

Saiba
como ser um
GAME DESIGNER

HYPER THREADING: a tecnologia que vai melhorar seus jogos no PC

Playstation 2 • GameCube • Xbox • PC • Dreamcast • PSOne • GBA • GBC

EGM

ELECTRONIC GAMING MONTHLY

BRASIL

EGM



ZIFF DAVIS MEDIA
AUTHORIZED PUBLISHER



CONRAD EDITORA

O CONFRONTO DO SÉCULO

SPLINTER CELL VS METAL GEAR SOLID

QUEM SAIRÁ VENCEDOR?

O CLÁSSICO ESTÁ DE VOLTA

SIMCITY 4

MOSTRAMOS EM PRIMEIRA MÃO
A SUA NOVA CIDADE VIRTUAL

O SENHOR DOS ANÉIS

O QUE MAIS ESPERAR DA TERRA-MÉDIA?

OS 9 GAMES MAIS SAFADOS DA HISTÓRIA

ESCONDA AS CRIANÇAS!

REVIEWS

- Metroid Prime (GC)
- Age of Mythology (PC)
- Mortal Kombat: DA (todos)
- Contra: Shattered Soldier (PS2)



PREVIEWS

- The Getaway (PS2)
- Panzer Dragoon Orta (Xbox)
- True Crimes (GC)
- Pokémon Ruby & Sapphire (GBA)

Janeiro de 2003



#10
R\$6,90

supere todas as expectativas **alcance suas metas** detone todos os

GAME OVER NEM PENSAR



SharkLight Survival Set



All-In-One FunPak



Booster Kit



Videogame Enhancer



SuperPad para Game Cube



Stormchaser



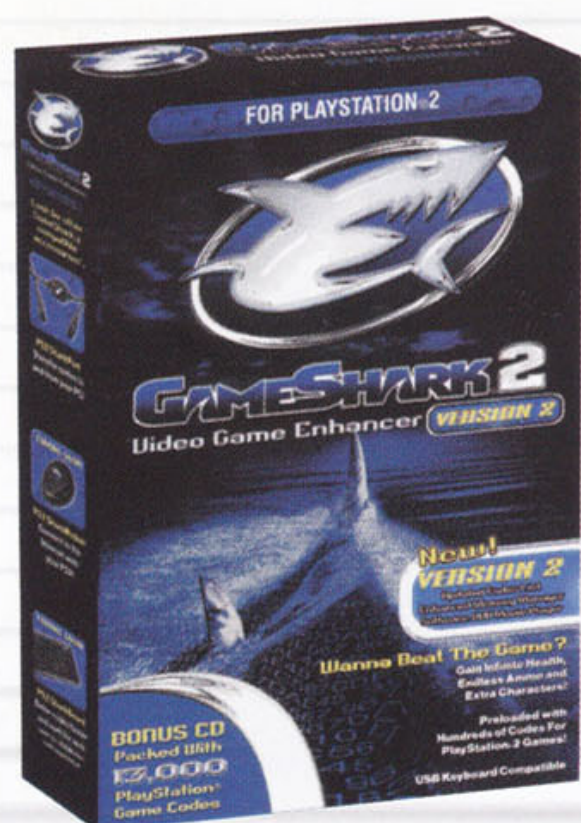
Dual Impact 2



Controle Remoto Master
sem fio para DVD



Mobile Monitor



GameShark 2 para PlayStation 2



Cabo para Game Cube



Flash Memory 2x para GameCube



SharkLight

**não importa onde, voce joga em qualquer
acessórios para todos os consoles para você enfrentar**

Formas de Pagamento:

em até 6X - Aceitamos todos os cartões de crédito

obstáculos atinja seus adversários e seja o vencedor

VOCÊ É O NUMERO 1

o resto corre para tentar chegar junto



Flash Memory 8mb



PowerPad



Cabo S-Video/AV



Playback



PlayLine Link Cable



Mobile Monitor
para Game Cube



AC Adapter



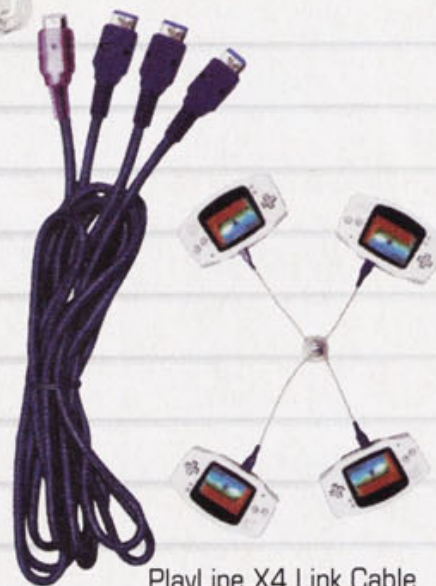
Light Magnifier



GlowGuard



Dolby™ Digital Speaker System



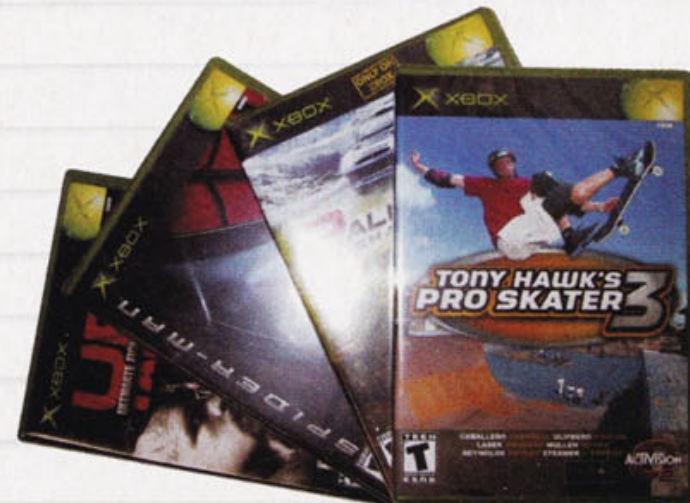
PlayLine X4 Link Cable



Todos os jogos para PlayStation PSOne, PlayStation 2



Todos os jogos para Game Boy, Game Boy Color, Game Boy Advance



Todos os jogos para X-Box

Lugar do mundo
qualquer um em qualquer lugar



11 6236-1157

Entregas na capital e grande São Paulo via motoboy. Despachamos para todo o Brasil via sedex.



EDITORIAL

Bons tempos voltam, sim



Ainda me lembro bem do dia que liguei meu PSOne e comecei a jogar Metal Gear Solid. Há muito tempo não passava por emoções daquele tipo em um game. Pois recentemente, algo semelhante aconteceu, e duas vezes no mesmo mês. Primeiro com Splinter Cell, um jogo que conseguiu despertar reações semelhantes às que tive com MGS tempos atrás. A tensão de passar escondido pelos guardas, a alegria da missão cumprida... coisas que realmente não vivia há um certo tempo com games. E como tenho certeza que não fui o único, chegamos à nossa matéria de capa. Se Splinter Cell está despertando sentimentos comparáveis ao que MGS conseguiu em sua época, o que faz esses dois jogos serem tão semelhantes? Resolvemos colocar frente a frente o novo hype de Splinter Cell com o consagrado sucesso de Metal Gear, agora no Xbox. Comparamos todos os pontos-chave, tudo o que determina o sucesso ou o fracasso de um título, e elegemos

um vencedor. Confira e nos diga o que acha. Mas mencionei dois momentos emocionantes. Bem, o outro foi com Metroid Prime. Depois de anos, Samus Aran esteve de novo presente em um de meus videogames, a mesma mercenária de armadura dos velhos tempos em que os bits de um console tinham apenas um dígito. Desde que aquele primeiro vídeo foi apresentado (lá no final de 2000, na apresentação do GameCube, lembra?), fãs de Samus começaram uma contagem regressiva para o momento de poder estar no comando da loira outra vez. A espera terminou, e o resultado não poderia ter sido outro: Prime conseguiu nossa nota máxima, a exemplo de Vice City, no mês passado. Dois meses, dois selos de platina. Tal condecoração deveria ser rara, dada apenas aos games absolutamente merecedores de tal honraria. Mas quer saber? Se todo mês tivermos algum jogo comparável a esses dois, não vejo problema algum....

Renato Villegas
villegas@egmbrasil.com.br

Nossa equipe



Odair Braz Junior

Mesmo com a correria de final de ano, o Junea não perdeu o pique e deu uma força danada nesta edição. Claro, era tudo fingimento pra agradar o Papai Noel.



Pablo Miyazawa

Depois de horas e horas de jogatina, Pablo, o "Homem Carisma", não agüentou o pique e sucumbiu a um ataque de choro. Agora ele só é chamado de "Homem Sentimentos".



Marcel R. Goto

Atenção: nunca vote neste homem, nem para síndico de prédio. Ele conseguiu a proeza de falir sua cidade em SimCity 4, depois de apenas dez minutos de jogo...



Mateus Reis

O Mateus descolou um novo hobby para aliviar a tensão: desfilas pelas ruas do bairro sobre sua bicicleta. Cada dia ele arruma um hematoma novo.



Eduardo Trivella

Trivella, o homem, o mito, o rei da noite! Dá só uma olhada no sorriso do menino! E tudo isso só porque foi o primeiro na redação a terminar Metroid Prime...



Fabio Michelin

Feliz da vida, o Michelin pode voltar a fazer seus detonados. Mas Splinter Cell subiu à cabeça do garoto, que agora só quer saber de andar no escuro e sem fazer barulho.



Eric Araki

E continua a vigília de nosso Hércules Chinês, esperando os novos Pokémon. Descobrimos que ele até comprou um travesseiro do Pikachu... deve ser uma fofura...



Luiz Gustavo Bacan

Com os prazos de fechamento apertados no final do ano, o designer mais rápido do planeta não poderia estar sozinho, e contou com a ajuda de sua fiel escudeira...



Ana Franco

...que estará conosco todos os meses a partir de agora. Sim! Finalmente! Uma garota na redação! Chega de marmanjos! Ahã... desculpem... foi a emoção.



Fabio Santana

Muitos juram ter visto lágrimas nos olhos do Fabão quando os dois novos Metroid chegaram à redação. Ele disse alguma coisa sobre cebola, mas não sei não...



Ricardo Cruz

O cara gostou da experiência do mês passado, e resolveu fazer mais alguns reviews pra gente. Na próxima edição, quem sabe ele trabalha de verdade?



Augusto Olivani

O Augusto continua sonhando que é DJ, e fica bravo de ser chamado de alternativo. Mas este mês pode jogar mais uma versão de Rocky, então, tá tudo certo.



Samus Aran

Nossa querida mercenária merecia um lugarzinho ao lado de nossa equipe. Afinal, passamos tantas horas com Metroid esse mês que ela é praticamente da família

A equipe americana:

Dan "Shoe" Hsu, Crispin Boyer, Che Chou, Chris Johnston, Jeanne Kim, Mark MacDonald, James "Milkman" Mielke, Greg Sewart, Jennifer Tsao, Shane Bettenhausen, David Hodgson, John Ricciardi, Christian Nutt, Miguel Lopez, Demian Linn

André Forastieri
Rogério de Campos
Diretores Editoriais

Cristiane Monti
Diretora Executiva

André Martins
Gerente de Produto

Noelly Russo
Diretora de Redação

Odair Braz Junior
Redator-Chefe

REDAÇÃO
Renato Villegas
Editor

Luiz Gustavo Bacan
Designer

Andréa Aguiar
Revisora

William Domingos
Secretário gráfico

Mateus Reis
Giseli Vasconcelos
Fernando Nogueira
Internet

Colaboradores
Eduardo Trivella, Fabio Michelin, Mateus Reis, Ricardo Cruz, Pablo Miyazawa, Fabio Santana, Ronaldo Testa, Marcel R. Goto, Eric Araki, Augusto Olivani (textos), Sérgio Codespoti, Arianne Brogini, Ana Ban, Ricardo Matsumoto, Eduardo Trivella (tradução e adaptação), Ana Franco (edição de arte), Ed da Silva Rodrigues (ilustrações), Alexandre Jubran (capa)

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS
André Miyazawa
Coordenador

Homero Letonai
Alexandre Cardoso da Silva
Escaneamento e Tratamento de Imagens

PRODUÇÃO
Priscila Santos
Gerente de Produção Gráfica

Ed Wilson Dias
Anísio Arruda
Coordenadores de Produção

ADMINISTRAÇÃO
Solange Reis
Gerente Administrativo-Financeira

Dirceu Darin
Gerente de Serviços

Marco Sá Pelegrini
Coordenador de Pessoal

Benjamin Emerick
André Jacon
Suporte Técnico

Atendimento
Janaína Carvalho
Heloisa Scott
Fone: (11) 3346-6082

COMERCIAL
Isac Guedes
Coordenador de Marketing

Luciana Eschiapatti
Coordenadora de Publicidade

Vania Ribas Bernardes
Assistente Comercial

Aparecido Gonçalves
Gerente de Circulação

EGM Brasil
Edição 010, janeiro de 2003, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda.
ISSN 1516-1892.
Redação, Publicidade, Administração e Correspondência: Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Aclimação, São Paulo/SP
CEP: 01539-020
Tel.: (11) 3346-6088
Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br
atendimento@conradeditora.com.br

Visite nosso site
www.egmbrasil.com.br

Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3237-3216
e-mail: atendimento@conradeditora.com.br
Fotolitos: Open Press
Impressão: Plural

ANER

"A edição brasileira da revista Electronic Gaming Monthly, denominada EGM Brasil, é publicada sob licença da Ziff Davis Media Inc., New York, New York. Os itens editoriais constantes na edição da EGM Brasil, que foram originalmente publicados na edição norte-americana, são copyright da Ziff Davis Media Inc. Copyright © 2002 Ziff Davis Media Inc. Todos os direitos reservados. Electronic Gaming Monthly é marca registrada da Ziff Davis Media Inc."



ÍNDICE

Janeiro 2003 Edição 010

Seções

Editorial 04**Cacto e o Sapo** 08**Start** 10

Novos games de "O Senhor dos Anéis", uma nova tecnologia para seu PC, novos Resident Evil... literalmente, uma seção repleta de novidades para você.

Quartermann 19**Previews** 20

Começa o ano, e as produtoras já mostram suas armas para 2003. Se você pensava que todos os grandes títulos estavam guardados para o Natal, pense de novo, e confira o que temos este mês.

Reviews 68

E não é que o raio caiu duas vezes no mesmo lugar? Nem bem selamos o primeiro game de nossa história com platina, e logo no mês seguinte surge outro jogo revolucionário e sensacional, merecedor da nota máxima da EGM Brasil. Quer saber de quem estamos falando? Corra para a seção de Reviews!

Dicas 78**Game Over** 82

ENCONTRE SEU SISTEMA

	Playstation 2
	GameCube
	Xbox
	Dreamcast
	Playstation
	Game Boy Advance
	Game Boy Color
	PC

Destaques



Metal Gear Solid Vs. Splinter Cell

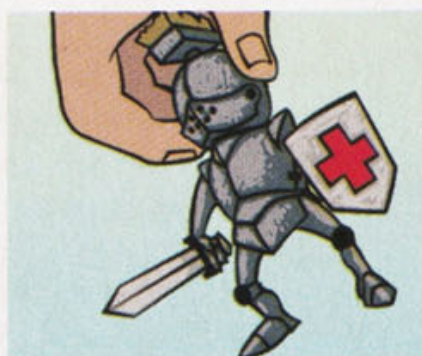
Chame de combate do século, duelo de titãs, desafio do apocalipse... use a frase feita que quiser, o que importa é que finalmente alguém colocou frente a frente os dois maiores games de ação/stealth dos videogames para um desafio final. A partir da **pág. 52** você confere todos os detalhes da briga, da qual apenas um sairá vencedor.



Nem só de momentos fofinhos se fez a história dos videogames... muita safadeza já se escondeu dentro de inocentes cartuchos e CDs, e fizemos o favor de juntar os mais sacanas pra você. Corra até a **pág. 46** antes que seu pai arranque a revista de suas mãos.



Veja o filme e espere os novos games de "O Senhor dos Anéis", que você conhece na **pág. 10**.



Acha que tem tudo o que precisa para ser um bom **game designer**? Confira na **pág. 42**.

Diretório de Jogos

77	Age of Mythology
28	Black & Bruised
70	BMX XXX - PS2
71	BMX XXX - Xbox
76	Chessmaster 9000
76	Combat Flight Simulator 3
37	Command & Conquer: Generals
69	Contra: Shattered Soldier
24	Final Fantasy X-2
25	Guilty Gear X2
37	Impossible Creatures
70	James Bond 007: Nightfire - PS2
75	James Bond 007: Nightfire - Xbox
76	Kirby: Nightmare in Dream Land
29	Mace Griffon: Bounty Hunter
77	Madden 2003
77	Medal of Honor: Spearhead
74	Metal Gear Solid 2: Substance
76	Metroid Fusion
72	Metroid Prime
70	Minority Report - GC
69	Minority Report - PS2
69	Mortal Kombat: Deadly Alliance - PS2
71	Mortal Kombat: Deadly Alliance - Xbox
25	NBA Street Vol. 2
30	Panzer Dragoon Orta
36	Pokémon Ruby & Sapphire
17	Ratchet & Clank
71	Resident Evil 8
14	Resident Evil Online
14	Resident Evil Survivor 4
34	Return to Castle Wolfenstein
68	Rocky
70	Rygar: The Legendary Adventure
38	SimCity 4
68	Star Wars: Bounty Hunter
71	Steel Battalion
22	The Getaway
11	The Hobbit
75	The Legend of Zelda: A Link to the Past and Four Swords
29	The Legend of Zelda: The Wind Waker
10	The Lord of the Rings: Return of the Ring
10	The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring
10	The Lord of the Rings: The Two Towers
68	The Simpsons Skateboarding
76	Tom Clancy's Splinter Cell - PC
74	Tom Clancy's Splinter Cell - Xbox
70	Tony Hawk's Pro Skater 4
26	True Crimes: Streets of LA
75	Unreal Championship
20	War of The Monsters
28	X-Men: Wolverine's Revenge



EGMail

CARTA DO MÊS

Não quero mudar de assunto!

E aí, galera da EGM? Estou escrevendo em defesa de nós, gamemaniacos. Várias vezes, em rodinhas de amigos, rolam conversas variadas e alguém fala "você viram aquele jogo novo...". Aí eu já me animo e começo a falar sobre os lançamentos, os games que joguei, as novidades de cada console, etc. Mas logo eles desconversam e falam a clássica frase "não percam sua vida jogando videogame, não fiquem sempre dentro de casa". Será que ninguém sabe o tamanho do trabalho por trás de um jogo? O número de pessoas necessárias e o tempo gasto da produção de um game? Os jogos, além de proporcionar diversão, são uma forma de socialização. Quem nunca juntou quatro ou cinco amigos em casa para jogar? São essas coisas que me atraem nos games, gosto de ficar bem informado sobre o assunto e saber o que comprar, o que é melhor. Gosto de saber tudo sobre todas as empresas, tenho vários amigos que ficam discutindo se o GameCube é melhor que o PS2, se o Xbox vai pra frente ou não... e eu, como estou sempre me informando, tento "explicar" que há uma igualdade entre as empresas e que essa discussão é bobagem. Agradeço à EGM Brasil por nos ajudar nisso tudo, mostrar que videogame é arte, e que é preciso lutar contra essas idéias.

Douglas R. S. Oliveira
Curitiba/PR

Douglas, entendemos bem esse sentimento. É uma pena, mas por aqui muita gente ainda não dá aos games o tratamento que merecem. Se a indústria de jogos movimentaria mais dinheiro que o cinema, por que as pessoas conversam numa boa sobre os últimos filmes mas torcem o nariz para falar de games, ou sentem vergonha de debater em público os últimos lançamentos? Discutir sobre qual console é melhor também é perda de tempo, pois qualquer um que goste mesmo de games sabe que todos têm suas qualidades e defeitos. É uma briga inútil, que não leva a lugar nenhum. Depende, principalmente, de conseguirmos para os videogames o respeito que eles merecem, e transformá-los em assunto corriqueiro nas rodinhas de amigos, sem fanatismos exaltados e discussões sem sentido.

Mais Final Fantasy

Olá, sou leitor da EGM, desde quando ela ainda era U.S Version. Tem um assunto que está me tirando o sono. É Sobre Final Fantasy: FFXI será apenas Online? Não tem como jogar sozinho? Eu sou um Final Fantasy maníaco e não gosto da idéia de ficar sem uma versão da série! E quanto a FFX-2 que está anunciado no site PlayOnline? E Kingdom Hearts



Final Mix? Até quando vamos aturar, as empresas japonesas se recusando a traduzir jogos e lançando versões especiais apenas para os nipônicos? Tomemos alguma providência!

Alexandre Marinho
Via e-mail

Calma Alexandre... FFXI só pode mesmo ser jogado Online, esse é o conceito do jogo, e não há como jogá-lo a não ser na internet. Agora, quanto aos outros dois games que você perguntou, ainda não foi confirmado que eles não serão lançados fora do Japão. Também estamos torcendo por uma versão americana, vamos ver o que acontece.

Eu quero é PSOne!

Estou chateado por não encontrar nada na revista sobre o PSOne. Não se fala muito sobre lançamentos, dicas, etc. A revista sempre traz uma infinidade de coisas sobre os outros consoles, mas nada de PSOne. Dêem mais atenção a ele!

Arinaldo R. Silva
São Paulo/SP

Amigão, sempre que possível a gente abre espaço para o PSOne, mas covenhamos: hoje em dia os assuntos mais quentes estão rolando nos consoles de nova geração, não é verdade? Mas não desprezamos o PSOne de forma alguma, sempre estaremos tentando colocar alguma coisa sobre ele em nossas edições. No mês passado, tivemos um review do novo Tony Hawk's e, nesta edição, você encontra algumas dicas para seu querido console.



CURTAS

Não tem aluguel?

O motivo desta carta é mostrar minha indignação com as locadoras da minha cidade. Comprei um GameCube com muito esforço, e estou com ele parado porque não acho um lugar para alugar jogos.

Rodrigo Barbosa
Moreira
Osasco/SP

Não é possível que não há sequer uma locadora em Osasco com games de GameCube! Olha só que boa dica de investimento para quem tem um dinheirinho sobrando... clientela eu aposto que o Rodrigo garante!

Historiador de plantão

Finalmente, depois de muito pesquisar, descobri a origem do nome do personagem Pious Augustus, de Eternal Darkness! A minha teoria é a seguinte: Pious Augustus é um romano não é? Então. O primeiro imperador de Roma foi Otávio AUGUSTO, não foi? A época que Pious viveu era dividida em dinastias, e o quarto imperador da dinastia dos Antônio foi nada mais nada menos que....Antônio PIO!!! Coincidentemente, Otávio Augusto e Antônio Pio foram os melhores imperadores de Roma. Será que isso influenciou no nome do personagem de Eternal Darkness? Essa é a minha teoria...

Augusto Soares
Pirapora/MG

Estão vendo só? Videogame também é cultura. Está comprovado que o Augusto é um grande fã da Roma antiga e de Eternal Darkness, além de estar com tempo livre demais.



Escreva para a EGM Brasil:

EGMail
Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação – São Paulo – SP
CEP: 01539-020
E-mail: EGMbrasil@conradeditora.com.br

A EGM Brasil se reserva o direito de editar o conteúdo das cartas por motivo de espaço. Se você não quiser seu nome, cidade/estado ou e-mail impresso, por favor nos avise. Outra coisa: não é possível responder a todas as cartas e e-mails, mas pode ter certeza de que todos são lidos.

CURTAS

Fã de anime

Sou fissurado em animes e vocês não podem negar que games e animes formam uma dupla excepcional. Gostaria de saber qual console terá games baseados nos desenhos japoneses.

Regis Yoki
Shigueno
Mogi das Cruzes/
SP

Todos eles, muitos até já foram lançados. E você tem razão, animes e games formam uma bela dupla. Aguarde novidades vamos, em breve, fazer um apanhado desses jogos.

Ah, doces recordações...

E aí pessoal! Estou aqui para dar parabéns pela matéria "Os 20 melhores momentos dos videogames". O meu momento inesquecível foi quando Ganondorf saiu dos escombros de seu castelo em The Legend of Zelda: Ocarina of Time, e se transformou no chefe que mais me deu medo até hoje! Façam mais matérias assim, por favor. Outra coisa: andando no site da EGM americana, pude reparar que, geralmente, um game por edição recebe selo de platina. Na brasileira, GTA: Vice City foi o primeiro, mas só na edição #9! Se isso é por causa do Eric "não-sou-fácil-de-impresionar" Araki, demitam-no logo!

João Francisco Moraes de Freitas
Porto Alegre/RS



João, essa batalha contra Ganondorf também causou muitos pesadelos no pessoal da redação.

Bela lembrança. Quanto aos selos de platina, você está enganado. Nossa irmã americana não sai distribuindo selos desse jeito, eles são raríssimos também por lá. Poucos games na história da EGM conseguiram nota máxima. O que ocorreu é que, por dois meses seguidos, surgiram jogos nota 10: GTA: Vice City e Metroid Prime. Ambos receberam o selo de platina dos gringos e também mereceram a nossa nota máxima aqui no Brasil. Mas não espere ver muita platina em nossas páginas, bem rara mesmo, e o Eric não tem nada a ver com isso.

Eu te odeio!

Odeio vocês. Há algum tempo vi um exemplar da EGM Brasil. Tantos jogos, tantos videogames quase fizeram com que vendesse meu PC e comprasse um Xbox, PS2 ou GameCube. Quase ressuscitei meu Dactar, mas ele não está mais funcionando. Por isso, odeio vocês. Preferia não ter conhecido tudo isso e não ver o tempo que perdi.

Deivi Dilda
Via e-mail

A gente tá achando que isso foi um elogio... enfim, ainda dá tempo de

recuperar tudo isso, Deivi: escolha um console, comece a jogar e nos odeie ainda mais.

Duas perguntinhas

Eu ia começar elogiando a revista, mas isso já está batido. Então, vamos ao que interessa:

- 1- Mês passado, nosso amigo Quartermann disse que a Nintendo, assim como a Sega, poderia se tornar uma Third Party. A Nintendo já se pronunciou a respeito disso?
- 2- Ouvi a notícia de que Metal Gear Solid 3 seria um game multiplataforma. Mas o GameCube não foi mencionado. Só o Xbox e o PS2. Por que raios a Konami não lança o jogo para o GameCube também?

Makoto Shishio
Rio de Janeiro/RJ

Já que você numerou, vamos lá:

- 1) Ainda não. Isso ainda permanece na terra das boatarias, fofocas e rumores que nosso colega Q-mann tão bem conhece. Claro, assim que a Nintendo fizer o menor comentário a respeito, avisaremos na mesma hora.
- 2) Foi o próprio Hideo Kojima que mencionou já estar trabalhando em Metal Gear Solid 3. Ao que parece, o game será apresentado ao mundo na próxima E3, em maio. Quem sabe, lá teremos informações mais concretas sobre as plataformas em que Solid Snake irá aparecer. Mas atente para um detalhe: o Cube é o único console que ainda não recebeu um game da série...

"Confira aqui os nomes dos ganhadores da promoção EGM BRASIL & MICROSOFT realizada na edição #8.

A pergunta foi: Qual o nome do game da Microsoft que irá substituir o sucesso Age of Empires?

A resposta correta é: Age of Mythology.

Parabéns aos ganhadores e continuem participando de nossas promoções."

NOME

Adonias Miranda Souza
Alexander Dias Jardim Andrade
Alexandre Andrioni
Ana Luísa de Assis R. Correa
Antônio Massayuki Koga
Daniel Rodrigues Magalhães Jr.
Elvis Dourado Lopes
Genivaldo Benevides da Cunha
João Marques do Nascimento
João Paulo Santos Motta
Luciano Calaça Alves
Luiz Felipe T. de Moraes
Nelson Xavier Gomes
Rogério Adriano D. Almeida
Rogério Chinen
Tiago de Araujo Cardoso
Viane Spancerki
Victor Hugo da Silva Alves
Wagner Pieretti Camillo
Waldir Leôncio Netto
Willian Lopes de Oliveira
Wilson França

PRÊMIO

Sidewinder Strategic Commander
Sidewinder Strategic Commander
Sidewinder Strategic Commander
Office Keyboard
Sidewinder Force Feedback Wheel
Sidewinder Strategic Commander
Flight Simulator 2002 Standard
Sidewinder Strategic Commander
Sidewinder Strategic Commander
Sidewinder Strategic Commander
Flight Simulator 2002 Standard
Sidewinder Strategic Commander
Office Keyboard
Office Keyboard
Office Keyboard
Sidewinder Force Feedback 2
Flight Simulator 2002 Standard
Sidewinder Force Feedback 2
Office Keyboard
Flight Simulator 2002 Standard
Sidewinder Strategic Commander
Sidewinder Strategic Commander

"Confira aqui os nomes dos ganhadores da promoção EGM BRASIL & UBI SOFT realizada na edição #8.

A pergunta foi: Qual a nova linha de clássicos da Ubi Soft?

A resposta correta é: Linha Ubi Soft Exclusive.

Parabéns aos ganhadores e continuem participando de nossas promoções."

NOME

André Luiz de Oliveira Novaes
Cassio de O. W. Barbosa
Fanrício Pereira Cruz
Guilherme Santos Padilha
Henferson Gaudêncio Souza
José Aparecido Figueiro
Paulo Roberto Gallas
Ricardo J. Coelho
Ricardo Souza Alves
Rodrigo Oliveira da Silva

PRÊMIO

Midtown Madness / Pandora's Box / Pinball
Midtown Madness / Age Of Empire / Combat Fight
Age Of Empire / Midtown Madness / Pandora's Box
Age Of Empire / Combat Fight / Flight Simulator
Combat Fight / Flight Simulator / Star Lancer
Combat Fight / Pandora's Box / Star Lancer
Age Of Empire / Flight Simulator / Links LS
Age Of Empire / Midtown Madness / Motocross
Age Of Empire / Combat Fight / Pandora's Box
Age Of Empire / Crimson Skies / Midtown Madness

Cacto & Sapo

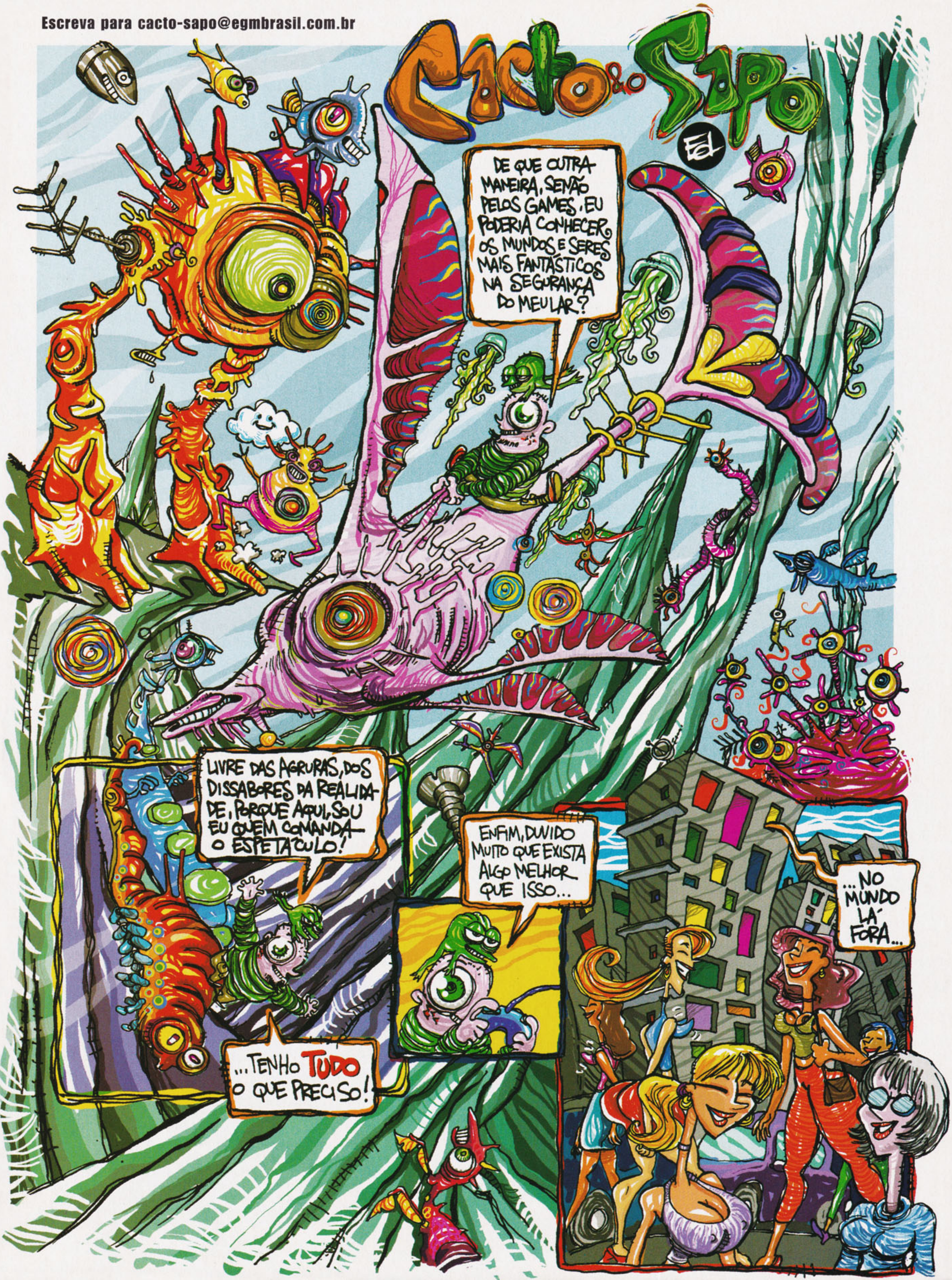
DE QUE OUTRA
MANEIRA, SENÃO
PELOS GAMES, EU
PODERIA CONHECER
OS MUNDOS E SERES
MAIS FANTÁSTICOS
NA SEGURANÇA
DO MEULAR?

LIVRE DAS AGRURAS, DOS
DISSABORES DA REALIDA-
DE, PORQUE AQUI, SOU
EU QUEM COMANDA
O ESPETÁCULO!

ENFIM, DUIDO
MUITO QUE EXISTA
ALGO MELHOR
QUE ISSO...

...NO
MUNDO
LÁ
FORA...

...TENHO **TUDO**
O QUE PRECISO!



Comunicado Conrad

Caro leitor: tivemos que subir os preços.

A gente sabe que você não ficou nada contente com essa mudança. O fato é que 2002 foi um ano muito difícil para o bolso de todo mundo. O preço de quase tudo subiu. E apesar de o dólar ter chegado a quase R\$ 4,00, a Conrad manteve seus preços inalterados durante o ano inteiro.

Você pode se perguntar o que o preço de uma revista brasileira tem a ver com o dólar.

Infelizmente, tem tudo a ver. O papel, a tinta e a impressão têm seus custos baseados no dólar. Sem contar gastos indiretos, como o transporte que fica mais caro por causa do combustível.

Assim, se a moeda americana sobe, os preços a acompanham. E não importa se o papel e a tinta são nacionais. Eles sobem também.

Para conseguirmos manter as revistas com o mesmo número de páginas e a mesma qualidade gráfica e editorial com que você está acostumado, tivemos de repassar uma parte desse aumento de custo para os preços.

Mas foi só uma pequena parte. Veja só: o dólar subiu mais de 50% em 2002. O aumento que estamos propondo para a Nintendo é de 10%. O da EGM, 6%.

Obrigado pela compreensão. Em 2003, vamos continuar nos esforçando para merecer sua confiança. E trabalhando para isso.

Conrad Editora do Brasil Ltda.





Start

O que rola de **melhor** no **mundo** dos **games**

A Hora do Anel

Uma olhada nos jogos de *O Senhor dos Anéis* que vão chacoalhar seu videogame



Até um tempo atrás os fãs da Terra-média tinham apenas três opções: a) ler a trilogia de “O Senhor dos Anéis” pela milésima vez; b) assistir ao desenho animado meia-boca adaptado da obra, ou c) ouvir Led Zeppelin e tentar descobrir as referências ao mundo dos hobbits. Mas agora que a segunda parte da trilogia chegou aos cinemas, os fãs já têm um monte de coisas com que se ocupar. E no meio do monte de brinquedos e camisetas, estão, obviamente, os videogames. “É uma época maravilhosa para os fãs de “O Senhor dos Anéis”, diz Michael Regina, chefe do TheOneRing.net (www.theonering.net), o melhor site sobre o mundo da fantasia de Tolkien. “Algumas pessoas reclamam de todo o merchandising, jogos e outros produtos, mas acho que isso só ajuda a popularizar cada vez mais os livros.” Há material suficiente para arrepiar os pêlos dos pés do Frodo, como você acompanha agora:

O próximo jogo baseado nos filmes

O Senhor dos Anéis: O Retorno do Rei

EA Games * Dezembro de 2003 * PS2, GC, Xbox

Se você ainda está jogando feito louco o game baseado em “As Duas Torres”, saberá o que esperar desta sequência inspirada na última parte da trilogia. A mesma equipe da EA está desenvolvendo o game e continua usando a mesma fórmula: os jogadores têm no game a mesma sensação espetacular do filme: cenas de ação, incluindo uma batalha gigantesca em Minas Tirith e o grande final na Montanha da Perdição. Os produtores dizem que estão melhorando o estilo de jogo dando aos personagens a capacidade de pular e escalar, além de adicionar mais áreas aos cenários. A EA deve lançar o novo game em dezembro de 2003, junto com o terceiro longa-metragem, simultaneamente para os três consoles – os donos de PS2 não sairão na frente desta vez.

E o que temos aqui que os outros games não têm? Uma vez mais a EA e a produtora do filme, a New Line, estão unindo forças para que o jogo seja 100% fiel ao longa. Os atores vão gravar os diálogos, o que já dá uma qualidade muito acima da dos seus concorrentes.

O próximo jogo baseado nos livros

O Senhor dos Anéis: As Duas Torres

Universal * Final de 2003 * PS2, Xbox

Sendo delicado, o jogo de “O Senhor dos Anéis”, da Universal, recentemente lançado para o PS2, PC e Xbox, não é exatamente uma experiência mágica e não honra o nome da obra. Então, por que os jogadores iriam gastar seu dinheiro nesta sequência da Surreal Software, a mesma responsável pela versão para PS2? A Universal diz que, desta vez, a Surreal não está fazendo apenas uma transposição da versão de Xbox, como fez com o game anterior.



SAINDO UM ORC

Os personagens dos jogos da Universal foram todos aprovados pela Tolkien Enterprises. Esses desenhos de um Uruk-Hai (mais à esq.) e Troll das montanhas (esq) ganharão vida no jogo *Two Towers*.

Nasce um elfo: o jogo da Universal de *As Duas Torres* terá muito mais personagens jogáveis – “Todo mundo e suas famílias,” dizem os produtores – que em *A Sociedade*. Nosso amigo elfo redesenhado Legolas aqui ao lado é um deles.



Em vez disso, está fazendo para os dois consoles um game de ação, focando os esforços no sistema de combate. “Em *O Senhor dos Anéis*”, os inimigos basicamente aparecem e detonam você de uma vez”, diz Todd Clineschmidt, designer da Surreal. “Agora estamos tentando fazer com que, quando há quatro inimigos cercando você, seu jogador seja capaz de atacar todos eles de uma vez só. Estamos nos espelhando bastante no sistema de luta de *Mark of Kri*, embora seja um pouco mais tático do que o que queremos. Procuramos ação rápida.” A Surreal quer levar essa ação rápida a uma escala alucinante. Mais ou menos um terço de “*As Duas Torres*” acontece no Desfiladeiro de Helm, o colossal forte para onde Saruman envia seu exército de Orcs para lutar contra as forças de Aragorn. Essa batalha já foi mostrada – e muito bem mostrada – na versão de *As Duas Torres*, da EA. Mas Clineschmidt acha que a Surreal pode fazer melhor. “Se você olhar o jogo da EA, verá que é, basicamente, um filme com caras lutando e correndo. Queremos algo muito mais interativo e realista que isso. Queremos deixar os jogadores irem para qualquer lugar e atacar quem eles quiserem”, diz Clineschmidt. O truque, segundo ele, é descobrir como fazer o hardware do PS2 colocar um exército de inimigos na tela. “Estamos procurando jogos que façam isso bem feito, como *State of Emergency*.” Claro, o jogo da Surreal terá mais do que apenas lutas e porradas. Afinal, metade de “*As Duas Torres*” mostra Sam e Frodo rumando para Mordor. “Decidimos misturar as duas partes do livro, então, você vai jogar um pouco em Helm e depois a história muda para Frodo e Sam. Você vai lutar com espadas numa fase, e resolver puzzles em outra”, revela Clineschmidt. E o que temos aqui que os outros games não têm? Como a Universal tem a licença, *As Duas Torres* trará todos os pequenos detalhes, in-

cluindo a batalha final com Shelob, uma sinistra aranha-mulher do tamanho de um carro – que está fora do segundo filme porque o diretor Peter Jackson quer guardá-la para a parte final. “Nosso objetivo é mostrar todos os grandes eventos que acontecem no segundo livro, então, acho que é certo dizer que temos todas as coisas que acontecem com Sam na batalha contra Laracna”, diz Clineschmidt.

O jogo inspirado em “O Hobbit”

The Hobbit * Sierra * Final de 2003 * GC

Se a versão de “*O Hobbit*”, livro de 1937 que precede “*O Senhor dos Anéis*”, parece mais suave e infantil do que os outros games, é porque há uma boa razão para isso. “Achamos que “*O Hobbit*” era um livro mais jovem”, diz Ken Embery, produtor executivo da Inevitable Entertainment. “Então, fizemos o jogo com um visual mais estilizado”. Mas Embery diz que você não tem que ser um fã hardcore para se divertir. “Estamos tentando fazer um jogo que tenha a exploração, puzzles e a jornada que se encontra em *Zelda*, mas que também tenha a ação e combate que são esperados num jogo de plataforma”. O jogador controla Bilbo, o herói original de Tolkien, em sua aventura com Gandalf e um bando de anões que cruzam a Terra-média para enfrentar o dragão Smaug. Durante o caminho, Bilbo pega o Um Anel das mãos de Gollum e ganha a invisibilidade, encontra um trio de Trolls, enfrenta um Orc, entra em florestas de Elfos e tenta não se molhar. “O livro diz claramente que Bilbo não sabe nadar, então, há um monte de puzzles para que ele consiga passar pela água”, diz Embery. Isso tudo se



Bilbo é o único personagem jogável de *The Hobbit*

junta a uma aventura que tem elementos muito mais preocupantes do que os três jogos de “*O Senhor dos Anéis*” juntos. “Dos quatro livros, ‘*O Hobbit*’ está cheio de aventuras e confrontações interessantes por parte de Bilbo. Acho que ele tem tudo o que se pode querer”, revela Embery. E o que este jogo tem de diferente dos outros? A magia maléfica do anel que causa um monte de problemas em “*O Senhor dos Anéis*” aparece muito menos em “*O Hobbit*”, que se passa sessenta anos antes de Sauron acordar de sua sonolência milenar e começar a procurar pelo seu poderoso brinquedinho. “Em ‘*O Hobbit*’, o Anel não tem nenhum efeito negativo em Bilbo. Não suga sua energia ou lhe causa algum dano à saúde. Mas o livro diz que o Um Anel pode sair de seu dedo em momentos inoportunos”, diz Embery. Então, imagine a cena: Bilbo colocou o anel e está invisível se escondendo de um Orc, quando o anel sai de seu dedo. “Você, repentinamente, estará nu para o mundo e terá que se mover e pensar rápido”, conclui Embery. ■

– Crispin Boyer



Em *The Hobbit*, Bilbo encontra Ferroada, a espada que mais tarde entrega a Frodo em *A Sociedade do Anel*



START

MÃO DUPLA

A tecnologia Hyper-Threading dos novos processadores Intel Pentium IV otimiza o processamento de seu computador e pode transformar o ambiente dos games em uma experiência multitarefa

Em 2003 todas as fabricantes de processadores CPU, como Intel e AMD, terão seus principais produtos na casa dos 3 Ghz. Isso quer dizer que as instruções transmitidas pelos programas instalados no computador e pelos jogos são transformadas em ações de forma cada vez mais rápida – quase que instantânea para a nossa atual noção de tempo. Um bom processador ajuda a manter o saneamento da sua máquina, desempenhando funções e cálculos diferentes com eficiência e resultados palpáveis e, em conjunto com a placa de vídeo (como a famosa GeForce, da Nvidia), dão toda a sensação de imersão e velocidade que os usuários e jogadores esperam do computador em toda sua devoção gamística. Nessa corrida em busca da melhor performance, a Intel dá o primeiro passo rumo à competição de mercado e lança o Pentium IV, chip com 3.06 Ghz que suporta também a tecnologia Hyper-Threading (“hiperprocessamento”, no jargão brazuca) – e é aí que chegamos ao nosso ponto. A função/especificação Hyper-Threading, basicamente, processa duas instruções diferentes ao mesmo tempo dentro do mesmo ambiente. Essa multicapacidade foi importada das máquinas que funcionam como servidores em grandes empresas – encarregadas de uma grande quantidade de processamento de dados e gerenciamento de redes – e finalmente é repassada para o consumidor doméstico.

E o que meu jogo tem a ver com isso?

Na prática, essa tecnologia leva ao consumidor benefícios como, por exemplo, deixar um vídeo ou uma imagem renderizando no software específico enquanto joga uma partida de *Unreal Tournament 2003* ou de *Counter-Strike*. “A tecnologia Hyper-Threading tem a capacidade de otimizar o processamento da máquina”, diz Christian Zaharic, gerente de produtos da Intel. “Se o programa sentir necessidade, ou mesmo se ele for multitarefa, o Pentium IV gerenciará as ações para obter delas um melhor resultado”. É como se, daqui por diante, não existisse mais estagnação, aquela coisa de deixar a máquina executando uma tarefa e ir tomar um café; você simplesmente pode fazer uma coisa enquanto o computador termina a outra, simultaneamente.

A curto prazo, é difícil dizer que tipo de impacto a tecnologia em processamento provocará no mundo dos games. “Um jogo

como *Counter-Strike* teve seu engine feito em 1999, não há muito o que melhorar em algo que já está desenvolvido.

Outro como *Unreal Tournament 3*, de novíssima geração, já obtém ganhos palpáveis com o HT. O que colocamos no mercado hoje é algo em longo prazo, uma ferramenta de usufruto do usuário, mas que será desenvolvida daqui por diante pelas próprias empresas que criam os jogos. Oferecemos mais uma ferramenta para as pessoas trabalharem em cima, criando produtos que vão além do que o mercado oferece hoje” – revela Christian. Sabe-se lá o que as produtoras e desenvolvedoras de games podem fazer com a função, mas se elas pautarem sua lógica como as empresas de software fazem – com programas multitarefas, por exemplo – há um campo grande a ser desenvolvido. O processador trabalha em conjunto com a placa de vídeo: enquanto um executa os cálculos, o outro transforma tais soluções em gráficos, em imagens que se movem. Se o computador oferece a possibilidade de finalizar outra sequência de números ao mesmo tempo, os games podem abusar um pouco mais do processador. A partir daí só a imaginação dos programadores e criadores podem nos mostrar o que está por vir nos nossos futuros desktops.

Uma mão lava a outra

Sobre a questão que envolve os chips de CPU (Computer Processing Unit) e GPU (Graphics Processing Unit), exatamente a simbiose entre informação e vídeo, capitaneada pela Intel – a líder no mercado de processadores CPU – e a Nvidia – a líder em processadores gráficos –, Zaharic continua afirmando que ambas continuarão trabalhando em conjunto.



“Oferecemos mais uma ferramenta para as pessoas trabalharem em cima, criando produtos que vão além do que o mercado oferece hoje”

Christian Zaharic, gerente de produtos da Intel

“O balanceamento corre junto. Sem os cálculos, a placa de vídeo não executa nada.” Em 2002, principalmente nos Estados Unidos, passou-se a especular que a importância das GPUs ultrapassaria a das CPUs, uma vez que a demanda do

usuário em um computador ultrapassa a mera execução de tarefas brutas, atingindo o estágio de estação

multimídia – internet banda larga, DVD, animação, estúdio de música, ilha de edição e por aí vai. O

Xbox, por exemplo, utiliza um processador

Pentium III 733 Mhz da Intel e uma placa

especialmente desenvolvida pela Nvidia, a

nForce. O próprio número de transistores – os

componentes elétricos que carregam os impulsos eletromagnéticos de informação – na última GeForce IV

é o dobro que o presente no Pentium IV – 120 milhões.

Mas lidar com mais de uma mídia ao mesmo tempo também é especialidade do HT, então, está tudo em casa.

Falando em transistores, conhece a Lei de Moore? É ela que rege o mercado de processadores, seu calendário. A observação foi feita em 1965 pelo co-fundador da Intel, Gordon Moore. Para ele, o número de



Foto: Marcos Finotti

transistores por polegada quadrada em circuitos integrados dobra a cada ano – hoje a lógica funciona a cada um ano e meio – na mesma medida que o chip continua a diminuir gradativamente de tamanho. A lei, segundo especialistas, tem vigência garantida até 2017, quando se chegará a um limite físico de duplicação de processamento/divisão espacial. “Hoje não se sabe se as placas de vídeo obedecem à Lei de Moore, não há essa informação”, conta Christian.

