

Jogos
BONS E
BARATOS
para o seu PC

FINAL FANTASY ORIGINS: o começo de tudo, agora no PSOne

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

EGM **ELECTRONIC GAMING MONTHLY** BRASIL

EGM ZIFF DAVIS MEDIA[®]
AUTHORIZED PUBLISHER



DEVIL MAY CRY 2

O ROTEIRO COMPLETO DE DANTE

NINTENDO NO BRASIL

OS PLANOS DA EMPRESA PARA 2003,
E COMO FICAM A SONY E A MICROSOFT

EXCLUSIVO

DRIVER 3

Ele iniciou a onda de crimes, mas conseguirá encarar GTA?

- TRÊS CIDADES GIGANTESCAS
- PILOTE CARROS, CAMINHÕES E BARCOS
- IMAGENS INÉDITAS

Muito além de biquínis, sol e areia

DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

- POUCA ROUPA É ARMA DE VENDAS?
- NOVA TENDÊNCIA OU PURA APELAÇÃO?



REVIEWS

- SimCity 4 (PC)
- Xenosaga: Episode I (PS2)
- Apex (Xbox)
- Dark Cloud 2 (PS2)



PREVIEWS

- Backyard Wrestling (PS2)
- Midtown Madness 3 (Xbox)
- Black Hawk Down (PC)
- Vexx (GC)

Março de 2003



#12
R\$6,90

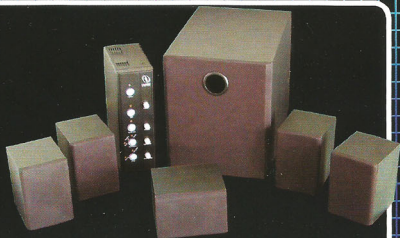
Sabe aqueles lançamentos que estão na revista?



Mobile Monitor
para Game Cube



Mobile Monitor
para PS One



Dolby Digital Speaker System



Battery Pak



Booster Kit



All-In-One Fun pak



Sharklight Starter Kit



Cabo S-Video Universal



Power Pad Pro (X Box)



Dual Impact 2



Controle remoto para DVD



Power Pad (Game Cube)



Teclado USB compatível com
Game Shark 2

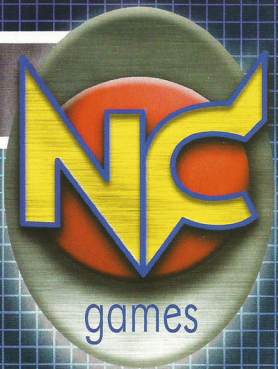


Game Shark 2 para PS 2

Acessórios

Os últimos lançamentos para todos os consoles

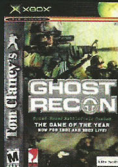
Você encontra todos aqui na



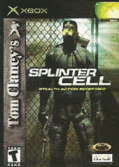
Lord of the Rings
The Two Towers



Harry Potter and the
Chamber of Secrets



Tom Clancy's
Ghost Recon



Tom Clancy's
Splinter Cell



Skies of Arcadia
Legends



Phantasy Star Online



Winning Eleven 6

Na compra
de Winning
Eleven 6
você ganha
um boné
oficial.

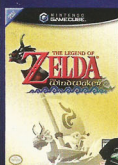
oferta válida por tempo limitado.



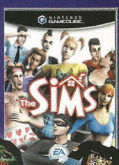
The Legend Of Zelda
A Link to the Past



Digimon - Battle Spirit



Zelda
The Wind Waker



The Sims

Na compra
destes jogos
você ganha uma
camiseta
oficial.

oferta válida por tempo limitado.



Rayman 3



Pokémon
Ruby Version

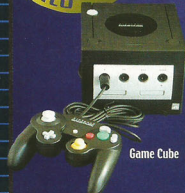


Pokémon
Sapphire Version

Pagamento em até **6x**
Aceitamos todos os cartões de crédito
Entregas na capital e Grande São Paulo via motoboy.
Despachamos para todo o Brasil via Sedex.



Game Boy
Advanced SP



Game Cube



PS 2



PS One



X Box

Games

Todos os jogos para PS2, Xbox, Game Cube, PS One,
Game Boy Color e Game Boy Advanced

Ligue agora

11 **6236-1157**



EDITORIAL

A polêmica vale a pena?

Repare em nossa capa. Nossos dois maiores destaques desta edição tocam exatamente em duas feridas abertas do mundo dos games: sexo e violência. Driver é uma série que já colocava o mundo do crime nas mãos do jogador muito antes de GTA levar essa idéia ao limite. E Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball abusava do poder gráfico do Xbox para mostrar garotas de biquíni rolando pela areia da praia. Há anos os games vêm lutando para deixarem de ser tratados como "coisa de criança". Mas será esse o caminho? Ultimamente, temas adultos parecem ter se tornado quase uma obrigatoriedade para fazer de um game sucesso de vendas. Estariam os produtores exagerando na dose? Sem rodeios: não. É preciso encarar isso como algo natural. Para que os games recebam um tratamento semelhante ao cinema, por exemplo, devemos poder discutir qualquer assunto sem medo de levantar polêmicas que não levam a nada. Driver,

GTA e The Getaway não são mais violentos do que muitos filmes que não causam metade da polêmica. Assim como DOAX não mostra nada além do que vemos na TV no meio da tarde.

Mas isso os deixa menos inapropriados para as crianças? Isso cabe aos pais decidir. Se uma mãe julgar que seu filho de 11 anos não deve atropelar freiras em GTA, ótimo. Ainda há dezenas de outros títulos que ela, certamente, aprovará, o que não pode é haver uma generalização. Aceitemos que os games cresceram: a maioria de nossos leitores têm mais de 18 anos, muitos estão acima de 25. E isso segue a média do jogador padrão no país, cuja idade é menor do que nos EUA. Lá, a média de idade do jogador é de 28 anos. Portanto, se somos adultos, vamos tratar o assunto como adultos. Essa é a única maneira de fazermos os games serem vistos como uma forma de entretenimento como qualquer outra.

Renato Villegas
villegas@egmbrasil.com.br

Nossa equipe



Odair Braz Junior

O Juncua voltou de férias todo sorridente, mais bonachão do que nunca. Descolou até um "troféu joinha", que resolveu sair distribuindo para o pessoal.



Pablo Miyazawa

O "Homem Carisma" resolveu contar o segredo para ter tantos dentes brilhantes na mesma boca. O menino escova os dentes oito vezes ao dia.



Ana Franco

Ser a única garota da redação não é trabalho pra qualquer um, mas a Ana vai suportando na boa a pressão do fl-clube masculino que não dá tréguas pra menina.



Kelven Frank

O Kelven torce para a Santos, desde aquela época em que o time não ganhava nada e era motivo de piada dos amigos. Não que isso tenha mudado muito, mas...



Fabio Santana

Outro dia o Fábio apareceu com uma roupa verde ridícula, tudo agradinha, pedindo para ser chamado de Link. A espera está fazendo mal ao rapaz...



Fabio Michelin

O Michelin virou demônio, adou pelas paredes e meteu tudo em um prédio com cabeça de gente em DM2C. Mês que vem ele promete se vestir de Lucia pra continuar o jogo.



Eric Araki

Jogar os novos Unreal e SimCity no mesmo mês foi emoção demais para o nosso grande Hércules Chinês, não acostumado a soltar notas tão altas. Mudanças no horizonte?



Cleiton Campos

Pão-duro como ele só, o Cleiton "Invasor de Biala" Campos era perfeito para garimpar os games de PC mais baratos no mercado. Parece que até comprou alguns.



Mateus Reis

O Antes de partir para um mês ininterrupto de pedaladas, o Mateus avaliou uns games de PC. É bom para descansar entre as trilhas diárias que o cara anda fazendo.



Dan Hsu

Esta foi a cara do Shoe ao ver as meninas de DOAX Volley durante uma partida. Na foto não aparece o balde coletando a baba que escorre da boca aberta do rapaz.



Crispin Boyer

Crispin está todo sorridente só porque conseguiu dar umas voltinhas pelas cidades de Driver 3 antes de todo mundo. Coisas da profissão, sabe como é.



Greg Ford

Este cara só chama seus óculos de sol de "visor térmico" e suas lentes de contato de "visor de combate". Proibimos o cara de jogar Metroid Prime até ele melhorar.



Shane Bettenhausen

Foi preciso uma pequena pancadinha para afastar Shane de Xenosaga 2. Mas ele correu até Dark Cloud 2, enquanto espera Everquest pegar fogo no PS2. RPG é como ele mesmo.

A equipe americana.

Dan "Shoe" Hsu, Crispin Boyer, Chris Johnston, Jeanne Kim, Mark MacDonald, Greg Sewart, Jennifer Tsao, Greg Ford, Shane Bettenhausen, David Hodgson, John Ricciardi, Miguel Lopez, Demian Linn, Paul Byrnes, Seanbaby

Cristiane Monti
Diretora Executiva

André Forastieri
Rogério de Campos
Diretores Editoriais

André Martins
Tereza de Produto
REDAÇÃO

Noelly Russo
Diretora de Redação

Odair Braz Junior
Editor-Chefe

Renato Villegas
Editor

Eurico Kenji Sakamoto
Editor de Arte

Ana Franco
Alexandre Cardoso
Designers

André Aguiar
Revisora

William Domingos
Secretário Gráfico

Colaboradores
Fabio Michelin, Mateus Reis, Pablo Miyazawa, Cleiton Campos, Fabio Santana, Ronaldo Testa, Marcel R. Goto, Eric Araki, Sérgio Codepoli, Atiane Brogini, Ana Bari, Eduardo Trivella (tradução e adaptação), Ed da Silva Rodrigues, Robson Teixeira (ilustrações), Alexandre Jubran (capa)

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS

André Miyazawa
Coordenador
Homero Letonai
Alexandre Cardoso da Silva
Escaneamento e Tratamento de Imagens

PRODUÇÃO GRÁFICA

Priscila Santos
Gerente de Produção Gráfica
Ed Wilson Dias
Alexandra Vieira
Coordenadores de Produção

WEB

Webb Reis
Gisel Vasconcelos
Fernando Nogueira
Internet
Cada Simões
Surfing

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO

Alexandre Monti
Gerente de TI
André Jacini, Robson Veneruchi e Artur Augusto Martins
Suporte Técnico

ADMINISTRAÇÃO

Solange Reis
Gerente Administrativo-Financeira
Direu Darin
Gerente de Serviços
Sileide Fernandes Silva
Coordenadora de Pessoal

MARKETING

Isac Guedes
Coordenador de Marketing

PUBLICIDADE

Luciana Eschliapatti
Coordenadora de Publicidade
Vania Ribas Bernardes
Assistente Comercial
Aparecido Gonçalves
Gerente de Circulação
Tel.: (11) 3346-6079
publicidade@conradeditora.com.br

EGM Brasil

Edição 012, março de 2003, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda.
ISSN 1516-1892

ATENDIMENTO AO LEITOR

Janaína Carvalho e Heloísa Scott
Números atrasados, sugestões, dúvidas, reclamações, etc.
Tel.: (11) 3346-6081 Fax: (11) 3346-6078
atendimento@conradeditora.com.br

Redação, Publicidade, Administração e Correspondência:

Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Aclimação, São Paulo/SP
CEP: 05339-020
Tel.: (11) 3346-6088 Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br

Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3217-3216 atendimento@conradeditora.com.br

ANER

Fotolitos: Open Press
Impressão: Plural
Distribuição: DINAP

"A edição brasileira da revista Electronic Gaming Monthly, denominada EGM Brasil, é publicada sob licença da Ziff Davis Media Inc., de 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 © 2003 Ziff Davis Media Inc. Todos os direitos reservados. Electronic Gaming Monthly é marca registrada da Ziff Davis Media Inc."



ÍNDICE

Março 2003 Edição 012

Seções

Destaques

Diretório de Jogos

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

Previsões para 2003 + o futuro da Nintendo, Sony e Microsoft no Brasil + games mais baratos para o seu PC + o fim da Power Line = o maior Start da história da revista.

Quartermann 28**Previews** 30

Chegou aquela época do ano em que começamos a pensar nos grandes lançamentos do final do primeiro semestre. Mas queremos bons games agora, e ainda bem, tem coisa boa pintando mês que vem.

Reviews 72

Uma edição com um verdadeiro show do PC, apesar de estar seguído de perto por fortíssimos lançamentos para todos os consoles. E claro, jogamos todos, analisamos e avaliamos minuciosamente cada um deles, para você poder saber o que vale ou não a pena.

Dicas 84**Game Over** 90

ENCONTRE SEU SISTEMA

**DRIVER 3**

Ele se passa em Miami, tem cenários gigantescos e centenas de carros esperando que você os pegue para uma volatinha. Mas não é GTA. Assim **Driver 3**, o mais recente game da série que praticamente originou a onda de crimes que tomou conta dos videogames nos últimos tempos. Assuma o volante e acelere até a **pág. 60** e confira o que lhe espera em um PS2, GameCube, Xbox ou PC.



Sol, praia, belas garotas de biquíni... seria um jogo de vôlei de praia desculpa para tudo isso? Até que ponto mostrar curvas em um videogame é apelação para vendas, e como conciliar isso a um bom game? Confira na **pág. 56** o que pensamos disso tudo.



Estaria o tempo ensolarado para seu console em 2003? Veja nossa previsão na **pág. 10**.



Problemas com demônios? Nada tema, pois mostramos na **pág. 66** o que Dante precisa para vencer.

- 72 Activision Anthology
- 38 Amplitude
- 78 Apex
- 78 ATV Quad Power Racing 2
- 30 Backyard Wrestling
- 80 Casino Empire
- 78 Crash Bandicoot 2: N-Tranced
- 77 Cubix Robots For Everyone: Showdown
- 78 Daredevil
- 76 Dark Cloud 2
- 56 Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball
- 52 Delta Force: Black Hawk Down
- 66 Devil May Cry 2
- 77 Disaster Report
- 60 Driver 3
- 72 EverBlue 2
- 74 EverQuest Adventures Online
- 50 Final Fantasy Origins
- 46 Hitman 2
- 80 IGI-2: Covert Strike
- 77 Legends of Wrestling 2
- 46 Lost Kingdoms 2
- 78 Lufia: The Ruins of Lore
- 37 Metal Gear Solid 2: Substance
- 37 My Street
- 37 NBA Street Vol. 2
- 80 No One Lives Forever 2
- 72 Pride FC
- 53 Robin Hood: A Lenda de Sherwood
- 77 Summoner: A Goddess Reborn
- 80 Tachyon: The Fringe
- 47 Tao Feng: Fist of the Lotus
- 38 The King of Route 66
- 40 The Legend of Zelda: The Wind Waker
- 37 Tom Clancy's Splinter Cell
- 81 Unreal 2: The Awakening
- 46 Vexx
- 53 Worms 3
- 73 Xenosaga: Episode 1
- 78 X-Men: Next Dimension
- 38 Yu-Gi-Oh! Duelists of the Roses
- 80 Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories
- 34 Zone of the Enders: The 2nd Runner



EGMail

CARTA DO MÊS

Estudioso de King of Fighters

Gostaria de saber se é verdade que o hardware utilizado para produzir os games da série The King of Fighters é, hoje em dia, (até a versão 2002), o mesmo desde o início da série. Ou seja, o mesmo utilizado para produzir os jogos de Neo-Geo? E é por isso que até hoje esses jogos, quando lançados para o Neo-Geo possuem os mesmos gráficos, sons e tudo mais dos Arcades? Perceberam que em KOF 2002 alguns personagens de fundo não têm olhos nem boca? Eu não consigo jogar KOF se tenho opções como Capcom vs. SNK 2, Marvel vs. Capcom 2... só eu percebi que a tecnologia avançou e a SNK não acompanhou, e sobrevive do mesmo jogo "re-lançado" todo ano?

Rafael Sanches Spurio
Via e-mail

Mais uma da série "Parece mentira, mas não é". Em 1990 a SNK lançou o MVS (Multi Video System), um poderoso hardware para Arcade com dois processadores – um 16-bit e outro 8-bit – com recursos inéditos: 4.096 cores simultâneas de uma paleta de 65.536, resolução de 320x224 pixels, três planos de cenário, sprites gigantes em quantidades absurdas na tela e uma qualidade sonora inacreditável. Desde então, o MVS foi adotado como formato padrão para os games da SNK, e o que mudou com o tempo foram apenas as tecnologias e o tamanho dos jogos – o primeiro game, NAM-1975, tinha 46 megabits, enquanto KOF 94 ocupou 196 megabits e, atualmente, games como KOF 01 e Metal Slug 4 beiram os 900 megabits. Em vez de atualizar o hardware, a SNK preferiu sugar tudo o que foi capaz, tornando o MVS o sistema de maior vida útil nos games: sobrevive já há treze anos. Claro que ele se tornou tecnicamente inferior com a idade, o que, de fato aconteceu somente com a chegada dos consoles 128-bit, superiores em capacidade de processar gráficos 2D. Quanto às versões domésticas para Neo Geo, Neo Geo CD e Neo Geo CD-Z, um hardware similar foi utilizado – por isso as conversões perfeitas.

