do PlayStation, onde o enredo se passa após os acontecimentos de Resident Evil 2. Claire Redfield partiu em busca de seu irmão Chris Redfield, que estava na Europa, investigando a corporação Umbrella (uma indústria farmacêutica envolvida com uma série de acidentes bizarros com mutações genéticas). Infelizmente Claire Redfield é capturada e enviada a uma ilha-prisão, onde novas experiências estão acontecendo. Muitos detalhes foram melhorados, como os cabelos do jovem Steve Burnside, que agora estão mais reais. Haverá cenas onde Albert Wesker aparecerá, dando pistas de como sobreviveu ao final do primeiro jogo, ligando e relacionando todos os outros jogos.

O enredo desta aventura ficou super interessante, misturando situações de tensão e ação. Além de muitos puzzles e mistérios a serem solucionados, você terá que sobreviver ao ataque de aberrações mutantes, também terá a ajuda de outros personagens e poderá habilitar segredos e dicas, como o modo em primeira pessoa. Um jogo super divertido.



PlayStation 2	Nacionalidade	
	Gênero:	Aventura
	Publicação:	Capcom
	Desenv.:	Capcom
	Mídia utilizada:	DVD

LANÇAMENTO PREVISTO

SETEMBRO DE 2001

SPY HUNTER

UMA CAÇADA DE ESPIÕES EMOCIONANTE



Inovação - variação da jogabilidade ocasionada pela transformação do seu veículo, bons efeitos visuais e qualidade gráfica muito bonita.

Sinopse >>>

Revivendo um clássico dos Arcades, a softhouse Paradigm Entertainment trará para o 128 bits da Sony o clássico Spy Hunter. Você ingressará no mundo da alta espionagem, onde realizará caçadas a perigosos bandidos ao redor do mundo, visitando a Alemanha, Panamá, Veneza e França.

Para se dar bem nesta caçada, você terá uma supermáquina chamada Interceptor G-1665. Além de um visual fantástico, seu veículo estará equipado com armamentos como metralhadoras, minas terrestres ou mesmo mísseis teleguiados.

Melhor que isso é a possibilidade de transformar seu veículo em um Jet Ski ou mesmo em uma moto. Porém, tudo dependerá da situação.

Visualmente o jogo possui muitos detalhes e também usará recursos de luz e sombra agindo com grande interação nas pistas. A jogabilidade será suave, porém exigente quanto estiver em alta velocidade. Isso tornará comum o uso do freio de mão para realizar curvas rápidas, ou mesmo fazer manobras arriscadas.

A velocidade do jogo será fantástica e tudo com alta qualidade visual, rodando a 60 fps constantes. Ainda que sejam poucos os detalhes divulgados, a mistura de corridas com uso de armas altamente sofisticadas promete momentos de muita emoção e diversão.



PlayStation 2	Nacionalidade	
	Gênero:	Corrida
	Publicação:	Midway
	Desenv.:	Paradigm
	Mídia utilizada:	DVD

LANÇAMENTO PREVISTO

OUTUBRO DE 2001

JAK AND DAXTER: THE P. LEGACY

UM GAME DE AVENTURA FANTÁSTICO



Inovação - grande interação do jogo e do jogador em um mundo rico em detalhes, com cerca de 10 mil polígonos que variam em tempo real entre dia e noite, de uma maneira bem natural.

Sinopse ▶▶▶

Trazendo um jogo muito promissor para o PlayStation 2, a Naughty Dog mostrará uma nova concepção em exploração, com um sistema parecido com o The Legend of Zelda, usará recursos similares aos da ação de Mario 64 e elementos de Crash Bandicoot. Você controlará Jak e seu amigo Daxter, que foi transformado em uma doninha por causa da Dark Eco. O enredo envolverá a terra dos Precursors, uma raça tecnologicamente avançada que desapareceu há algum tempo. A aventura terá início em um vilarejo e Jak terá de cumprir tarefas que poderão ser feitas em qualquer ordem e envolverá as substâncias Eco (um tipo de energia mágica). Jak é a única criatura capaz de usar as Eco, que são variadas e dão habilidades como usar projéteis, fogo ou concertar coisas. Haverão desafios e minigames, criaturas inteligentes que usarão armadilhas e armarão emboscadas e muito mais. O computador controlará Daxter para explorar os ambientes e você poderá usar socos, pulos, mergulhos, rastejar, rolar e usar veículos. Haverão também os Power Cells, uma vez que pegar todos das cidades você poderá melhorar seu veículo e progredir no jogo. Os gráficos terão muita atenção especial, com muitos polígonos e movimentos suaves, dando muito realismo, especialmente na água. Os ângulos de câmera serão posicionados durante a ação, podendo mudar a visão para primeira pessoa. Muito ainda será adicionado como luz, sombra e trilha sonora compatível com ótima atuação de voz.



PlayStation 2	Nacionalidade	
	Gênero:	Aventura
	Publicação:	Sony
	Desenv.:	Naughty Dog
	Mídia utilizada:	DVD

LANÇAMENTO PREVISTO

FINAL DE 2001

SHADOW MAN: 2ECOND COMING

MIKE LEROI ESTÁ CHEGANDO AO PS2



Inovação - usará muitos efeitos especiais simultâneos a quase todo momento, além de uma inteligência artificial que acrescentará muito no desafio da aventura. Haverá também a ação do clima, que fará parte importante da ação do jogo e o deixará muito mais interessante.

Sinopse ▶▶▶

A Acclaim fez grandes evoluções em Shadow Man: 2ECOND COMING. O jogo foi refeito para o PlayStation 2, trazendo um mundo complexo com inimigos e detalhes gráficos muito bonitos. O protagonista Mike LeRoi, um morto-vivo dominado pela bruxa Mama Nettie, volta com novos poderes e habilidades. A aventura se passará nos tempos atuais, onde os demônios Grigori se revelarão após 2000 anos e pretendem libertar seu mestre Asmodeus, aprisionado em um misterioso poço. Conduzindo nosso herói, você caçará estes demônios na Rússia, Iraque, Reino Unido e Lousiana. Mike LeRoi poderá se transformar em Shadow Man dependendo do dia e da noite. As duas formas do herói terão habilidades distintas e ambas poderão usar escalar paredes e atirar ao mesmo tempo.

A inteligência artificial dos inimigos ficou melhor, agora eles usarão o ambiente para atacar ou então fugir para chamar aliados. Novas armas causarão diferentes tipos de dano ao atingir certas partes do inimigo. As condições climáticas terão importância e você poderá, por exemplo, evocar neve na Rússia para prejudicar a visão dos inimigos e apagar suas pegadas. Personagens da aventura anterior estarão de volta, além dos novos Thomas Decon, um amigo de Mike LeRoi que anda de cadeira de rodas e usa duas armas e a misteriosa bruxa Babayaga. O sistema de espionagem será um complemento extra, exigindo mais tática e precisão em certos momentos. O jogo tem tudo para ser um sucesso em seu gênero.



PlayStation 2	Nacionalidade	
	Gênero:	Aventura
	Publicação:	Acclaim
	Desenv.:	Acclaim
	Mídia utilizada:	DVD

LANÇAMENTO PREVISTO

SETEMBRO DE 2001

PC

VARIÁVEL

COMPUTADOR



MUITO DIFERENTE

O computador continua firme, a cada dia mais unidades são vendidas no mundo e cada vez mais seus processadores aumentam de capacidade, possibilitando maior velocidade de processamento e tarefas cada vez mais sofisticadas. Porém uma coisa é certa: ele não se confunde mais com o video game e, com certeza, não irá absorver as funções do mesmo, pois ele está totalmente voltado para as atividades de trabalho, por mais simplificações que se façam a cada dia. O computador pode utilizar muitos softwares diferentes e todos eles requerem algum conhecimento ou algum aprendizado de seus usuários. Ao passo que o video game está cada dia ampliando a sua capacidade e também ampliando as suas atividades voltadas para o lazer.

Hoje já podemos dizer que estes video games da nova geração de 128 bits já são considerados uma estação de lazer, pois além de oferecer jogos de altíssima qua-

lidade, tem conexão com a internet, rodam jogos e filmes em DVD e tudo indica que suas atividades continuarão a se ampliar. Ao passo que o PC, a cada dia, torna-se mais uma estação de trabalho, embora seja possível jogar video game de boa qualidade.

Há uma indústria de jogos que ainda supre este seguimento com uma boa variedade de jogos. Mas uma coisa é certa, ela simplesmente está mantendo os antigos jogadores de games do PC, onde a tendência é cada dia ter menos adeptos, comparado com o video game. Considerando também que a forma de jogo no PC é muito individualizada e formal, onde o video game propicia exatamente o contrário. Aproxima mais as pessoas, sendo que a grande diversão é desafiar outros jogadores no mesmo ambiente. Embora ambos os equipamentos ampliem suas capacidades, estas serão utilizadas cada um em suas finalidades.

P.O.W.: ESCAPE FROM C. CASTLE

FUGINDO PARA SOBREVIVER



Inovação - efeitos visuais que interagirão com a ação do tempo, que por sua vez influenciará muito na jogabilidade e na ação dos personagens e dos detalhados ambientes do jogo.

Sinopse >>>

Durante a Segunda Guerra Mundial, quatro oficiais são feitos prisioneiros e jogados à própria sorte nos campos de concentração de Salonika, Stalag e Luft III. A Wide Games lhe dará a oportunidade de comandar uma fuga ousada, escolhendo um dos quatro oficiais e ainda invadir o Colditz Castle. Você não poderá se expor ao inimigo, porém deverá se mover como uma sombra. Você terá de aprender a se camuflar, mover-se discretamente sem chamar a atenção do inimigo, conseguir alimentos e ainda colocar explosivos em pontos estratégicos. Cada personagem terá uma habilidade especial para cumprir seus objetivos durante a fuga do campo de concentração.

Os ambientes do jogo são bem variados e atraentes, pois apresentam inúmeros perigos que farão você ficar atento a todo momento e pensar muito bem como realizar manobras para não ser detectado. A jogabilidade será precisa e bem trabalhada, além dos ângulos de câmera serem usados de forma a não prejudicar o jogador nos momentos cruciais. O visual do jogo é bom e apresenta muitos detalhes, grades bem definidas, ângulos distantes enquadrando toda a cena e mostrando os perigos existentes nela etc. Quanto às músicas, podemos esperar algo com clima de tensão. Este pode ser mais um jogo capaz de deixar os jogadores distraídos por algumas horas, com seu clima de espionagem para criar a química perfeita da diversão.



PC

Computador

Nacionalidade



Gênero: Ação

Publicação: Codemasters

Desenv.: Wide Games

Mídia utilizada: CD

LANÇAMENTO PREVISTO

FINAL DE 2001

ENCLAVE

MUITA AÇÃO E VISUAL ARRASADOR



Inovação - concepção visual fantástica e bem realista, juntamente com o uso de muitos efeitos visuais simultâneos que oferecem uma ambientação diferente e muito interessante.

Sinopse ▶▶▶▶

Realismo e uma mistura interessante entre gêneros de ação em primeira pessoa e RPG, Enclave se tornará um ótimo jogo. A Starbreeze Studios oferecerá personagens distintos, ação contínua e muitos modos de jogo Multi Player. No mundo de Enclave, os guerreiros da luz e os da escuridão estão em conflito há alguns anos em busca do domínio total. Você fará parte dos guerreiros da luz ou da escuridão e ainda escolherá entre cinco classes de personagens em ambos os lados. Sua escolha definirá cerca de quinze ou vinte missões a serem cumpridas. Cada classe de personagem completará a mesma missão de uma maneira diferente. Por exemplo, ao se infiltrar na base inimiga usando um Assassino, você terá de entrar sem ser visto e envenenar a comida, enquanto usando um Ogre poderá enfrentar os inimigos diretamente. Com a jogabilidade de Enclave você poderá acertar em diferentes pontos do corpo do inimigo, podendo até arrancar a arma de sua mão. A interação com o ambiente será outra característica interessante. Você poderá quebrar qualquer coisa e até demolir torres usando catapultas e armas especiais. Poderá, também, entrar em qualquer lugar usando portas ou quebrando paredes, quebrar janelas e se posicionar em lugares estratégicos nos telhados. Os inimigos serão inteligentes e poderão procurar frestas em sua armadura e atacá-lo naquele ponto. Grandes desafios, sons fantásticos e gráficos atraentes é o suficiente para os jogadores exigentes.



PC

Computador

Nacionalidade



Gênero: **Ação**

Publicação: **Conspiracy**

Desenv.: **Starbreeze Studios**

Mídia utilizada: **CD**

LANÇAMENTO PREVISTO

INÍCIO DE 2002

TRIBES 2

EMBARQUE NESTA VIAGEM AO FUTURO



Inovação - ótima qualidade gráfica com ambientes enormes e veículos detalhados. O modo Multi Player é um dos melhores, oferecendo uma grande interatividade entre os jogadores e muitos recursos visuais.

Sinopse ▶▶▶▶

Sendo considerado o precursor dos jogos em primeira pessoa com o Multi Player mais divertido de todos os tempos, Tribes 2 promete repetir o sucesso de seu antecessor. Nesta seqüência, você terá fases gigantescas a céu aberto e repleta de itens, veículos e equipamentos de alta tecnologia. Haverão, também, armaduras separada por três tipos, que são: Light Scout, Medium Assault e a Heavy Juggernaut. Cada uma permite usar certas habilidades e manusear armas facilmente.

Qualquer personagem que escolher carregará cerca de três ou cinco armas, além de granadas, minas e equipamentos especiais. A velocidade do jogo será moderada e seus personagens poderão usar Jetpacks. Estas miniturbinas poderão tornar seu personagem em um alvo mais difícil. Você terá mais opções para treinar off-line. Criar táticas de combate será um de seus passatempos neste jogo, sendo alguns muito divertidos. Será possível deslizar por áreas íngremes, mantendo o botão de pulo pressionado. É através das bases dos adversários que a diversão nos modos Multi Player ganham destaque. Você poderá jogar partidas Death Match (caçada mortal), o Free-for-all (você contra o computador), o Rabbit (um jogador segura a bandeira e restante deve pegá-la) e o Hunter (onde os jogadores morrem e deixam uma bandeira para o adversário). Para se divertir tanto nos modos Multi Player, você poderá participar com até 60 jogadores no mesmo provedor.



PC

Computador

Nacionalidade



Gênero: **Ação / Tiro**

Publicação: **Sierra**

Desenv.: **Dynamix**

Mídia utilizada: **CD**

LANÇAMENTO PREVISTO

JÁ DISPONÍVEL

DC

SEGA

DREAMCAST



EVOLUÇÃO TECNOLÓGICA

O Dreamcast está em um processo natural para sair gradativamente do mercado, onde os jogadores que tem este console não precisam se precipitar, pois ele terá ainda um bom tempo de vida.

Está previsto vários títulos para este ano e alguns para o início do ano que vem, sendo todos bons jogos.

Talvez ainda não valha a pena encostar este video game, a menos que seja para adquirir um outro de 128 bits, com muito mais qualidade e tecnologia a oferecer.

Eis uma sucessão natural promovida por uma competição acirrada entre empresas de tecnologia.

Por sorte, a Sega, depois de amargar algumas dificuldades, conseguirá, provavelmente, se firmar com sucesso em uma outra área diferente da sua.

Desenvolver jogos na condição de aliado para os seus ex-concorrentes, e com

isso o grande ganho é do consumidor final.

Pois ganhou no avanço tecnológico, na redução de preços e nas ofertas de bons jogos.

Enquanto a empresa migrou para a área de softwares, um enorme mundo de oportunidades começou a se abrir e ela passou a fazer jogos para outras plataformas.

A Sega é, de fato, uma empresa de talento, pois ela se tornou uma grande aliada da Sony, Nintendo e Microsoft e poderá levar qualquer um desses seus aliados à vitória, tamanha a sua força.

Já os jogos da série Sonic, provavelmente sairão para o GameCube, que é um video game voltado ao público infantil.

Enquanto o jogo Gun Valkyrie, que é voltado para o público adulto, será produzido para o Xbox.

OOGA BOOGA

MAIS DIVERSÃO NO DREAMCAST



Inovação - além da concepção visual diferente e muito bonita, o jogo propicia diferentes possibilidades na jogabilidade e uma interação fantástica entre os personagens.

Sinopse >>>

Durante todos as noites de lua cheia, a deusa do vulcão Ooga Booga manifesta sua lava incandescente em todas as direções de uma ilha, habitada por estranhas tribos.

Para que sua aldeia não seja destruída pela deusa Ooga Booga, você entrará em uma competição contra três outros habitantes de diferentes tribos com a difícil, porém divertida tarefa de vencer.

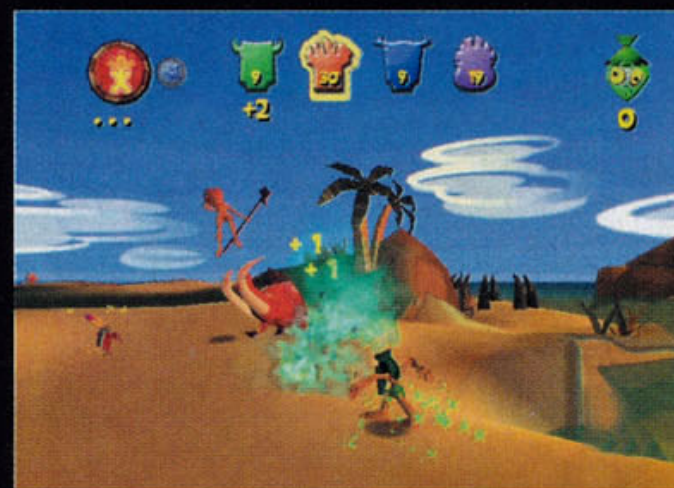
As tarefas variam muito entre competições malucas envolvendo ursos, brincar de capturar a bandeira do inimigo e até corridas lutas contra perigosos javalis.

O visual do jogo é fantástico, bem colorido e muito animado e chega a lembrar o jogo Crash Bandicoot.

Ooga Booga está sendo feito pela Visual Concepts. Além dos modos normais de batalha, você ainda contará diversos outros como as corridas, caça e o King of the Hill.

Como se não fosse suficiente, você ainda poderá jogar na Internet, através da Sega.net, contra mais três jogadores ou poderá jogar off-line com a tela dividida ao meio. Enquanto você progredir no jogo, novas magias, personagens e ilhas serão habilitadas, ampliando ainda mais a diversão.

Ao longo de uma aventura maluca e incrivelmente divertida, este é um game que reunirá toda a família e amigos para disputas empolgantes.



 Dreamcast	Nacionalidade 
	Gênero: Corrida
	Publicação: Sega
	Desenv.: Visual Concepts
Mídia utilizada: GD	

LANÇAMENTO PREVISTO

JÁ DISPONÍVEL

SHENMUE II

A SEQÜÊNCIA DE UM CLÁSSICO



Inovação - um jogo que imita a vida, destacando pequenos detalhes e uma interação incrivelmente real de condições climáticas, tempo e constante variação de ações dos personagens, que possuem expressão facial e falas próprias.

Sinopse ▶▶▶

Baseado em um mundo real, Shenmue foi um dos jogos mais impressionantes de 2000. Em um enredo envolvente, o pai de Ryo Hazaki é assassinado. Não conformado com o acontecimento, Ryo Hazaki inicia uma investigação por conta própria em busca do assassino. Em Shenmue II você continuará suas investigações na cidade de Hong Kong. Ryo poderá comprar mapas para se orientar melhor. Uma das grandes mudanças em relação ao jogo anterior é a ação. Esta segunda aventura será um pouco menor, mas por outro lado terá mais elementos de aventura. Alguns buracos encontrados no enredo anterior serão sanados neste, especialmente o comércio que será muito mais ativo. Você poderá ganhar dinheiro participando das jogatinas.

Esta segunda aventura trará a conclusão dos capítulos 2 ao 6 e virá em quatro GDs (parte de um total de 16 capítulos). O novo sistema também trará sub-menus melhorados. O rosto dos personagens terão mais expressão facial, além de aparecer muitos personagens simultâneos na tela como quando Ryo aparecer diante do templo Shaolin, onde muitos monges praticam Tai Chi.

Outros personagens além de Ryo aparecerão, como a jovem Shenhua e a motoqueira Joy. Os minigames estarão de volta bem variados e aqueles que tiverem o save do jogo anterior, poderão usar itens. A longa aventura criada por Yu Suzuki trará muita alegria em seus próximos episódios.



 Dreamcast	Nacionalidade 
	Gênero: Aventura
	Publicação: Sega
	Desenv.: AM2
Mídia utilizada: 4 GDs	

LANÇAMENTO PREVISTO

NOVEMBRO DE 2001

FLOIGAN BROTHERS

AJUDE OS IRMÃOS FLOIGAN



Inovação - concepção visual inovadora e divertida, raramente vista nos jogos, com uma ambientação bem consistente e de cores vibrantes.

Sinopse ▶▶▶

Trazendo um visual pouco explorado no Dreamcast, mas muito interessante, a Visual Concepts apresenta seu jogo Floigan Brothers. O enredo envolverá Baron Malodorus, que planeja roubar a família Floigan Brothers. Para impedir o vilão, você assumirá o papel de Hoigle, o irmão mais novo da família. O Baron Malodorus não estará sozinho, ele contará com a ajuda de seus gatos mercenários para realizar seus planos. Sua tarefa será evoluir as emoções de Moigle, sua irmã mais velha, para solucionar os diversos puzzles encontrados ao longo do jogo. Só assim você poderá progredir dentro do jogo, que veio se tornando cada vez mais exigente. A jogabilidade será objetiva e de fácil manuseio e para os iniciantes, o jogo oferecerá um modo explicativo para aprender e usar as novas técnicas.

Se você procura algo mais do que personagens bem animados, diálogos interessantes e hilariantes, não se preocupe. Floigan Brothers tem tudo isso e ainda oferecerá uma opção para se jogar via Internet, compatível com a Sega.net. Uma vez por mês os jogadores poderão pegar segredos do jogo, dos quais se incluem roupas novas e fases secretas. Boa música não faltará e elas terão uma forte influência com as emoções de Moigle. Um estilo diferente de jogo que conquistará os jogadores de todas as idades, especialmente por oferecer uma diversão viciante toda vez que começar uma nova partida.