De qualquer jeito, o passo está dado, existam leis a serem obedecidas ou não. O Hyper-Threading não equivale a ter dois processadores, pois máquinas assim realizam duas ações, mas são chips independentes entre si, não conversam. Mesmo que a força física da dupla seja maior que a do Pentium IV, o custo-benefício, hoje, privilegia a novidade da Intel – pouco aumento no custo e no consumo. É um total de mais instruções por ciclo, oferecendo maiores benefícios exatamente quando se precisa deles. 

—Augusto Olivani



DRAGOON GAMES

- FINANCIAMOS ATÉ 15 VEZES
- TUDO EM VÍDEO-GAMES • ASSISTÊNCIA TÉCNICA
- DESTRAVAMOS PLAY 2 • CDS EM PROMOÇÃO

TEL. (0XX11) 3846-1470 / 3846-4375

R. SILVÂNIA, 157 - SÃO PAULO - SP
(TRAV. AV. STO AMARO, ALT. 1.501)

**Sedex para
todo o Brasil**

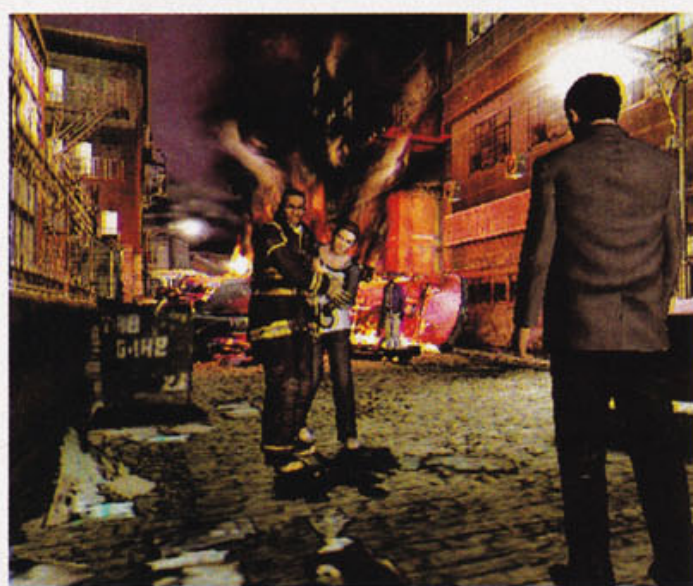
www.dragoon.com.br



START

O mal retorna ao Playstation 2

Donos de Playstation 2, comecem a fechar as janelas e a guardar munição – os zumbis estão voltando aos seus consoles. As principais seqüências da série *Resident Evil* podem ser exclusivas do GameCube, mas isso não impede a Capcom de trazer, no ano que vem, duas novas aventuras paralelas para o PS2. Uma delas leva o Survival Horror a um lugar onde ele nunca esteve: Online. Prepare aquele adaptador de banda larga – o T-Virus acabou de encontrar uma nova maneira de se alastrar.



Resident Evil Online

Já imaginou como seria andar pelas ruas infestadas de zumbis de Raccoon City em meio ao caos total que vimos em *RE2* e *RE3*? Com *RE Online*, a ser lançado em 2003, você terá essa chance. *RE0* é um game para quatro jogadores (pense em *Phantasy Star Online*) com um objetivo simples: escapar vivo de Raccoon City. Você começa escolhendo seu alter ego entre oito pessoas (os personagens incluem um policial, um cirurgião, um encanador e uma garçonete), cada uma com sua própria história, habilidades e características individuais. As armas e itens que você pode usar, e áreas que pode visitar irão variar dependendo do personagem que você escolher, assim como acontecerá com seu ponto inicial (todos os quatro jogadores começam sozinhos). Entretanto, ao contrário da maioria dos games Online deste tipo, nem sempre você pode conversar livremente com os outros três jogadores em sua partida. Muito da comunicação será feita através de uma lista em que você pode escolher diferentes coisas para dizer. E como os personagens controlados por computador também se comunicam da mesma maneira, nem sempre você sabe se a pessoa que está



falando com você é real ou não. Doido hein? A jogabilidade lembra os games *RE* offline do passado. Uma das características mais diferenciadas: quando qualquer jogador aciona uma animação em CG, todos os quatro participantes assistem, independente de onde estiverem no game. E quanto ao importante fator preço? De acordo com a Capcom, a taxa mensal para jogar online no Japão irá variar de 500 a 1000 yens (por volta de 4 a 8 dólares, embora ainda não haja definição para o preço no Ocidente). A boa notícia é que *RE0* suportará tanto conexão discada como banda larga. 🎮

Resident Evil Survivor 4

Na cola de *Dino Stalker*, o game de tiro baseado em *Dino Crisis*, temos outra continuação da série *Survivor* de games com light gun baseados em *RE* (e que na realidade não é compatível com light guns nos EUA... vai entender). *Survivor 4* será lançado no Japão no começo do ano que vem, mas a Capcom ainda não se decidiu quanto a um lançamento americano.

Três dias depois do T-Virus ser roubado do laboratório parisiense da Umbrella, um transatlântico

de luxo lotado de personalidades do mundo todo é seqüestrado. É aí que entra Bruce McGovern, um funcionário da Umbrella de nome esquisito e um cara, no mínimo, curioso. Ao saber que o navio pertence à Umbrella, Bruce decide investigar quem está por trás do incidente e o que eles têm contra a sua companhia. A introdução acaba nesse ponto, mas nós podemos adivinhar que logo depois disso ele vai encontrar um batalhão de zumbis pela frente.



PLAY GAMES



NINTENDO.64



Assistência Técnica Especializada
Destravamento de PS2 na hora USA-JAP-EURO,
Destravamento e desbloqueio de XBOX,
transcodificação e consertos em geral,
orçamentos feitos na hora
Tudo com nota fiscal e garantia

Preço especial para atacadista

Enviamos SEDEX
para todo o Brasil



R. Santa Ifigênia, 355 - loja 06

Fone: 3338-2688

Fone: 3362-1071

playgamesjc@ig.com.br





START



Depois do jogo: Tony Hawk's Pro Skater 4

Seja você um adepto dos esportes de ação ou não, certamente está se perguntando como os criadores do *Tony Hawk's Pro Skater*, da Neversoft, conseguem elevar a qualidade ano após ano. Como nós também estávamos com a mesma dúvida, resolvemos nos encontrar com Scott Pease, um dos criadores do game, para saber tudo que está por trás do quarto jogo da série (e para descobrir como eles colocaram Jenna Jameson em cima de um skate).

EGM: Deve ser um grande desafio continuar a expandir uma fórmula de tanto sucesso ano após ano. Como vocês conseguem?

Scott Pease: Simplesmente tentamos reinventar o jogo a cada ano. Sabemos que se apresentarmos o mesmo esquema um ano depois do outro, as pessoas vão parar de comprá-lo, por isso, procuramos sempre encontrar um ângulo novo, uma maneira de fazer com que o jogo se renove. Não queremos ser o próximo *Tomb Raider* (risos). Além do mais, tem muita coisa que acabou sendo cortada de *Tony Hawk's 3* bem no fim do processo de desenvolvimento, e tudo isso está lá também.

EGM: Nesse caso, perdeu-se algo que sempre foi um padrão: o limite de tempo. Como foi que isso aconteceu?

SP: Era algo que sempre quisemos fazer, mas nunca tivemos tempo. No ano passado, estávamos tão envolvidos em fazer a transição para PS2 que só o básico – movimento, controle, animação, transferências, Multiplayer, roteiro – demorou tanto que não tivemos uma equipe grande o suficiente para retrabalhar algumas das características centrais. Nesta versão, agora que já retrabalhamos boa parte disso tudo, havia mais possibilidades de experimentar e misturar as coisas.

EGM: Os truques novos de dois botões certamente atendem a esse propósito, mas agora parece que qualquer bobalhão consegue uma pontuação decente se apertar os botões certos enquanto estiver socando o controle sem saber bem o que está fazendo.

SP: Depende do que você chama de pontuação decente. Cada vez que você aperta os botões de qualquer jeito, afeta seu equilíbrio, então, se você, de fato, quiser usar uma combinação que vá se estender por todo o nível – e marcar um milhão de pontos ou mais –, apertar botões loucamente não vai dar conta do recado. Mas para



jogadores com menos experiência, é um belo jeito de fazer pequenas combinações eficientes.

EGM: O que nos leva à questão da dificuldade. Como vocês definem se uma coisa é difícil ou fácil demais ou se está no ponto certo?

SP: É um trabalho de equipe. Também fazemos vários testes específicos. Temos um grupo de garotos que testam o jogo quase toda semana, sem falta. Nós os observamos enquanto jogam e ajustamos o game de acordo com o que detectamos. No começo, é possível que os garotos empaquem em um ponto ou que acumulem pontos com muita facilidade mas, semana após semana, começamos a ver que os obstáculos estão sendo superados e que o jogo flui cada vez melhor.

EGM: As vozes que acompanham os personagens dão sabor especial a essa versão. Vocês usam pessoas de verdade como inspiração para criar os personagens?

SP: As vozes que estão no jogo são dos skatistas profissionais. Todos eles se envolveram de verdade na coisa e ajudaram a reescrever o roteiro várias vezes, até que o que diziam soasse verdadeiro para quem pratica skate e estivesse de acordo com a personalidade de cada um deles.

EGM: A atriz pornô Jenna Jameson serviu de modelo para uma personagem secreta. Como foi que vocês conseguiram isso?

SP: Não foi difícil, até o momento em que ela entrou. E eu não vou dizer nada além disso (risos).

EGM: É certo que vocês receberam dicas dos melhores skatistas do pedaço. Quais são as estatísticas que se deve melhorar primeiro?

SP: Depende totalmente do tipo de jogador que você é. Eu gosto de andar bem rápido e não me preocupar com o switch, por isso, tento subir

REALIDADE VIRTUAL

Isto é verdade ou é só o jogo?



Qualquer skatista virtual sabe que os movimentos realistas, como o Ollie e o Tailgrab não são os mais divertidos – nem os mais lucrativos em termos de pontos. Mas será que os movimentos “especiais” em *Tony Hawk's* perderam a noção da realidade? “Todos os movimentos são desenvolvidos em conjunto com os próprios profissionais”, Pease explica, “e passam por todos os estágios – de realistas a ridículos. Por exemplo, um dos truques de Tony é o 360 Varial McTwist. Perto do fim do desenvolvimento do jogo, Tony nos disse que estava treinando o movimento e nos enviou o vídeo com algumas tentativas. Colocamos o movimento no jogo e, mais ou menos uma semana depois, ele conseguiu completar a manobra pela primeira vez.

“Por outro lado, (no jogo) Eric Koston exibe um movimento em que ele pega uma caixa de pizza e dá uma mordida em uma fatia. Ele fez algo parecido no vídeo “Chomp on This” – passou por cima de um sofá largado na rua com uma caixa de pizza na mão. A cena do jogo foi baseada nessa imagem.”

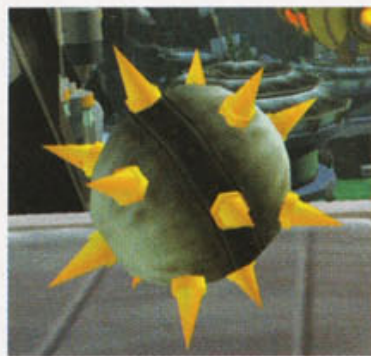
essas estatísticas primeiro. Tem um cara aqui que gosta de marcar pontos quase que só com os lip tricks, então, ele começa por aí.

EGM: A última pergunta: você já fez quatro jogos *Tony Hawk's* em cerca de cinco anos. Ainda há espaço para melhorias?

SP: Sempre há. Sempre perguntam isso, todo ano. A cada ano, as pessoas duvidam de nós. E nós nos alimentamos dessa desconfiança. Quando a próxima versão for lançada, esperamos surpreender mais uma vez.



START



INSOMNIAC COPIA A SI MESMO

Antes de criar *Spyro the Dragon*, a Insomniac fez *Disruptor*, um chatinho FPS para o PSOne. Se você jogou, deve reconhecer algumas coisas em *Ratchet*. “Se você for até o quartel de Qwark, irá ver algumas esferas patrulheiras, que soltam espetos quando você se aproxima”, explica Ted Price, da Insomniac. “Bem, ele inicialmente era um inimigo criado para *Disruptor*. E roubamos de nós mesmos a idéia. As pequenas minas com espetos são na verdade a mesma coisa. Adoramos elas.”



Depois do jogo: Ratchet & Clank

A história dos videogames já teve várias duplas dinâmicas: Banjo e Kazooie, Mario e Yoshi, ToeJam e Earl, Jak e Dexter.... Junte à lista que não pára de crescer o par formado por Ratchet e

Clank que estrelam a última aventura da Sony e da Insomniac para PS2, *Ratchet & Clank* (e como é que você acha que seria o nome do jogo?). Nos encontramos com o presidente da Insomniac, Ted Price, que falou a respeito das armas que sobraram na versão final do jogo, por que Clank não tem maior participação na ação e como o Morph-O-Ray foi batizado. Veja o que ele diz, depois do jogo:

EGM: Este jogo é centrado em Ratchet, o que deixa Clank meio de lado. Por que ele não participa mais da ação?

Ted Price: Passamos muito tempo discutindo os espaços que Clank deveria ocupar e ficamos muito animados quando criamos o conceito do Clank gigante – o pessoal aqui fica bem contente quando simplesmente entra com tudo e es-traçalha o que aparece pela frente. Mas nós queríamos que ele fosse bem diferente de Ratchet no modo de jogar. Não podíamos dar ao pequeno Clank armas, ou seria sempre a mesma coisa. Foi preciso criar um conjunto de tarefas mais desafiadoras em nível mental para ele. Acho que tivemos menos idéias desse tipo do que as concepções de ação imediata que tivemos para o Ratchet. Portanto, Clank é – e eu acho que merecidamente – um personagem secundário quando se fala do jogo. Mas acho que compensamos esse fato, porque o Clank é uma figura essencial e bem desenvolvida na história.



EGM: Qual foi a parte mais difícil de acertar na versão final?

TP: Eu diria que foram as armas. Começamos achando que o jogo seria bem mais cheio de estratégia do que acabou sendo. Em outras palavras, algumas armas simplesmente não funcionavam contra inimigos específicos, e isso se revelou bastante frustrante (nos primeiros testes). Demos um passo atrás e pensamos: “Por que não fazemos com que todas as armas sejam eficientes contra todos os inimigos, mas que algumas sejam mais eficientes do que outras?”

EGM: Qual é a sua arma preferida?

TP: É duro escolher entre o Morph-O-Ray e o Gold Devastator.

EGM: Falando do Morph-O-Ray, por que a pistola que transforma os inimigos em galinhas não tem outro nome?

TP: Bom, a maior parte das armas tem nomes que soam bem hi-tech, e queríamos manter esse padrão. Escolhemos esse nome porque o raio faz com que o inimigo sofra uma metamorfose e se transforme em outra coisa. Também queríamos surpreender os jogadores. Apesar de todo mundo provavelmente já ter ouvido falar do Morph-O-Ray, quem não conhece a fama da arma vai ficar surpreso de verdade quando ver o primeiro inimigo atingido transformar-se em galinha.

EGM: E graças a esta entrevista, menos pessoas ainda vão se surpreender. Desculpe. Mas eu queria saber se tem alguma arma que foi desenvolvida no início, e eliminada antes da versão final.

TP: Quando começamos a desenvolver o jogo, tivemos idéias para cerca de sessenta armas, e acabamos ficando com dezesseis. Alguns exemplos são o Shrink-O-Ray (que encolhe os inimigos para um tamanho diminuto, para que se possa dar cabo deles com facilidade) e o Gigant-O-Ray (que infla os inimigos, transformando-os em um grande balão, para você estourá-los). Outra arma de que fizemos um protótipo mas que descartamos logo de início foi o Revolverator – uma espécie de furadeira que era usada mais ou menos da mesma maneira que o Walloper. Enfiava-se a ponta da arma no inimigo e ele ficava rodando até sair voando. Como tinha uma gama de ataque muito restrita e não era tão legal assim, acabamos cortando.

A FERRAMENTA CERTA PARA O SERVIÇO



Não tem certeza de quais das dezesseis armas e cinco equipamentos devem ser escolhidos para preencher os oito espaços no QuickSelect de Ratchet? Permita que Ted Price, da Insomniac, sugira o menu perfeito para satisfazer seu apetite de destruição.

Mantenha a simplicidade (e economize): Bomb Glove, Pyrocitor e Blaster

“A Bomb Glove é uma arma ótima contra qualquer inimigo sozinho. Dá para fazer um bom estrago, a uma distância segura. O Pyrocitor é indicado para se locomover no meio dos inimigos. E o Blaster é bom para destruir inimigos difíceis a uma certa distância. “Se dinheiro não for problema, Price sugere uma combinação mais cara entre Tesla Claw, Visibomb e Glove of Doom.

A armadilha perfeita: Mine Glove e Taunter

“Muitos jogadores não percebem, mas dá para criar algumas combinações divertidas jogando minas na frente de certos inimigos, e depois usando o Taunter tanto para detonar as minas quanto para provocar os inimigos e fazer com que eles caminhem diretamente para a explosão.”

Os equipamentos mais desejados

“Eu geralmente reservo os outros espaços para alguns equipamentos portáteis como o Swingshot, o Trespasser e o Hydro Displacer. São coisas que se usa com bastante frequência por todo o jogo, então, é bom tê-las à mão.”



QUARTERMANN

Quartermann - O fofoqueiro dos games

Bom ano-novo para todos. 2003 chegou e, com ele, trago para seu deleite, novos boatos colhidos ao redor do mundo, afinal, sou o maior fornecedor mundial de rumores e fofocas. Então, se ajeite por aí, pois este ano a coisa promete ser agitada e, como sempre, eu vou antecipar as novidades para vocês.

F-Zero prepara sua reentrada

Fiquei sabendo de um monte de novos jogos para 2003, mas o que estou mais curioso para ver agora é **F-Zero**, da **Amusement Vision** em colaboração com a **Nintendo**. O jogo sairá para GameCube e Arcades. Imagine (se puder) o **F-Zero**, do Nintendo 64, só que mais rápido, mais detalhado e com um visual incrivelmente melhor. Quando você atinge um ponto de turbo, surge um efeito visual muito legal, enquanto você dispara em alta velocidade. Também como na versão de N64, algumas pistas terão formato tubular, e outras terão uma cara de metal transparente. E claro que todas terão saltos e passagens muito perigosas. Uma das grandes diferenças entre esta versão de **F-Zero** e as anteriores será a ênfase nos



personagens e em suas rivalidades. E há um detalhe que quero que você, discípulo do Quartermann, preste atenção: observe a tela ao lado. Olhe bem de perto. Entre na foto. Está vendo aquele robô ali? Dez pontos para quem souber o nome dele. Sim, é R.O.B.,

aquele robô bacaninha, mas pouco prático que foi lançado como um acessório do NES e que estou atualmente usando para segurar minha lata de Coca-Cola (diliça!). Esse pequeno detalhe é algo que apenas os fãs hardcore da Nintendo vão sacar e esperamos que a versão final do game tenha mais desse tipo de coisa. Agora limpe a baba que escorreu pela página e continue lendo...

Xbox 2 antes do Playstation 3

Não é exatamente uma surpresa avassaladora saber que o Next Box (nome de trabalho) deve chegar ao mercado antes do Playstation 3 da **Sony** (embora isso deva acontecer apenas em 2005 ou 2006). Essa notícia vem diretamente de Ed Fries, chefe da **Microsoft**. Só lembrando que nem sempre quem sai antes fica com tudo, caso contrário, teríamos o Dreamcast ainda vivo hoje em dia.

2003: O ano do MMORPG

MMORPG! Não, não é uma palavra que eu peguei do Dicionário Zulariano do Internauta. É a abreviação de Massively Multiplayer Online Role Playing

Game (algo como RPG Online com múltiplos jogadores). E 2003 será o ano desse tipo de game porque "é assim que está decidido". E isso quer dizer que teremos um monte de jogos para o Xbox e também para outros consoles. Já falamos sobre **True Fantasy Online** e **Star Wars Galaxies**, mas há mais umas quatro ou cinco dessas gracinhas sendo produzidas para 2003 (alguns jogos devem ficar para 2004). Até a **Rare** está fazendo o seu. Também nessa leva está (não para o Xbox) **Final Fantasy XI**. Boa notícia: ele "tem grandes chances" de sair nos EUA. Má notícia: deve demorar muito ainda...



Hawk desaparece até 2004

Para preservar a vida da série, ouvi que **Tony Hawk's Pro Skater** deverá ficar um ano de molho. Quer dizer, você não vai ter a chance de fazer manobras insanas em Tony 5 por um bom tempo. O jeito é ficar se divertindo com o quarto game mesmo. E na seção como-de-alguma-maneira-tem-a-ver-então-vou-colocar-aquí, a EA Sports Big está trabalhando em **SSX3** após um semelhante tempo de descanso para manter a série com saúde...

A pergunta que não quer calar: Teremos um novo GBA?

A **Nintendo** vai mexer no mercado de portáteis para introduzir um novo console mais poderoso que incorpore tecnologia de celular? Isso com apenas um ano após o lançamento do GBA? Essa é a pergunta que circula agora pelos meios gamísticos, e dizem que a Big N já está desenvolvendo o tal aparelho (do qual falei mês passado). E mais: ele pode sair no próximo mês no Japão. Só vou dizer que a **Nintendo** não é o tipo de empresa que inventa coisa nova tão próximo do lançamento de um outro console. Tanto que anos separaram os lançamentos de seus portáteis anteriores...

E é isso aí, galera! Hora de voltar para minha partidinha de **Animal Crossing**. Ah sim, um último recadinho para vocês que ainda estão jogando **AC**: que tal uns joguinhos secretos de NES? Pois é, eles existem, e seu velho amigo Q vai agora lhe contar como obtê-los. Basta vo.. caramba, meu espaço acabou. Fica pra outra vez. Falou, pessoal! 🎮

— The Q

Rapidinhas do Q



- Em **Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball** (da Tecmo) para Xbox, Dennis Rodman (ex-jogador de basquete da NBA) fará a voz do personagem Zach, dono da ilha tropical onde rolam os jogos.
- Há um rumor dizendo que a **Eidos** pode lançar **TimeSplitters 2.5** em 2003 (com a opção Online que faltou na versão atual).

- Boatos dizem que o próximo jogo de **Dragon Ball Z** deverá ser um RPG.
- Uma nova sequência de jogo da **Sega** com a qual devemos ficar atentos é **Out Run 2** (Arcade) que logo mais será testada no Japão. Também tem **Virtua Cop 3**, que deve rolar em um Arcade funcionando à base

- do Xbox e que, por enquanto, tem o nome de "Chichiro".
- Eles estavam mortos e agora estão de volta. Os novos proprietários da **SNK** acabaram de abrir uma filial americana. Por enquanto, é só para Arcade, e não há informação do que andam fazendo lá.





ELETROMIL

O melhor preço e a maior garantia!



SEGA



GAMECUBE

Conserto - compra - venda e troca de videogames

Vendemos também via SEDEX

Destravamento do PS2 feito na hora

Temos jogos e acessórios (melhor preço do Brasil)

**Compramos
e trocamos
Videogames!**

**Promoção de
aparelhos
semi-novos**

**Promoção de Natal
Mega Drive Brasil
R\$ 69,50
Dynacom c/ 94 jogos
R\$ 159,50.**

Rua Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12

CEP 01207-001 Centro - SP

Horário de Func. seg. a sab. 08:30 às 18:00

Fone/Fax: 221-1740 - 3362-2306 - 3362-2308 - 3337-5557

Conheça nossa loja sem compromisso!



PREVIEWS

War of the Monsters

Produtora:	Sony CEA
Desenvolvido por:	Incog Inc.
Jogadores:	1-2
Gênero:	Luta
% Desenvolvida:	80%
Lançamento:	Janeiro de 2003
Site:	www.scea.com
A boa:	Robôs e monstros gigantes - o que mais você pode querer?
A má:	Alguns monstros de filmes clássicos seria legal.
E a péssima notícia:	Nenhum personagem inspirado em Gamera? Como pode não haver uma tartaruga voadora?



Carros, pedaços de prédios, helicópteros voando por ali... tudo pode ser usado como arma letal em *War of the Monsters*



Ver *War of the Monsters* em ação é como assistir às melhores partes dos maiores filmes B de ficção científica condensados em uma batalha épica. Chega a ser ainda melhor, pois ninguém precisa usar aquela fedorenta roupa de borracha de Godzilla e você não vê nenhum fio flutuante.

Não é difícil identificar as influências por trás de *War of the Monsters*. Pegue um pouco de *Ultraman*, um pouco de *Shogun Warriors*, bastante de filmes kaiju (com os homens em roupa de borracha mencionada anteriormente), misture um pouco de quadrinhos antigos e pronto. Mas graças às maravilhas da tecnologia, esses monstros mancos que destruíram tantos prédios de papelão ficaram muito mais coordenados – e destrutivos. “Assisti recentemente a um desses filmes clássicos”, diz o diretor criativo da Sony CEA, Mike Giam, “e queria que um monstro pegasse o outro e o jogasse em um prédio, ou batesse na cabeça dele com algum destroço. Penso que talvez a maneira com que nossos monstros lutam seja um pouco semelhante àquilo que os diretores desses filmes teriam feito se

estivessem em nosso lugar hoje”.

A maneira com que os monstros lutam é rápida, brutal e muito divertida. O massacre resultante mistura a velocidade e jogabilidade de algo como *Super Smash Bros. Melee* (GameCube) com ambientes enormes e totalmente destrutíveis. Você tem uma opção de travamento de mira (vital para acompanhar seu oponente, considerando o grande tamanho dos estágios), movimentos laterais e um sistema de combos e agarrões bastante básico. Movimentos de contra-ataque acrescentam alguma variedade ao combate, e todos os personagens possuem um ataque à distância, juntamente com dois movimentos especiais exclusivos que você pode executar se estiver com a barra de energia cheia. Parece bem normal até agora, mas você também pode usar o cenário em sua vantagem no combate, e é aí que *War of the Monsters* começa a mostrar uma inesperada complexidade.

Basicamente, se está de pé, pode derrubar. Então, você pode pegar e começar a balançar. Vigas de aço podem ser usadas como porretes, pedaços de concre-

MAS QUE CALÇA MAIS FEIA, HEIN RAPAZ?

Não ligamos muito para arte performática, mas faremos uma exceção com a liga de luta livre inspirada em kaiju de que provavelmente você nunca ouviu falar: Kaiju Big Battle. Vamos encarar a realidade: homens vestidos em roupas de borracha e atacando uns aos outros é uma forma de arte que está morrendo. Mas personagens Big Battle como Club Sandwich, Silver Potato, Uchu Chu the Space Bug e o nefasto Dr. Cube estão mantendo o sonho vivo – e resolvendo suas diferenças no tatame. Confira kaiju.com e fique sabendo mais sobre essa arte.



SEPARADOS NO NASCIMENTO?

ULTRA-V



O punho destacável deste robô agarra os inimigos à distância e os traz para perto para uma pequena surra...

MAZINGER-Z



O punho destacável deste guerreiro Shogun introduziu o termo "perigo de sufocamento" aos brinquedos infantis.

CONGAR



Este primata gigante gosta de subir na torre estratosférica de Las Vegas para derrubar uns helicópteros apache...

KING KONG



O primata gigante original gosta de subir no Empire State Building para derrubar alguns frágeis biplanos.

PREYTOR



Este esperto louva-a-deus sofreu uma mutação devido a uma gosma radioativa e um cientista obcecado por dominar o mundo...

KAMAKIRAS



O Kamakiras não tão esperto e ligeiro assim sofreu uma mutação devido a uma tempestade radioativa em "O Filho de Godzilla".

to podem ser arremessados ou usados como escudo. Carros, caminhões, tanques e helicópteros podem ser pegos e jogados em seus inimigos. Mas eles também podem agarrar qualquer coisa que você jogar neles e eles jogarem de volta em você. Não existe nada pior que ser atingido por seu próprio projétil. Ou, se eles estiverem usando uma viga, podem brincar de beisebol e rebater os projéteis. Você pode até empalar seu adversário com uma antena de rádio e depois atacar na base da porrada enquanto eles se debatem, tentando se livrar dela. O produtor Dylan Jobe resume assim: "Se você não estiver segurando nada, é melhor pegar alguma coisa". Você pode até derrubar prédios inteiros em cima de rivais para matá-los rapidamente, embora isso seja muito difícil de ser feito.

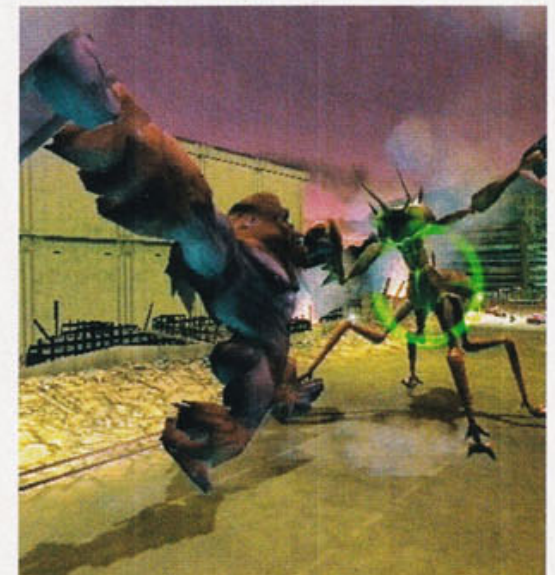
Nós passamos algum tempo com seis monstros e parece que haverá, pelo menos, dez quando o game estiver pronto. Como é de se esperar, há o costumeiro fortão, o super-rápido, mas frágil, o dos ótimos golpes especiais e muitas variações dentro disso. Alguns deles podem dar uma espécie de salto, enquanto outros podem subir até lá e voar por meio estágio.

O modo principal para um jogador é o Adventure, que leva você através de uma série de tretas monstruosas e algumas batalhas contra chefes. E também há a pancadaria vale-tudo contra até três monstros controla-

dos pelo computador e o modo Endurance. Infelizmente, não há uma opção cooperativa para dois jogadores – pelo menos, não por enquanto, embora vocês possam socar um ao outro ou a um par de monstros computadorizados. *War of the Monsters* também inclui alguns minigames bacanas, mas nós não vamos contar sobre eles pra você. Jogos para dois jogadores usam uma tela dividida a maior parte do tempo, mas quando ambos os monstros estão perto um do outro, uma "câmera unificada" entra em cena e vocês têm apenas uma perspectiva. Nem sempre isso ocorre com naturalidade, mas ainda há tempo para a Incog consertar o problema antes do lançamento.

O clima sci-fi retrô de *War of the Monsters* estende-se para a música e para detalhes como a tela de título – as opções do menu aparecem em uma tela de cinema estilo drive-in, com carros da década de 50 estacionados em frente. Até as telas de loading – que trazem pôsteres de filmes que não existem – são legais. Falando de gráficos e jogabilidade, *War of the Monsters* está com tudo em cima, e se a Incog conseguir deixar o modo Adventure bem convincente e acrescentar algumas novidades aqui e ali, nossas esperanças são grandes. Afinal, a única coisa melhor que robôs gigantes é robôs gigantes contra monstros gigantes. 🎮

– Demian Linn





PREVIEWS

The Getaway

Produtora:	Sony CEA
Desenvolvido por:	Sony Team Soho
Jogadores:	1
Gênero:	Ação
% Desenvolvida:	85%
Lançamento:	Janeiro de 2003
Site:	www.scea.com
A boa:	Você vive na pele de um ex-criminoso que é levado de volta ao submundo em uma história bem bacana, no estilo de Guy Ritchie.
A má:	Demora para se acostumar com a falta de indicadores na tela.
E a péssima notícia:	A conta da lavanderia do personagem principal, depois do tiroteio, é das mais altas.



Qualquer coisa pode ser usada como cobertura, até mesmo os caras que estão atirando em você (abaixo)



Qualquer fã de um bom filme de Guy Ritchie (“Canos, Trapaças e Dois Canos Fumegantes” e “Snatch”, por exemplo) irá se divertir com **The Getaway**. Este título de ação (que lembra *GTA3*) se passa nas ruas de Londres. Parece mais um filme interativo do que um game. Antes de você começar a chiar sobre a dúzia de vezes que já ouviu isso antes, preste atenção: a Team Soho foi bem cuidadosa para ter certeza de que a partir do instante que o game entra em funcionamento, nada na tela grite “videogame”. Você não achará barra, timers, retículas, indicações de direção ou tela de inventário em *The Getaway*. Então, como você acha seu caminho em Londres? Fácil. As luzes do seu carro piscam enquanto você dirige, indicando qual caminho seguir. Daí você pergunta co-

mo saber as condições de energia de Mark (o personagem principal). Vamos colocar desta forma: se sua jaqueta está toda ensanguentada e ele anda cambaleando como se fosse desabar, não é um bom sinal. Mesmo sabendo que o uso de atores profissionais para colocar as vozes em games não é nenhuma novidade, a Team Soho deu um passo adiante nesse aspecto. Em vez de criar os personagens e escolher as vozes depois, a Soho contratou primeiro o elenco e elaborou os personagens com base nos escolhidos. Toda pessoa que aparece em *The Getaway* foi elaborada depois do trabalho de dublagem, o que inclui sua aparência, trejeitos e movimentos. É claro que o mais importante é a jogabilidade e, nesse quesito, *The Gateway* não decepciona. O game po-

CONHEÇA O ELENCO



MARK

Mark é um criminoso aposentado ou, pelo menos, é isso que imagina. Ele percebe como é difícil sair da vida de crime e tentar ser honesto quando sua mulher é assassinada e seu filho raptado por...



YASMINE

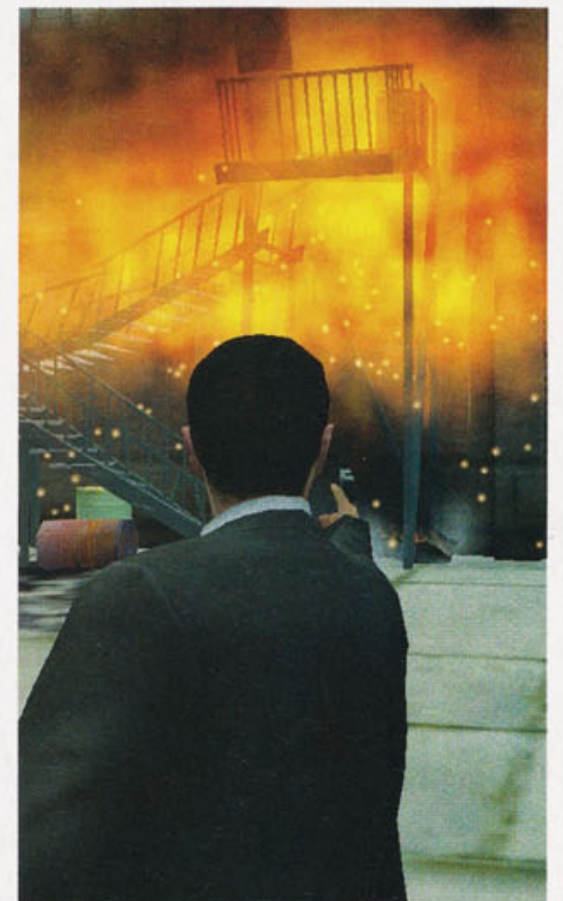
...Yasmine e sua gangue. Essa assassina fria como “gel” é aquela que levou o filho de Mark, a serviço de...



de ser similar a *Grand Theft Auto III*, mas não é exatamente o mesmo. Embora você possa roubar carros e causar destruição generalizada em *The Getaway*, esse realmente não é o objetivo. Na maioria das vezes, você participa de missões específicas, e deve começar cada uma usando seu próprio veículo, roubando carros só se ele acabar destruído de alguma forma. A maior parte de seu tempo em *The Getaway* será gasta para entrar em prédios nos arredores de Londres. E isso não significa que basta entrar correndo na sala atirando à queima-roupa – aliás, essa é uma boa forma para sofrer uma morte daquelas. Pelo contrário: nessa cidade, a única maneira de invadir o território inimigo é sendo cuidadoso. Quando você entra em um lugar, a primeira coisa a fazer é achar um local protegido, afinal, você pode até já ter sido atingido. Mark não é nenhum Super-Homem. Ele não pode levar muitos tiros, e não há nenhum daqueles pacotes de primeiros socorros ou itens de energia espalhados neste jogo. Quando Mark já estiver em um lugar seguro, dê uma

olhada pelos cantos e avalie a situação. Tente imaginar onde você irá em seguida e quantos inimigos terá de acertar para chegar lá. Depois, faça isso da maneira mais segura possível. Esse é o único jeito de jogar *The Getaway*. O ritmo é realmente lento – algo bem parecido com *Metal Gear Solid 2*. O único problema que algumas pessoas podem ter com este título é que toda a ação é muito linear. Embora você esteja jogando em uma cidade grande, das mais movimentadas, repleta de gente e cheia de lugares exóticos, você deve cumprir uma tarefa após a outra, e não poderá de forma alguma se desviar da história. Pelo menos em outros jogos deste gênero (*Vice City* é um ótimo exemplo disso), há um bocado de missões alternativas e até alguns minigames. Mas isso não atrapalha em nada o jogo – é apenas um aviso para quem espera mais um clone de *GTA*. No mais, *The Getaway* tem tudo para ser uma boa adição ao gênero a partir de janeiro. 🎮

– Greg Sewart



CHARLIE

... Charlie, um chefe da velha escola do crime que sabe que o único jeito de tirar Mark da aposentadoria seria ameaçar a vida de seu filho. Cada movimento de Charlie está sendo acompanhado de perto por...



FRANK

...Frank, um detetive que caiu em desgraça e que tenta limpar seu nome. Agora, ele está na cola do novo e relutante capanga de Charlie, Mark.



PREVIEWS

Final Fantasy X-2

Produtora:	Square Electronic Arts
Desenvolvido por:	Squaresoft
Jogadores:	1
Gênero:	RPG
% Desenvolvida:	50%
Lançamento:	Terceiro trimestre 2003
Site:	www.squaresoft.com
A boa:	É uma boa e atualizada sequência para uma game da série Final Fantasy.
A má:	A Square mantém sua atenções fixas na maioria dos personagens do jogo.
E a péssima notícia:	O novo visual de Yuna pode ser demais para seus antigos fãs.



Yuna toma o palco central nesse game, mas não invoca mais nada. Agora ela usa armas



Qualquer fã de RPG irá dizer na hora – a Squaresoft simplesmente não consegue produzir seqüências que façam justiça a seu épico *Final Fantasy*. Claro, você achará um sujeito diferente chamado Cid, um vibrante Chocobo e um ocasional Moogle em cada novo capítulo, mas o enredo desses jogos nunca fez conexão com os games anteriores da série, pelo menos até este momento. Agora, os desejos mais profundos de qualquer jogador que queria uma continuação de *Final Fantasy X* serão finalmente atendidos: a Square irá lançar uma seqüência direta em 2003. **Final Fantasy X-2** mostra as aventuras de Yuna, a doce e simpática heroína que ajuda Tidus a derrotar um antigo demônio conhecido como Sin. A primeira coisa que você irá perceber sobre o jogo é... bem, o

traseiro de Yuna. Parece que os eventos traumáticos pelos quais ela passou inspiraram um banho de loja fashion. Agora moderninha, Yuna deixou de lado sua comportada roupa de sacerdotisa e preferiu calças bem apertadas, armas e um longo cabelo trançado. Os detalhes de sua missão permanecem obscuros, mas parece acontecer dois anos depois do final de *FFX*. Seu objetivo principal é descobrir um modo de se encontrar com seu amado Tidus, que desapareceu do mundo de Spira depois de derrotar Sin. Nós adoráramos entrar em detalhes sobre o que esperar de *FFX-2*. Mas, francamente, é simplesmente muito cedo para revelar mais. Veja a seguir uma amostra do que Yuna irá experimentar nesta seqüência. ■

—Shane Bettenhausen

UMA AMOSTRA DO QUE PODEMOS ESPERAR

BATALHAS



O sistema de combate desta seqüência parece muito com o de *FFX*, com a volta de detalhes como pontos de acerto e pontos mágicos mostrados na tela. É bom saber que, embora agora ela carregue duas pistolas, Yuna pode lançar uma ou duas magias quando precisar.

RECONSTRUINDO



FFX-2 se passa em Spira, o mesmo mundo de *FFX*. Você irá ver que os habitantes estão vivendo bem desde que derrotaram Sin e reconstruíram suas casas. Aqui você vê Kilika, a vila no meio do mar que foi destruída em *FFX* e que teve seu esplendor tropical restaurado.

YUNA RAIDER



Esta é boa – Yuna será capaz de pular sobre buracos e ir até a saliência de um rochedo nos mapas de campo. Incorporar elementos de ação no formato RPG parece uma boa idéia para nós, mas será que os fãs mais ardorosos de *Final Fantasy* ficarão contentes? Bem, veremos...

VELHOS AMIGOS



É claro que a gostosona Yuna é a principal atração, mas Lulu e Rikky, de *Final Fantasy X*, também irão aparecer. Não é claro se eles serão membros jogáveis da equipe, mas espere que praticamente todos os personagens de *FFX* façam, ao menos, uma participação especial uma hora ou outra...

ROBÔS



Depois que Yuna e seus amigos desmascaram a religião que teme a tecnologia de Yevon no final de *FFX*, a população geral irá abraçar o conceito previamente perdido no mecanismo. Você irá agora achar robôs dentro dos templos e Hovercrafts (não mais Chocobos) irão carregar as pessoas.

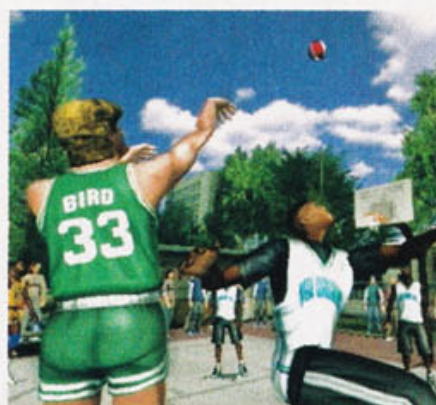
Guilty Gear X2

Sammy • Janeiro de 2003 – Bem a tempo de acompanhar a nova turnê do Guns 'N Roses, este game de luta 2D com temas heavy metal ataca no PS2 novamente. Falando de seqüências, este título se encaixa no campo de Super Street Fighter II, o que significa que é mais uma “atualização substancial” do que um verdadeiro “novo capítulo”. Mesmo assim, GGX2 traz seis novos personagens, estágios extras, um modo história cheio de seqüências animadas e melhorias sutis na jogabilidade como a nova Barra de Explosão. Aguarde as mesmas animações de qualidade e designs malucos de personagens pelos quais a série é famosa e, é claro, toneladas de referências a bandas e cabeludos dos anos 80 como Testament e Enuff Z'nuff. É sério...



NBA Street Vol. 2

EA Sports Big • Início de 2003 • Também para: GC, Xbox – Estamos esperando há muito tempo por uma seqüência do excelente game de basquete de rua da EA Big. Vol. 2 adiciona um Multiplayer cooperativo na mistura, juntamente com muitos novos truques (como a habilidade de bater a bola na cabeça de seu adversário), e uma nova leva de basqueteiros das antigas cujos nomes ainda são lendários: Magic, Dr. J, Pistol Pete e Wilt the Stilt.



Disk Games



- VIDEO GAMES
- JOGOS
- ACESSÓRIOS



**ENTREGAMOS
P/ TODO O BRASIL**

**ASSITÊNCIA TÉCNICA
ESPECIALIZADA**



Visite Nosso Site:
www.diskgames.com.br



**Parcelamos
em até 6 x**



Av. Alberto Sarmiento, 725 - Bonfim - Campinas / SP



(19) 3242 0541



PREVIEWS

True Crime: Streets of L.A.

Produtora:	Activision
Desenvolvido por:	Luxoflux
Jogadores:	1
Gênero:	Ação
% Desenvolvida:	60%
Lançamento:	Início de 2003
Site:	www.activision.com
Também para:	PS2, Xbox
A boa:	É como um filme de John Woo em forma de videogame.
A má:	As pessoas podem pensar que isso é um simples clone de <i>Grand Theft Auto III</i> .
E a péssima notícia:	Ser o convidado de honra de um festival de balas da máfia russa não é nada agradável.



RUAS DE L.A.

Cidade dos Anjos



Diferente da série *GTA*, *True Crime* se passa nas verdadeiras ruas de L.A., e não em uma cidade fictícia. “O que nós conseguimos é um mapa em tempo real de Los Angeles”, vangloria-se o produtor executivo Chris Archer, “completo com centenas de locais famosos como o L.A. Convention Center, Staple Center, Capitol Records, Hollywood e Highland, Rodeo Drive e Santa Monica Pier, só para citar alguns”.

Depois de ver *True Crime* pela primeira vez, as palavras “clone de *Grand Theft Auto III*” imediatamente vêm à mente. Mas aqueles que estão trabalhando no game parecem não se importar com isso. “Acho ótimo ser comparado ao maior game do ano passado”, ri o produtor executivo Chris Archer. “E apesar de não nos importarmos com a comparação, *True Crime* oferece uma experiência bem diferente. Neste game, você é o astro de um filme de ação com estilo Hong Kong, mas que se passa em Los Angeles”. Em outras palavras, *True Crime* ainda é um game em que você pode dirigir para qualquer lugar e atirar em qualquer um, com muito mais ênfase no combate corpo a corpo e no tiroteio do que *GTA3*.

E essa não é a única diferença. Em vez de ser um jovem aspirante a gângster que lentamente vai conseguindo seu espaço no submundo, você joga como Nick Kang, um tira bastante destrutivo (tipo o Riggs dos filmes

“Máquina Mortífera”) treinado nas artes marciais em Hong Kong e cujo pai morreu cumprindo o dever. Quem melhor para assumir a força tarefa especial antimáfia da polícia de Los Angeles?

Você gasta o tempo sacudindo informantes, perseguindo chefões da máfia e se infiltrando nos esconderijos das gangues (as gangues mais importantes de *True Crime* são as máfias chinesa e russa). Mas lembre-se – você é primeiramente um policial, então, não importa o que você esteja fazendo, se receber um chamado de arrombamento ou roubo de automóvel, você deve ajudar da maneira que puder. Se estiver perto da cena do crime, ajude os caras de uniforme e pegue o vagabundo. É a única maneira de ganhar “pontos de tira” e destravar os vários dojos de L.A.

Sim, você leu certo: dojos. *True Crime* não é só perseguições automobilísticas e tiroteios. Depois de chegar aonde deve ir, você terá que sair do carro e en-

A BUSCA PELA INSPIRAÇÃO

CÃES DE ALUGUEL (1992)

Diretor: Quentin Tarantino

Cinco estranhos se juntam para roubar diamantes, mas a casa cai quando descobrem que existe um informante da polícia no meio deles. Um dos filmes mais crus, sanguinários e cheio de palavrões que já pintou na tela do cinema.

Citação: “Se você sonhar que atirou em mim, é melhor acordar e pedir desculpas.”



FERVURA MÁXIMA (1992)

Diretor: John Woo

Tiras, bombas, bebês urinando... todo o espetáculo que se espera de um filme de John Woo. Chow Yun-Fat repete o papel que sempre faz: um cara de fala mansa que mata um monte de gente.

Citação: “Dê uma arma a um cara e ele vai pensar que é o Super-Homem. Dê duas e ele vai achar que é Deus.”





frentar os bandidos em duelos mano a mano. E embora geralmente seja bem mais fácil enfiar uma azeitona em um bandido, nem sempre isso é uma opção. Então, você terá que ter punhos de aço. Felizmente, L.A. é a Meca das artes marciais. “Nick pode aprender com os senseis de vários dojos espalhados pela cidade”, explica Archer. “Temos vários estilos de combate no game, incluindo wu shu, kung fu, kenpo, caratê tradicional e luta greco-romana.”

Opa! Luta greco-romana? “Sim. Esse estilo é um dos

calar a boca. Ou se você for um pacifista, derrube-o no chão e algeme-o. Mas cadê a graça disso?

Fique sabendo que toda a ação tem uma reação. Diferente dos recentes GTAs, nos quais falhar na tarefa de proteger alguém ou matar o cara errado leva a uma mensagem de “Mission Failed” e a uma chance de começar novamente, o mundo de *True Crime* nunca pára, mesmo se o jogador cometer um erro. Deixe um suspeito escapar e a história simplesmente correrá para uma trama diferente – provavelmente uma que

“O jogo tem quase tudo dirigido por John Woo, Michael Mann ou Quentin Tarantino...bem, talvez não *Um Drinque no Inferno*.”

—Chris Archer, produtor executivo de *True Crime*

meus favoritos no jogo”, diz Archer com um sorriso. “Embora isso normalmente não seja o caso (sou um grande fã do cinema de Hong Kong), quando fizemos a sessão de captura de movimentos com lutadores profissionais, o negócio foi incrível e poderoso. Não é bonito de se olhar, mas é incrivelmente brutal. Todos os movimentos foram capturados e estão impressionantes.” Assinamos embaixo. O combate em *True Crime* é tão bom, senão melhor, do que em muitos games de luta por aí. Além do que, você pode jogar seus adversários em qualquer coisa a seu redor. Algum miserável está te dando trabalho? Jogue-o em uma mesa e veja-o

termina com o tal criminoso retornando e transformando a vida de Nick num inferno. As ruas de L.A. não oferecem uma segunda chance, mas o game possui vários finais. Portanto, matar alguém ou falhar em uma missão não é o fim do mundo.