Chega de fofocal

Acabei de comprar a edição #11 e, pela segunda vez, o Quartermann divulgou o boato que a Nintendo estaria pensando na possibilidade de abandonar a produção de hardware. Antes que seja tachado como nintendista, cresci jogando videogame e tive consoles de várias empresas (Atari, Sega, Nintendo, Sony, Neo Geo). Sempre tive grande respeito por todas e nunca fiquei perdendo meu tempo discutindo qual console é o melhor. Mas sei que vocês vão concordar comigo: qual o nome mais respeitável da história do videogame? Sem sombra de dúvida: Nintendo. Qualquer jogador, independente de sua preferência, há de admitir a qualidade e o sucesso que os produtos dessa empresa tem. Estou mandando este e-mail para exorcizar esse boato sem

fundamento que ronda por aí. A Nintendo já desmentiu isso, dizendo que não pensa em parar de produzir hardware e, que inclusive, o sucessor do GameCube já está em fase de planejamento. Conheço a situação do GameCube, sei que ele não está tão bem. Mas o Game Boy vende muito bem. Além disso, já ouviram o ditado que diz "devar e sempre"? No mais, a revista é demais. Abraço a todos.

Daniel Froes de Oliveira Junior
Manaus/Amazonas

Daniel, a função de nosso amigo Q é exatamente esta: divulgar os boatos, conversas de corredores e fofquinhas que surgem no submundo dos games. Como qualquer rumor, uns se confirmam, outros não. No caso da Nintendo abandonar a produção de hardware, você tem razão, esse boato foi desmentido pelo presidente da Nintendo japonesa, que se pronunciou sobre o novo console da empresa (veja nossa matéria na página 14). O Quartermann aumenta, mas não inventa!

Garota game designer

Oi pessoal! Desde pequena eu adoro videogames, já fiz vários joguinhos bobinhos no XTU e sempre compro a EGM. Vocês me ajudaram quando fizeram uma matéria sobre os cursos de games, mas eu tenho uma dúvida: as garotas conseguem espaço para trabalhar com jogos? Minha professora de computação gráfica disse que essa área é exageradamente restrita para garotas, é verdade?

Wanessa Lima do Nascimento
São Paulo/SP

Sua professora quase tem razão. A área de programação e game design não é, de forma alguma, proibida para mulheres, mas é sim, dominada por homens. É pura questão de interesse, é um trabalho que envolve matemática e um monte de cálculos, áreas que geralmente contam com maior interesse masculino. Cabe a você começar a mudar esse quadro. Se esse é seu objetivo profissional, não se acane com esse detalhe e lute por ele. Espaço há para todos, independente do sexo. E apostei que os alunos dos cursos especializados irão adorar ter uma garota companheira de classe.

Brasil é brazuca

É certo dizer que a EGM Brasil é a melhor publicação de games atual. Porém, lei também a EGM americana e vejo que de uma edição gringa, vocês tiram dez edições brasileiras. Pelo menos as reportagens especiais, reviews, etc. Gostaria de mais matérias próprias, não copiadas de sua irmã americana.

Marcos Mina Kamada
Via e-mail

Marcos, rolou um certo exagero na proporção, né? Entenda que a EGM Brasil tem esse nome exatamente por ser uma versão em português da revista americana, um dos mais tradicionais e respeitadas do mundo. Poucas pessoas no país têm a oportunidade que você tem, não acompanham a edição americana, não entendem inglês ou não podem pagar pela importada. A gente sempre tenta reunir o melhor das duas frentes, o que há de mais interessante em nossa irmã americana, junto com matérias voltadas a nosso mercado nacional. Não é cópia, muito longe disso. É o mesmo produto, mas falando o seu idioma.

CURTAS

Quero Sam
Fisher no meu PC
Gostaria de saber se Splinter Cell para PC já foi lançado no Brasil, e se o detonado da versão para Xbox serve no PC.

Patrick Kerr

Via e-mail
A versão para PC de Splinter Cell
fui adiada, mas já deve estar nas lojas no dia que você estiver lendo isto. Ou chega muito em breve. E pode guardar nosso roteiro para o Xbox, que é o mesmo para todas as outras versões.

Dúvidas Online

Terel que pagar para jogar todos os jogos Online de PS2? Como funcionará o sistema de cobrança dos jogos Online aqui no Brasil?

Ariel Soldatelli
Porto Alegre/RS
Não, por enquanto o serviço é gratuito. Mas logo alguns jogos estarão cobrando taxas mensais, como Everquest, por exemplo. E para pagá-las, só com cartão de crédito internacional, não tem outro jeito.



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.

Fanático assumido

Olá! Escrevo para dizer que gostei muito da matéria sobre os fanáticos, "istas" para os mais íntimos... só não gostei que, segundo o teste, eu sou um mestre dos fanáticos... mas o que posso fazer se a Nintendo é a maior e melhor de todas, e o resto é apenas um lixo que deveria queimar no fogo do inferno (brincadeira!...). Tenho também umas perguntas:

- 1- Segundo meus cálculos, vocês estão prestes a completar um ano de revista... parabéns! Vocês não pretendem fazer uma megapromoção comemorativa?
- 2- Existe alguma previsão de lançamento nos EUA do Winning Eleven 6: Final Evolution para o GC?
- 3- Qual é a opinião de vocês sobre o tal "megaton" da

Nintendo: é boataria ou ele irá aparecer, quem sabe na E3? Abraço, e espero por muitos anos de EGM Brasil!

Gabriel Simas
Via e-mail

Ainda bem que você assumiu a brincadeira... o que prova também que nosso teste é confiável e funciona, vários outros fanáticos foram identificados através dele. Agora vamos às suas respostas:

- 1) Obrigado, realmente nós faremos um ano de vida mês que vem. Não sei se haverá alguma promoção comemorativa, mas pode aguardar uma edição pra lá de especial.
- 2) Por enquanto, apenas a versão para PS2 tem lançamento confirmado nos EUA, dia 11 de março. Winning Eleven no Cube, no momento, só japonês.
- 3) A E3 ainda é uma incógnita em diversos pontos. Temos certeza de que a Nintendo está preparando alguma coisa grande, que ainda está bem guardada.

Olha a cartolagem!

E aí pessoal da EGM Brasil! Primeiro eu quero parabenizá-los, pois a cada edição a revista fica melhor. Mas eu tenho uma reclamação com relação à edição #11. Não entendi a nota de Winning Eleven 6: Final Evolution. Vocês deram uma nota inferior à da versão WE6, o que é inacreditável, já que WE6:FE é, sem dúvidas, melhor! Tudo bem que o game não teve grandes inovações, mas somente os gráficos mais limpos e os controles mais leves são motivos para o game ganhar nota superior ou igual à da outra versão.

Paulo Roberto da Silva Ursini
Santos/SP

Paulo, aqui não tem tapetão. Nosso veredito é final, não tem jeito. Você mesmo deu o motivo principal da nota inferior de FE. Ele deveria ser uma versão melhorada de WE6, como o próprio nome diz, uma evolução. Mas pouca coisa realmente mudou, a Konami caprichou bem mais na versão FE de Winning Eleven 5.

Mais um fanático se apresentando



Na matéria sobre os fanáticos da edição #11, se você responder "Não" a "Você possui apenas um console?" e "Sim" a "Você ama seus consoles igualmente?" o resultado é "Você é um ser humano normal" (como meu caso). Mas penseem: se alguém que é fanático pela Sega, por exemplo, tem todos seus consoles e obviamente gosta de todos, respondendo a apenas essas duas perguntas vai dar que esse alguém é normal, sendo que não é! Outra coisa: no jogo Dragon Ball Z: Budokai, os avaliadores dizem que o jogo vai até a Saga Cell, mas citam a dança da fusão e coisa e tal... pera! A dança da fusão só aparece a partir da saga Majin Boo (que é depois de Cell e os Andróides)! Onde tá o erro? Até a próxima!

Ajuro Neto
São Paulo/SP



O erro está em seu teste... você é um mestre dos fanáticos... por Dragon Ball Z! Brincadeirinha... Amigão, a citação à dança da fusão foi apenas uma brincadeira pra ilustrar um comentário. Ela não faz parte do jogo (ainda bem, aliás... a coreografia ridícula, convenhamos). O game termina na Saga de Cell. Falando do teste, se uma pessoa que tem todos os consoles da Sega respondeu SIM à primeira pergunta, não está sendo sincera. E provavelmente é um fanático disfarçado.



CURTAS

Falta muito?

Quanto espaço tem o HD do Xbox? Sempre aparece a mensagem "+50.000", mas eu já salvei dois games e os números não mudaram...

Thiago Cabral
Raposos
Petrópolis / RJ

Thiago, o HD do Xbox tem oito gigas, dois deles destinados apenas para saves de jogos. Você está ocupando pouquíssimo espaço com seus dois games, pode ficar tranquilo. A mensagem de "+50.000" só irá mudar quando você tiver um espaço menor do que esse para seus saves. Relaxa, ainda falta muito.

Cacto Sapo

ESTÃO VIVENDO UMA VERDADEIRA PERSEGUIÇÃO AUTOMOBILÍSTICA, DIGNA DOS CLASSICOS FILMES POLICIAIS DOS ANOS 70

EM DRIVER, MESMO EM MEIO À MAFIA, QUEBRANDO TODAS AS LEIS...

INCLUSIVE A DA GRAVIDADE!

...DESTRUINDO PROPRIEDADE ALHEIA...

...AINDA TENHO A TRANQUILIDADE DE, NA VERDADE, ESTAR DESEMPENHANDO O PAPEL DE UM POLICIAL DISFARÇADO...

...ROUBANDO CARROS...

...PONDO EM RISCO A VIDA DOS PEDESTRES...

QUIETO, SAPO DE UMA FIGA!

VIRE À ESQUERDA

O QUE PODE ME REDIMIR DE TODOS ESSES PECADOS VIRTUAIS, POIS ESTOU A **SERVIÇO DA LEI!**

MAS, PRA SER SINCERO, NADA DISSO ME IMPORTA MAIS...

DO QUE TER A CERTEZA DE QUE, EM TERMOS DE DIREÇÃO,

EU SOU FODÃO!

Joystick?

POSSO SABER PRA QUE O SENHOR PRECISA DE UM JOYSTICK?



LANÇAMENTOS

NINTENDO® GAMECUBE™ É NA **BLOCKBUSTER®**

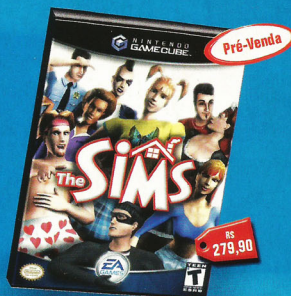
Games em 6x sem juros no cartão de crédito para compras acima de R\$ 300,00



Zelda

Reserve já
seu GameCube™
Zelda ou The Sims
até 06/04/03 e
ganhe uma
super camiseta!

Previsão de chegada
07/04/03.



The Sims



Harry Potter

The Lord of
the Rings



Star Fox
Adventures

007 Nightfire



Eternal Darkness

Pikmin



Confira em nossas lojas outros games incríveis.

BLOCKBUSTER

www.blockbuster.com.br

Consulte a disponibilidade destes títulos em sua loja. Preços válidos até 31/03/03. Estoque limitado.
Nintendo GameCube™ is a trademark of Nintendo. © 2001 Nintendo.



Start

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

Previsões para 2003: sistemas

Uma geral do que está por vir este ano para o console de sua preferência



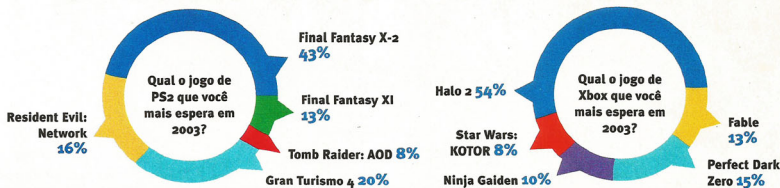
O segundo semestre de 2002 pode ficar na história como uma espécie de era dourada para os games. Lembra-se dos títulos que foram lançados recentemente? *Vice City*? *Splinter Cell*? Os novos Mario e Metroid? Mas agora, a febre de fim de ano acabou. O que mais esperar além de um punhado de jogos que atrasaram, perderam a data de lançamento ou foram adiados para o início de 2003? Um monte de coisa. Pode ser que a guerra dos consoles tenha acabado – pelo menos no que diz respeito à disputa pelo primeiro lugar. Portanto, os fanáticos irascíveis e os monstros das listas de discussão pela internet podem guardar as armas: outra vez, o Playstation 2 segue, longe, na ponta. No segundo lugar, no entanto, o cenário pode mudar. A Microsoft está investindo na rede Xbox Live para fazer a diferença, ao passo que a Nintendo sonha com novas aplicações para o cabo de ligação do GBA e para seu próximo lançamento, o Game Boy Player. Para quem tem um PS2, bom, a onda continua. Apresentamos aqui uma geral sobre o campo de batalha, o que você pode esperar deste ano e os jogos que devem estar no seu radar.

Ilustração: Pixel Pushers Design

Playstation 2 **32%**

GameCube **43%**

Xbox **25%**



PlayStation 2

Condições atuais

O quê? Você já cumpriu todos os objetivos de *Tony Hawk's Pro Skater 4*? Achou todos os packages de *Vice City*? Que tal voltar sua atenção para *Devil May Cry 2* ou *The Sims*: alguns jogos importantes para PS2 que perderam a leva de Natal estão acabando de sair, portanto, não há motivo para você deixar esfriar sua animação.

"No terceiro ano do PS2, continuamos a aumentar nossa já extensa biblioteca de softwares... ele está apenas acertando o passo", diz Andrew House, vice-presidente executivo da SCEA. Os planos Online da Sony estão demorando um pouco para deslanchar, mas o *EverQuest Online Adventures* pode ser a ferramenta que finalmente vai desgastar o processo (talvez – leia nossa análise na página 74). Ainda estamos esperando *gamer* *Online Auto Modellista* (já lançado no Japão, sai nos EUA, em março, se não for adiado outra vez) e torcendo para que cheguem mais títulos que usem o fone de *SOCOM*.



Final Fantasy X-2



Silent Hill 3

Previsões a longo prazo

O Hard Drive do PS2 ainda não foi lançado fora do Japão, e a Sony não revela quando isso vai acontecer. Estamos começando a nos perguntar se isso vai mesmo se concretizar algum dia... *Final Fantasy XI*, exclusivamente Online, requer o HD. Assim, se o acessório não for lançado, só podemos imaginar quantos fãs da Square tentarão pular pela janela. Pelo menos, terão *Final Fantasy X-2* para aplacar a dor.

Os jogos em que estamos apostando, em sua maior parte, são sequências – e isso não é nem um pouco surpreendente. *Gran Turismo 4* e *Resident Evil: Network* devem ser duas boas razões a mais para você comprar um adaptador Online, se ainda está hesitando em fazer esse investimento.

Xbox

Condições atuais

Apesar de a Microsoft desprezar as legiões de gamers com conexões discadas, o serviço Xbox Live (exclusivo para banda larga), é a estratégia Online mais bem-sucedida até agora. "Apenas na primeira semana de funcionamento, mais de cinco milhões de jogos foram disputados na Xbox Live – isso significa cerca de 500 jogos por minuto", diz Ken Lobb, diretor de planejamento de conteúdo para Xbox da Microsoft. Sem dúvida, o maior lançamento pós-Natal para a plataforma foi *Panzer Dragoon Orta* (da Sega), mas há mais promessas para o futuro: "Existem cerca de noventa títulos programados para sair no primeiro semestre. No ano todo, serão cerca de 300 jogos", diz Lobb. Claro que muitos desses títulos são originários de outras plataformas, mas quem vai virar o nariz para coisas como *Soul Calibur 2* ou *The Sims*?