 Dreamcast	Nacionalidade 
	Gênero: Aventura
	Publicação: Sega
	Desenv.: Visual Concepts
Mídia utilizada: GD	

LANÇAMENTO PREVISTO

JÁ DISPONÍVEL

Especial >>>> O que se pode esperar deste equipamento

N64

NINTENDO

NINTENDO 64



RENOVAÇÃO NATURAL

O suprimento de jogos para o Nintendo 64 está realmente escasso. Os jogadores terão que se contentar em fazer uma re-leitura dos bons jogos existentes, a exemplo de Pokémon Stadium 1 e 2, The Legend of Zelda: Ocarina of Time e Majora's Mask, Banjo-Kazooie 1 e 2, Conker's Bad Fur Day, Perfect Dark, a trilogia Mario Party e outros jogos com os irmãos Mario etc.

Além dos bons jogos, sempre tem aquele jogo que o jogador não teve a oportunidade de jogar na época que foi lançado. E este é, com certeza, um bom momento para se tomar conhecimento destes jogos e com isso, conseguir otimizar por mais tempo a vida útil deste equipamento, que por sinal, tem demonstrando ser muito robusto e resistente. Porque daqui para frente terão muito poucos jogos previstos para serem lançados para este console. Em função do lançamento do GameCube e do gran-

de sucesso que tem feito o Game Boy Advance, e sem esquecer também de que o ferramental de desenvolvimento do Nintendo 64 é bastante complexo, dificultando o desenvolvimento de novos jogos. Tanto a Nintendo quanto as outras softhouses estão muito mais interessadas em desenvolver jogos para o Game Boy Advance e para o GameCube, pelo simples fato de estar desenvolvendo um produto que tenha maior perspectiva de mercado e mais durabilidade. Mas para os jogadores, isto é parte do processo natural da evolução tecnológica desta indústria altamente competitiva e extremamente rápida, onde a técnica é sempre inviabilizar, perante o consumidor, o equipamento que está no mercado, desenvolvendo um equipamento novo e mais sofisticado. Provocado todo um ciclo de renovação, onde esse mesmo jogador, em outro momento, deverá estar adquirindo este novo equipamento.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

CHEGANDO PARA DETONAR



Inovação - permite a execução de diversas manobras de maneira real, além da possibilidade de criar seu próprio ambiente para andar de skate.

Sinopse >>>>

O enorme sucesso do primeiro jogo preparou o terreno para a chegada de Tony Hawk's Pro Skater 2. A Edge of Reality é sinônimo de qualidade com este gênero de jogo para o Nintendo 64. Muitas características foram herdadas do jogo anterior, mas ganhou um refinamento nesta sequência. Mostrando gráficos suavizados com efeitos de Blur do console. Com isso as manobras tornam-se mais suaves e reais, além de oferecer controles mais precisos e dinâmicos.

Com uma ótima jogabilidade, os jogadores terão as presenças de personagens inspirados nos melhores skatistas do mundo, como Chad Muska, Steve Caballero e o próprio Tony Hawk. Não sendo o bastante, você ainda poderá criar seu próprio skatista e usá-lo em diferentes cidades como Nova Iorque, França, México etc.

Mas isso não é tudo, você também poderá criar seu próprio parque para andar de skate, usando obstáculos do jeito que quiser e tudo em um ambiente totalmente 3D.

Os ângulos de câmera independente, mostrarão cenas fantásticas das manobras, realçando ainda mais a emoção das competições. Além das disputas que poderá realizar contra um amigo para saber quem é o melhor, a ousadia na jogabilidade o instigará a realizar combinações interessantes de santos para ganhar mais pontos.

 Nintendo 64	Nacionalidade 
	Gênero: Esporte
	Publicação: Activision
	Desenv.: Edge of Reality
	Mídia utilizada: Cartucho

LANÇAMENTO PREVISTO
JÁ DISPONÍVEL

DR. MARIO 64

SEJA UM MÉDICO BEM DIFERENTE



Inovação - oferece grande variedade e diversão em um jogo do gênero puzzle, com muitos modos de jogo, gráficos bonitos e uma animação interessante dos personagens.

Sinopse ▶▶▶

Chegando à sua terceira versão, Dr. Mario 64 traz seus puzzles ao estilo Tetris, mas de uma maneira bem mais divertida e animada. O enredo é legal, onde Mario é um médico. Tendo a visão de dentro de uma garrafa, onde você encontrará muitos vírus de várias cores. Para limpar esta garrafa, o Dr. Mario usará diferentes tipos de pílulas e o seu trabalho é organizar três pílulas da mesma cor do lado ou sobre o vírus e assim acabar com ele. Uma vez que limpar a garrafa, você receberá acesso para a próxima fase. Muitos modos instigam o jogador a jogar inúmeras vezes. Além do modo normal, os jogadores poderão participar de outros modos como Flash (onde você deve acabar com os vírus que estiverem piscando), Marathon (onde você deve resistir o maior tempo que puder), Time Attack (onde terá três minutos para limpar a garrafa) etc.

Dr. Mario 64 suporta até quatro jogadores e jogando assim você poderá executar combos, lançando diferentes vírus para seus concorrentes. O mais legal de tudo é dois jogadores combinarem forças contra os outros dois. Parecido com os personagens de Paper Mario, os amigos e inimigos deste jogo são feitos com visual 2D e a progressão do jogo no Story Mode, sem perder nenhuma batalha, será o único modo de habilitar todos os vinte personagens, novas músicas e cenários. O game é voltado para o público infantil, mas sua diversão também conquistará jogadores mais velhos.



 Nintendo 64	Nacionalidade	
	Gênero: Puzzle	
	Publicação: Nintendo	
	Desenv.: Nintendo	
	Mídia utilizada: Cartucho	

LANÇAMENTO PREVISTO

JÁ DISPONÍVEL

MARIO PARTY 3

A FESTA DO MARIO CONTINUA



Inovação - uma imensa variedade de estilos de jogos, reunidos em um único jogo, oferecendo infinitas possibilidades de ação nunca vistas.

Sinopse ▶▶▶

Dando continuidade ao jogo voltado para a família, a Nintendo mais uma vez conseguiu ampliar a diversão nesta sequência, Mario Party 3 é um dos jogos que entrará em sua coleção. Reunindo diversos estilos de jogos, misturados em um tabuleiro que lembra muito os jogos de banco imobiliário, este jogo terá uma vida útil muito grande. Nesta terceira versão, tudo foi melhorado com mais personagens como Daiwysy e Waluigi, novos minigames e uma interação maior com o tabuleiro. Se você acha pouco, a Nintendo também acrescentou um novo modo de duelo que adiciona mais variação para o jogo. Há também o modo Story e o modo Party, onde você poderá participar de todos os minigames com um amigo.

Quanto ao enredo, não há muito a ser dito, sabe-se que a Millennium Star caiu em um castelo e Mario, seus amigos e inimigos fazem uma disputa para pegar a estrela e se tornar o Superstar do Universo. A mistura de elementos 2D com 3D ficou muito boa e acrescenta qualidade ao jogo. O enredo o levará a um mundo muito divertido que consegue prender a atenção do jogador. Você também dependerá da sorte ao se mover no tabuleiro. Diferentes casas do tabuleiro oferecem variados desafios, premiações e penalidades. A configuração do jogo ficou mais fácil de manusear, permitindo aumentar ou diminuir a velocidade dos diálogos. É o jogo ideal para jogar com vários amigos.



 Nintendo 64	Nacionalidade	
	Gênero: Puzzle	
	Publicação: Nintendo	
	Desenv.: Hudson	
	Mídia utilizada: Cartucho	

LANÇAMENTO PREVISTO

JÁ DISPONÍVEL

PS1

SONY

PLAYSTATION 1



UM SUCESSO MUNDIAL

O PSOne é o console de maior sucesso e de maior vendagem no mundo até hoje. Ele está bem integrado dentro dos planos da Sony e continuará no mercado na condição de ser um semi-portátil. Atualmente ocupado exclusivamente pela Nintendo e seus dois aparelhos: Game Boy Color e Game Boy Advance. Por esse motivo o PSOne está com um desenvolvimento regular de jogos, onde as pequenas softhouses estão produzindo grandes títulos. Este video game é provavelmente o mais disputado pelos consumidores mundiais depois do PlayStation 2, possuindo muitas qualidades, como um dos maiores acervos de jogos já desenvolvidos para um video game, além de ter uma das melhores séries de RPG de todos os tempos.

Este console de 32 bits da Sony tem uma grande quantidade de acessórios interessantes, sendo boa parte deles herdado de sua antiga versão. Além de rece-

ber constantemente novos acessórios, mostrando que tudo é fácil em termos de desenvolvimento para este console. Um dos acessórios mais recentes, que vale a pena destacar é a tela de cristal líquido de quatro e cinco polegadas, desenvolvida pela Interact, e é sem dúvida um dos melhores acessórios para este video game, pois o torna, de fato um portátil, juntamente com a bateria. O Mobile Monitor, além de proporcionar imagens bem definidas e limpas, possui auto-falantes que reproduzem com ótima qualidade os sons dos jogos. Mesmo com a guerra dos 128 bits, este console permanecerá no mercado por muito tempo, devido ao seu grande acervo de jogos, além dos que ainda estão em produção.

Tudo indica que a Sony fará tudo para manter seus dois consoles juntos, disputando o mercado, tanto para manter sua liderança quanto dificultar seus concorrentes e seus novos consoles.

SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO

MAIS AVENTURA DESTE SUPER-HERÓI



Inovação - jogo com boa movimentação e ação, além da interação do jogador em um ambiente mais detalhado.

Sinopse ►►►

O vilão Electro, um dos perigosos inimigos do Homem-Aranha, encontrou uma maneira de ampliar seus poderes, construindo uma máquina. Para impedir que o vilão atinja seu objetivo, a softhouse Vicarious Visions fará você assumir o papel do herói aracnídeo e usar sua força sobre-humana para combater a nova onda de crimes que pode estar por vir.

A engine deste jogo será a mesma da versão anterior, porém os movimentos e o uso das teias serão bem melhores, sem contar as novas características a serem acrescentadas. O maior destaque destas características será a possibilidade do nosso herói vagar pelas ruas da cidade, não se limitando ao alto dos prédios.

Escalar paredes e se pendurar com sua teia também estarão de volta, mas com alguns ajustes eles suavizarão os movimentos. Spider-Man 2: Enter Electro manterá os comentários sarcásticos do herói nas situações mais perigosas, detalhes nos cenários relacionados aos quadrinhos, além de uma jogabilidade dinâmica e eficaz para os combates corpo a corpo. Muitos inimigos serão novidade nesta aventura, ainda que grande parte venha do jogo anterior. Infelizmente não foram comentados novos modos de jogo, mas espera-se que o pessoal da Vicarious Visions acrescente novidades nesta parte, ou melhore os modos já existentes. Só nos resta esperar para conferir os resultados finais.



	Nacionalidade 
	Gênero: Ação
	Publicação: Activision
	Desenv.: Vicarious Visions
	Mídia utilizada: CD

LANÇAMENTO PREVISTO

SETEMBRO DE 2001

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

MUITA AÇÃO E MANOBRAS SUPER RADICAIS



Inovação - uma grande evolução gráfica, novas manobras e uma interatividade muito maior com os ambientes que são baseados em lugares reais, com carros e pessoas em movimento.

Sinopse

Considerado o melhor jogo de skate de todos os tempos, a série Tony Hawk's Pro Skater ganhará sua terceira versão no PlayStation. A Neversoft, encarregada do desenvolvimento do jogo, promete dar maior realismo aos skatistas com muitos detalhes em seus visuais. Muitas manobras serão acrescentadas para cada skatista, considerando que o próprio Tony Hawk está ajudando a softhouse para deixar o jogo bem personalizado. Mais novidades serão vistas nos ambientes que estarão mais dinâmicos, com direito a tráfego de carros e pedestres circulando. Tudo isso em seis cidades entre lugares como Brasil, EUA, Canadá, Tóquio e a fictícia Skate Island. Todas continuarão com metas a serem cumpridas e eventos para interagir com o ambiente, aumentando a dificuldade e o desafio.

A jogabilidade ganhará extras, permitindo ao jogador derrubar um concorrente para ganhar vantagens na execução de manobras. Muitas rampas estarão espalhadas nos ambientes, possibilitando grandes saltos onde manobras ousadas e perigosas poderão ser feitas. Criar seu skatista também será possível, e você escolherá o tipo de rosto, o estilo de roupa e até mesmo tatuagens a seu gosto. Já que no PlayStation haverá tantas melhorias, as versões para PlayStation 2, PC e Xbox serão melhores ainda, oferecendo gráficos com alta definição e um modo para jogar via Internet com outros jogadores do mundo.



	Nacionalidade 
	Gênero: Esporte
	Publicação: Activision
	Desenv.: TBA
	Mídia utilizada: CD

LANÇAMENTO PREVISTO
NOVEMBRO DE 2001

HARRY POTTER: S. STONE

ENTRE NESTA EMOCIONANTE HISTÓRIA



Inovação - ótimos efeitos visuais, boa qualidade gráfica em um mundo 3D muito bem feito e bonito.

Sinopse

Baseado nas aventuras escritas por J.K. Rowling, o jovem mago Harry Potter sairá dos livros para os video game. A produção estará sob os cuidados da Electronic Arts, que fará o jogo para vários sistemas onde cada um terá pequenas variações. As aventuras de Harry Potter conquistou crianças e adultos em muitos países, o jogo para PlayStation terá um enredo centrado em Hogwarts, a escola de magos. A jogabilidade permitirá aos jogadores explorar ambientes 3D dentro e ao redor da Hogwarts (a escola dos magos) com cenário bem interativo.

As fases propiciarão variadas experiências, onde você terá de perseguir Draco Malfoy, estudante que não gosta de Harry, usando as vassouras voadoras, ou se aventurar nos túneis de Gringotts, o banco onde os magos guardam seu dinheiro. Também terá de resgatar seu melhor amigo, Hermione, de um troll e comprar itens em Diagon Alley, um rua escondida em Londres, onde os magos fazem suas compras e muito mais. O uso de magias terá bons efeitos de luz e os jogadores poderão aprender novas magias e habilidades participando de minigames ao longo da aventura. Os gráficos estão muito bonitos e compatíveis com a atmosfera do livro. Haverão muitas reviravoltas e surpresas, instigando ainda mais o jogador. Se você ainda não leu nenhuma aventura de Harry Potter, o jogo apresentará a você o fantástico mundo dos magos.



	Nacionalidade 
	Gênero: Aventura
	Publicação: Electronic Arts
	Desenv.: Argonaut Games
	Mídia utilizada: CD

LANÇAMENTO PREVISTO
FINAL DE 2001

GBA

NINTENDO

GAME BOY
ADVANCE



O CAMPEÃO DA NINTENDO

Este console foi lançado em março no Japão, onde foi vendido 650 mil máquinas apenas no primeiro dia, repetindo o mesmo sucesso de vendas em julho nos EUA, e hoje a meta da Nintendo é vender 24 milhões de máquinas até o final do ano. Tem sido um grande sucesso, mas este sucesso não é por acaso.

O Game Boy Advance, até o momento, está competindo no mercado de portáteis apenas com o Game Boy Color, por isso ele está se tornando um fenômeno de vendas no mundo.

Sem dizer que este sucesso está baseado em suas próprias qualidades tecnológicas, de ser de fato um portátil, com um visual bonito e um processador de 32 bits.

O que lhe proporciona uma resolução de imagem e uma velocidade de processamento semelhante a do PSOne, sendo prático para jogar ou guardar, além de ter uma grande quantidade de jogos

já lançados e outros para sair até o final do ano.

Além da vantagem de muitos destes jogos serem adaptações de clássicos dos 16 e 32 bits, que as softhouses estão adaptando para o Game Boy Advance, a exemplo temos Earthworm Jim e Breath of Fire (dos 16 bits) e o belíssimo jogo Rayman Advance, da Ubi Soft, que reproduz fielmente os gráficos vistos também nos 32 bits.

O Game Boy Advance terá uma interação com o GameCube, servindo de controle adicional. O portátil também permite que até quatro jogadores possam se linkar com seus Game Boy Advance para promover partidas dos jogos que possuam um modo Multi Player, tipo F-Zero: Maximum Velocity.

Isso é algo bem inovador, especialmente para os usuários que não esperavam tamanha novidade tecnológica disponível para o sistema portátil.

SUPER STREET FIGHTER II

A VOLTA DE UM CLÁSSICO DA CAPCOM



Inovação - a qualidade visual do jogo está ótima, oferecendo também melhoria de pequenos detalhes, além da movimentação natural e dinâmica dos muitos personagens.

Sinopse >>>

Ter um video game portátil em alguns momentos é ótimo, especialmente para os jogadores que curtem jogos de luta. A Capcom fará uma adaptação do seu clássico Super Street Fighter II do Super NES para o Game Boy Advance. Mas não pense que será uma adaptação fiel, haverá novidades do tipo cenários diferentes e qualidade sonora.

O importante é que o visual dos personagens estará excelente e você poderá escolher todos os personagens, inclusive os chefes. Por exigir muito do portátil, haverá alguns slowdowns, mas nada que comprometa a diversão.

Desafiar um amigo também será possível usando o Link Cable. A sensibilidade dos botões terão grande importância para definir a força dos golpes. Por exemplo, dê um toque de leve para golpes fracos ou aperte o botão para usar um golpe forte.

No entanto a Capcom não divulgou se o Bonus Game estará incluso ou se haverá golpes cortados de alguns personagens. Mas independente disso, todos os jogadores podem se preparar para boas lutas.



GAME BOY ADVANCE GameBoy Advance	Nacionalidade	
	Gênero: Luta	
	Publicação: Capcom	
	Desenv.: Capcom	
Mídia utilizada: Cartucho		

LANÇAMENTO PREVISTO
SETEMBRO DE 2001

▶▶▶▶ Alguns dos jogos do Game Boy Advance

X-MEN: REIGN OF APOCALYPSE

DOS QUADRINHOS PARA O GBA



Inovação - mostra muitos personagens na tela ao mesmo tempo sem perder a qualidade, além de visuais com cores vibrantes e ação super rápida.

Sinopse▶▶▶▶

Trazendo os X-Men Vampira, Tempestade, Wolverine e Ciclope, a Activision espera agradar os jogadores que curtem jogos de ação ao estilo Final Fight.

Aparentemente cerca de quarenta personagens dos X-Men aparecerão no jogo com seus respectivos vilões.

Graficamente o jogo será bem agradável e a qualidade sonora muito boa. Nos modos de jogo estarão o Story (onde você seguirá um enredo com diferentes X-Men) e um outro onde será possível linkar dois Game Boy Advance para enfrentar um amigo.

A jogabilidade será muito boa, apesar de não mostrar grandes novidades. Você terá várias fases que variam de localidades fechadas com tecnologia e florestas ricas em detalhes visuais para detonar seus inimigos.

A diversão com este tipo de jogo é sempre garantida e os fãs dos quadrinhos terão a chance de guiar seus heróis no combate ao crime.



 GameBoy Advance	Nacionalidade	
	Gênero:	Ação
	Publicação:	Activision
	Desenv.:	Digital Eclipse
	Mídia utilizada: Cartucho	

LANÇAMENTO PREVISTO

SETEMBRO DE 2001

MONSTER RANCHER 2 GO

OS MONSTRINHOS DA TECMO



Inovação - a possibilidade de criar monstros, de uma maneira diferente, nunca vista antes em outros jogos.

Sinopse▶▶▶▶

Desembarcando no novo portátil da Nintendo, Monster Rancher 2 Go trará muitos conceitos da versão do jogo lançado para o PlayStation.

Uma delas será na maneira de criar seus monstros, mas de uma maneira diferente (no PlayStation você usava save com CD de música para criar um tipo de monstro). Mas a forma que isso será possível não foi divulgado.

Sabe-se apenas que criar seus monstros será muito mais envolvente, pois você poderá escolher onde eles crescerão e quais elementos ele usará.

Outra novidade importante é que você poderá levar seu monstro criado para onde quiser. O sistema de batalhas ganhará novidades e opções simplificadas e a qualidade visual do jogo para o Game Boy Advance está ótima.

Tudo indica que tanto os fãs, quanto os jogadores que curtem o gênero de simulador, terão algumas horas extras se divertindo com este jogo.



 GameBoy Advance	Nacionalidade	
	Gênero:	Luta
	Publicação:	Tecmo
	Desenv.:	Tecmo
	Mídia utilizada:	Cartucho

LANÇAMENTO PREVISTO

NÃO DIVULGADO

Especial >>>> O que se pode esperar deste equipamento

GBC

NINTENDO

GAME BOY
COLOR



FIRME NO MERCADO

O Game Boy Color teve o seu momento de sucesso, mas a chegada do Game Boy Advance turbinou ainda mais o mercado de portáteis, em função, principalmente de suas qualidades tecnológicas. Mesmo o Game Boy Color sendo um portátil 8 bits, ele é muito bem desenvolvido e tem um preço bem menor que o Game Boy Advance, e sendo mais acessível continua tendo o seu espaço no mercado, uma opção para o público de menor poder aquisitivo.

O sucesso deste portátil foi alavancado pela onda Pokémon, que se tornou uma verdadeira febre no Japão e um sucesso um pouco menos acentuado aqui no ocidente.

Ele foi promovido também pelo Nintendo 64, pois os jogos Pokémon permitiam um linke entre os dois consoles, para transportar um pokémon para o Game Boy Color com a finalidade de evoluir e depois devolvê-lo ao cartucho

do Nintendo 64. Isso foi uma grande novidade na época, um portátil com conectividade com um console mais avançado.

As primeiras evoluções da Nintendo em relação ao Game Boy Color aconteceram sem muita expectativa, pois antes o aparelho era preto e branco e sofreu poucas mudanças até aqui, onde ganhou uma tela colorida que deu uma revitalizada nos jogos.

Isso ajudou a elevar a imagem do video game junto ao público consumidor. Ele se tornou, até certo ponto, um companheiro inseparável de jogadores mais jovens, onde muitas vezes acompanham estes até a escola.

Não sabemos se o Game Boy Advance terá tanta interação com o jogador, pois estamos apenas no início. E não dá para saber se ele conseguirá ter um carisma maior que o Game Boy Color junto a este público infantil.

MEGA MAN XTREME 2

NOVA AVENTURA DO ROBÔ DA CAPCOM



Inovação - uma grande evolução na parte visual, em relação aos outros jogos da série Mega Man também para o portátil.