A melhor parte? Bem, quando *True Crime* for lançado, você provavelmente já estará enjoado de *Vice City*, o que significa que essa novidade no gênero é exatamente aquilo que o seu médico receitou. No mínimo, ele será um sólido game de ação com um belo sistema de combate. 

—Greg Stewart

ATIRE PARA MATAR

Cuspindo balas



Como o tiroteio é uma parte muito importante de *True Crime*, pode acreditar que os programadores da Luxoflux estão levando a sério o sistema de mira deles. *Streets of L.A.* traz um bacana efeito de câmera lenta à la *Max Payne*, o que deixa a mira muito mais fácil que em *Vice City*. E quando Nick aprende a técnica da mira precisa (acima), cuidado. “O game entra em um close em câmera lenta no inimigo, com uma retícula de mira que pode ser movida para um local específico do inimigo que você quer atingir”, diz o produtor executivo Chris Archer. “São a escolha e habilidade do jogador que determinam se ele conseguirá ou não derrubar o cara com apenas um tiro.”

MÁQUINA MORTÍFERA (1987)

Diretor: Richard Donner

Riggs, o tira suicida, forma uma dupla com o policial Murtaugh (que é muito velho para esta m***) para prender um grupo de ex-mercenários da

guerra do Vietnã que se tornaram traficantes de heroína. Segue-se a isso muita destruição.

Citação: “Você já conheceu alguém que não matou? Bem, ainda não matei você.”



FOGO CONTRA FOGO (1995)

Diretor: Michael Mann

De Niro encontra Pacino em um estiloso drama de ação sobre um grupo de ladrões de alta periculosidade e um tira obcecado em levá-los para a cadeia.

Mais conhecido pela emocionante cena do assalto ao banco com o tiroteio de um milhão de balas.

Citação: “Porque ela tem uma bunda sensacional, e você não consegue tirar sua cabeça dali!”





PREVIEWS

Black & Bruised

Majesco • Janeiro de 2003 • Também para: PS2

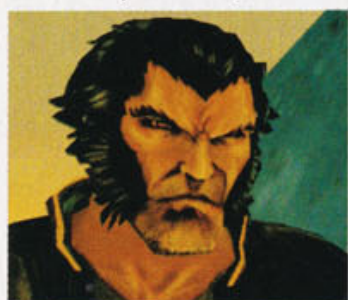
Games de boxe estilo Arcade existem desde a Pré-História, mas a Majesco planeja trazer algo novo aos ringues com Black & Bruised. O design cartunesco impressiona, e o sistema de power up é mais aprofundado do que em Ready 2 Rumble. Mas a maior inovação fica por conta do modo Boxer's Life, no qual seqüências animadas entre os rounds contam a história de cada lutador. E esses lutadores não são todos das ruas: os quinze personagens (com pelo menos quatro secretos) incluem uma cantora de ópera, uma socialite, uma vaqueira e um aspirante a ator. Os costumeiros modos Versus, Survival, Training e Tournament completam a ação pugilista.



X-Men: Wolverine's Revenge

Activision • Início de 2003 • Também para: PS2, Xbox

Wolverine's Revenge muda o ritmo dos games X-Men, colocando o velho tesourinha em uma aventura-solo. O fator de cura e as garras de adamantium de Wolvie têm papéis importantes, mas isso também acontece com seus poderes menos famosos – por exemplo, com o apurado olfato dele você pode farejar o que o aguarda mais à frente. A história fiel aos quadrinhos é cortesia da veterana escritora Larry Hama, e Mark Hamill (sim, Luke Skywalker!) faz a voz do mutante.





Mace Griffin: Bounty Hunter

Black Label Games • Março de 2003 • Também para: Xbox

O recente movimento da Crave para produzir apenas jogos com grandes orçamentos deixou o já bem atrasado Mace Griffin nas mãos da Black Label (também conhecida como Universal Interactive). Então, o que faz este novo amigo se destacar entre tantos games de tiro em primeira pessoa? As mudanças entre combate de naves e ação em interiores – você pilota uma nave em um momento, pouso e entra em um corredor com tiros rolando, sem nenhuma tela de loading. São seis naves diferentes, fazendas de gado alienígena (sim, você leu certo) e partes selvagens de locais distantes.

The Legend of Zelda: the Wind Waker

Nintendo • Fevereiro de 2003 – E aqui estamos com mais uma olhadela nas novas aventuras de Link. Quando você estiver lendo isso, o game já terá sido lançado no Japão e, provavelmente, causado um estardalhaço danado. Por aqui, ainda aguardamos a versão americana, que sai apenas no mês que vem. Mais alguns dias de espera para podermos andar em um barquinho falante e resgatar a irmã seqüestrada de Link.



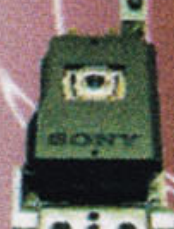
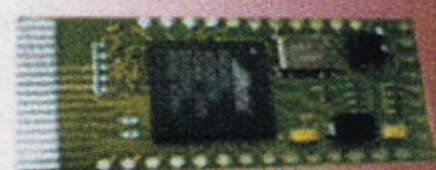
Playtime Games



Assistência Técnica
Desbloqueio - Transcodificação
Peças - Modchips
Venda - Troca

www.playtimegames.com

R Santa Ifigênia, 213 - 1º andar - sala 11 - F: 3362-1327
Rua Santa Ifigênia, 361 - Loja 24 - Fone: 3338-0013





PREVIEWS

Panzer Dragoon Orta

Produtora:	Sega
Desenvolvido por:	Smilebit
Jogadores:	1
Gênero:	Tiro
% Desenvolvida:	90%
Lançamento:	Janeiro de 2003
Site:	www.sega.com
A boa:	Panzer Dragoon retorna do limbo!
A má:	Pouca gente reconhece a qualidade do jogo.
E a péssima notícia:	São quase cinco anos desde o último Panzer game.



PISANDO FUNDO



O comando Glide é novo na série *Panzer Dragoon*. Basicamente ele faz duas coisas: aumenta sua velocidade para que você se posicione corretamente frente a grandes inimigos (ou para atacar vários inimigos ao mesmo tempo) e serve como freio para desviar de objetos ou tirar inimigos das suas costas.

Não era para acontecer. Embora a série *Panzer Dragoon* tenha sido uma das séries mais amadas do Sega Saturn, o Team Andromeda (que desenvolveu o jogo) se dividiu após a conclusão do terceiro game, o que tornava um quarto quase improvável. Os fãs hardcore da Sega ficaram desapontados, porque nunca mais poderiam visitar a bela e mítica terra de *Panzer Dragoon*, enfrentar os chefes durões, descobrir o que houve com Lagi ou mesmo ouvir a fabulosa música que era a marca registrada da série. Apesar dos títulos *Panzer* estarem fadados a serem coisa do passado, aqui

estamos nós presenciando o lançamento do quarto capítulo da série.

Além de ter gráficos sensacionais (é um dos mais belos jogos para Xbox), **Panzer Dragoon Orta** é um dos mais frenéticos jogos de tiro que você irá jogar. Você tem que ficar esperto o tempo todo com o que acontece ao redor do seu dragão e saber como lidar com as situações – o que pode significar sair atirando em tudo o que se move – mas não é bem assim. *Orta* introduz novos mecanismos de jogo que fazem com que a brincadeira seja muito mais do que simplesmente apertar botões (não que algum *Dragoon*

OS CLÁSSICOS

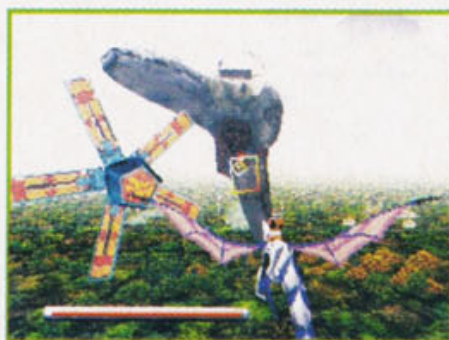
Por que todo esse barulho?

Temos certeza de que você não conhece muito bem a saga de *Panzer Dragoon*, afinal, os jogos foram todos lançados para o Saturn (Você tinha um? Sério? Puxa!). Demos aqui uma geral nos três primeiros jogos da série. Preste atenção aos primeiros, pois ambos são de tiro assim como *Orta*.

PANZER DRAGON



Este título que saiu junto com o lançamento do Saturn pode não ser grande coisa hoje, mas lá pelos anos 90 era o jogo que mostrava que o console da Sega podia fazer. Visual 3D e músicas muito boas tornavam *Panzer Dragoon* uma inovação.



CAIXA DE PANDORA

Jogar *Orta* várias vezes irá destravar várias coisas legais como fases extras, animações e arte conceitual. Mas o melhor segredo é a versão completa do *Panzer Dragoon* original.



OS DRAGÕES MORFADORES



Base Wing



Heavy Wing



Glide Wing

	BASE WING	HEAVY WING	GLIDE WING
DEFESA	B	C	A
PODER DE TIRO	B	A	C
TIROS DA ARMA	ROUNDS DE 3 TIROS	ROUNDS DE 3 TIROS	TIROS TELEGUIADOS
TRAVAS DO LASER DO DRAGÃO	8	3	NENHUMA
ATAQUE BERSERK	ATINGE TUDO O QUE ESTIVER NA TELA	UM LASER CONCENTRADO QUE PRECISA DE MIRA	SE CONCENTRA NO FOGO INIMIGO
ATAQUE GLIDE	O ATAQUE GLIDE FAZ UM ESTRAGO RAZOÁVEL	NÃO PODE FAZER GLIDE	UM TIRO BEM PODEROSO: RECUPERA ENERGIA
MELHOR INDICADO PARA	ONDAS DE INIMIGOS NORMAIS E CHEFES DAS FASES INICIAIS	CHEFES COM FORTES DEFESAS E POUCA MOBILIDADE	GRANDES ONDAS DE INIMIGOS OU CHEFES COM MUITOS CANHÕES

do passado tenha sido assim). Você tem agora um pouco de controle sobre sua velocidade (com o novo movimento Glide), e pode escolher a forma do seu dragão (rola uma introdução sobre a evolução dos dragões). Você não se vira mais para o lado e atira em tudo o que vê, agora o negócio é raciocinar sobre cada situação apresentada. Você vai mudar de forma para enfrentar aquele monte de inimigos ou apenas reduz a velocidade para que eles passem por você? E você também tem que juntar pontos de experiência para fazer o dragão mudar de forma, e isso é algo que deve ser levado em conta na hora das batalhas. Mas não pense que *Panzer Orta* fica nesse lance de controlar coisas como habilidades especiais ou mudar a forma do dragão. Cada faceta do jogo é colocada tão bem dentro da fórmula



PANZER DRAGOON II ZWEI



Esta sequência aumentou o sucesso da série e melhorou o jogo em tudo. O game era quase igual, mas ganhou o ataque Berserk (que detonava tudo na tela) e também fez com que seu dragão crescesse de acordo com sua performance em cada fase.

PANZER DRAGOON SAGA



Saga pegou a evolução feita em *Zwei* e transformou tudo num RPG. Pois é. Não era mais um jogo de tiro, mas sim um RPG completo, com um sistema de batalhas por turnos. A história trouxe um desfecho para toda a trilogia.



APERTANDO BOTÕES

ASSUMA O CONTROLE

Ler sobre todos os diferentes poderes que você tem em *Orta* pode ser um pouco confuso, então, aqui vai um mapa com os botões do jogo para você ver melhor como é jogar.

Este é o botão de disparo. Dê um clique rápido para liberar labaredas de fogo da arma de Orta (a personagem que comanda o dragão) ou segure para travar a mira nos vários inimigos, fazendo que seu dragão libere lasers da boca (depende da forma em que estiver).

Use estes para olhar nos quatro quadrantes do radar. Apertar os dois botões ao mesmo tempo faz com que você olhe diretamente para o lado oposto da sua visão atual.

Use este botão para transformar sua montaria numa das três formas.

O Glide é acionado com um destes dois botões.

Botões do ataque Berserk. Certifique-se que o medidor Berserk esteja cheio.



clássica de tiro e ação que após algumas fases, tudo estará funcionando naturalmente. Você não vai ficar pensando em qual forma de dragão pegar e vai fazer isso automaticamente, da forma mais corriqueira possível. Imagine estar voando e, de repente, você percebe que seu radar acusa algo vindo por trás. Você move os botões para dar uma olhada rápida e vê que um trio de inimigos se aproxima rapidamente. Beleza! Apenas aperte o botão Glide para diminuir a velocidade e vê-los passar por você. Agora trave a mira nos três e detone-os. Mas não marque bobeira, porque há outros vinte vindo pra cima de você. É hora de usar a Glide Wing para destruir essa turma toda em tempo recorde. Se eles dispararem mísseis, use o Berserk para acabar com todos os projéteis de uma só vez. E você ainda vai receber alguns bônus por isso. Essas cenas acontecem o tempo todo em *Panzer Dragoon Orta*. Assim como na maior parte dos jogos de tiro, os chefes aqui são as coisas mais impressionantes. Essas monstruosidades que tomam conta da tela farão com que

você solte um palavrão enquanto detona todos com seus lasers e ataques Berserk. Aprender a usar o Glide é o único jeito de vencer os chefes. Perceba que ficar próximo ou em frente aos diferentes chefes é a maneira certa de expor os pontos fracos deles. Para se aproximar, você precisa mirar na parte esquerda ou direita da criatura e acelerar ou diminuir a velocidade, dependendo do estilo de voo que o chefe tiver. Agir de diferentes formas para vencê-los faz com que *Orta* supere muito os jogos padrão do gênero. E pensar que há cinco anos os fãs da série imaginavam que nunca mais veriam seus dragões voando. É bacana ver como games antigos estão sendo revisitados (como *Contra* e *Metroid*), embora alguns outros que pertenciam a nichos mais fechados parecem estar ainda esquecidos. Felizmente, o Xbox fará com que um monte de jogadores experimente *Panzer* e, depois de jogá-lo, entenderão por que um monte de caras mais velhos têm tantas lembranças boas desta série. 🎮

— Greg Sewart



TUDO em VÍDEO GAMES

Despachamos para todo o Brasil - Entrega gratuita na cidade de São Paulo

GRANDE VARIEDADE DE

GAMES e ACESSÓRIOS

Consulte nosso
catálogo eletrônico

www.netunia.com.br

assista ao preview
dos hot games

PS one



Na compra
de qualquer
console

Brinde
uma camiseta

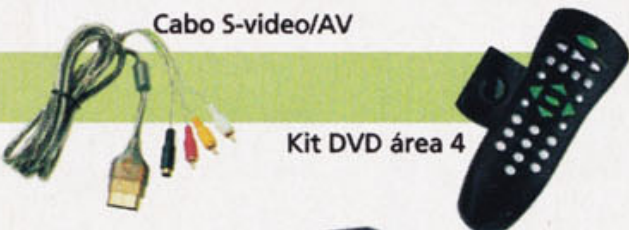


Game Boy
Advance



Cabo S-video/AV

Kit DVD área 4



X Box



Cabo S-video/AV



DVD Region X



Gameshark 2



Pad Azul

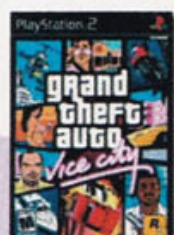


Volante V-Thunder

Controle Remoto DVD



PlayStation 2



Jogos originais
a partir de **R\$ 125,00**
CONFIRA...



Pad Sem fio



Memory 251



Cabo
S-video/AV



GameCube



**ATACADO E VAREJO
CONSULTE**
formas de pagamento!
aceitamos todos cartões de crédito.



Parcelamos em até
6 vezes FIXAS no Cartão
ou **Financiamos em até 12 vezes***
* Somente para S.Paulo e Grande São Paulo



Visite o nosso website:
www.netunia.com.br
TELEVENDAS

Atendimento personalizado "Fale conosco" on line

Fone: (11) 3825 7600

Fax: (11) 3825 7653



PREVIEWS

Return to Castle Wolfenstein

Produtora:	Activision
Desenvolvido por:	Nerve Software, Raster Productions e Id Software
Jogadores:	1-4 (1-12 Online)
Gênero:	Tiro em primeira pessoa
% Desenvolvida:	65%
Lançamento:	Primeiro trimestre de 2003
Também para:	PC (já lançado) e PS2
Site:	www.activision.com
A boa:	Regras inovadoras do modo Multiplayer.
A má:	Elementos de fantasia (zumbis, magia) que não se encaixam na Segunda Guerra Mundial.
E a péssima notícia:	Ser atacado por garotas nazistas com roupas de couro... é uma dorzinha tão gostosa!



Nem todos os seus inimigos são zumbis feiosos - alguns são garotas nazistas cruéis e bem gostosas



Já faz dez anos que a Id Software lançou *Wolfenstein 3D* e abriu as portas para o gênero de tiro em primeira pessoa. Sem seus corredores cinza, chaves flutuantes e cães nazistas, jamais teríamos conhecido *Doom* ou *Quake*. O avô do gênero finalmente voltou para mais um round com **Return to Castle Wolfenstein**, que vem modernizado, oferecendo uma aventura bem complexa no modo Single Player, além de um modo Multiplayer pra lá de sensacional. A história do velho Wolf era algo como "mate um monte de nazistas", mas a sequência tem um enredo muito mais profundo e deve chocar os puristas. O negócio aqui é um jogo meio "Indiana Jones encontra Arquivo X". Heinrich Himmler, comandante da SS, tenta usar magia negra para ressuscitar Henry the Fowler, o guerreiro do século 10

que Hitler acreditava ser a gênese da raça ariana. Isso é um troço que fica meio esquisito no game e acaba levando a todos os tipos de encontros bizarros com seres mágicos, monstruosidades genéticas e um monte de zumbis nojentos. Você deve estar pensando: "Peraí! Este jogo não é novo, eu o vi no PC no ano passado!". Mas tenha certeza de que não se trata de uma versão porca para videogame. Grandes melhorias foram feitas e fazem com que esta versão fique muito melhor que a de PC. "O Xbox é um console extremamente poderoso", explica o diretor Brandon James. "Houve uma série de otimizações aqui." Os jogadores do console têm novas cenas em CGI, personagens retrabalhados e um Dolby Digital 5.1 simplesmente matador. "Jogar com som surround coloca o áudio num nível

NOVOS ITENS NO INVENTÁRIO

O arsenal de B.J.

A versão de Xbox de *Return* traz quatro itens bastante úteis que você pode carregar e usar quando a situação exigir. Eles são totalmente novos, exceto pela garrafa de vinho: B.J. curte muito um vinhozinho.

GARRAFA DE VINHO



B.J. dá seus goles quando a coisa aperta e ele precisa recuperar energia. Procure-a nas adegas nazistas

GERADOR EMP



Use-o para emitir um pulso eletromagnético que irá detonar alguns tipos de criaturas.

ESCUDO EMP



Use o escudo quando estiver cercado pelas criaturas citadas acima.

CRUZ SAGRADA

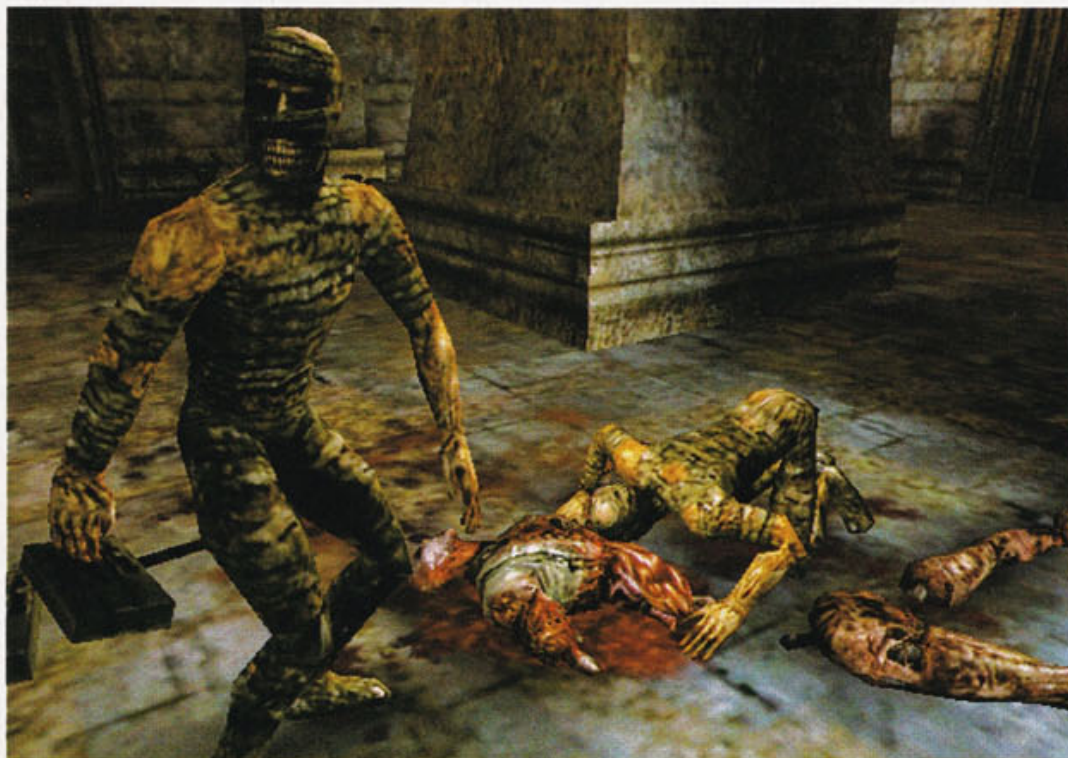


B.J. se vale de um artifício de *Castlevania* para obliterar o mal com um raio de luz sagrado.



ESCOLA DAS ANTIGAS

Antes de *Wolfenstein 3D* levar às massas a luta contra os nazistas, uma série de jogos de computador usaram o mesmo nome de *Castle Wolfenstein*. Depois a Id comprou os direitos e continuou com a saga.



totalmente novo”, revela James. “Você pode ouvir o impacto das balas e o barulho dos zumbis atrás de você. É melhor também para descobrir a posição dos inimigos pelos ruídos”. Os upgrades técnicos são bons, mas os novos níveis, monstros e armas são melhores ainda. O jogo tem um novo início, explicando como B.J. Blazkowicz (o nosso herói) vai parar no castelo negro. Também há duas novas armas que estarão nas fases mais avançadas e serão necessárias na hora de enfrentar novos inimigos que sairão das sombras. E não vá pensando que aqui é só encontrar a chave e tudo fica bem. “Os jogadores podem ter uma tática de aproximação diferente para cada situação. Podem se esconder, atirar de longe, atacar de frente ou, o que é mais freqüente, uma combinação de todas elas”, diz Kevin Cloud, sócio da ID Software. “Algumas situações de combate têm um estilo similar a *Metal Gear Solid*”. E a versão de Xbox tem ainda uma nova maneira de jogar: o modo cooperativo. “Detonar tudo ao lado de um amigo nesse modo é imensamente divertido”, diz James. Lembra a diversão que você e seu amigo tiveram com *Halo* às três da manhã? É a sua chance de fazer isso de novo, só que agora com nazistas e zumbis em vez de Covenants e Floods. *Return to Castle Wolfenstein* é uma grande aventura e seu modo Online é ainda melhor. “No design do modo Multiplayer,

quisemos ficar bem distante do conceito clássico do Death-match”, explica James. “Desenvolver uma disputa entre nazistas e aliados pareceu fazer mais sentido”. Cada jogador escolhe de um a quatro em cada classe. Em cada disputa, duas equipes correm pra completar uma série de objetivos enquanto tentam impedir os inimigos. Por exemplo, em um nível, um engenheiro tem que

explodir um cofre, pegar os documentos e passá-los para um companheiro que terá de correr através de uma passagem secreta para se dar bem. Estratégia em equipe exige que haja muita troca de informação através da voz e, para isso, é preciso usar o comunicador do Xbox Live que funciona perfeitamente. As fases Multiplayer oferecem uma boa variedade de cenários e objetivos, além de terem ganho suas melhorias para o Xbox. “A maioria das fases de PC foram redesenhadas ou transformadas em múltiplos mapas para aumentar a diversão entre equipes de quatro a seis jogadores”, explica James. “Também acrescentamos mapas exclusivos para o Xbox”. É óbvio que houve um tremendo esforço para levar o jogo a esse console. E a Id parece ter ficado bastante satisfeita com o resultado final, o que significa que podemos esperar uma legião de jogadores inundando os servidores com a matança alucinada de nazistas. 

—Shane Bettenhausen



CONRAD EDITORA
DO BRASIL LTDA.

apóia a campanha da BSA
no combate a pirataria
de software.

Refletindo-se esse apoio
na adoção de práticas internas,
para monitorar e controlar
o uso de cópias
ilegais de software,
permitindo a nossa empresa
usufruir das mais modernas
tecnologias de software.
Aconselhamos também
aos demais usuários
a adotar políticas
internas idênticas.

CONRAD EDITORA
DO BRASIL LTDA.
BSA-BUSINESS
SOFTWARE ALLIANCE
MACROMEDIA, INC.
MICROSOFT
CORPORATION

Se você tiver qualquer
informação relacionada ao
uso ilegal de software
de propriedade
das companhias
acima mencionadas,
por favor ligue:
0800-110039

O software original tem
os seguintes benefícios:

- a última tecnologia do estado da arte;
- informações sobre atualizações e novas versões que mantêm o usuário atualizado;
- controle de qualidade que previne vírus e defeitos;
- assistência e suporte para usuários registrados; e,
- o usuário não estará sujeito às penas previstas em lei e aos problemas causados pelo uso do software ilegal.



PREVIEWS



CAIXAS LENDÁRIAS

Desta vez, a atração são os Pokémon lendários que as equipes Magma e Aqua querem capturar. A versão Ruby traz Graadon e Sapphire vem com Kai'ooga. Não se apegue muito a esses nomes, eles devem mudar na versão americana.

GAME BOY
ADVANCE

Pokémon Ruby & Sapphire

Nintendo • 2003

Seu amigo Pikachu estará de volta ao reino dos games em 2003 quando a nova pokêmania chegar aos Estados Unidos na forma de Pokémon Ruby & Sapphire. Os dois jogos foram lançados em novembro no Japão, então, já temos algumas coisas boas para falar dessa nova geração de Pokémon. Se você não se importa em ficar sabendo antes de algumas novidades, vá em frente e confira o que temos aqui:



Team Magma



Team Aqua

Novos vilões

Dependendo da versão jogada, você encontrará vilões diferentes, cada um com seus próprios planos para conquistar o mundo. Em Ruby, a equipe Magma está tentando expandir seus domínios terrestres e, para isso, tem que capturar Graadon, um Pokémon lendário que salvou o mundo de uma tempestade catastrófica. Em Sapphire, a equipe Aqua quer inundar o planeta e transformá-lo num mundo aquático, capturando o lendário Pokémon aquático Kai'ooga.



Um novo começo

No começo do jogo (em Mishiro Town, na versão japonesa), antes de ir direto para seu monstrinho, você presencia o professor sendo atacado por um Pokémon selvagem. E você não pode pegar seu primeiro bicho sem a ajuda dele. Para salvá-lo, pegue uma das três feras que o professor estava carregando na bolsa que ficou para trás. Quando ele estiver a salvo, o Pokémon que você escolheu será aquele com o qual você começará o jogo.

Um novo mundo

Você esteve em Johto e viajou para Kanto nos games anteriores. Em Ruby & Sapphire há todo um mundo novo a ser explorado. E para ajudá-lo nessa tarefa, há um novo mapa chamado PokéNavi (abaixo). Você pode dar um zoom ou deixá-lo pequeno e, se você selecionar uma cidade, será capaz de ver se há um Centro Pokémon, loja ou ginásio por perto.



Um novo lugar para chamar de lar

Nos primeiros jogos Pokémon, você podia voltar para o seu quarto em sua cidade e guardar qualquer tipo de porcaria. Agora você pode ter até uma "base secreta". Se encontrar buracos numa colina deserta, por exemplo, pode fazer seu Pokémon cavar uma entrada e criar seu próprio esconderijo. Dá para colocar essa informação em outros cartuchos para que seu esconderijo apareça no jogo dos seus amigos e vice-versa.

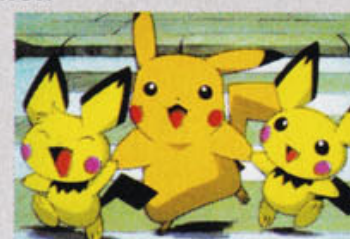


Um novo rival

Seu oponente, desta vez, é o filho do professor. É um menino ou uma menina? O sexo do seu rival número 1 será oposto ao seu. Então, se escolher ser um garoto, seu rival será uma garota (e vice-versa).

UM NOVO COMEÇO

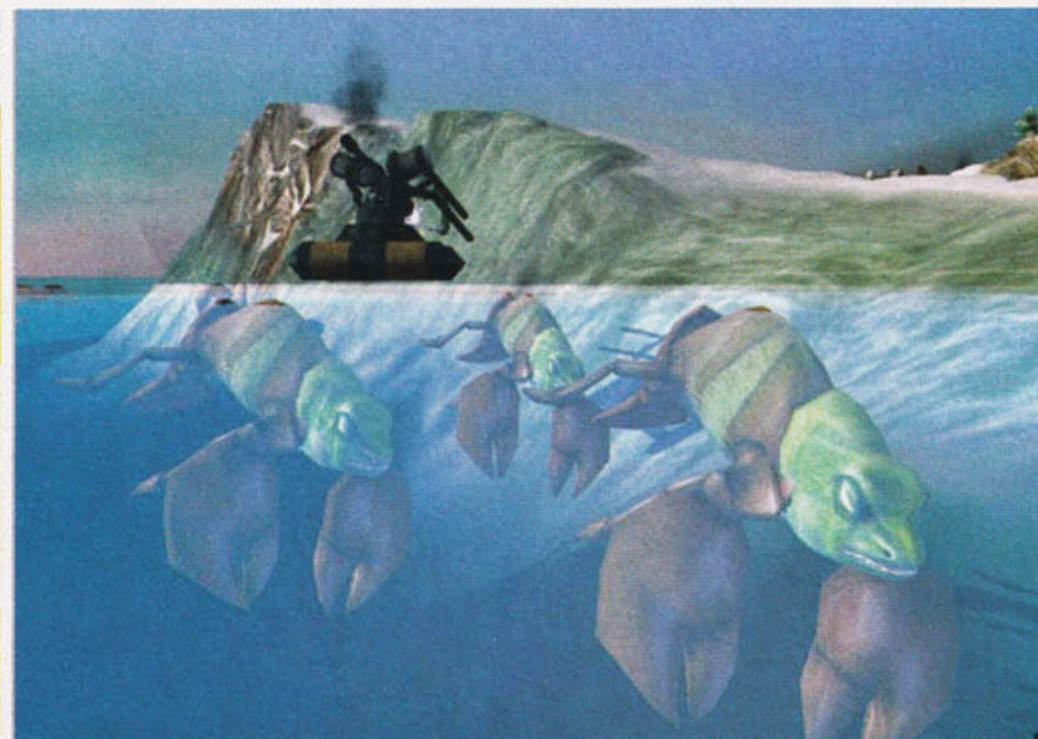
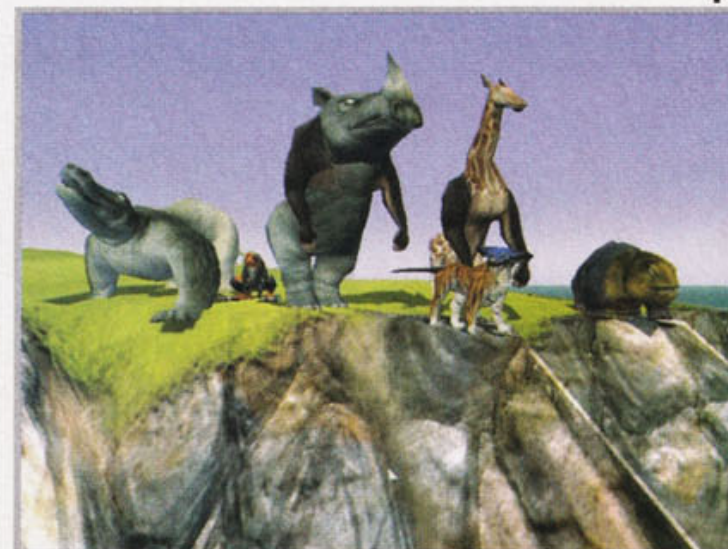
Infelizmente, a equipe de Pichus e Pikachus da fase 99 com a qual você detonava todo mundo em Pokémon Vermelho/Azul/Amarelo/Ouro/Prata e Crystal terá que ficar na prisão do cartucho. Você não pode trocar criaturas entre as versões do GBA e do GB/GBC, então, não há escolha a não ser reconstruir sua equipe na raça.



Impossible Creatures

Relic/Microsoft • Fevereiro de 2003

Baleias com pernas de gorila. Cavalos com asas de morcego. Elefantes com patas de aranha. Impossível? Não mais, graças aos estudos de manipulação genética que o perverso capitão Whitey Hooten conseguiu concluir. Claro que um cientista assim planeja o óbvio: dominar o mundo com seu exército de aberrações. Você encarna Rex Chance, o herói que acaba resolvendo enfrentar o maluco com suas próprias armas: os sintetizadores genéticos do vilão e monstros ainda mais estranhos. Use sua imaginação para inventar os cruzamentos, e faça até versões gigantes de seus bichinhos. O game terá quarenta animais, mas novos pacotes de expansão devem surgir em breve, talvez até aumentando o número de ilhas que servem como campo de batalha. O que é uma boa, pois é necessário levar em consideração a vegetação do terreno onde sua criatura irá viver. Imaginação e estratégia são os pontos chaves para deter Hooten e suas criações.



Command & Conquer: Generals

Westwood Studios • Fevereiro de 2003

E lá vem mais um Command & Conquer. Antes de torcer o nariz como muita gente faz para as séries que chegam ao seu 256º capítulo, saiba que este é um game totalmente novo. Generals está sendo desenvolvido pela mesma equipe responsável pelo ótimo Red Alert, e terá uma nova engine, modelos 3D bastante detalhados, e gráficos dos mais refinados, com destaque para o sistema de luz e sombras. As missões podem mudar de rumo de acordo com suas atitudes em batalha, e adição dos generais (que permite a construção de unidades e habilidades únicas para seu exército) cria interessantes novas possibilidades de estratégia. A interface do jogo também está totalmente alterada, o que contribui ainda mais para a sensação de estarmos jogando um game completamente diferente dos clássicos Command & Conquer.





MÃOS À OBRA!

Por Marcel R. Goto,
da EGM Brasil

Senhor prefeito, em janeiro de 2003 começa o seu quarto mandato. Sua equipe de consultores municipais já está reunida, o orçamento da cidade para o primeiro ano já está aprovado, e é hora de colocar a mão na massa. Escolha seu terreno, faça o zoneamento, providencie energia elétrica e determine os impostos. Lembre-se: se você construir, eles virão.

SimCity colocou a softhouse Maxis no mapa e transformou seu criador, Will Wright, numa celebridade mundial. Mesmo assim, nos últimos anos, a série esteve relegada a um segundo plano no catálogo da empresa. Não é para menos: enquanto *SimCity 3000* confundia os jogadores ao avançar a série em algumas áreas e retroceder em outras, *The Sims* se tornava o queridinho da imprensa e do público, a ponto de vender mais do que qualquer outro jogo na história do PC. Mas justamente quando *SimCity* parecia estar esquecido e ultrapassado pelo seu irmão mais novo, eis que em meados de 2002 a Maxis anuncia que uma nova versão estava sendo produzida, buscando dar novo fôlego à série, agradando aos fãs veteranos e atraindo novos jogadores com novidades surpreendentes.



O JOGO IMITA A VIDA

Os maiores gênios do mundo dos games deixam sua marca em todos os títulos que criam, não importando o gênero. Shigeru Miyamoto quer que os jogadores brinquem com os cenários de *Mario*, *Zelda* e *Pikmin*, valorizando sempre o elemento da descoberta e a criatividade da mecânica de jogo. Peter Molineux, criador de *Populous*, *Syndicate* e *Black & White*, deixa os jogadores livres para cumprir os objetivos da maneira que quiserem, mas as suas decisões morais determinam os rumos da história. Já Will Wright está sempre interessado em criar uma pequena simulação da realidade e testar a capacidade dos jogadores em administrar todo tipo de sistema, desde uma colônia de formigas (em *SimAnt*) até um edifício comercial (*SimTower*) e um parque de diversões (*SimPark*).

Wright também costuma basear seus jogos em teses acadêmicas e teorias científicas, como foi o caso com *SimEarth*, baseado na teoria Gaia sobre a vida na Terra, e o próprio *SimCity*, inspirado pelas idéias de Jay W. Forrester, do MIT, sobre a dinâmica sócio-econômica das cidades. Apesar de Will Wright não trabalhar diretamente em um *SimCity* desde a versão 2000, os novos jogos permanecem fiéis à sua intenção original: confrontar o jogador, no papel de prefeito, com uma simulação o mais realista possível das necessidades de uma cidade. Detalhes como energia elétrica, água encanada, ruas, policiamento... tudo está em suas mãos.

A estrutura básica do jogo é a mesma desde a primeira versão, lançada em 1987 para o Com-

modore 64. O que vem mudando de lá pra cá são os gráficos (cada vez melhores e mais detalhados) e o nível de controle que o jogador tem sobre o andamento das cidades. Tanto que um dos destaques de **SimCity 4** – feito sob medida para atrair os jogadores de *The Sims* – é a possibilidade de colocar um Sim para morar na sua cidade e agir como um tipo de ombudsman: ele irá apontar os problemas específicos de seu bairro, e contar as dificuldades que encontra no dia-a-dia, como excesso de violência, desemprego, trânsito ruim, etc. Uma das coisas mais divertidas neste novo jogo é acompanhar a vida do seu “cidadão virtual”. Mas *SimCity 4* tem muitas outras novidades a oferecer.

A CASA CAIU... MAS FOI BONITO!

Tome como exemplo as catástrofes naturais. Elas estão mais fáceis de controlar e chegam até a ser úteis, se é que um prefeito pode dizer isso. Você pode determinar a rota de um furacão (e fazer carros e vacas voarem pelos ares), o local de queda de um meteoro e o surgimento de um vulcão, cuja cratera pode até se tornar um ponto turístico, por que não? Outros detalhes interessantes são os animais selvagens que podem ser colocados nas áreas florestais do mapa, e a volta do editor de terrenos, ausente em *SimCity 3000*. Mais prático do que nunca, e tirando proveito do poderoso engine 3D deste jogo, o editor permite a criação de mapas altamente detalhados. As irregularidades dos terrenos são bem realistas, nem de longe lembrando os tabuleiros geométricos de antes. E a própria cidade se adapta ao relevo, dando bastante

variedade aos cenários.

Como você pode ver pelas imagens nestas páginas, os gráficos de *SC4* estão com uma quantidade incrível de detalhes. Usando o nível máximo de zoom, é possível observar o andamento da vida na cidade, como crianças indo para as escolas e o fluxo do trânsito. E nada disso é aleatório: se você colocar as zonas comerciais e industriais longe das residências, vai poder observar uma quantidade enorme de carros indo para o trabalho de manhã e retornando à noite, causando a famosa “hora do rush”. O ciclo dia/noite, aliás, é mais uma das sutilezas que a Maxis acrescentou para enriquecer o clima do jogo (veja o box).

Outro detalhe interessante está na evolução da própria cidade. Nos jogos anteriores, quando a economia de um lugar ia mal, as construções eram substituídas por outras menores e mais pobres, e quando a situação melhorava, prédios maiores surgiam. Aqui, os prédios são mais permanentes: é sua decoração que flutua com a economia. A pintura do prédio escurece, as ruas ficam mais sujas e cartazes são colados nas paredes, mas quando a região se recupera, tudo fica mais limpo e sofisticado.

Todos esses detalhes não vêm de graça. *SC4* exige um computador bastante robusto, com placa aceleradora 3D, uma CPU veloz e muita memória RAM. Os recursos da sua máquina serão usados intensivamente para simular todos os aspectos da vida na cidade e para construir os mapas, que usam de quatro a dez vezes mais polígonos e texturas do que qualquer *Quake* ou *Unreal Tournament*. Ape-

DIA E NOITE

Além da quantidade absurda de detalhes gráficos, *SimCity 4* mostra variações no cenário conforme o dia passa e os habitantes realizam atividades diferentes. Crianças vão para a escola de manhã, as pessoas vão e voltam do trabalho, e as luzes da cidade se acendem durante a noite. É um toque que não influencia diretamente o jogo, mas aproxima o jogador da cidade que ele criou e oferece um feedback visual de como anda a vida de seus habitantes.





sar de parecer um jogo 2D, tudo em *SimCity 4* é feito com polígonos, dos prédios aos menus. A diferença em relação a outros jogos é que aqui a visão é limitada a poucos ângulos, com níveis de zoom diferentes.

GARÇOM, O MENU, POR FAVOR

Outro detalhe importado de *The Sims* é a interface, mais limpa e fácil de usar. Quem jogou as versões anteriores de *SimCity* deve se lembrar da floresta de botões que atulhavam a tela. Isso é coisa do passado: agora há botões principais que abrem “modos” diferentes, com as funções de prefeito, de controle das catástrofes entre outras.

Como a regra desta quarta versão parece ser simplificar a vida do jogador, livrando-o do aborrecimento de executar tarefas repetitivas sem facilitar demais o jogo, algumas funções básicas foram automatizadas. Por exemplo, sempre que você criar uma zona, a CPU vai se encarregar de construir as ruas e formar os bairros. Também não é mais necessário colocar postes nem encanamento, já que luz e água agora são conectados por zona. Esses últimos funcionam perfeitamente, mas a formação de ruas ainda precisa de alguns ajustes – nem sempre elas saem retas ou se encaixam entre si.

O jogador também está de mãos livres para criar o tipo de cidade que quiser. Uma das maiores críticas a *SimCity 3000* era que a dinâmica do jogo favorecia demais a criação de grandes metrópoles, e tornava muito difícil a manutenção de uma pequena comunidade. Essa mania de grandeza foi totalmente abolida em *SimCity 4*. Agora é possível equilibrar as contas da sua cidade mesmo que ela seja um pequeno centro agrícola, e o jogador pode escolher o tipo de desenvolvimento que quiser. E mais: como várias cidades podem ser interligadas, você pode criar uma “cidade-dormitório” só com zonas residenciais, e as pessoas vão

trabalhar na cidade vizinha, também controlada por você. A especialização de cada centro urbano e o sistema de regiões abre inúmeras possibilidades para os jogadores, e é um elemento inédito na série. Cada região pode abrigar até 64 cidades, que interagem entre si, suprimindo as necessidades umas das outras.

SimCity 4 é um salto tão grande com relação à versão anterior quanto *SC2000* foi para o jogo original. Esta versão traz de volta os melhores recursos da série, dá uma grande renovada na interface e facilita a execução de certas tarefas. O uso dos Sims como consultores e a integração de diversas cidades expande o conceito do jogo em diversos níveis, provavelmente influenciado de *SimsVille*, um jogo cancelado da Maxis que seria um meio termo entre *SimCity* e *The Sims*.

O lançamento estava planejado inicialmente para o final de 2002, mas a Maxis decidiu adiá-lo para janeiro de 2003, a fim de conseguir alguns ganhos na performance do jogo e eliminar os últimos bugs. Com isso, espera-se que *SC4* rode aceitavelmente num Pentium III de 500MHz, desde que algumas opções gráficas sejam desabilitadas. E para nós brasileiros, mais uma boa notícia: o game estará todo localizado, com menus e elementos de jogo em português.

Já se vão mais de dez anos desde o primeiro *SimCity*, e muita coisa mudou a partir de então, inclusive o próprio jogo. Com esta nova versão, ele volta a ser um dos simuladores mais complexos e empolgantes do mercado, e um título imperdível. Mesmo que suas pretensões políticas só durem enquanto você estiver em frente ao micro. 🐜



A HISTÓRIA DE SIMCITY

SIMCITY (1989)



O jogo no qual tudo começou já trazia todos os elementos que caracterizam a série: zonas comerciais, residenciais e industriais, impostos, gerenciamento de energia... mas os gráficos ainda eram primitivos, com visão superior. Um clássico e um jogo totalmente revolucionário para a época, tanto que rendeu uma matéria na revista Time e influenciou criadores como Sid Meyer, de *Civilization*.

SIMCITY 2000 (1993)



O primeiro remake do jogo traz mudanças radicais: perspectiva isométrica, gráficos bastante melhorados, densidade no zoneamento, etc. Para os jogadores que conseguissem criar uma verdadeira metrópole, um brinde especial: os Arcologies, gigantescos edifícios auto-sustentáveis que praticamente selavam o sucesso da sua cidade.

SIMCITY 3000 (1999)



Este jogo enfrentou diversos problemas de produção, que acabaram se refletindo no produto final. Inicialmente, *SC3000* deveria ser completamente 3D, mas as máquinas da época não tinham a menor condição de mostrar os gráficos detalhados que o jogo exigia. Quando a Maxis foi adquirida pela Electronic Arts, o jogo recomeçou do zero, voltando a ser 2D. As principais mudanças estão no tamanho do mapa, quatro vezes maior do que o de *SC2000*, e nos novos edifícios.

Nos EUA, quando se compara o salário médio de um designer de games (mais de US\$ 6.300 mensais) com o de uma pessoa formada em administração (quase US\$ 4.200 por mês), dá para perceber por que as matrículas nos cursos ligados à primeira função estão crescendo. Para se manter atualizadas, algumas escolas de renome, como a Universidade de Georgetown (perto de Washington D.C.), começaram a oferecer cursos na área de produção de videogames. Aqui, selecionamos os cinco melhores cursos no exterior:

5. Academy of Interactive Entertainment • www.aie.act.edu.au

A Academia do Entretenimento Interativo é conhecida por seus programas de graduação em modelagem computadorizada e animação de games. O único problema é que fica bem longe, na capital australiana, Canberra.

Brincando de Deus

— Por Damon Brown e David Kushner, da EGM EUA
Colaborou Rob Bernstein

‘Designer de Games’ é um título que a maior parte dos leitores da EGM gostaria de ter impresso em seu cartão de visitas. Então, veja tudo o que você precisa saber para que seu sonho se transforme em realidade

É meio-dia no escritório da Insomniac, a hora do estouro da boiada na empresa responsável pelo desenvolvimento de *Ratchet & Clank* (PS2). Mas o lugar está em silêncio. As pessoas que desenvolvem os jogos debruçam-se sobre as mesas. As persianas estão fechadas para impedir que o sol da Califórnia reflita nos monitores de TV. Algumas pistolas de brinquedo, daquelas que atiram dardos e bolas de plástico, repousam nas prateleiras à espera de uma batalha espontânea que pode nunca acontecer. Existe uma boa razão para tanto silêncio: *Ratchet & Clank* deve ser entregue à produtora Sony Computer Entertainment of America em poucos dias.

E se o jogo pretende atender às expectativas, é melhor que cada um faça o seu trabalho direitinho, até os últimos detalhes. Enquanto isso, uma galinha enche a tela de Peter Hastings, um dos três irmãos Hastings que trabalham como programadores na Insomniac. Hastings e o diretor de design, Brian Allgeier, estão testando os efeitos do Morph-O-Ray, uma arma que transforma robôs inimigos em penas desvairadas. “No começo, eu queria uma arma que os transformasse em torradeiras”, diz Hastings, “mas galinhas são mais divertidas”. É, esse cara tem trabalho bacana – que você também pode ter, se prestar atenção às nossas dicas. Você deve ouvir agora e acreditar em nós mais tarde: o primeiro passo para conseguir um emprego de designer de games é saber trabalhar em equipe. “Todo mundo aqui contribui para a versão final do jogo”, Allgeier diz. “Eu sou apenas um funil para todas as idéias.”

A evolução de um emprego dos sonhos

No mundo do desenvolvimento de games, parece que todo mundo quer ser designer. Mas

muita gente parece não saber o que, de fato, significa exercer essa função. Se você perguntar a quem joga, a maior parte das pessoas vai dizer que o designer é a pessoa responsável pela “visão” do jogo. Aquele cara que fica deitado sonhando com a próxima aventura ou tiroteio de que a nação do joystick irá desfrutar. A verdade é que ser designer de games significa muito trabalho. Ele é quem supervisiona o processo de desenvolvimento como um todo, incluindo a arte, a programação, o design dos níveis, das missões e tudo mais. Geralmente, o designer-chefe é a pessoa que criou o conceito do jogo. Quando se fala de designers, é inevitável vir à cabeça alguns nomes: Shigeru Miyamoto, designer de *Mario*; Hideo Kojima, designer de *Metal Gear Solid*; Will Wright, designer de *The Sims*. Esses são os “Spielbergs” da indústria dos games, as pessoas cujo nome, por si só, consegue hipnotizar legiões de jogadores fazendo com que entreguem todo o dinheiro que juntaram fazendo trabalhos temporários durante as férias de verão. Mas esses caras são a exceção à regra. Os dias de

4. The Art Institutes • www.aii.edu
Mestrado nas artes de contar histórias, desenhar níveis e animação com inteligência artificial, além de bacharelado em design e arte de games. A escola tem cursos online e vários campi espalhados pelos EUA.

3. Full Sail • www.fullsail.com
Localizada em Winter Park (Flórida – a apenas 20 minutos da Disney World), a Full Sail oferece graduação em design de games – no programa estão o C++, modelagem em 3D e movimentação dos personagens.