Previsões a longo prazo

A aquisição da Rare, ex-produtora de jogos para a Nintendo, traz alguns títulos de renome para o Xbox. *Kameo: Elements of Power* será o primeiro produto exclusivo da Rare para Xbox,



Halo 2

seguido por *Perfect Dark Zero* que, quase com certeza, terá opção Online. Rumores atestam que jogos das séries *Banjo* e até *Conker* devem chegar ao Xbox. Outras séries que podem ter estreias exclusivas incluem *Ninja Gaiden* e *Star Wars: Knights of the Old Republic*. O tão esperado RPG *Fable* (antes chamado de Project Ego) deve finalmente aparecer por volta do Natal.

No quesito Live, a Microsoft vai investir para manter sua vantagem Online em relação à concorrência. "Neste ano, haverá mais de cinquenta jogos disponíveis para a rede Xbox Live, cobrindo, praticamente, todos os gêneros imagináveis", diz Lobb. E, finalmente, há aquele jogo chamado *Halo 2*. *Halo 2* Master Chief estará em nossos sonhos por volta das férias de fim de ano, provavelmente detonando dúzias e dúzias de aliens – e serão aliens Online, o melhor tipo que existe.

NO RADAR

Auto Modellista • Março de 2003

Este jogo de corrida parece maravilhoso e será Online. Os japoneses já o jogam desde o ano passado.

Final Fantasy X-2 • Segundo semestre de 2003

A primeira sequência direta de um *FF* já fez com que os fãs da Square fizessem fila (como sempre).

Final Fantasy XI • Segundo semestre de 2003

O jogo exige o Hard Drive do PS2. Pode-se esperar um lançamento simultâneo. Só Online.

Gran Turismo 4 • Final de 2003

O último *Gran Turismo* para a atual geração de games ainda deve demorar, mas já existe promessa da possibilidade de jogar Online. Finalmente!

Resident Evil: Network • Sem data definida

Até quatro jogadores poderão se refestelar com a matança de zumbis em equipe no primeiro jogo Online da série RE.

Silent Hill 3 • Abril de 2003

A outra grande série de horror está de volta, traz uma nova personagem controlável e dá mais ênfase aos combates.

Tomb Raider: Angel of Darkness • Março de 2003

Lara está de volta, com novo visual, novas roupas e novo penteado, tudo ao mesmo tempo. E ela também traz a tiracolo um novo amiguinho...

NO RADAR

Fable • Final de 2003

Peter Molyneux, designer de games para PC, declarou que este será o melhor RPG que já existiu. Quero só ver...

Halo 2 • Novembro de 2003

O dobro de veículos. Ambientes destrutíveis. É sério, e ainda faltam meses de espera...

Kameo: Elements of Power • Primeiro semestre de 2003

Kameo estava no radar do GameCube desde sempre, agora, foi declarado o primeiro título da Rare para Xbox.

Ninja Gaiden • Final de 2003

Primeiro, Shinobi. E agora, o clássico *Ninja Gaiden* está fazendo sua volta triunfante. Tudo o que era velho se renova, especialmente quando há ninjas envolvidos na parada.

Perfect Dark Zero • Final de 2003

A aliança Microsoft-Rare significa que o próximo jogo da série *Perfect Dark* será exclusivo para Xbox.

Project Gotham Racing 2 • Final de 2003

Boa notícia: será Online. Má notícia: está muito distante.

Star Wars: Knights of the Old Republic • Março de 2003

As expectativas são altas em relação ao primeiro RPG de Star Wars.

Tao Feng: Fist of the Lotus • Março de 2003

O co-criador de *Mortal Kombat*, Jon Tobias, botou a mão em *Tao Feng*, parece que este jogo será maravilhoso (veja o preview na pág 39).

The Legend of Zelda:
The Wind Waker 58%

Mario Kart 9%

Pokémon 7%

Qual o jogo de
GC que você mais
espera em 2003?

F-Zero GC 6%

Final Fantasy: CC 20%

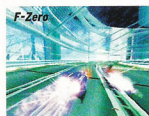
(Fonte: Gamers.com, 12/02)

GameCube

Condições atuais

Dependendo em quem você prefere acreditar, ou a Nintendo fez uma bobagem tremenda ao deixar a Rare escapar ou foi o momento certo de sair fora. É duro perder *Perfect Dark*, mas a Nintendo ainda é dona de várias séries com as quais a Rare estava trabalhando — a saber, *Donkey Kong* e *Star Fox*. Mas lembre-se de que a Nintendo e a Squaresoft finalmente fizeram as pazes, portanto, ter *Final Fantasy* no GC não é simplesmente um consolo menor. A estratégia Online da Nintendo está... bem, está seriamente atrasada. Os adaptadores para rede foram lançados há um tempo, mas o único jogo compatível com o equipamento é *Phantasy Star Online*. Isso funciona bem se você é daqueles que passa seu tempo fazendo justiça em um FOneum do 24º nível, mas e o resto de nós?

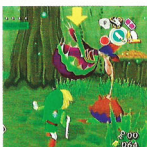
Zelda está bem próximo, e isso é informação suficiente para que esqueçamos essa história de Online pelo menos durante algumas semanas. Faça já sua reserva antecipada (veja em



"No radar", à direita). A Nintendo também está tentando mudar a reputação do GC como "console de criança". "Jogadores mais vel-

hos finalmente irão

descobrir que (o Game Cube) é o único que tem sucessos adolescentes, ou classificados para maiores, como *Resident Evil* e *Metroid Prime*", diz Perrin Kaplan, vice-presidente da Nintendo of America. Procure títulos de third parties como *Splinter Cell* e *Hitman 2* para dar continuidade à tendência.



Previsões a longo prazo

A Nintendo parece estar mais interessada em vitimar a conexão entre o GameCube e o Game Boy Advance do que se preocupar em proporcionar experiências Online. *Pokémon*, *Animal Crossing 2* e *Final Fantasy: Crystal Chronicles* são apenas alguns dos títulos que devem trazer possibilidade de conectividade através do cabo GC-GBA. O Game Boy Player (que sai em maio) também é uma notícia das mais importantes — o equipamento permitirá que se jogue títulos do GBA no GameCube (assim, você poderá ver tudo na TV), e nem precisa ter um GBA para isso.

Por azar, a lista de possibilidades Online do GC não deve ser de encher os olhos por um bom tempo. Temos apenas rumores sobre os quais nos basear, mas a lista de possíveis candidatos inclui: *Animal Crossing 2*, *Mario Kart*, *Pokémon*, *Mario Tennis*, *Mario Golf* e talvez até aquele tal *Mario 128*. Ótimo, mas nada disso tem data de lançamento prevista.

NO RADAR

Animal Crossing 2 • Final de 2003

Mais um jogo viciante está a caminho do Cube, em estilo extrafrio e possivelmente Online.

F-Zero GC • Meados de 2003

A Sega (?) está trabalhando na mais nova atualização da série *F-Zero*. É provável que haja um editor de pistas, e estamos rezando para que haja possibilidade de jogo Online.

Final Fantasy: Crystal Chronicles • Sem data definida

A série FF volta ao Nintendo com *Crystal Chronicles* e muita alegria. Aguarde ênfase para a conexão com o GBA.

Legend of Zelda: The Wind Waker • Março de 2003
Faça a reserva antecipada e ganhe um CD-bônus com *Ocarina of Time* e *Ocarina of Time: Master Quest*, a versão "remix" não-lançada, desenvolvida para o doente 64DD. Alguém me segure!

Mario 128 • Sem data definida

Shigeru Miyamoto confirmou recentemente nas páginas da Playboy japonesa (ora, vejam vocês...) que *Mario 128* era um projeto em andamento. Não sabemos nada além disso.

Mario Kart GC • Sem data definida

Ele chega, mas ainda não sabemos quando. Se não incluir corridas Online... bem, ficaremos bastante chateados!

Pikmin 2 • Sem data definida

No papo com a Playboy, Miyamoto também sugeriu que tem sua mão neste jogo aqui. Mas os detalhes são escassos... para dizer a verdade, não há nenhum.

Pokémon • Sem data definida

Rumores atestam que a versão *Pokémon* para o Cube terá possibilidades Online e conectividade com *Pokémon Ruby & Sapphire*.

Star Fox Armada • Sem data definida

Com Armada, a Namco está trazendo de volta as raízes de shooter da série *Star Fox*.

Game Boy Advance

Condições atuais

Tudo está lindo para o pequeno GBA, com sua biblioteca de jogos que não pára de crescer com títulos como *Metroid Fusion* e a série *Yu-Gi-Oh!*. A avidez da Nintendo em agregar compatibilidade conectiva GC-GBA em muitos titu-



los para Game Cube

vai transformar, neste ano, o GBA em equipamento quase obrigatório para muitos dos jogos do GameCube.

Previsões a longo prazo

O lançamento do Game Boy Player é a maior novidade de todas. Deve trazer vida nova à sua coleção de jogos para GBA e abrir algumas possibilidades interessantes. Com *Donkey Kong Plus*, por exemplo, você será capaz de desenhar novos níveis no GameCube e depois carregá-los no GBA. Dois títulos *Final Fantasy* devem aparecer no GBA, junto com um novo *Castlevania*, um jogo *Banjo-Kazooie* (da Rare) e *Pokémon Ruby & Sapphire*.



NO RADAR

Donkey Kong Plus • Maio de 2003

A atualização do clássico Arcade da Nintendo deve inaugurar o Game Boy Player.

Final Fantasy: Crystal Chronicles • Sem data definida

Aguarde bastante ação e conexão com o GC.

FF Tactics Advance • Meados de 2003

Não é port, nem um remake do RPG de estratégia do PSOne: é um título completamente novo.

Golden Sun 2 • Primeiro semestre de 2003

O primeiro título foi um dos melhores RPGs para o GBA.

Pokémon Ruby/Sapphire • Março de 2003

Dois personagens, novos Pokémons e conectividade com o GC.

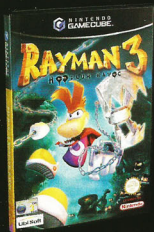
Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3 • Sem data definida

Estamos chutando este título imenso, e podemos estar errados. Não agüentamos mais esperar o jogo. Abram alas para as macaquices em pele de guaxinim.

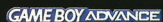
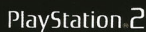


RAYMAN[®] 3

Malvado e impiedoso, Rayman está de volta.
Você vai morrer... de rir !



www.raymanzone.com



O Futuro da Nintendo

Depois de uma longa parceria com a Gradiente, a empresa busca uma nova forma de atuar no Brasil

Foi um longo e próspero casamento, mas que chegou ao fim. Depois de anos representando a Nintendo no Brasil, a Gradiente acabou não renovando seu contrato com a empresa americana. O que isso significa na prática para você, que acabou de comprar seu GameCube, e que há meses não vê um joguinho sequer ser lançado para seu GBA? Mudanças. Muitas delas, você provavelmente nem notará, mas são profundas. E ao que parece, todas positivas. Segundo a Nintendo Americana, a empresa ainda está analisando a melhor forma de atuar no país sem a Gradiente, mas garante que as coisas irão melhorar muito. Palavra de Steve Singer, gerente geral da Nintendo para a América Latina. Acompanhe o papo dele com a EGM Brasil:

EGM: Como fica a Nintendo no Brasil a partir de agora?

Steve Singer: Ainda não posso dar detalhes sobre isso, mas em breve a Nintendo irá se pronunciar oficialmente sobre nossa nova forma de atuar no Brasil. A idéia é ampliar nossa área de atuação, trazendo um número maior de jogos, com bastante agilidade. Posso garantir que os jogos lançados pela Nintendo nos EUA chegarão quase simultaneamente ao Brasil.

EGM: E os lançamentos de third-parties?

SS: Estamos mantendo conversas com as empresas que possuem representação no Brasil. Queremos ajudá-las a trazer esses títulos. A Nintendo também pretende dar mais atenção aos portáteis.

EGM: E outros lançamentos, como acessórios e o novo GBA SP?

SS: Assim como os jogos, posso garantir que tudo mais chegará normalmente ao Brasil, inclusive o GBA SP e o Game Boy Player.

EGM: Com essa nova estratégia, há alguma chance de os preços baixarem?

SS: Esperamos que sim, mas ainda é cedo para dizer. Já estamos fazendo isso nos EUA, baixamos recentemente o preço de alguns jogos para o GameCube, inaugurando uma linha de títulos com desconto. Estou torcendo para que isso também aconteça no Brasil.

EGM: Na época do Nintendo 64, foram lançados no Brasil alguns jogos com legendas em português. Existe alguma chance disso se repetir com o Cube?

SS: É muito difícil, embora eu adoraria que isso fosse possível. Mas é quase inviável, pois a tradução é um processo caro e demorado demais. Isso é raro até em outras partes do mundo e, sinceramente, acho que esse detalhe não altera em nada a jogabilidade.

EGM: Quais os planos da Nintendo para 2003?

SS: No momento, estamos focando nossas atenções aos próximos grandes lançamentos, *Zelda The Wind Waker* e *Pokémon Ruby & Sapphire*, além do GBA SP e do GameBoy Player.

EGM: Falando em Pokémon, o que houve com o game para GC? Vimos um vídeo dele na apresentação do GameCube e nunca mais se falou no assunto. Era apenas uma demonstração ou havia mesmo um game nos planos?

SS: (meio sem graça) Pois é. Existe um game Pokémon sendo desenvolvido para o Cube, ele deve ser lançado em breve. Acabamos segurando um pouco sua produção, pois queríamos ter certeza de que o resultado seria o esperado.

EGM: E quanto aos títulos apresentados na última E3, como *Wario World*, *Mario Tennis* e outros mais? Não vimos mais muitas informações a respeito.

SS: É o mesmo caso. Posso garantir que eles estão quase concluídos, e serão lançados em breve.

EGM: O quanto breve?

SS: Breve (risos)....

EGM: E aquele boato de que a Nintendo iria abandonar a produção de consoles e se dedicar exclusivamente aos jogos? Parece que tudo foi finalmente esclarecido, não? (veja o box)

SS: Certamente. Se há alguém que poderia acabar de vez com isso é o sr. Satoru Iwata (presidente da Nintendo japonesa). Acho que as recentes declarações dele explicam tudo.

EGM: E houve alguma verdade sobre a história da compra da Capcom?

SS: Realmente não sei. Esse é o tipo de coisa sobre a qual só sou comunicado quando a transação está concluída, quando existe uma. Honestamente, não fique sabendo de nada.

Steve Singer, gerente geral da Nintendo para a América Latina



Chega de fofoca: o presidente da Nintendo do Japão, Satoru Iwata, resolveu acabar com os boatos de que a empresa iria se dedicar exclusivamente à produção de softwares, deixando os consoles de lado. Em entrevista à BBC, Iwata afirmou que a empresa pretende lançar o sucessor do GameCube na mesma época que seus concorrentes, ou talvez até antes. Iwata foi categorico em suas informações, e chegou até a declarar que "O dia que abandonarmos os consoles, abandonamos a indústria de games". Que tal isso para calar a boca dos fofoqueiros?

E os outros, como ficam?

Se a Nintendo não estará poupando esforços para fixar de uma vez por todas o GameCube e o GBA em terras brasileiras, a Microsoft e a Sony também estão (finalmente, aliás) se mexendo mais nesse aspecto. Ao que tudo indica, muito em breve a Nintendo não estará na posição de única empresa com lançamentos oficiais em território nacional. Para a alegria dos gamers brasileiros, e para o bem de nosso mercado nacional de games, tanto a Microsoft como a Sony estão mudando seus discursos, e já falam mais abertamente sobre a chegada do Xbox e do Playstation 2 ao Brasil. Confira a atual situação de cada um dos três consoles 128-bit.



GameCube

Como está hoje – Já presente no Brasil há anos, a Nintendo está mudando radicalmente sua forma de atuar no país.

Ao que tudo indica, a empresa estará mais presente

do que nunca, e os jogadores encontrarão mais títulos no mercado, quase que simultaneamente ao seu lançamento nos Estados Unidos. Restam duas grandes questões: 1) Ainda é cedo para saber como as third-parties representadas no país (como Electronic Arts e Ubi Soft) irão agir em relação a isso. É certo que essas empresas estão sendo mais encorajadas do que nunca a lançar seus games para Cube e GBA no Brasil, mas até vemos *Splinter Cell* nas prateleiras das lojas, não se pode dizer muito. 2) A Nintendo americana ainda está evasiva ao falar de preços. O Cube nacional (e seus jogos) ainda é caro, e apesar da queda de preços nos Estados Unidos ser uma realidade, isso ainda não se refletiu na mesma proporção no Brasil.