Sinopse >>>>

A longa aventura do robô da Capcom continua aumentando e Mega Man Xtreme 2 virá para dar sequência ao último título lançado para o Game Boy Color. No novo portátil da Nintendo, Mega Man e seu amigo Zero terão a difícil missão de derrotar os Mavericks.

Este inimigos querem transformar a todos em zumbis usando um chip chamado DNA Soul. Este chip é capaz de sugar a energia do Reploids e para piorar a situação, os Mavericks também poderão destruir toda a rede de comunicação da cidade para liberar o vírus Sigma.

A jogabilidade clássica se manterá fiel ao jogo anterior, mas as missões ganharão novos desafios, novos inimigos e um considerável melhoramento nas músicas. Ambos os personagens poderão usar as armas que forem ganhas com a derrota dos chefes. A diversão é mais que garantida neste super jogo de ação.



GB Color GameBoy Color	Nacionalidade	
	Gênero: Ação	
	Publicação: Capcom	
	Desenv.: Capcom	
	Mídia utilizada: Cartucho	

LANÇAMENTO PREVISTO

FINAL DE 2001

PROJETO CANCELADO

O L600 da Indrema seria um grande passo rumo a evolução tecnológica, trazendo muito conforto e comodidade ao usuário, com um produto adaptado a TV, com qualidades tecnológicas avançadas, com DVD e conexão com a internet etc. E que provocaria, com certeza, uma grande mudança neste mercado. A intenção de seu criador de alcançar os pequenos produtores independentes para desenvolver seus jogos, com ferramental simples e acessível, promovendo a criatividade individual e das pequenas empresas foi muito louvável. Pena que isso não se concretizou, pois no dia 6 de abril de 2001, a Indrema Corporation comunicou oficialmente o cancelamento deste projeto.

O mercado de video games tem se transformado ultimamente em um mercado muito competitivo, onde envolve grandes investimentos e que hoje tem com-



petidores muito capazes, a exemplo da Nintendo, Sony, Microsoft etc. Esta competição é tão extrema que a própria Sega acabou saindo recentemente do mercado de consoles e se transformou em uma soft-house que presta serviços para seus ex-concorrentes. Além do mais, existe uma outra grande competição dentro deste mercado, que é arrebanhar as melhores soft-houses para desenvolver os seus jogos, onde por muita das vezes se ganha a metade do jogo, pois grandes franquias conseguem promover a venda de muitos consoles. A exemplo temos The Legend of Zelda e Pokémon, que alavancaram a venda do Nintendo 64 e por último do Game Boy Color. Por tanto é um mercado para grandes competidores, e esta decisão da Indrema pode até nos trazer um certo desapontamento. Mas se olharmos melhor para este fato, veremos que ele não foge muito a lógica deste mercado.

UMA NOVA GUERRA

O video game portátil tem se transformado em um grande fenômeno de vendas, principalmente no Japão e nos EUA. O fato de ser compacto, discreto e poder ser usado em qualquer lugar o torna um meio de diversão muito interessante. Grande parte dos consumidores são jogadores aficionados por video game, que tem um console em sua casa e um outro portátil. Apenas a Nintendo atua com sucesso neste mercado, justificando em parte a venda fenomenal do Game Boy Advance no Japão e EUA. O domínio da em-



presa se confirma com a saída do mercado do Wonderswan da Bandai e do Neo Geo Pocket da SNK, onde estas mesmas empresas passam a produzir jogos portáteis para a Nintendo.

No entanto a Sony e a Microsoft estão também de olho nesta fatia promissora do mercado, e em breve lançarão também seus portáteis. Eles ainda não mencionaram as capacidades, os nomes oficiais ou mesmo a descrição destes aparelhos, mas já está confirmado que a Sony pretende lançar seu portátil com um dispositivo que incorpora o Palm OS, usado nos PDAs criado pela empresa e que fez sucesso no Japão. Enquanto isso, a Microsoft trabalhará com um dispositivo "Pocket PC OS".

Tanto a Sony quanto a Microsoft ramificarão suas máquinas de 128 bits nos próximos dois anos, preparando o terreno para dar suporte aos seus portáteis. Um grande investimento em marketing e desenvolvimento tecnológico será a grande tacada

L600

INDREMA

IES L600



destas duas empresas, a exemplo da Microsoft que, apesar de iniciante no mundo dos games, investiu muito para fazer seu Xbox causar um certo impacto assim como o PlayStation 2 da Sony. Dentre as soft-houses mais promissoras para desenvolver jogos para estes portáteis, está a Sega e sua grande capacidade de criar jogos muito divertidos.

O avanço tecnológico tornará o ferramental de desenvolvimento dos portáteis bastante simplificado e de fácil manuseio para oferecer a melhor qualidade e um curto período de desenvolvimento, ou seja, ampliando ainda mais a liberdade do consumidor para escolher o que há de melhor no mercado dos portáteis.

entrevista ▶▶▶▶

O CRIADOR DE

SILENT HILL 2

Após o grande sucesso obtido com o primeiro jogo da série, o produtor Akihiro Imamura prepara sua seqüência.

Poucos anos atrás, o jogo Silent Hill causou grande impacto no mundo dos games ao envolver por completo os jogadores em uma cidade cercada de acontecimentos bizarros. O jogo era muito limitado, mas nesta entrevista para a PSM o produtor Akihiro Imamura fala um pouco do andamento de seu segundo projeto, Silent Hill 2, e o que ele oferecerá graças a capacidade do PlayStation 2.

SILENT HILL 2

▶▶ Você poderia descrever o jogo Silent Hill 2 para nossos leitores?

Akihiro Imamura: O cenário feito para este jogo é completamente novo. James, o personagem principal, visitará a cidade de Silent Hill, procurando respostas para uma carta que recebeu de sua esposa que está morta há 3 anos. O jogo começa quando ele sai de seu carro no meio de um cemitério, após passar por uma floresta perto de um observatório.

▶▶ Qual é o estágio atual do jogo e quando ele será lançado nos EUA e Japão?

Al: A produção do jogo está sendo bem suave. Embora tenha-



mos tido alguns problemas na última TGS, a versão final vai estar completamente perfeita quando lançarmos o jogo no Japão, EUA e Europa.

▶▶ Como está a estrutura do jogo? Haverá muitas diferenças entre este e o jogo anterior?

Al: Não haverá muitas diferenças, ao menos na fluência do jogo. Parecido com o primeiro, os jogadores vão navegar pela cidade abandonada enfrentando monstros e resolvendo puzzles.

▶▶ Há mais de um personagem que poderá ser selecionado?

Al: Não.

▶▶ Que tipo de novos ambientes podemos esperar neste jogo?

As áreas principais do primeiro jogo aparecerão em Silent Hill 2?

Al: Os jogadores verão mais ambientes naturais, como florestas e até um lago. Você encontrará áreas novas que não aparecem no primeiro jogo, no entanto construímos o jogo para que ele demonstre ligação com o anterior.

▶▶ Você disse que provavelmente irá adicionar um modo mais difícil ao jogo para aqueles que terminarem Silent Hill 2. De algum modo isso seria alguma coisa única? Poderia falar mais sobre isso?

Al: Nós estamos construindo uma característica que faça com que o jogador queira jogar várias vezes, mesmo depois de ter chegado ao final. Por



enquanto não podemos revelar detalhes. No entanto, posso dizer que isso tornará o jogo emocionante.

▶▶ A Konami anunciou recentemente que está usando uma nova tecnologia de som em Silent Hill 2. Você poderia nos dizer como esta nova tecnologia será usada no jogo e o que ela vai significar para os jogadores?

Al: Estamos usando a S-Force, que foi concedida pela Sony Computer Entertainment. Usando esta nova tecnologia, parecerá que o som vem de todos os lados, até por trás do jogador. Um exemplo de como usaremos esta tecnologia é fazendo com que o jogador ouça os passos do inimigo que o esteja perseguindo por trás. O jogador se sentirá realmente dentro do jogo.

▶▶ Quais as outras técnicas que serão usadas para deixar o jogo mais assustador que o anterior?

Al: Gráficos e som, é o que realmente estamos explorando mais.

▶▶ Os controles do jogo parecerão com os de Mario 64, ou eles serão mais parecidos com os controles da série Resident Evil?

Al: Será possível escolher estes dois estilos de controle no jogo.

▶▶ Você poderia nos descrever uma das cenas mais assustadoras de Silent Hill 2?

Al: Eu não posso dizer, pois deste modo os jogadores não ficarão mais assustados quando estiverem jogando. Haverão cenas que você ficará assustado, mesmo sabendo com antecedência que aquilo irá acontecer. Eu estou otimista de que todos irão tomar muitos sustos com o jogo.

▶▶ As suas impressões sobre o PlayStation 2 mudaram depois de ter trabalhado muito tempo com o Hardware?

Al: As nossas impressões e dificuldades com o console permanecem as mesmas desde o começo da produção do jogo. No entanto, chegamos ao ponto de que este projeto se tornou possível de ser criado. Este é o motivo de Silent Hill 2 ter gráficos tão

bonitos.

▶▶ Quantas cenas irão usar filmes pré-desenhados e quantas cenas irão usar a própria engine do jogo?

Al: O jogo terá cerca de dez minutos de cenas pré-desenhadas e trinta minutos de cenas com a própria engine do jogo.

▶▶ Há algum efeito ou truque visual em particular que vocês vão usar em Silent Hill 2, que seja possível apenas no PlayStation 2?

Al: Os novos efeitos usados no jogo são as neblinas e as sombras. Graças ao poder do console conseguimos estes efeitos.

▶▶ O poder do PlayStation 2 o ajudou a criar o que quisesse, ou você não achou o console poderoso o suficiente?

Al: Como os consoles vem se tornando mais poderosos, o jogo se tornou mais realista. Nós temos certeza que conseguiremos produzir um jogo que use o grande potencial do PlayStation 2.

▶▶ Nos últimos meses a qualidade de imagem dos jogos do PlayStation 2 melhoraram muito. A exemplo disso podemos citar Z.O.E. e Metal Gear Solid 2. Como Silent Hill 2 não foi um título lançado com o console, vocês puderam colocar mais qualidade no jogo. Ele vai conter coisas como Anti-aliasing?

Al: Nós estamos tentando criar texturas perfeitas, sem nenhuma irregularidade e fico feliz em dizer que estamos conseguindo. Neste jogo você não encontrará bordas quadradas e nem nada do tipo.

▶▶ Você poderia nos falar sobre alguns segredos do jogo?

Al: Vocês poderão aprender coisas novas olhando o novo demo na próxima TGS.

▶▶ Sua equipe gosta de filmes de terror? Se a resposta for sim, quais são seus filmes favoritos?

Al: Nós não gostamos especialmente de filmes de terror, mas os filmes são as melhores referências quando se está produzindo algum jogo. Vários filmes nos dão inspiração.

▶▶ Para finalizar, sua equipe disse que o escritório onde vocês trabalham é assombrado. Alguém já encontrou algum fantasma por lá?

Al: Como haviam muitas lendas, nós decidimos nos mudar, indo para um novo prédio nos próximos meses.



lançamentos

OS GAMES QUE ESTÃO CHEGANDO AO MERCADO

ZONE OF THE ENDERS



► EXCELENTE QUALIDADE VISUAL

► JOGABILIDADE DIVERTIDA

► MUITA AÇÃO

► ENREDO BEM TRABALHADO

Fantástico seria uma boa maneira de definir Zone of the Enders, pois ele é o primeiro jogo do PlayStation 2 a usar boa parte do poder do console. Graças a Hideo Kojima, criador do game, você poderá participar de batalhas fantásticas em ambientes super futuristas e um sistema de batalha muito divertido.



Se você é um fã de anime, então você irá gostar muito deste jogo. Esta aventura se passa no século XXII onde a escassez de recursos naturais e o aumento da população humana são solucionados com a colonização de outros planetas.

Tempos depois surge um vírus mortal na colônia marciana, obrigando os Enders (como são chamados os colonos de Marte) a imigrarem para a Terra, mas os terráqueos impõe a eles uma severa quarentena. Surge então os primeiros conflitos entre os planetas, ocasionando novos incidentes com a lei de violação territorial, gerando assim uma guerra no ano de 2172.

Antes disso, houve uma rápida revolução tecnológica que culminou com a descoberta de uma poderosa fonte de energia chamada Metraton. Com esta energia, os orbital frames (robôs gigantes que imi-



tam os movimentos humanos) são então desenvolvidos.

No planeta Júpiter, na colônia de Antília, a guerra faz muitas vítimas e o jovem Leo Stenbuck vê seus amigos morrerem com a invasão das gigantescas máquinas de combate. Assustado, ele foge para uma área isolada e aciona o orbital frame Jehuty. A inteligência artificial do imenso robô o instruirá, e você então assumirá o papel de Leo Stenbuck, tendo de levar o orbital frame até a sua base. Mas em sua jornada, você terá de salvar as pessoas e destruir os inimigos.

Completando os personagens, estarão Celvice Klein (amiga de Leo Stenbuck) e a arrogante Viola, mulher que controla o orbital frame Neith. Ao iniciar o jogo, aproxime-se dos inimigos para criar um campo de batalha. Você poderá usar sua espada de energia, quando estiver perto do inimigo, desviar de seus ataques e usar armamentos de longa distância, travando a mira sobre o alvo.

Você poderá fugir das batalhas quando precisar e melhorar seu orbital frame,



PlayStation 2	Nacionalidade	
	Gênero:	Ação
	Publicação:	Konami
	Desenv.:	KCEJ
Mídia utilizada:		DVD

Comentário

Apesar dos inimigos se repetirem e do jogo ser curto, a ação e todo o resto farão você jogar Z.O.E. várias vezes. Além disso, você poderá habilitar um modo para dois jogadores, podendo desafiar um amigo.

Avaliação	Jogadores
97/100	02

encontrando programas de computador espalhados por todas as fases. A movimentação do jogo deixará você fascinado, especialmente com a quantidade de recursos visuais. Ainda que o jogo seja curto e use apenas no começo e no final animações em CG, você se divertirá muito e até jogará várias vezes para habilitar segredos ou ver finais diferentes dependendo de sua ação em batalha.

PROGAMES + LOJISTAS

***Essa parceria pode dar jogo
e muito lucro!***



Revistas

- Preços especiais para lojistas
- Lançamentos e números atrasados:
- GameStation Magazine
- GameStation Especial
- GameStation Dicas
- Gamers
- Anime Mix
- Pró-Dicas
- Etc



Video Games

- Monte a sua locadora com a Progames
- Jogos para todos os sistemas, somente originais
- Lançamentos, novos e usados
- Compra, venda e troca
- Atendimento personalizado para encomenda de jogos
- Aceitamos parte de seu acervo usado, na compra de produtos novos
- Compramos todo seu acervo usado para revenda, desde que original e em bom estado de conservação. Todos os sistemas



**RENOVE JÁ
O SEU ACERVO**

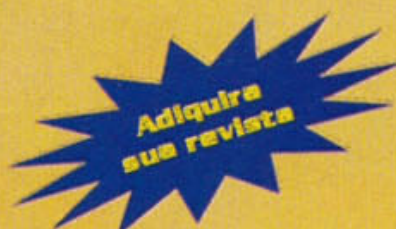
**Grande variedade de
produtos a preços de parceria,
além de incríveis promoções.**

TEL.: (011) 3641-0444 OU 3641-0448 - E-MAIL: falecom@progames.com.br
RUA PIO XI Nº 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000**

ADQUIRA JÁ OS NÚMEROS ATRASADOS DA SUA COLEÇÃO REVISTA GAMESTATION



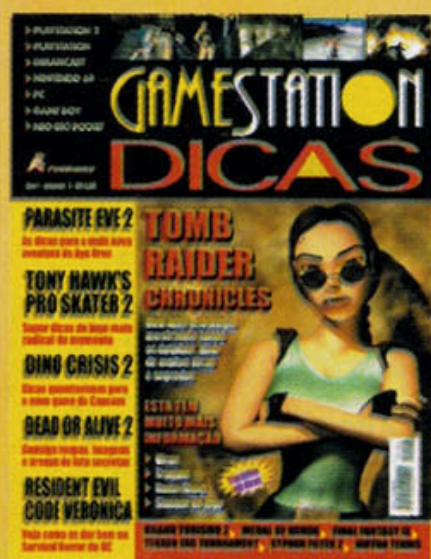
GS Magazine - 01 matéria completa sobre o lançamento do PlayStation 2 no Japão.



GS Magazine - 02 matéria completa sobre as softhouses brasileiras, mais IDSA e E3.



GS Magazine - 03 matéria completa sobre a guerra dos consoles da geração 128 bits.



GS Dicas - 01 estratégia de Tomb Raider Chronicles e dicas de diversos jogos e sistemas.

GAMESTATION

A REVISTA DA GERAÇÃO PLAYSTATION 2



GS Dicas - 02 estratégia de Breath of Fire IV e dicas de diversos jogos e sistemas.



GS Especial - 01 estratégia completa - Final Fantasy VIII RPG campeão da Squaresoft.



GS Especial - 02 estratégia completa - Resident Evil 3 e Tomb Raider The Last Revelation.



GS Especial - 03 estratégia completa - Fear Effect e Syphon Filter 2 da softhouse 989 Studios.



GS Especial - 04 estratégia completa - Dino Crisis 2 e RPG Parasite Eve II da Squaresoft.



GS Especial - 05 estratégia completa - Final Fantasy IX mais Tomb Raider Chronicles.

REVISTA	EDIÇÃO	PREÇO UNITÁRIO	QUANT.
GS Magazine	- 01 -	R\$ 3,90	()
GS Magazine	- 02 -	R\$ 3,90	()
GS Magazine	- 03 -	R\$ 3,90	()
GS Dicas	- 01 -	R\$ 5,90	()
GS Dicas	- 02 -	R\$ 4,90	()
GS Especial	- 01 -	R\$ 5,90	()
GS Especial	- 02 -	R\$ 5,90	()
GS Especial	- 03 -	R\$ 5,90	()
GS Especial	- 04 -	R\$ 5,90	()
GS Especial	- 05 -	R\$ 4,90	()

Nome: _____ Idade: _____
 Endereço: _____ Cidade: _____ Estado: _____
 CEP: _____ Telefone: _____ E-mail: _____

Mande cheque nominal, cheque correio ou vale postal, nominal a Hinomaru Comercial Importadora Ltda, no endereço abaixo. Recorte ou mande uma cópia deste cupom. Obs.: quando utilizar vale postal marcar na última linha deste o código das revistas. A entrega será de 3 a 7 dias úteis no ponto mais distante do país, a contar da data de confirmação do pagamento. A compra deve ser de no mínimo 2 exemplares. Para qualquer quantidade o frete será grátis. Acima de 3 unidades você ganhará mais um exemplar de brinde a escolher. Marque o exemplar de brinde com um X dentro do parênteses correspondente. Marque a quantidade do seu pedido dentro do parênteses na frente do produto correspondente para apurar o valor da compra. Maiores informações ligue para o setor de atendimento (0**11) 3641-0444 ou 3641-0448. Se preferir faça seu pedido por fax ou através do site www.progames.com.br. Endereço para correspondência: Rua Pio XI nº 230, Alto da Lapa - São Paulo - SP - CEP 05060-000 - E-mail: falecom@progames.com.br

WINBACK: COVERT OPERATIONS



► VARIAÇÕES NO JOGO

► ÓTIMA DIFICULDADE

► VISUAL BONITO

► MUITA DIVERSÃO

Sob o poder do grupo terrorista Crying Lions está um satélite que aciona uma arma poderosa. Para impedir que a ameaça ganhe proporções mundiais, a S.W.A.T. é acionado. Você controlará Jean-Luc Cougar na tarefa de recuperar o satélite, passando por muitas reviravoltas onde suas ações poderão alterar os acontecimentos.

Os gráficos do jogo estão bem detalhados e os personagens possuem movimentos



muito bons. Muita das características do jogo lembram Metal Gear Solid, especialmente no que diz respeito a jogabilidade, que é muito similar (o que é muito bom). Você poderá se encostar em paredes, combinar ataque com movimentos rápidos e muito mais, além de criar seus próprios desafios, tentando não ser detectado ao longo das 31 fases. Nelas haverá muitos objetivos e tiroteios contra os bandidos, que possuem uma inteligência artificial média.

Você montará seu próprio arsenal com uma Shotgun, Pistol, explosivo C-4, Machine Gun, Flamethrower e Rocket Launcher, mas a munição será escassa. Todas as situações contribuem para o desafio do jogo, que é super divertido e cheio de ação.

DARK CLOUD



► UM MUNDO IMENSO

► CONSTRUIR CIDADES

► JOGABILIDADE DIVERTIDA

► MUITOS LABIRINTOS

Salvar cidades, vencer labirintos, vencer grandes desafios e até exorcizar demônios, é apenas uma parte do que o jogador terá de fazer ao longo deste bom jogo de RPG. Dark Cloud foi muito aguardado, os jogadores não se arrependerão com sua qualidade. Além de visuais estonteantes, a mistura de conceitos de outros jogos, o jogo ainda tem cinco personagens muito carismáticos para serem controlados e muitos inimigos a enfrentar, o que traz muita ação ao jogo.

No enredo você terá muitos proble-

mas com um poderoso demônio, que destruirá cidades e as esconderá em caixas mágicas. Você começará com o personagem Toan, que terá de explorar muitos labirintos para encontrar estas caixas mágicas e reconstruir as cidades, criando belíssimos ambientes onde os efeitos sonoros se mostram ótimos e bastante variados. Os jogadores podem estranhar a construção de cidades no início, mas esta tarefa será muito divertida.

O jogo exige muito reflexo, pois você será obrigado a atualizar seus equipamentos com frequência e até melhorá-los. Tudo isso será feito de uma maneira fácil, mesmo para os jogadores iniciantes. Se você gostar desta versão japonesa, então a versão americana será ainda melhor, pois a Sony pretende adicionar ao jogo muito mais detalhes que o deixarão ainda mais interessante.



PlayStation 2	Nacionalidade	
	Gênero: Ação	
	Publicação: Koei	
	Desenv.: Koei	
Mídia utilizada: DVD		

Comentário

Um enredo legal com muitas reviravoltas e muita ação, oferecendo pontos variáveis para instigar o jogador a jogar novamente. Assim você poderá descobrir novos caminhos, aumentando com isso a vida útil do jogo.