2. University of Advancing Technologies • www.uat.edu
Inscreva-se na Universidade de Tecnologias Avançadas em Tempe, Arizona, e você receberá uma educação fora de série no que diz respeito às artes multimídias – e a garantia de 200 dias de sol por ano.

1. DigiPen • www.digipen.edu
Considerando-se o ranking das escolas para games, o campus em Redmond, Washington, orgulha-se de seu curso de bacharelado em ciências, cuja duração é de quatro anos.

“deus dos games” único já eram. Na década de 80, quando a indústria estava apenas esquentando os motores, um jogador podia simplesmente se postar na frente de um computador Commodore 64 ou Apple II e fazer um jogo inteiro do começo ao fim: parte gráfica, som, programação... tudo o que era necessário. Mas à medida que os jogos foram ficando mais complexos, as exigências também cresceram. Hoje, um jogo pode custar até US\$ 5 milhões para ser produzido, e o tamanho da equipe pode passar de dezenas de pessoas. É o que explica Chad Findley, designer-chefe de *Tony Hawk's Pro Skater*, da Neversoft: “É inconcebível ter apenas uma pessoa responsável, já que os jogos estão ficando enormes”. O futuro, portanto, tem a ver com trabalho em equipe – equipes de profissionais trabalhando juntos para produzir mundos virtuais convincentes. E como as equipes não param de crescer, isso significa que há mais lugar para gente como você.

Ferramentas do negócio

É por isso que uma empresa como a Insomniac serve de modelo para qualquer pessoa que queira ganhar a vida como designer de games. Essa abordagem tem sua origem nas raízes da empresa, quando o presidente e diretor Ted Price, de 34 anos, resolveu entrar no negócio dos games. “Eu fazia toda a parte artística, o som e a música”, conta. “Al (Allgeier) fazia a programação gráfica, e Brian (Hastings) cuidava dos inimigos. Desde o começo, o design era feito em conjunto.” Hastings é programador de formação, o que faz com que ele seja o cara a consultar quando é preciso descobrir o que é possível fazer em termos técnicos. Quando um designer não é programador – ou não tem experiência prática na tarefa –, pode se deparar com situações delicadas. Depois de *Ratchet & Clank* já estar bem encaminhado, Allgeier teve a idéia de encenar um combate em um trem em movimento. “Eu queria fazer com que a cena parecesse fosse retirada de um filme de ação”, ele diz. “Achei que seria razoavelmente simples.” Mas por causa do movimento específico que a

situação exigia, a realização transformou-se em, como coloca Allgeier, “um pesadelo de programação”.

É por conta disso que tanto Allgeier quanto Price recomendam que aspirantes a designer enfiem-se de cabeça na santa trindade das habilidades necessárias aos games: programação, arte e produção. Devido ao fato de o design ser tão colaborativo, a pessoa que lidera o processo frequentemente precisa interagir com todos os membros da equipe, assegurando-se de que coisas como o desenrolar da história e o desenvolvimento dos personagens sejam sempre coerentes. Allgeier conta que, quando começou, ele – assim como muitos jovens que desenvolvem jogos – sofreu com alguns conceitos errôneos que tinha a respeito de como é feito o design de um game... “Eu achava que um designer fazia um projeto, colocava-o na máquina de arte e programação, e o jogo simplesmente acontecia”, lembra. “Eu me surpreendi quando descobri que um designer de games precisa se assegurar de que o design funciona e, se não funcionar, precisa resolver o problema em um estalar de dedos. Sempre há milhares de detalhes que precisam ser observados. Apesar de você planejar tudo direitinho, sempre tem um monte de coisas que não funcionam bem.” É tarefa do designer-chefe correr de um lado para o outro no escritório para ter certeza de que tudo está consertado. Neste exato momento, o que precisa ser consertado no escritório da Insomniac é o Morph-O-Ray. Na mesa de Peter Hastings, Allgeier está submetendo a arma ao teste crucial: transformar o robô em uma galinha e, em seguida, apagar essa mesma galinha. Mas, quanto mais rápido ele atira nas asas da ave, mais diminui sua própria vida. Allgeier levanta uma sobrancelha enquanto assiste à manobra. “Então, eu me prejudico quando atiro numa galinha?”, pergunta. Hastings, inventor do raio galináceo, responde: “Não se preocupe, dá para mudar isso”. O design do Morph-O-Ray é dele, apesar de tudo. E ele não vai permitir que nada arreie suas penas.

▼ Garoto de futuro: Peter Hastings, da Insomniac, é da nova geração de game designers. Ele é um programador por título e formação, mas colaborou muito no design de games como *Spyro the Dragon* (PSOne) e *Ratchet & Clank* (PS2).



O bê-á-bá do design de jogos

Os primeiros passos para o aspirante a designer

Para se tornar um designer de games, é preciso ter uma personalidade que combina um rock star com um projetista de foguetes. Você precisa ter perspicácia suficiente para imaginar um mundo virtual surpreendente e robusto, e a noção técnica para saber o que é preciso para fazer com que funcione. “Bons designers têm um bom equilíbrio entre os lados direito e esquerdo do cérebro”, diz Ted Price, da Insomniac. Quer saber um pouco mais do que é necessário para chegar lá? Leia abaixo algumas dicas para vencer no mundo competitivo do design de games:

Jogue muito, de forma inteligente

Não é nenhuma novidade dizer que a melhor maneira de aprender a fazer design de jogos é jogando. Muito. Mas não estamos falando de roubar um bilhão de carros em *Grand Theft Auto*. “Pense nos jogos de que você não gosta e reflita por que”, aconselha Chad Findley, da Neversoft. “Por exemplo: ‘esse jogo aqui não é legal porque os controles não funcionavam e os inimigos não parecem reais’.” Brian Allgeier (da Insomniac) concorda que tudo depende de como você encara a experiência. “É preciso ter olho analítico”, diz. “Desmembre o jogo e tente entender como foi construído, qual foi a filosofia do design. Você precisa saber desmontar uma coisa para saber montá-la.”

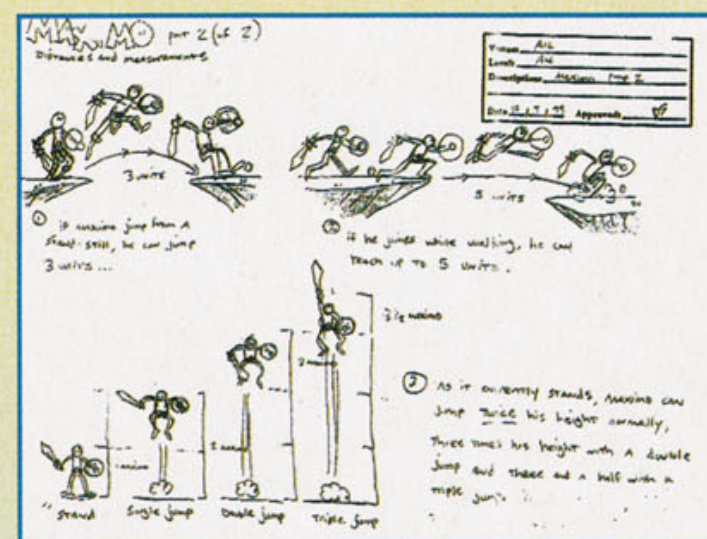
Complete seus estudos

A era dos designers de games sem nível superior parece estar com os dias contados, à

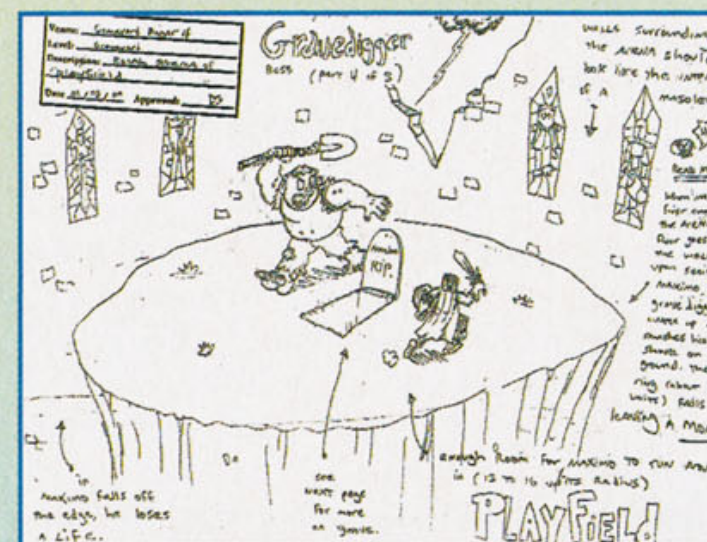
medida que cada vez mais faculdades – desde a DigiPen, em Washington, até a Full Sail, próximo a Orlando, passando por cursos brasileiros – oferecem programas de desenvolvimento de jogos. Allgeier recomenda que os estudantes não passem batido pelo básico: designers de games devem ter, pelo menos, uma noção de todos os aspectos do negócio. Isso significa fazer cursos de programação, de arte e de algum aspecto de literatura que estude os elementos da narrativa. “É bom ser rodado”, ele diz.

Demonstre suas habilidades

A pegadinha do negócio de projetar games de console é que não dá para montar um jogo, a não ser que você tenha um sistema de desenvolvimento de jogos especial (e caro). E não dá para ter um sistema de desenvolvimento de jogos a não ser que você já esteja projetando jogos profissionalmente. O que fazer? Elabore um “mod”, uma versão modificada de um jogo para PC que já existe. Sucessos clássicos como *Doom*, *Quake* e *Half-Life* geraram comunidades vibrantes de futuros designers que usam as ferramentas de software grátis dos jogos para criar seus próprios títulos. Alguns dos criadores de jogos de maior sucesso começaram exatamente assim – fazendo mods e os enviando junto com seus currículos. Você também pode transformar a atividade de elaborar jogos em seu passatempo e fazer um jogo-demo (continue lendo para ter dicas sobre esse assunto).



Nas HQs: essas ilustrações são parte de idéias de *Maximo*, da Capcom, e mostram que não um bom roteiro não precisa de milhares de páginas de texto bobo. Ser um pensador visual é algo fundamental para um bom designer

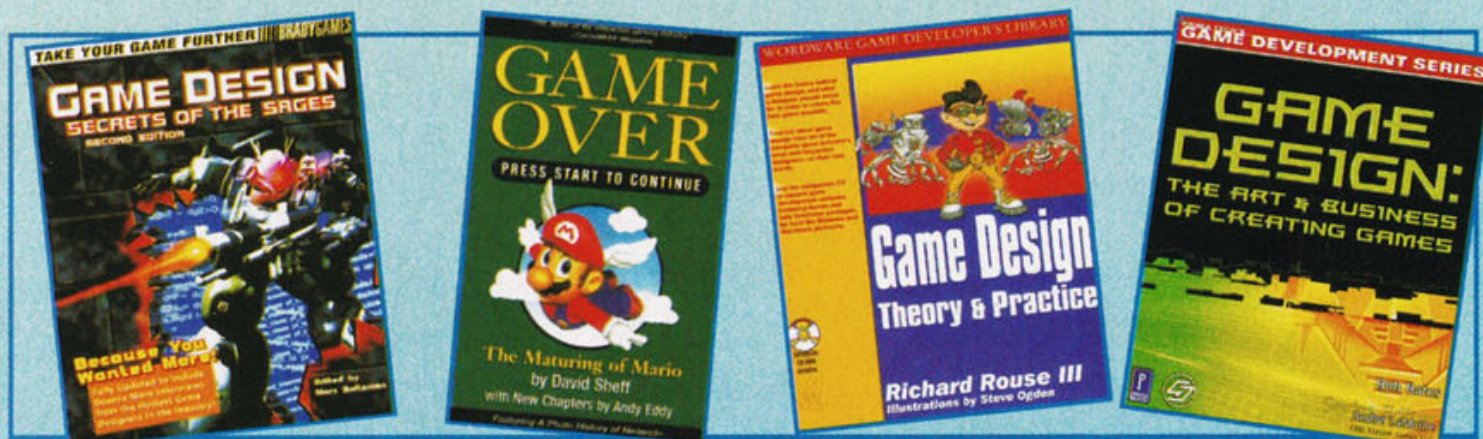


Apresente um roteiro por escrito

Um roteiro de design é basicamente um rascunho do seu jogo, detalhando tudo, desde os personagens até as armas, dos inimigos aos níveis. Apesar de alguns designers terminarem jogando seus roteiros iniciais no lixo, no momento em que o jogo começa a ganhar vida própria, os profissionais sabem que é crucial (principalmente quando se lida com editoras renomadas) colocar suas idéias no papel. Para aqueles que não se sentem seguros no assunto, uma boa dica é visitar o site Game Design Documents (www.ihfsoft.com/index.htm), que é todo dedicado a essa tarefa.

Saia batendo às portas

Já que é mais fácil começar a trabalhar em uma empresa de games já existente do que abrir a sua própria, saia à rua com seu mod ou demo na mão e comece a procurar um emprego. As melhores oportunidades no exterior podem ser encontradas em dois sites: www.gamejobs.com e www.gamedev.net. Ambos contêm mais artigos para aspirantes a designers do que se pode imaginar e – mais importante – os dois têm amplas listas de classificados de empregos. No Brasil a oferta ainda é pequena, e você, certamente, terá que bater em muito mais portas.



ENFIE O NARIZ NOS LIVROS

Se sabedoria é poder, recorra a estes livros para ficar por dentro da arte de fazer jogos: *Game Design: Secrets of the Sages*, de Marc Saltzman – uma bela visão geral do básico em design. *Game Over*, de David Sheff – um exame detalhado a respeito de como Nintendo chegou a ser o que é hoje. *Game Design: Theory & Practice*, de Richard Rouse III – um passo a passo do processo de desenvolvimento de jogos que se destaca por entrevistas excelentes e análises profundas de jogos. *Game Design: The Art & Business of Creating Games*, de Bob Bates – dá uma geral sobre toda a indústria dos games, incluindo licenciamento, marketing e gerenciamento de equipes.

Não sabe distinguir um programa do outro? Clique aqui para achar as respostas...

www.game-developer.com

Uma ferramenta de busca poderosa para encontrar artigos a respeito do desenvolvimento de games.

www.flipcode.com

Um site cheio de tutoriais abrangentes e informações para codificadores de jogos de nível avançado.

www.programmersheaven.com

Fontes de informação para as principais linguagens de programação. dir.yahoo.com/recreation/games/computer_games/programming Uma lista extremamente longa de sites a respeito de programação de games.

Faça seu próprio design de games

Três maneiras de bancar um ser divino só de farra

Não gosta de trabalhar em equipe? Não liga a mínima para fazer carreira no design de jogos? Sem problema. A arte de fazer games de maneira amadora é um passatempo que tem cada vez mais adeptos, com diversos pacotes de software específicos para isso, que facilitam a construção de games. E a melhor parte é que você só se envolve na tarefa o quanto desejar, dependendo do tempo (e do dinheiro) que você tem disponível. Escolha um dos poderes abaixo para se encaixar...

Divindade menor

O jeito mais rápido de começar é adquirindo um kit de desenvolvimento de jogos. Esse tipo de ferramenta funciona com menus e ícones do tipo "pull down" (quando você clica em um item, aparecem vários outros embaixo), de modo que você possa se con-

centrar no design e não na programação. A Agete tem a série RPG Maker para PSOne e, a partir de 2003, para o PS2 também, permitindo-lhe criar seu próprio *Final Fantasy*. Ambos são surpreendentemente complexos e flexíveis. E não ignore extras como o editor de *Tony Hawk's Pro Skater 4*. Você pode adquirir um considerável know-how em design de games simplesmente criando a pista de skate mais radical do bairro. Se você possui um bom PC e quer se aprofundar um pouco mais, vai encontrar um monte de softwares gratuitos para fazer jogos, incluindo o Adventure Maker 3.0 (www.adventuremaker.com), o DC



Quer fazer um FPS bem doido como nosso amigo *Pencil Whipped* aqui? Acesse www.pieskysoft.com e compre o software que torna isso possível

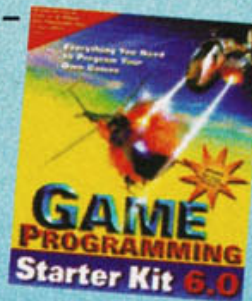
Games Toolkit (www.dcgames.com), e o Project Fun, da DigiPen (www.projectfun.digipen.edu). Todos esses pacotes permitem criar jogos cheios de gráficos, sem que você precise aprender as linguagens complexas de programação.

E se o seu jogo não requer programação, isso não quer dizer que seu produto vai ser sacal. Pegue, por exemplo, o jogo *Pencil Whipped*. Ele foi criado com o Game Creation System, da Pie in the Sky (custa cerca de US\$ 70). Apesar do software ser capaz de criar apenas games de tiro em primeira pessoa, esse pacote é uma boa ferramenta de treinamento para qualquer um que queira iniciar na área. "Se você fosse fazer esse tipo de codificação do zero, certamente precisaria de uma enorme equipe para desenvolver o jogo", diz Lonnie Flickinger, criador do *Pencil Whipped*. "Demoraria muitas e muitas horas, até mesmo anos."

Filho de Zeus

Se você tem tempo e uma bufunfa extra, o pacote certo para você é o da Sony. No último mês de maio, a empresa lançou um kit em edição limitada que permite a quem tem um PS2 utilizar o sistema operacional Linux para criar jogos. Ele custa US\$ 200, mas você também vai precisar de um monitor VGA (que custa outros US\$ 200). Confira o site

oficial – playstation2-linux.com – para uma ampla seção de perguntas e respostas e um monte de outros detalhes (em inglês). Em termos de PC, existem opções que requerem programação, mas que são, aos novatos, um bom ponto de partida. Uma boa opção é o Game Programming Starter Kit 6.0, da PTG Software (US\$ 50), que vem junto com o Visual C++ 6.0, da Microsoft, para programação, o 3D GameStudio Standard 5.12 para design de níveis e o livro "Game Design: Secrets of the Sages" para alimentar a mente. Mas saiba que nada disso é coisa de criança. Tanto o pacote Sony-Linux quanto os kits de jogos para PC exigem paciência, atenção e tempo. No entanto, esses pacotes vêm com literatura de fácil entendimento



para ajudá-lo a fazer o trabalho sujo. Por exemplo, o pacote Sony-Linux vem com procedimentos já especificados que fazem com que seja mais fácil usar os efeitos de 3D.

Um cara onipotente

Agora vamos falar de coisa pesada – codificação de PC não é para quem não tem experiência prévia em programação de computador ou que não está pronto para fazer bastante pesquisa. O resultado do seu trabalho árduo é controle: você será capaz de dar um pouco mais de velocidade e de manipular melhor as imagens do seu jogo. Você também tem um montão de opções. Pode escolher o caminho do freeware com pacotes como o DJGPP C/C++ (www.delorie.com/djgpp), que funciona bem com a coleção de softwares para games Allegro (www.talula.demon.co.uk/allegro). Ou você pode adquirir os famosos Microsoft Visual C++ (cerca de US\$ 110) ou Borland C++ (a partir de US\$ 70), ambos bem explicados em vários livros a respeito de programação para jogos. A C e a C++ são as linguagens de jogos mais utilizadas, mas você pode usar a linguagem que quiser – Visual Basic, Pascal, JAVA, etc. –, desde que consiga concluir o serviço.

Acima de tudo, divirta-se!

Visite os websites recomendados no topo da página para conhecer melhor as opções de programação. E quando você estiver acordado às três da manhã tentando eliminar do seu jogo fresquinho o mais novo bug que descobriu, tenha consciência de que há centenas de milhares de outras pessoas fazendo exatamente a mesma coisa, naquele exato momento. Bem-vindo ao clube.



Games feitos em casa como *Timba* (esq.) e *T'ALVI* (dir.) foram criados usando o *Adventure Maker*, que é perfeito para jogos no estilo *Myst*



Os 9 Games Mais Safados Da História

(E mais um tão safado, que nós nem podemos falar)

Por Seanbaby, da EGM USA

Foto: Sarra Fleur

TURMINHA SUJA

Procure esses ícones para medir o tamanho da sujeira em cada jogo.

ISTO SERIA O QUE ESTOU PENSANDO?



SOMENTE NO JAPÃO



TARADOS PIXELADOS



NUDEZ FRONTAL TOTAL



DEIXA O SEXO MENOS INTERESSANTE



SOMENTE PARA PERVERTIDOS



MELHOR QUE VIAGRA



UM CLÁSSICO DA SAFADEZA



Quer presentear os amigos que foram bonzinhos? Vá ler outra matéria, santinho! Agora é hora de – oba! oba! – ser safado. E se você acha que games recentes como *BMX XXX* ou a série *Grand Theft Auto* são os primeiros títulos a pegar pesado, aperte o cinto, coroinha. Pinturas rudimentares mostram que desde o tempo do antigo Egito, o homem primitivo misturava pornografia com *Zaxxon*. Esta matéria, escrita depois de meses de dolorosa pesquisa, classifica os nove (e mais um) títulos mais safados da história. Não importa a idade ou obscuridade do game, nem o fato de ele ser não-licenciado ou importado, se estiver escondido atrás do balcão de uma loja de games para os criminalmente insanos: você o encontrará aqui. Atenção: algumas das coisas discutidas nesta matéria podem confundir e amedrontar jovens leitores ou pessoas que levam uma vida regrada. Se você se enquadrar em uma dessas categorias, por favor, pare de ler e pule para qualquer um dos reviews de games em que se explode cabeças de alienígenas com um lança-mísseis. A leitura

desta matéria exige maturidade e mente aberta, por isso, não vá dar parte à polícia sobre a imundície que Satanás enfiou em sua revista de videogames. Por outro lado, não é porque este artigo exige maturidade para ser lido que exigiu maturidade para ser escrito. Não estamos fingindo que isso que você está segurando nas mãos é mais do que um imaturo, desencanado, engraçado e assustador olhar nos games em sua forma mais suja (e esperamos que tudo o que você esteja segurando seja esta revista). Cada game recebeu uma classificação de erotismo, calculada por quem entende, que descreve as probabilidades de você passar de frio e sonolento para ardente de desejo enquanto estiver jogando. E embora a maior parte da jogabilidade desses títulos envolva conteúdo sexual, a maioria do material pornográfico precisa ser destravado. Essa é a razão pela qual todos os games também receberam uma pontuação de acordo com o “Desafio de Nudez”, que descreve o trabalho que você e seu joystick terão antes de ver o show.

9. Bubble Bath Babes



Nintendo Entertainment System



Amiguinha das bolhas, você teria mais chance de conseguir garotos para sua banheira se depilasse esses horríveis pêlos azuis debaixo do seu braço...

Certo dia, um game designer estava jogando *Tetris* e disse “E se eu jogasse esse tipo de jogo, mas, ao mesmo tempo, olhasse umas gorduchas?” E assim nasceu *Bubble Bath Babes*. É bem parecido com *Tetris*, mas com mulheres nuas na tela. Se você se sair bem, o game mostra imagens de mulheres cercadas por flores e berrando em meio a bolhas de sabão. Por exemplo, uma guria de biquíni grita: “Muito bem, gostosão! Quer me cobrir de espuma?” Se isso não te deixar a fim de sexo e *Tetris* ao mesmo tempo, você é um robô.

Erotismo: 2

Quando uma mulher mal renderizada e que não consegue falar direito tenta seduzir alguém com trocadilhos sobre bolhas de sabão, isso pode ser considerado uma batalha difícil, não importa o quão atraente ela seja. Ela pode estar alegremente lavando seu carro com um grupo de garotas de topless,

mas quando as palavras “Estoure minha bolha agora! Aposto que posso fazer as suas explodirem!” saírem da boca da moça, você provavelmente estará muito ocupado fugindo para se preocupar com alguém que quer explodir bolhas.

Desafio de Nudez: 7

A cada duas fases, o game exibe uma imagem de uma mulher cada vez mais nua fazendo comentários cada vez mais insanos sobre sabão e os genitais dela. O problema é que antes que você possa ver carne de verdade, os níveis vão ficando quase impossíveis de serem vencidos. Na realidade, chegar ao ponto em que você vê nudez de verdade requer reflexos rápidos e um nível tão alto de coordenação viso-motora que é melhor você tentar ver alguma coisa no canal Playboy.



8. Strip Fighter 2



TurboGrafx-16



Como você pode notar, vencer as lutas garante os louros da vitória: peitões

Se todos os lutadores de *Street Fighter II* fossem mulheres e o game fosse um lixo, você teria *Strip Fighter 2*. Nele, várias caratecas disputam uma espécie de torneio de luta no qual o prêmio é ver imagens de mulheres nuas. As guerreiras vêm de cenários e culturas variadas, mas todas estão ligadas por uma antiga técnica de artes marciais que envolve as garotas mostrando as calcinhas umas para as outras.

Erotismo: 3

Todos estamos acostumados a ver mulheres seminuas em games de luta, por isso, nada em *Strip Fighter 2* vai te deixar taradão até que você veja uma foto de uma garota pelada. Mas é aí que as coisas ficam feias. Antes que a câmera baixe para o corpo estrategicamente borrado da garota, você vê uma pálpebra colada em cima de um dos olhos dela e depois, ela some. Não sabemos se você já viu uma garota piscar sem mexer o rosto, mas isso parece menos um flerte e mais uma boneca que está prestes a ganhar vida e matar você.

Desafio de Nudez: 7

Você só ganha as fotos de "muié pelada" se vencer o game no nível Hard. Mas o controle de *Strip Fighter* é tão ruim que é difícil dizer qual garota você está controlando. Muitas vezes, você nem percebe que perdeu até notar que nenhuma imagem de mulher pelada foi mostrada.



7. Burning Desire



Atari 2600

Em *Burning Desire*, você faz o papel de um salvador da pátria que resgata uma mulher de canibais que a amarraram a um pedestal em chamas. Você se pendura em um helicóptero e derruba líquidos no fogo com uma das duas coisas em forma de vara que saem de sua pélvis. Preferimos pensar que a vara que esguicha as chamas é uma mangueira de incêndio, mas já que este é supostamente um game "adulto", é melhor a gente começar a sentir nojo.



Evidentemente, nenhum resgate ousado com mangueiras envolvidas está livre de um final dos mais sexuais... que infelizmente não podemos mostrar aqui

Erotismo: 1

Depois que, lentamente, gota a gota, apagar o fogo que está cozinhando a mulher viva, você é abaixado até ela. Ela agarra com a boca a vara que não foi utilizada anteriormente e a segura com os dentes enquanto você voa para longe. Solucione o mistério que os péssimos gráficos nos apresentaram e você perceberá que algo doloroso e não-erótico está acontecendo na tela. Além disso, seu personagem parece ter o dobro da quantidade normal de órgãos reprodutivos: um é uma manivela e o outro é um extintor de incêndio. Quaisquer que sejam as fantasias que este game esteja tentando criar, boa sorte em ficar tarado com alguma delas.

Desafio de Nudez: 2

O resgate é simples, mas sua única recompensa é uma pequena animação de uma mulher monstrenga mostrando um pouco de gratidão a você e à sua "corda de segurança", e que você corre o risco de perder se piscar. Depois, só para mostrar o quanto ela é esperta, essa dondoca leva cerca de três segundos para encontrar o caminho de volta para o local do salvamento e começar tudo de novo.

6. The Yakyuen Special • Sega Saturn



Obrigado, Japão



Um outro ângulo que mostra melhor a ousada coreografia

Em *The Yakyuen Special*, você escolhe entre um grupo de garotas que vão de bonitinhas a bestiais. Depois de fazer sua escolha, a garota aparece na tela (ao lado de uma tabela com o nome, medidas e idade) e o cumprimenta educadamente. Aí você joga joh-ken-poh com ela, que vai tirando uma peça de roupa cada vez que você ganha. Bem simples, certo? Eis a parte estranha: sempre que remove algo, a garota participa de um vídeo de dança – mas não é nenhuma dança sexy es-

tilo strip-tease. Em vez disso, ela sacoleja rapidamente feito uma adorável princesa. Isso seria legal se ela estivesse com aqueles vestidinhos de jogadoras de tênis, mas quando uma mulher está só de calcinha, algo está terrivelmente errado se ela dança como uma menina de 10 anos em um comercial de biscoitos. Lógico, é um game japonês. Deveríamos ficar felizes que um demônio em forma de polvo não entra na sala e faz coisa pior com a menina.

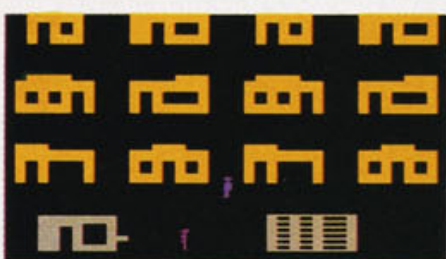
Erotismo: 1

A inocência nunca deixa os rostos dessas dançarinas. É como se elas não soubessem que estão em um game adulto e achassem que estão em um programa de talentos direcionado a suas avós – o que significa que não importa o quão nuas elas fiquem. No final, quem se sente sujo é o jogador.

Desafio de Nudez: 9

Cada confronto dura até que alguém perca cinco rodadas. Nessa hora, é game over ou então você assiste a uma garota nua pulando pra baixo e pra cima. Infelizmente, suspeitamos que este game trapaceia, pois vencer cinco rodadas é incrivelmente difícil. Para cada pequeno vídeo de uma arrogante dançarina nua, o game força você a assistir a várias horas de danças com as moças parcialmente vestidas. *The Yakyuen Special* é como comprar uma pilha de revistas pornográficas e se permitir olhá-las apenas depois de vencer no cara-ou-coroa cinquenta vezes seguidas.

5. Gigolo • Atari 2600



Eis você, todo taradão, tentando decidir em qual porta entrar para oferecer mulheres nuas

Nota: pelos bons costumes, substituímos todos os nomes de partes baixas neste texto por nomes de veículos. Por exemplo, o que antes era a palavra “pênis” pode agora ser descrito como “cortador de grama”. Se esse código conduzir você a algum desastre envolvendo testículos, não se esqueça de nos mandar um cartão postal depois que se juntar ao circo dos retardados.

Com o cartucho *Gigolo* e um pouco de imaginação, você e seu Atari 2600 podem partir em uma excitante jornada ao mundo da prostituição de rua. O objetivo do game é ir de porta em porta e “fazer negócios” com todos os homens que encontrar. Quando você acha um cliente, o game muda para uma sequência de ação com você passeando no buggy dele dentro de um apartamento sem decoração. Pressione para cima para colocar sua nave espacial na ponta do caminhão de bombeiro dele, depois, pressione para baixo para escorregar seus patins para a base da lancha dele. Para cada manobra bem-sucedida, você recebe um dólar e depois repassa tudo para seu cafetão. O único desafio do game vem das muitas casas que não estão a fim de uma prostituta – os caras vão jogá-

lo na rua e chamar os tiras. E aí é uma luta doida para escapar, escondendo-se nas casas e esperando que alguém lá dentro deixe você ficar na moita enquanto retribui o favor pulando pra cima e pra baixo no trator dele.

Erotismo: 1

Mesmo se esse não fosse o Atari 2600 e os gráficos não parecessem com dois robôs daqueles que vêm em caixas de cereal, não haveria nada de atraente em correr de casa em casa pulando em cima de homens pelados.

Desafio de Nudez: 5

Você tem apenas três vidas e perde uma sempre que a polícia o prende. Isso significa que se você for azarado o suficiente para encontrar apenas clientes desinteressados, muitas das partidas de *Gigolo* terminarão sem uma única oportunidade de vender seu adorável barco a remo.



Como você pode ver, eis um cliente feliz aproveitando o seu dinheiro bem gasto. Tudo graças a você, claro

4. Choaniki



PlayStation



Seus companheiros peladões irão se apaixonar por esse chefe de fase e abandonar você. Não há palavras para descrever a dor da traição de seus parceiros homocibernéticos

Era inevitável que um game designer seguisse ao pé da letra seu dicionário japonês/inglês e chegasse a uma péssima tradução de “feliz” para “caprichoso” para “gay” e, finalmente, para “it’s raining men – aleluia!” Aparentemente é isso que aconteceu com este bizarro capítulo de uma série japonesa ainda mais bizarra. *Choaniki* é um cruzamento entre o clássico jogo de nave *Gradius* e homens cheios de óleo se divertindo uns com os outros. Você começa o jogo como um homem voador gigante, de

sunga e disparando laser de seu chapéu viking. Logo você é transportado para uma dimensão puramente homoerótica. Enquanto nada pelo ar com seus dois assistentes nus, você detona várias carruagens cheias de homens pelados, objetos em forma de lança impulsionados por foguetes cheios de homens pelados e homens pelados gigantes usando outros homens pelados gigantes como porretes. E se você acha que isso é legal demais, talvez seja melhor guardar aquele dinheiro que você ia gastar comprando ingressos para o show da Cher pra poder importar *Choaniki*.

Erotismo: 0

Vamos tentar traduzir esta mensagem debilóide para você: o primeiro chefe é um homem monstruosamente enorme usando uma esfera de metal como proteção escrotal. Depois que você acaba com ele, um segundo homem de formato fálico sai do saco do primeiro e tenta acertá-lo com os braços e a cabeça. Enquanto rola toda essa zona, música jazz é mixada com sons de uma mulher ofegante. O outro som é seu próprio grito de horror.

Desafio de Nudez: 0

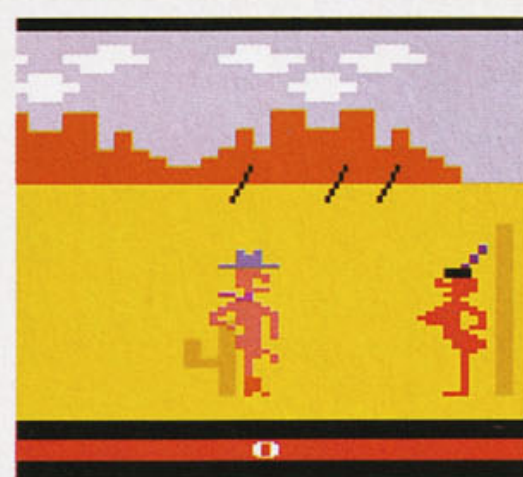
Mesmo se você for muito ruim em *Choaniki*, a introdução do game traz todos os sorridentes homens nus que você possa querer em sua vida.

3. Custer's Revenge



Atari 2600

Custer's Revenge é uma dramática recriação histórica da batalha de “Little Big Horn”, ligeiramente reescrita para atender as nossas fantasias adultas. Em vez de ser morto pelos selvagens e hereges índios Sioux e Cheyenne, Custer dribla uma chuva de flechas para se dar bem com uma mulher amarrada em um cacto. Sabemos o que você está pensando: finalmente posso usar um dos mais sangrentos desastres militares da humanidade como preliminar!



Pode ir se preparando garota, pois chegou a hora de conhecer o jeitinho americano da liberdade. Yee-HAW!

Erotismo: 2

Se você se está perguntando como explicar o nível de sexualidade deste game para seus filhos, o manual de instruções de *Custer's Revenge* aconselha: “Se as crianças perguntarem, diga-lhes que Custer e a garota estão apenas dançando.” Mas esse conselho é inútil: se você é o tipo de pai que se excita com um cowboy que usa um cachecol rosa e tem um romance com algo que se parece com uma salsicha espetada num palito, você provavelmente está jogando o game muito longe do local seguro para onde as autoridades levaram seus filhos.

Desafio de Nudez: 7

Andar pela tela para marcar pontos com sua pélvis é mais uma questão de sorte, já que se você vê uma flecha vindo em sua direção, é muito difícil se mover rápido o bastante para desviar dela. Além disso, cactos aparecem aleatoriamente e arranham sua hombridade sem aviso prévio. Esses são os formidáveis obstáculos em sua nobre jornada, mas o verdadeiro desafio é quando Custer tem de convencer a Sétima Cavalaria a prosseguir com essa ridícula operação militar só pra ele se dar bem.

2. Boong-Ga Boong-Ga



Arcade



Um dia no Japão: um distinto executivo se prepara para enfiar o dedo no traseiro de uma máquina de Arcade

Desenvolvido por coreanos para jogadores de Arcade japoneses, *Boong-Ga Boong-Ga* é doideira total! Você escolhe entre oito personagens, como "Gangster" e "Molestador de Crianças" e aí – é melhor se sentar – enfia um dedo plástico em uma bunda plástica que sai de uma máquina de Arcade e ainda vê as palavras "DIVIRTA-SE! APROVEITE". Este game

faz mais do que ameaçar o futuro da humanidade com um exército de proctologistas lunáticos altamente treinados; ele envergonha o complexo industrial dos EUA. Japão e Coreia estão muito mais avançados na corrida à simulação de estimulação virtual retal.

Erotismo: ???

Como a idéia por trás de toda essa bagunça nos confunde, não conseguimos dar ao jogo uma justa classificação de erotismo. Portanto, invente você mesmo uma pontuação com base na probabilidade de algum dia dizer a seguinte frase: "Estive no fliperama o dia inteiro fingindo que enfiava meu dedo na bunda de um gangster. Cara, tô taradão!"

Desafio de Nudez: 0

Não há nudez de verdade neste game, mas um cartão aparece depois de todas as partidas, explicando seu comportamento sexual. E depois de imaginar o tipo de pessoa que atacaria uma bunda de brinquedo em público, é seguro dizer que todos os cartões têm a seguinte inscrição "Sua vida sexual é um grande desastre, digna de um demente comportamento criminoso".



O mascote de *Boong-Ga Boong-Ga*: fezes de pijamas

1. Miss World '96 Nude



Arcade



Antes (esq): veja como tudo está belo e caminha tranquilamente para um final dos mais felizes. Depois (dir): Aiiieeeeeee!

O objetivo de *Miss World '96* é traçar áreas da tela e revelar uma imagem de uma mulher nua. O desafio vem das criaturas que tentam acertá-lo enquanto você está desenhando. Funciona mais ou menos como o clássico game *Qix*; a diferença é que aqui você "acaba conhecendo a linda garota", nas palavras do próprio game. Dependendo de qual garota você selecionar, a imagem aparece com níveis variáveis de nudez. Uma mulher pode estar coberta por lingerie, enquanto outra parece que foi fotografada por um cara que tentava invadir a área de diversão dela.

Erotismo: -16

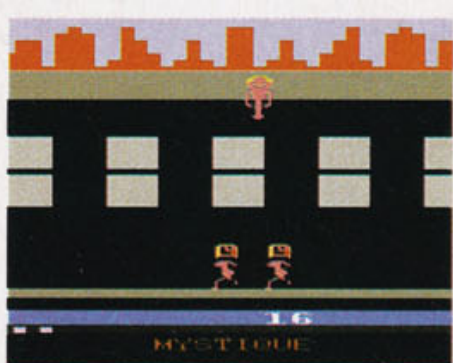
Tá legal, quase todas as mulheres deste game são bonitas. O fato é que, a uma certa altura, a cabeça de uma garotinha aparece e grita "Transformando!" e se transforma em Drácula. Aí então a foto pornô que você está revelando se transforma em uma cena de absoluto terror. O que antes era uma sedutora e solícita fêmea, é agora uma pilha de cadáveres ensangüentados. Amedrontadoras cabeças demoníacas fazem brotar pequenas cabeças demoníacas em suas faces. O fato de que essa imagem infernal se transforma novamente em uma gata de topless é questionável – você não vai pensar em sexo durante um bom tempo depois de ver toda aquela sangreira.

Desafio de Nudez: 3

Embora sejam necessárias algumas fichas e um estômago forte para encarar o terror demoníaco e chegar longe o bastante neste game para revelar uma imagem inteira, pelo menos você vê a silhueta do corpo da mulher antes de revelá-la. Então, se você tem algum fetiche por certas partes do corpo – como as axilas, por exemplo – é muito fácil distinguir onde ficam as axilas dela e traçar a área ao redor. Mas é melhor economizar suas fichas. Se uma axila que se transforma em Freddy Krueger e depois em axila novamente consegue excitá-lo, você, provavelmente, vai ficar excitado com qualquer coisa.

E o game que é simplesmente safado demais até pra nós...

Beat 'em & Eat 'em • Atari 2600



Se você olhar essa tela bem de perto, pode até adivinhar o objetivo de *Beat 'em & Eat 'em*, mas acredite – será muito mais saudável para sua vida simplesmente ignorar esse quadro

Nota: queríamos que você lesse tudo sobre *Beat 'em & Eat 'em*, o game mais safado de todos os tempos. Mas a verdade é que se você fosse diretamente exposto ao texto que vem a seguir, demônios nos arrastariam para o inferno. Portanto, censuramos as partes mais ofensivas. Leia as entrelinhas sob o risco de perder sua alma.

O objetivo de *Beat 'em & Eat 'em* é simples: você controla duas mulheres nuas que correm pra lá e pra cá tentando [redacted]. Você pode se perguntar por que alguém faria algo assim. Bem, o manual diz que cada [redacted] "poderia se transformar em um famoso médico ou advogado". O problema – e isso é fato – é que não importa se [redacted] ou o deixa se espalhar pela calçada. De qualquer uma dessas maneiras você vai conseguir o mesmo número de advogados-bebês: nenhum.



Erotismo: 1

Existe algo não-erótico no fato de pular as preliminares, pular o [redacted] e chegar logo [redacted]. Eles poderiam muito bem ter pulado direto para a parte de dormir em cima do [redacted].

Desafio de Nudez: 8

Conforme o game avança, a [redacted] cai como chuva. Pegar tudo [redacted] requer muitos reflexos e perversão. Para cada onda de futuros doutores que [redacted], você é recompensado com uma animação de mulheres [redacted]. E graças aos primitivos gráficos do 2600, essas mulheres [redacted] parecem que têm barba. E o que é mais assustador ainda: agora você tem que enfrentar a idéia de que essas mulheres são, na verdade, homens que vão carregar sua prole de futuros advogados. ☹

TOONAMI

DESENHOS DE AÇÃO QUE IRÃO DEIXAR VOCÊ DE BOCA ABERTA



DUAS HORAS SEM PARAR COM O QUE TEM DE
MELHOR EM ANIMAÇÃO E DESENHOS DE AÇÃO COM
DRAGONBALL GT, GUNDAM WING, POKÉMON E MUITO MAIS!

JUNTE-SE A TOME SUA NAVE THE
ABSOLUTION E VIVA A EXPERIÊNCIA DE TOONAMI!

ESTRÉIA 2º DE DEZEMBRO,
SEGUNDA-FEIRA A SEXTA-FEIRA, DE 17H ÀS 19H

**CARTOON
NETWORK**
TOONAMI.COM.BR

TM & © 2002 Cartoon Network. Uma Empresa AOL Time Warner Company.

A HORA DA

De um lado, Solid Snake. De outro, Sam Fisher. Metal Gear So



Desde que foi apresentado ao mundo, na E3 do ano passado, *Tom Clancy's Splinter Cell* vem sofrendo todo o tipo de comparações com *Metal Gear Solid*. E não é para menos: os dois games possuem muitos aspectos em comum, e as primeiras impressões de *Splinter Cell* apontavam para um jogo que realmente iria mexer em um terreno perigoso – os games de ação/stealth, onde Metal Gear sempre reinou absoluto. A briga era inevitável e, coincidência ou não, *Splinter Cell* foi lançado praticamente na mesma época que um novo capítulo na saga de seu maior rival: *Metal Gear Solid 2: Substance*. Dividindo a mesma arena de combate – o Xbox – os dois jogos buscam o seu espaço em um gênero cada vez mais popular. Mas afinal, quem tem os melhores gráficos? Qual



A VERDADE

id e Splinter Cell. O duelo que todos esperavam começa agora

Por Renato Villiegas,
da EGM Brasil

o melhor enredo? Quem é mais inovador? Já que é mesmo impossível evitar comparações entre eles, vamos fazer o embate definitivo. Frente a frente, *Metal Gear Solid 2: Substance*, o último lançamento da Konami na série que busca manter o título de maior game de ação/stealth dos videogames e *Tom Clancy's Splinter Cell*, o desafiante da Ubi Soft que ousou mexer em uma área que até hoje não teve outro game digno de fazer frente ao atual campeão. Nas próximas páginas você acompanha detalhes específicos de cada um deles e, no final, conhece o grande vencedor.