O que esperamos – Sem a Gradiente, a Nintendo pode fazer praticamente o que quiser com o Brasil. Apesar de ainda não divulgar seus planos, temos certeza de que eles já estão traçados. Nossa torcida é óbvia: mais jogos, uma participação mais ativa da empresa no país e preços mais baixos. Os dois primeiros pontos são certos. Resta rezar pelo último.

Sozinha no país há algum tempo, a Nintendo está cada vez mais perto de receber companhia



Playstation 2

Como está hoje – Mesmo se quisesse, a Sony não poderia lançar seus videogames no Brasil até há pouco tempo. Isso porque a Gradiente (na época representante

da Nintendo) era dona da marca

Playstation no país. Mas isso já foi resolvido, o nome Playstation já está nas mãos de quem deveria estar, e a empresa começou a falar um pouco mais sobre sua entrada oficial no mercado nacional de games. Recentemente, começaram a circular boatos de que a Sony estaria planejando fabricar o PS2 em território brasileiro. Mas infelizmente a coisa não é bem assim. Segundo a empresa, isso não está sequer no planejamento da companhia, apesar dela reconhecer o potencial do mercado brasileiro, e admitir que o país seria um excelente local para a produção do console – que hoje só é fabricado no Japão. De oficial mesmo, não há nada. Ainda sem contar com o apoio oficial da Sony, o PS2 tem uma imensa base instalada no país, e isso não passa despercebido pelos olhos da empresa. A Sony sabe do potencial do mercado, e está realmente estudando um lançamento nacional de seus consoles – adquirir de volta a marca Playstation da Gradiente é um indicador disso. Mas isso ainda continua em um futuro incerto.

O que esperamos – Queremos o que todo mundo quer. Que a Sony pare de uma vez com essa enrolação e se defina a respeito de um lançamento nacional de seus consoles. Ele irá acontecer? Ótimo. Não vai? Pena, mas pelo menos, avisem! Há anos que a posição oficial da empresa é "estamos estudando", e não sai disso. Mas pelo menos uma coisa é certa: eles nunca estiveram tão próximos de tomar uma atitude a respeito do assunto, e uma definição deve ocorrer esse ano. A possibilidade do PS2 ser finalmente lançado no Brasil é realmente enorme, mas depende de uma série de fatores um pouco complicados.



Xbox

Como está hoje – As vendas do Xbox estão crescendo no mundo todo (até no Japão, onde ele não ia nada bem), e superou

as expectativas de ven-

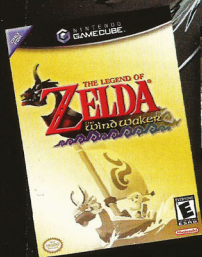
das em seus primeiros meses de vida no México, o primeiro país da América Latina a receber o console. Segundo dados da Microsoft, o Xbox já superou o GameCube em número de unidades vendidas (a Nintendo desmente, e garante que ainda é dona do segundo lugar – o primeiro, disparado, é o PS2). Ou seja, o cenário é favorável para um novo investimento e o Brasil seria bem indicado pra isso. Mas no momento, a empresa de Bill Gates não abre a boca sobre um lançamento nacional. Tudo o que diz é que isso está nos planos, mas é algo a ser planejado com muito cuidado e paciência. Não há datas, previsões nem nada do tipo. Recentemente, rolaram notícias de que a Microsoft teria interrompido a produção de novos consoles, e que estaria preparando um novo modelo da máquina, com alguns recursos a mais. Se há alguma verdade nisso tudo, provavelmente saberemos durante a E3.

O que esperamos – O básico: que o Xbox seja logo lançado por aqui, a um preço razoável. A Microsoft está fazendo um ótimo trabalho com seus games de PC no país (com lançamentos quase simultâneos com os EUA, muitos deles localizados para português), e se usar a mesma dedicação dada aos games de Xbox, as chances do console decolar por aqui são enormes. Principalmente se houver um suporte local para a rede Live: os jogos Online são um ponto importantíssimo para o sucesso do console, e o Xbox vem dando um banho na concorrência nesse quesito. Uma rede Live brasileira seria fundamental para o console vender bem por aqui. 🎮

THE LEGEND OF **ZELDA**[®] the **wind waker**[™]

Na compra de Zelda Wind Waker
você leva **Grátis**
uma camiseta.

*Promoção por
tempo limitado*



www.zelda.com



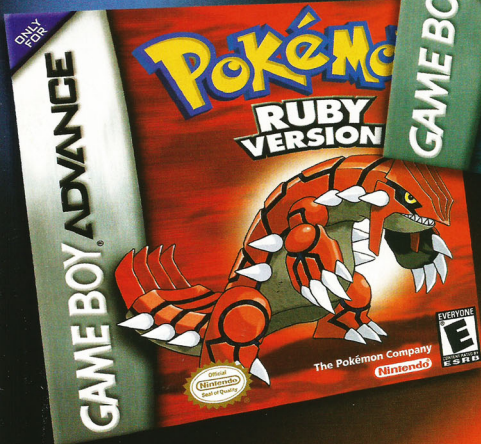
**NINTENDO
GAMECUBE**[™]

disponível a partir de abril

Você encontra estes jogos nas lojas: Americanas.com, Fnac, Lojas Americanas, Shoptime.com, Submarino.com, A17 Informática, Multi Mix, Net Box - RJ, Premier Video (Morumbi/Sumaré), Pro-Games Barra, Pro-Games Tijuca, Shop Dan, Sil Games, Star Computer

Na compra de
 Pokemon Sapphire ou Ruby
 você leva
GRÁTIS
 uma camiseta

NOVO



Promoção por
 tempo limitado



www.pokemon-games.com

disponível a partir de abril

GAME BOY ADVANCE



Blanc Brinquedos, Brinquedos Laura, Bubsy Game - RJ, Extreme Games (RJ), Galaxia Shop (CE), Game Bit - Mogi, Rio Sul, Star Computer Tijuca, Taycom Eletrônicos, Union Eletronicos, Uz Games, WWW Softwares & Games e outros...



As boas e baratas opções para o seu PC que as prateleiras escondem



LISTÃO DE COMPRAS

Tudo o que você pode encontrar nas prateleiras a preço de banana

legal. Então, acaba formando uma coleção de novos títulos e gêneros que normalmente não compraria", diz Daniel Friedlander, gerente de produtos da GreenLeaf.

Baixo custo e muitos benefícios

Além do preço, outra vantagem seduz os novos jogadores: não há aquela exigência de máquinas potentes, comum entre lançamentos. Esse seu Pentium III, top de linha em 2001, continua perfeito pra explorar todos os recursos daquele game que também era top no mesmo ano.

Mas eis que surge uma pergunta: se é possível colocar no mercado um jogo a R\$ 30,00 por que diabos cobram quase R\$100,00? A resposta de todas as empresas foi praticamente idêntica: "São situações bem diferentes. Quando os produtos econômicos são lançados no mercado, todo o investimento necessário para criar esse título já foi totalmente amortizado, isto é, já foram vendidas quantidades 'x' do produto, pagou-se todo o investimento e houve lucro para a companhia", justifica Glauco D'Alessandro Bueno, gerente de marketing da Infogrames. As empresas garantem que o preço dos jogos é compatível com o bolso do brasileiro, e até argumentam que, nos EUA, um lançamento de qualidade custa de US\$ 49,00 a US\$ 59,00. Convertendo para reais, é muito mais do que os preços nacionais. Vale também o contra-argumento de que o poder aquisitivo do player americano é muito mais elevado, mas aí as empresas lembram o grande vilão disso tudo: a pirataria.

"Como a pirataria, as editoras e distribuidoras nacionais perdem muitas vendas e deixam de ganhar na escala de produção. Se não fosse por isso, venderíamos bem mais cópias, e poderíamos ter preços mais baixos", completa Glauco. Mesmo assim, a linha econômica dá sinais de que vai continuar evoluindo. A GreenLeaf, por exemplo, já anunciou que irá lançar jogos inéditos: "Mesmo em uma linha econômica, um game precisa ter qualidade, proporcionar boa diversão. Nós reconhecemos essas duas características principalmente nos games mais recentes e, por esse motivo, fizemos uma série de negociações com editoras internacionais para trazê-los ao Brasil com um preço mais atrativo".

Resumo da história: nos grandes lançamentos, as empresas sempre miram nos hardcore gamers — aqueles que estão dispostos a pagar caro para poder jogar logo. Mas como esse é um público restrito, dar uma nova roupagem a um clássico virou um grande negócio para as empresas, e claro, para você também. 🍌

— Cleiton Campos

Linha High Collection (Infogrames)

de R\$ 29,90 a R\$ 34,90

Deadly Dozen
Deadly Dozen: Guerra no Pacífico
24 Horas de Le Mans
A Lenda do Assassino
Actua Ice Hockey 2
Actua Soccer 3
Alien Nations
Alone in the Dark
Asterix & Obelix
Atari Grandes Sucessos
Battleship 2
Buggy
Civilization II
Crazy Factory
Desperados
Dethkarz
Dirt Track Racing
Dracula

Driver
Duna
Economic War
Falcon 4.0
Gift
Grand Prix 3
Harley-Davidson Race
Hellboy
Império Persa
KA 52 Team Alligator
KKND2
Majesty
Mechcommander Gold
Megarace 3
Ms Pacman
Nascar Racer
Os Smurfs
Pernalonga Perdido
RC pacote 1
RC pacote 2
Roland Garros 99

Roland Garros 2001
Roler Coaster Tycoon
Rushdown
Saga
Silver
Supreme Snowboarding
Traffic Giant
Unreal
Unreal Tournament
V-Rally 2
Wall Street Trader
Worms Armageddon



Economic Line (GreenLeaf)

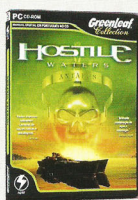
de R\$ 29,90 a R\$ 35,90

Echelon



Z-Steel Soldiers

Cultures
Serious Sam Segundo Confronto
Hostile Waters



Soul Reaver 2

Duke Nukem Projeto Manhattan



Linha Exclusive (Ubi Soft)

de R\$ 29,90 a R\$ 39,90

Age of Empires Gold Edition
Flight Simulator 98
Midtown Madness
Motocross Madness
Pinball Arcade
Crimson Skies
Starlancer
Flight Simulator
Combat Flight Simulator
Capitalism 2
Rainbow Six Black Thorn
Battle Realms Gold
A Soma de Todos os Medos

Linha Best Sellers (Vivendi Universal)

de R\$ 29,90

Half-Life Edição Especial
SWAT 3 - Elite Edition
Caesar III
Extreme Biker
Faraó
Zeus - Mestre do Olimpo
Viper Racing
Homeworld
Gabriel Knight 3
Gunman Chronicles
No One Lives Forever
Homeworld Cataclysm
Ground Control
Dark Conspiracy

Linha Best Of (Infogrames)

R\$ 15,90

B-17 Flying Fortress
Beach Head 2000
Blood II
Carnivores Ice Age
Gunship
Heart of Darkness
Real Pool 2
Stuart Little
Test Drive Off Road 3
Total Annihilation: Kingdoms
Pacific Gunner
Pac Man All Star
X-Com Enforce
Action Man Destruction X
Steel Tide

Linha Brasoft Hits

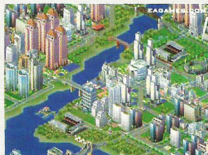
R\$ 29,90

Battle Realms
Conflict Zone
Conquest: Frontier Wars
Delta Force
Delta Force 2
O Caminho para El Dorado
F-22 Lightning 2
F-22 Lightning 3
Rayman 2
Settlers IV
Tachyon
Pro Rally 2001

Linha Classic (Electronic Arts)

R\$ 29,90

Alice
Adventure Pinball - Forgotten Island
Fuga da Ilha dos Macacos
NBA Live 2000
Sim City 3000
F-1 2000 Championship Temporada 2000
Tony Hawk's Pro Skater 2
Vampire



VOCÊ ESTÁ NO MEIO DE UMA ALTO-MAR E PIRATIGRES



Marcus, 22, artista gráfico - Nova York

Bambito: Fala sério, na hora H o melhor lutador aquático é, sem sombra de dúvidas, o tubarão-louva...

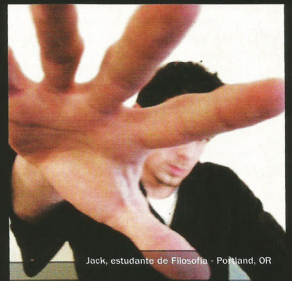
Então, tá. Pegue um tubarão e cruze com um louva-a-deus.

Pode acreditar: essa coisa vai detonar você em pedacinhos. 😞



Jack B. Quick: Tubarão, tubarão, tubarão...

Se eu escutar mais algum papo de "cruza com tubarão", eu vomito. O negócio é encher de piranhas e cruzar com um felino com umas garras grandes e uns dentes afiados. Quando você tem um exército de Piratigres, o caminho pra você virar o rei Netuno fica bem mais curto, OK?



Jack, estudante de Filosofia - Portland, OR



Microsoft
game studios

rrelic

BATALHA ALUCINANTE EM CERCAM VOCÊ. E AGORA?



Traceydoll: Tudo bem, tubarões são bons. Mas para que mexer com insetos quando você pode juntar a fome com a vontade de matar? Me dá um tubarão-martelo e um crocodilo e eu vou te mostrar com quantos dentes se acabam com um adversário.

Parece que o destino de Jack B. Quick já está traçado: uma morte lenta e fria. Tá me escutando, Jack? Você tá na lama, meu chapa...



Tracey, 18, fotografia malvada - Boston



ANIMAIS COMO VOCÊ NUNCA VIU

Bem-vindo a Impossible Creatures, o mais novo game de estratégia em tempo real, dos criadores de Homeworld. Prepare-se para um mundo onde você cria animais mutantes completamente fora do normal e solta-os em cima de seus inimigos.

RIS de alta velocidade e 3D muito dinâmico, juntamente com mais de 40.000 possíveis combinações de animais mutantes, termina em combates que você nunca viu igual. E com grande flexibilidade de ação on-line para vários jogadores, seus adversários são tão ilimitados quanto as criaturas que você cria.

Para mais estratégias em tempo real, visite: www.microsoft.com/brasil/games



START

Fim da linha

Com o encerramento da Power Line, os gamers brasileiros ficam sem seu último serviço de dicas por telefone

Os jogadores de games Nintendo acabaram de perder importantes aliados no Brasil. Com o fim da parceria entre a empresa e a Gradiante, encerra-se também um dos serviços mais interessantes à disposição do jogador brasileiro: a Power Line. Em operação desde 1993, o sistema de dicas de games por telefone auxiliava consumidores com dúvidas em jogos de todos os consoles da Nintendo. O jogador só precisava telefonar e explicar a dúvida para ser prontamente atendido por um Power Line, um especialista pronto para responder a qualquer problema sobre qualquer game da empresa. O ex-Power Line Cassiano Barbosa, 26 anos, tem boas recordações do período que trabalhou lá: "Era legal, pois eu descobria jogos novos. Às vezes, uns caras pediam dicas de games dos quais eu nunca tinha ouvido falar". Cassiano se considerava um especialista no assunto: "Já jogava há muito tempo, principalmente games da Nintendo. Pra mim, era um serviço bem fácil".

Otário é a \$#@%*!!!

Mas ser um expert nos games não era o único requisito essencial para se dar bem nessa profissão. Cada atendente tinha à disposição um computador, equipado com um banco de dicas, estratégias e descrições detalhadas de todos os games Nintendo lançados — tudo em inglês. Ao Power Line, cabia a tarefa de identificar a dúvida do consumidor, localizar a solução e traduzi-la simultaneamente. "Jogar bem ajudava, mas



não era tudo. Importante era ter paciência, simpatia, agilidade mental e coordenação motora para jogar, traduzir, passar a dica e dar a impressão de que você sabe do que está falando", diz Cassiano, que exerceu a função por dois anos e meio.