Avaliação	Jogadores
92/100	01



PlayStation 2	Nacionalidade	
	Gênero: RPG / Ação	
	Publicação: Sony	
	Desenv.: Level Five	
Mídia utilizada: DVD		

Comentário

Interagindo em um mundo muito bonito e detalhado, você poderá construir cidades, o que será muito legal e divertido. De quebra ainda terá cinco personagens para usar e muitos desafios a vencer.

Avaliação	Jogadores
96/100	01

lançamento ▶▶▶▶

FINAL FANTASY X

- ▶ **UM MUNDO DETALHADO**
- ▶ **DIÁLOGOS COM EXPRESSÃO**
- ▶ **ENREDO ENVOLVENTE**
- ▶ **PERSONAGENS CARISMÁTICOS**

Lançando o décimo jogo da série Final Fantasy, a Squaresoft mais uma vez terá o reconhecimento de seus consumidores, pois uma nova série de inovações, tanto tecnológicas quanto conceituais no sistema do jogo, foram usados.

O enredo o levará a um mundo de fantasia, onde homens-fera e personagens com personalidades e designs muito interessantes fazem parte da cena. O enredo é sobre Yuna e sua jornada para derrotar Sin (uma força invisível que causa catástrofes naturais ao redor do mundo). Ao longo de sua jornada, Yuna encontra novos personagens que se envolverão com os acontecimentos. O primeiro deles será



Tidus, um desportista que vive de bem com a vida e gosta de jogar Blitzball, um esporte aquático 3D, jogado em tempo real que usa comandos de menu (este jogo

possui suas próprias regras, sendo pouco divertido e complexo no início).

Ao longo da aventura você conhecerá os personagens Wakka, um treinador de time de Blitzball, e Lulu, que considera Yuna

sua irmã mais nova. Personagens misteriosos como Kimahri, habitante da tribo Ronso (protetor de Yuna desde sua juventude, mas ninguém sabe o motivo de tal proteção) e Auron, que esteve desaparecido por dez anos. Ele é o lendário guarda que derrotou Sin com o summoner Braska. Para completar o time de personagens do jogo, a ladra Rikku, que sonha reviver sua aldeia Albed.

ESBANJANDO QUALIDADE

Graficamente FFX é muito bonito e tem uma coloração muito viva. As texturas são fantásticas e a ótima interação dos personagens com os cenários, estes muito mais caprichados e ricos em detalhes. Cenas em CG muito bonitas serão vistas



PlayStation 2	Nacionalidade	
	Gênero:	RPG
	Publicação:	Squaresoft
	Desenv.:	Squaresoft
		Mídia utilizada: DVD

Comentário

Final Fantasy X traz muitas inovações à série, como o uso de diálogos com expressão facial dos personagens, enredo envolvente, belíssimas cenas em CG e efeitos visuais excelentes. O jogo o levará a um mundo de fantasia.

Avaliação	Jogadores
99/100	01



com uma certa frequência, mostrando o que o PS2 é capaz de fazer. O rosto dos personagens durante as cenas de diálogo se expressam com grande naturalidade.

As músicas do jogo estão no mesmo padrão, sendo algumas marca registrada na série, além de novas composições. A atuação de voz ficou muito interessante, mas se você quiser poderá deixar apenas os textos (ainda que não ajude muito, pois está em japonês). Os efeitos sonoros estão muito bons também, destacando





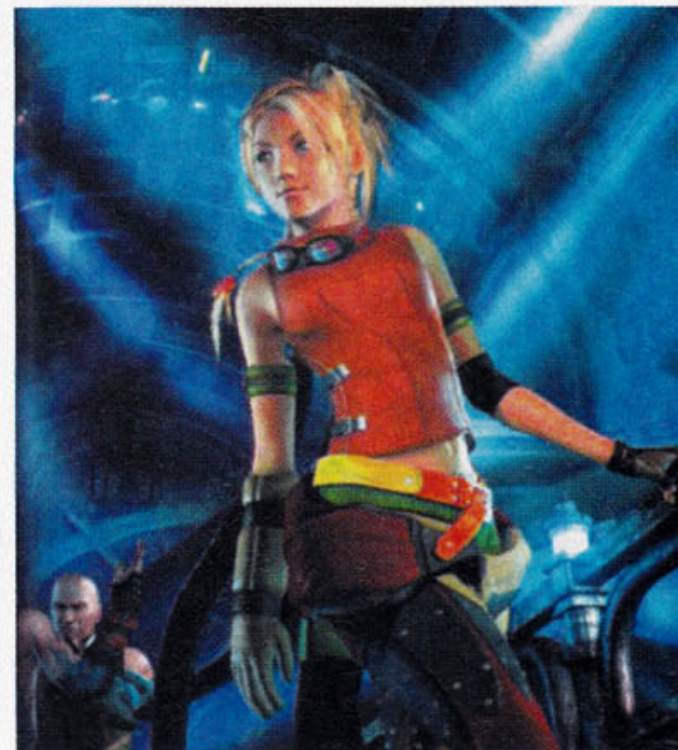
muito mais a ação dos personagens. De um modo geral, o jogo será uma experiência totalmente nova para os fãs. Da mesma forma que a concepção visual de Final Fantasy X ficou muito mais rico em detalhes, o sistema de batalha também evoluiu bastante, apesar de lembrar muito o que foi visto em FFVIII.

O sistema de batalha apresenta as opções conhecidas em outros jogos da série, acrescentando apenas o Trigger Command

que aciona os Overdrives (ou Limite Breaks). Equipando as armas em seus personagens, surgirá a opção Overdrive Type e nela você poderá escolher o tipo de Overdrive que usará em batalha.

Você poderá aprender outros Overdrives cumprindo certas exigências nas batalhas (o que inclui ajudar seus companheiros usando itens de cura ou ressuscitando-os, ou causando grandes danos nos inimigos, esquivando de ataques etc.). Outra grande evolução aconteceu nas evocações. As evocações tem atributos e poderes individuais que estão ligados ao summoner.

Toda vez que evocar uma criatura, todos os personagens do seu grupo, exceto Yuna, sairão do campo de batalha. A criatura poderá agir como um personagem no campo de batalha. Ensinar suas evocações também é possível após um deter-



minado momento do jogo, habilitando as opções Learn (permitirão evocar uma criatura e fazê-la aprender os comandos de ataque, por exemplo) e Educate (a criatura aparecerá para melhorar seu status).

Personagens secundários como Chocobo e Moogles também estão de volta, inclusive é possível enfrentar os Moogles nas florestas. Muitas aventuras paralelas também estão presentes e trarão novas expectativas na aventura. Podemos afirmar que Final Fantasy X estreou a série com estilo nos 128 bits da Sony. Até o momento a versão americana não teve sua confirmação, mas espera-se que seja confirmada e que seja feito um ótimo trabalho de tradução e de dublagem das vozes dos personagens.



lançamento ▶▶▶▶

CRAZY TAXI 2

▶ **CORRIDAS SENSACIONAIS**

▶ **CIDADE DETALHADA**

▶ **ÓTIMA JOGABILIDADE**

▶ **DIVERSÃO DURADOURA**

O primeiro jogo da série apresentava uma diversão incrível, diferente de tudo o que existia até então em matéria de jogo de corrida.

Com tamanha diversão, o sucesso foi inevitável, Crazy Taxi 2 é tão divertido quanto o primeiro jogo e traz novos pilotos: Slash, Iceman, Cinnamon e Hot-D. Se dirigir feito louco era divertido, agora será



uma obrigação pois haverá momentos em que você terá que pegar mais de três passageiros com destinos diferentes. No final da corrida seu dinheiro será multiplicado pelo número de passageiros, mas se não se sair bem não receberá nada.

Para contribuir com o desempenho, o



carro ganhou a curiosa habilidade de pular, garantindo novas possibilidades. Seu trabalho de taxista será na cidade de Nova Iorque, que em certos momentos apresentará muito tráfego, com ruas e avenidas movimentadas.

A diversão fica ainda melhor com a trilha sonora do jogo que traz mais músicas da banda Offspring e dos Methods of Mayhem (este último só no final do jogo). Não pense que é só isso, Crazy Taxi 2 vem com muitos minigames dentro da opção Crazy Pyramid, que além de divertido, serve para ajudar os jogadores a se acostumarem com a jogabilidade.

Caso você complete todos os minigames, ganhará novos mapas da cidade, novos veículos e poderá habilitar os pilotos do primeiro jogo. Não há dúvidas de que Crazy Taxi 2 é um jogo viciante, muito divertido e imperdível.



 Dreamcast	Nacionalidade	
	Gênero: Corrida	
	Publicação: Sega	
	Desenv.: Sega	
	Mídia utilizada: GD	

Comentário

Tão divertido quanto o primeiro jogo, Crazy Taxi 2 exigirá muito mais ação do jogador nas ruas de Nova Iorque, além de poder habilitar segredos no jogo ao jogar no modo Crazy Pyramid.

Avaliação

96/100

Jogadores

01



SONIC ADVENTURE 2



► **DIVERSÃO ACIMA DA MÉDIA**

► **VISUAL BONITO E ANIMADO**

► **JOGABILIDADE RÁPIDA**

► **MUITOS PERSONAGENS**

Esta é a melhor aventura do porco espinho mais rápido do planeta, Sonic Adventure 2 levará os jogadores a loucura. O Sonic Team conseguiu fazer muitos acréscimos ao jogo, tornando-o um dos melhores já lançados para o Dreamcast.



O jogo em sua parte gráfica é fantástico, você ficará surpreso ao longo das trinta fases super coloridas e muito bonita (cada uma é dividida em cinco partes). Os personagens receberam uma atenção toda especial, pois são cheios de detalhes, além de desafios em alta velocidade.

Outra grande novidade no jogo é que você poderá jogar nos dois lados da história, ou seja, os seis personagens serão divididos em dois times, que são: Hero e Dark. No time dos heróis (Hero), você terá Sonic, Knuckles e Tails, enquanto que no time dos vilões (Dark) você terá o Dr.



Robotnik, Shadow e Rouge. Todas as aventuras serão iguais, exceto no modo que os personagens agem. Justificando esta divisão entre mocinhos e bandidos, o enredo trará de volta as Chaos Emeralds onde jogando com Dr. Robotnik e seus comparsas, você terá de encontrá-las para realizar seus ideais. Se jogar com Sonic e seus amigos, você terá de impedir que os bandidos encontrem as Chaos Emeralds.

As criaturas Chao também estão de volta e você poderá criá-las seguindo ambos os lados do enredo, definindo uma personalidade boa ou má para a criatura.

Mantendo a linhagem do primeiro jogo, cada personagem determinará um tipo de desafio. Por exemplo, Sonic e Shadow usarão a velocidade para coletar anéis





Nacionalidade	
Gênero:	Aventura
Publicação:	Sega
Desenv.:	Sonic Team
Mídia utilizada:	GD

Comentário

Trazendo uma série de inovações em relação ao jogo anterior, Sonic Adventure 2 ainda possibilita jogar dos dois lados da história (com os heróis e os vilões) e ainda habilitar muitos segredos.

Avaliação	Jogadores
97/100	02

de ouro, já Knuckles e Rouge terão de explorar os ambientes procurando por itens, enquanto o Dr. Robotnik e Tails pilotarão máquinas para derrubar seus inimigos. Os efeitos sonoros e as músicas são muito agradáveis, além de combinarem muito com a atmosfera do jogo. Sem dizer da atuação de voz, que também ficou excelente. Os modos de jogo Multi Player são uma ótima alternativa, pois você poderá desafiar um amigo para uma competição de velocidade, caça aos tesouros escondidos, luta de robôs e até corrida de kart. O único ponto do jogo contrário são os ângulos de câmera, que se tornam prejudiciais em alguns momentos, mas nada que interfira significativamente na qualidade surpreendente do jogo.



lançamento ▶▶▶▶ FINAL FANTASY CHRONICLES



- ▶ DOIS SUPER RPGS
- ▶ CLÁSSICOS DIVERTIDOS
- ▶ JOGABILIDADE FÁCIL
- ▶ ENREDOS INTERESSANTES

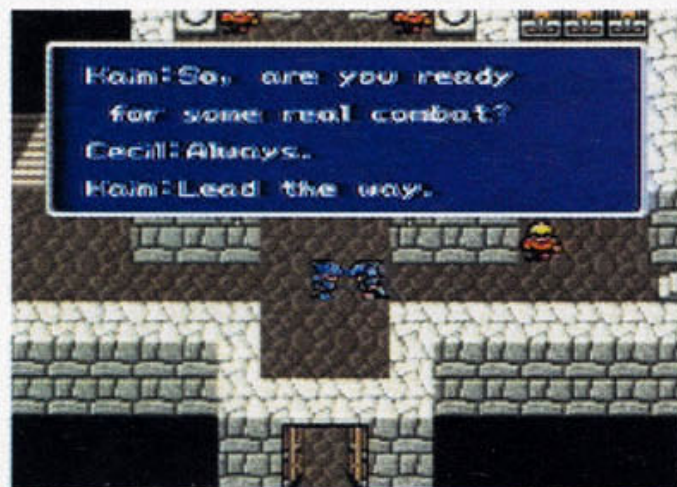
A tecnologia atual ajuda a criar jogos incríveis, com muitos recursos e a Squaresoft empresa que muito se utiliza destes recursos, mesmo assim não abandonou seus clássicos e lança mais dois super RPGs nos EUA: Final Fantasy IV e Chrono Trigger.

Apesar dos jogos serem apenas adap-



tações das versões originais do Super NES, apresentando gráficos 2D e com poucos detalhes, os fãs e outros jogadores que jogaram os últimos Final Fantasies e Chrono Cross, se sentirão muito atraídos por Final Fantasy Chronicles, principalmente por seu enredo, que é surpreendente.

O enredo de Final Fantasy IV o envolverá na aventura do cavaleiro negro Cecil, comandante das forças aéreas de elite do

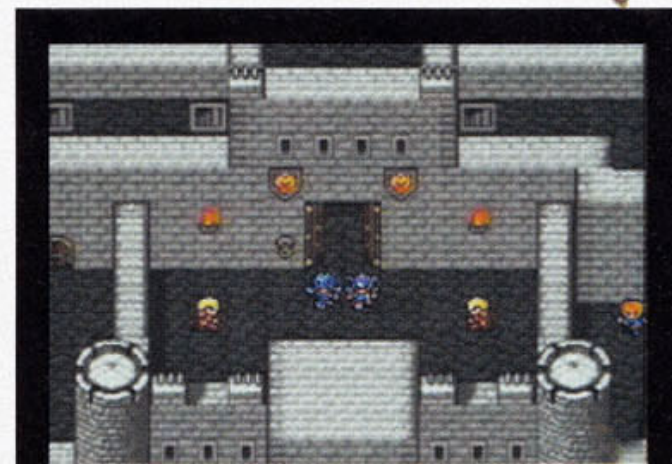


rei de Baron, o qual estava roubando os cristais das cidades vizinhas.

Cecil e seus amigos se rebelam contra seu rei e assim descobrem que a maldade é apenas um detalhe que vai se intensificando cada vez mais. Já em Chrono Trigger, você acompanhará a aventura do personagem Chrono que tem o intuito de impedir a poderosa entidade chamada Lavos.

Este pretende usar suas viagens no tempo para dominar o mundo, mas a intervenção de Chrono muda totalmente os rumos da história e você poderá fazer diferentes finais durante o jogo.

Em sua aventura você conhecerá outros personagens dentre os quais estão a cientista Lucca, o guerreiro Frog entre outros. A qualidade gráfica de Chrono Trigger é bem melhor que a de Final Fantasy IV e sem dúvida fará os curiosos tentarem descobrir o que aconteceu neste primeiro jogo que tanto influenciou Chrono Cross. Este é mais um jogo para jogador de RPG nenhum botar defeito.



 PlayStation	Nacionalidade 
	Gênero: RPG
	Publicação: Squaresoft
	Desenv.: Squaresoft
	Mídia utilizada: 2 CDs

Comentário

Revivendo dois clássicos, a Squaresoft possibilita aos fãs mais uma chance de jogar Final Fantasy IV e Chrono Trigger. Apesar da qualidade gráfica se manter igual às versões originais, a diversão do jogo é muito boa.

Avaliação	Jogadores
89/100	01



EARTHWORM JIM

► **DIVERSÃO ACIMA DA MÉDIA**

► **VISUAL BONITO E ANIMADO**

► **JOGABILIDADE RÁPIDA**

► **MUITOS PERSONAGENS**

Quando surgiu no Super NES, Earthworm Jim transformou-se em um jogo viciante, envolvente e muito engraçado. Não é todo dia que se pode controlar uma minhoca que usa um traje espacial, uma pistola e que quer ser um super-herói. Agora todos os jogadores poderão ter de novo esta engraçada experiência, nesta boa adaptação para o Game Boy Advance. Aqui você terá de salvar a princesa e enfrentar Psy-Crow. A aventura



se estenderá ao longo de sete fases bem distintas e divertidas, das quais estão New Junk City, Andy Asteroids, Intestinal Distress e Snot a Problem.

Além de enfrentar inimigos estranhos dentre os quais estão o Professor Monkey-for-a-Head e Queen Pulsating Slug-for-a-Butt, você também se envolverá em situações hilariantes. Os gráficos estão bons e o som é perfeito. No entanto a jogabilidade ficou um pouco lenta na hora de pular e dar chicotadas, mas a precisão é bem maior (você deverá acertar a ponta do chicote no alvo ou não causará efeito). Ainda assim, o jogo compensa por ser bem diferente do que se vê hoje em dia.



GAME BOY ADVANCE GameBoyAdvance	Nacionalidade	
	Gênero:	Aventura
	Publicação:	Majesco Inc.
	Desenv.:	Game Titan
	Mídia utilizada:	Cartucho

Comentário

Com fases bem variadas e desafios exigentes, mais uma vez Earthworm Jim repete o sucesso do passado para a alegria de seus fãs e novos adeptos. Momentos de bom humor tornarão a aventura mais agradável.

Avaliação

89/100

Jogadores

01

F-ZERO: M. VELOCITY

► **BONS EFEITOS SONOROS**

► **MODO TWO PLAYER DIVERTIDO**

► **VISUAL INTERESSANTE**

► **NOVOS DESAFIOS**

Produzir jogos de corrida que consigam transmitir a sensação de velocidade não é para qualquer empresa. No entanto, F-Zero: Maximum Velocity conseguiu reproduzir o que foi visto no Super NES (antigo console de 16 bits da Nintendo). As corridas alucinantes em alta velocidade são ótimas e apresentam grandes desafios. A jogabilidade varia muito entre os vários tipos de veículos futuristas e as pistas são muito desafiadoras.

Elas reservam muitos perigos e alguns são mortais. Sua nave tem uma barra de resistência, obrigando-o a não sofrer danos com batidas e nas pistas tem recarregadores para restaurar a resistência de sua nave, quando precisar. O cuidado ao pular as rampas é muito importante, ou você poderá sair fora da pista. Você terá de se empenhar para manter boas posições e ficar entre os classificados, sendo necessário chegar entre os três primeiros na última volta. Existem três níveis de dificuldade e três classes, que são Pawn, Knight e Bishop e todas elas divididas em cinco circuitos. Se vencer todas as classes você habilitará o modo Championship.

Também é possível jogar contra os amigos, linkando com o GBA, o que torna o desafio do jogo bem mais divertido.



GAME BOY ADVANCE GameBoyAdvance	Nacionalidade	
	Gênero:	Corrida
	Publicação:	Nintendo
	Desenv.:	ND Cube
	Mídia utilizada:	Cartucho

Comentário

Neste super jogo o novo portátil da Nintendo consegue reproduzir perfeitamente a sensação de velocidade, além de adicionar mais emoção aos desafios das corridas, instigando o jogador a se superar a cada jogada.

Avaliação

88/100

Jogadores

04

lançamento ▶▶▶▶

CASTLEVANIA: C.O.M.

▶ **NOVO SISTEMA DE JOGO**

▶ **GRANDES DESAFIOS**

▶ **BOA QUALIDADE SONORA**

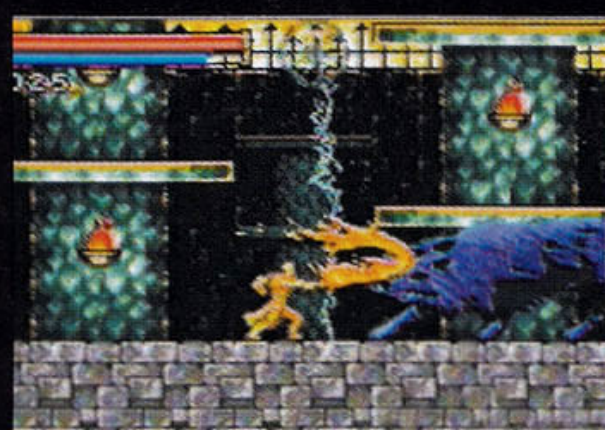
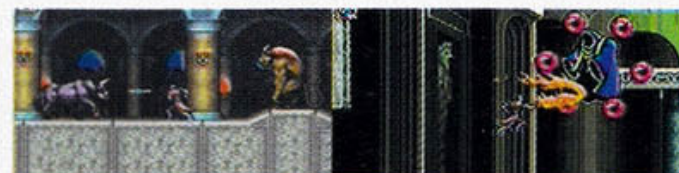
▶ **VISUAL 2D MUITO BEM FEITO**

A eterna guerra entre o bem e o mal continua ao longo dos tempos, desta vez ela ganha um grande destaque no Game Boy Advance. Muitas características foram herdadas de todos os outros jogos da série. A bruxa Carmilla (do jogo Castlevania II), ressuscita o Conde Drácula. Para combater o senhor dos vampiros, Nathan Graves e os irmãos Hug e Maurice Baldwin invadem o castelo.

Drácula consegue capturar Maurice e jogar os outros dois heróis no subterrâneo, iniciando assim a aventura. Contro-

lando Nathan Graves, você se sentirá em um ambiente muito familiar e ao mesmo tempo desconhecido. O jogo lembra muitos aspectos de Castlevania Symphony of the Night do PlayStation. É possível evoluir seu personagem, graças ao sistema de RPG. O DSS (Dual Setup System) contribuirá muito para a jogabilidade, pois você poderá encontrar cartões mágicos e combiná-los de diferentes maneiras para usar variados tipos de ataque. Criaturas mágicas também poderão ser evocadas para ajudá-lo.