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

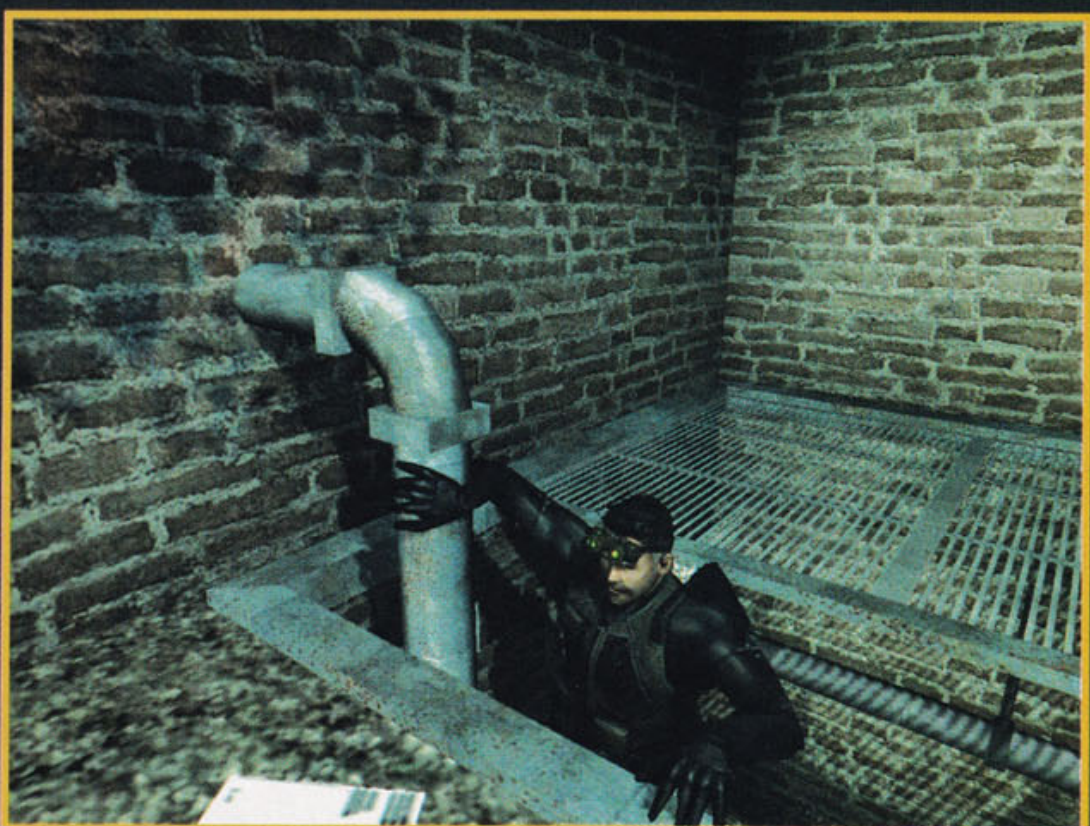
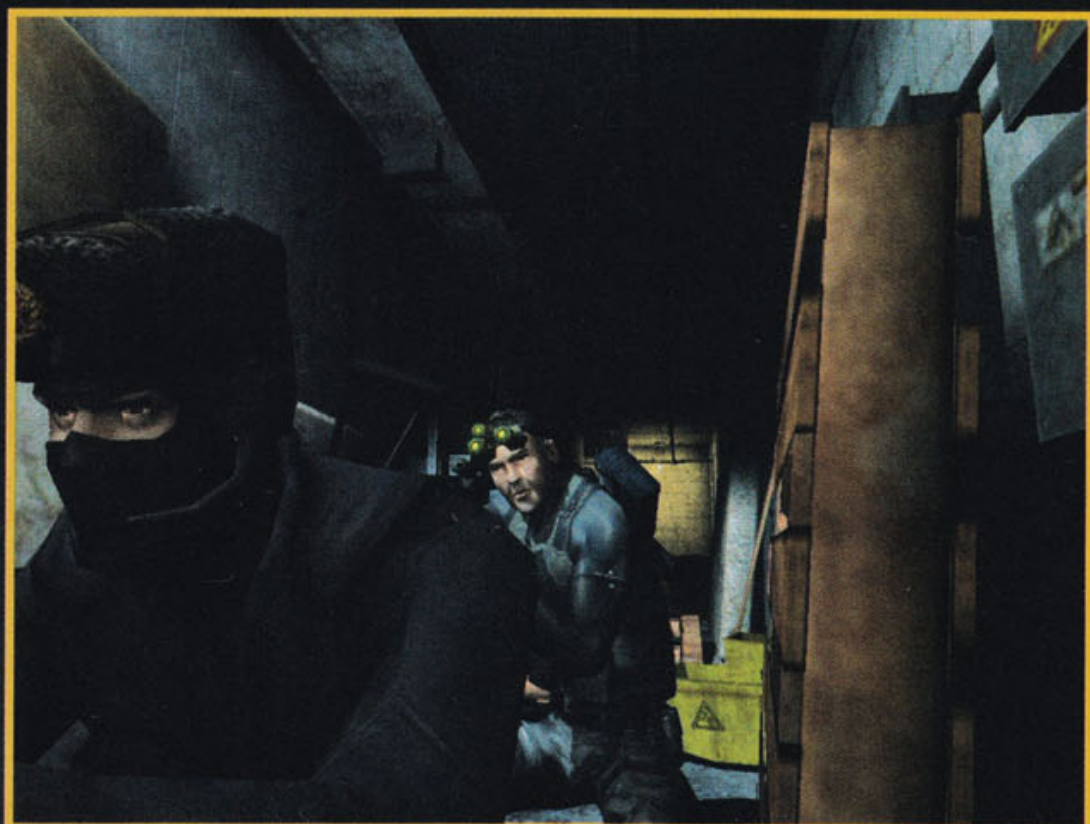
O mestre da estratégia militar ataca em uma nova frente



Uocê conhece Tom Clancy. Com certeza já leu algum livro dele, assistiu a algum filme ou jogou algum game baseado em suas obras. Talvez você não seja o fã número um do cara, afinal seus games agradam mais a um público bem específico: os fanáticos por realismo e táticas de combate. Em praticamente todos os games com assinatura Tom Clancy, você está no comando de algum esquadrão de elite do exército americano, usando táticas militares reais para conseguir cumprir objetivos que

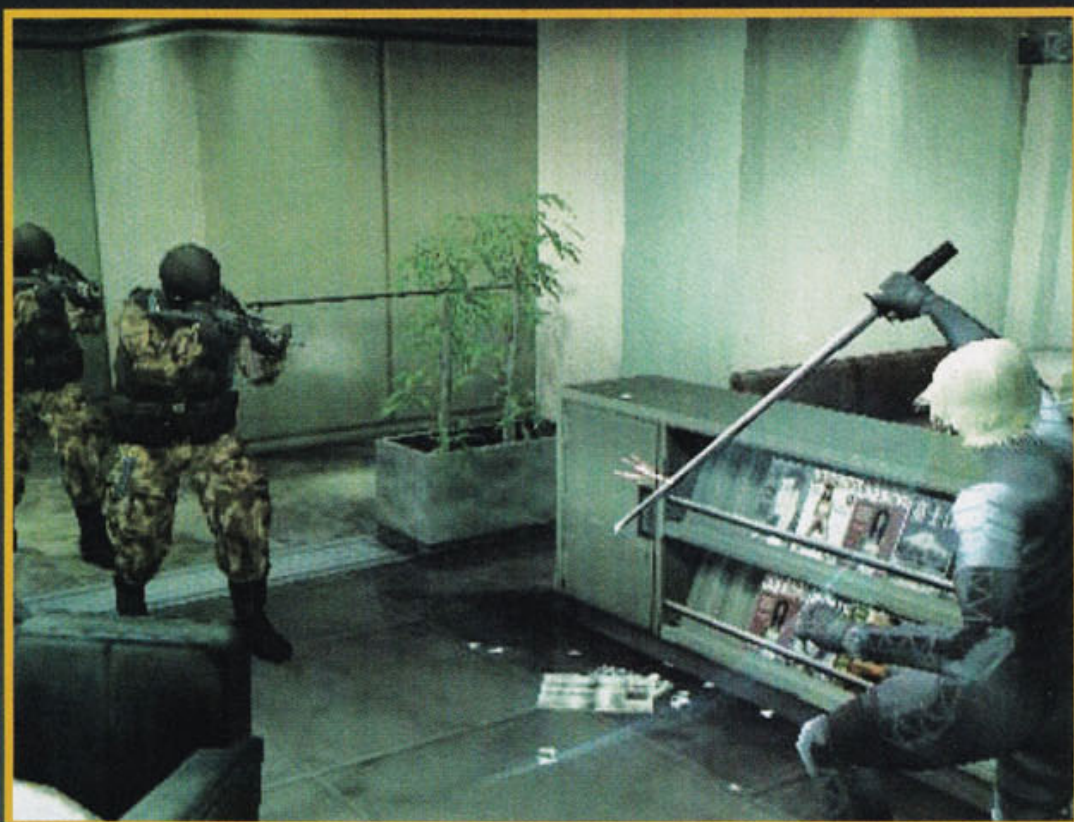
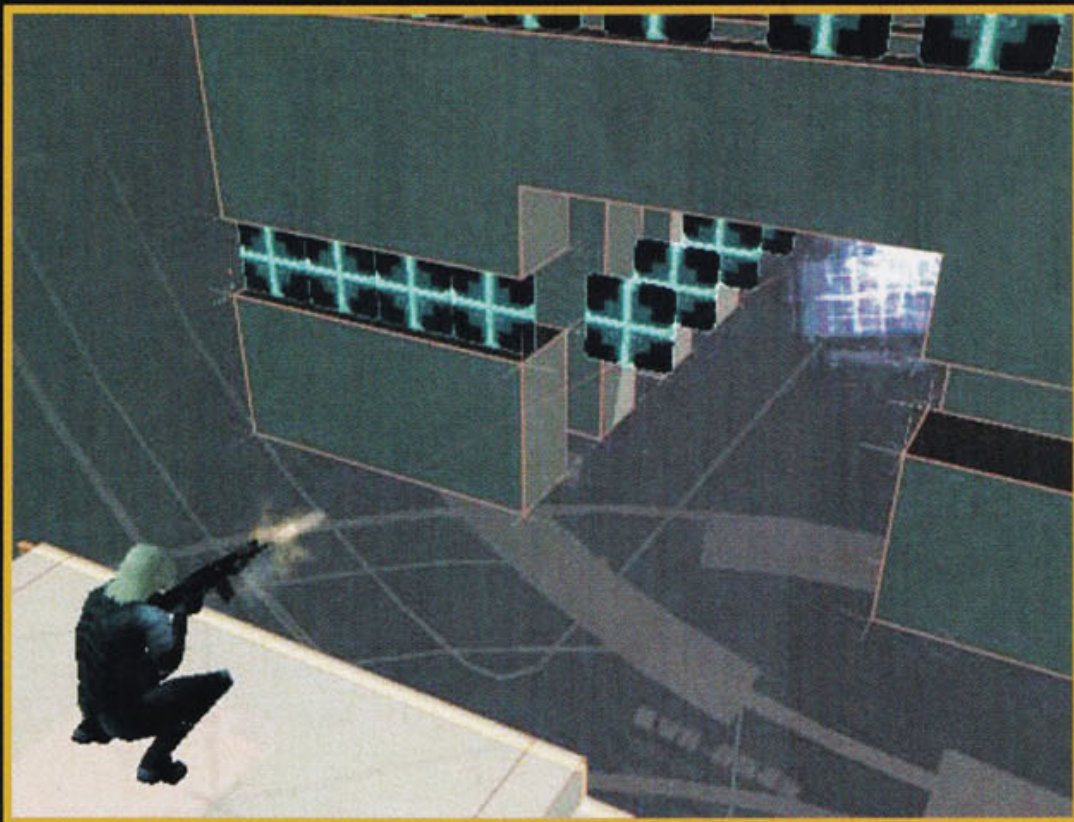
poderiam facilmente ser reais também. São games que exigem muito raciocínio, estratégias de combate, uma certa dose de paciência e dedicação. Realismo é a assinatura maior de Clancy.

Agora esqueça tudo isso, menos a parte do realismo. Em *Splinter Cell*, Tom Clancy deixou de lado essa história de esquadrão especial, táticas avançadas de equipe e outras papagaiadas militares. Tudo isso se concentrou em um único homem: Sam Fisher, a mais nova definição dos games para o termo "exército de um homem só". Ele é um ex-agente da CIA e ex-fuzileiro naval que acaba sendo convocado pela NSA, uma agência mais do que secreta do governo americano. Fisher é um "Splinter Cell", um agente especial enviado somente para missões extremas, nas quais o governo não pode se envolver publicamente. Sam tem permissão para matar, mas só deve fazer isso em último caso: sua prioridade maior é permanecer nas sombras, sendo o mais discreto possível em todas as suas ações. O que, no caso dele, é algo extremamente necessário: caso seja apanhado, o governo americano irá negar completamente qualquer tipo de envolvimento, deixando Sam à sua própria sorte. O enredo do game segue bem o clima dos livros de Clancy, e capricha no suspense. Como um agente de campo, você praticamente não recebe informações – apenas o que é basicamente necessário, e no momento certo. Isso geralmente significa receber novas atribuições no meio de uma operação, que podem mudar completamente o rumo das coisas que você está fazendo no momento. Até o enredo não lhe é passado todo de uma vez. Você vai acompanhado a história da única maneira que um espião poderia: ouvindo conversas telefônicas, gravando conversas alheias e escutando escondido reuniões secretas. Dessa forma, Sam vai ficando por dentro de muita coisa que está acontecendo, e que não lhe é passado pela NSA. Telejornais e documentos roubados também contribuem para novos detalhes da trama. Além do realismo, a maior aposta de *Splinter Cell* é o visual e a jogabilidade. Nunca antes se viu nos games um jogo de luz tão caprichado como em SC. Sam não conta com equipamentos mirabolantes para saber a posição dos inimigos, e deve fazer da escuridão e do silêncio seus maiores aliados para se manter invisível. Permanecer nas sombras é uma questão de sobrevivência, assim como se movimentar o mais discretamente (e silenciosamente) possível. Alguns equipamentos especiais ajudam bastante nesses momentos, como por exemplo, a câmera ótica de Sam: ele pode passá-la por baixo de uma porta, e observar tranquilamente o melhor momento de entrar na sala. Movimentos inéditos como a habilidade de se segurar nas paredes com as pernas também ajudam muito. Há tempos o Xbox não via um game gerar tantos comentários, desde que Master Chief trouxe o mundo de *Halo* ao console da Microsoft.



METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

Um pacote completo da obra máxima de espionagem



Quando a Konami decidiu pegar uma série de relativo sucesso e transformá-la completamente, não deve ter imaginado que acabaria criando o que para muitos é o melhor game da história do PSOne. *Metal Gear Solid* revolucionou em diversos sentidos, e acabou introduzindo no mundo dos games o herói maior da espionagem, que se tornou quase um estereótipo para o gênero: Solid Snake. De lá pra cá, dezenas de outros jogos incorporaram elementos que surgiram pela primeira vez em *MGS*, praticamente sem a menor chance de fazer frente à obra idealizada por Hideo Kojima. O game criou um gênero, ganhou seguidores e iniciou uma febre por jogos de ação/stealth que se espalhou pelos outros consoles. Mas o que os fãs queriam mesmo era mais Solid Snake. Quando *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* foi apresentado pela primeira vez, não era nada mais do que um vídeo de poucos segundos, exibido em um telão durante a E3 de 2000. Mas foi o suficiente para despertar comoção entre os jogadores, extasiados com o que viam: novos movimentos, cenários fantásticos, o retorno de personagens queridos... a coisa realmente prometia, e a cada nova imagem ou vídeo que surgia, aumentava ainda mais o hype em torno do jogo. Veio, então, 2002, quando finalmente a espera iria terminar. Solid Snake iria agora enfrentar o Metal Gear no PS2, além de tomar parte de um fantástico duelo de vendas no final do ano: *Grand Theft Auto 3*, *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* e *Final Fantasy X* foram lançados com semanas de diferença, causando uma enorme disputa pelas vendas (a Rockstar se deu melhor com seu *GTA3*). Durante um tempo, alguns rumores (logo desmentidos) diziam que os três games chegariam também ao Xbox, mas apenas um deles acabou fazendo a transição: justamente as aventuras de Solid Snake. Seria simples fazer um port direto do jogo para o novo console, e levar *Metal Gear* aos donos de Xbox. Mas a Konami foi além. *Substance* é muito mais do que uma transição direta, é um pacote completo para fãs nenhum reclamar. Apesar de todo o sucesso, *Sons of Liberty* não escapou de algumas críticas e reclamações – todas elas ouvidas pela Konami, que corrigiu tudo isso em *Substance*. O próprio Kojima chegou a se referir ao game como “a versão completa e perfeita de *Metal Gear Solid 2* – o esqueleto onde *Substance* foi construído”. O que isso significa na prática? Muito mais ação para o fã de *Metal Gear*, e com aquele que merece estrelar toda essa ação: Solid Snake. Caso você tenha perdido toda a controvérsia (que vergonha, hein? Onde você esteve no último ano?) Snake foi colocado em um papel menor em *SOL*, abrindo caminho para o nada bacana e nada carismático Raiden. Frente aos urros de protesto dos mais radicais, a Konami colocou Snake novamente sob os holofotes de *Substance*, permitindo que você jogue na aventura principal na pele do herói. Além disso, temos os Snake Tales, pequenas missões estreladas por ele. Apesar de não terem ligação com o enredo principal, tais missões rolam nos mesmos ambientes e cenários. Acha pouco? O número de extras disponíveis no jogo também é dos mais altos, como por exemplo, muitas roupas extras para os personagens – você pode até jogar com o velho uniforme que Snake usou em *MGS*. E não vamos nos esquecer do grande destaque de *Substance*: as VR Missions. Aqui, temos reunidas centenas de missões de treinamento, que faz você explorar cada detalhe de *Metal Gear*, de movimentação à furtividade, de colocação de minas a fotografias. Não há como negar: *Metal Gear Solid 2: Substance*, traz realmente muita “substância” ao Xbox, tenha você jogado ou não *Sons of Liberty*.



ROUND 1: OS GRÁFICOS

SPLINTER CELL

Certamente um dos pontos que mais merece elogios em *Splinter Cell* é seu visual. O jogo de luz e sombra que experimentamos durante todas as fases é algo excepcional, além de ser parte integrante da jogabilidade: Sam deve permanecer o máximo de tempo no escuro, se valendo das sombras e da escuridão para poder se aproximar dos inimigos sem ser visto. A iluminação em cada ambiente dá ao jogo vida e personalidade, e Sam ainda pode aumentar essa vantagem usando seus óculos especiais. Some a isso níveis muito bem planejados, cheios de detalhes e bem realistas, além de uma câmera completamente livre que, embora possa criar pequenas dificuldades iniciais, se torna sua grande aliada para poder realizar sem problemas os saltos, tiros, escaladas e emboscadas que o jogo exige. O design dos personagens acompanha o resto do pacote, e mencionar os movimentos de Sam é até covardia: o cara tem mais truques na manga que um ninja mestre em qualquer coisa. Você perceberá bem o que estamos falando na primeira vez em que descer de rapel uma parede, andar agachado sob uma cortina de fumaça e se esconder de um guarda segurando-se no alto do corredor com as pernas, apenas para se soltar silenciosamente atrás dele e botar o coitado pra dormir com uma cotovelada na cabeça.



VS

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

O potencial gráfico de *Metal Gear Solid 2: Substance* já é bem conhecido: apesar de ser praticamente o mesmo game lançado há um ano para o PS2, ele não recebeu nenhum upgrade para sua chegada ao Xbox. Visualmente, é o mesmo game que conhecemos há tanto tempo, o que não é propriamente uma coisa ruim: afinal, é um jogo que merece absoluto destaque nesse sentido, com excelentes designs de

personagens, fases, ambientes e texturas. Muitos chamam MGS de um "game de ação cinematográfico", e um dos principais motivos disso é sua excepcional câmera, que parece saber milagrosamente onde se posicionar, sempre criando o suspense necessário para a cena, e dar a melhor visão possível para o jogador. Mas o maior

destaque fica mesmo para a animação dos personagens, que se movem pelas fases com uma leveza impressionante, e com muito realismo.

Substance não traz novos movimentos para Solid Snake, mas os modos extras de treinamento e os desafios Snake Tales puxam ao limite as técnicas já conhecidas. E tudo isso é maximizado nas cenas de animação entre as fases, onde MGS mostra realmente seu potencial cinematográfico.



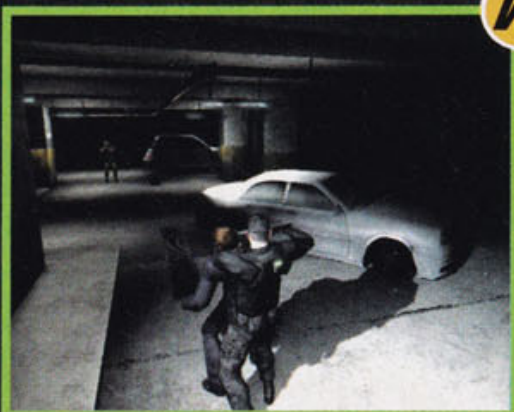
O VENCEDOR: Splinter Cell

Dois fatores contam muito aqui: a inovação e excelência visual do sistema de iluminação do game da Ubi Soft e a falta de um trabalho gráfico específico para o Xbox no caso do jogo da Konami, o que causa até slow em certos pontos.

ROUND 2: O ENREDO

SPLINTER CELL

Você comanda Sam Fisher, um ex-agente da CIA, ex-fuzileiro naval que é convocado de volta ao serviço pela NSA (National Security Agency). Com poucos recursos, a NSA criou uma subagência chamada Third Echelon com o objetivo de conseguir informações e ser a base de um departamento de inteligência sobre o confuso cenário político de 2004 (o futuro próximo em que se passa a trama). O Third Echelon tem o poder de espalhar pelo mundo agentes chamados "Splinter Cells", algo que poderia ser traduzido como "Célula Separada". Na prática, um Splinter Cell é um agente especial altamente treinado, enviado sozinho para o terreno inimigo onde deve fazer o trabalho sujo que o governo não pode assumir publicamente. Fisher é um Splinter Cell. Em suas missões, Sam pode usar e abusar do que a NSA chama de "quinta liberdade", o que complementaria os quatro alicerces dos ideais americanos: liberdade de expressão, liberdade de credo e crença, liberdade de desejos e liberdade do medo. Na prática, a liberdade adicional de Sam significa que ele pode matar quem bem entender, sem medo de sofrer retaliações sócio-políticas. O lado ruim é que se for capturado em ação, o governo americano irá sempre negar qualquer ligação, ou mesmo a existência de Fisher.



VS

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

Você assume o posto de Solid Snake, co-fundador de um grupo ativista chamado Philanthropy, e ex-membro de uma força-tarefa especial do governo chamada Fox-Hound. Seu objetivo é advertir o mundo sobre os diferentes tipos de Metal Gears (robosões gigantes no estilo Mecha) sendo fabricados, e acaba com a existência deles. Seu companheiro no Philanthropy é Otacon, um engenheiro que trabalhou no projeto do Metal Gear REX (de *Metal Gear Solid*, para PSOne), e que trocou de lado ao descobrir a verdadeira função de sua criação – ser usado como arma nuclear. *Substance* não muda a história de *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, apenas acrescenta alguns elementos no mesmo enredo, um pouco confuso em certas partes e que, infelizmente, não chega ao pé da sensacional história do primeiro game. Muito da narrativa



chega através do Codec, o aparelho de comunicação de Snake. Apesar de MGS ter um dos melhores trabalhos de voz já vistos em um videogame, o uso desse artifício em longos diálogos acaba não tendo a mesma emoção. E é preciso mencionar o fato que mais irritou os fãs quando *Sons of Liberty* foi lançado: Snake tem um papel secundário, deixando os holofotes para o nada carismático Raiden. Pelo menos *Substance* conserta isso, permitindo que você jogue com Snake a aventura principal.

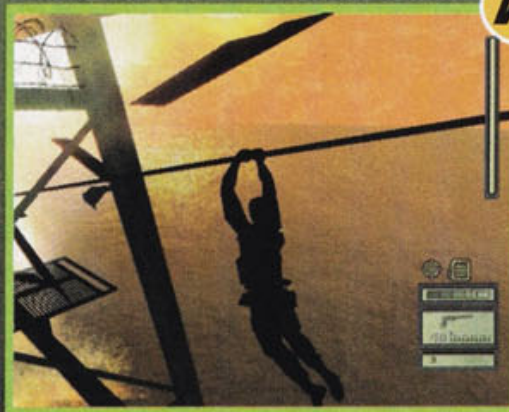
O VENCEDOR: Splinter Cell

Um ponto fácil: SC tem um mestre como Tom Clancy assinando a trama, enquanto Substance não consegue corrigir os problemas que o enredo de MGS2 já trazia. Trazer Snake de volta ao palco principal não foi o suficiente.

ROUND 3: A JOGABILIDADE

SPLINTER CELL

Originalidade e realismo são as palavras-chave aqui. Como em todos os games que levam a assinatura de Tom Clancy, tudo no jogo é extremamente real, coisas que poderiam perfeitamente acontecer em nosso mundo. Você comanda um agente especial, altamente treinado para permanecer nas sombras e não ser visto – o contato com o inimigo só deve ocorrer em último caso. Não há problemas: tudo no game o ajuda a fazer da luz (ou da falta dela) sua melhor amiga. Você pode destruir lâmpadas e câmeras de vigilância, pode (e deve) esconder os inimigos abatidos para que seus corpos não alertem outros guardas... nunca um jogo deixou tão prazeroso (e simples de executar) o fato de andar bem devagar pelas costas de um inimigo, apenas para nocauteá-lo com um golpe na cabeça. E SC vai além, inovando absurdamente nos movimentos de seu personagem principal. Além de poder olhar pelas esquinas e pendurar-se em cordas, Sam pode escalar canos, atirar enquanto pendurado com uma mão, descer de rapel um prédio, segurar-se entre das paredes com as pernas e outros truques. Tudo muito intuitivo: após pouco tempo de jogo, você já é um mestre em furtividade. E claro, tem à sua disposição um vasto arsenal de armas e equipamentos, todos muito simples de usar.



VS

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

O maior crédito da série *Metal Gear* foi ter conseguido de forma tão espetacular colocar a furtividade acima da ação. Como você já está careca de saber, não adianta nada sair atirando desesperadamente nos inimigos, a idéia é ser visto o mínimo possível e usar de todas as artimanhas de um agente especial como você para passar despercebido por guardas e câmeras. É nisso que se concentra a ação cinematográfica do game: os ângulos de câmera contribuem para essa sensação de tensão, enquanto seu sempre confiável radar indica a posição de vigilância inimiga. Os comandos precisos e simples contribuem para o perfeito casamento entre ação e espionagem. Todas as armas possuem uma maneira singular de funcionar, e os modos de VR Training são excepcionais para

que o jogador possa dominar todas elas com precisão, antes de iniciar suas missões. Muita coisa foi adicionada em *SoL*, incluindo novos movimentos bem interessantes. Poder se agarrar em cordas e na borda de penhascos era algo que fazia falta no game de PSOne, bem como a necessidade de esconder os corpos dos soldados abatidos em alguns momentos. O joystick do Xbox se adaptou perfeitamente ao jogo, mesmo não tendo os mesmos botões.

O VENCEDOR: Empate

Metal Gear criou o conceito máximo de furtividade e espionagem. Splinter Cell ampliou os horizontes desse conceito, adicionando mais realismo e suspense à formula. Ambos são fantásticos e merecem igual destaque.

ROUND 4: OS HERÓIS

SPLINTER CELL

Os games de Tom Clancy – ao contrário de seus livros e filmes – não costumam ter um personagem principal, um herói central na trama. São geralmente baseados em técnicas de equipe e trabalho de grupo. Mas Sam Fisher veio para mudar essa história e, certamente, para se tornar um dos heróis mais bacanas dos games atuais. Afinal, a Ubi Soft deu a Fisher movimentos sensacionais, que realmente empolgam o jogador e abrem possibilidades diferentes de se concluir um mesmo objetivo. Cada fase coloca o herói em um momento único, tenso e emocionante, o que só dá mais vontade de repetir o curso mais uma vez, apenas para poder ver essa ou aquela cena novamente. É bacana estar na pele de Fisher, e isso conta muito na hora de se definir um herói de videogame. Outro ponto positivo: o belíssimo trabalho de dublagem que recebeu *Splinter Cell*, Sam em especial. O agente foi dublado pelo ator canadense Michael Ironside (de “*Starship Troopers*”), que conseguiu transformar Fisher em um cara durão, frio e, ainda assim, carismático. Exatamente como um personagem de um jogo assim deve ser. Em sua primeira aventura, o herói de Tom Clancy mostra definitivamente que veio para ficar, e que ainda ouviremos muito mais dele nos próximos anos.



VS

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

Como fazer frente a um herói como Solid Snake? Afinal, nos últimos anos ele se transformou no exemplo maior de herói de ação, sendo praticamente copiado em uma série de outros games por personagens que não tinham nem a metade de seu carisma. Tamanho sucesso é compreensível: quando *Metal Gear Solid* foi lançado para o PSOne, poucos não ficaram impressionados com o que o herói podia fazer, e foram acompanhando atentamente o desenrolar do enredo, que continha muitas revelações sobre a vida do agente, além de surpresas e mudanças de rumo constantes. Veio então *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, um dos games mais aguardados para o PS2. E o mundo percebeu de vez como amava Solid Snake. Relegado a um segundo plano na trama

principal, o herói teve que observar calado os fãs da série sendo obrigados e se contentar com poucos minutos de Snake, enquanto reclamavam ao mundo o fato de estarem no comando de Raiden, um personagem sem carisma que agradou a pouquíssima gente. Até mesmo sob o disfarce do enigmático Plisken, seu alter ego durante alguns momentos da trama, Snake consegue dar um show em Raiden, mostrando por que é o número um.

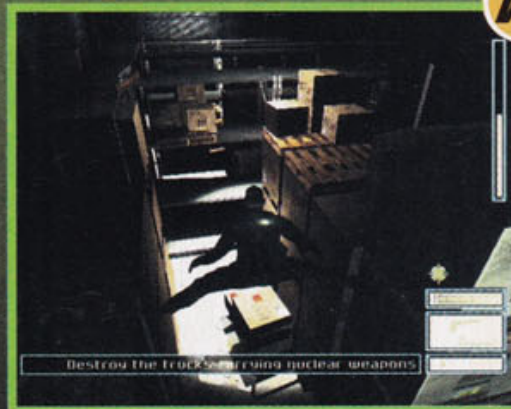
O VENCEDOR: Metal Gear Solid

Solid Snake tem a seu favor uma coisa que Sam Fisher não tem, pelo menos por enquanto: tempo de estrada. Snake é, certamente um dos personagens mais bacanas dos games de ação, e ainda será assim por um tempo. Raiden que o diga.

ROUND 5: ORIGINALIDADE

SPLINTER CELL

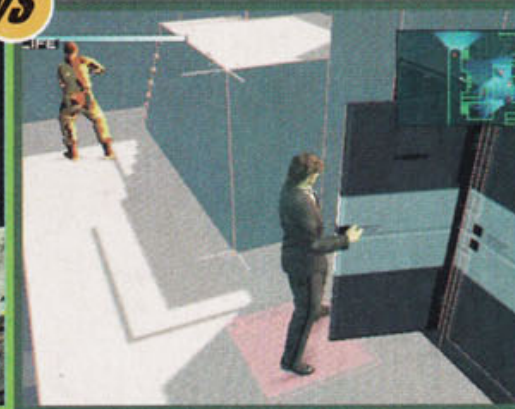
Como inovar em um gênero que tem como referência o game considerado por muitos como o melhor do PSOne? Como brilhar em um terreno onde outros já tentaram e fracassaram? A resposta veio da melhor forma "Tom Clancy": adicionando ainda mais realismo ao que já era cinematográfico e interativo. *Splinter Cell* puxa os elementos de um bom jogo de ação/stealth ao extremo, acrescentando dois detalhes que fazem realmente a diferença: um sensacional jogo de luz e sombra e os movimentos acrobáticos – porém realistas – de seu protagonista. Fisher não possui radares ou outro tipo de ajuda tecnológica para conseguir se esquivar dos inimigos. Ele deve confiar em seu instinto, na observação e, principalmente, nas sombras para se manter invisível. Atirar em lâmpadas não é novidade nos games, mas *Splinter Cell* trabalha isso de uma maneira absurdamente singular e natural. A forma como o enredo é desenvolvido também merece destaque. Entra aí mais uma marca de Tom Clancy, que decorre a narrativa dos fatos com grande suspense: como agente, você só sabe o mínimo necessário para cumprir sua missão, e vai pegando os pontos do enredo através de transmissões de telejornais e ouvindo (escondido, claro) conversas telefônicas e reuniões secretas.



VS

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

Não foi à toa que *Metal Gear Solid* conseguiu o sucesso que tem hoje. A criação da Konami atingiu no PSOne o ápice de uma série já bastante cultuada, mas que nunca teve tanto destaque. Tendo a frente o herói Solid Snake, *MGS* foi um verdadeiro show de inovação e, em muitos aspectos. Tanto que, além de toneladas de elogios, o game acabou criando um gênero, e serviu de influência para muitos outros jogos. Sua sequência continuou por esse caminho, e aproveitou o hardware mais potente do PS2 para adicionar novos elementos, caprichar no visual e aumentar as inovações, com novos movimentos para os personagens e outras coisinhas mais. E o que *Substance* acrescenta nisso tudo? O game é um pacote mais completo de *Metal Gear 2*, com tudo aquilo que os fãs já amavam, adicionado de alguns detalhes reivindicados pelos jogadores mais apaixonados. Algumas das missões de treino exclusivas de *Substance* são bem interessantes, e os Snake Tales, uma forma muito inteligente da Konami de adicionar aventuras inéditas, curtas e altamente desafiadoras aos fãs de Solid Snake. Isso sem mencionar alguns extras no mínimo inusitados, como colocar o espião mais querido do mundo dos games sobre um skate, detonando em manobras de fazer inveja a Tony Hawk.



O VENCEDOR: Splinter Cell

Exatamente por trazer tantas inovações e ousadias visuais é que *Splinter Cell* está conseguindo sucesso em um gênero comandado por *MGS*. *Substance* pode ser um pacote de luxo de *MGS2*, mas acrescenta pouco à série nesse ponto.

ROUND 6: REPLAY

SPLINTER CELL

O que leva um jogador a repetir diversas vezes um desafio absurdamente alto, que praticamente o tirou do sério durante as muitas horas em que ele esteve frente a todos os problemas, até que, finalmente, consegue vencer essa barreira e triunfar vitorioso? Exatamente a singular e gigantesca sensação de prazer obtida após a conclusão desse desafio. *Splinter Cell* é um jogo como nenhum outro nesse ponto – ele testa os limites do jogador a cada momento, a cada sala, a cada cenário, a cada missão. Cada objetivo cumprido é absurdamente recompensador, e falhar no meio do caminho só dá mais vontade de tentar de novo, dessa vez com mais atenção e determinação. O jogo é relativamente longo, e nem um pouco fácil: mesmo os jogadores mais experientes irão sofrer em alguns pontos, principalmente nas últimas – e bem complicadas – missões. *Splinter Cell* não abre novos modos depois de concluído, mas por ser baseado em uma série de missões sequenciais, abre espaço para um diferente tipo de bônus: missões extras, que no caso do Xbox podem ser adquiridas à parte via download, pelo Xbox Live. A versão de PC (e provavelmente as de PS2 e GameCube também) já trazem essas nossas fases, mas nada impede que pacotes adicionais sejam lançados com ainda mais missões.



VS

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

Se há uma coisa que o fã de *Metal Gear Solid* não pode reclamar em relação a *Substance*, é seu conteúdo. Há realmente muito o que fazer no jogo, o que garante horas e mais horas de ação, mantendo os mais aficionados grudados no Xbox por um bom tempo. Além do jogo normal, que conta com todos aqueles bônus já conhecidos depois de ser concluído, você ainda conta com uma infinidade de novidades nos VR Training, em que cada movimento e cada arma é testada à exaustão, tanto para Snake como para Raiden. Terminou todos? Outros se tornam disponíveis, inclusive com roupas alternativas. Por exemplo, é possível realizar algumas missões de VR Training com a roupa cibernética do Ninja, um dos personagens mais bacanas da série. Outras são ainda mais malucas, como a que coloca Raiden frente a frente com soldados gigantes como Godzilla. E repetir os treinamentos pode lhe valer fama mundial: batendo seu próprio recorde, você recebe um código para que, se feito, possa ser colocado em um ranking mundial, através do web site oficial do game. Ainda não está bom? Tente conseguir todas as Dogtags dos soldados durante o jogo normal. Ou liberar todos os personagens secretos (na verdade, variações de roupas de Snake e Raiden) e jogar tudo de novo.



O VENCEDOR: Metal Gear Solid

Apenas as dezenas de missões no VR Training já valem esse ponto à série *Metal Gear*. Para muitos, é mais divertido ficar tentando bater seu próprio recorde nos treinamentos do que no jogo principal.

O VENCEDOR:

Tom Clancy's
**SPLINTER
CELL**



Ok, se neste momento você está pulando de alegria ou nos xingando copiosamente, você já tinha sua opinião formada há muito tempo, e essas páginas não foram escritas para você. Nossa idéia de escolher um vencedor não era, de forma alguma, dar ainda mais munição para a eterna (e sem sentido) guerra entre fãs-clubes radicais desse ou daquele jogo/personagem/console. Queríamos apenas responder a uma pergunta que muita gente (inclusive vocês brigões do exemplo acima) estavam fazendo desde que Sam Fischer mostrou sua cara de mau pela primeira vez: Qual desses dois games domina o atual cenário dos jogos de ação/stealth? Isso significa que você deve jogar fora sua cópia de *Metal Gear Solid: Substance* e nunca mais jogar nada produzido por Hideo Kojima? Evidente que não. Leia atentamente todos os pontos desta matéria (especialmente vocês espertalhões que pularam direto para esta página para descobrir o vencedor) e veja que ambos se equivalem em muitos pontos (e tivemos uma disputa acirrada). Apenas na comparação direta de pontos-chave, *Splinter Cell* saiu-se melhor. Mas melhor ainda é poder jogar os dois, e tirar suas próprias conclusões. 🎮



DETONADO

TOM CLANCY'S SPLIN

Agora que você já sabe por que tanto falatório em torno das aventuras de Sam Fischer, é hora de encarar a batalha. Nem é preciso dizer que a coisa não é mole, e mesmo os jogadores mais tarimbados podem sentir um pouco de dificuldade em certos momentos do jogo. Mas desafio é com a gente mesmo, e para não deixar ninguém na mão, preparamos pra você um roteiro completo deste jogo que deve mudar os rumos do gênero

Por Fabio Michelin

1. CIA TRAINING COURSE

Depois de ser recrutado, Sam deve passar por um pequeno treino. O objetivo inicial é terminar o curso de treinamento na CIA. Basta controlar Sam e aprender os comandos básicos do game.

Depois disso, você deve olhar para as luzes vermelhas que estão espalhadas pelo terreno. Há uma à direita, uma à esquerda, uma no teto e uma no chão. Feito isso, ande até o muro e fique do lado direito. Pule, agarre na borda e mova-se para a direita até o meio do muro. Suba, desça para o outro lado do muro e siga pela direita até a escada. Siga as flechas no chão. Suba e continue em frente, até o topo. Fique sobre a plataforma e pule para se agarrar. Siga até a corda, escorregue até a outra plataforma, siga pela direita até o porte. Desça. Siga em frente, mas ande agachado. Agora um movimento legal: pule contra a parede e aperte o botão de pulo, novamente o pulo para fazer uma tabelinha. Para fazer Sam se segurar na parede com as pernas, segure o botão de pulo. Siga em frente e suba no cano que está acima, aperte B para Sam se segurar com os pés, e siga até o outro lado. Suba nas grades com se estivesse subindo uma escada. Passe para o outro lado da cerca. Para passar para a próxima área você deve segurar o botão branco para que Sam encoste na parede. Siga em frente e suba em um poste. Vá até a escada, desça e siga para a esquerda. Use o pulo duplo para alcançar a abertura um pouco acima. Siga e entre pela porta para terminar a primeira parte do treino.

2. COVERT OPS TRAINING

Sua primeira missão é bem fácil. Comece indo em frente e abra a porta. Na próxima porta, você deverá usar o Lockpick: equipe-o pelo inventário, chegue perto da porta e aperte R. Gire o controle até que a alavanca se mova, e

INTER CELL



segure-o nessa última posição. Repita o processo até abrir a tranca. Na próxima sala, você terá que interrogar um guarda. Chegue por trás dele sem fazer barulho e aperte o botão A para agarrá-lo. Com ele em suas mãos, aperte A novamente para interrogá-lo. Ele dirá a senha para ser usada na porta: 28469. Digite-a no painel e entre. Nesta sala, há mais um guarda: pegue-o do mesmo jeito e leve-o até o dispositivo do lado esquerdo. Aperte A para abrir a porta. Agora aperte R para fazer desmaiar o guarda e siga em frente para a próxima porta, onde há uma câmera. Equipe a pistola e atire em todas as luzes da sala. Com tudo escuro, equipe os óculos de visão noturna e passe pela porta no final do corredor. Na próxima área, há mais câmeras: atire contra elas. Agora você deve passar pelas sombras, quando a câmera não estiver apontada para você. Ande silenciosamente por trás do guarda, agarre-o, coloque-o pra dormir e carregue seu corpo até um local escondido. Esconda-se também, pois outro guarda virá dar uma espiada. Depois que ele sair, vá até a próxima porta. Você está na sala microfonada, seja o mais discreto possível. Caminhe sempre abaixado e tome cuidado com as correntes no seu caminho. Pronto, fim do treino e hora de encarar as missões de verdade.

3. POLICE STATION

Você começa num quintal escuro, siga para a direita e suba a escada. Vá até a outra escada e pule para alcançá-la. Suba até o telhado, abra a portinha e entre. Siga pelo corredor. Agarre-se no cano e vá ao outro lado. Cuidado para não encostar no fogo. Siga em frente e entre na porta da esquerda. Atravesse a sala e entre pela outra porta. Prossiga até a escada e suba tomando cuidado com as chamas. Suba no cano no teto e siga adiante. Desça do cano, siga para a esquerda e suba a próxima escada. Siga o corredor até a sala no final.

Nesta sala há um homem caído no lado direito. Chegue perto e examine-o para bater um papo. Siga pela sala cheia de fumaça e atire no teto de vidro para que ela desapareça. Siga em frente e missão completa.

4. BLAUSTEIN'S APARTMENT

Abra a porta, siga em frente, pendure-se na grade e pule. Siga para a direita e abaixe-se. Siga para o pátio e espere a conversa começar. Quando o guarda sair, siga para o apartamento e suba os degraus. Esconda-se embaixo da janela, à esquerda. Espere o guarda falar com o outro e sair. Continue pelo corredor e entre na sala à direita. Examine o quadro para revelar um computador. Acione-o. Vá até a porta e digite o código 091772 para abrir.

5. THE DEAD DROP

Siga em frente e pule no cabo para chegar até o outro lado deslizando. Atravesse a porta da esquerda e siga até o poço do elevador. Pule nos cabos e desça. Abra a portinha, entre, siga até a outra porta. Destranque, entre, abaixe-se e siga para a escada. Desça e siga para a próxima escada (cuidado com os guardas). Desça metade das escadas e pule para se agarrar na borda à esquerda. Siga para a direita e suba. Siga em frente e à esquerda, espere que o guarda passe e siga para o canto da esquerda. Espere o guarda passar novamente. Siga até a escada no final do canto esquerdo. Suba rápido antes do guarda voltar! Agora vá para um lugar escuro, e quando não houver ninguém em vista, siga até uns arbustos à direita. Abaixar-se, entre pela passagem e siga em frente. Use o computador e pegue os itens de cura.

6. INFILTRATING THE POLICE PRECINCT

Saia do prédio e fique nos arbustos. Um guarda irá aparecer e vai ficar rodeando a área. Espere ele ir embora e siga para a direita. Siga

em frente e para a esquerda para se esconder. Vá para o próximo pátio, tomando cuidado com os guardas no caminho (tente acertar as lâmpadas para deixar o local escuro. Cuidado para não fazer barulho). Siga até o prédio em frente e entre pela porta usando o código 5929.

7. FINDING BLAUSTEIN

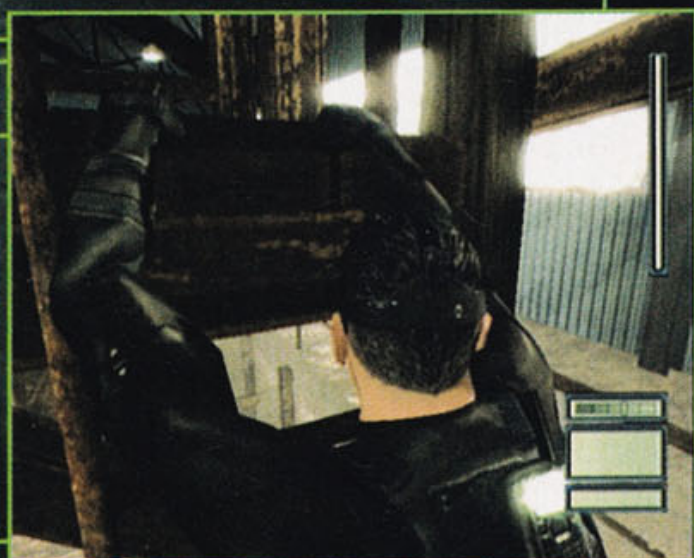
Siga pelas celas, e cuidado com o guarda. Entre no escritório, use o computador e saia. Continue pelo corredor, entre pelas portas de vidro, domine os guardas e interrogue-os. Saia e entre na próxima porta. Atire nas câmeras para não ser visto. Siga até os corpos e você receberá uma mensagem.

8. VIDEO SURVEILLANCE

Saia desta sala e volte ao corredor. Entre pela porta em frente e suba a escada. Entre no saguão e vá em frente bem quietinho. Entre pela porta automática e passe pelos caras que estão mexendo no computador. Entre na última porta: há um guarda atrás das cortinas. Faça-o dormir e use o computador. Volte ao saguão e entre pela porta dupla para terminar a missão.

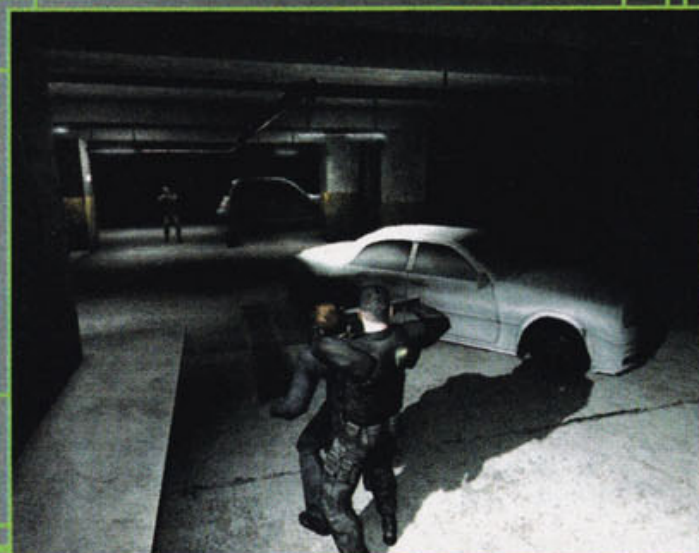
9. GEORGIAN DEFENSE MINISTRY

Você começa a missão no telhado do ministério da defesa. Siga em frente e segure-se na borda do telhado para poder descer até a varanda. Abra a porta, mas não entre. Um guarda entrará por uma porta ao fundo e virá em sua direção: apague o cara. Siga em frente e atire na câmera nessa mesma sala. Entre pela porta de onde veio o guarda. Neste corredor há dois guardas, detone-os e entre na porta à esquerda. Desça a escada e mantenha os ouvidos bem abertos para o ruído das câmeras (é só atirar nelas quando ouvir o barulho). Entre pela próxima porta: aqui há uma câmera na parede do lado direito à frente, tire-a da jogada com um tiro. Siga





DETONADO



em frente e você verá outra câmera. Siga pela esquerda e encontre um carro preto com as lanternas ligadas. Mais à frente, há um cara vestido de preto, se aliviando no cantinho da parede. Chegue por trás, agarre-o e interrogue o rapaz.

10. THE SECURITY LASER GRID

Volte pelo mesmo caminho: há um guarda na porta, detone-o. Volte ao corredor, entre na porta à direita e atire na câmera. Use o computador, entre na próxima porta e vá até a janela. Saia pela porta e vá para o lado esquerdo. Entre na sacada, pule e agarre-se na calha. Siga até a janela aberta e entre. Há um guarda aqui, use suas táticas para despistá-lo ou elimine-o. Siga em frente e acabe com mais um guarda. Desça pela escada. Mais um guarda! Siga pela esquerda, cuide de outros guardas e use o computador para desligar o laser do lado de fora. Esconda-se até que o coronel venha e comece a mexer no computador. Dê a volta por trás dele e agarre-o. Use-o no dispositivo ao lado da porta. Pegue o item e entre pela porta que você acabou de abrir. Siga em direção à parede e você verá uma câmera, espere ela virar para o outro lado e passe. Atire na câmera e pegue o Laser Mic em seu inventário. Saia e você verá dois caras entrando no elevador, coloque o microfone para poder gravar a conversa deles.

11. NIKOLADZE'S COMPUTER

Após a conversa, siga para a direita e se esconda. Alguns guardas vão aparecer. Siga para a direita e suba na grade próximo da porta. Suba até a janela e entre. Alguém está vindo, corra até a porta e observe com o cabo óptico. Quando eles estiverem do outro lado, saia e vá ao elevador. Suba. Entre na primeira porta à esquerda (use o Lockpick). Use o computador, suba na mesa e veja a parede com o relógio. Pule e entre nos dutos de ar. Coloque seus óculos de visão noturna e siga em frente. Desça no corredor e atire na câmera no fim do salão. Siga para a próxima porta do la-

do esquerdo, pegue uns itens nesta sala. Suba a escada. Abra a portinha no teto e saia. Siga em frente e faça um rapel para descer e entrar pela janela. Detone o guarda e pegue o item no corpo. Acesse o computador. Vá rapidamente para a janela e abaixe-se: três guardas vão entrar. Depois que eles saírem, acione o computador novamente para completar a transferência.

12. THE GETAWAY

Saia e vá para a esquerda. Siga o corredor até a porta da esquerda. Desça, pegue o item. Saia e corra pelo teto até o elevador. Pule no cano e desça escorregando. Corra pelo estacionamento e fale com Junior no final do caminho para finalizar a missão.

13. GFO OIL RIG

Suba a escada. Vire para a direita, suba no cano, siga até o outro lado e vá seguindo pela direita. Passe pelos obstáculos e pelas plataformas. Ao chegar a um local com uma corda esticada, deslize até a outra ponta. Vai rolar uma explosão. Suba na plataforma, siga para o outro lado e suba no poste. Entre no buraco no cano. Ligue a visão noturna, e siga pelo cano até uma sala pequena. Suba a escada e abra a escotilha. Cuidado com o técnico acompanhado pelos guardas: evite-os e suba a escada até o topo. Pule na borda para pegar um item mais à frente. Pule no cano e agarre-se. Siga em frente e desça pelos canos e bordas. Vai rolar uma animação e, depois da explosão, ande, tomando cuidado com o guarda. Entre pelo corredor de onde o soldado veio. Siga o técnico (sempre mantenha distância do cara). Veja a animação e detone os guardas.

14. THE BRIEFCASE

Não entre ainda: vá em frente e passe pelo fogo. Pule no cano, mova-se até a janela e veja o técnico saindo. Detone os guardas que sobram e veja o helicóptero ser destruído. Suba a escada, desça o corredor e pegue a escada à direita, mas cuidado com os guardas. Agora vá para a esquerda e entre na sala. À direita, há uma porta trancada. Use o Lockpick para destrancar e prossiga em frente até a próxima sala. Siga a passagem da direita e cuidado, pois o teto vai cair! Pegue a passagem da direita. Siga os técnicos até as docas. Quando você tiver a chance, coloque-os pra dormir e pegue o item.

15. CIA HEADQUARTERS

Você está por fora do prédio da CIA (você terá apenas 1min40seg. para entrar no prédio). Siga para a cerca, suba, desça do outro lado, mas não pule. Faça um pulo duplo para alcançar a próxima plataforma. Suba e escorregue pela corda. Agora entre, passe pela sala e o tempo vai parar. Espere o cara passar e siga silenciosamente pelo caminho. Desça e siga o cara que acabou de passar. Continue até uma área bem escura, cuidado com a câmera no final do corredor. Siga em frente, pegue o guarda que está patrulhando a área e suba a esca-



da. Entre na primeira porta da direita e acesse o computador. Pegue os itens na mesa. Cuidado para não ser visto pelo guarda e entre na sala pelo detector de metal. Pegue mais uns itens e espere o homem que está ao telefone pegar o elevador. Jogue alguma coisa para chamar a atenção do guarda, chegue por trás e bang! Pegue o elevador, desça e saia pela esquerda. Siga pelo corredor (cuidado! Nesta parte você não pode matar ninguém, só no-cautear) e você receberá uma chamada. Fique escondido, um homem sairá de uma sala e passará por você. Entre na sala de onde ele saiu. Use o computador, volte ao corredor e continue. Vire à direita e espere escondido nas sombras. Entre pela janela em frente, com cuidado, para ninguém ver. Siga em frente. Há vários guardas nesta sala. Use a senha 7687 no painel e o cabo óptico por debaixo da porta. Quando o guarda olhar para frente, entre na porta e bote o cara pra dormir (lembre-se: nada de mortes). Vá para o próximo corredor e pegue uns itens. Use o computador no final do corredor. Siga em frente e use o código 110598 na porta. Siga para a direita e coloque para dormir os dois caras nesta sala. Apague as luzes e siga pelo corredor. Suba a escada, pegue umas armas e itens no armário. Cuidado com mais um guarda. Siga em frente e pegue a esquerda. Entre na sala, tome cuidado com os guardas e siga para a porta da esquerda. Entre na sala e depois vá em frente.





Use o painel à direita e digite o código 2019. De novo, cuidado com os guardas. Desça a escada e vire à direita. Siga para as portas à esquerda e acesse o computador.