Parece o emprego perfeito, não? Quem não gostaria de ser pago para jogar videogame o dia inteiro? Mas não é assim tão fácil. Como era algo gratuito (somente o impulso telefônico era cobrado, e ligações a cobrar não eram aceitas), a popularidade do serviço nunca diminuiu. Linhas ocupadas, longos períodos de espera e atendimento nem sempre eficiente eram problemas causados pela grande procura, que chegou a alcançar picos de três mil atendimentos diários. Era comum um mesmo consumidor ligar diversas vezes no mesmo dia. "A pessoa pode ser bem-humorada e gostar muito de games. Mas depois de um mês de trabalho, era inevitável perder a paciência", diz Cassiano. Funcionava da mesma forma para Eduardo Trivella, 32 anos, que começou no cargo em 1994 e fez parte da "primeira geração" de Power Lines. "Quando me falavam que o trabalho era fácil, eu respondia: quer trocar por uma semana pra sentir como é? Nunca foi moleza", diz Trivella, que permaneceu no cargo por mais de dois anos. E nem sempre era possível manter a paciência. "Um dia, um cara ligou e fez uma pergunta difícil, que exigia mais pesquisa. Daí, escutei ele falando baixinho: 'vai logo, otário...' Comecei a bater boca no meio do atendimento e me recusei a falar com ele de-



pois. Mais tarde ele até ligou para pedir desculpas através de um outro atendente", lembra Trivella, que hoje faz parte da equipe de analistas da EGM Brasil.

Certos games, por serem mais complicados, também tornavam as tarefas dos atendentes mais difíceis. "RPGs, como *Eye of the Beholder* ou *Ultima*, davam muito trabalho. Se não tivéssemos jogado, passar a dica virava um sofrimento. A gente até fazia piada quando alguém ligava pedindo dicas desses games. *Mortal Kombat* também enchia muito. A molecada não descansava enquanto não descobrisse tudo", lembra Cassiano. A rotina também era um dos fatores entediante:

"Perdi a conta de quantas vezes por dia eu explicava como sair da *Forest of Illusion* em *Super Mario World*, ou como fazer o fatality do Baraka em *Mortal Kombat 2*", lamenta Trivella.

Amigos de joystick

Quem trabalha com esse tipo de serviço fica acostumado a passar por situações bizarras ou cômicas. "Lembro de um velhinho de 80 anos que era inválido, tinha problemas no coração e não podia fazer nada a não ser jogar Game Boy. Ele encaixou em uma fase do *Krusty's Fun House*, mas não conseguia enten-

der a nossa explicação de jeito nenhum. Ficamos com dó, e joguei o game inteiro só pra conseguir os passwords pra ele. Só que um dia, ele parou de ligar...", lembra Cassiano, que também ganhou presentes de fãs (entre eles, uma dedicatória do boxeador Maguila) e até foi convidado para um churrasco na casa de um jogador carioca de *Super Metroid*. Também era comum pessoas que usavam a Power Line como um canal para bater papo com os atendentes. Trivella ficou amigo de vários gamers que ligavam apenas para jogar conversa fora. A Power Line dava o mesmo tipo de informação que havia nas revistas, mas a diferença era o nosso atendimento personalizado. O cara sentia que estava falando com alguém que curtia os games tanto quanto ele. Além disso, jogávamos o que ele estava jogando", completa.

Lá fora é em dólar

Com o fim da Power Line, encerra-se o último serviço telefônico do gênero que ainda existia no Brasil. A Tec Toy, representante da Sega no país, abrigou por muito tempo a Hot Line, que respondia às dúvidas de games de Master System, Game Gear e Mega Drive e, posteriormente, do Dreamcast. O serviço foi encerrado há alguns anos. Mesmo com a popularização dos sites de games na internet e o aumento do número de revistas especializadas, a procura pelo atendimento diferenciado da Gradiente continuava grande até os últimos meses de sua existência.

Esse tipo de serviço telefônico ainda é bastante popular nos Estados Unidos. A Nintendo of America foi a primeira empresa de games a oferecer esse serviço. Seu "Ask the Game Counselor" (algo como "Pergunte ao Conselheiro de Jogos"), cobra uma taxa de US\$ 1,50 por minuto de ligação. Eles também possuem o Hot Line, gratuito, mas somente com dicas previamente gravadas. A maioria das grandes softhouses, como a Electronic Arts e a Konami, também disponibilizam esse serviço ao consumidor americano.

Hoje, quem telefonar para a Power Line será atendido por uma rápida gravação informando que o serviço não está mais disponível. Infelizmente, mesmo com a Nintendo resolvendo sua situação no Brasil, é pouco provável que o serviço seja restabelecido. Resta torcer.

— Pablo Miyazawa

DRAGON 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)

www.dragoon.com.br



Sedex para
todo o Brasil



START



Depois do jogo: **Hitman 2**

Uma das surpresas do segundo semestre de 2002 foi *Hitman 2*, da Eidos, para PS2 e Xbox. A careca do Agente 47 e sua maneira fria de atuar transformaram este game em um dos maiores sucessos de vendas no fim do ano. (Tudo bem, talvez a cabeça reluzente do protagonista não tenha muito a ver com isso.) Em março, o título ganha sua versão para GameCube. Por isso mesmo, achamos que este seria um bom momento para uma entrevista depois do jogo com Thor Frølich, da IO Interactive, designer de *Hitman 2*. Descobrimos mais a respeito da controvérsia sikh, por que o jogo não é em primeira pessoa e por que você nunca verá o Agente 47 arremessar granadas.

EGM: *Hitman 2* fez um enorme sucesso. O que os jogadores acharam?

Thor Frølich: Recebi comentários de dois tipos de gente: os que adoraram o jogo, sem restrições, e os que acham que somos uns monstros horrendos que deveríamos rezar para morrer. Por sorte, os que adoraram são maioria.

EGM: *H2* faz muita alusão ao primeiro jogo. Já que a versão original não saiu para consoles, vocês já pensaram em fazer um remake?

TF: Não, estamos satisfeitos com a maneira como as coisas rolaram para os dois games. Sabíamos que *Hitman 2* seria a primeira versão para consoles da série. Mas acho que preferimos fazer um jogo novo, com uma evolução do conceito inicial, a reeditar o primeiro.

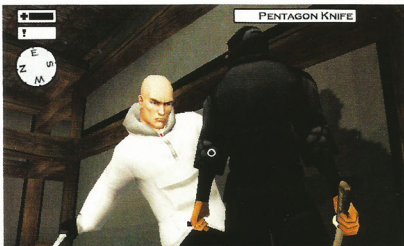
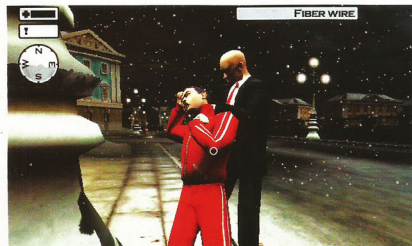
EGM: O jogo começa com o protagonista escondido em uma igreja da Sicília. Você poderia explicar a estrutura da história?



TF: Tem muito a ver com questões existenciais. Pouco tempo antes, o Agente 47 havia matado seu próprio pai, e isso fez com que ele tomasse consciência de suas origens estérteis e cínicas. Ele também passa a ter vislumbres de um novo sentimento: a culpa. Combine tudo isso com o desejo de refletir por um tempo e você vai perceber que um monastério na Sicília é o lugar perfeito (para se esconder). Foi difícil resistir a tirar proveito do cenário religioso, com todas aquelas imagens santas.

EGM: Quando *Hitman 2* foi lançado, causou uma enorme polêmica junto aos sikhs (um grupo religioso da Índia) por causa da maneira como eram descritos no jogo. Depois disso, a Eidos comprometeu-se a retirar esses personagens das versões futuras e excluiu as imagens deles do site oficial do jogo. Você pode nos dizer exatamente o que aconteceu?

TF: Nunca tivemos a intenção de ofender qualquer grupo étnico ou religioso. Nosso jogo não é um manifesto político. Acho que foi um daqueles





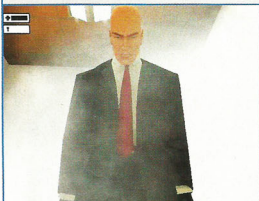
OS ASSASSINOS PREFERIDOS

Já que "hitman" significa assassino profissional, ficamos imaginando quais seriam os assassinos preferidos do designer Thor Frolich, na ficção ou na vida real. "Pessoalmente, meu preferido é o Ghost Dog", (à esquerda, do filme "Ghost Dog – Matador Implacável", de Jim Jarmusch). "Mas Martin Blank ('Matador em Conflito', de George Armitage), Nikita ('Nikita – Criada para Matar', de Luc Besson) e Leon ('O Profissional', de Luc Besson), também são personagens maravilhosos. Em relação aos assassinos profissionais de verdade, não conheço muitos, por sorte. Mortes por encomenda na vida real são sempre indecentes, sujas e trágicas – ou seja, são reais!"

tipos de situação em que não se leva em consideração todos os fatores envolvidos, porque nunca imaginamos que alguém pudesse ter problemas com o que fizemos. Além disso, esse é um grupo que demonstra atitude muito protetora em relação à sua reputação. Fico contente por termos conseguido resolver a questão de maneira satisfatória para ambos os lados. Mas eu me preocupo com a probabilidade de ter que levar em conta possíveis ofensas a qualquer facção, grupo político ou clube de xadrez no conteúdo de um jogo.

HERÓI BOLA DE BILHAR

Ele está com tudo



EGM: A aparência do agente 47 é bem singular. O que influenciou sua criação? Todos vocês são carecas?

TF: A aparência do 47, na verdade, mudou bastante durante o processo de desenvolvimento do primeiro jogo. No início, parecia-se mais com um detetive particular pé-de-chinelo. A cabeça dele era cheia de cabelos nos primeiros rascunhos – tinha entradas na frente, mas tinha um penteado. De lá, evoluiu para o que é hoje. Ele não foi baseado em ninguém que conhecemos, apesar de um eletricitista que trabalhou durante um tempo em nossa sede ser a cara do 47.

EGM: O Agente 47 é herói ou vilão? Ele é mau ou não passa de marionete?

TF: Claramente, ele é um anti-herói. Não sei se é mau. Ele é culpado de alguns negócios bem feios, mas acho que não poderia ter feito nada diferente. Ele é produto de uma educação fria e sombria. E, afinal, como John Cusack diz em "Matador em Conflito": "Se um assassino profissional aparecer à sua porta, é bem provável que você tenha feito algo para merecer isso". Mas é claro que o 47 também não é nenhum inocente.

EGM: Vocês nunca tiveram a tentação de transformar Hitman 2 em um jogo em primeira pessoa?

TF: Não, não dá para dizer que ficamos tentados. Incluímos uma opção em primeira pessoa em *Hitman 2*, mas só para algumas situações específicas, como quando é preciso mirar, e é possível usar esse atributo durante todo o decorrer do jogo. Mas nunca pensamos em eliminar a perspectiva em terceira pessoa. Nesse tipo de jogo, em que a descrição é um dos principais elementos, apenas a perspectiva em terceira pessoa pode dar a noção geral do que acontece à sua volta, e você precisa disso para jogar. O título foi projetado para ser jogado assim, e seu desenvolvimento levou isso em conta.

EGM: Qual é sua missão preferida? Por quê?

TF: Eu gosto muito da primeira missão – na mansão da máfia siciliana. Lá, é possível usar todas as habilidades de 47, há inúmeras maneiras de atingir o objetivo e nenhuma delas é melhor do que a outra. Esse é o verdadeiro espírito dos jogos da série *Hitman*, e os gráficos desse nível são maravilhosos.

EGM: Se você tivesse mais um mês de prazo, o que teria incluído na versão final?

TF: Acho que teríamos examinado melhor os detalhes de finalização e aproveitaríamos para incluir algumas das características que estavam bem no fim da lista de prioridades – como aparecer buracos de balas nos personagens que levam tiro.

EGM: Será que algumas dessas características estarão na versão para GC?

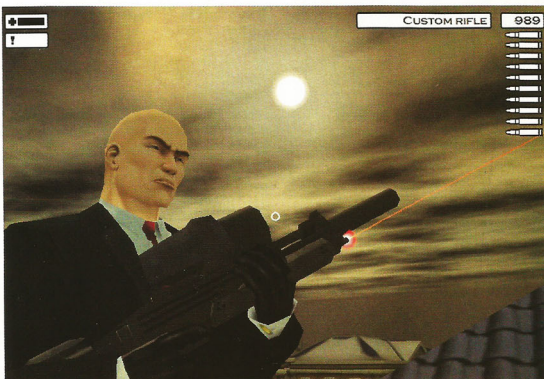
TF: Não. Que eu saiba, não haverá mudança nenhuma, só alguns ajustes de probleminhas e coisas assim. Fizemos muito esforço para proporcionar o mesmo jogo para todas as plataformas. As versões são bem diferentes entre si, já que nosso trabalho não foi simplesmente transportar o mesmo jogo para outras plataformas. Mas essas diferenças só podem ser detectadas nos códigos de programação, por assim dizer, o jogo é exatamente igual nos consoles e no PC.

EGM: Existe alguma arma que foi excluída da versão final (por razões de equilíbrio ou outro motivo qualquer)?

TF: No início, discutimos a possibilidade de incluir várias espécies de granadas. Mas isso foi descartado porque descobrimos que sua ação seria, provavelmente, eficiente demais, e não tinha muito a ver com o arsenal de um assassino profissional.

EGM: Já houve algum plano ou intenção de possibilitar jogos Online ou Multiplayer para Hitman 2?

TF: Já conversamos a respeito de como traduzir a experiência do Hitman para um ambiente com vários jogadores, só que, por enquanto, resolvemos colocar toda a nossa atenção na versão para um único jogador. Mas pode ser que, no futuro, exista alguma possibilidade de jogar *Hitman* com outras pessoas. Temos algumas idéias interessantes que pretendemos desenvolver, mas ainda não posso falar sobre elas. ☛





START

Celebridades são como pessoa comum – a única diferença é que são incrivelmente ricas. Você gosta de games, elas também. Este mês, prosseguimos com nossas conversas com alguma celebridade que joga, está envolvida na criação ou participa de algum título. Nesta edição, ninguém menos que nosso herói Bruce Campbell, estrela dos filmes da série *Evil Dead*, que logo estará em seu PS2 ou Xbox no game da THQ *Evil Dead: A Fistful of Boomstick*.

CELEBRIDADES NOS GAMES

Um papinho naquela cabana na floresta, com Bruce Campbell

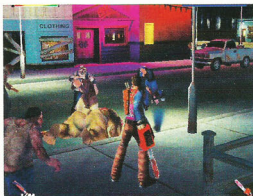
EGM: Os fãs estão implorando por um novo filme da série “*Evil Dead*”. Por que, então, um novo jogo?

Bruce Campbell: Porque isso não toma tanto o tempo de Sam Raimi (diretor dos filmes). Há um grande problema em estar disponível. Além disso, os games são uma maneira de manter a franquia viva. Os fãs adoram o personagem e, se não podem ter um filme – dê um game a eles. A qualidade está melhorando cada vez mais, algum dia, serão como um filme mesmo.

EGM: Por que *Evil Dead* se sobressai ainda hoje?

BC: Os filmes são irreverentes. Não seguem regras, qualquer espectador pode gostar. A molecada adora mandar o mundo para aquele lugar, dizendo “eu já saí da escola, não me digam o que fazer”. É isso que Ash personifica.

EGM: Os Deadites podem ser vencidos ou o



marketing irá prevalecer?

BC: Depende. Nos games, depende de sua habilidade. Você pode vencer. Eles apenas dificultam as coisas. Os Deadites, claro – não os marqueteiros.

EGM: Você tende a aparecer mais em filmes e games B. Seria isso falta de talento ou...?

BC: Eu sei lá. Fiz tanta coisa que acabo não tendo nenhuma noção do que realmente sou. Acho que você apenas faz o que surge pela frente, é assim em quase todos os casos.

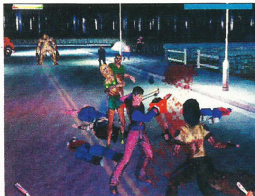
EGM: Trabalhando tanto em filmes de terror, você já deve ter visto um monte de coisas estranhas. Algo chamou sua atenção em especial?

BC: Vi muitas tatuagens com temas de *Evil Dead*. Vi Ash em ombros, bundas e peitos. Conheci um garoto chamado Ash, de 16 anos, batizado assim por causa do personagem. Usava muitos piercings também. Os fãs de “*Evil Dead*” parecem usar muitos piercings.

EGM: Você acha que Ash um dia ficará inteligente o suficiente e não voltará mais àquela cabana?

BC: Não, ele é estúpido demais. É como um salmão que, para desovar, deve retornar ao local onde nasceu.

EGM: Visão interessante, você parece um cara bem sensível. Quer sacrificar uma



Campbell ao lado de uma estátua de Ash – seu personagem mais famoso e estrela da série *Evil Dead*. Bruce é o da esquerda

virgem conosco na quinta-feira?