As armas secundárias, machado, água benta, cruz, faca e um relógio capaz de parar o tempo, estão de volta. Com uma qualidade sonora intensa e envolvente (marca registrada da série), jogabilidade sensacional, visual sombrio e muito bonito em 2D, a Konami produziu um super jogo que cabe na palma de sua mão.



GAME BOY ADVANCE GameBoyAdvance	Nacionalidade	
	Gênero:	Ação
	Publicação:	Konami
	Desenv.:	KCEK
Mídia utilizada: Cartucho		

Comentário

A Konami traz mais um jogo da série Castlevania, com uma qualidade gráfica e sonora de primeira. Muitos elementos de RPG e conceitos do jogo Symphony of the Night foram usados, tornando este jogo ainda melhor.

Avaliação

96/100

Jogadores

01

RAYMAN ADVANCE

▶ **MUITAS FASES**

▶ **ÓTIMA JOGABILIDADE**

▶ **DIVERSÃO VICIANTE**

▶ **CORES VIVAS E BONITAS**

Um personagem estranho e muito carismático, Rayman Advance é um dos jogos que demonstrarão o poder do Game Boy Advance. Apesar do jogo ser uma adaptação da versão lançada para Sega Saturn e PlayStation, a qualidade visual ficou exatamente igual.

Cenários 2D incrivelmente detalhados, animação fluente e suave, jogabilidade excelente e muitas horas de jogo. Apesar de não ter em sua abertura uma sequência de desenho animado explicando o enredo do jogo que é muito bom, nele você terá de

salvar o mundo do herói e de muitas outras criaturas. A ameaça está em Mr. Dark, um ser malvado que capturou as criaturas mágicas Electoons. Estas criaturas tem uma forte ligação com a força mágica de Rayman, que está muito fraco. Ao longo das sessenta fases muito bonitas e bem coloridas, você terá de encontrar todas as gaiolas de Electoons escondidas. Se você não descobrir todas, não poderá chegar ao final do jogo! Também encontrará a fada Betilla, que dará novas habilidades ao herói, permitindo a ele correr, flutuar, usar seu punho como arma e muito mais.

Isso acrescenta muito desafio ao jogo, considerando que a dificuldade vai aumentando de acordo com seu desenvolvimento. A trilha sonora também é fantástica. Até o momento, Rayman Advance é o jogo mais bonito já lançado para o GBA.



GAME BOY ADVANCE GameBoyAdvance	Nacionalidade	
	Gênero:	Aventura
	Publicação:	Ubi Soft
	Desenv.:	Ubi Soft
Mídia utilizada: Cartucho		

Comentário

Rayman Advance é o jogo com o visual mais bonito do Game Boy Advance até aqui. Além da beleza, você também contará com boas músicas, muitas fases e várias horas de diversão.

Avaliação

94/100

Jogadores

01



DIABLO II EXPANSION SET: LORD OF DESTRUCTION

- ▶ **MUITOS MELHORAMENTOS**
- ▶ **DUAS NOVAS CLASSES**
- ▶ **NOVOS EFEITOS**
- ▶ **MAIS HORAS DE JOGO**

Tornando-se ainda melhor e mais divertido, Diablo II Expansion Set: Lord of Destruction, traz muitos extras ao jogo. Neste pacote de expansão você terá duas novas classes de guerreiros, que são Assassin e Druid. Ambos adicionam ainda mais estratégia e possibilidades ao jogo.



Jogando com um Assassin, você poderá montar armadilhas, usar artes marciais e as habilidades mentais Shadow Dis-



ciplines. O Assassin poderá usar também uma garra na forma de arma, e o legal é que você poderá melhorar sua defesa usando as forças da natureza. Jogando com um Druid, você poderá evocar elementos da natureza para atacar, alterar o solo ou criar furacões. Será possível também evocar animais: lobos, corvos e ursos, para ajudá-lo ou até se transformar em um lobisomem ou homem-urso.

Além destes extras, outros pontos do jogo foram alterados para melhor. O sistema de mercenários (personagens controlados pelo computador e que você poderá contratar), por exemplo. No jogo anterior, eles não eram muito úteis, mas agora são pois você poderá equipá-los com as armas que quiser. Também Será possível acessar um minimapa, evitando ataques



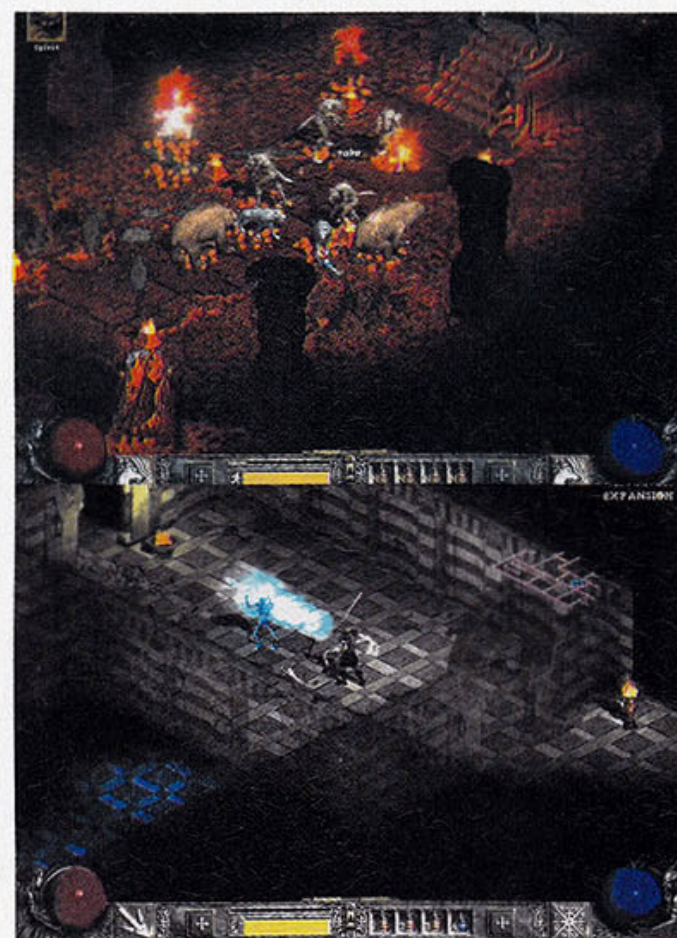
PC Computador	Nacionalidade	
	Gênero:	RPG / Aventura
	Publicação:	Blizzard Enter.
	Desenv.:	Blizzard Enter.
Mídia utilizada: 4 CDs		

Comentário

A expansão de Diablo II traz muitos melhoramentos, além de duas novas classes de personagens. Estes aumentam ainda mais as possibilidades de exploração do jogo, além de melhorar a diversão.

Avaliação	Jogadores
98/100	35

surpresas no ambiente e comprar itens com maior frequência. Quanto as músicas, sons e controles, todos foram melhorados. O jogo continua dividido em cinco Atos (Act) e no final você terá que enfrentar Baal, o irmão de Diablo, isto é, se conseguir vencer os desafios e passar o labirinto aleatório. Esta expansão, sem dúvida, vale a pena.



Nacionalidade   PlayStation	ALONE IN THE DARK: T. N. N.				Conceito
					Ótimo
	Gênero	Publicação	Desenvolvimento	Periféricos	Nº de jogadores
	Aventura	Infogrames	Dark Works	Não Avaliado	1
	Gráfico ▶ 90	Originalidade ▶ 70	Apesar do jogo ser um pouco escuro, os puzzles e os muitos desafios existentes o manterão entretido por um bom tempo. Além disso, você poderá jogar com dois personagens e ter diferentes pontos de partida do jogo.		
Som ▶ 85		Diversão ▶ 98			
Jogabilidade ▶ 93		Nota Final ▶ 87			

UMA AVENTURA ASSUSTADORA

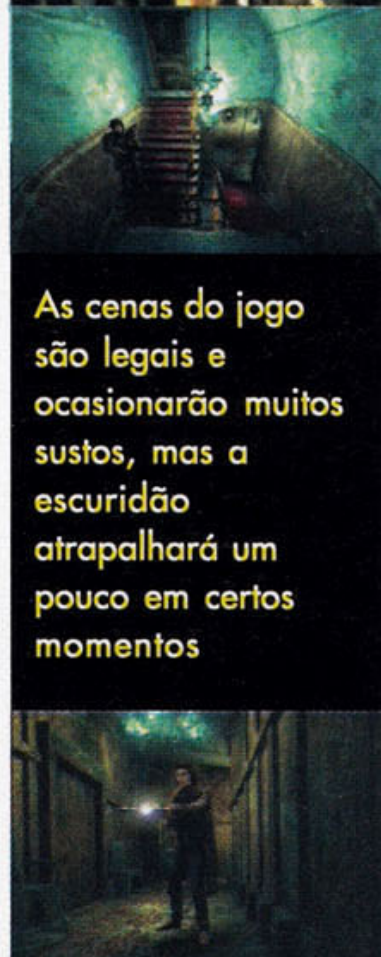
Investigando a morte de seu melhor amigo em uma ilha remota chamada Shadow Island, Edward Carnby entrará em um novo pesadelo cheio de suspense e mistério. As últimas informações que obteve de seu amigo, Charlie Fiske, foi sua tentativa de reunir três placas mágicas que, segundo dizem, poderá abrir o portal do mundo das trevas. Apesar de tudo parecer uma lenda, a misteriosa ilha oculta um grande mal e uma velha mansão, onde seres estranhos aparecem na calada da noite.

Ambientes sombrios e muitos mistérios farão o jogo ficar mais interessante a cada descoberta, mas o enredo só poderá ser entendido perfeitamente quando você terminar o jogo mais de uma vez. Isso será interessante já que você poderá jogar, também, com Aline Cedrac. O avião em que os heróis viajam acaba caindo na Shadow Island e cada um vai parar em um ponto da ilha. Edward Carnby cai na floresta, enquanto Alice Cedrac cai sobre a velha mansão. Ambos seguem a mesma aventura, mas por pontos diferentes.

A jogabilidade lembra muito Resident Evil, o que é muito bom, e a diversão do jogo é ótima. Para combater as criaturas, você terá armas poderosas como uma Shotgun de cano triplo, além de andar sempre com uma lanterna (as criaturas noturnas detestam luz). Para descobrir o que realmente aconteceu com Charles Fiske, você terá de reunir uma série de informações, solucionar



As cenas do jogo são legais e ocasionarão muitos sustos, mas a escuridão atrapalhará um pouco em certos momentos



puzzles, acabar com muitas criaturas e descobrir passagens secretas dentro da velha mansão. Em muitos lugares os cenários contribuirão para sustos inusitados. Então não estranhe quando você não puder continuar em um determinado caminho e ver coisas estranhas ao tentar voltar.

Os ângulos de câmera são ótimos, tornando a ótica do jogo bem misteriosa. A interação do cenário com objetos é muito boa, apesar de ficar confusa em certos momentos. A música manterá o clima sinistro quando estiver vagando na escuridão ou em recintos fechados.

Como você pode ver, o jogo tem uma química perfeita para manter o jogador totalmente envolvido. Mas não pense que será tão fácil chegar ao final desta aventura, a dificuldade é muito variável, o que torna a exploração do jogo muito mais interessante e exigente.

Por exemplo, você terá de economizar o máximo que puder de munição e usar a lanterna para espantar as criaturas de menor porte. Então prepare-se para grandes desafios e muitos sustos.



PLAYSTATION

 Alone in the Dark: T. N. N. p 48
 The Simpsons Wrestling p 49

GAME BOY ADANCE

Super Mario Advance p 50

GAME BOY COLOR

The Legend of Zelda: O. of Ages p 50

NINTENDO 64

Conker's Bad Fur Day p 51

PC

Emperor: Battle for Dune p 51

PLAYSTATION 2

Dark Angel: Vampire Apocalypse p 52

DREAMCAST

Eighteen Wheeler - A. Pro Trucker p 52

CRITÉRIOS

Em nosso sistema de avaliação todo jogo recebe uma nota final.

50	a	65	-	Fraco
66	a	75	-	Médio
76	a	85	-	Bom
86	a	95	-	Ótimo
96	a	100	-	Excelente

 Nacionalidade 


PlayStation

THE SIMPSONS WRESTLING

Conceito

Bom

Gênero	Publicação	Desenvolvimento	Periféricos	Nº de jogadores
Luta	Fox Interactive	Fox Interactive	Não Avaliado	2
Gráfico	▶ 85	Originalidade	▶ 57	
Som	▶ 75	Diversão	▶ 89	
Jogabilidade	▶ 83	Nota Final	▶ 77	

Diversão e situações engraçadas envolvem este jogo dos Simpsons. Ele é ideal para jogar com os amigos, além de ter muitos segredos, dos quais constam personagens secretos.

PANCADARIA NA FAMÍLIA SIMPSON

Neste jogo de luta livre, a família Simpson reúne os habitantes da cidade de Springfield para um evento muito além da imaginação. Homer e Bart disputam um torneio de luta livre, mas toda a família (Marge, Lisa e a pequena Meggie) acabam participando.

Visualmente o jogo está muito bom e bem fiel ao seriado. Os ringues são legais e se você prestar atenção nos cenários, encontrará cenas engraçadas com outros personagens do mundo dos Simpsons. Um dos únicos problemas encontrado no jogo é a sua movimentação, que deixa a desejar em alguns momentos. A única regra das lutas é imobilizar seu adversário por três segundos, feito isso a luta termina. Mas não é tão fácil assim, seu adversário terá uma barra de resistência que deve ser esvaziada para que não haja reação. Não há juiz na luta, indicando que você pode fazer o que quiser. Por isso as lutas se tornam muito divertidas, já que cada lutador usará seus próprios meios.

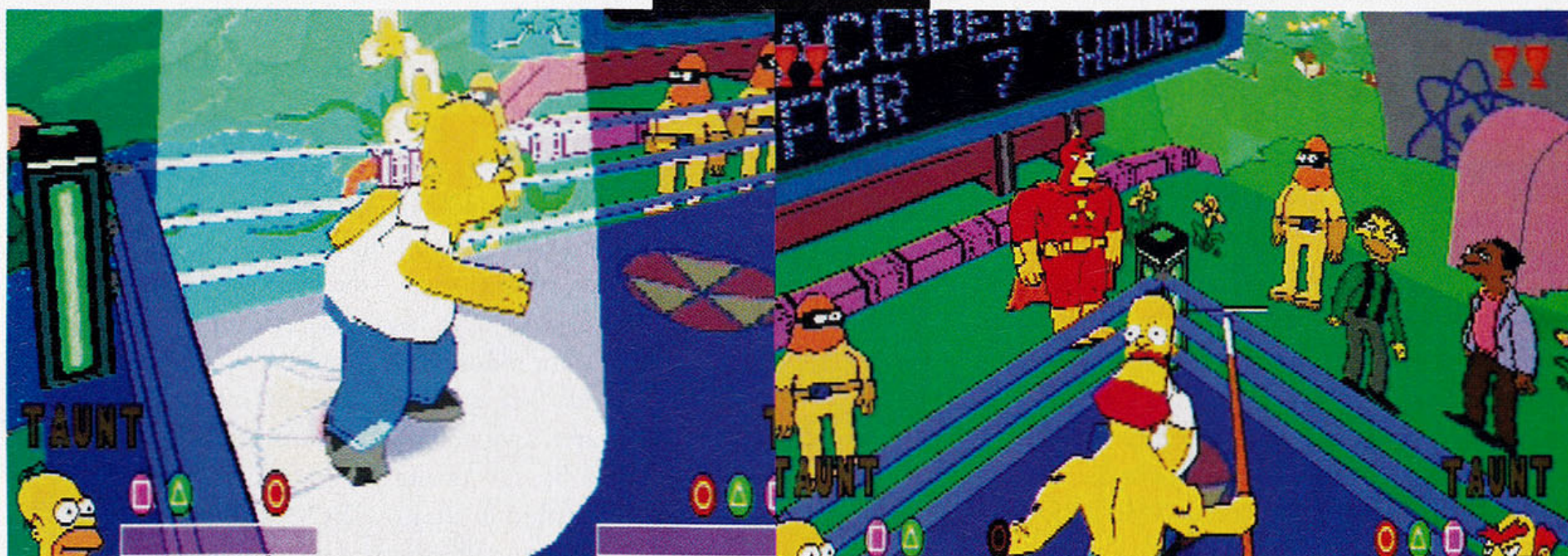


Golpes engraçados e muitas situações hilárias. Este é o tipo de jogo que se torna mais divertido ao jogar com os amigos

Alguns itens cairão no meio da luta e você poderá pegá-los para que seu personagem ganha novas habilidades, usar golpes especiais, ficar mais forte e outros meios alternativos para ganhar. Dos modos de jogo você começará apenas com o New Challenger,

mas vencendo poderá habilitar outros dois que são o Defender Circuit e o Champion Circuit.

Se você terminar o modo New Challenger várias vezes com um bom desempenho, poderá habilitar novos personagens dentre os quais estão incluídos Moe, Ned Flanders etc. Se quiser habilitar mais personagens, termine os três modos de jogo, isso possibilitará jogar com a dupla Itchy e Scratchy que usam armas como faca e machado para lutar. Diversão com humor, o que se torna melhor ainda jogando com os amigos, é o melhor que você poderá fazer com The Simpsons Wrestling. O jogo não apresenta grandes novidades, mas sem dúvida o manterá entretido por um bom tempo.



avaliação ▶▶▶▶

Nacionalidade   Game Boy Advance	SUPER MARIO ADVANCE				Conceito
					Ótimo
	Gênero	Publicação	Desenvolvimento	Periféricos	Nº de jogadores
	Aventura	Nintendo	Nintendo	Link Cable	4
	Gráfico ▶ 86	Originalidade ▶ 75	Uma das melhores aventuras de Mario e sua turma, trazendo uma diversão contagiante para o Game Boy Advance. Sem dúvida um jogo que os jogadores não podem deixar passar despercebido.		
	Som ▶ 88	Diversão ▶ 98			
	Jogabilidade ▶ 90	Nota Final ▶ 87			

ELE ESTÁ DE VOLTA COM SUA TURMA

As aventuras dos irmãos Mario sempre foram muito divertidas, tanto nos tempos do Nintendinho 8 bits quanto no Super NES. Essa diversão acima da média, composta por uma jogabilidade dinâmica e de fácil manuseio é um dos pontos fortes do jogo. A Nintendo está revivendo Super Mario Bros. 2, um dos melhores jogos da saga, em seu Game Boy Advance sob o título Super Mario Advance. Alguns extras foram incluídos no jogo, o que inclui pequenas falas dos personagens e um disputado minigame entre quatro jogadores



Este jogo é muito divertido e fica ainda melhor jogando com os amigos



linkados. Nesta aventura Mario, seu irmão Luigi e seus amigos Toad e a princesa Peach vão para no mundo de Subcon (o mundo dos sonhos). Sendo diferente das demais aventuras, aqui você poderá jogar com Mario, Luigi, Toad e Peach tendo cada um suas próprias habilidades que serão de grande importância para progredir no jogo. Muitos inimigos perigosos como Mauser aparecerão para atrapalhar sua aventura. Explorar as fases é importante, pensar será outro desafio do jogo e assim atrair jogadores de todas as idades. Você usa rabinetes e outros objetos para acertar os inimigos, podendo encontrar todas as moedas Ace Coins para completar o jogo totalmente. O termo “mais do mesmo” é válido em Super Mario Advance, no entanto todos os jogadores gostarão dos desafios desta aventura.

Nacionalidade   Game Boy Color	THE LEGEND OF ZELDA: O. O. A.				Conceito
					Bom
	Gênero	Publicação	Desenvolvimento	Periféricos	Nº de jogadores
	RPG	Nintendo	Capcom	Não Avaliado	1
	Gráfico ▶ 80	Originalidade ▶ 73	Nesta nova aventura você terá muita coisa para fazer e ainda poderá usar os elementos do jogo Oracle of Ages no Oracle of Seasons, e vice-versa. Tudo para adicionar algumas horas extras de diversão.		
	Som ▶ 86	Diversão ▶ 96			
	Jogabilidade ▶ 92	Nota Final ▶ 85			

LINK EM NOVAS AVENTURAS

Ampliando as aventuras no fantasioso mundo de Zelda, a Nintendo concebeu The Legend of Zelda: Oracle of Ages. Mas a produção da franquia ficou a cargo da Capcom, isso obrigou a softhouse a compatcar os três jogos, que estavam programados, em apenas dois (Oracle of Ages e Oracle of Seasons).

Nesta aventura, Link persegue uma estranha criatura para a personagem Impa, a babá da princesa Zelda. Neste meio tempo o bruxo Veran domina a mente de Impa e pretende voltar no tempo usan-



Link volta com mais aventuras no fantástico mundo de Zelda no Game Boy Color



do os poderes de Nayru, o Oracle of Ages. É impossível falar deste jogo sem mencionar sua contraparte The Legend of Zelda: Oracle of Seasons lançado ao mesmo tempo. Neste outro o enredo leva Link a um lugar chamado Holodrum, onde ocorre um enorme furacão e uma mulher é raptada. Usando o mesmo sistema gráfico, isso torna possível trazer elementos de um jogo para o outro, com um código que aparecerá ao terminar uma das aventuras. Isso será obrigatório se quiser descobrir todos os segredos dos jogos e sem dúvida fará os jogadores terem muito mais tarefas para realizar. As músicas são muito boas, a qualidade gráfica do jogo é satisfatória para o GBC e as aventuras serão satisfatórias para qualquer jogador.





Nacionalidade   Nintendo 64	CONKER'S BAD FUR DAY				Conceito
					Excelente
	Gênero	Publicação	Desenvolvimento	Periféricos	Nº de jogadores
	Aventura	Rare	Rare	Não Avaliado	4
	Gráfico	▶ 97	Originalidade	▶ 90	Outro incrível jogo de qualidade criado para o Nintendo 64 pela Rare. Não há dúvidas de que este jogo o fará rir muito com suas cenas engraçadas, juntamente com as fases bonitas e bem acabadas. Porém é um jogo para adultos.
	Som	▶ 98	Diversão	▶ 99	
	Jogabilidade	▶ 96	Nota Final	▶ 96	

ESBANJANDO QUALIDADE NO N64

Nunca se deve julgar pelas aparências, este é um termo que descreve bem Conker's Bad Fur Day. Neste super jogo criado pela Rare, responsável por outros títulos de sucesso no N64, você será o esquilo Conker. Ele foi se divertir em um bar e bebeu demais. Na hora de voltar para casa, acaba se perdendo e aí o enredo segue um rumo hilariante, capaz de fazer qualquer um rir muito com as situações mais inusitadas.