16. DOUGHERTY'S COMPUTER

Suba a escada e saia. Siga em frente e depois à direita. Saia pela janela e depois pela porta que o guarda usou. Continue à direita e entre na próxima porta. Agora siga para a esquerda. Nesta área há umas câmeras: atire nas nove lâmpadas espalhadas pelo cenário e passe tranqüilamente usando a visão noturna. Siga em frente e passe pelos guardas e por mais uma câmera. Use o código 110700 e entre. Siga em frente e apague mais umas luzes pelo caminho. Entre na última porta à esquerda. Pegue os itens na mesa. Use o computador e vá em frente. Use o Lockpick na porta da direita e suba pelo elevador. Siga para a direita. Há mais um guarda nesta sala, siga até a janela, espere que ele saia e desça o corredor. Use o computador.

17. BAG DOUGHERTY

Saia e desça o mesmo corredor que o cara desceu. Ao chegar a uma porta com uma luz vermelha, passe por ela e pegue o item mais à frente. Siga em frente, use o Lockpick na porta e saia, seguindo para esquerda. Agora se esconda perto da janela, veja os caras conversarem e saírem. Siga o homem que



você havia seguido até aqui (não chegue muito perto). Quando ele entrar pelas portas duplas, siga-o e use o código 0614. Agora agarre o cara e coloque-o pra dormir. Detone também um guarda mais à frente, volte, pegue o homem e saia. Siga em frente e depois à esquerda, use a escada. Deixe o homem no chão e siga em frente. Detone dois guardas usando as armas que você pegou. Volte até as escadas e pegue Dougherty (o cara que você estava carregando). Desça as escadas e vire à direita. Agora deixe o coitado e acabe com mais alguns guardas. Pegue-o de novo, siga em frente e deixe-o numa van.

18. KALINATEK

Você começa em uma garagem. Siga em frente, passe pelos carros e pegue dois guardas. Entre na sala. Pegue o item, siga para a próxima sala e suba as escadas. Siga, detone mais um guarda e continue. Pendure-se e vá para a direita. Deslize até o outro lado. Pule no prédio em construção. Desça fazendo rapel e entre pelo teto de vidro, detone o guarda e pegue o item. Vá até as portas e entre com o código 97531. Pegue os itens e siga para a próxima porta. Siga em frente e entre no duto, seguindo até chegar à próxima sala. Tome cuidado com os guardas: detone todos da melhor forma e siga o corredor azul, pegando os itens. Vá ao elevador desligado e pule para baixo. Saia e vá para a direita rapidamente. Pegue o item na mesa e continue seguindo em frente. Cuidado com as minas. Atire nelas com a sniper. Continue, interroque o programador e siga.

19. DISARMING THE BOMB

Você terá dois minutos para desarmar a bomba: siga em frente e cuidado com os dois guardas. Vá até o final do corredor e use o código 33575 na porta. Atire nas minas com a sniper. Use o Lockpick no final do corredor para abrir a porta. Vá para a próxima porta e vire à esquerda. Finalmente, desarme a bomba que está na parede.

20. THE FUSE BOX

Saia do escritório rolando pelo fogo e vire à esquerda no corredor. Detone os guardas e entre no auditório. Vá ao lado direito do palco, siga e desça a escada. Vá ao porão e detone os guardas. Pegue uns itens em cima da mesa. Examine o painel e volte ao auditório. Vá até a porta trancada e use o código 1250. Entre no saguão, suba a escada, vá pelo corredor e entre no segundo escritório do lado esquerdo. Fale com o programador, ele vai pedir para leva-lo à enfermaria. Siga pela porta da direita, fale com ele novamente nesta sala. Pegue os itens e saia logo! Cuidado com o guarda! Vá até a sala com vidros verdes, detone o guarda e use o computador. Volte e use a porta de incêndio. Entre no corredor e depois na próxima porta. Suba a escada! Siga pelo fogo e entre na próxima porta. Vá pelo duto de ar. Você ouvirá uma conversa, seja rápido e mate o guarda antes que ele mate Ivan.



21. ROOFTOP EXTRACTION

Vá para o saguão, siga até o elevador e suba ao topo. Detone os guardas e vá até o local com uns blocos cinza. Continue pela plataforma e pule no andaime. Desça a escada e vá até a próxima porta. Siga pela direita, acabe com mais guardas e siga para o próximo lugar em cinzas. Siga pela esquerda e entre na sala. Suba a escada, siga o corredor até outra escada, à esquerda. Suba, entre na próxima sala, detone mais uns guardas e desça o corredor. Entre na sala à esquerda, vá em frente, entre pela porta no final do corredor e pegue uns itens. Saia e continue até entrar na sala em construção, siga por outro corredor e saia. Entre na porta da direita, suba a escada e vire à esquerda. Detone os guardas e suba mais uma escada. Siga pela próxima sala, vá pela direita e depois pela esquerda. Há outra escada mais em frente. Suba mais duas escadas e termine a missão.

22. THE CHINESE EMBASSY

Desça pelo beco da direita e pule na lixeira. Pule na borda, suba, corra, vire à direita e esconda-se no lado esquerdo. Espere o guarda passar, vá por trás dele e o agarre. Leve-o para onde você estava e coloque-o para dormir. Vá pelo lado direito do beco e pegue a garrafa. Siga em frente até o canto antes da lixeira, jogue a garrafa atrás dela e espere o guarda investigar. Detone o coitado e deixe-o junto com o outro guarda. Vá em frente e vire à esquerda. Siga até o prédio com o barril em chamas e coloque a visão noturna. Ache a escada e suba. Vá ao andaime e suba a escada até o próximo andar. Pegue o fio na borda e vá ao outro lado da rua. Solte-se e fique abaixado. Pegue o item e vá andando pela borda. Pule para o outro prédio. Continue andando, pule no toldo, siga até a lixeira, espere os dois guardas passarem e vá pela rua. Passe pelo espaço na cerca, atire nas luzes e ande perto da árvore até achar um buraco. Desça a escada até o esgoto,



DETONADO

arremesse uma granada de gás nos guardas e mude para visão térmica. Detone-os, continue pelos esgotos até uma área com tábuas de madeira. Olhe pra cima para achar um buraco, vá por ele e suba a escada. Espere o guarda passar, suba, ande devagar pelo andaime, suba a escada e vá pela corda até o próximo andaime. Desça e entre pela janela. Use a visão noturna para achar o poste e escale até o próximo andar. Vá pelo corredor e fale com o agente para completar a missão.

23. INFILTRATING THE EMBASSY

Siga pelo telhado até o cano da estufa, desça pelo lado do prédio até o chão, vire e atire na luz sobre a lixeira. Detone o guarda, vá até a próxima esquina e, quando o guarda passar, atire na luz com o sniper. Vá para a parte escura do outro lado da rua, suba a escada até o andaime e prossiga bem devagar. Pule na escada do outro prédio, suba no andaime e entre na janela da esquerda. Vá pela sala até o corredor e detone o guarda. Pule nas caixas e pegue o Zip Line que está em cima, solte-se do toldo e vá pela direita até o primeiro beco da esquerda, detone o guarda e siga pelo corredor até a próxima área, espere o guarda chegar perto e puxe-o para trás da van. Ande pelas sombras e detone o próximo guarda. Siga pela rua, passe o portão aberto, vá até o primeiro caminhão, se esconda embaixo dele até o outro caminhão sair e o guarda se afastar. Vá até o lado esquerdo, detone o guarda e espere o segundo aparecer para acabar com ele também. Se esconda embaixo do caminhão de novo, espere o guarda passar e atire nele. Vá pelo canto, mate o cachorro, continue pela rua e se esconda. Volte pelo outro lado e depois vá para a esquerda. Ande devagar pelo mato e pegue o microfone. Use-o na janela superior direita até que a conversa acabe. Siga Kong Feirong até o seu carro e use o microfone de novo para ouvir a conversa. Espere a limousine sair e Feirong entrar. Agora grave a conversa.



24. EXTRACTION

Quando a limousine sair, espere os dois guardas se afastarem e corra para o canto com as luzes vermelhas. Detone a dupla, vá pela rua até o muro, ache o poste e suba. Pule para o outro lado e siga em frente até chegar ao fim do beco. Encontre Cohen para terminar a missão.

25. MOUKE TSO BO MEATS

Aqui você começa atrás de uma cerca, passe por baixo dela e siga devagar. Carregue a Diversion Camera e mire na área perto da cerca. Acione-a, mas não faça barulho. Quando o guarda chegar perto, atire nele. Volte até a abertura na cerca e atire no guarda. Se esconda no escuro, espere o outro guarda passar e atire nele com o rifle sniper. Vá até os barris com o interruptor, ative-o e siga pela porta no fim da área. Atire na luz e acesse o computador. Vá até a outra porta, saque sua SC-20K, ligue a visão noturna e use o binóculo para acertar o guarda atrás da cerca. Mire na passagem acima, volte um pouco e atire no guarda. Mire na passagem perto do muro mais afastado e mate o outro guarda. Esconda-se atrás da lixeira para evitar o holofote. Quando a luz se afastar, vá para o contêiner com uns barris próximos. Espere a luz passar e suba, vá evitando a luz até chegar a um muro. Vire à direita, vá até a área com duas lixeiras e pule na lixeira da direita. Encare o muro com o duto de ar aberto, corra e pule dentro dele. Siga pela abertura, saia, vá devagar até o sinal, e quando a luz apagar, pule e agarre-o. Vá para a direita e salte nos dutos que estão embaixo de você. Vire e ande entre as duas luzes (enquanto elas estiverem apagadas) em direção ao ventilador. Atravesse as tábuas até a outra ventilação, pule no cabo e ande até o fim. Desça, vire à esquerda até a cerca de correntes, escale e vá até a antena para desativá-la. Nikoladze será informado que a antena foi desligada e manda dois guardas investigar.

26. FIND THE HOSTAGES

Suba a escada até a porta, espere o guarda passar e detone-o antes que o segundo guarda apareça. Agora detone o segundo guarda, vá pela porta por onde eles vieram e pegue o Lockpick. Vá pela porta, desça a escada, dê a volta e ande devagar pela parede esquerda. Desarme a mina, pegue os itens e suba a escada. Vá pela outra porta e desça a escada. Siga pela porta da esquerda



e suba nos barris, segure-se no cano e ande até o outro lado. Espere o guarda e detone-o. Use uma Diversion Camera, atire na porta e faça barulho pra atrair outro guarda. Atire, vá pela porta e desligue as luzes, quando o guarda passar detone o infeliz. Pegue o Medical Kit e acesse o computador. Saia da sala, vire à esquerda, vá pelo canto e abra a porta com cuidado. Chegue devagar no guarda e interrogue-o, antes de matar o cara para completar o objetivo.

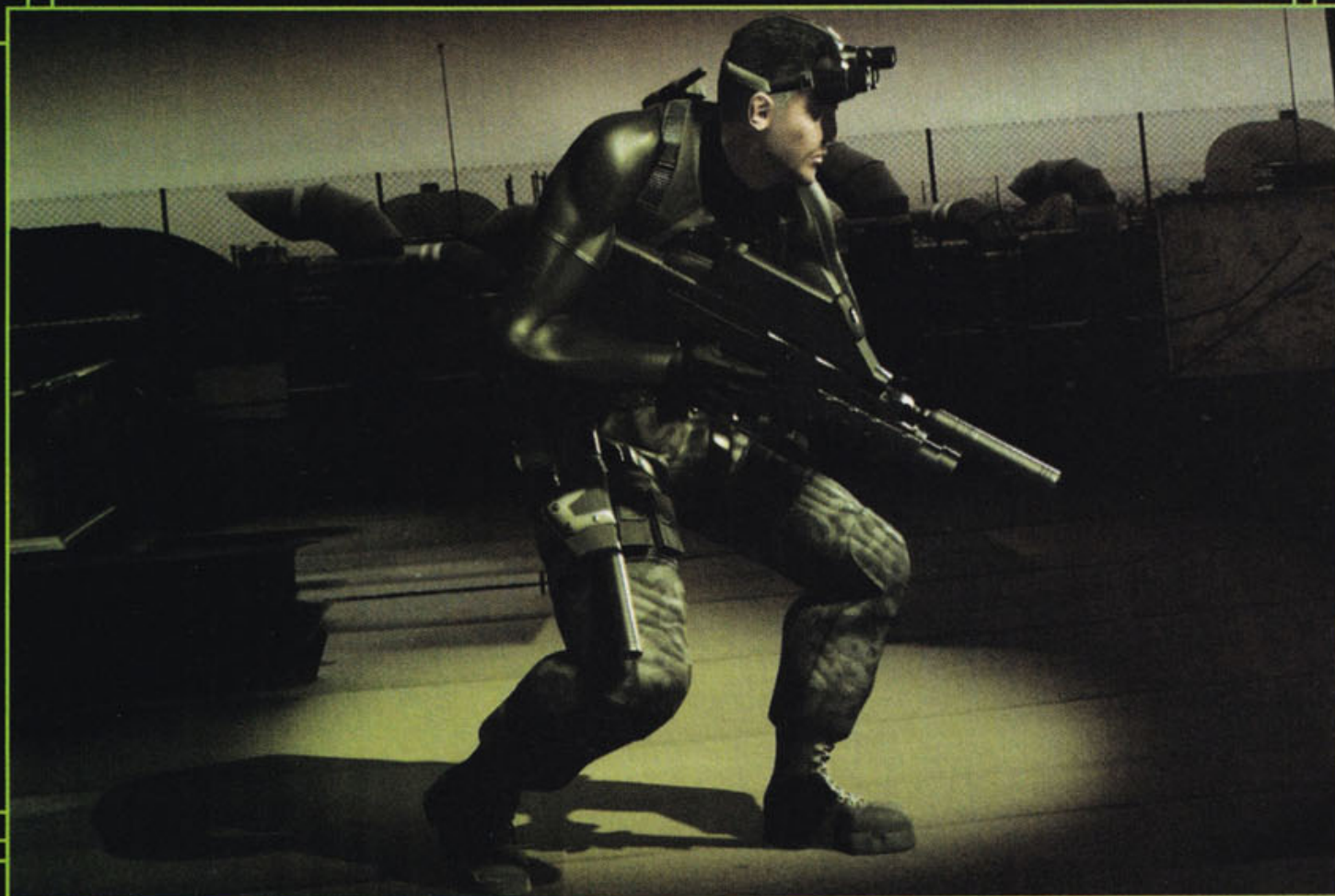
27. THE RESCUE

Saia da sala, vire à direita e olhe pra baixo para ver uma abertura no chão. Desça e ande devagar até achar um poste. Escale até o topo, pule pra direita, ande pelo teto até um buraco, jogue uma granada de gás nos guardas e use a visão térmica para poder vê-los. Se algum ainda estiver de pé, use sua SC-20K. Desça, pegue os Satchels e saque a sua arma. Atire nas luzes, vá até a porta dupla no final do salão, abra e entre no freezer. Use a visão térmica para poder enxergar, vá colado na parede e elimine os guardas. Continue até a próxima parte e se esconda atrás dos equipamentos da direita.

Quando o guarda passar, detone-o, vá para o outro lado da sala e vire à direita. Pule no maquinário e ande por ele. Salte perto do dispositivo, desative-o e entre na porta ali perto. Siga pela sala e pare no corredor: quando o guarda virar de costas acabe com ele e entre na sala, esconda-se atrás do equipamento da direita e espere o guarda virar de costas para pegar mais esse. Passe pelo corredor até o outro lado, vire à direita e vá em direção ao final da sala. Detone o guarda e volte para o centro. Pule na plataforma, agarre o trilho, vá até a próxima sala e passe pelo maquinário até um ponto onde você possa descer. Detone o guarda, e vá para as mesas pegar um item. Volte e vá para os controles do dispositivo. Desative-o e pegue a garrafa. Agora siga até chegar à porta, elimine o primeiro guarda e espere o segundo se afastar. Ande pelo muro e se esconda atrás do barril. Quando ele se virar, acabe com ele. Vá até o fim da sala para achar a grade e desça.

Vá pelo duto até a abertura, pule, pegue o Medical Kit e ande devagar pela escada. Espere o guarda passar para a direita, mexa os controles nas paredes, espere o guarda voltar e, então, use os controles para abrir a





porta. Ande pelo cano através da porta que você abriu. Continue pelo cano e atire em todas as luzes. Espere o guarda passar para a direita e detone-o. Pegue o Flare. Saia e fique de olho no guarda: espere ele passar para apagar o cara. Atravesse o salão e carregue um Stick Shocker. Abaix-se, espere o guarda passar e atire. Vá pelo lado esquerdo do corredor. Passe pelo dispositivo enquanto ele está virado para o outro lado, pegue os itens, espere o dispositivo virar para andar pelo murinho que antes estava bloqueado. Quando ele virar de novo, corra pelo corredor e atire nas luzes. Continue pela sala até as próximas tábuas, vá até a primeira porta da esquerda e vire de costas. Pule e siga até o fim. Desça das tábuas e elimine os guardas, desative os dois dispositivos usando seus controles. Na parte esquerda, ainda há mais um dispositivo, espere ele virar para poder passar. Vá andando pela direita do salão e siga de novo pelo cano, siga pelo caminho a sua direita e espere os guardas chegarem. Mantenha sua SC-20K pronta para acabar com eles, caso você seja visto. Quando eles forem embora, saia de seu esconderijo e continue pelo salão. Siga pelo canto e entre na sala à sua direita. Vá pelo caminho da direita, coloque uma mina na parede de tijolos e volte pelo caminho central. Fique entre os dois dispositivos. Use os controles da direita para desativar o IFF e depois desative o da esquerda também. Espere o dispositivo da direita virar e corra. Fale com o chinês.

28. PROTECTING THE HOSTAGES

Saia da sala e passe pelo dispositivo do mesmo jeito que você fez antes. Vá para a outra sala e passe pelos soldados. Saque sua SC-20K e coloque-a em tiro automático: elimine o guarda, imediatamente siga pela porta, mate os outros rapidamente. Grinko virá atrás de você.

29. KILLING GRINKO

Ande pelo caminho do meio e abaixe-se perto da parede. Grinko vai se mover entre as por-

tas e atirar em você. Pegue uma Frag Grenade. Quando ele estiver na porta do meio atire a granada e dispare com sua SC-20K. Cuidado com os guardas que podem aparecer.

30. RETURN TO THE CHINESE EMBASSY

Vire-se e siga para o beco atrás do restaurante, atire na luz em cima da porta e entre. Fique perto da porta, abaixe-se, apague as luzes e vá pela cozinha. Dê a volta na mesa e aproxime-se da parede enquanto o cozinheiro estiver longe. Suba a escada antes que o cozinheiro acenda as luzes, vá pela sala e suba a escada. Espere o guarda virar e atravesse pelas tábuas de madeira. Se esconda atrás da porta. Espere o guarda descer pelo corredor, vá para o prédio e siga para o caminho mais à direita. Siga até a varanda, escale o poste, agarre o fio, vá até você começar a escorregar. Agarre-se na borda e fique entre as janelas. Espere a pessoa se afastar, vá pelo canto o máximo que puder e pule na borda abaixo. Ande até o poste, suba por ele e siga pelos dutos até alcançar uma grade no chão. Desça. Quando você cair na mesa, Lambert dirá que não há jeito de achar os códigos. Use sua visão térmica para achar os traços de calor deixados pelos guardas. Vá pelo corredor até o armário do faxineiro. Siga pelo buraco na parede, suba no poste e desça. Agora vá pelo outro buraco, pegue uma granada e jogue nos guardas quando eles estiverem juntos. Vá até o computador para completar o objetivo.

31. DESTROYING THE TRUCKS

Saia da sala, entre pela porta e siga para as escadas. Atire na câmera, elimine os guardas e ande pelo corredor até a próxima sala. Siga devagar e ligue a visão noturna para ver os guardas dormindo. Suba na cama, não vá pelo meio do quarto – tem vidro no chão e os guardas acordam – pule na outra cama e desça devagar. Vá até a porta, use o cabo ótico e veja os dois guardas entrarem na sala. Saia e vá para lá. Use o teclado e ligue a visão térmica. Coloque o código 1436 para abrir a porta. Fique abaixado atrás da porta

pra se proteger, atraia o guarda fazendo algum barulho e o bote pra dormir. Espere o dispositivo se afastar para passar por ele, desative-o, atire na luz pouco acima e escale a parede. Pule no vaso, suba e use os controles para desativar o outro dispositivo. Volte para o andar de baixo e use o rifle sniper para atirar nas luzes. Volte e suba no cano. Espere o guarda entrar e o oficial ficar do lado de fora. Caia devagar, chegue perto dele, agarre-o e o force a usar o scanner de retina. Nocauteie o cara, entre, detone o guarda e saia pela janela da esquerda. Você agora está em um pequeno quintal. Atire nas luzes, elimine o guarda, vá andando abaixado até o portão, abra e vá para o próximo portão. Ande até ver a luz, a câmera e o guarda. Atire na luz e na câmera e depois no guarda. Suba a escada, entre na sala, desça as outras escadas até a bifurcação, siga pela esquerda até ver o guarda usar o teclado e entrar. Pule na estante e siga em frente. Use o teclado e coloque o código 9573. Siga devagar e detone o guarda. Desligue as luzes, faça barulho pra atrair outro guarda e apague o infeliz. Vire à direita para ver a câmera sobre a porta. Atire nela e um guarda virá investigar. Mate-o antes que ele o veja, vá pela sala e vire pra esquerda. Use o Scope para atirar na câmera, vá para o carrinho com uma caixa em cima e suba nele. Dê um pulo duplo para subir até a parede de caixas, pule e prossiga para a próxima área. Corra o mais rápido possível e desça as escadas. Siga em frente, vire à esquerda, suba na mesa e abaixe-se. Use o Scope para mirar nos tanques de gás do caminhão que vai explodir.

32. FEIRONG'S DATA

Volte para a escada e ache um alçapão. Abra, desça até o tunel, detone o guarda e ande pelas sombras até ver outro guarda. Não o machuque, siga-o, mas não o deixe se afastar. Vá seguindo o cara até ele entrar no elevador, coloque o código 1456 no teclado, entre na





DETONADO

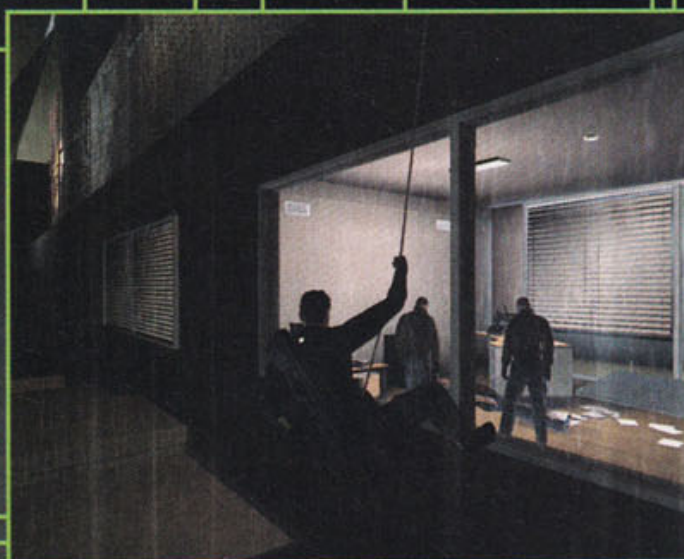
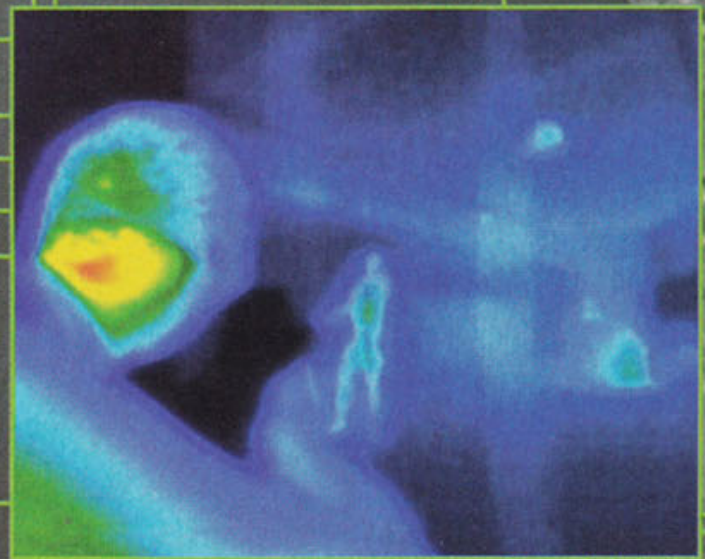
porta e chame o elevador. Vá até o último andar, siga pelo corredor, coloque o código 1834 para abrir a porta, entre, vá para a direita, use o código 7921 e entre no escritório de Feirong. Saque a SC-20K e siga pelo corredor. Espere Feirong sair de trás da mesa e atire nele. Quando ele estiver tonto, agarre-o, vá até o computador e force-o a usá-lo. Ele vai desmaiar depois disso, e é sua deixa para fugir do prédio.

33. EXTRACTION

Saia do escritório, atravesse a porta dupla, e ande devagar para não ser pego numa explosão. Vá para a porta da direita e entre. Siga pelas chamas até a próxima porta, vá direto e desça os degraus, abra a janela, saia e corra para o helicóptero para completar a missão.

34. THE PRESIDENTIAL PALACE

Você começa num penhasco atrás do palácio presidencial. Pule na plataforma e suba. Vá até o outro lado e veja três bordas: desça uma de cada vez, pule no cano e escale-o até o topo. Pule para a direita e agarre-se na borda. Suba, pule na faixa depois do muro, vá para a direita e desça pela borda. Pule na segunda faixa, vá até o fim, desça e agarre-se no muro. Vá pela direita, pule e segure na borda. Suba e pule na próxima plataforma. Pule, agarre-se a suba de novo. Salte para a próxima plataforma e vá para o lado. Agarre-se na beirada, vá pelo muro, suba e vá para o outro lado. Suba no poste até o topo. Espere o guarda se afastar e pule do poste para a borda do muro. Vá andando até o fim. Quando o guarda for pra esquerda, suba, use o Scope pra atirar no atirador na torre do holofote, siga pelo trilho, solte-se e volte pelo cano. Um cachorro vai sair do pátio. Espere o holofote se afastar, suba e vá em direção à torre. Suba, espere o guarda e o cachorro passarem, use o Scope para acabar com eles, vá até a cerca e ache uma abertura. Mate o guarda, atire nas luzes da fonte, Mate outro guarda



patrulhando atrás da cerca e vá para o portão. Coloque o código 2126 e entre. Siga para a esquerda e entre na porta. Do lado direito, há uma grade, entre por ela.

Vá pela galeria até a porta dupla. Há laser dos dois lados que acionam o alarme. Pegue o Lockpick, entre na sala, pegue a picareta e atire na luz. Abra a porta e fique no escuro. Quando os dois guardas se afastarem, corra pelo centro da galeria, entre pela porta dupla (com a luz vermelha em cima) e vire à direita. Prossiga até a base da escada e use a visão térmica para ver o laser. Dê um pulo duplo na borda e passe o laser. Use a visão térmica novamente para ver o laser, pule no corrimão da direita para passar por eles e abra a porta da direita. Há dois guardas no andar de cima e dois no andar de baixo: faça barulho e elimine-os.

Acabe com outro guarda, use o teclado e coloque o código 70021 para destrancar a porta. Não abra ainda: use o cabo óptico para ver os guardas do outro lado, e espere eles virarem para passar direto. Entre no corredor da esquerda, espere a câmera virar e corra por baixo dela. Use o Disposable Pick na porta da esquerda e entre antes que os guardas voltem. Use a visão noturna para ver os lasers, e espere eles que desligue para poder passar. Elimine o guarda e acesse o computador para receber novas instruções de Lambert.

35. THE ARK

Volte pelo caminho que você veio, espere na porta e observe o corredor. Quando os dois guardas forem para a direita e a câmera se virar, vá para o corredor e vire à esquerda. Siga até a porta dupla e espere o guarda passar por você. Entre pela porta antes que ela feche, atire nas luzes e vá para a próxima porta dupla. Siga pela sala até o teclado e coloque o código 66768. Abra a porta e atire na luz antes de entrar. Atire também nas luzes do elevador quando os guardas se afastarem, e quando eles forem para a direita, passe pelo pilar e se esconda atrás dele. Espere o guarda passar e acabe com o cara. Repita com o outro guarda, entre no elevador e desça. Quando chegar lá embaixo, vire para a direita e se esconda atrás da estante. Use o Scope para eliminar os guardas e siga pela passagem até o porão. Nikoladze está aqui embaixo, agarre-o e interrogue-o. Force o cara a usar o scanner de retina para abrir a sala. Os soldados virão segurar você dois: não se

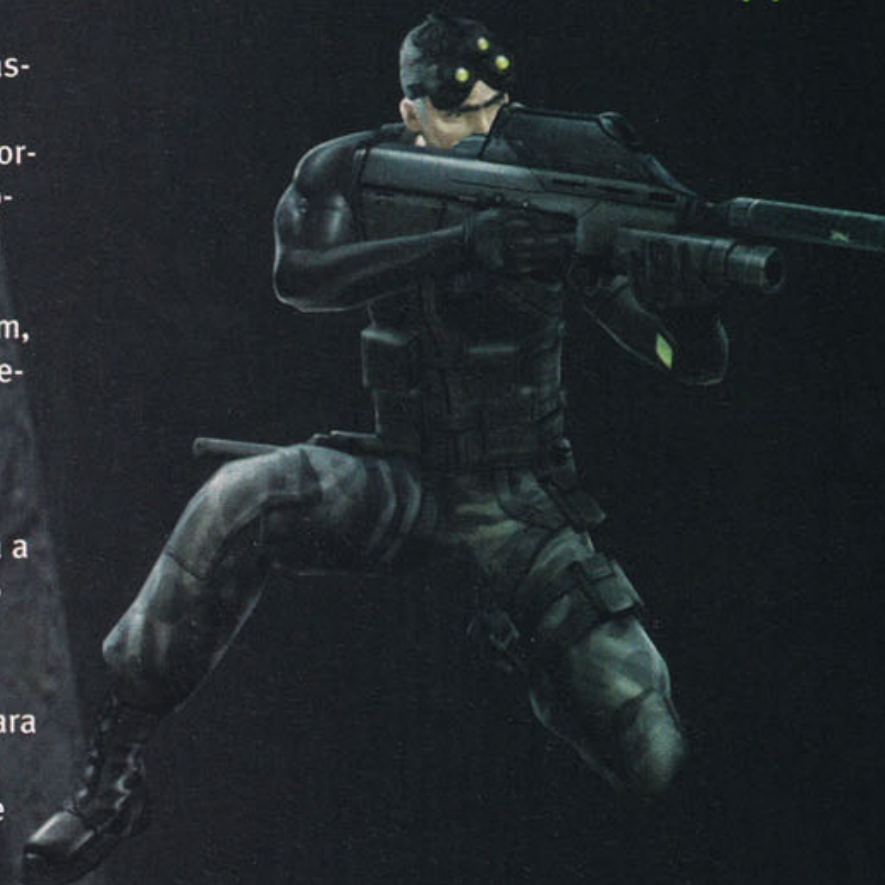
mova, equipe a SC-20K, mas não saque. Lambert irá te dizer que haverá um blecaute em cinco segundos. Ligue a visão noturna e, quando a luz se apagar, mate o guarda da esquerda e se esconda atrás das caixas. Fique abaixado e mate qualquer guarda que se aproximar de você. Acabe com os outros e volte para a biblioteca.

36. KILL NIKOLADZE

Saia pela porta aberta e espere o guarda virar para a esquerda. Depois suba no cano e pule para a esquerda. Pule no balcão e espere o guarda aparecer para poder detoná-lo. Vá pelo balcão até a porta, use o Lockpick para abri-la, atire nas luzes e veja Nikoladze na janela da direita. Use o Scope para acabar com ele e completar seu objetivo.

37. EXTRACTION

Use a visão noturna e espere na porta mais próxima. Quando o guarda sair, vá para a porta antes que ela se feche. Desça pelas escadas e espere no canto depois da primeira porta. Depois que os guardas passarem, espere mais alguns saírem da cozinha e suba a escada. Há mais um guarda na sala de jantar – mate-o, vá para o lado direito da sala de jantar e pule no gabinete. Pule agora no balcão da direita e suba na grade. Vá pela porta até a próxima sala e siga pelo balcão da esquerda. Quando você estiver nas escadas, pule na grade da direita. Ao sair, vá devagar para não fazer barulho, siga pela porta, com cuidado para não alertar os guardas. Abra a porta para completar a missão e concluir este belo game. 🎮



ANIME FESTIVAL 2003

animecon.com.br/festival

Dias 17 a 19
de Janeiro de 2003
das 10:00 as 21:00 hs

Venha se divertir com a gente nas férias de janeiro! Enquanto o Animecon não chega, venha curtir o ANIME FESTIVAL!

Veja algumas imagens do local do evento



ATIVIDADES:

Dance party
Concurso Cosplay
Karaokê
Show de Bandas
Torneios de Vídeo Game
Partidas de RPG
Estandes de Lojas e Editoras
Promoções de DVD's do Studio Gabia!!!

E muitas atividades inéditas! Venha conferir!

INGRESSOS À VENDA NOS SEGUINTE LOCAIS:

Animangá > (11) 5083-3180
Fonomag > (11) 3104-3329
Comix Book Shop > (11) 3088-9116

Ou pelo site:

www.animeland.com.br

Ingressos antecipados diários: R\$8,00

Ingressos diários na porta do evento: R\$10,00

Ingressos antecipados para 3 dias: R\$20,00

MAIS INFORMAÇÕES:

www.animecon.com.br/festival

LOCAL:

Universidade Anhembi Morumbi
R. Dr. Almeida Lima, 1134 - Brás
(Próximo ao Metrô Bresser)

PATROCÍNIO:



APOIO:





Reviews

Este mês

Veja como são as coisas: passamos oito edições da EGM Brasil sem dar um único selo de Platina a nenhum game. Foi preciso dois meses para a situação mudar totalmente. Hoje, dois games tiveram a honra de receber a nota máxima de nossa equipe de avaliadores. No mês passado, GTA: Vice City levou um triplo 10 e ganhou o se-

Nossa filosofia de avaliação

A EGM Brasil avalia os games baseados em sua originalidade, diversão, jogabilidade e em como eles se comparam a outros títulos da mesma plataforma. A escala é simples e vai de 0 a 10. Sempre que um game receber nota 10, pode estar certo de estar diante de um dos melhores jogos

Nossos selos



O selo de **Platina** é reservado para os games que recebem nota 10 de todos os avaliadores. É a maior e mais rara classificação que um jogo pode receber.



O selo de **Ouro** vai para os jogos que conseguem uma média igual ou superior a 9.



Os jogos que conseguem uma média igual ou superior a 8 (mas menores que 9) recebem o selo de **Prata**.

lo. Agora, foi a vez do fantástico Metroid Prime merecer o mesmo reconhecimento. Quem jogou, sabe o quanto este prêmio foi merecido. E o mês foi de muito Ouro em todos os consoles: Zelda: A Link to The Past / Four Swords e Metroid Fusion (GBA), Splinter Cell e Metal Gear Solid 2: Substance (Xbox)... a lista vai longe!

da história, um verdadeiro revolucionário, superior a tudo em seu gênero. Já a nota 0 significa que o game é uma porcaria completa, algo que você deve evitar a todo custo. No meio do caminho está o 5, para os games medianos. Simples, não?



Jogo do mês



Metroid Prime

pág. 72

Se na edição passada demos nosso primeiro selo de platina, esse mês outro game se mostrou digno do prêmio. Após quase três anos de produção e muita expectativa dos fãs, Metroid Prime garantiu seu posto como um dos melhores games do ano, ou até mesmo da história dos videogames. Entenda o motivo de todo esse falatório em nosso review especial.

Rocky



Produtora: PS2
Ubi Soft
Desenvolvido por:
Rage Software
Jogadores:
1-2
Também para:
Xbox, GC
Web Site:
www.rocky.ubi.com

O melhor: Lutar com Mickey
O pior: O desleixo com a saga e as provações do lutador, que estão nos filmes

Lembre-se bem disso: se um dia você estiver no meio de um fim de semana sem nada pra fazer, tenha a certeza absoluta de que Rocky esteja na sua prateleira para animar o dia no Playstation 2. Aí é só chamar uns amigos e começar a festa. É que este é um daqueles jogos que promove a farra, uma boa disputa e seguidas risadas. Com bons gráficos, que personificam Stallone e o seu Balboa, uma jogabilidade que flui e igualdade de condições em qualquer desafio, Rocky é um game que cativa o jogador desde o início. Não que não haja problemas. O modo History tem os mesmos erros da versão do Xbox (afinal, é o mesmo jogo), os personagens são mal aproveitados e enfileirados numa sequência de nocautes. O visual algumas vezes fica serrilhado e há poucos cenários. Porém, Rocky é um dos poucos jogos atuais que consegue evocar tamanha comoção na frente da TV. Todo mundo fica ali, concentrado durante muito tempo com a pancadaria correndo solta contra um camarada ou contra o computador. É pra jogar desencanado e se divertir até cansar. Você, certamente não quer muito mais do que isso.

Augusto

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	6	8	8

Star Wars: Bounty Hunter



Produtora: PS2
LucasArts
Desenvolvido por:
LucasArts
Jogadores:
1
Também para:
GC
Web Site:
www.lucasarts.com

O melhor: É um game com um membro da família Fett
O pior: Não acrescenta nada ao gênero

Jango Fett pode não ser o mais querido da família, mas é com ele que devemos nos contentar. Pena que BH não é bem aquilo com que o fã-club dos Fett sonhava. O game se passa logo após "A Ameaça Fantasma", e mostra os eventos que levaram Jango a ser escolhido como molde para os clones do segundo filme. A idéia é que você saia caçando recompensas pela galáxia (afinal, é esse seu trabalho), resolvendo puzzles meio básicos e disparando um sem número de tiros laser. Em cada missão, Jango tem uma presa maior, mas outros membros da escória do universo também têm prêmios pela sua captura, e você pode tentar fazer uns trocos extras capturando também esse pessoal. O duro é reconhecer esse povo: para saber quem é procurado entre todas as dezenas de mostrengos atirando sem piedade, Jango deve escanear cada um deles com o visor de seu capacete. Coisa nada simples quando todos os bandidos da galáxia estão enchendo você de tiros laser. No mais, este é mais um game de exploração e ação, com gráficos interessantes, desafio fraco e nenhum atrativo em especial.

Renato

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	6	6	5

The Simpsons Skateboarding



Produtora: PS2
EA/Fox Interactive
Desenvolvido por:
Code Monkeys
Jogadores:
1-2
Também para:
GameCube
Web Site:
www.eagames.com

O melhor: Excelente engine
O pior: Música pavorosa

Como fã de Simpsons e de games de skate, este jogo me deu vontade de soltar os cachorros. Será que ninguém se importou o suficiente com ele para fazer mais do que um mero jogo de skate dos mais medianos, apenas adicionando leves pitadas do glamour dos Simpsons por cima? Só isso não resolve. Minha maior reclamação é que os personagens não se movem sozinhos. Em vez disso, eles ficam parados até que você os empurre ou algo parecido. Agilidade? Esquece. Os saltos têm a mesma flutuação de Homer após comer uma caixa caprichada de donuts açucarados. E as manobras não empolgam. Além disso, a voz de Kent Brockman (aquele apresentador de TV meio mala) narrando cada movimento que você faz é assustadora e até irritante em certos momentos. Ainda assim, se você aprender a mecânica e aceitar o fato de que ficar fazendo um grind atrás do outro – e não aqueles truques mais divertidos – é sua única chance de sucesso, ele pode não se tornar um game horrível, mas é, certamente, decepcionante. Até para o mais radical fã da família Simpson.

Jennifer

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	6	7	8

EGM PRATA

1P=00

Hit Rate 0.05%

2P=04

Produtora:

Desenvolvido por:

Jogadores:

O melhor:

O pior:

Web Site:

Konami

Konami CET

1-2

Contra feito direito!

Sem arma de Spread? Tá me gozando?

www.konami.com

PS2

Ok, serei um cara bacana e vou falar o que vocês querem ouvir: **este jogo detona**. Todos os fãs de Contra podem ficar tranquilos: a Konami acertou em cheio. Como os games do passado (Alien Wars, Hard Corps, e o original), Shattered Soldier é um jogo de tiro insano, de scowling lateral. A cada nova fase, você tentará sobreviver por alguns segundos e descobrirá a virtude da humildade. Pratique muito. Logo você aprenderá que cada inimigo, minichefe, ou um superinspirado chefe de fase tem um padrão. Depois de morrer algumas vezes você descobrirá esses padrões, os dominará e os queimará em seus cérebros. E quer saber? Não faz diferença. Você ainda morrerá, e muito! Algumas das batalhas exigem um grau de precisão tão absurdo que se você respirar errado, já era. Mas é essa intensidade assustadora que o faz voltar ao jogo. Não dá pra se conformar com a derrota, não até você ter derrotado todas as monstruosidades alienígenas. Uma pequena reclamação: para um jogo tão intenso, são muitos comandos. Com três armas recarregáveis que podem ser alternadas (o que adiciona um elemento estratégico) e botões para travar suas armas e seus pés, podem ser um pouco exagerados em determinados momentos. Quanto ao tradicional modo de dois jogadores, é divertido pacas, e muito difícil. Apesar da misteriosa falta da arma de Spread (!), Contra está de volta, e em boa forma.

G. Ford

Pode parecer moderno, mas Shattered Soldier é das antigas do começo ao fim: o design, desafios e, mais importante, a boa e sólida jogabilidade de antigamente. Os fãs ficarão extasiados quando perceberem como **o visual deste jogo é sensacional** no PS2. Existe muito mais profundidade do que antes, graças à possibilidade de selecionar armas instantaneamente e o novo indicador de porcentagem de acertos. Mas mantenha a calma nos encontros com os chefes, pois eles exigem extrema precisão de jogo. Essa é a minha única reclamação sobre o jogo: gostaria que tivesse uma jogabilidade mais simples, como era no original.

Sam

Ei você, jogadora e jogador inveterado. É melhor que **comprem este jogo**. Eu não disse aluguem, eu não disse emprestem, eu disse comprem. Vocês reclamam que sentem falta dos velhos tempos e como "os jogos já não são mais como antes" e "2D é melhor que 3D" e "Contra ficou horrível no PSOne". Bem, a Konami escutou suas reclamações e fez exatamente o que vocês desejavam. Claro que é linear. Está cheio de padrões reconhecíveis. Mas esta é a velha escola. Vocês pediram, e aqui está. Só posso dizer que minha única frustração em Soldier é que ele é muito curto, e esperava o tradicional recurso de se pegar novas armas à medida que se progride.

Shoe

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	7	6	7

Mortal Kombat: Deadly Alliance

Produtora:

Desenvolvido por:

Jogadores:

Também para:

O melhor:

O pior:

Web Site:

Midway

Midway

1-2

GC, Xbox

Muitos segredos para desbloquear

Jogabilidade desbalanceada

www.midway.com

PS2

Como a franquia Mortal Kombat parecia estar morta e enterrada, joguei DA com uma certa apreensão e interesse. Para mim, o auge da série foi com MK2, pois eu respeito a tentativa do jogo de forçar o gênero (na época) para lutas baseadas em sua habilidade. Claro, isso foi há tempos, e não é preciso muito para ver que os games de luta evoluíram bastante, deixando MK cabisbaixo no banco de reservas. Isso é basicamente o que DA é: uma declaração de que Sub-Zero e sua turma estão de volta, prontos para o século 21. Mas... eu preciso mais do que isso. Deixe de lado os gráficos surpreendentemente bons e os materiais de bônus que você vai desbloqueando aos poucos, e você tem um jogo de luta em 3D que é – na melhor das hipóteses – o game que você cansou de jogar anos atrás. Poder trocar de estilo de luta no meio da briga é legal, mas há muitos golpes que podem ser facilmente abusados, mandando para o vinagre qualquer honra e estratégia. E depois ainda me aparecem os malditos combos no estilo Tekken que são mais sobre memorização dos comandos do que reflexos rápidos. Sei que para muitos nostálgicos, o que importa aqui não é exatamente a jogabilidade, mas os fatalities, o sangue jorrando e a montanha de segredos. Os fãs da série ficarão extasiados. Quanto a mim, **este novo MK pouco me impressionou**.

Che

Veja quem está de volta! Mortal Kombat, um dos games de luta mais polêmicos da história. Boa parte dessa fama se deve à sua estrutura violenta e a seus inesquecíveis bugs. Mas desta vez, o pessoal da Midway tentou mudar isso de uma vez por todas (pelo menos a parte dos bugs). Ao todo, são 23 lutadores muito bem animados, com gráficos e cenários bem feitos, (embora algumas arenas poderiam ser um pouco maiores). Mas **a maior novidade está na jogabilidade**: agora é possível trocar o estilo de luta de seu personagem a qualquer momento: são três estilos diferentes para cada lutador, sendo um deles com armas brancas. Outra coisa muito legal do game é a quantidade de extras e coisas para serem abertas: são personagens, cores novas, roupas novas e até artefatos e pergaminhos que contam a história do jogo, além de mais uma infinidade de coisas.

Fabio Michelin

Não esperava que DA fosse o melhor game de luta da história – só queria um bom MK. E ele é. Por quê? Porque é muito divertido. Claro, MK:DA é o Steven Segal e Virtua Fighter 4 é o Bruce Lee: menos talentoso, menos gracioso, mais feio... mas ainda chuta bundas. Todos os personagens clássicos voltaram, e a tonelada de segredos já faz valer a pena uma jogada. O melhor (e que pra mim faz deste o melhor MK desde MK2) é que não é um festival de apelações como alguns games recentes. Vale a pena.

Milkman

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7,5	7	8	8

Minority Report

Produtora:

Desenvolvido por:

Jogadores:

O melhor:

O pior:

Web Site:

Activision

Treyarch

1

É legal ser violento de vez em quando

Depois que se pega o jeito, fica fácil demais

www.activision.com

PS2

Se você assistiu a "Minority Report: A Nova Lei" e gostou, fique avisado: apesar do nome, este game da Activision tem muito pouco (ou quase nada) a ver com aquele filmão de Steven Spielberg. E a coisa é pior para quem não o assistiu, já que o jogo não traz nenhuma explicação sobre o que é a divisão Pré-Crime, quem são os Precogs ou por que o sistema está sendo investigado. Você só fica sabendo que seu personagem (o bombado John Anderton) é um "oficial perseguidor" que vira um "criminoso perseguido", e deve usar de velocidade e (muita) violência para escapar. O resultado é um game "médio", com muita ação e correria, mas que exige bem pouco do cérebro. Vale destacar o nível de violência do game, que de tão exagerado deixa tudo forçado demais. A Treyarch criou versões praticamente idênticas do game para todos os três consoles de última geração. A do Playstation 2 facilita para quem curte esse negócio de derrubar inimigos na base da pancadaria (à la Final Fight), já que os botões estão mais perto no joystick e é mais simples executar os combos. Os gráficos também estão melhor lapidados, mas no fundo é a mesma coisa. **Cadê o capricho da Activision?** É um bom exemplo de game que diverte por meia hora e é esquecido logo em seguida.

Pablo

Das duas uma: ou você assistiu ao filme estrelado por Tom Cruise, ou não faz a menor idéia do que se trata esse papo todo de Pré-Crime. Se você se encaixa no primeiro caso, sorte sua, pois poderá curtir um pouco mais do enredo deste game. Pois é, por incrível que pareça, o jogo não consegue colocá-lo a par de tudo, arremessando o jogador direto para a ação, esquecendo uma trama que poderia ser bem interessante – nos cinemas pelo menos, foi. E o pior: **o game não justifica tudo isso**. A ação até que rola solta desde as fases iniciais, mas são tantos os problemas de câmera e comandos que conseguir fazer seu trabalho de policial futurista se torna um tormento. Com puzzles simples demais e golpes nada intuitivos, a ação se torna repetitiva, salvo o uso de uma arma mais bacana aqui e ali. O jetpack também cria um clima legal, mas é muito pouco. MR poderia ter mais exploração – ficar caçando grana escondida pelos cantos cansa logo, o que se agrava pelo fato desse dinheiro ser importantíssimo para a compra de power-ups no mercado negro. Outro problema é que as fases são muito repetitivas, com praticamente os mesmos desafios. O visual bacani-nha (embora as animações merecessem mais capricho) não consegue salvar o pacote, mesmo podendo interagir com muitos objetos dos cenários. Mas repetindo: o simples fato de poder jogar um game através de uma porta de vidro não deixa o combate atraente o suficiente.

Renato

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	6	4	4

Rygar: The Legendary Adventure



Produtora: Tecmo
Desenvolvido por: Tecmo
Jogadores: 1
O melhor: A incrível mecânica Diskarmor
O pior: A câmera errática
Web Site: www.tecmoinc.com

PS2

Sou um grande fã do Rygar original, mesmo assim, nunca imaginei que The Legendary Adventure seria tão sensacional e divertido. Só jogando para entender o quão divertido é arremessar o Diskarmor de Rygar contra alguém e depois chicotear seu inimigo impalado numa corrente. Bater o monstro contra o chão, quebrando-o em pedacinhos é só a sobre-re-mesa. Você acha isso doentio? Eu não. Mas faz de Rygar um excelente jogo. Quando você não está esmagando a imensa seleção de insetos, divindades mitológicas, ou mesmo... humm... plantas com luvas de boxe, você está explorando toda a impressionante paisagem, possuído pelo desejo de achar todos os bônus secretos. Felizmente, isso não é muito difícil, pois os controles são perfeitos e a Física do jogo tem um bom senso de gravidade; uma coisa atípica na maioria dos jogos de ação de hoje. Poucos games podem competir com as incríveis imagens de Rygar, suas fases criativas, efeitos vistosos e movimentos suaves, que o colocam no topo de sua classe no PS2. Entretanto, uma bobagem gráfica acaba atrapalhando a ação: os estranhos ângulos de câmera (do tipo Devil May Cry) acabam quebrando a concentração. Mesmo assim, os inúmeros checkpoints e as vidas ilimitadas acabam deixando os níveis de frustração bem baixos. **Rygar é simplesmente um dos melhores jogos de ação no mercado.**

Milkman

Qual o lance do remake de Rygar sair do nada e ainda ser completamente original? Ele não apenas é visualmente soberbo, como é melhor que a maioria dos jogos que estão por aí. Explorar os incríveis cenários é muito gratificante, e os combates com os monstros é um sonho. O fato de ser baseado em exploração o torna ainda melhor. Se você ansiava por uma espécie de Castlevania: Symphony of the Night em 3D, isto é o mais perto que você pode chegar (por enquanto). Você vai se divertir muito andando pelo jogo diversas vezes para descobrir todos os itens escondidos. Rygar é realmente sensacional!