BC: Não. Eu não acredito no oculto. Essa é a beleza dos meus filmes. Schwarzenegger pode ser o que é, mas duvido que tenha que enfrentar metralhadoras disparando pelo quintal da casa dele. Se bem que, no caso dele, é possível...

—Scott Steinberg



TUDO em VÍDEO GAMES

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

GRANDE VARIEDADE DE

GAMES.

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-Trigger

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**

FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVAS - APARELHO FORNECIDO SEM O JOGO - ESTOQUE LIMITADO. PROMOÇÃO VÁLIDA ATÉ O FIM DO ESTOQUE.



QUARTERMANN

Quatermann - O fofoqueiro dos games

Salve, salve amigos e companheiros, eis-me de volta para mais uma rodada de rumores, fofocas e notícias não confirmadas do mundo maravilhosos dos games. Depois de mais um mês infiltrado em escritórios onde não poderia passar nem perto, vasculhando cestos de lixo e ouvindo conversas secretas atrás da porta, vamos ver o que o seu espião favorito conseguiu reunir desta vez:

Vince irá praticar seu vodu no Xbox este ano

A Microsoft já lançou alguns games com personagens interessantes para o Xbox – Blinx, Munch, Azurik (tá, talvez não esse chato azulado), porém, nenhum deles conseguiu a posição de mascote oficial do sistema. Mas o que é isso? Temos mais um concorrente. É Voodoo Vince, um game que está sendo desenvolvido há anos por uma turma de funcionários da Humongous Entertainment (Putt-Putt, Pajama Sam, Freddy the Fish. Não finja que não conhece). Minhas fontes garantem que Vince é um personagem 3D bem legal, que deve chegar em 2003. E só pra constar, o Pica-Pau diria: Vodu é pra jacul

E aquele Pokémon para GC?



Eu já havia cantado essa bola, e agora os boatos vêm crescendo muito no Japão. Ao que tudo consta, parece que há um lançamento programado para o meio do ano no Japão. Se a história nos ensinou alguma coisa, o game chega aos Estados Unidos alguns meses depois, talvez no fim de setembro ou outubro, bem a tempo do Natal de 2003. E ainda mais interessantes são os boatos de que o game Pokémon do GC exige o uso do game do GBA (talvez acoplado via Game Boy Player, o acessório que será lançado em maio). Pessoalmente, acho isso um pouco suspeito. A Nintendo nunca exigiu o uso dos games de Game Boy para jogar a série Stadium no N64 (apesar deles serem indicados para se aproveitar bem o jogo). Por que diabos faria isso agora? Estranho...

A Sega vai com tudo nos telefones

A ideia de jogar em seu celular ainda está engatinhando no Ocidente, mas a Sega já planeja investir pesado nisso. Andei ouvindo que a



empresa planeja produzir versões para celulares de muitos de seus títulos populares, como, Phantasy Star, ToeJam & Earl, Skies of Arcadia e outros mais. Em breve, a companhia deve anunciar um acordo com uma grande empresa de telefonia para iniciar esses trabalhos nos EUA. Fiquem ligados...

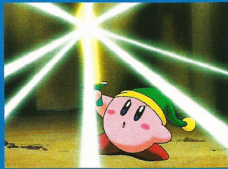
A pergunta que não quer calar: Kingdom Hearts no cinema?

A parceria da Disney e Square em Kingdom Hearts parece que não irá parar no PS2. Seu amigo Quatermann andou xeretando por aí, e descobriu que a casa do Mickey pode transformar o game em um longa de animação (e depois, em uma série para TV). Mas não espere nada muito em breve, pois não há nem cheiro de um roteiro para o longa de KH. Mas fique sabendo que uma sequência para o jogo não deve demorar muito



E chega. Olha só que horas são, nem precebi como já é tarde. Hora de botar a tampa na garrafa e voltar para minhas partidinhas de Dead Or Alive Xtreme Beach VolleyBall. Estejam de volta em trinta dias, e a gente se fala de novo. Até!

Rapidinhas do Q



• Há notícias de que jogos das populares séries da Nintendo, Kirby e Fire Emblem, estão sendo produzidos para GBA e GC.

Pode ter certeza de que Kirby será lançado no Ocidente, mas Fire Emblem (estrelado por Roy e Marth, que você conhece em Super Smash Bros. Melee) ainda é incerto.

• Uma nova série de clássicos do NES está para ser lançada para os cards do e-Reader (o acessório mais bacana da história), assim como uma coleção de jogos de Game & Watch. Esses últimos terão um game por card (como Manhole, que acompanha o e-Reader). Deve sair no final do ano.

• Há um desenho bem legal rolando na TV americana chamado

"MUSCLE". Pois saiba que brevemente, um jogo para o GameCube baseado no sucesso animado, estará chegando às lojas. Em abril, pelo que ouvi dizer. Um título para o GBA estrelando Kid Muscle e seus amigos deve chegar logo depois.



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



PREVIEWS

Backyard Wrestling

Produtora:	Eidos
Desenvolvido por:	Paradox
Jogadores:	1-2 (1-4 com Multitap)
Gênero:	Luta Livre
% Desenvolvida:	65%
Lançamento:	Junho de 2003
Site:	www.eidos.com
A tua:	Fase com objetivos, ao estilo <i>Tony Hawk's</i> , os ambientes à la <i>Bushido Blade</i> e o ritmo acelerado do jogo fazem com que seja bem diferente de outros games do gênero.
A má:	Aquelas "gatas" Backyard Wrestling nos assustam.
E a péssima notícia:	Seu lutador, depois de uma surra, fica ainda pior do que eles.



Se você não está familiarizado com **Backyard Wrestling**, é porque não andou fugando no sub-mundo da internet. Em alguns sites é possível achar vídeos e DVDs que misturam o estilo insano de luta de Mic Foley (um dos maiores nomes da WWE, hoje aposentado) com coisas dignas de "Jackass". Você verá caras saltando de telhados, sendo atingidos por tijolos cobertos de arame farpado e caindo em cima de pregos. Em resumo, eles mostram pessoas de todo o país que não levam a sério a frase "não tente isso em casa".

O gerente sênior de projetos da Eidos, Kevin Gill, diz que a versão em game de *Backyard Wrestling* começou a acontecer depois que ele encomendou as fitas durante uma festa de Natal. "(Depois) Fui até Rob Dyer, o presidente da Eidos Interactive, e lancei a idéia para ele. Ela passou por todo o comitê de desenvolvimento, e ficamos com a tarefa de encontrar quem era a em-



presa mais adequada e talentosa para desenvolver o projeto. A primeira coisa que me veio à cabeça foi "Bem, poderia ser como *Thrill Kill*". Depois, fomos direto à fonte, entende?" Se você não tem idéia do que diabos seja *Thrill Kill*, veja o box na página ao lado. "A grande diferença de jogabilidade entre esse e outros games no estilo é que você pode fazer qualquer coisa," declara Mark Acero, designer da Paradox Development - a empresa responsável pelo citado *Thrill Kill* e *X-Men: Next Dimension*. Além de não estar confinado a um ringue, você é encorajado a explorar o ambiente, pois, como Acero diz, "Todo o cenário é uma arma em potencial".

O foco de *Backyard Wrestling* é lhe dar um monte de brinquedos interessantes e deixar que você brinque com eles, como na série *GTA*. Os cenários grandes e

SEM BARRA ESPECIAL

Assim como *Thrill Kill* ignorou o tradicional sistema de barras de energia em jogos de luta, *Backyard Wrestling* não terá nenhum tipo de barra que você precisa encher antes de poder aplicar golpes especiais. Ou seja, você pode executar os melhores golpes do game logo de cara.

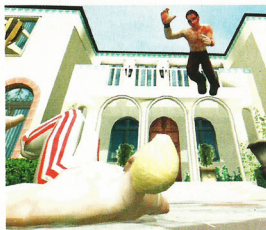


Assim como a trilha sonora, o elenco de lutadores de *Backyard Wrestling* ainda não foi determinado, apesar de Josh Prohibition, M-Dogg 20, Masked Horndog, e El Drunko (estrelas dos vídeos) já estarem confirmados. "Não estamos necessariamente nos limitando à pessoas que apareceram nos DVDs" diz enigmáticamente Kevin Gill, da Eidos.



espaçosos estão cheios de armas, objetos e espectadores, e todos podem ser usados contra um oponente ou contra você. Você detona inimigos com placas de trânsito ou cadeiras, ao mesmo tempo em que coloca uma lata de lixo na cabeça de um lutador (ou simplesmente a arremessa nele). Um carro antigo, frisa Gill, mostra bastante da variedade encontrada dentro de um ambiente. "No decorrer da luta," diz, "a porta cai e você pode esmagar alguém com ela. Depois, o capô também cai. E quando o porta-malas se abre, há uma chave de roda lá dentro a qual você pode usar para fazer alguém pensar diferente".

Embora a Paradox ainda não tenha dito muita coisa sobre os cenários do jogo, pudemos ver um deles, no quintal de um garoto rico. Nele, uma banda toca atrás de uma grande mansão, e um portão (que pode ser quebrado) leva a uma nova área, com uma piscina vazia e uma Jacuzzi cheia de mulheres em biquínis escandalosos. Espectadoras como essas servem a um propósito. "Vamos dizer que estou tentando levar um oponente para perto de um telhado do qual pretendo pular," explica James Maxwell, diretor da Paradox. "Mas ele talvez não esteja tonto o suficiente, então, o que eu devo fazer é arrastá-lo, bater a cabeça dele em uma árvore para atordoi-lo novamente, e depois jogá-lo de encontro a um espectador. Enquanto o espectador está interagindo com ele, isso me permite subir em uma escada e dar meu grande mergulho. Normalmente, se eu apenas desse uns golpes nele, ele se recuperaria antes do salto."



A multidão também interage com você de outras maneiras, tal como um sistema chamado "pops and jeers", que a Paradox acha que vai impedir os jogadores de usar os mesmos golpes repetidas vezes. "Eles querem ver sangue e vísceras," diz Acero, "e o sistema recompensa isso. Mas se você simplesmente pegar uma cadeira e só ficar batendo com ela, a platéia vai. Se ficarem bem irritados, lhe jogarão objetos, que podem derrubá-lo."

O modo Career para um jogador não exige que você vença apenas o próximo lutador para avançar de fase. Há também um número de objetivos estilo *Tony Hawk's*. "Isso mostra as formas de interagir com o ambiente," diz Gill, "você pode detonar um cara logo de início, mas vai querer aprender tudo o que pode fazer".

Outro aspecto interessante de *Backyard Wrestling* é que existem três níveis de danos para cada parte do corpo de um lutador. Depois de jogarmos alguns minutos, nosso lutador estava com os dedos ensanguentados, havia um corte feio acima do olho direito, o lado esquerdo do peito estava pingando sangue, as pernas estavam cobertas de lama, e uma escoriação em seu cotovelo parecia bem dolorida. "Se você for jogado em cima de percevejos, você os verá grudados no corpo" diz Gill.

É óbvio que se você conhece os vídeos "Backyard Wrestling" ficará bem contente com o game, mas, de qualquer jeito, vale a pena prestar atenção nele. Se a Paradox melhorar a estrutura de jogo, há uma chance de você estar olhando para o próximo *Tony Hawk's* — uma série com uma legião de fãs que não necessariamente andam de skate. 🐞

— Joe Felder



THRILL KILL COVER



A Paradox Development é tão conhecida por um game que NÃO foi lançado quanto por outros que o foram. Em 1998, eles criaram um jogo de luta para o PSOne para a Virgin Interactive chamado *Thrill Kill*, tido como o game mais violento já criado. Seu elenco tinha personagens como um médico empunhando um bisturi, uma empregadinha francesa provocadamente vestida e armada com um porrete, um canibal caipira e um anão de pernas-de-pau. Até quatro jogadores podiam se pegar em ambientes apertados, como um asilo para doentes mentais ou um banheiro. Em vez de ficar de olho em sua arguêria, você completava um "medidor de matança". Depois de estar cheio, raios energizavam seu personagem, e você tinha alguns momentos para executar um golpe fatal em um inimigo. E quando esses raios surgiam, os lutadores fugiam e empurravam outros na sua direção. Mas esse jogo não vingou. Depois que a Virgin Interactive encerrou as atividades, os direitos de seus games foram vendidos para a EA, que declarou que o jogo foi "arquivado, pois seu conteúdo não era apropriado para o mercado". *Thrill Kill* permanece como um dos mais famosos games cancelados até hoje. Cópias piratas venderam como água.





PREVIEWS

Tomb Raider: The Angel of Darkness

Produtora: Eidos
Desenvolvido por: Core
Jogadores: 1
Gênero: Aventura
% Desenvolvida: 70%
Lançamento: Março de 2003
Site: www.tombraider.com
A boa: Finalmente, um game Tomb Raider que traz novos truques para a franquia.

A má: Um desses truques é um novo esquema de controle que pode levar um tempo para se acostumar.

É a pior notícia: O novo personagem masculino Kurtis Trent significa que não poderemos curtir as novas curvas de Lara durante todo o jogo.



LARA MADE IN BRAZIL

Versão para PC será dublada em português:

A versão para PC de *Angel of Darkness* será lançada no Brasil na mesma época que a de PS2, com uma bela novidade: todos os diálogos estarão dublados em português. A diferença que ouvimos estava... diáfragma. A dublagem é realmente interessantíssima para o mercado nacional, mas Lara sem o seu charmoso sotaque britânico (que a dubladora até tenta imitar) é algo estranho.

A realidade finalmente alcançou a ficção de shortinhos: Lara Croft, desaparecida e dada como esmagada embaixo de destroços em sua série *Tomb Raider*, está agora desaparecida na vida real. Seu novo game, *Tomb Raider: The Angel of Darkness*, deveria chegar em novembro. Não chegou. Será que devemos escavar as ruínas atrás de seu corpo? Que nada. A criadora Core e a produtora Eidos não estão a ponto de deixar sua principal franquia morta e enterrada, apesar de ser uma série de seqüências que muitos gamers acham que estava criando mofo. Pelo contrário, a Core está tão apaixonada pelo primeiro capítulo de nova geração da série — trazendo aquilo que eles chamam de atraentes novas maneiras de mudar o game de Lara (veja abaixo) — que simplesmente desrespeitou o prazo de entrega previsto para o final do ano passado. "Será que os consumidores estão nervosos porque nós deixamos passar o Natal?" per-

gunta Adrian Smith, diretor de desenvolvimento da Core. "Não sei. Será que eles ficarão felizes porque terão um game melhor por conta disso? Acho que sim." Portanto, boatos sobre a morte de lady Lara — tanto na vida real quanto no game — são muito exagerados. *Angel of Darkness* traz nossa heroína viva e ativa, acusada do assassinato de seu mentor, Werner Von Croy, e coagida a ajudar uma tenebrosa quadrilha ressuscitada de uma raça extinta. É uma trama que precisa fugar os fãs — a Core detalhou a história para as próximas duas seqüências de PS2 (*Darkness* é parte de uma planejada trilogia). Na verdade, o próximo capítulo já está em desenvolvimento avançado, e pode ser lançado no final de novembro. "Isso significa dois games *Tomb Raider* este ano" diz Smith. "Assustador, não?" Parece que essa garota está correndo atrás do tempo perdido. 🦋

—Crispin Boyer

REINVENTANDO A EXPLORADORA: SEU GUIA DE NOVIDADES EM LARALÂNDIA

CONSTRUINDO LARA



Você encontrará itens que aumentam os músculos da parte superior e inferior do corpo de Lara, fazendo com que seus pulso sejam maiores e aquele movimento de agarrar em beiradas para alcançar tesouros e rotas alternativas fique mais longo. "O item da parte de cima do corpo", diz Adrian Smith "permitirá que você abraçasse portas e encontre itens."

PODER MASCULINO



Angel of Darkness traz 20% a mais de testosterona do que Raideiros anteriores na forma de Kurtis Trent, que é quem você controla no último quinto do jogo. Guerreiro descendente de uma raça perdida, ele usa um disco estilo frisbee com lâminas salientes que provavelmente renderia um processo se fosse usado na praia.

NOVO CONTROLE



"O sistema anterior era uma porcaria", diz o cabeça da Core, Jeremy Smith, sobre o tedioso sistema de movimentação de antigos games *Raider*, algo como um controle-remoto-aperte-para-frente-para-andar. O esquema de *Darkness* foi completamente aperfeiçoado. Agora, Lara vai se mover na direção em que você inclinar a alavanca analógica.