Por usar um linguajar chulo e muita vio-



O esquilo da Rare chega em um jogo incrível, mostrando do que o N64 é capaz



lência, o jogo é indicado para o público adulto.

A diversão do jogo torna-se muito agradável ao explorar grandes mundos muito bem construídos, usando texturas de alta qualidade e em tempo real. Graficamente o jogo é muito bonito e rico em detalhes, especialmente por usar recursos de expressão facial que transmitem bem as emoções do personagem. O jogo satiriza filmes, usando e abusando de todo tipo de violência, de uma maneira cômica. A trilha sonora se encaixa perfeitamente com o ambiente, dependendo da situação. A jogabilidade permite uma boa interação do jogador com o personagem, tornando o modo Multi Player ainda mais divertido e você poderá disponibilizar personagens do jogo normal para usar neste modo.

A Rare conseguiu transpor as limitações do console e oferecer um jogo de proporções incríveis.

Nacionalidade   Computador	EMPEROR: BATTLE FOR DUNE				Conceito
					Ótimo
	Gênero	Publicação	Desenvolvimento	Periféricos	Nº de jogadores
	Estratégia	Sierra	Impressions	Não Avaliado	1
	Gráfico	▶ 97	Originalidade	▶ 85	Se você pensa que construir sua própria cidade é algo simples, então conheça o desafio de ter que pensar em tudo no jogo. E provavelmente não verá as horas se passarem.
	Som	▶ 90	Diversão	▶ 97	
	Jogabilidade	▶ 86	Nota Final	▶ 91	

PREPARE A SUA ESTRATÉGIA

No planeta Arrakis, também conhecido como Dune, existe uma poderosa substância mineral chamada Spice. Esta substância é a mais poderosa do universo, tornando-se o principal motivo para você assumir o controle de uma das três diferentes raças e dominar o planeta.

Emperor: Battle for Dune é uma sequência 3D do jogo de estratégia em tempo real Dune II, lançado em 1993. A concentração para desenvolver estratégias será uma das



Efeitos de luz e sombra tornam este jogo fantástico



muitas exigências do jogo. Para dominar o planeta, você poderá se unir ou enfrentar mais cinco outras raças que buscam também o poderoso mineral.

Você terá de desenvolver colônias e ampliar seus domínios, enfrentando, além dos inimigos com os mesmos propósitos que os seus, também monstros que residem no planeta. A beleza das cores tornam o jogo muito bonito e instiga o jogador a explorar diferentes regiões. Algumas delas apresentarão condições climáticas que afetam o desempenho de sua colônia. Visuais bonitos e o bom uso de efeitos de luz e sombra tornam o jogo ainda mais interessante, produzindo inúmeros detalhes. A tecnologia estará a seu favor, sendo possível usar robôs, naves e a infantaria, munidas das armas mais poderosas.

avaliação ▶▶▶▶

Nacionalidade   PlayStation 2	DARK ANGEL: V. APOCALYPSE				Conceito
					Ótimo
	Gênero	Publicação	Desenvolvimento	Periféricos	Nº de jogadores
	RPG	Metro 3D	Metro 3D	Não Avaliado	1
	Gráfico ▶ 98	Originalidade ▶ 90	Você entrará em um mundo sombrio e envolvente, com batalhas em tempo real. Cada vez que jogar será sempre diferente, pois o ambiente se altera dependendo de sua atuação ao longo do jogo.		
Som ▶ 85		Diversão ▶ 98			
Jogabilidade ▶ 90		Nota Final ▶ 92			

DESVENDE ESTE MUNDO

Uma mistura de RPG com muita ação e aventura, envolvendo uma guerra entre o bem e o mal, esta é a proposta deste super jogo, criado pela softhouse Metro 3D. Em Dark Angel: Vampire Apocalypse você controlará Anna, uma mulher com poderes incríveis e ao mesmo tempo desconhecidos para ela. Em sua jornada para descobrir a cura de uma estranha doença, ele também descobrirá a origem de seus poderes e entrará em um conflito com os vampiros Yag-



Um RPG em tempo real, onde ocorrem mudanças no ambiente



ma e o Vampire Underworld.

A proposta do jogo oferece muito mais que visuais bonitos e detalhados, a engine traz um mundo completamente 3D, que permite ao jogador andar livremente nos cenários do jogo. O mundo é vasto e cheio de qualidades, a melhor delas é que tudo a sua volta agirá em tempo real. As cidades podem evoluir ou tornarem-se decadentes e até as florestas poderão desaparecer ou então expandirem-se por outras áreas. A inteligência artificial dos personagens tornará as batalhas intensas, onde eles atacam em grupo para poderem tirar vantagem. Mas você não estará sozinho, há inúmeros personagens secundários controlados pelo computador, que interagem com o jogador, às vezes podendo até ajudá-lo nas batalhas. Um jogo mais do que recomendado para os aventureiros.

Nacionalidade   Dreamcast	EIGHTEEN WHEELER - A. P. T.				Conceito
					Ótimo
	Gênero	Publicação	Desenvolvimento	Periféricos	Nº de jogadores
	Corrida	Sega	Sega	Não Avaliado	2
	Gráfico ▶ 97	Originalidade ▶ 89	A diversão não tem limites neste super jogo que, apesar de curto, fará você ficar horas diante da TV, tentando conseguir um melhor desempenho. Há também um modo de jogo onde você poderá desfrutar de novos desafios.		
Som ▶ 90		Diversão ▶ 99			
Jogabilidade ▶ 90		Nota Final ▶ 93			

TORNE-SE UM CAMINHONEIRO

Cruzar a América dirigindo um enorme caminhão de dezoito rodas, transportando cargas pesadas. Esta é a proposta deste jogo do Dreamcast que é tão divertido quanto Crazy Taxi 2.

Trazendo um visual muito consistente e detalhado, e um controle de velocidade excelente, este jogo o fará perder a noção do tempo por jogar inúmeras vezes. Você poderá escolher um dos quatro caminhões disponíveis para cruzar a América, partindo de Nova Iorque e indo até São Francisco. Haverá um marcador de tempo limite para você



O jogo propicia uma ótima sensação de velocidade e realismo



chegar ao final das quatro fases. As rodovias são bem detalhadas e bem movimentadas, sendo que em muitos lugares haverá residências que poderão ser destruídas. Os efeitos sonoros e visuais mostram muitos detalhes, por exemplo, pode-se notar até a fumaça saindo de seu caminhão quando trocar de marcha. Haverá um caminhoneiro que concorrerá com você, mas guiar seu caminhão com cuidado será uma prioridade, pois danificar a carga resultará em prejuízo na hora de receber o seu pagamento.

Há também um modo de jogo onde você poderá mostrar mais desempenho, cumprindo objetivos como estacionar o caminhão em certos lugares. Isso ajuda a dar mais diversão ao jogo, compensando as suas quatro fases muito curtas.

dicas ►►►►

Crazy Taxi 2

DICAS E TRUQUES SOBRE OS MELHORES JOGOS



Motoristas de Crazy Taxi

Termine os minigames Crazy Pyramid S-S (coluna 6) para habilitar os motoristas Axel, Gena, B.D. Joe e Gus do primeiro jogo Crazy Taxi.

Passageiros embaixo da água

Na Small Apple existem passageiros embaixo da água, que estão no lago perto da casa de barcos e no rio perto do heliporto.

Empurrando a moto

Termine os minigames Crazy Pyramid 3-1 até 3-3 (coluna 3) e aperte L+R na tela de seleção de personagens.

Carrinho de criança

Termine os minigames Crazy Pyramid 2-1 e 2-2 (coluna 4), depois aperte L+R na tela de seleção de personagens.

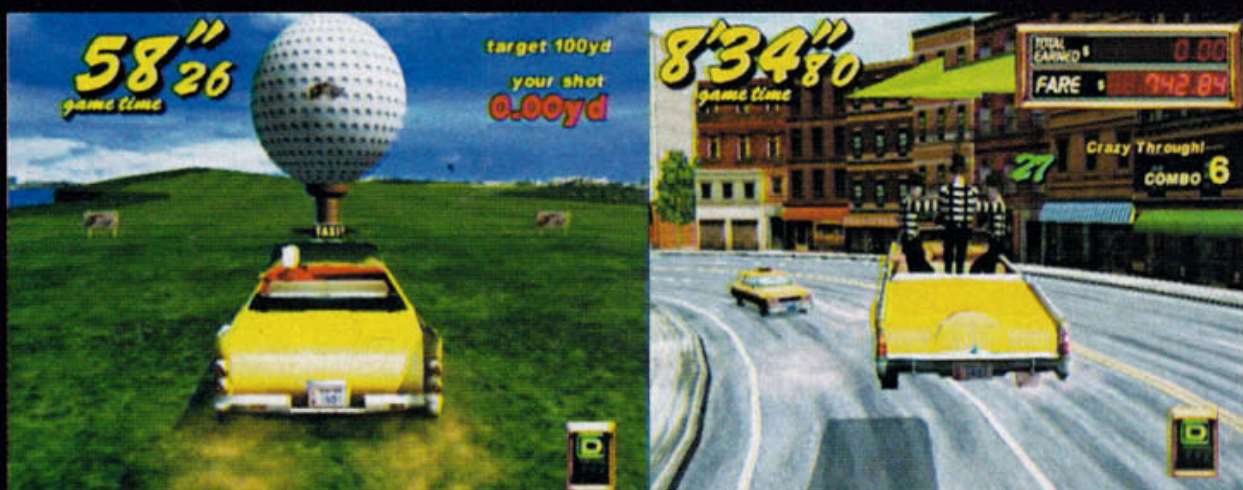


Fases Small e Around Apple

Para a fase Small Apple termine os minigames Crazy Pyramid 4-1 até 4-4 (coluna 2). Para a fase Around Apple, termine os minigames 5-1 até 5-5 (coluna 1).

Sem indicador de setas ou de destino

Mantenha Y+Start pressionados e aperte A na tela de seleção de personagens.



Sonic Adventure 2

Dark Garden e Hero Garden

Crie um Dark Chao com um dos três personagens do modo Dark. Seu Dark Chao se transformará em um casulo e quando ele evoluir, uma escadaria aparecerá no salão de entrada da área Chao, levando-o ao Dark Garden. Repita o mesmo processo com um dos personagens do modo Hero e você terá acesso ao Hero Garden.

Jogue com Super Sonic e Hyper Shadow

Termine a "Last Stage?" no modo Hero e Dark.

Corrida de Kart

Termine a aventura de Tails para acessar uma corrida de Kart no modo Hero. Faça o mesmo com a personagem Rouge para habilitar a corrida no modo Dark.

Novas Chao Races

Vença todos os três níveis das quatro Beginner Races (Crab Pool, Stump Valley, Mushroom Forest e Clock Canyon), abrir e habilitar a Jewel Race e a Challenge Race.

Tela de pause cheia

Pause o jogo e aperte Y+X.

Modo Boss Attack

Termine a aventura com o personagem do modo Hero ou Dark para habilitar o modo Boss Attack.



Opção Last Stage

Termine as aventuras do modo Hero ou Dark, depois comece uma nova aventura em um dos modos mas note que a opção "Last Stage?" estará no menu.

Artwork escondida

Coloque o jogo no drive de CD-ROM de um PC para acessar as Artworks secretas contidas no jogo.



■ SOFTHOUSE
■ SEGA

■ GÊNERO
■ CORRIDA

■ Nº DE JOGADORES
■ 1 JOGADOR

Crazy Taxi 2

■ SOFTHOUSE
■ SEGA

■ GÊNERO
■ AVENTURA

■ Nº DE JOGADORES
■ 1 JOGADOR

Sonic Adventure 2



PLAYSTATION

dicas ▶▶▶▶

Chrono Cross

■ Nº DE JOGADORES
■ 1 JOGADOR

■ GÊNERO
■ RPG

■ SOFTHOUSE
■ SQUARESOFT

Final verdadeiro

Na batalha final, faça com que todos os seus personagens estejam com o Element Power no máximo. Quando o Time Devourer usar um elemental amarelo, use uma magia elemental vermelha, verde, azul, preta e branca de level 1 ou 2 para ter as seis esferas coloridas no alto da tela. Depois use o elemento Chrono Cross equipado em Serge.

Book Of Poems

Ao começar o jogo, fale com a garçonne no restaurante de Arni Village (Home World). Quando estiver no Another World, fale outra vez com a garçonne, volte para o Home World e fale com a garçonne. Pegue o Book of Poems e entregue à garçonne do Another World.

Derrote Criosphinx

Ao derrotar Fate, vá para Earth Dragon Isle em Another World e visite a área onde enfrentou o Earth Dragon, para encontrar Criosphinx. Você terá de responder a seis perguntas feitas por ele, usando elementais nas cores certas. Não ataque na primeira pergunta, apenas defenda. Depois, use os elementos nesta ordem: amarelo, vermelho, verde, azul, preto e branco. Você

poderá derrotar esta criatura usando ataques físicos quando jogar em um New Game+ ou Continue+.

A segunda espada Einlanzer

Obtendo a espada Mastermune, vá para o santuário da cidade de Termina (Another World), onde você viu Glenn e Ridel. Pegue a segunda espada Einlanzer se tiver recrutado Glenn e equipado nele a primeira espada Einlanzer.



Breath of Fire IV

■ Nº DE JOGADORES
■ 1 JOGADOR

■ GÊNERO
■ RPG

■ SOFTHOUSE
■ CAPCOM

Final ruim

No final do jogo, escolha as respostas "Maybe So..." quando estiver conversando com Fou-Lu. Você se unirá a ele, então derrote seus ex-parceiros.



Dinheiro fácil

Entre na área "?" a oeste do templo de Fou-Lu e vá até a região que estava em chamas no começo do jogo. Quando enfrentar o inimigo Gold Gang, vença-o usando ataques mágicos para receber 10.000 Zenny.

Praticando combos

Volte para o vilarejo onde Ryu ficou fora de controle, perto da aldeia de Chek. Lá você encontrará inimigos árvores com muito HP, pratique neles seus combos.

Combo de 70 hit

Você precisará de três magias, duas

são Vitalize, usadas por Nina e Scias. A terceira é Celerity, que você aprende com Abbess após derrotar 100 inimigos diferentes. Primeiro, equipe Celerity em qualquer personagem, exceto em Nina ou Scias. Faça com que o primeiro personagem use Celerity e depois Scias e Nina use Vitalize (2 vezes).



WinBack: Covert Operations

Trial Mode

Aperte ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ←, mantenha ▲ pressionado e aperte Start na tela Press Start, o som de um tiro confirmará a dica. Obs.: esta dica deve ser feita antes das cenas de demonstração do jogo iniciarem.

Modo Max Power

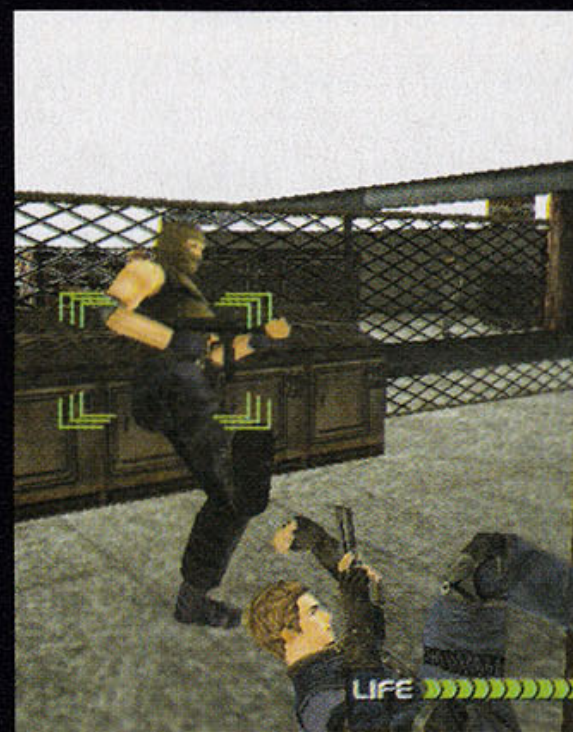
Aperte L1, R2, L2, R2, L2, ▲, ●, ▲, ●, mantenha L1 e aperte Start



na tela Press Start, o som de um tiro confirmará a dica.

Todos os personagens no multi-player

Aperte ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ←, mantenha ● pressionado e aperte Start na tela Press Start. O som de um tiro confirmará a dica. Obs.: todas as dicas devem ser feitas antes das cenas de demonstração do jogo iniciarem.



Modo Sudden Death

Aperte L2, R2, L2, R2, ●, ▲, ●, ▲, mantenha L1 pressionado e aperte Start na tela Press Start, o som de um tiro confirmará a dica, e o código correto.

WinBack: Covert Operations

- SOFHOUSE
- KOEI
- GÊNERO
- AÇÃO
- Nº DE JOGADORES
- 1 JOGADOR

Zone of the Enders

Recarregue a munição e a energia

Pause o jogo e aperte L1, L1, L2, L2, L1, R1, L1, R1, R2, R1.

Todos os personagens e fases no modo Versus

Termine o jogo na dificuldade Easy, conseguindo um ranking D.

Finais alternativos

Consiga um ranking A em todos



os S.O.S. para ver o melhor final, ou então destrua todos os prédios e mate todos os sobreviventes. Acabe com Tyrant e vá para a fase Mountain, para ver o pior final.

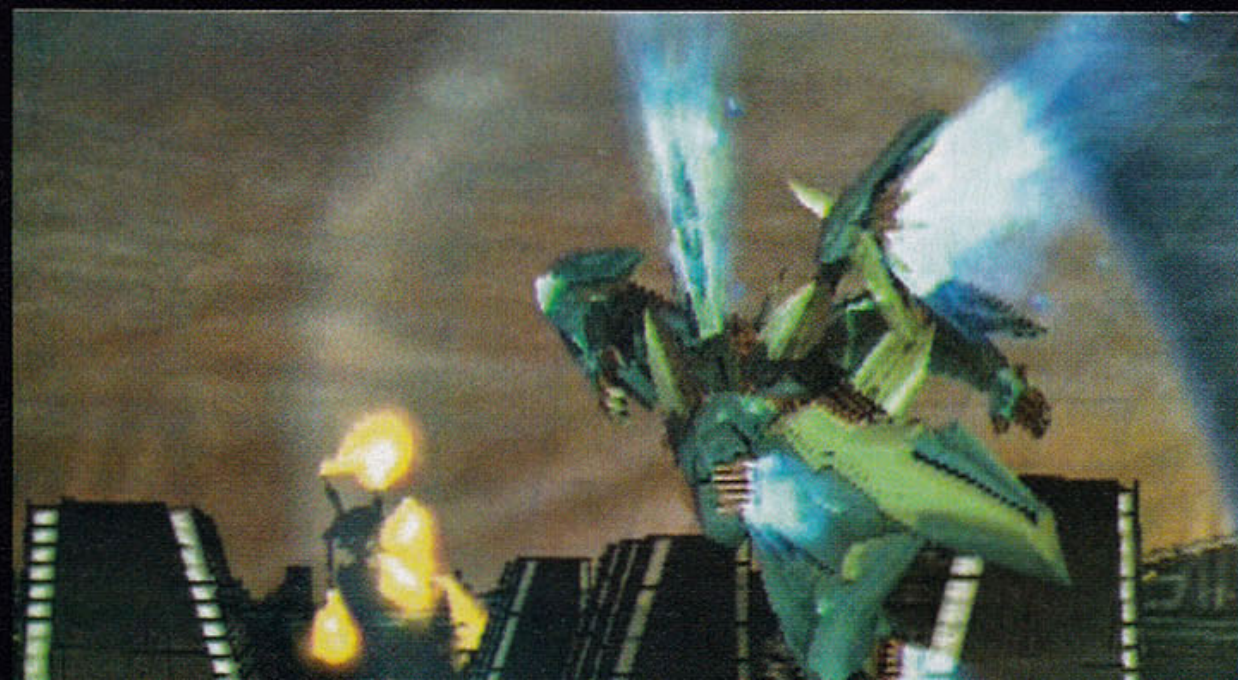
Modo versus

Aperte ●, X, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑ na tela Press Start, ou então, complete o modo de um jogador em qualquer dificuldade.



Zone of the Enders

- SOFHOUSE
- KONAMI
- GÊNERO
- AÇÃO
- Nº DE JOGADORES
- 1 A 2 JOGADORES





NINTENDO 64

Conker's Bad Fur Day

■ Nº DE JOGADORES
■ 4 JOGADORES■ GÊNERO
■ AVENTURA■ SOFHOUSE
■ RARE

dicas ▶▶▶▶

Conker's Bad Fur Day

Todos os capítulos habilitados

Escreva **WELDERSBENCH** na forma de um código.

50 vidas

Escreva **BOVRILBULLETHOLE** na forma de um código.

**Debug Mode**

Escreva **XFYHIJERPWAL_IELWZS** na forma de um código.

Cavemen no multi-player

Escreva **EATBOX** na forma de um código.

Conker no multi-player

Escreva **WELLYTOP** na forma de um código.

Seargent e Tedi no multi-player

Escreva **RUSTYSHERIFFSBA DGE** na forma de um código.

Gregg no multi-player

Escreva **BILLYMILLROUNDABOUT** na forma de um código.

Neo Conker no multi-player

Escreva **EASTEREGGSRUS** na forma de um código.

Weasel H. no multi-player

Escreva **CHINDITVICTORY** na forma de um código.

Zombies e Villagers

Escreva **BEEFCURTAINS** na forma de um código.

Baseball bat no modo race

Escreva **DRACULASTEABAGS** na forma de um código.



Mario Party 3

Nomes clássicos para os jogos salvos

Crie um save novo, mas não coloque nenhum nome pois o próprio jogo colocará nele um nome de um personagem clássico da Nintendo.

Moedas

Se conseguir dois números iguais nos dados, depois de pegar um cogumelo, você receberá 10 moedas. Se rodar três números iguais com um Golden Mushroom, você receberá 20 moedas. Se cair sobre um quadrado de Bowser, ele também lhe dará moedas.