Miguel

Como Devil May Cry antes dele, Rygar prova que é possível se fazer um verdadeiro jogo de ação em 3D. A jogabilidade é como um sonho: o Diskarmor é uma arma divertidíssima de se usar, e todos os seus movimentos e combinação dão a Rygar muita diversidade. O que mais me surpreendeu foi o incrível visual. Os cenários têm uma qualidade que os fazem parecer pinturas, e o jogo está anos-luz na frente de muitos outros nesse ponto. O que impressiona ainda mais se você levar em conta que boa parte dos cenários podem ser destruídos; o Geomod engine de Red Faction nem chega perto de Rygar. **Minha única reclamação aqui é a câmera, um pouco confusa.**

Sam

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	8	9	8

BMX XXX



O melhor: O belo engine
O pior: Apela demais à toa

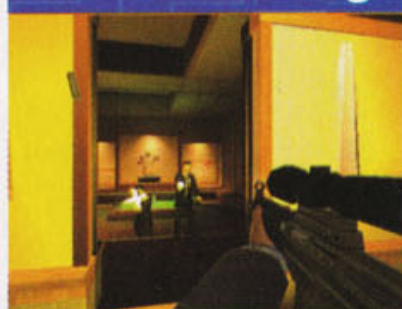
Produtora: PS2
Acclaim
Desenvolvido por: Z-Axis
Jogadores: 1-2
Também para: GC
Web Site: www.bmxxxx.com

Eis um exemplo de como um game que poderia ser bom, mas acaba atraindo a atenção de forma errada, e se torna bobo. Há duas maneiras de se analisar BMX XXX: a parte BMX e a parte XXX. E na boa? É a primeira que interessa, e a qual você deveria dar mais atenção. O jogo tem uma bela engine, e um sistema de jogo claramente inspirado nas últimas versões de Tony Hawk's. Você pedala por cenários imensos e deve conversar com as pessoas para conseguir missões, cumprir seus objetivos e liberar novas fases. Aí entra a parte XXX, e o game se perde um pouco. Ao contrário dos tradicionais "junte as letras e forme a palavra tal", você deve recolher prostitutas e levá-las de volta a seu cafetão. Ou coisa do tipo. Poucas missões dizem respeito apenas a manobras de bike, o que é uma pena: os comandos respondem rápido, e você tem à sua disposição um belo arsenal de manobras, fáceis de aplicar como em qualquer Tony Hawk's da vida. Mas ficar ouvindo palavrões e vendo ceninhas "suas e safadas" enche o saco depois de pouquíssimo tempo, e você percebe que o mais legal é mesmo tentar novos combos e saltos. Se a idéia era chocar, não rolou. E também não é engraçado. **O tão falado XXX é apenas bobo.**

Renato

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	8	8	7

James Bond 007: Nightfire



O melhor: O visual da abertura e dos vídeos
O pior: Poderia ser mais desafiador

Produtora: PS2
EA Games
Desenvolvido por: Eurocom/ EA
Jogadores: 1-2
Também para: GC, PC
Web Site: 007.Ea.Com

Como sempre, surge um novo filme com James Bond, lá vem ele também em outro game. E mais uma vez, em um terreno que conhece bem, os jogos de tiro em primeira pessoa. Não espere muito além de seu game Bond padrão – você irá atirar em muitos bandidões, pilotar supercarros cheios de parafernalia, e claro, encontrar mais mulheres em dez minutos do que qualquer ser humano normal pode sonhar durante a vida toda. Em relação aos jogos anteriores do agente, há algumas novidades gráficas, como efeitos de luz mais realistas e inimigos, mas com uma animação caprichada. **Um ponto que vale destaque é a variedade de cenários, todos bem interessantes.** O tipo de ação também muda constantemente, indo de perseguições de carros a tiros em montanhas cobertas de gelo. O som não tem nada de excepcional: são músicas orquestradas que nem incomodam e nem chamam atenção. Mas a dublagem merecia um cuidado melhor – já que este é o primeiro jogo em que Bond tem a aparência do ator Pierce Brosnan, não custava nada ter arrumado uma voz melhorzinha pra ele.

G. Ford

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7,5	6	7	6

Minority Report



O melhor: O herói é bem mais cool que o Tom Cruise
O pior: Fica muito repetitivo depois de um tempo

Produtora: Activision
Desenvolvido por: Treyarch
Jogadores: 1
Web Site: www.activision.com

Spielberg mais uma vez reinventou a ficção científica cinematográfica em "Minority Report: A Nova Lei". Apesar do desfecho decepcionante (que não convenceu nem criança), é inegável que o filme faz jus ao nome do diretor. Já o game, apesar de seguir um enredo parecido, ficou devendo muito. O personagem principal também se chama John Anderton, só que não é nadinha parecido com o nosso amigo Tom Cruise. **O esquema é tiroteio e porrada pura** – como nos velhos tempos – mas em ambientes tridimensionais. Tudo fica na mesma nas primeiras fases: você é o líder da divisão Pré-Crime e precisa capturar futuros criminosos. Até que o feitiço vira contra o feiteiro, e o perseguido passa a ser você. Aí é só correria, tiro e porrada pra todo lado, com toques de sadismo: se quiser, você pode chutar para o resto da vida os cadáveres no chão. Apesar de ser um fugitivo tentando provar sua inocência, o Anderton do game é muito cruel com seus inimigos. Incrível que um cara que é perseguido por um crime que nem cometeu saia matando tanta gente indiscriminadamente. Uma daquelas coisas esquisitas que só acontecem em videogames.

Pablo

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	7	6	4

Tony Hawk's Pro Skater 4



O melhor: A originalidade do novo sistema de missões
O pior: Fica muito difícil em fases mais avançadas

Produtora: Activision O2
Desenvolvido por: Neversoft
Jogadores: 1-4
Também para: PS2, Xbox
Web Site: www.activisiono2.com

A Neversoft conseguiu o que parecia impossível: manter a série Tony Hawk's viva por mais uma edição. A idéia de andar pelas fases buscando de outras pessoas para conseguir missões é sensacional – é como se estivesse eternamente no modo Free Skate, o que dá um bom tempo pra você conhecer a fase antes de cumprir seus objetivos. As três versões do jogo (para GC, PS2 e Xbox) não têm nenhuma diferença, mas eu achei a de Cube ligeiramente mais rápida. E como o controle é uma parte fundamental no sucesso de Tony Hawk's, o joystick do Cube ganha pontos nesse aspecto: é um dos mais confortáveis para os rápidos comandos que o game exige. Minha única reclamação é referente ao desafio, que cresce de uma hora para outra. Nas primeiras fases, os objetivos fáceis e difíceis são equilibrados, o que dá dinamismo ao jogo. Os últimos cenários a serem habilitados são apinhados de coisas muito complicadas. Claro, conseguir realizar os movimentos específicos de cada skatista nos desafios mais altos é muito gratificante, mas exige suor e dedicação. Como em todo Tony Hawk's.

Renato

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	9	9	9,5

Resident Evil 0



Produtora: Capcom
Desenvolvido por: Capcom
Jogadores: 1
O melhor: Assustador
O pior: Parece muito com o último RE
Web Site: www.capcom.com



Ah, parece que faz apenas alguns meses que jogamos Resident Evil no GameCube. Espere aí, foi mesmo apenas há alguns meses! Não é de se estranhar que a excitação que geralmente cerca uma nova edição da famosa série de survival horror da Capcom não esteja acontecendo desta vez. Se você não está correndo para jogar RE0, não podemos culpá-lo, mas seria um erro deixá-lo passar completamente em branco. O novo RE traz algumas diferenças bem significativas, como poder controlar dois personagens ao mesmo tempo e a habilidade de largar itens. Além disso, para aqueles que se cansaram de ver "YOU DIED" na tela o tempo todo, o modo Easy, desta vez, está disponível desde o começo.

Os games da série Resident Evil sempre tiveram uma atmosfera assustadora e são, sem dúvida, os mais horripilantes até agora. A música, os monstros e ambientes o deixam tenso e preocupado o tempo todo: sempre que você abre uma nova porta, seu indicador direito estará coçando, pronto para espalhar um pouco de chumbo. Mas enquanto este título não deve nada no aspecto atmosfera, suas novas mecânicas de jogo deixam muito a desejar. Você agora tem que controlar dois personagens (muitas vezes simultaneamente – pense em Ico para PS2), o que pode confundir. É difícil manter seu personagem secundário fora de perigo. E a eliminação dos baús faz com que o gerenciamento do inventário seja uma verdadeira briga. Em resumo, o é um show de terror com algumas falhas.

Ethan

O mais novo RE da Capcom parece mais uma história paralela do que o prólogo revelador que eu estava esperando. Ainda assim, achei que é o mais divertido da série em termos de jogabilidade. Além das estratégias introduzidas ao se "zapear" entre os personagens, as novas armas (especialmente o coquetel molotov) dão a este RE maneiras inovadoras de despachar zumbis e parasitas. Analisado isoladamente, é uma excelente aventura carregada de atmosfera e combates originais com chefes. Mas não pude evitar de ficar desapontado com a pouca contribuição deste game para a mitologia de RE. Acho que vou ter que esperar até RE4 pela próxima dose verdadeira de enredo.

Che



Para uma série que se beneficia tanto do inesperado, RE0 é tristemente previsível – os animais mutantes (sapos assassinos? Nossa...), os puzzles de empurrar caixotes, a contagem regressiva de autodestruição durante a luta contra o último chefe. E sim, recentemente explodimos zumbis no remake de RE1 do GC, então, boa parte do fator surpresa foi desvendado. Mas mesmo o game seguindo a mesma fórmula, a Capcom ainda faz isso melhor do que ninguém. O visual bem cuidado e cenários vívidos (incluindo algumas cenas realmente impressionantes no teto de um trem em movimento) criam a atmosfera apavorante que faz com que os games RE valham a pena serem repetidamente jogados. É a gloriosa decadência de assoalhos empoeirados e sombrios laboratórios secretos que criam aquela maravilhosa e viciante sensação de terror. Um inimigo especialmente bacana – um gosmento homem-bolha feito de sanguessugas – juntamente com a música macabra e um bom número de enigmas interessantes pipocam entre todo o tiroteio. Pessoalmente, adoro a falta de baús de armazenagem: você pode largar itens em qualquer lugar para ganhar espaço para aquilo que realmente precisa, eliminando muito das voltas que deixavam a série meio lenta. E é bom não estar sempre sozinho, embora controlar o segundo personagem exija tempo para se acostumar. Esperava mais detalhes para explicar certos aspectos anteriores da história, em vez desta fraca nova trama, mas os fãs vão apreciar alguns momentos marcantes. Não desafia nenhuma expectativa, mas também não desaponta.

Mark

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	8	6	4

BMX XXX



Produtora: Acclaim
Desenvolvido por: Z-Axis
Jogadores: 1-2
Também para: PS2 e GC
Web Site: www.bmxxxx.com

O melhor: Fazer grind nunca foi tão fácil
O pior: É mais BMX que XXX

Os entusiastas dos esportes radicais vão dos 16 aos 30 anos e, necessariamente, possuem outros tipos de diversão que não seja passar horas na frente do videogame. E a iniciativa de BMX XXX de fornecer atrativos "proibidos para menores de 18" aos quase-adultos é louvável, mas muito mal-realizada. O máximo que obtive do jogo nas primeiras duas horas foi conhecer um bêbado que me pedia para coletar dez latas, transportar uma prostituta até o café e ver dois cachorros... hmm... "fazendo cachorrinhos". Também tive a decepção de promover um versus na modalidade strip, em que o adversário, depois de sofrer quatro combos, e ter sua garota já prestes a desfilar seminua numa bicicleta, ver a disputa acabar. Que tipo de XXX é este? De resto, a tentativa de funcionar como alternativa à franquia Tony Hawk's é boa, porque até funciona (isso já vale muito, sem falar da boa trilha sonora), mas falta tutorial para realizar os desafios em cada cenário, a barra de vida é inútil (porque sempre se pode recomeçar) e os comandos para realizar manobras no ar são pouco funcionais à primeira vista.

Augusto

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	9	7	6

Mortal Kombat: Deadly Alliance



Produtora: Midway
Desenvolvido por: Midway
Jogadores: 1-2
Também para: GC, PS2
Web Site: www.midway.com

O melhor: Como sempre, a sanguinolência
O pior: Falta de golpes especiais

MKDA tinha tudo para ser um fiasco. Mas depois de jogá-lo, todas as minhas expectativas foram superadas. Pela primeira vez em quase dez anos de Mortal Kombat, Liu Kang não está presente, já que foi morto pelos vilões Shang Tsung e Quan Chi logo na apresentação. De resto, as novidades de sempre: alguns novos personagens, mais estilos de luta, cenários realistas e, claro, fatalities inéditos. Tudo regado a muito sangue, que vai encharcando as roupas dos lutadores aos poucos. O rosto dos personagens também ganham cortes e inchaços. A seção de extras, disponível no menu, vem com um documentário sobre a história do game e um vídeo mostrando os bastidores de produção do Deadly Alliance. O maior defeito do jogo é a falta de golpes especiais. Comandos básicos que sempre surtem algum efeito, não funcionam com quase nenhum personagem. E o clássico gancho (baixo + soco), o segredo dos apelões, não existe mais. É frustrante puxar o adversário com o arpão do Scorpion e não lhe dar aquela bela porrada. Mas mesmo com novas firulas, MKDA continua divertindo os entusiastas do estilo.

Ricardo Cruz

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	8	6	9

Steel Battalion



Produtora: Capcom
Desenvolvido por: Capcom
Jogadores: 1
Também para: PS2, GC
Web Site: www.capcom.com

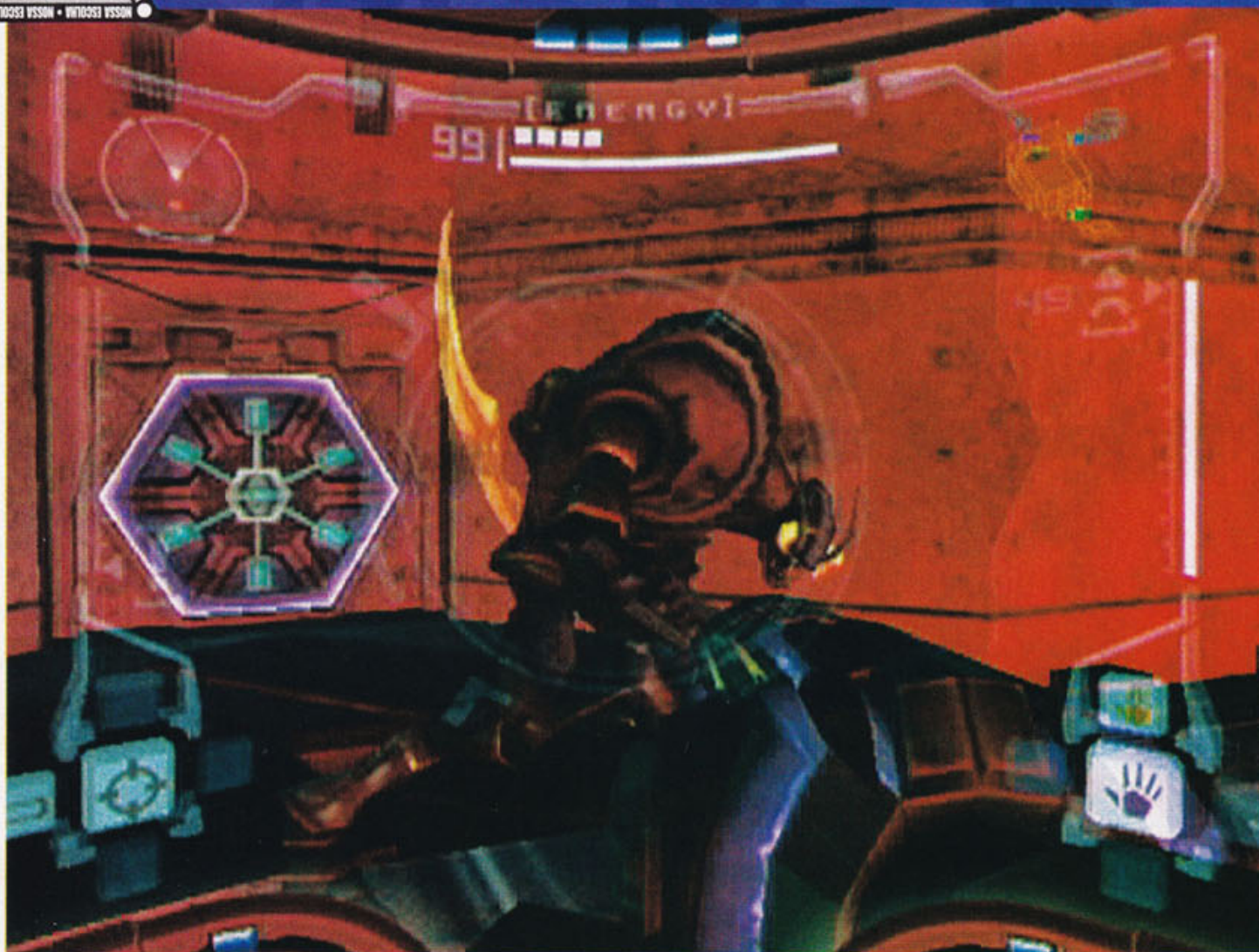
O melhor: O gigantesco joystick
O pior: O preço de US\$ 200,00 (game + controle) detona a sua conta

São milhares de pequenos detalhes que fazem de Steel Battalion o melhor simulador de robôs do ano 2050: as seqüências de start up dos Mechs que antecedem as missões, os cockpits claustrofóbicos, a ausência do botão de pausa... e mais uma coisa muito importante: o controle incluso, cheio de botões que brilham e reagem ao que está ocorrendo na tela. Você terá que investir um dia inteiro para se tornar um verdadeiro guerreiro mech, pois manipular dois manches e três pedais é quase como dirigir um carro e fazer malabarismo ao mesmo tempo. Se lá pela quarta missão você ainda não dominou os sistemas de seu mech, você virou sucata. Erre algumas vezes e você terá que começar todo o jogo novamente. Mas Battalion tem alguns parafusos soltos: o terreno salta na imagem em alguns ambientes, o que é uma vergonha considerando-se o visual incrível. Os seus companheiros de esquadrão (controlados pelo computador) são imprestáveis e chegam até mesmo a ficar no caminho. Se ao menos Battalion tivesse um modo Online e aqueles fossem pilotos reais com quem eu pudesse gritar...

Crispin

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	9	9	8

Metroid Prime



Produtora: Nintendo
Desenvolvido por: Retro Studios
Jogadores: 1
O melhor: Um visual totalmente novo para a mesma incrível jogabilidade
O pior: Os controles são um pouco mais confusos do que deveriam
Web Site: www.metroid.com

Alguns avisos antes de você começar a jogar Metroid Prime: esqueça o sono durante algumas semanas. Seu lixo não será colocado na rua. Seu cachorro ficará sem comida. Você irá até perder o apetite na hora em que tiver que largar o controle pra fazer uma boquinha, mas tudo bem, até porque a louça não vai estar lavada mesmo. Um jogo tão incrível como este não considera a hipótese de que você tenha tempo livre, pois ele se agarra a seu cérebro e o não larga, sugando sua vida como os alienígenas de Metroid fazem. E o pior é que você não vai querer parar de jogar. Após algumas semanas, você estará cansado, faminto, com uma aparência horrorosa (e fedendo), mas estará sorrindo de orelha a orelha como se tivesse, no mesmo dia, acertado na loteria e seu time tivesse vencido o Campeonato Brasileiro. Isso tudo foi pra dizer como Metroid é bom. Assim como fez com Zelda e Mario

anteriormente, a Nintendo (com a parceria da Retro Studios) pegou uma de suas franquias mais adoradas (Super Metroid foi número 1 no top 100 da EGM Brasil, lembra?) e fez uma versão inteiramente em 3D de uma maneira que inova e, ao mesmo tempo, é fiel à tradição dos games antigos.

Prime definitivamente não é o típico jogo de tiro em primeira pessoa. O jogo faz com que você salte por várias plataformas para explorar um mundo vasto, fazer explorações, resolver quebra-cabeças, localizar novas armas, power-ups e segredos ao longo do caminho. Mas quando chega a hora de trocar tiros com os vilões, Prime está entre os melhores do gênero. Você precisa trabalhar o tempo todo para evitar os pontos fortes e tirar vantagem da fraqueza dos diferentes inimigos e isso se aplica ao mais temível dos chefes e ao mais fracote dos alienígenas. O combate tem uma mistura pra lá de satisfatória de reflexos e estratégia que faz com que você pergunte: qual arma vai provocar o maior dano? Será que não vai provocar dano nenhum? Devo usar um visor diferente para enxergar melhor no que vou atirar? Esse inimigo é vulnerável só quando atacado pelas costas? Tenho que esperar meu inimigo abrir a boca ou que ele



O VISOR DE SAMUS: BEM MELHOR QUE O DOS CARAS DE STAR TREK

Cada direção colocada no D-pad seleciona um visor diferente do capacete de Samus e cada um tem um efeito visual específico, filtrando tudo o que você vê. Aqui estão os motivos pelos quais você precisa de todos eles:

SCAN



Usado para unir informações. É ótimo para encontrar pistas sobre as fraquezas dos inimigos e descobrir como passar por quebra-cabeças.

THERMAL



É essencial para lutar no escuro, mas também é útil para localizar interruptores de força através do calor que eles emitem.

X-RAY



Necessário para ver alguns inimigos e localizar passagens secretas bloqueadas por paredes.

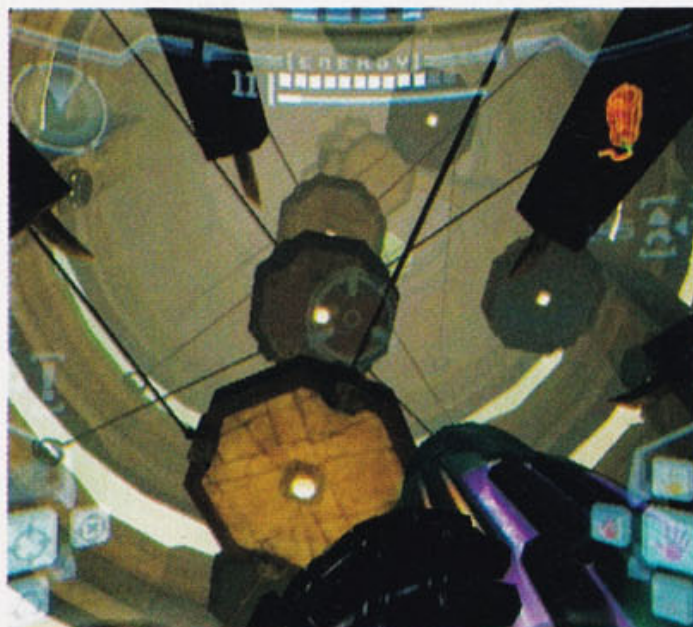
É HORA DE MORFAR

Virar uma esfera com a Morphing Ball permite que você passe por lugares apertados e por tubos, além de soltar bombas para abrir passagens. Acrescente a Spider Ball, com a capacidade magnética de subir em certas paredes e também a Boost Ball, para aumentar a velocidade – o que é bem divertido em Tallon IV.



me ataque? É melhor eu virar bola e sair fora? O jogo também tem seu lado mais amigável e facilita as coisas ensinando-lhe tudo sobre os controles e adicionando aos poucos habilidades, inimigos mais difíceis e novas áreas que vão preparando você para fases mais avançadas. Antes de ficar preso em algum lugar, surge um relatório que detalha tudo e diz para onde tem que ir. Ele nunca diz como você faz para chegar lá ou o que fazer ao chegar, o relatório apenas dá a localização do próximo grande desafio (os fãs mais hardcore podem desligar essa opção no menu). Junto com um engenhoso e indispensável mapa 3D, você pode abrir caminho pelos vários corredores com um mínimo de danos. E isso não apenas funciona bem, como também tem um visual e tanto. Nenhum game se aproxima do nível de detalhamento encontrado em Prime. E isso considerando todos os outros consoles. Nunca. Ponto final. Cada câmara, cada caminho, cada sala é única e cheia de coisas legais. Não há nada repetido ou reaproveitado. Um inacreditável mundo alienígena foi criado com muitos elementos exóticos e estranhos e é como um imenso playground a ser explorado. Em termos de estilo e habilidade técnica, Prime é emoção pura só de olhar. E você vai querer arrepiar no seu estéreo. Não importa se o barulho é de monstros gritando, de sua arma em funcionamento ou de computadores explodindo, porque os efeitos sonoros

são sempre excelentes. Além disso, há ótimos remixes de faixas do velho Metroid e coisas novas, que deixarão você maravilhado. O áudio de Prime exige sua atenção e faz com que você continue prestando atenção a ele o tempo todo. Nossa única reclamação é com um aspecto dos controles. Os criadores tentaram simplificar as coisas quando decidiram usar um botão para olhar para cima e para baixo e outro para ir de um lado para o outro, mas essa configuração frequentemente se torna mais complicada e acaba consumindo mais tempo do que o normal. Seria melhor usar um único botão para realizar essas tarefas. O excelente sistema de trava de mira acaba minimizando um pouco esses problemas, mas sempre vai aparecer uma luta ou alguma outra complicação que vai fazer você querer que a Nintendo tivesse colocado uma configuração para o dual-stick ou, pelo menos, que existisse essa opção. Pra ser justo, o esquema aqui funciona melhor para manobras que exigem saltos, mas um botão para ajustar e soltar automaticamente teria ótimos benefícios e cansaria muito menos os dedos que ficam toda hora apertando os botões de cima. Normalmente, penalizaríamos um jogo por esse tipo de coisa, mas todo o restante de Prime está tão acima da média do que se espera de um jogo nota 10 que isso realmente não interfere na avaliação. Compre este jogo, nem que para isso você tenha comprar um GameCube também.



Reconhece o feioso abaixo? Uma variedade dos Metroids, essas melecas sugadoras de energia aparecem toda hora em Prime, de pequenos aos mais grandões. Dica: esqueça as armas menores no final. Use logo uma super bomba



Samus Aran voltou! Se você é fã da série Metroid, Prime vai deixar você nas nuvens. E se não tem nem idéia do que vem a ser um Chozo, tá na hora de tomar vergonha na cara e consertar logo essa falha imperdoável. Em suas primeiras andanças em um mundo tridimensional, Samus não decepciona e retém toda sensação de seus antigos jogos 2D. Apesar de passar muito tempo em primeira pessoa, Prime não se comporta como o típico FPS. Você deve pular muito durante o jogo, mas não são pulos típicos de jogos de plataforma. E some a isso o fato de que, ao se transformar em Morphing Ball, o game assume uma visão em terceira pessoa, adquirindo outra dinâmica. É difícil falar tudo de bom que este game tem a oferecer em um espaço tão curto. A história envolvente que você pode ou não acompanhar, a trilha sonora matadora que mistura beats techno com músicas suaves, os inacreditáveis gráficos que mostram a que ponto pode chegar a arte em um videogame, os chefes assustadores e maiores do que tudo o que você já viu, o arsenal variado de Samus... nunca foi tão difícil achar um defeito em um game! Faça um favor a você mesmo e jogue-o agora.

Trivella

Em minhas andanças por Tallon IV, a palavra "arte" martelava na minha cabeça. O dicionário define o termo como "conjunto de preceitos para a perfeita execução de algo". Chego à conclusão de que a Retro Studios domina a arte de criar jogos, e Prime é a base dessa tese: a ingressão da série no universo 3D é uma proeza que comprova o talento da equipe. É a mais imersiva experiência do mundo digital. A direção artística oferece cenários construídos com arquitetura única para cada sala, com minúcias de um capricho ímpar, e modelos poligonais de qualidade dificilmente vista. O som é absolutamente envolvente e os controles, uma perfeita combinação de plataformas, exploração e combate que vai muito além de um simples FPS. E tudo se completa com uma interface genial e uma história cativante que se revelam gradualmente. Prime traz o "feeling" da série em cada canto.

Fabio Santana

Realmente nunca imaginei que iria gostar deste jogo. Minhas maiores esperanças para um Metroid feito nos Estados Unidos era algo como "passável". Bem, Retro Studios – devo desculpas a vocês. Prime é o melhor game para GameCube até agora. Primeiro: não é um FPS. O sistema de mira no estilo Zelda é espetacular, e os saltos são absurdamente naturais. É assombroso: parece Super Metroid, mas em 3D. Poderia ficar enrolando sobre as lutas espetaculares com os chefes, os power-ups inteligentes e a ótima música, mas antes preciso comprar uma cópia de Prime para um amigo meu. Há algum tempo apostei com ele que este jogo não receberia nem um selo de prata. Ainda bem que eu perdi.

Shane

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
10	10	10	9

Metal Gear Solid 2: Substance



Produtora: Konami
Desenvolvido por: Konami CET
Jogadores: 1
Também para: PS2 (em 2003)
O melhor: A incrível jogabilidade
O pior: O enredo não chega aos pés do primeiro game
Web Site: www.konami.com

Nem nós esperávamos gostar tanto de Substance. Afinal, já conhecemos este jogo em todos os seus detalhes. Mas foram exatamente os novos detalhes que nos conquistaram: as novas VR missions são excelentes, bem como os Snake Tales (pequenas missões estreladas por quem deve estrelá-las – você sabe de quem falamos) e os extras a serem desbloqueados. Uma coisa não se pode negar: o game é “substantial” o suficiente para agradar aos fãs.

Quem tem um Xbox e perdeu MGS2 no ano passado ficará feliz em saber que o núcleo do game está intacto em Substance. Isso é bom? Sim, pois toda sua fabulosa ação stealth continua perfeita. E não, porque **os gráficos não foram melhorados, o que é uma lástima**. Ainda bem que Substance compensa adicionando toda uma nova coleção de VR missions, modos extras e alguns segredos para destravar. Ele deixa Raiden com menos jeito de boiolo? Não. Os fãs continuarão com sua relação de amor e ódio com o enredo confuso do jogo? Certamente. Um game essencial, mesmo assim.

Milkman

Uma coisa não se pode negar: Substance é uma orquia para os fãs de Solid Snake. Muitas VR missions inéditas, modos e roupas extras, os Snake Tales... se você é um dos milhares de jogadores membros do fã-club “eu odeio o Raiden”, este é o game de seus sonhos. E o principal: o mesmo MGS2 que tanto adoramos o PS2 continua intacto, talvez intacto demais: uma melhoria nos gráficos não faria mal, assim como a correção de alguns probleminhas de lentidão em certos pontos. Mas ainda é Metal Gear, e com muitas novidades e atrativos extras. **Vale a pena sempre.**

Renato



Não vamos mentir: o enredo de Metal Gear Solid 2 é bem bagunçado. Mas para cada desculpa esfarapada para uma mudança na história que me fez bocejar, havia uma dúzia de coisas que adoro neste game. Na minha opinião, é um dos melhores jogos de ação já lançados. **Substance é recheado com momentos de tensão**, enquanto você procura cobertura em cada área, acertando os inimigos e buscando não ser visto. Os controles são tão precisos que evitar confrontos é uma questão mais de habilidade do que de sorte, e os ataques são igualmente divertidos, graças a todas as armas disponíveis. A melhor parte sobre Substance é que finalmente os donos de Xbox podem testar um dos melhores jogos do PS2. E ainda por cima uma versão de luxo. As dúzias de missões do VR training que o game ganhou deixarão você ocupado por um bom tempo. Além do fato de que esse é o modo tutorial mais bacana já criado, ensinando cada movimento, o uso de cada arma e de cada técnica antes de usar tudo isso pra valer. Aí você aplica tudo nos Snake Tales. Como qualquer um familiar à série sabe, Snake não tem o papel que esperávamos em MGS2, então, a inclusão desses minigames é uma maneira bem bacana da Konami se desculpar pela mancada inicial.

Greg S.

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	8	10	8

Tom Clancy's Splinter Cell



Produtora: Ubi Soft
Desenvolvido por: Ubi Soft Montreal Studios
Jogadores: 1
Também para: PC, PS2, GC (em breve)
O melhor: Você realmente é um assassino silencioso
O pior: Algumas missões podem ficar realmente difíceis
Web Site: www.splintercell.com

A Ubi Soft conseguiu. Em uma arena criada e definida pela Konami e seu Metal Gear Solid, Splinter Cell (e mais precisamente Sam Fisher) conseguiu caminhar pelo terreno adversário e não só se dar bem, como elevar o conceito de ação/stealth a outro nível. Para os usuários do Xbox Live, um bônus extra: uma série de downloads para o jogo, incluindo novas missões, roupas e inimigos. Um jogo imperdível, que irá mudar a cara dos games – Metal Gear Solid 3 agora tem um verdadeiro desafio.

Eis um perfeito exemplo de como um jogo pode ser realista, emocionante, tenso, desafiador e absurdamente recompensador. Com seus fantásticos elementos de luz e sombra, o game prende a atenção (e o fôlego) do jogador de uma maneira incrível. Mais de uma vez me peguei segurando a respiração, tentando fazer menos barulho para passar por um guarda. E quantos sustos tomei ao ser visto por uma câmera, que quebrava o silêncio absoluto da sala ao soar um alarme. Suas missões não são nem um pouco simples, e algumas até exageram na dificuldade. Mas isso é uma marca de Tom Clancy, um cara que não é conhecido por fazer jogo fácil. E o desafio vale a pena: **poucos games satisfazem tanto hoje em dia.**

Renato

Splinter Cell é um show visual. Seus gráficos são uma nova marca para os consoles. E seu enredo é denso e complexo – cada evento transborda realismo. Um homem como Sam Fisher poderia existir em nosso mundo e, se existisse, usaria as técnicas e armas que vemos no jogo. Em alguns momentos, parece uma simulação. Mas não temam, fãs de games de ação: SC também tem sua excelência na jogabilidade. Uma vez que você domina as técnicas de stealth, você se sentirá tentado a repetir mais vezes as missões, tentando matar cada vez menos pessoas. Minha única reclamação: algumas fases são absurdamente difíceis.

Ethan



Geralmente ler o nome do escritor Tom Clancy na caixa de algum jogo significa que você estará no comando de um pequeno exército de soldados especiais, usando complexos e variados comandos em um PC. Não é bem assim desta vez. Splinter Cell é certamente a nova definição para games de ação stealth. Seu herói, Sam Fisher, usa a escuridão de forma tão eficiente, que até Solid Snake deveria tomar cuidado. Conseguir andar sorrateiramente até um guarda que está logo a sua frente o deixa tão tenso, que você certamente irá suspirar de alívio ao fim de uma missão. E prepare-se também para cerrar os punhos a cada cinco minutos, pois a sensação de triunfo é constante. E claro, quase todas as missões permitem que você cumpra seus objetivos de maneiras diferentes. Ele pode não ser tão aberto como games do tipo Grand Theft Auto III, mas Splinter Cell oferece variações suficientes para novas táticas, e que não deixam a sensação de serem forçadas ou planejadas. A grande quantidade de pontos de save garantem que você volte atrás o mínimo possível, o que é especialmente bem-vindo nas missões mais barra-pesada. Mas para cada lição aprendida (leia-se: para cada vez que você faz besteira com suas ordens e se ferra), sua nova tentativa é quase sempre mais eficiente. Isso mantém um incentivo bem grande ao replay, além de enriquecer o envolvimento do jogador com o game. **Mesmo os mais experientes vão penar um pouco para terminar o jogo**, difícil em certos momentos. Para ser meio maldoso, mas bem honesto, o mundo de Sam Fisher é tão palpável e completo que faz com que os tão badalados elementos stealth de Metal Gear Solid se pareçam com uma partida de Pac-Man.

Milkman

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
10	9	10	9



Produtora: Atari
Desenvolvido por: Digital Extremes
Jogadores: 1-4 (2-16 online ou LAN)
O melhor: Jogar online é perigosamente viciante
O pior: O modo para jogar sozinho (Single Player) é fraco
Web Site: www.unrealchampionship.com

Antes de começarmos, por favor responda ao questionário abaixo: (Assinale a alternativa que se aplica a você: 1) Eu sou o feliz proprietário de um Xbox e de uma conta online para Xbox Live – e estou louco para exterminar bobalhões na arena online. 2) Estou disposto a gastar meu rico dinheirinho para colocar meu Xbox na rede. Banda larga ou nada! 3) Não tenho planos de assinar o Xbox Live. Mas mesmo assim, eu gosto de Unreal! Se você assinalou uma das duas primeiras alternativas, vá comprar este jogo. Quem assinalou a terceira alternativa, espere um pouco. UC traz uma experiência de tiroteio Online fenomenal – gráficos exuberantes, trilha sonora atmosférica e design de níveis de tirar o fôlego, que exibem a atenção ao detalhe que tornou esta série lendária. Controles firmes e de resposta rápida transformam em moleza os atos de desviar, dar saltos duplos e até atirar a bordo de uma nave em pleno voo. A variedade é o segredo para qualquer FPS Online, e o UC não decepciona. Duas modalidades que nunca ficam velhas são Team Deathmatch e Capture The Flag; os dois novos tipos de jogo, bem criativos, são Double Domination e Bombing Run, que exigem intenso trabalho em equipe. É demais. Também não dá para dizer em palavras como o microfone de comunicação eleva a experiência de jogar Online. Ah sim, vamos voltar aos caras da terceira alternativa: o jogo em tela dividida é OK, mas batalhar sozinho cansa rapidinho.

Shane

Eu estou com tremedeira. Meus dedos doem, e ainda assim eu quero jogar mais UC. **Ele consegue acertar em quase tudo.** A seleção de armas, a variedade de itens e a imensidão de modos de jogo vão fazer com que eu me conecte Online constantemente. Sem dúvida, este título vai inspirar muita gente a assinar o Xbox Live. A ação Online, no entanto, não é totalmente estável, devido a slows ocasionais – mas eu só notei isso porque tenho jogado sem trégua, há meses, Unreal Tournament 2003 em meu PC. Ah, caramba – desde que minha Link Gun tenha munição, eu vou continuar jogando, feliz da vida.

Darren

Será que é uma coisa ruim o fato de o Xbox herdar um privilégio do PC? Quando se trata de algo como o UC, não vejo problema. Com gráficos de movimentos suaves, ação rápida e controles intuitivos, é fácil gostar de UC. **Os modos Multiplayer são todos altamente divertidos** – proferir insultos ao mesmo tempo em que você leva seu time à vitória nunca perde a graça. Mas o UC poderia ter só a versão Online, já que não tem história e estraga o jogo com sua tela dividida (para quatro jogadores, o negócio é brutal). Mas se você tem a rede Xbox Live, prepare-se para o combate!

G. Ford

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	7	7	9



Produtora: EA Games
Desenvolvido por: Eurocom/EA
Jogadores: 1-4
Também para: PS2, GC, PC
O melhor: Jogabilidade variada
O pior: É muito curto
Web Site: 007.Ea.com

Depois do ambicioso (mas frustrante) Agent Under Fire, eu estava pronto para enterrar todo o conceito dos jogos de James Bond numa tumba com a inscrição “Pelo menos GoldenEye era bom”. Mas julguei muito rápido: NightFire é um incrível sucesso que deve revitalizar a carreira de jogos do 007. A apresentação é superproduzida (com uma sequência de animação computadorizada que inclui o tema de NightFire cantado, e diversas cenas com o rosto de Pierce Brosnan) e nos faz sentir dentro de um verdadeiro filme de James Bond. Cada modo de jogo (como as partes de tiro, corrida e voo) apresenta gráficos bons e rápidos, que estão ainda melhor nesta versão do Xbox, se comparado às do PS2 e GC. Mas não é o visual bacana que torna NightFire num jogo interessante, e sim, sua incrível jogabilidade. Você pode atacar as fases FPS com uma filosofia “atire primeiro, sem prisioneiros” ou algo mais sorrateiro no estilo stealth. O resultado será muito diferente, dependendo do que você escolher, dando margem para muita experimentação e replay. As fases com veículos oferecem uma ação mais direta, mas também são divertidas (mesmo que um pouco mais fáceis). **Entretanto, existe um defeito: termina muito rápido.** Você irá detonar o jogo numa semana, sem dificuldade. Por sorte, a tela dividida no modo DeathMatch (não existe modo Online) irá atrair seus amigos para uns tirinhos.

Shane

O melhor 007 desde GoldenEye. NightFire pega todos os elementos da jogabilidade de Agent Under Fire, e os esfrega até brilhar. A sequência em primeira pessoa agora oferece vários caminhos, e os cenários com carros – autoria da equipe de Need For Speed – roubam o show. Mesmo os cenários de tiros “nos trilhos” são demais. Tudo neste jogo é frenético, rápido e divertido, e isso inclui os combates com tela dividida em quatro jogadores. Desde que você não espere um jogo tão profundo quanto Halo, não deixe de dar uma olhada. Os personagens, o equipamento, o humor, e o ritmo – todos juntos criam uma incrível sensação de estar num filme de James Bond.

Ethan

Bond é como Batman: um bom produto de licenciamento que só parece receber um bom jogo em grandes intervalos de tempo. **As fases FPS de NightFire são bem abertas**, deixando que você decida como irá se infiltrar em cada nova área, quando deve entrar num tiroteio, e quando evitar ser detectado. E como Bond está sempre rodando o mundo, as fases variam muito, com uma tonelada de aparelhos à sua disposição (a maioria dos quais é muito útil desta vez) para manter o jogo interessante. Além de tudo isso, as fases com carros são bem equilibradas pelo jogo, além de serem rápidas e divertidas.

Greg S.

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	8	7	8



Produtora: Nintendo
Desenvolvido por: Nintendo Capcom
Jogadores: 1 (1-4 com o cabo Link)
O melhor: É um dos melhores games da história, com um novo modo de jogo
O pior: É preciso um cartucho para cada GBA para se curtir o Multiplayer
Web Site: www.nintendo.com

Estamos no auge da maior onda de remakes e lampejos nostálgicos da história dos games. E a Nintendo assumiu o GBA como o porto seguro de seus grandes sucessos do passado. Dez anos depois de mudar a cara do Super NES, chega ao portátil uma versão perfeita de A Link to the Past, idêntica àquela que tanto nos divertiu nos anos 90. Está tudo igualzinho, e a maior novidade é a adição das vozes do Link (dos games do N64) e um ou outro segredinho. Vale citar que **o formato e o tamanho do GBA não ajudam muito em games de movimentação rápida como este.** Lutar com os chefões de palácio é um sacrifício a mais, já que a tecla direcional é menor e a disposição dos botões não facilita sua vida. Quer dizer, o que já era difícil no SNES ficou mais complicado no GBA. Fora isso, é uma sensação única redescobrir as localizações dos 24 pedaços de coração, lembrar o truque para derrotar o Blind the Thief e as manhas para não se perder no sétimo labirinto do Dark World. Só tendo jogado muito para saber do que estou falando. Para deixar o cartucho mais obrigatório, há o Four Swords, um modo Multiplayer inspiradíssimo e inédito que mistura o ambiente de Zelda com a cooperatividade de Gauntlet e outros clássicos do Arcade. Arrume três amigos e seja feliz.

Pablo

Há dez anos, quando eu tinha que largar meu A Link to the Past para alguma viagem familiar, me lembro de pensar “não seria sensacional se não tivesse que esperar voltar para casa para jogar mais um pouco em frente à TV?”. E agora, todo esse sonho infantil está sendo realizado – **posso jogar meus clássicos de Zelda em qualquer lugar**, com suas longas jornadas, labirintos desafiadores de mentes e gráficos perfeitos que sobreviveram ao tempo. E para deixar todo o pacote ainda mais completo, eu posso me unir a meus amigos e jogar Four Swords, que é simplesmente a maior diversão que já tive com um GBA. Eu juro, jogar aquele colega mala no fosso de lava quente ou de cima de algum penhasco é absurdamente fantástico. Se você tem um GBA, este Zelda é peça obrigatória em sua coleção.

CJ

Se você já jogou A Link to the Past em um SNES, já conhece esta versão portátil. Com a exceção de que o original não era tão legal. Claro, **só o fato do clássico estar presente no cartuchinho já vale todos os elogios**, mas a inclusão do Multiplayer de Four Swords, o fator replay aumenta demais. É uma mistura sensacional de Zelda e Gauntlet, e demanda estratégia e trabalho de equipe. Obrigatório, no mínimo.

Phi

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	9,5	8	10



Metroid Fusion



Produtora: Nintendo
Desenvolvido por: Nintendo (R&D1)
Jogadores: 1-2
O melhor: Encarar a poderosa réplica de Samus
O pior: Ter uma máquina lhe dizendo o que fazer
Web Site: www.metroid.com/fusion

Oito anos se passaram desde que li aquela feliz mensagem — “See you next mission” — ao final de Super Metroid. Foi uma espera torturante, mas o longo hiato chegou ao fim com Metroid Fusion, a verdadeira continuação da série. Nesta nova caçada, os veteranos se sentirão à vontade, pois o “feeling” está todo lá. Já os novatos na pele de Samus Aran têm a seu favor fatores que tornam mais fácil a vida de qualquer caçador de recompensas. O principal deles é o computador Adam, que deve ser consultado periodicamente, indicando seu próximo objetivo e restringindo seus passos. Isso torna a aventura mais linear, mas estraga boa parte da diversão típica de Metroid, concentrada na exploração e na surpresa. Contudo, o enredo foi muito enriquecido, pois a tal máquina dirige a trama de maneira interessante. Os comandos, simplificados para os botões do portátil, estão mais ágeis do que nunca e até mesmo o mapa está mais informativo. Habilidades inéditas, um arsenal renovado e puzzles inteligentes marcam os melhores momentos da série (em 2D, é claro). Cinco finais e a longa busca pelos 100% de itens vão mantê-lo ocupado por um bom tempo. Ah! Fusion termina com aquelas mesmas palavrinhas mágicas — “See you next mission”! Só espero não ter que esperar mais oito anos para poder chutar alguns piratas espaciais de novo.

Fabio Santana

Lembro-me de que quando era criança, os games de plataforma eram os meus preferidos. Meu favorito sempre foi Metroid. Era o típico game que eu jogava do começo ao fim só para passar um tempo. Achei que nunca mais faria isso, mas foi só o Fusion dar as caras na redação e pronto! Lá estava eu jogando Metroid de novo, feito doido. Tudo bem que a versão GBA não tem quase nada de muito inovador, e nem tem gráficos em 3D. Mas é o jogo mais divertido que tive o prazer de jogar nesses últimos tempos. Além disso tudo, ele possui o mais belo visual dos games de GBA, com cenários supercoloridos e incrivelmente suaves. Só vendo mesmo! Mas quando disse que Fusion não tem quase nada de inovador, não pense que ele não tem novidades para a série: Samus agora pode se agarrar nas bordas das plataformas, e também fazer “tabelinhas” entre as paredes. E é claro, a mercenária conta com muitas parafernalias tecnológicas. O enredo também é dos mais interessantes, e emprega bastante em diversos momentos. Realmente é uma pena que games como este sejam cada vez mais raros. Se bem que, por outro lado, um jogo assim ainda vai prender seus dedos no GBA por muito tempo.

Fabio Michelin

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	10	9,5	9,5

Kirby: Nightmare in Dreamland



Produtora: Nintendo
Desenvolvido por: Hal Laboratories
Jogadores: 4
Web Site: www.kirbykirbykirby.com

O melhor: Jogar com até três amigos em todas as fases
O pior: Isso não é constante em jogos de plataforma

Sempre achei os joguinhos de Kirby divertidos, em que um travesseiro cor-de-rosa podia absorver o poder dos inimigos depois de comê-los — literalmente. Mas era só. Qual não foi a minha surpresa quando a primeira encarnação do game para o GBA se mostrou algo mais que o básico de sempre? À primeira vista, nada parece ter mudado, já que você continua no comando de Kirby, e deve acabar com os planos do maligno rei DeDeDe, que roubou o Star Wand e o quebrou em cinco partes — exatamente como no seriado televisivo atualmente em exibição nos States. Mas acaba por aí. Praticamente todos os inimigos absorvidos por Kirby possuem uma habilidade que pode ser copiada, rendendo mais de vinte diferentes transformações da bolota rosa. Os gráficos estão bem melhores, mostrando bem as capacidades do GBA. Mas o destaque mesmo vai para os modos Multiplayer. Você pode jogar com até três amigos e encarar as fases todos juntos, tornando a tela uma verdadeira miniversão de Smash Bros. Melee! Isso sem contar os minijogos, que por si só já são um show de diversão à parte. Se você curte o rosado Kirby, este é obrigatório.