GUERREIRA DAS SOMBRAS



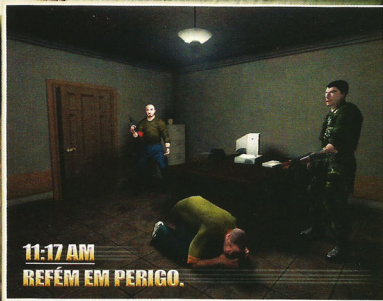
Ser uma aventureira mundialmente famosa pode complicar a vida de uma suspeita de homicídio fugitiva da polícia, portanto, Ms. Croft terá que confiar em táticas de stealth no estilo *Metal Gear* mais frequentemente do que em jogos anteriores. Felizmente, rotas alternativas através das fases facilitam a fuga da polícia.

CONVERSA FIADA



A Core está dando um empurrãozinho nas técnicas de comunicação pessoal de Lara dando-lhe vários personagens com quem conversar. Nas conversações, você pode escolher entre diversas frases. Banque o durão e você poderá intimidar e convencer um contato a lhe dar as informações que você precisa — ou ficar calado para sempre se exagerar.

Tom Clancy's **RAINBOW SIX 3** **RAVEN SHIELD**



11:19 AM
FIM DAS NEGOCIAÇÕES.
ELIMINE O TERROR!

- > Elimine terroristas com mais de 57 armas e acessórios de última geração
- > Participe de jogos com até 16 adversários no modo multijogador
- > Gráficos com realismo sem precedentes graças à tecnologia do Unreal™

A MAIS FAMOSA SÉRIE DE AÇÃO TÁTICA FICOU AINDA MELHOR.



Play It On
ubi.com

Ubi Soft

Distribuído por :



PC CD-ROM

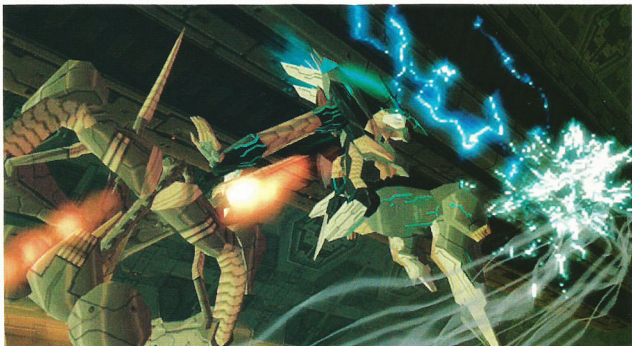
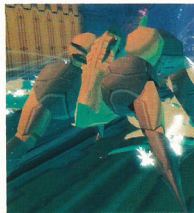
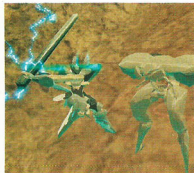
© 2003 Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment, Inc. Rainbow Six is a trademark of Red Storm Entertainment, Inc. Rainbow Six: Raven Shield is a trademark under registration by Ubi Soft Entertainment, Inc. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. All Rights Reserved.



PREVIEWS

Zone of the Enders: The 2nd Runner

Produtora:	Konami
Desenvolvido por:	Konami CEJ
Jogadores:	1-2
Gênero:	Ação
% Desenvolvida:	80%
Lançamento:	Março 2003
Site:	www.konami.com
A boa:	Efeitos especiais de machucar os olhos
A má:	Ah! Nossos olhos!
E a pior notícia:	Teremos que usar óculos escuros para proteger os olhos



Zone of the Enders foi o primeiro game a realmente mostrar o poder gráfico do PS2. Então não é estranho que o novo ZOE seja uma nova marca nesse departamento. Com seus novos inimigos, mais personagens, combate ainda mais rápido e novos movimentos, **Zone of the Enders: The 2nd Runner** traz ainda mais da quebradeira alucinante com robôs gigantes.

Bem-vindo ao colonialismo do século 22. O território da Terra em Marte está em revolta. E como estamos no futuro, máquinas de combate colossais chamadas "orbital frames" controlam a guerra. Como em ZOE, você comanda uma poderosa unidade chamada Jehuty. Mas enquanto o game anterior se passava em uma estação espacial e seus arredores, a ação em **2nd Runner** rola anos depois, no meio do conflito no planeta vermelho.

E o combate é mais pesado agora. Literalmente dúzias de andróides, robôs e outras unidades lhe cer-

cam em batalha. Você pode diminuir esse número com a nova habilidade de Jehuty de disparar mísseis teleguiados em mais de um alvo, e depois atacar em meio a névoa com sua espada, a melhor companheira de um samurai de metal gigante. Ou ainda chegue perto o suficiente para poder agarrar um robô, girá-lo no ar e jogar o safado em cima dos outros. Um bom arremesso pode destruir meia dúzia de inimigos de uma vez só.

Ondas de inimigos, cada uma com 40 a 60 unidades de espécies diferentes atacam sem trégua. ZOE2 lhe passa a impressão de que se bolear por um segundo, será destruído. Lembre-se, a melhor defesa é o ataque. Então exploda tudo o que se move, e parta para outros inimigos. O próximo!

A batalha rola como uma dança improvisada, mas cheia de explosões. As manobras de Jehuty são fáceis de fazer, e lhe dão várias possibilidades de destruição. Mire de longe em algum inimigo, e depois

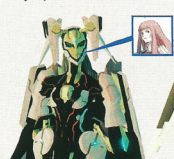
ESSES MONSTROS METÁLICOS E SEUS PILOTOS MARAVILHOSOS

JEHUTY/DINGO EGRET



din'go: um cão selvagem da Austrália. e'gret: uma ave que ganha longas penas durante o período de acasalamento.

ARDJET/KEN MARINARIS



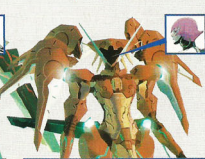
No início, Ken não saía do pé dela, mas achamos que tudo dará certo para os dois.

ANUBIS/NOHMAN



Essas imagens deixam bem claro que esse tal Nohman é mal, muito mal.

NEPHTIS/VIOLA



Não chame de retorno. Se bem que não sabemos do que mais você pode chamar.



LEO, CONHEÇA VIC

Muitos anos se passaram desde o primeiro ZOE. Ainda lutando ao lado dos rebeldes marcianos, Leo agora pilota o Vic Viper (a nave da série Gradius, da Konami), que é um belíssimo e poderoso transformer.



ataque de perto para um pouco de pancadaria. Só pra relaxar, arranque um poste do chão, e use alguns inimigos como bola de baseball. Depois arremesse o poste como uma lança para acabar com o último deles no maior estilo. Pura poesia em movimento.

Além de toda essa turma, aguarde enormes chefes com várias partes, com fraquezas a serem descobertas e exploradas. Também se prepare para alguns duelos mano a mano. Os mechas inimigos se movimentam tão bem quanto Jehuty, e estão melhor armados. Eles podem retaliar ataques de espada com suas armas, e seus asseclas mais fracotes não fogem da briga apenas porque você está ocupado enfrentando o grandão. Injusto? Talvez. Divertido? Muito.

O novo filhote da Konami tem efeitos especiais dos mais legais, e adora exibir todos eles. Essas telas não conseguem reproduzir o caos do game em movimento, com três, cinco ou mesmo oito armas das mais espalhafatasas disparando ao mesmo tempo, sem o menor sinal de slowdown! Lasers luminosos percorrem a tela, se juntando a nuvens de fumaça, faíscas de espadas e escudos de luz. Parece mesmo que estamos jogando algum episódio de *Gundam* or *Neon Genesis Evangelion*.

Ao contrário de ZOE, as animações de *2nd Runner* são no estilo anime, e parecem ótimas. Embora tenhamos testado a versão japonesa, ficou claro que o enredo do game gira em torno

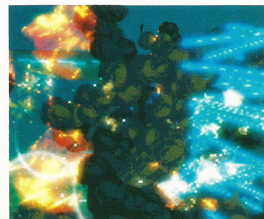


de heróis de cabeça quente, traidores e a volta de antigos protagonistas (lembramos de *Metal Gear Solid 2*).

Pois é, rostos familiares estarão de volta. Embora Leo não esteja no comando de Jehuty dessa vez, ele aparece no jogo. A inteligência artificial de Jehuty continua a providenciar a direção a seguir, além de umas piadinhas ocasionais. Anubis também está de volta, mais cruel do que nunca, assim como Viola, que de alguma forma escapou de morrer queimada no final de ZOE, e está buscando vingança. Podemos apostar que outros personagens do primeiro game irão dar as caras também, provavelmente quando menos esperarmos. Apesar do primeiro game ter uma história cativante, era curto demais. A Konami já veio nos socorrer nessa área, garantindo que *2nd Runner* será pelo menos duas vezes mais longo que seu predecessor.

Apesar de Hideo Kojima (o pai de *Metal Gear Solid*) ter sido o produtor do primeiro *Zone of the Enders*, seu papel foi mais supervisionar o desenvolvimento. A Konami nos disse que eles estão muito mais envolvidos nessa sequência, e acreditamos nisso. Dá pra sentir sua influência, especialmente na fotografia. Kojima está liderando o time de produção de ZOE2, e prometendo uma nova direção. Parece que nós passaremos um bom tempo com os robôs gigantes em 2003. 🐱

— Paul Byrnes



Disk Games



Entregamos
Para Todo
o Brasil

Horário de Funcionamento
Seg. a Sex. 09:00 às 19:00 Hrs.
Sábado 09:00 às 18:00 Hrs.

Garantimos o
Melhor Preço



Parcelamos em até 6 x



Visite Nosso Site:

www.diskgames.com.br

(19) 3242 0541

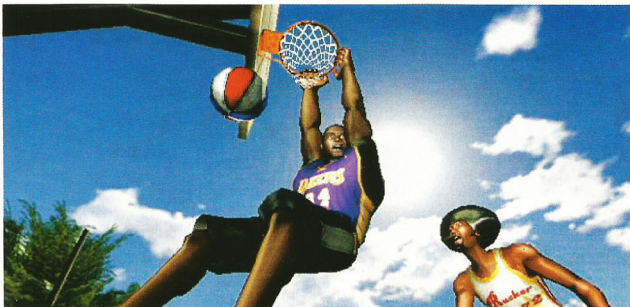
Av. Alberto Sarmiento, 725 Bonfim
CEP 13070 - 011 Campinas - SP



PREVIEWS

NBA Street Vol. 2

Produtora:	EA Sports Big
Desenvolvido por:	EA Canada
Jogadores:	1-2 (1-4 com Multitap)
Gênero:	Esportes
% Desenvolvida:	85%
Lançamento:	Março de 2003
Também para:	GC, Xbox
Site:	www.nbastreet.com
A boa:	Mais daquele ótimo basquete de dois anos atrás.
A má:	Não há modo Online.
E a péssima notícia:	Os xingamentos depois que seu amigo te dá um teco pela quinta vez consecutiva serão constantes.



De depois que *NBA Street* roubou o centro das atenções nos games de esportes anos atrás com seu exagerado basquete ao estilo NBA Jam com entradas e truques malucos, todo mundo pensou que essa seria uma franquia anual da EA Big para acompanhar os títulos anuais da EA Sports. Não foi assim. Em um dos maiores tempos de execução para um game de esporte (especialmente para uma sequência), *Street Vol. 2* levou dezito meses para se reinventar.

E *NBA Street Vol. 2*, não apenas renovou a si mesmo (o original não se compara a este aqui, acredite), reinventou o termo "velha guarda". Atenção: há uma diferença entre velha guarda e coisa velha (veja *Rygar*, *Contra* e *Defender*). Velha guarda é bacana. Velha guarda é usar uma fivela de cinto com o shorts de ginástica, é usar uma bandana branca ao redor da cabeça e escolher um par de All-Star em vez de um Nike. Mas por mais velha guarda que este título seja, ele define o termo "nova guarda" ao mesmo tempo, o que não é tarefa fácil. Nova guarda é Just Blaze mixando batidas para as doze quadras do game. Nova guarda é ter personagens estilosos, quase cartunescos, em cenários irados. Nova guarda é Missy Elliott e Jay-Z bombando com rimas chapadas.

De volta à velha guarda: as lendas da NBA que dão o ar da graça em *Street 2* (alguns disponíveis logo de cara, outros, secretos) não são apenas os melhores jogadores que já jogaram na NBA. Isso não é velha guarda.

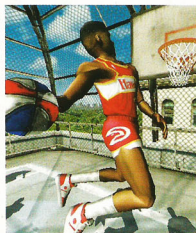
Eles são caras que deixaram sua marca com o estilo de jogo. Dr. J, Magic Johnson, Larry Bird... esses figuras são velha guarda. Mas tenha em mãos uma enciclopédia de basquete. Alguns dos caras com que você vai jogar podem ser lendas, mas a maioria de nós nunca ouviu falar deles. Que tal Connie Hawkins? ISSO é velha guarda. O aspecto mais nova guarda de *Street 2* é a jogabilidade. O maior barato do game são os rebotes, além dos dribles malucos que agora podem ser enfrentados com uma manobra defensiva. Você pode até fazer um passe com a alavanca analógica direita, assumir o controle do jogador sem a bola, subir sozinho para uma ponte aérea e pedir o passe do jogador controlado pelo computador enquanto está no ar. ISSO sim, é nova guarda.

E o que é mais importante: sumiu a lógica de equilíbrio que deixava toda partida presa no primeiro *Street*. Agora você pode entrar em My Rules e dar pontos a seu adversário. Se alguém estiver jogando pela primeira vez, dê seis pontos, e depois que ele se acostumar, você pode provocá-lo dando mais seis.

Quanto às novidades, nada faz mais sentido do que permitir que dois jogadores joguem no mesmo time. Agora é possível jogar até com quatro jogadores ao mesmo tempo. Finalmente.

Street é o game. Depois de jogá-lo, você pode dizer com orgulho que é da velha guarda. 🏀

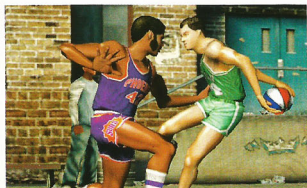
— Todd Zuniga



DAS ANTIGAS



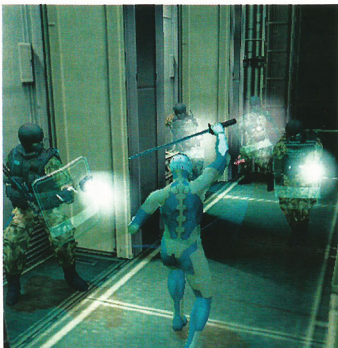
Custa mais ou menos 300 dólares para ser oficialmente da velha guarda. Você não precisa comprar uma placa ou coisa parecida, mas precisará de uma camisa da Mitchell & Ness. Essas camisas da velha guarda estão representadas em *Street 2*, e elas custam três verdinhas de cem se você estiver realmente a fim.



Metal Gear Solid 2: Substance

Konami • Março de 2003 • Também para: Xbox –

No fim do ano passado, os donos de Xbox receberam um presente da Konami, com MGS2: Substance em seu console. O jogo trazia a versão completa de Sons of Liberty (lançado para o PS2, em 2001) e mais dúzias de novas VR missions com Snake, Raiden e alguns personagens secretos. Além disso, Substance tinha alguns novos e superdifíceis desafios para Solid Snake, um pouco baseados no game original. Em breve, os donos de PS2 poderão experimentar as mesmas missões de seus queridos (bem, alguns nem tanto) personagens. Mais uma vez, prepare-se para se mover por ambientes virtuais sem ser visto, ou apagar todos os guardas em um certo limite de tempo. Você deverá encarar soldados gigantes, maiores que um prédio, ou usar um sniper para manter os mais famintos afastados de um prato de curry.



Tom Clancy's Splinter Cell

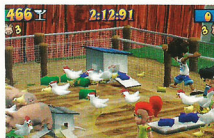
Ubi Soft • Março de 2003 • Também para: GC, Xbox, PC –

Ninguém pode culpar a Microsoft por deixar escapar a exclusividade para o Xbox deste game de espionagem da Ubi Soft, que aparecerá em todos os outros sistemas muito em breve. Afinal, Sam Fisher – o herói silencioso e violento do game – é um cara dos mais furtivos. E no PS2, ele estará usando suas habilidades de escalar, se esconder e... hmmm, "interrogar" em uma missão bônus, além de todas as que você já viu no Xbox. O game também parece estar próximo de repetir os absolutamente fantásticos efeitos de luz da versão original. Se bem que Sam fica escondido nas sombras a maior parte do tempo...