Minigames fáceis

Para habilitar os minigames facilmente, salve o jogo a cada vez que seu personagem se mover. Se o jogo trazer um minigame novo,

jogue-o e, caso o perca, resete-o e dê um loading no save anterior e poderá jogá-lo novamente.

Provocação

Aperte L durante o jogo.

Miracle Star

Consiga o ranking S oito vezes em um duelo para acessar a Miracle Star.

Super Hard

Termine o jogo no modo Story, na dificuldade Hard.

Rosto no Mt. Mariomore

Termine o jogo com qualquer personagem para ver seu rosto esculpido na montanha.

Minigames bônus

Termine o jogo no modo Story para habilitar os jogos Backtracks, Waluigi's Island e Stardust Battle no modo Party. Jogue todos os minigames normais para habilitar Dizzy Dinghies. Pegue mais de 1000 moedas no Game Guy Room para habilitar o Mario Puzzle Party.





GC COLOR

The Legend of Zelda: O. of Ages

Loja secreta

Ponha este jogo no Game Boy Advance, depois vá para Rennu Village (no passado) e encontre a porta trancada, perto do minigame de tiro ao alvo. Agora, ela poderá ser aberta, dando acesso há uma loja que vende itens por 100 Rupees.

Dinheiro fácil

Após receber a Shovel (pá) na torre, vá para a cidade e comece a cavar. Você encontrará muitas aranhas, inimigos, dinheiro e corações. Se você voltar ao passado, terá muito mais chance de encontrar itens valiosos.



The Legend of Zelda: O. of Ages

- SOFHOUSE
- NINTENDO
- GÊNERO
- RPG
- Nº DE JOGADORES
- 1 JOGADOR

Mega Man Xtreme

Novas dificuldades

Termine o jogo uma vez para habilitar a dificuldade Hard. Termine o jogo no Hard para habilitar a dificuldade Extreme.

Use as armas certas nos chefes

Armored Armadillo: use Electric Spark

Chill Penguin: use Fire Burner

Core Spider: use Shotgun Ice

Flame Stag: use Storm Tornado

Geemel: use Speed Burner

Machine: use X Buster



Magna Centipede: use Silk Shot

Morph Moth: use Speed Burner

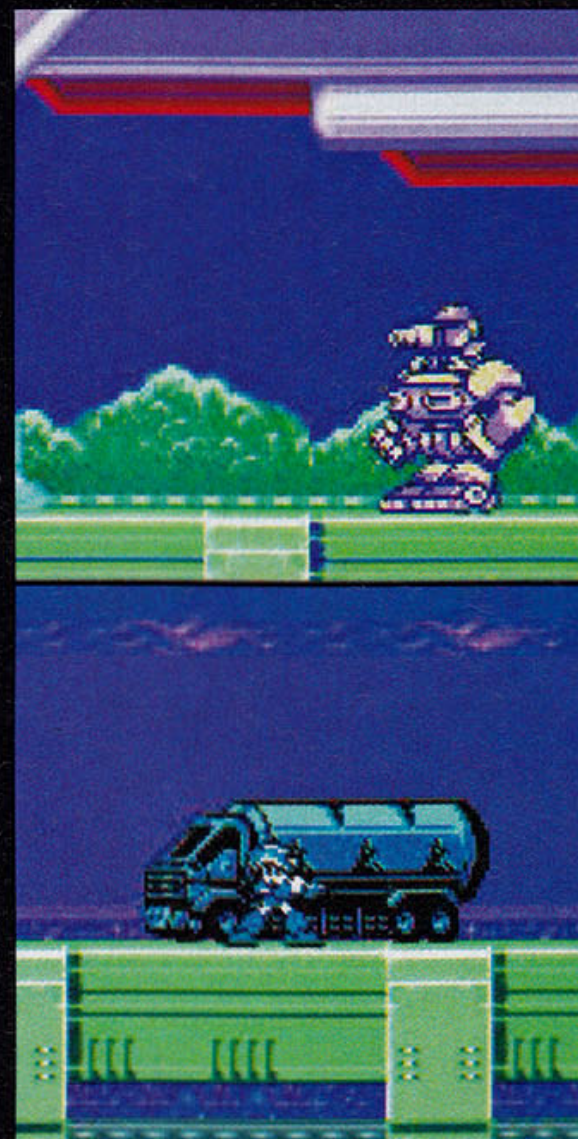
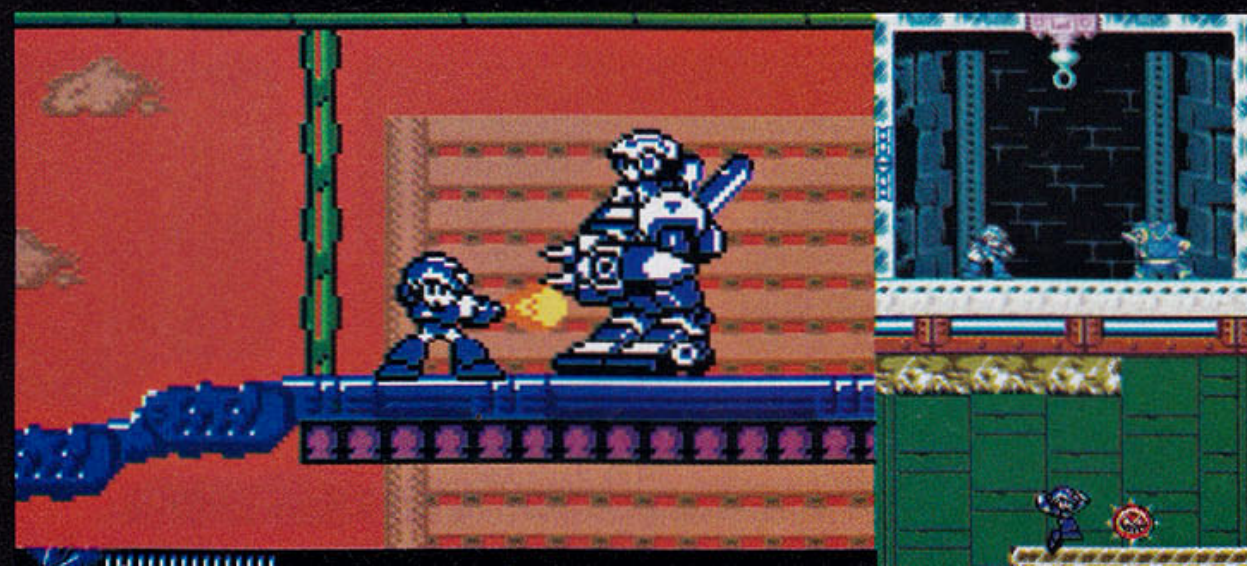
Sigma: use X Buster

Spark Mandrill: use Shotgun Ice

Storm Eagle: use X Buster

Wheel Gator: use Magnet Mines

Zain The Shadow Hunter: use Shotgun Ice



Mega Man Xtreme

- SOFHOUSE
- CAPCOM
- GÊNERO
- AÇÃO
- Nº DE JOGADORES
- 1 JOGADOR



GB ADVANCE

dicas ▶▶▶▶

Castlevania: C. of the Moon

Modo Shooter

Escreva CROSSBOW no lugar de seu nome e inicie uma partida. A palavra "Shooter" aparecerá na tela de opções. O personagem Nathan terá um número significativo de corações, extra sub-weapon e poderá usar a Homing Dagger sub-weapon.



Modo Thief

Escreva DAGGER no lugar de seu nome e inicie uma partida. A palavra "Thief" aparecerá na tela de opções. Seus Status serão reduzidos, no entanto o valor de LCK (Sorte) aumentará significativamente.

Modo Magician

Escreva FIREBALL no lugar de seu nome e inicie uma partida. A palavra "Magician" aparecerá na tela de opções. Todos os cartões estarão disponíveis abaixo da opção DSS.

Modo Fighter

Escreva GRADIUS no lugar de seu nome e inicie uma partida. A palavra "Fighter" aparecerá na tela de opções. O personagem Nathan ficará mais forte e resistente.



Earthworm Jim

Level Skip

Toda vez que quiser pular para a próxima fase, aperte o botão Start para pausar o jogo, depois use um dos truques indicado para a fase desejada. Obs.: os botões Direito e Esquerdo se referem aos botões na parte de cima do aparelho.

What The Heck

Aperte Select, botão Direito, B, ↓, botão Esquerdo e B.

Down The Tubes

Aperte ↑, botão Esquerdo, ↓, A, botão Direito e A.



Snot A Problem

Aperte botão Direito, ↑, Select, botão Esquerdo, botão Direito e ←.

Level 5

Aperte botão Direito, botão Esquerdo, A, B, B, A, botão Esquerdo e botão Direito.

For Pete's Sake

Aperte →, ←, botão Direito, botão Esquerdo, A e botão Direito.



Buttville

Aperte botão Esquerdo, A, ↑, botão Direito, A, botão Direito, A e Select.



Castlevania: C. of the Moon

■ Nº DE JOGADORES
■ 1 JOGADOR

■ GÊNERO
■ AÇÃO

■ SOFTHOUSE
■ KONAMI

Earthworm Jim

■ Nº DE JOGADORES
■ 1 JOGADOR

■ GÊNERO
■ AVENTURA

■ SOFTHOUSE
■ GAME TITAN



PC

Black & White

Nome das pessoas do vilarejo

No diretório do jogo, edite os "nomes.txt" que encontrar. O número de nomes do arquivo deve ser igual ao número de nomes da primeira linha.

Lightning Miracles infinitos

Pegue o Lightning Miracle e vá até a borda do território de sua influência. Você poderá conquistar cidades, usando relâmpagos e depois volte para os seus domínios.

Bolas de praia, boliche e pinos

Vá para o God's Playground (aperte F2) e saia do primeiro tutorial, apertando a tecla Esc. Depois vá para bem longe (zoom out) e procure por uma pequena ilha. Quando encontrá-la, dê um zoom.

O lado malvado de Dizzy

Comece um tutorial e espere até a sua consciência parar de falar. Mova o mouse em círculos para ver o que acontece.

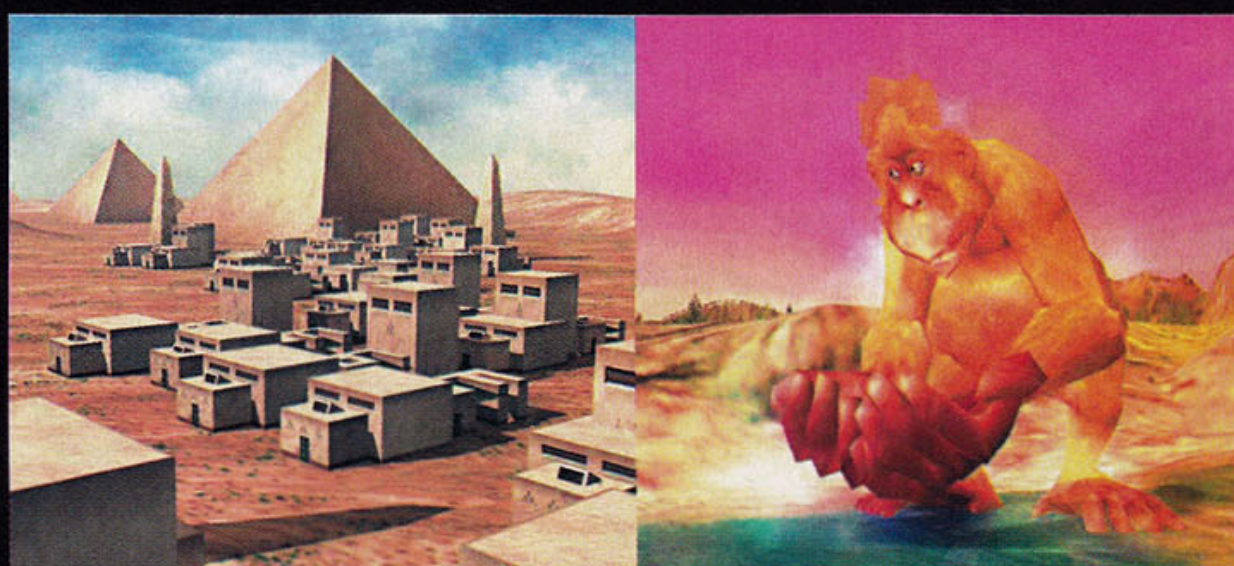
Madeira e comida ilimitada

Ative o milagre da comida ou da madeira. Depois segure o ícone da mão em cima da porta da oficina ou

da loja e aperte repetidamente o botão direito do mouse. Feito corretamente, você receberá comida ou madeira.

Sorrisos nas pegadas

Ajuste seu sistema para 1º de abril e comece uma nova partida. Seu personagem deixará pegadas com sorrisos no chão.



■ SOFTHOUSE
■ ELECTRONIC ARTS

■ GÊNERO
■ SIMULADOR

■ Nº DE JOGADORES
■ 1 JOGADOR

Black & White

Zeus: Master of Olympus

Cheat Codes

Durante o jogo, aperte Ctrl+Alt+C para abrir a barra de dicas, depois insira um dos códigos a seguir.

Arremessar vacas das torres

Digite "Towers Shoot Cows Instead of Arrows"

Homens vestidos de queijo

Digite "Dairy Workers Put on Cheese Suits"



Obter valor em ouro

Digite "1000 gold"

Vitória rápida

Digite "Instant Win"

Soltar bolas de fogo no céu

Digite "Fireballs from Heaven"

Arcos e flechas

Digite "Bowvine and Arrows"

Bolinho de queijo

Digite "Cheese Puff"

Tesouro de Deli

Digite "Delian Treasury"

■ SOFTHOUSE
■ SIERRA

■ GÊNERO
■ ESTRATÉGIA

■ Nº DE JOGADORES
■ 1 JOGADOR

Zeus: Master of Olympus



Promoção PlayStation 2

A GAMESTATION colocará você na era dos 128 bits!



Este PlayStation 2 pode ser seu

PROMOÇÃO PRORROGADA

Escreva uma frase, com no máximo três linhas, onde conste as palavras

GameStation Especial. Preencha corretamente o cupom e envie para:

Promoção PlayStation 2 Revista GameStation
Rua Pio XI, 230 Alto da Lapa - São Paulo - SP - CEP 05060-000

E AINDA MAIS: 100 PRÊMIOS PARA VOCÊ

Em função da grande quantidade de cartas recebidas e das boas frases, decidimos prorrogar a promoção até 20/08/2001 e ampliar a premiação de 50 para as 100 melhores frases. Propiciando assim uma chance maior aos nossos leitores de ser um dos ganhadores.

O dono da frase mais criativa ganhará um PlayStation 2, com dois controles, um Memory Card e um jogo do The Bouncer. Do 2º ao 101º colocado, ganharão uma super camiseta GameStation mais uma coleção completa das revistas GameStation (Magazine, Especial e Dicas).

REGULAMENTO

1. O cupom deste anúncio deverá ser recortado e encaminhado para: Promoção PlayStation 2 - Revista GameStation, Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - São Paulo - SP - CEP 05060-000.
2. Os participantes deverão criar uma frase, com no máximo 3 (três) linhas, onde conste as seguintes palavras: GameStation Especial.
3. Em cada cupom deverá conter apenas uma frase. Frases sem o cupom ou cupons xerocados serão automaticamente desclassificados da promoção.
4. Somente participarão deste concurso de caráter cultural os cupons que estiverem com todos os campos preenchidos e escritos com letra legível.
5. O autor da melhor frase será contemplado com 1 (um) PlayStation 2, com 2 (dois) controles, mais 1 (um) Memory Card e um 1 (um) jogo do The Bouncer.
6. O prazo máximo para envio dos cupons será o dia 20 de agosto de 2001 (20/08/2001), valendo para efeito de confirmação a data de postagem do correio.
7. A avaliação será feita por uma comissão julgadora formada por membros da revista GameStation que adotará como critério de classificação a criatividade dos concorrentes. A decisão desta comissão terá caráter irrevogável e irreversível.
8. No caso de frases iguais será declarada vencedora a frase que foi postada e encaminhada primeiro a revista GameStation, valendo para comprovação a data de postagem do correio.
9. O ganhador será avisado por telefone ou telegrama. O resultado será divulgado na edição nº 05 da revista GameStation Magazine.
10. O prêmio é intransferível e não poderá ser convertido em dinheiro.
11. O ganhador poderá retirar seu prêmio na sede da revista GameStation. Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - São Paulo - SP, em até 180 dias contados a partir da data de informe da premiação.
12. Os concorrentes podem participar com quantas frases quiserem, desde que cada uma use um cupom diferente. Os cupons serão publicados nas edições de nº 03 e 04 na revista GameStation Magazine, nº 05 da revista GameStation Especial e nº 02 da revista GameStation Dicas.
13. Todos os participantes estarão sujeitos a cederem previamente os direitos autorais das frases à revista GameStation sem qualquer ônus adicional.
14. O vencedor autorizará desde já o uso de seu nome e imagem de forma integralmente gratuita para efeitos de divulgação deste evento promocional.
15. Não poderão participar da promoção funcionários ou parentes das pessoas que trabalhem na revista GameStation ou empresas coligadas.
16. Ao participar desta promoção o leitor concorda integralmente com todos os termos do presente regulamento.

**PROMOÇÃO
PRORROGADA
até 20/08/2001**

Crie uma frase utilizando o espaço abaixo, com no máximo 3 linhas, onde conste as palavras GameStation Especial:

Nome: _____ Idade: _____

Endereço: _____ Bairro: _____ Cidade: _____ Estado: _____

CEP: _____ Telefone: _____ E-mail: _____

GAMESTATION

FAZER COMPRAS PELA INTERNET NUNCA FOI TÃO FÁCIL E DIVERTIDO

Compre com muita rapidez
e segurança



Aqui você encontra os últimos
lançamentos do mundo dos games
consoles, jogos e acessórios

SITE SEGURO, COMPRE NO CARTÃO PARCELADO OU ATRAVÉS DE BOLETO BANCÁRIO

www.progames.com.br

▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶ PLACA GE FORCE 3 DISPO- NÍVEL NO MERCADO

A nova GeForce 3 atende as expectativas dos jogadores que buscam qualidade para seus jogos

Em termos de capacidade para reproduzir um mundo 3D com mais qualidade (a exemplo temos os jogos 3DMark 2001 e Quake III), os 64MB da GeForce 3 supera os 64MB da GeForce 2.

Embora as diferenças sejam pequenas, a maior vantagem desta nova placa em relação a sua predecessora é que ela suporta resoluções de 1024x768 ou mais, e ainda com cores de 32 bits.

Em Quake III, por exemplo, todas as características possíveis poderão ser acionadas e com resoluções extremas de 1600x1200, a velocidade continua entre 45 e 55 fps em uma máquina Pentium III de 1 GHz usando o DirectX 8. Além de aumentar a velocidade, esta nova placa também oferece bump-mapping e sombreamento de pixel.

Embora não seja mostrada nos jogos,

há um modo simples de testar ou mesmo demonstrar as novas habilidades da GeForce 3, usando sua nfiniteFX GPU completamente programável. Mas com o tempo, os produtores de jogos poderão usar esse recurso para produzir muitos efeitos gráficos e melhorar em muito os visuais de seus jogos.

O uso da placa GeForce 3 não demonstra uma performance OpenGL tão boa quanto a da GeForce 2, mas isso ocorre por causa dos drivers da GeForce 3, que estão na versão beta por enquanto. Os futuros drivers que serão lançados terão esta característica melhorada.

Para os jogadores que acompanham o avanço tecnológico e procuram sempre adquirir o melhor, com certeza a GeForce 3 atende estas qualidades, apesar do preço um pouco salgado.

3DMARKY 2001

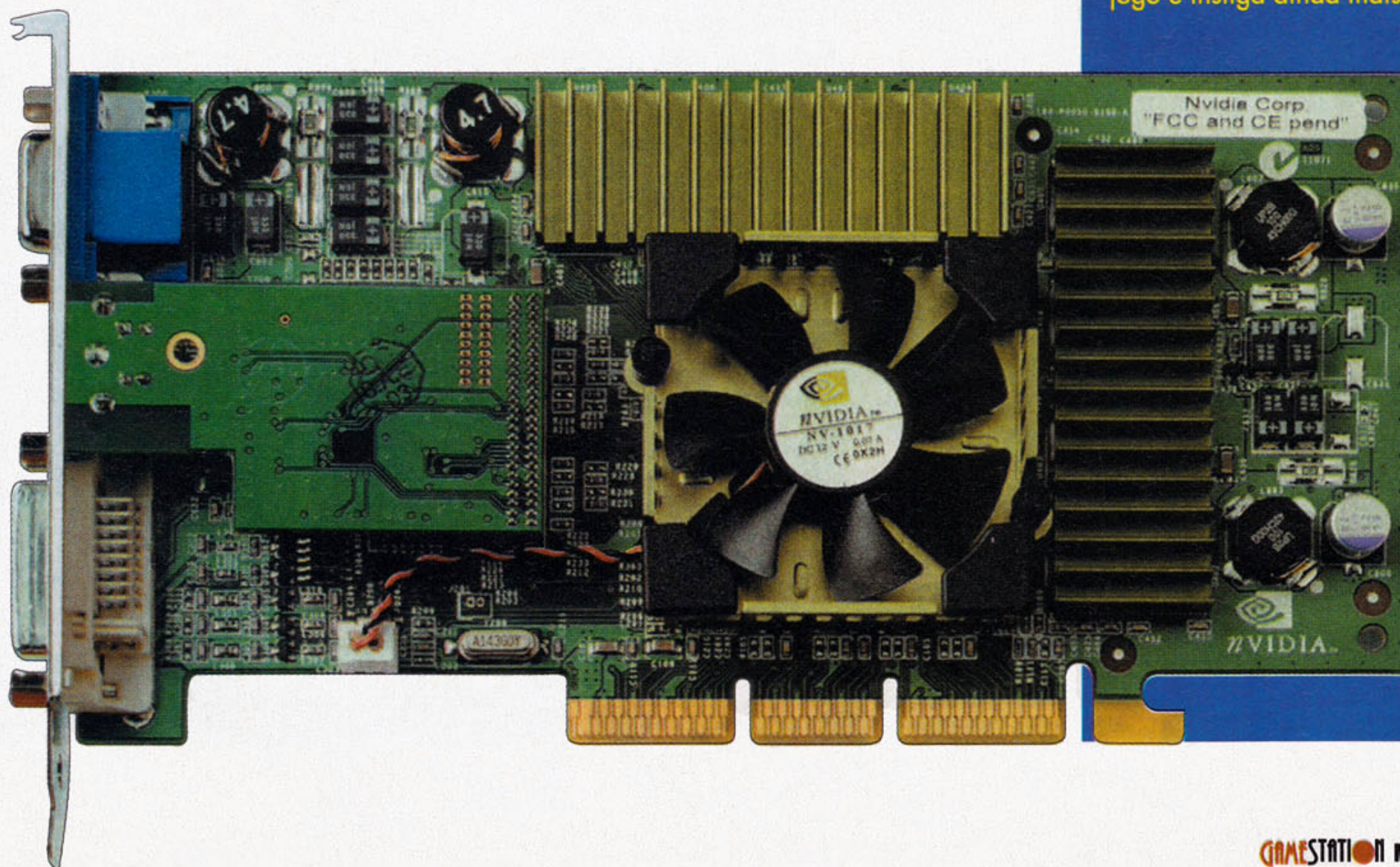


Maior qualidade visual em 3DMark 2001, usando efeitos de luz mais convincentes.