Eric

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7,5	5	8	8,5



Tom Clancy's Splinter Cell



Produtora: Ubi Soft
Desenvolvido por: Ubi Soft Montreal Studios
Jogadores: 1
Também para: Xbox, PS2, GC (em breve)
Web Site: www.splintercell.com

O melhor: Os gráficos estão ainda melhores do que no Xbox
O pior: O controle analógico faz falta

Apesar do nome Tom Clancy não parecer tão estranho em um PC, ainda estamos falando de Splinter Cell — um jogo nada convencional mesmo nos computadores. Você já deve ter lido nossa matéria especial de capa e nosso review mais detalhado da versão para Xbox. Então, saiba que tudo que está escrito lá, vale aqui também. As diferenças: a versão de PC tem gráficos um pouco melhorados. Com uma boa placa de vídeo, os efeitos de sombra ficam ainda mais impressionantes, e a movimentação dos personagens mais suave. Pena que um joystick faz muita falta. Tudo fica mais complicado pelo teclado. Nada que você não consiga se acostumar após alguns minutos de jogo, mas as alavancas e botões de um joystick deixa tudo infinitamente mais prático. A falta de um controle analógico também tira um pouco do charme do jogo — não chega a interferir diretamente na jogabilidade, mas não é a mesma coisa.

Renato

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
10	8	9	9



Combat Flight Simulator 3: Batalha pela Europa



Produtora: Microsoft
Desenvolvido por: Microsoft
Jogadores: 1
Web Site: www.microsoft.com/games

O melhor: O dinamismo das batalhas
O pior: Os altos requisitos e alguns bugs

Combat Flight Simulator é uma versão “com armas e aviões de combate” do clássico Flight Simulator, e que nos leva para a Segunda Guerra, mais precisamente para a Europa de 1944. Escolha um dos dezoito aviões disponíveis e caia na batalha. Em muitos simuladores, as campanhas são sempre estáticas e previsíveis, ao contrário, o que acontece neste caso é que elas são bastante dinâmicas. Conforme o tempo passa, você nota os avanços e recuos de alemães e aliados no mapa, o que dá realismo às batalhas. Outra inovação é o fato do piloto ser tratado como personagem de RPG, ganhando pontos à medida que sua experiência e perícia aumentam. Os gráficos não fogem do habitual da série: sobra qualidade nas texturas de alguns aviões e das nuvens, mas falta quando você sobrevoa construções e oceanos. Apesar de pesado, o jogo cumpre seu objetivo: diversão aérea, mesmo que você não seja o piloto. Sim, CFS3 permite voar na posição de artilheiro ou bombardeiro, o que não é fácil devido a um pequeno bug na mira de certas armas.

Mateus

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	8	7	7

Chessmaster 9000



Produtora: Ubi Soft
Desenvolvido por: Ubi Soft
Jogadores: 1-2
Web Site: www.ubisoft.com.br

O melhor: A grande quantidade de recursos
O pior: Já tinha isso tudo no 8000

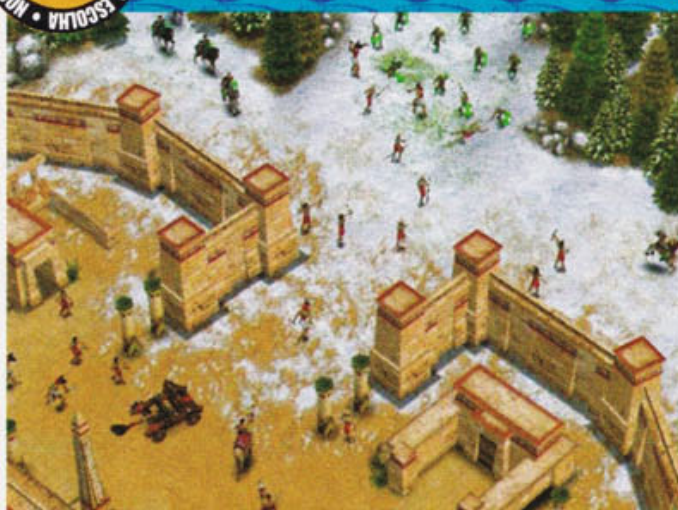
Que venha o Deep Blue! Essa é a sensação que se tem ao encarar uma nova versão da saga Chessmaster. A cada novo jogo surgem tantos recursos que fica difícil imaginar a evolução de um jogador de xadrez sem a ajuda dos aparatos que suas novas versões oferecem. Dando uma de professor, mentor ou oponente imbatível (no meu caso), Chessmaster é como uma faculdade do xadrez. Para os diferentes níveis de jogador foram criadas diferentes “salas”. Há a sala infantil, onde se aprende o básico do jogo; a de aula, para incrementar seus conhecimentos; torneio, para testar suas habilidades com oponentes mais fortes; biblioteca, para estudar aberturas e jogadas; banco de dados, que traz milhares de partidas gravadas; e a sala ao vivo, onde o duelo é pela internet. Em todas as salas é impressionante a quantidade de recursos disponíveis. Dá para gravar, parar o jogo, pedir dica, analisar movimentos adversários, etc. O jogo também oferece dezenas de tabuleiros e conjuntos de peças, mas isso é só um detalhe porque depois de algum tempo com esse “diploma” de xadrez, você poderá jogar até de olhos vendados.

Mateus

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	6	9	9



Age of Mythology



Produtora: Microsoft
Desenvolvido por: Ensemble Studios
Jogadores: 1-12
O melhor: As unidades mitológicas aumentam a estratégia
O pior: Menus burocráticos
Web Site: www.ageofmythology.com

Por mais sofisticada que seja a série Age of Empires, os seus cenários históricos limitavam um pouco a criatividade dos programadores e, em comparações diretas, acabava perdendo para Warcraft, Command & Conquer e outros jogos em impacto visual e mecânica de jogo. Age of Mythology finalmente liberta a Ensemble para inventar tropas, magias e visuais fantásticos, e o resultado é o seu melhor game até agora. Desde a escolha da sua facção (grega, egípcia ou nórdica) até as unidades específicas de cada lado e os poderes que as divindades conferem a você, Mythology oferece um empolgante mundo de fantasia, recheado com personagens e locais familiares. As 32 missões do modo para um jogador são muito bem amarradas por uma história épica, e os objetivos de cada cenário são variados o suficiente para prender a sua atenção. Por outro lado, os menus do jogo ainda são um pouco mais burocráticos do que deveriam, e fazem falta às telas no final de cada missão, dizendo quantas tropas você eliminou, construiu, etc. São poucos defeitos contra todas as qualidades da série Ages, uma das poucas a manter a originalidade no gênero de estratégia em tempo real.

Marcel

Quando Age of Empires 2 foi lançado, achei que a série não tinha mais para onde ir. Uma nova evolução no tempo não iria trazer nada de novo à franquia, e mesmo com mais missões, unidades e outras coisas sendo adicionadas, o game parecia ter atingido um limite. Mas eu estava enganado. Ainda havia mais um elemento a ser explorado, e a Ensemble fez isso como ninguém. Adicionando a fé e a mitologia ao consagrado sistema de Age, o jogo ficou completamente revigorado, e mesmo os maiores estrategistas terão que se adaptar aos novos elementos místicos e poderes divinos. A base ainda é a mesma (inclusive com a evolução de eras), mas com um elemento extra tão poderoso para se lidar, as batalhas ganharam um charme todo especial, e **AoM exige muito mais estratégia que seus antecessores**. Para melhorar ainda mais, o visual de tudo está de derrubar o queixo. As unidades estão muito bem animadas, e o novo recurso de zoom é algo sensacional. E apesar de ser um game com forte ênfase no Multiplayer, jogar sozinho também é muito gratificante. As campanhas são bem originais e desafiadoras, e o principal – é completamente diferente jogar com os gregos, egípcios ou nórdicos. Cada povo exige um trabalho totalmente novo de aprendizado e estratégias próprias, o que garante um bom fator replay. Sem mencionar que é o treinamento perfeito para você dominar todas as técnicas de seus deuses e partir pra batalha Online – que é o que realmente interessa pra muita gente.

Renato

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	8,5	9	8,5



NBA Live 2003



O melhor: Deixar Shaq no chão ao dar uma cravada
O pior: O computador quando "quer ser difícil"

Produtora: Electronic Arts
Desenvolvido por: EA Canada
Jogadores: 1-2
Web Site: www.ea.com

Este jogo evoluiu muito, mas ainda tem falhas. A maior melhoria é o Freestyle Control: a função permite a criação de teclas de atalho para jogadas defensivas e ofensivas, dando acesso mais rápido às suas táticas. Assim a EA não deixa que o jogo caia na fácil lógica de pegar a bola e correr loucamente em direção à cesta. Nunca um oponente é invencível ou apelão – só abusa um pouco da boa vontade em jogadas fominhas, geralmente arrematadas em cestas ridículas de três pontos. Os gráficos são bem detalhados, e dá para identificar exatamente cada um de seus jogadores. Porém, alguns aspectos do jogo irritam já depois da terceira partida: as animações, que mostram detalhes do que acontece dentro das quadras e nos bastidores, até fazem rir no início, mas são randômicas e sempre repetidas. **Ainda há o que melhorar no jogo dentro do garrafão:** lá dentro sempre é congestionado, e a tática de fingir que vai arremessar só para se desmarcar é muito sacal. Mas nada que tire o brilho da série.

Augusto

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	7	7,5	7



Madden 2003



O melhor: É o melhor simulador de futebol americano
O pior: No Brasil, ninguém se importa com isso

Produtora: Electronic Arts
Desenvolvido por: EA Sports
Jogadores: 1-2
Web Site: www.ea.com

Antes de mais nada, se você não faz idéia do que seja um quarterback, um wide receiver ou qual a importância de um sack, pule para o próximo review. Não que você não possa curtir o novo Madden, mas talvez um iniciante no mundo do futebol americano prefira um game mais no estilo Arcade – **a série Madden é um tremendo simulador, e dos mais realistas**. Se você não conhece regras, jogadas e variações táticas do esporte, é difícil se dar bem. Agora para quem curte o esporte, não há nada melhor: o jogo está extremamente competitivo e realista, e consegue se superar a cada ano. Esta nova versão está bem atualizada, e até os novos comentaristas da TV americana estão presentes. Alguns modos de treinamento também são inéditos, muitos bem divertidos. No mais, modos de jogo tradicionais, como campeonatos e ligas. E jogos muitíssimo disputados, em que você deve analisar bem suas táticas e jogadas antes de sair batendo com a cabeça na defesa adversária. Os gráficos também estão caprichados, com uma bela animação dos jogadores e movimentos bem naturais.

Renato

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8,5	7,5	7,5	7



O Senhor dos Anéis - A Sociedade do Anel



O melhor: É a melhor das versões do jogo
O pior: Os problemas das outras versões continuam

Produtora: Universal Interactive
Desenvolvido por: Black Label Games
Jogadores: 1
Web Site: www.lordoftherings.com

Enquanto a Electronic Arts abocanhou os direitos para produzir jogos baseados nos filmes de Peter Jackson, a Universal resolveu atacar por outro lado, com games inspirados diretamente nos livros de Tolkien. O resultado é um jogo relativamente curto (cerca de 5 horas) que vai agradar àqueles que não gostaram das omissões que o filme foi obrigado a fazer. Este é um jogo de ação/aventura dividido em estágios, envolvendo muitas lutas, alguns puzzles muito simples e a resolução de tarefas de busca ainda no começo do jogo, no Condado. **Os gráficos estão melhores do que nas versões dos consoles**, mas isso não quer dizer muito: os cenários continuam repetitivos e sem graça. Algumas opções importantes na história não fazem sentido aqui, como o uso do Anel para Frodo se esquivar dos inimigos. Ele já é rápido o suficiente para escapar ileso e, contra alguns monstros dos últimos estágios, vai ter que fazer isso com uma certa frequência. Aragorn e Gandalf são personagens mais fortes e mais interessantes de comandar, mas é pena que o jogo não permita que você os escolha à vontade.

Marcel

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7,5	6,5	6,5	6



Medal of Honor: Allied Assault – Spearhead



O melhor: Você não vai querer parar de jogar ...
O pior: ...Mas ele termina antes do que você imagina

Produtora: Electronic Arts
Desenvolvido por: EA LA
Jogadores: 1-16
Web Site: www.ea.com.br

O segundo Medal of Honor para os PCs foi um dos melhores FPS de 2002, e não era de se espantar que a EA quisesse aproveitar do sucesso para faturar um pouco mais em cima da marca. Spearhead está longe de ser apenas uma expansão oportunista. É um novo game, sendo inclusive superior a Allied Assault. Se AA era marcado pela complexidade, **a palavra que identifica Spearhead é "caos"**. Aqui desaparecem todas aquelas tarefas sacais em que você devia pegar documentos e se disfarçar, dando lugar a uma frenética seqüência de combates, em que você verá suas tropas encarando centenas (literalmente) de nazistas dispostos a levar suas cabeças como prêmio ao Führer. Apenas para se ter uma idéia, logo no início do jogo sua companhia salta de pára-quedas e, por engano, acaba caindo nos arredores de uma base alemã. Infelizmente, Spearhead tem um defeito: é extremamente curto, com pouco mais de três horas de duração. Ainda assim, este merece uma nota ainda mais alta que a de Allied Assault.

Eric

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	9	9	5



Dicas e Truques

PS2 PLAYSTATION 2

Grand Theft Auto: Vice City

SUJEIRA É AQUI MESMO!

Faça os códigos abaixo durante o jogo:

Todas as armas – R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.

100 pontos de Armor – R1, R2, L1, X, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.

100 pontos de Energia – R1, R2, L1, ●, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.

Jogo em câmera lenta – ▲, ↑, →, ↓, ■, R2, R1.

Need For Speed Hot Pursuit 2

CARROS, CARROS E MAIS CARROS!

Coloque os códigos abaixo na tela de menu principal:

Aston Martin V12 – R2, →, R2, Ri, ▲, ←, ▲, ←.

BMW Z8 – ■, →, ■, →, R2, ▲, R2, ▲.

Corvette Z06 – ←, R2, ←, R2, L1, R1, L1, R1.

Ferrari 360 – R2, ■, R2, ■, ▲, L2, ▲, L2.

Ferrari F50 – L1, ▲, L1, ▲, →, L2, →, L2.

Ferrari F550 – L1, ■, L1, ■, →, R1, →, R1.

Ford Pursuit Mustang Cobra R – ←, ■, ←, ■, R2, R1, R2, R1.

Ford TS50 – →, ←, →, ←, R2, ■, R2, ■.

HSV Coupe GTS – L1, L2, L1, L2, R1, ▲, R1, ▲.

Lamborghini Diablo 6.0 VT – →, R2, →, R2, R1, L1, R1, L1.

Lotus Elise – ▲, R2, ▲, R2, ←, ■, ←, ■.

McLaren F1 – ▲, L1, ▲, L1, R1, ←, R1, ←.

McLaren F1 LM – ■, L1, ■, L1, ▲, →, ▲, →.

Mercedes CLK GTR – R2, R1, R2, R1, ←, ▲, ←, ▲.

Porsche GT – ←, →, ←, →, R1, R2, R1, R2.



The Lord of the Rings: The Two Towers

The Lord Of The Rings: The Two Towers

UMA DICA PARA A TODOS CONTROLAR

Comece uma missão, pause e segure L1, L2, R1, e R2. Digite o código desejado:

Todos os Upgrades – ▲, ●, ▲, ●.

Inulnerabilidade – ▲, ■, X, ●.

Slow Motion – ▲, ●, X, ■.

Ataque sempre devastador – ■, ■, ●, ●.

Inimigos fracotes – ▲, ▲, X, X.

Mísseis infinitos – ■, ●, X, ▲.

Recarregar energia – ▲, ↓, X, ↑.

Jogar como Isildur – Termine o game com os três personagens.

XBOX

House Of The Dead 3

QUER UMA AJUDINHA CONTRA OS ZUMBIS?

Jogar House of the Dead 2 – Complete o jogo normal no modo Survival e libere o clássico do Dreamcast no seu Xbox. Todas as dicas de House 2 funcionam nesta versão. A melhor: termine o jogo para liberar sangue vermelho e roupas alternativas.

Modo Free Play – Termine o game com ranking "A".

Mad Dash Racing

PERSONAGENS DE MONTÃO

Habilitar 50 balls – Pause o jogo, segure L e aperte ↑, X, B, Y, ←, ←.

Nunca ser acertado – Pause o jogo, segure L e aperte X, B, B, ←, ←, Y, B.

Personagem Gex – Complete o jogo com os três primeiros personagens no modo Time Challenge, Stunt Challenge e Cash Trial recebendo todas as medalhas. Ou ainda, pegue todos os Status Decals do jogo.



Need for Pursuit II

Personagem Hex – Complete o jogo usando Chops, Sid, e Zero-G.

Personagem Roscoe – Pegue 20 Hex Bux em todas as oito fases.

Personagem Synder – Complete o Time Challenge em todas as fases.

Personagem Tek-9 glider – Complete o jogo com qualquer personagem.

Personagem Tremmel King – Ganhe todas as três medalhas em todas as oito fases.

Personagens voadores – Pause o jogo, segure L e aperte X, Y, A, ←, ←, →, →.

Todos os personagens – Pause o jogo, segure L e aperte X, B, ←, Y, →, →.

PLAYSTATION

Breath Of Fire 4

QUEM QUER PEIXE?

Todos os pontos de pescaria:

1 - Chamba Spot

Chegando a N. Chamba, converse com o homem sentado. Suba pelo muro e derrote o monstro Angler no telhado. Converse novamente com o homem, volte ao telhado e pesque à vontade.

*** Peixes:** acheron, bullcat e jellyfish.

2 - Lake Spot 1

Na fase ? siga para Synesta e Wharf. Saia pela saída norte.

*** Peixes:** bass, blue gill, jellyfish, martian squid e piranha.

3 - Lake Spot 2

Converse com todos em Lyp.

*** Peixes:** bass, black bass, blue gill, dorado, martian squid e piranha.

4 - Lake Spot 3

Siga pela floresta incendiada ao norte de Tomb e saia pela passagem sul.

*** Peixes:** angelfish, black bass, barandy, dorado, jellyfish e martian squid.

5 - Ocean Spot 1

Na fase ? no meio do ? marcado no mapa e Shyde. Na saída oeste da placa.

*** Peixes:** blowfish, flying fish, man-o'war e sea bream.

6 - Ocean Spot 2

Leve o barco até a bandeira azul.

*** Peixes:** bonito, flatfish, man-o'war, octopus, sea bass, spearfish e whale.

7 - Ocean Spot 3

Entre no estreito que leva ao mar pouco antes de Highway. Na fase ? ao lado, há um terreno arenoso, saia pelo oeste.

*** Peixes:** angler, bonito, flatfish, flying fish, octopus e sea bass.

8 - River Spot 1

Na fase ? no caminho que leva à Sarai. Na saída leste.

*** Peixes:** jellyfish, rainbow trout, sweetfish e trout.

9 - River Spot 2

Converse com o pescador em Kasq Wds e saia pela passagem ao lado da cabana do oráculo.

*** Peixes:** browntail, jellyfish, rainbow trout, salmon e trout.

10 - River Spot 3

Converse com o pescador em Chiqua.

*** Peixes:** browntail, bullcat, rainbow trout, salmon, sturgeon, sweetfish e trout.

11 - Saldine Spot

Depois de Pabpab, na ilha onde seu grupo foi preso.

*** Peixes:** black porgy, blowfish, moorfish e sea bream.

PC

The Sims: Em Férias

UMA VIDA MAIS FÁCIL PARA SEUS SIMS

Dinheiro rápido – Durante o jogo, aperte [Ctrl] + [Shift] + C e escreva rosebud. Aperte novamente [Ctrl] + [Shift] + C e escreva !:!:!:!:!:!:!:!:!

Mais códigos – Durante o jogo, aperte [Ctrl] + [Shift] + C e entre com a senha desejada:

Adicionar novo histórico de família – hist_add.

Ativar evento de som – soundevent.

Carregar casa – house (número da casa).

Mario Party 4

FAÇA A FESTA COM NOSSAS DICAS

Carregar Fan File – import (escrever o fan file).

Checar e fixar objetos – prepare_lot.

Criar vazamentos – water_tool.

Desligar animação – draw_all_frames off.

Desligar editor de mapa – map_edit off.

Desligar mostrar caminhos com balões – route_balloons off.

Editar personagem – edit_char.

Estabelecer crescimento da grama – edit_grass (número).

Estabelecer tamanho do terreno – lot_size (número).

Estabelecer velocidade do jogo – sim_speed (de -1000 à +1000).

Estabelecer velocidade do personagem – sim_speed (de -1000 à +1000).

Ferramentas automáticas – auto_level.

Ligar animação – draw_all_frames on.

Ligar editor de mapa – map_edit on.

Ligar mostrar caminhos com balões – route_balloons on.

Ligar/desligar criação de Web Page – html.

Ligar/desligar modo câmera – cam_mode.

Ligar/desligar música – music.

Ligar/desligar Quaternion Transformations – quats.

Ligar/desligar recarregamento dos objetos – auto_reset.

Ligar/desligar sons – sound.

Ligar/desligar sound log – sound_log.

Mostrar caminho do personagem selecionado – draw_routes on.

Mostrar informação Tile – tile_info on.

Mostrar personalidade e interesse – interests.

Mover qualquer objeto – move_objects on.

Ocultar caminho do personagem selecionado – draw_routes off.

Ocultar informação tile – tile_info off.

Prevenir quebra de Web Browser – browser_failsafe.

Pré-visualizar animações desligado – preview_anims off.

Pré-visualizar animações ligado – preview_anims on.

Recarregar características do personagem – reload_people.

Receber 1000 Simoleons – rosebud.

Rotacionar a câmera – rotation (de 0 a 3)

Salvar histórico de família – history.

Tornar os visitantes controláveis pelo teclado – visitor_control.

Ver status do programador – tile_info.

Tabuleiro Bowser's Gnarly Party

Complete todos os cinco tabuleiros jogando no modo Story e conquiste todos os presentes de seu personagem. Bowser vai desafiá-lo em seu tabuleiro, derrote-o e ganhe o Tabuleiro Bowser's Gnarly Party. Para chegar lá, basta colocar o cursor sobre Koopa e mover para a direita.

Sala de minigames – Complete o game jogando no modo para um jogador, para habilitar a opção Extra Room com os seguintes minigames: Goomba Stomp, Beach Volleyball e Panel Panic. **Dificuldade Expert** – Termine o game com qualquer personagem jogando nas dificuldades, Easy, Medium e Hard, para habilitar a Expert.

Provocação – Durante a passagem pelo tabuleiro, pressione L para fazer uma provocação.

Ganhe presentes no jogo:

Bolo de aniversário – Vença o desafio Beach Volley Folley no modo torneio.

Prato do Boo – Mantenha-se mergulhado por sete segundos ou mais no minigame Take A Breather.

Porta-retrato do Boo – Complete o minigame Mario Speedwagons em menos de dez segundos.

Relógio do Goomba – Derrube mais de cem dominós no minigame Domination.

Prato do Goomba – Passe por mais de quinze páginas no minigame Bookworm.

Prato do Koopa – Complete o minigame Right Oar Left com um tempo menor que 45 seg.

Prato do Shy Guy – Complete o minigame Dungeon Duos em menos de 1min 30seg.

Prato do Toad – Complete o quebra-cabeças de 40 peças no Jigsaw Jitters em menos de 3 min.

Chaleira do Toad – Complete o quebra-cabeças de 30 peças no Jigsaw Jitters em menos de 2 min.

Copo do Toad – Complete o quebra-cabeças de 20 peças no Jigsaw Jitters em menos de 1 min.

Prato do Bowser – Complete o minigame Mario Medley com tempo menor que 1 min.

DAISY

Chaleira do Bowser – Vença Bowser, jogando no modo Story com o personagem Daisy.

Boneca – Vença Koopa, jogando no modo Story com o personagem Daisy.

Cama – Vença Toad, jogando no modo Story com o personagem Daisy.

Flores – Vença Goomba, jogando no modo Story com o personagem Daisy.

Criado mudo – Vença Boo, jogando no modo Story com o personagem Daisy.

Mesa – Vença Shy Guy, jogando no modo Story com o personagem Daisy.

YOSHI

Lâmpada Bowser – Vença Bowser, jogando no modo Story com o personagem Yoshi.

Boneco – Vença Koopa, jogando no modo Story com o personagem Yoshi.

Computador – Vença Goomba, jogando no modo Story com o personagem Yoshi.

Ovo – Vença Toad, jogando no modo Story com o personagem Yoshi.

Sapatos – Vença Boo, jogando no modo Story com o personagem Yoshi.

Mesa – Vença Shy Guy, jogando no modo Story com o personagem Yoshi.

DONKEY KONG

Miniatura do Bowser – Vença Bowser, jogando no modo Story com o personagem Donkey Kong.

Boneco – Vença Koopa, jogando no modo Story com o personagem Donkey Kong.

Barril – Vença Toad, jogando no modo Story com o personagem Donkey Kong.

Caixa – Vença Boo, jogando no modo Story com o personagem Donkey Kong.

Mesinha – Vença Shy Guy, jogando no modo Story com o personagem Donkey Kong.

Árvore – Vença Goomba, jogando no modo Story com o personagem Donkey Kong.

LUIGI

Televisor do Bowser – Vença Bowser, jogando no modo Story com o personagem Luigi.

Boneco – Vença Koopa, jogando no modo Story com o personagem Luigi.

Bicicleta ergométrica – Vença Goomba, jogando no modo Story com o personagem Luigi.

Cadeira – Vença Boo, jogando no modo Story com o personagem Luigi.

Halteres – Vença Shy Guy, jogando no modo Story com o personagem Luigi.

Mesa – Vença Toad, jogando no modo Story com o personagem Luigi.

MARIO

Vaso do Bowser – Vença Bowser, jogando no modo Story com o personagem Mario.

Boneco – Vença Koopa, jogando no modo Story com o personagem Mario.

Geladeira – Vença Boo, jogando no modo Story com o personagem Mario.

Sofá – Vença Toad, jogando no modo Story com o personagem Mario.

Mesa – Vença Shy Guy, jogando no modo Story com o personagem Mario.

Televisor – Vença Goomba, jogando no modo Story com o personagem Mario.

PEACH

Quadro do Bowser – Vença Bowser, jogando no modo Story com o personagem Peach.

Boneco – Vença Koopa, jogando no modo Story com o personagem Peach.

Cadeira – Vença Toad, jogando no modo Story com o personagem Peach.

Relógio – Vença Shy Guy, jogando no modo Story com o personagem Peach.

Mesa – Vença Goomba, jogando no modo Story com o personagem Peach.

Arca de tesouro – Vença Koopa, jogando no modo Story com o personagem Peach.

WALUIGI

Boneco – Vença Koopa, jogando no modo Story com o personagem Waluigi.

Calendário – Vença Toad, jogando no modo Story com o personagem Waluigi.

Cadeira – Vença Boo, jogando no modo Story com o personagem Waluigi.





Códigos para GameShark

ATENÇÃO: o código mestre deve estar ligado para que os outros códigos funcionem.

PS2 PLAYSTATION 2

Wild Arms 3

Código Mestre

oe3c7df21853e59e
ee8e2fo6bcb974fa
Aumentar 02 CRT
ce58b494bca99b97
Aumentar 20 BLT
ce58b488bca99b97
Aumentar 300 HIT
ce58b48cbca99caf
Aumentar 300 SHT
ce58b482bca99caf
Condição verde (Virginia)
de58b5f6bca99b83
Diminuir 15 WGT
ce58b48abca99b92
Infinito FP
ce45efoabca99be7
Infinitos shots
ce45ef2cbca9c292
Máxima energia
ce58b5eebca9c292
Máxima energia depois da batalha
ce58b5e6bca9c292
Máxima energia durante a batalha
ce45efoebca9c292
Máximo AIM
ce58b4a6bca9c292
Máximo ATT
ce58b4a4bca9c292
Máximo DEF
ce58b492bca9c292
Máximo EVA
ce58b498bca9c292
Máximo FP
ce58b4a2bca99be7
Máximo Gella
de58a8e2c19e7b82
Máximo MAG
ce58b49cbca9c292
Máximo MGR
ce58b49ebca9c292
Máximo RFX
ce58b49abca9c292
Máximo VIT
ce58b4acba99be7

Sly Cooper And The Thievius Racoonus

Código mestre

oe3c7df21853e59e
ee9f582ebcc9e0f2
Energia infinita
oe971afabca99b83
ce971afabca99b85
Habilitar 4 time (China)
ce97271ebca99b87

Habilitar 4 time (Haiti)

ce97234ebca99b87
Habilitar 4 vault (China)
ce972712bca99b87
Habilitar 4 vaults (Haiti)
ce972342bca99b8a
Habilitar 5 time (Mesa City)
ce972f86bca99b88
Habilitar 5 vaults (Mesa City)
ce972ffabca99b88
Habilitar 7 keys (China)
ce972716bca99b8a
Habilitar 7 keys (Haiti)
ce972f76bca99e6a
Habilitar 7 keys (Mesa City)
ce972ffebca99b8a
Habilitar fase At The Dog Track (Mesa City)
ce972a26bca99b84
Habilitar fase Back Alley Heist (Mesa City)
ce97288ebca99b84
Habilitar fase Bently Comes Through (Russia)
ce972502bca99b84
Habilitar fase Big Gamble (Mesa City)
ce972aaebca99b84
Habilitar fase Boneyard Casino (Mesa City)
ce972b36bca99b84
Habilitar fase Burning Rubber (Russia)
ce972612bca99b84
Habilitar fase Daring Rescue (Russia)
ce97258abca99b84
Habilitar fase Dark Center (Haiti)
ce972f8abca99b84
Habilitar fase Deadly Dance (Haiti)
ce972ccabca99b84
Habilitar fase Descent Into Danger (Haiti)
ce972efabca99b84
Habilitar fase Desperate Race (China)
ce972026bca99b84
Habilitar fase Duel by the Dragon (China)
ce9720aebca99b84
Habilitar fase Fire Assault (China)
ce972136bca99b84
Habilitar fase Flame Fu! (China)
ce97279ebca99b84
Habilitar fase Ghastly Voyage (Haiti)
ce972d62bca99b84
Habilitar fase Grave Undertaking (Haiti)
ce972fo2bca99b84
Habilitar fase Hazardous Path

(Russia)

ce972722bca99b84
Habilitar fase Home Cooking (Haiti)
ce972c52bca99b84
Habilitar fase King of the Hill (China)
ce9721beebca99b84
Habilitar fase Lair of the Beast (Haiti)
ce972eeabca99b84
Habilitar fase Last Call (Mesa City)
ce972806bca99b84
Habilitar fase Muggshot's Turf (Mesa City)
ce972bbcbca99b84
Habilitar fase Perilous Ascent (China)
ce97235ebca99b84
Habilitar fase Piranah Lake (Haiti)
ce972e72bca99b84
Habilitar fase Rocky Start (Mesa City)
ce9734c6bca99b84
Habilitar fase Sinking Peril (Russia)
ce972472bca99b84
Habilitar fase Stronghold (China)
ce9723d6bca99b84
Habilitar fase Swamp Path (Haiti)
ce97234abca99b87
Habilitar fase Temple of Flame (China)
ce97224ebca99b84
Habilitar fase Temporary Truce (Russia)
ce9724fabca99b84
Habilitar fase To The Top (Mesa City)
ce972916bca99b84
Habilitar fase Two Can Tango (Mesa City)
ce97299ebca99b84
Habilitar fase Unseen Foe (China)
ce9722c6bca99b84
Habilitar mapa China
ce972352bca99ba4
Habilitar mapa Haiti
ce972f8ebca99ba4
Habilitar mapa Mesa City
ce972f8ebca99ba4
Habilitar mapa Russia
ce972726bca99ba4
Habilitar movimentos secretos
ce971a8ebca99a82
Habilitar todos os filmes
ce971a96bca99a82
ce971a8abca99a82
Máximo clues (China)
ce97233abca99e6a

Máximo clues (Mesa City)

ce972ba2bca99e6a
Supervelocidade
de98e64efc299b83
Tempo infinito
ce9815cobca9dd10
Vidas infinitas
fe971afebca99be6

BMX XXX

CÓDIGO MESTRE

oe3c7df21853e59e
ee9c4cd2bccb4d62
Todas as fases (Personagem criado)
fe97b38abca99b84
fe97b190bca99b84
fe97b79ebca99b84
fe97b5a4bca99b84
fe97aba2bca99b84
fe97a9a8bca99b84
fe97afb6bca99b84
fe97adbcba99b84
Todas as fases (Twan)
fe996517bca99b84
fe995b1dbca99b84
fe99591bbca99b84
fe9ca99b84
fe995335bca99b84
fe995133bca99b84
fe995739bca99b84
Todos os Challenges (Personagem criado)
ce97bd8cbca9af97
ce97b38abca9af97
ce97b190bca9af97
ce97b79ebca9af97
ce97b5a4bca9af97
ce97aba2bca9af97
Todos os Challenges (Twan)
ce996508bca9af97
ce995b16bca9af97
ce99591cbca9af97
ce995f1abca9af97
ce995d20bca9af97
ce99532ebca9af97
Todas as Bikes (Personagem criado)
ce97cd20bca9a083
Todas as bikes (Twan)
ce996c44bca9a083
Todos os Gaps (Personagem criado)
ce97bd8ebca9af97
ce97b394bca9af97
ce97b192bca9af97
ce97b798bca9af97
ce97b5a6bca9af97
ce97abacba9af97
Todos os Gaps (Twan)
ce99650abca9af97
ce995b10bca9af97
ce99591ebca9af97
ce995f24bca9af97
ce995d22bca9af97
ce995328bca9af97

Um especial com elenco pra ninguém botar defeito.

Os melhores filmes
com resumo, relação de extras
e os principais lançamentos de 2003

O Ano do DVD

MAIS DE 500 FILMES SELECIONADOS

- Curiosidades sobre atores e diretores
- Lista com 100 DVDs musicais
- Dicas para escolher o filme ideal

7 898009 602997

RS 9,90 **PLAY** #3 ESPECIAL

CONRAD EDITORA

Visite também o site www.pl4y.com.br

Confira os melhores lançamentos em DVD em 2002 e saiba das previsões para 2003 na edição Especial O Ano do DVD. Tudo organizado para você fazer uma rápida consulta, acompanhados de sinopse e relação de extras. Não perca.

SÃO 80 PÁGINAS COM MAIS DE 500 FILMES.

Peça ao seu jornaleiro.

PLAY



GAME OVER

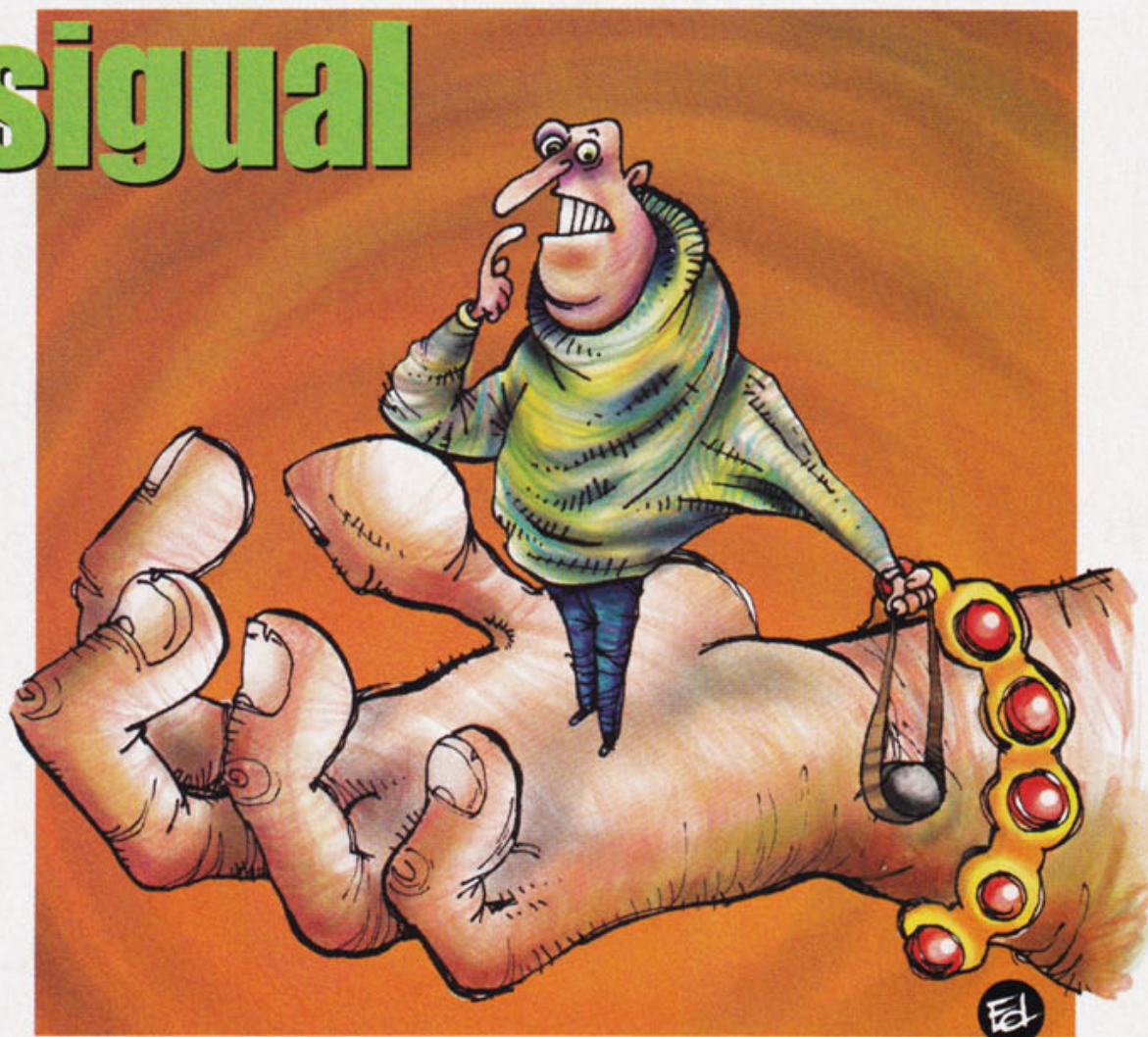


Por Ale McHaddo

Luta quase desigual

Sabe aquele momento em que você conhece alguém ou encontra uma pessoa que não via há muito tempo, e ela acaba te perguntando: “Então, o que você anda fazendo?” Pois é... sempre que respondo a essa pergunta dizendo “faço games”, provoço reações inusitadas! Comecei a trabalhar produzindo jogos para computador em 1995 e, a partir de então, tenho colecionado as mais variadas caretas e comentários. Mas de uns tempos pra cá, a quantidade de caretas tem diminuído, parece que o estranhamento que essa profissão causava não é mais tão grande. Na verdade, fazer jogos está deixando de ser uma atividade pitoresca para ganhar um status diferente, que não condiz muito com a realidade brasileira. Parece que a produção de jogos ganhou um certo glamour. As caretas que recebia no passado vêm se transformando em expressões admiradas de alguém que imagina ter acabado de conhecer um milionário. Do mesmo jeito que acontece com os profissionais ligados ao cinema, os produtores de jogos recebem uma “fama” de quem imagina que as produções brasileiras compartilham das mesmas cifras que suas primas americanas. Tudo o que se ouve sobre games é superlativo, os investimentos e ganhos mencionados são quantias obscenas, mas, infelizmente, as produtoras brasileiras ainda não estão no mesmo barco. Produzir jogos no país é uma aventura digna de um jogo de estratégia, cheia de obstáculos, armadilhas e vilões mal-encarados. Estamos no meio de uma luta entre um Davi, baixinho, magrelo, com cara de malandro cujo orçamento é limitado, contra um Golias gigantesco, cibernético, de última geração cujos investimentos têm mais zeros do que os juros da dívida externa. Esse Davi tem que se virar com uma equipe pequena, procurando idéias criativas dentro de suas possibilidades, enquanto o Golias pode se dar a luxo de esbanjar dinheiro procurando as melhores soluções. E o pior, esse não é o único combate entre os dois lutadores. Após o primeiro confronto (o desenvolvimento) vamos para uma batalha ainda mais difícil: a distribuição! Na verdade, é aqui que o Davi costuma cair. Golias, além de grandalhão, ainda tem a vantagem de ter amigos no mundo todo. Nosso querido Davi sai todo orgulhoso com seu jogo em baixo do braço, procurando um publisher por aqui. Muitos deles são apenas extensões de companhias internacionais – braços e pernas do Golias, e que não vão ajudar Davi. Outros publishers já estão tão acostumados a pagar quase nada por um jogo “classe-A-nota-10-double-face-quinhentão”, venderam tudo que podiam nos Estados Unidos, e irão oferecer um valor por cópia tão baixo, que sequer cobrirá os investimentos do pobre Davi! Isso porque além de Golias pisotear Davi, ele nem liga muito para o resultado da luta: pra ele, o que importa é o mercado americano. É lá que os produtores ganham dinheiro e podem se dar ao luxo de licenciar os jogos por valores bem baixos, o que vier de fora é lucro! Assim, além de ganhar dinheiro em casa e um troquinho no quintal, Golias não deixa que Davi cresça o suficiente para que um dia o peite de igual para igual. Esse modo americano de abafar a produção local não é privilégio dos jogos para computador. O mesmo acontece com o cinema que, com exceção da França, nenhum país toma atitudes sérias de preservação cultural. Já que todo mundo fala da proximidade entre o cinema e os videogames, eis aqui mais um ponto.

Mas Davi tem como sobreviver à essa luta. Se o tamanho não ajuda muito, ele tem pontos fortes que podem auxiliá-lo na briga: 1) Criatividade: os brasileiros tendem a ser criativos em qualquer área, enquanto para os gringos isso é apenas um valor agregado. O brasileiro sem criatividade morre de fome. 2) Conhecimento da língua local: não é



todo jogo que precisa ser falado em português. Tiro é tiro em qualquer lugar do mundo, mas adventures mais complicados e jogos infantis precisam ser traduzidos para o português. 3) Habilidade no território: as empresas brasileiras que souberem criar jogos com características nacionais terão vantagens na hora de vendê-los. Isso não é tão simples, pois conhecer o que é identidade nacional é menos óbvio do que parece. Não basta criar um jogo de banguê-banguê que traga cangaceiros em vez de cowboys. 4) Rosto conhecido: esse é um ponto forte tão usado ultimamente que já está se transformando em um fator negativo: não basta pegar uma semipersonalidade e criar um jogo tosco com o nome do tal “artista”. O consumidor já está esolado em relação a essas armadilhas. Desde 1996, dirijo a produtora 44 Bico Largo e, até agora, lançamos dois jogos no país: *O Enigma da Esfinge*, em 1996, e *Monstruário*, em 2000. Se os dois títulos tiveram boa aceitação no mercado, foi porque usamos os pontos positivos que um bom Davi deve ter. Com criatividade, resolvemos a limitação de custos e os desafios técnicos. Os dois jogos são adventures totalmente em português, que competem com jogos importados, na maioria, sem legendas. Os roteiros foram bem elaborados e apresentam situações típicas da nossa cultura. E por fim, nos aliamos à personalidades conhecidas no país: Marisa Orth interpretou Cleópatra em *Enigma da Esfinge*, e para apresentar um jogo de humor negro como *Monstruário*, escolhemos Zé do Caixão e o transformamos em desenho animado. Não posso dizer que vencemos a luta, mas pelo menos o Golias não nos derrotou: estamos de pé!

Mesmo não sendo uma luta fácil, os Davis têm se multiplicado pelo país, e até academias de treinamento para eles já existem: é o exemplo da UnicenP, de Curitiba (PR), da Anhembí Morumbi, em São Paulo e do Senac Comunicações e Artes, também em São Paulo. A verdade é que se todos esses baixinhos se unissem, dariam tanta porrada nesse Golias, que ele, certamente, passaria a ter um pouco mais de cuidado ao pisar em nossa casa. 🎮

Ale McHaddo tem 29 anos e é diretor da 44 Bico Largo, onde criou os jogos *O Enigma da Esfinge* e *Monstruário*. Atualmente também coordena um núcleo de pesquisa em games no Senac-SP.

JÁ NAS BANCAS. VÁ CORRENDO PEGAR O SEU!

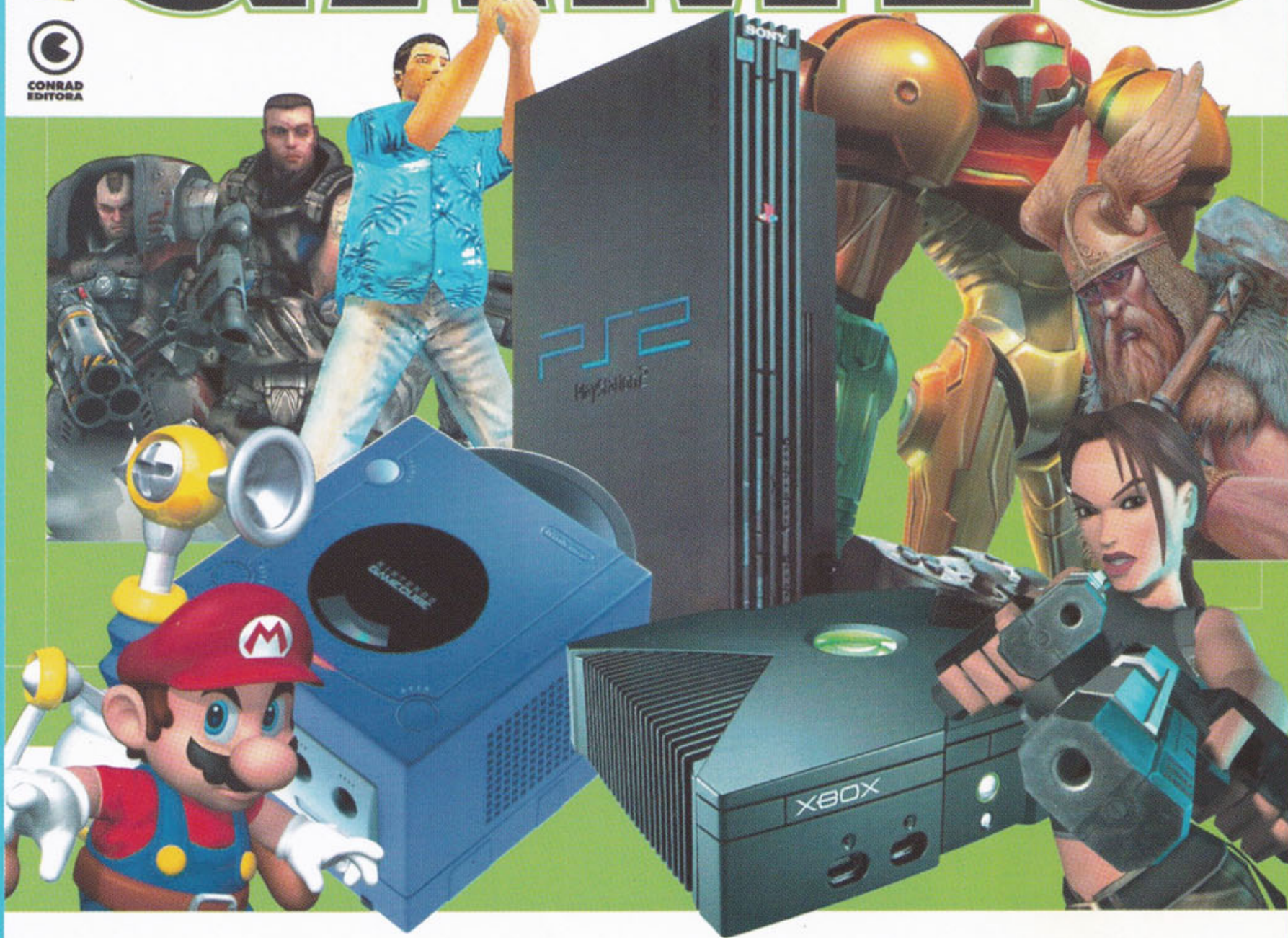
Escolha os jogos que você vai detonar nas suas férias

Guia de compras

2002/2003

PLAY
ESPECIAL

GAMES



**Saiba como escolher
um novo console**

**Conheça os
acessórios**

**Seu PC vira uma
estação de jogos**

**Videogames
bons e baratos**

Valorize sua grana em boas promoções

R\$4,90



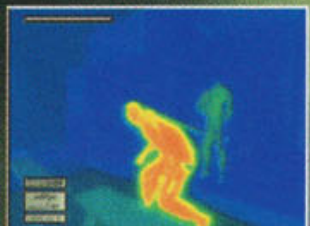
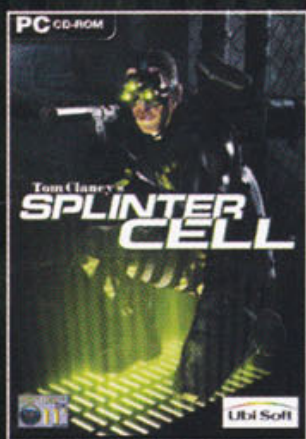
Visite também o site www.heroi.com.br

Peça ao seu jornaleiro.

PLAY



SEU ÚNICO PARCEIRO É O PERIGO.
SUA MELHOR ARMA, O SILÊNCIO.



PC CD-ROM



Tom Clancy's
**SPLINTER
CELL**

www.splintercell.com



RETRO AVENGERS WELLHO



Em prol da cultura gamer!

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

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

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

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

Digitalizado por: **evil_arthas**

Editada por: **Rugal Bernstein**

Revista: **Paulo Marx**

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

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.com.br