QUAKE III



Em Quake III, os diversos efeitos de textura combinado com outros recursos da placa dão mais forma ao jogo e instiga ainda mais o jogador.



Anime ►►► CONHEÇA MAIS UM DESTAQUE DA ANIMAÇÃO JAPONESA.

OS CONFLITOS DE ARMITAGE III



O homem cria humanóides capazes de se reproduzirem... Parte da sociedade abomina os humanóides... Homem x máquina ou homem = a máquina?

A capacidade de pensar é um dos dons mais incríveis que o ser humano possui. Seus pensamentos permitem criar e desenvolver uma tecnologia cada vez mais refinada e perfeita que passa a fazer parte de sua realidade. No ano 2146 o homem coloniza o planeta Marte, sendo este um de seus maiores feitos. Com o crescimento da população no planeta, novas máquinas com características humanas também evoluem. Estas são classificadas de Second e Third.

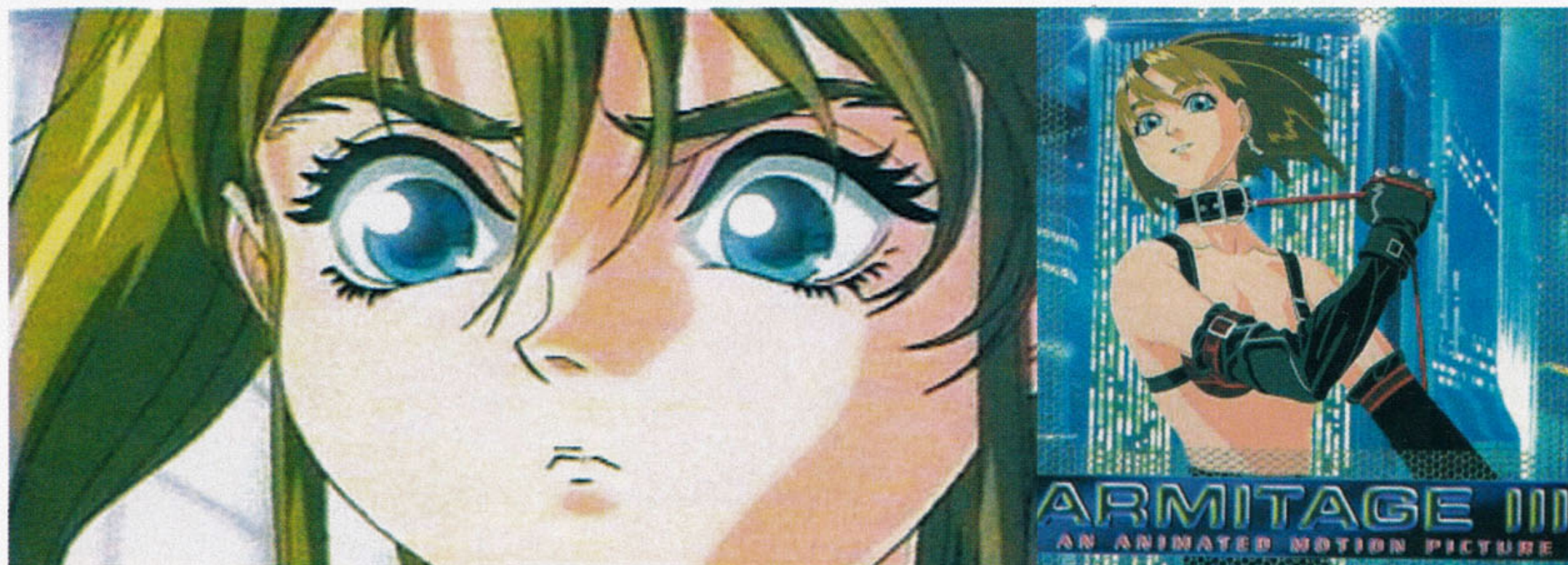
Os Second são máquinas criadas para realizar tarefas que os humanos não podem fazer, enquanto o Third são humanóides que apresentam incríveis semelhanças com os humanos e vivem discretamen-

te entre a população marciana. Os Third foram criados com o propósito de aumentar a população, já que são capazes de se reproduzirem como seres humanos e de aprender ao conviver com eles. No entanto, os Third foram criados a partir do protótipo dos Assassinsroids, humanóides especialistas em sistemas mecânicos e biológicos criados para o combate.

Com o crescimento da população, cresce também os problemas sociais, dos quais o vandalismo é o mais grave. Surge então a causa Neo-Humanista, criada por um grupo violento de humanos que

tem o hábito de atacar e destruir os Second nas ruas. A força policial de Marte é composta basicamente por humanos, no entanto existem exceções para humanóides que possuam uma licença de classe A, que lhes permite escolher a profissão que deseja trabalhar.

Naomi Armitage é uma destas exceções, ela decidiu seguir carreira policial ao ver que grande parte da sociedade humana abomina os humanóides. Diante desta visão negativa, ela desenvolveu uma personalidade anti-social. Naomi Armitage possui um passado curioso, pois ela





combina a força dos Assassinroids com os refinamentos dos Third. Por isso, diante de algumas situações sua personalidade entra em conflito em ser uma boa Third ou uma agressiva Assassinroid. Pertencendo à polícia, Naomi Armitage usa o que aprendeu, mas acaba descobrindo que suas habilidades vão muito além, imagina. Ela foi criada pelo professor Azakura, que a instruiu como uma criança normal, fazendo-a frequentar a escola.

Ao crescer, Naomi mantém os conhecimentos humanos e também pode receber atualizações em seu corpo, permi-



tindo a ela usar suas habilidades e até adaptações de armas camufladas.

Os problemas de Naomi Armitage começam a aparecer com o doutor Rene D'anclaude, um assassino de humanóides. Muito antes, ele foi um dos cientistas que criou os Thirds e os Assassinroi-

ds. Sua mente ficou instável quando ele usou seu próprio corpo para criar réplicas humanóides e desde então ficou obcecado em matar os Thirds e Assassinroids.

Há também os Thirds em fase de testes, que são Julian Moore, Kelly McCannon, Jessica Manning e Vanesica Waitley. Todos possuem características humanas perfeitas e a única forma de saber se eles são humanóides é abrindo seus corpos. Excetuando Julian, os outros três Thirds possuem habilidades físicas e capacidade cerebral no mesmo nível de um humano comum. Ainda que pareçam humanos, todos os Thirds possuem mistérios que nem eles mesmos conhecem. Isso faz com que cada Third pense como um humano, levando vidas totalmente diferentes e definindo suas personalidades aos moldes da sociedade.

Ross Sylibus é parceiro de Naomi Armitage em Marte. Ele cresceu na Terra e se tornou um detetive, seu antigo parceiro foi morto por um suposto humanóide. Ross Sylibus ganhou uma perna mecânica ao se machucar gravemente e desde então detesta os humanóides. Ele se transfere para Marte, para começar uma nova vida, mas a si-



tuação torna-se contrária ao entrar na investigação de uma onda de assassinatos relacionados aos Thirds.

O mundo criado em Armitage III é muito interessante, especialmente por misturar tecnologia com emoções humanas. O enredo é bem interessante e fica cada vez melhor, pois torna-se imprevisível a cada novo acontecimento. O anime está dividido em quatro OVAs (Ori-



ginal Video Animation), que são Armitage III: Electro Blood, Armitage III: Flesh and Stone, Armitage III: Heart Core e Armitage III: Bit of Love. Há também

Armitage III: Poly-Matrix, que

é a reunião dos quatro OVAs em um longa metragem de 90 minutos lançado nos EUA, no qual algumas cenas foram acrescentadas e outras editadas.

O que também chama muito a atenção neste anime são os detalhes no design dos personagens que são muito expressivos e também das localidades da cidade. A animação é suave e possibilita grandes cenas de ação e batalhas cheias de tensão. As músicas Techno se encaixam bem no clima do anime, ainda que em alguns momentos passe despercebida. Um anime recomendado para quem curte ação, ficção científica e uma trama imprevisível.



MUITO MELHOR E COM MAIS CONTEÚDO

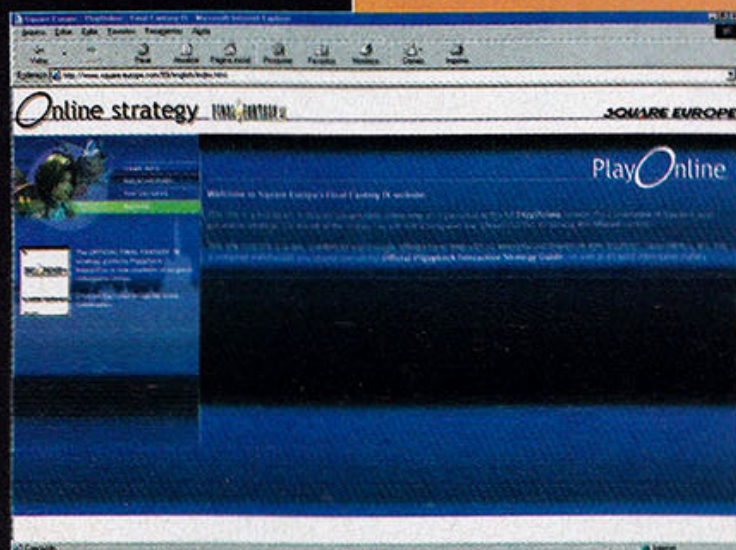
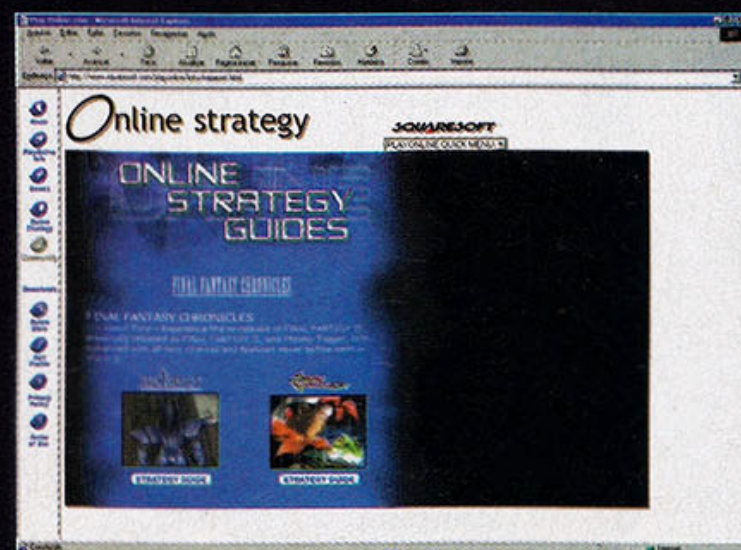
A Squaresoft investe em seu site, tornando-o cada vez melhor para os internautas de plantão.

Na edição anterior você conferiu algumas das grandes vantagens do site PlayOnline.com. Ele está se expandindo e oferecendo muito mais conteúdo aos internautas sobre os últimos lançamentos da Squaresoft. Agora o site oferece uma página européia voltada para o jogo Final Fantasy IX com a possibilidade de escolher o idioma. Na página americana encontram-se as estratégias dos jogos da softhouse para os 32 e 128 bits. Estas estratégias oferecem muitos detalhes em termos de informação, imagens e fotos de personagens, cenas do jogo e mapas bem explicados.

Além disso, há também uma nova janela que permite baixar os manuais de instrução dos jogos lançados e até vídeos informativos. O site japonês oferece grandes novidades, dentre elas várias informações sobre Final Fantasy X, com personagens, wallpapers de excelente qualidade etc.

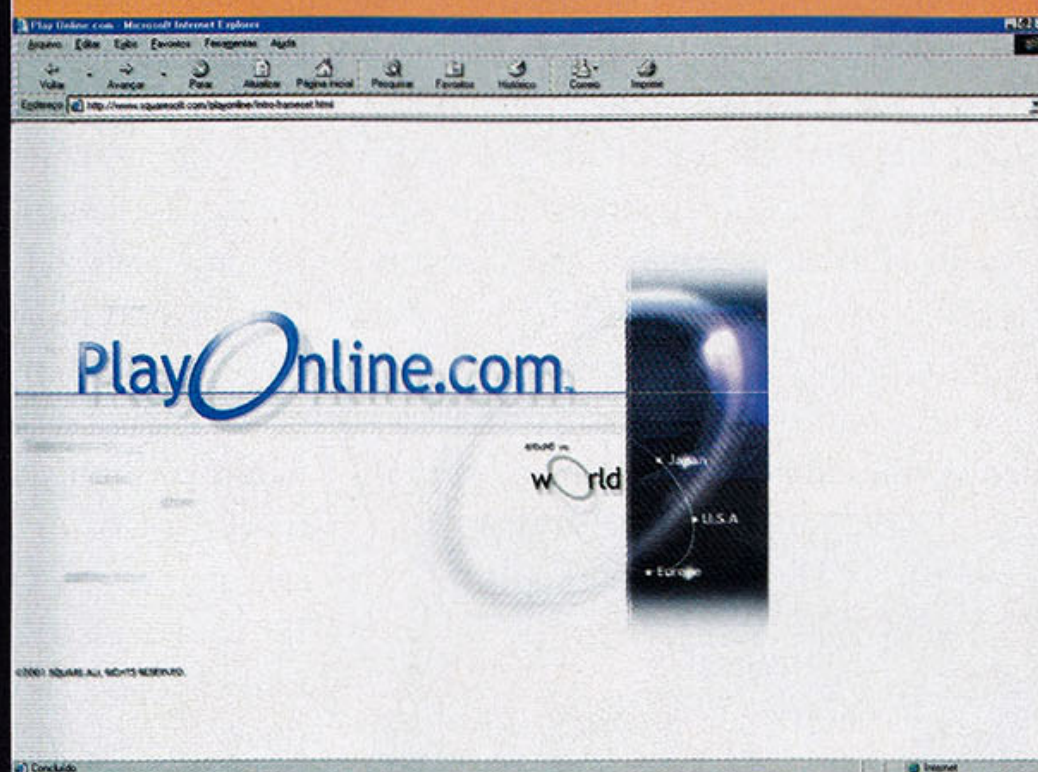


Os layouts são bem diferentes para a versão japonesa, americana e européia, tem updates frequentes a medida que novas informações vão sendo liberadas. Um site que permite muita interação com os amigos e até comprar itens relacionados aos RPGs da Squaresoft.



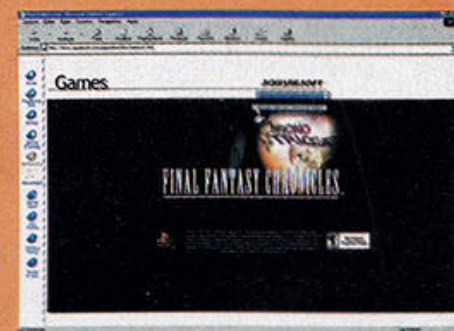
▶▶▶▶▶ PLAY ONLINE. COM

WWW.PLAYONLINE.COM



Toda a informação necessária para se conhecer o mundo de Final Fantasy X, com wallpapers, personagens, sistema do jogo etc.

Muito mais qualidade e conteúdo consistente, completos com imagens e mapas para facilitar sua consulta sobre os jogos de RPG da Squaresoft.



MONTE JÁ O SEU NEGÓCIO

SEJA UM NOVO EMPRESÁRIO

Faça parte de uma empresa franqueadora líder no mercado de video games, que produz várias publicações especializadas de grande sucesso: GameStation, Anime Mix, Shark Action, Trump, Gamers e Pródicas.

Ingresse neste segmento muito promissor que representará em breve o principal lazer das famílias, com produtos de alta tecnologia, ex.: PlayStation 2, Xbox e Gamecube, possuem DVD, acesso à Internet e video game de alta definição, que são realmente um sucesso além da quantidade de recursos que movimentarão em produtos e propaganda. Grandes empresas mundiais estão entrando no setor, ex.: Sony, Microsoft e outras, o que possibilitará com certeza um grande crescimento.

**TRABALHE COM PRODUTOS DE ALTA
TECNOLOGIA E FÁCIL ADMINISTRAÇÃO**

**INFORMAÇÕES
SOBRE
FRANCHISING**

Rua Pio XI, 230 Alto da Lapa
CEP 05060-000 São Paulo - SP
Tel.: (0**11) 3641-0444 ou 3641-0448

Internet: www.progames.com.br
E-mail: falecom@progames.com.br



PROGAMES

ABRA
UMA
FRANQUIA



LOJAS ESPECIALIZADAS EM VIDEO GAME



Os melhores preços e condições, todas as marcas e sistemas, os mais recentes lançamentos, toda linha de acessórios sempre um atendimento personalizado

PROGAMES

LOJAS FRANQUEADAS

SÃO PAULO

LAPA - RUA PIO XI, 230 - TEL.: (0**11) 3641-0444 / 3831-0444

SANTANA - RUA CONS. MOREIRA DE BARROS, 314 - BAIXOS - TEL.: (0**11) 6979-6644

V. CARRÃO - PRAÇA AURÉLIO LOMBARDI, 62 - TEL.: (0**11) 295-1190

GRANDE SÃO PAULO

DIADEMA - RUA ANTONIO DIAS ADORNO, 344 - TEL.: (0**11) 4076-1986

OSASCO - RUA PALESTINA, 1650 - TEL.: (0**11) 7203-3185 - (MUNHOZ JR.)

SUZANO - RUA BENJAMIN CONSTANT, 1093 - TEL.: (0**11) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

BAURU - PRAÇA DAS CEREJEIRAS, 03-38 - ALTOS DA CIDADE - TEL.: (0**19) 255-2555

CAMPINAS - RUA COM. QUERUBIM URIEL, 271 - TEL.: (0**19) 255-2555

INDAIATUBA - RUA 13 DE MAIO, 805 - TEL.: (0**19) 3875-3025

OURINHOS - R. PARANÁ, 288 - TEL.: (0**14) 322-2424 (CENTRO)

PIRACICABA - RUA GOV. PEDRO DE TOLEDO, 1765 - TEL.: (0**19) 4111-1111

S. J. DOS CAMPOS - AV. DR. ADHEMAR DE BARROS, 1319 - TEL.: (0**12) 3111-1111

OUTROS ESTADOS

BAHIA

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

BRÁSILIA

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

GOIÁS

GOIANIA - RUA T-64, QUADRA 150 - LOTE 10/11 - LOJA 4 E 5 - TEL.: (0**62) 275-7700 (SETOR BUENO)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. CEL. OTÁVIO MEYER, 160 - LOJA 130 - TEL.: (0**35) 421-7693

PARAÍBA

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

PARANÁ

CURITIBA - AV. SETE DE SETEMBRO, 4132 - TEL.: (0**41) 224-1235 (BATEL)

CURITIBA - R. MANOEL EUFRÁSIO, 826 - TEL.: (0**41) 253-3008 (JUVEVÊ)

CURITIBA - AV. REP. ARGENTINA, 1534 - TEL.: (0**41) 244-4667 (ÁGUA VERDE)

CURITIBA - R. PADRE ANCHIETA, 1989 - TEL.: (0**41) 339-8943 (CHAMPAGNAT)

RIO DE JANEIRO

BARRA - AV. DAS AMÉRICAS 7707 - LOJA 104 - BI 01 - TEL.: (0**21) 2438-8317 (SHOP. MILEN.)

COPACABANA - AV. N. SRA COPACABANA, 680 - 2º S 5 - LOJA B - TEL.: (0**21) 2547-2644

ILHA DO GOVERNADOR - R. ENG. COELHO CINTRA, 10 - TEL.: (0**21) 2462-0657

MEIER - R. ANA BARBOSA, 47 LOJA 106 - TEL.: (0**21) 2596-2111

TIJUCA - R. CONDE DE BONFIM, 346 S/L 205 - TEL.: (0**21) 2569-9043

GRANDE RIO DE JANEIRO

NITERÓI - R. MARIZ E BARROS, 351 - TEL.: (0**21) 2610-2071 (ICARAÍ)

INTERIOR DO RIO DE JANEIRO

PETRÓPOLIS - R. DO IMPERADOR, 772 - S/L 6 E 8 - TEL.: (0**24) 2242-8887 (GALERIA MARCH.)

RIO GRANDE DO SUL

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

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - RUA LAURO LINHARES, 996 - LOJA 5 - TEL.: (0**48) 233-2488 (TRINDADE)

JOINVILLE - RUA DR. JOÃO COLIN, 377 - TEL.: (0**47) 433-742 (CENTRO)

SERGIPE

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

www.progames.com.br

INFORMAÇÕES SOBRE FRANCHISING

TEL: (0**11) 3641-0444 OU 3641-0448 - E-MAIL: falecom@progames.com.br

RUA PIO XI, Nº 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000

Consulte-nos



RETRO AVENGERS VENCEB2 WELBO



Em prol da cultura gamer

A Retroavengers 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 este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: **crimsonphoenix**

Editado por: **Douglas Ielker**

Revista: **Ighor Maciel**

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook, e para doações, entre em contato através de nosso e-mail.



facebook.com/retroavengers



retroavengers@gmail.com



retroavengers.blogspot.com.br