My Street

Sony CEA • Março de 2003 – Nos dias de hoje, a criança não pode mais brincar na rua como antigamente. Encontro no playground? Isso já é raro! Em vez disso, se conecte Online com My Street, e agite com seus vizinhos em um bairro virtual. Você pode se divertir em oito minigames bem bacanas, incluindo queimada, bolinha de gude, vôlei e até uma corrida de cortadores de grama. E quer saber? Você nem precisa estar Online – chame a turma para jogar em casa, estilo Mario Party.





PREVIEWS

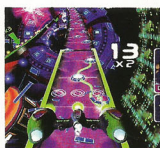
Yu-Gi-Oh! Duelists of the Roses

Konami • Março de 2003 — Pokémon foi grande, mas Yu-Gi-Oh! — o mais recente fenômeno dos card games/animes/videogames — parece ter seu lugar como a coisa que a molecada assiste, coleciona, conversa e deseja. E agora está chegando ao PS2. Duelists of the Roses traz o elenco do anime, mas acaba se concentrando mais no passado do herói Yugi e um de seus rivais de duelo, Seto Kaiba. Ambos são descendentes de facções rivais da Guerra da Rosas, que ocorreu na Inglaterra, no século 15. No game, eles prosseguem a briga neste milênio, que tem um novo sistema de batalha por cards, armadilhas místicas e 680 monstros em 3D.



Amplitude

Sony CEA • Março de 2003 — O nome pode ser diferente, mas Amplitude é, na verdade, a sequência de Frequency. A Harmonix (que desenvolve o jogo) fez algumas mudanças na jogabilidade, mas o básico permanece: você deve completar vários percursos em cada música, pressionando os botões certos no momento correto. A diferença é que, desta vez, há uma seleção musical bem melhor, incluindo faixas de gente como Garbage, Weezer, Blink 182, David Bowie, The Baldwin Brothers e outros mais. Amplitude também terá opções Online Multiplayer, e a Sony planeja oferecer músicas para download, que poderão ser enviadas até pelos jogadores.



The King of Route 66

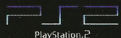
Sega • Março de 2003 — O maior problema com as corridas de caminhões de 18 Wheeler era que qualquer um terminava o jogo em menos de dez minutos. E embora esta sequência siga a mesma premissa (atravesse o país antes de seu rival sem danificar muito sua carga), a Sega aumentou significativamente o jogo adicionando um modo Carreira. Agora, seu objetivo é juntar grana para melhorar sua máquina e ganhar o coração das oito Rainhas da Rota 66 (é sério). Estamos esperançosos com este jogo, já que parece ser uma versão mais longa e complexa de um game incrivelmente curto, mas bem legal.





ELETROMIL

O melhor preço e a maior garantia!



SEGA



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)

Comparamos
e trocamos
Videogames!



Promoção de
aparelhos
semi-novos

Promoção cd's
originais PS2 a partir
de R\$ 59,50.



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

The Legend of Zelda: The Wind Waker

Produtora:	Nintendo
Desenvolvido:	Nintendo
Jogadores:	1 (2 no GBA)
Gênero:	Aventura
% Desenvolvida:	70%
Lançamento:	Março de 2003
Web Site:	www.zelda.com
A boa:	O novo padrão de gráficos e o novo estilo de jogo são maravilhosos.

A má: Algumas pessoas nunca vão jogar.

A péssima notícia: Tingle, o elfo gordo e barbudo, fazendo sua dançinha pélvica sensual é horrível.



Quando as pessoas vêm o jogo pela primeira vez", diz Shigeru Miyamoto, o criador da série, "os gráficos são a primeira coisa a ser comentada". Então, vamos tirar isso do caminho logo de cara: a maior parte da atenção dispensada a **The Wind Waker** no ano passado — na internet, nas lojas de games e na imprensa (sim, até na EGM) — estava focada na novidade, que é o visual estilo desenho animado. É verdade, o novo Link parece um elfo com um olhar feito para animação infantil. E isso importa? Miyamoto diz que não — pelo menos não do jeito que você deve estar pensando. "Assim que você começa a jogar, será sugado pela história e pelo estilo de jogo", diz ele. "Quanto

mais você joga, mais é pego pelo estilo dos gráficos e pelo que acaba esquecendo desse detalhe". O visual importa mesmo é durante a animação e, ironicamente, no realismo que o estilo cartoon-3D proporcional, "Zelda parece muito realístico, apesar do visual", diz Miyamoto. "Quando eu disse 'realístico', não quero negar o valor dos gráficos mais fotorealísticos, mas quanto mais realístico os gráficos ficam mais irreais se tornam coisas como arrebentar uma parede ou mesmo ficar ferido. Se não são expressos de maneira certa, esses elementos vão parecer fora de lugar. Desta vez, tentamos ter uma expressão muito realística. Queremos ter um jogo onde tudo nesse mundo parece estar em



MINIGAMES

Alguns dos joguinhos que nosso herói encontra em sua viagem:

BATALHA NAVAL



Bem, não é exatamente igual, mas este jogo se parece muito com o velho jogo de tabuleiro de Milton Bradley. Você tem 24 chances para encontrar três navios de tamanhos diferentes.

TREINO DE MIRA



Seu amigo peixe vai te dar dez flechas para que você o acerte quando ele der saltos para fora da água. Quando mais o acertar, mais dinheiro ganha.

CORRIDA DE BARCO



Veja quantas gemas rupee você consegue coletar ao saltar sobre baris com seu barco. Ah, e você só tem três minutos, então, seja o mais rápido que puder.

SALTO À DISTÂNCIA



Qual a distância que você consegue atingir depois de tomar umas e outras? Use os redemoinhos que levam pra frente e pra trás para ganhar impulsão extra enquanto voa através do curso determinado.



E O VENTO LEVOU

De onde diabos tiraram esse nome, *The Wind Waker* (algo como o despertador ou acordador dos ventos). Bom, veja alguns exemplos que podem esclarecer isso:



Mova uma folha mágica e gigante para fazer as outras folhas se moverem (e revelar itens secretos embaixo delas). Isso também afasta a fumaça venenosa que está no caminho, faz girar o motor dos elevadores entre outras coisas.



Usando um pequeno bastão, você pode jogar uma magia para mudar a direção que o vento sopra: é muito útil, já que você depende do seu barco à vela para viajar a todos os lugares.



Aumente seus saltos usando uma folha gigante como pára-quedas. Apenas fique atento ao seu medidor de magia (ele vai baixando conforme você flutua).

seu devido lugar. Achamos que quando você joga, nunca será possível ver Link fazer algo ou reagir de uma maneira que não seja realística". Depois de jogar a versão importada de *The Wind Waker* por uma semana sem parar, temos que concordar com Miyamoto com tudo isso. Apenas algumas horas jogando e qualquer reclamação sobre o estilo desenho animado vão por água abaixo e surge um mundo maravilhoso, cheio de brilho, com movimento fluido e Link interage perfeitamente com tudo ao seu redor. Quando Link se machuca, realmente parece que está com dor. Quando fica cansado, a expressão de exausto toma conta do seu rosto. Quando ele tenta ser sorrateiro, ganha um olhar e movimentos de um ladrão. E isso tudo não acontece só com ele – todos (amigos e inimigos) e até algumas coisas (fogo, fumaça, explosões, árvores) têm uma grande capacidade de interação.

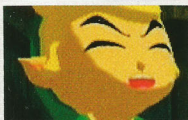
Mas chega de gráficos

Pareça com o que for, a verdade é que o estilo de jogo de *Zelda* é uma pedra sólida – *The Wind Waker* é definitivamente um jogo *Zelda*. Como a evolução de *Mario 64* para *Mario Sunshine*, *The Wind Waker* pega o sistema básico e os controles dos títulos *Zelda*, do N64 e os melhora, adiciona elementos e os mistura um pouco. O resultado é um game que parecerá familiar, mas ao mesmo tempo novo para os fãs da série. Entre nas masmorras: como em todo jogo de *Zelda*, você vai explorar uma série de cavernas em *The Wind Waker*. Ainda vai encontrar itens importantes (bumerangue, arco e flecha, etc.) em cada fase, achar chaves para destravar portas, resolver puzzles e enfrentar chefes. Mas algumas novas habilidades vão surgir além de todos esses aspectos tradicionais.

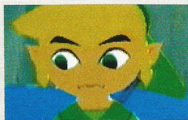
OS OLHOS DIZEM TUDO

OK, então o novo estilo de gráficos de *Zelda* é o que dá um visual diferente e ótimas animações. Mas por que os gigantes, dilatados e exagerados olhos “Queríamos mostrar as expressões de Link”, diz o diretor Eiji Aonuma,” então, os olhos se tornaram muito importantes. Gradualmente, enquanto programávamos os olhos para se moverem,

começamos a procurar diferentes de que maneiras diferentes poderíamos usá-los. E se tornou um processo natural para fazer com que Link parecesse mais vivo e também fazer o jogador sentir que Link está atento ao que o cerca”. Aqui estão alguns exemplos do jeito que os olhos do nosso herói funcionam no jogo:



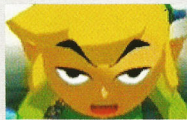
Não, Link não está fazendo força no banheiro! Isso acontece quando ele se fere.



Link vai te dar pistas olhando para os inimigos ou para objetos úteis que estão próximos.



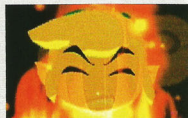
Até mesmo furacões não são capazes de impedir Link de... em, qualquer coisa que ele esteja atrás.



Quando fica fraco, Link começa a respirar pesadamente.



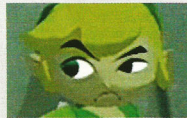
Link tem uma família desta vez e não está muito feliz em deixá-la pra trás.



Alguns inimigos lançam bolas de fogo que irão transformar nosso herói numa salsicha frita.



Link olha num espelho e vê seu novo visual de desenho animado pela primeira vez.



Às vezes, ser sorrateiro é o único jeito de atingir seu objetivo.



Selecione até cinco objetos com seu bumerangue e mande bala para ativar botões, pegar itens e detonar vários inimigos de uma vez

É como Miyamoto diz: "Zelda sempre foi pelo caminho de fazer o jogador pensar sobre como passar por um determinado desafio, sobre como resolver um puzzle para chegar até a próxima sala. Nos esforçamos para tentar melhorar isso". Por exemplo, agora que você pode pegar e usar ou jogar as armas dos inimigos, é possível por uma porta abaixo com uma enorme espada de um adversário. Ou passar despercebido por guardas se escondendo num barril. Ou usar uma folha gigante para se mover atrás de plataformas. Ou assumir o controle de outro personagem para ajudar a mover dois interruptores de uma única vez. E isso é apenas um gostinho do que o jogo tem para oferecer. Muitas surpresas estão reservadas até mesmo para o fã de *Zelda* mais hardcore — dê uma olhada atenta a esse preview para ter mais exemplos. Tornar possível as novas habilidades é algo que levou tempo. "Tenho trabalhado nos controles de *Zelda* desde *Ocarina of Time* (N64)", diz o diretor Eiji Aonuma. Real-

TINGLE É UMA DAS ESTRELAS DE ZELDA



tenham (lembra-se do sujeito com o balão que vendia mapas para você em *Zelda: Majora's Mask*? Então, é ele).

Acredite se quiser: *The Wind Waker* é um game para dois jogadores. Bem, desde que você tenha um Game Boy Advance e um cabo para se conectar ao GameCube. Quando os dois consoles estão ligados, um jogador continua a disputa na TV enquanto o outro ajuda no GBA controlando o Tingle, o elfo esquisito.



O que Link vê no GameCube...



...e o que Tingle vê no GBA.

Com essa visão de cima que permite ver tudo o que acontece no jogo, Tingle age mais ou menos como um anjo da guarda de Link. Ele ajuda de várias maneiras (lembre que isso sempre custa dinheiro), veja algumas:



- Ele diz a direção que o vento está soprando ou a hora exata do jogo.
- Ele encontra caixas com tesouros (incluindo os que são invisíveis a olho nu) nas masmorras ou no oceano.
- Ataca inimigos ou destrói pedras com bombas.
- Cura Link e também o tira de um lugar e põe em outro.
- Dá pistas a Link sobre como derrotar inimigos ou passar por puzzles.

mente gostamos do sistema de *Ocarina* e achamos que poderíamos fazer uso de um ajuste parecido, mas ainda melhor. Desta vez, tínhamos o novo controle (do GameCube), então, tentamos adicionar elementos que tor-

nassem mais fácil controlar Link, e também maneiras de ajudar com o jogo em si". O grande botão A cuida de suas ações primárias: conversar com pessoas, pular sobre blocos, rastejar para entrar em buracos etc. O botão B

PASSE COM UMA PEQUENA AJUDA DE...

Tingle não é a única ajuda que você encontra em *Zelda*. Em certos pontos, Link pode mudar de controle com outro personagem.



Este idolo segue você como um cachorrinho. Assuma o controle dele com uma magia e faça com que ele e Link ativem juntos os interruptores.



Esta amistosinha passarinha pode carregar Link para lugares em que ele não poderia ir, como o topo desta coluna, onde um interruptor o aguarda.



A passarinha também carrega um harpa dourada que você pode usar para refletir a luz do sol em inimigos que sejam sensíveis à luz, em interruptores ou em caixas invisíveis.

AVENTURAS EM ALTO-MAR

Como *Wind Waker* se passa num conjunto de pequenas ilhas, você passa um tempão velejando em mar aberto. O que há para fazer nesse marzão, você pergunta. Eis alguns exemplos:

CAÇA AO TESOURO



Use seus mapas e o gancho para procurar tesouros perdidos no fundo do mar. Você pode achar rupees ou até um item para aumentar ao máximo sua saúde.

OLHO VIVO



Jogue as bolas de canhão nas patrulhas inimigas e nas torres de guarda. Fique também com um olho aberto em tubarões, em Octoroks que jogam pedras e outras ameaças.

MAPA AQUÁTICO



Encontre um peixe, jogue comida para ele e ele levará você até uma seção do seu mapa. Dê uma volta e ele vai te dar uma pista de para onde você deve ir.

ativa sua espada. X, Y, e Z podem ser ajustados para qualquer item no seu inventário, muito parecido com a função que os botões C tinham nos velhos jogos de N64. Neles você pode configurar seu bumerangue, arco, gancho ou o que quiser, quando quiser. A trava para o sistema de combate que *Zelda* tornou famoso, retorna no gatilho L e o C-stick agora controla a câmera e a torna muito mais fácil

de manipular (a câmera funciona como a de *Mario Sunshine*: pra cima é zoom, para trás é afastar, esquerda ou direita move a câmera para esses lados, ou dá também para ativar um modo em primeira pessoa). O D-Pad mostra seus mapas, o que é essencial para mostrar o caminho nas masmorras e nos oceanos, que são grande parte em *Waker*. Então, é certo dizer que, esteja você de qual-

quer lado na questão dos gráficos, a mistura de qualidades novas e conhecidas encontradas em todos os jogos anteriores de *Zelda*, estão presentes em *The Wind Waker*. E para aqueles que ainda insistem em dizer que ficam com vergonha de jogar um game que parece desenhos, temos que dizer que talvez seja a hora de crescerem.

— Mark Macdonald

AMERICANOS GANHAM TRÊS JOGOS, PELO PREÇO DE UM!

N64



GameCube



As únicas diferenças entre o relançamento de *Ocarina* e a antiga versão do Nintendo 64 são texturas mais claras e gráficos mais detalhados

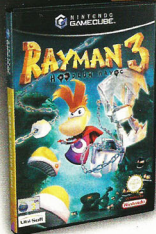
Está impaciente para colocar suas mãos em *Wind Waker*? A Nintendo entende sua dor. Para fazer essa espera menos dolorosa, a Nintendo americana colocou nas lojas dos EUA uma oferta especial para quem reservou sua cópia de *WW* antes do lançamento. Esses afortunados jogadores receberão junto com seu *Wind Waker* um outro CD grátis, com

o primeiro *Zelda* para o N64 e uma versão especial de *Ocarina of Time* chamada *Master Quest*. *Master Quest* foi originalmente criado (mas nunca lançado) para o 64DD, um disk drive só para o mercado japonês que acabou não vendendo nada, mais ou menos como estava acontecendo com o Xbox por lá antes de *Dead or Alive Xtreme Volleyball*.

RAYMAN 3



GANHE essa camiseta exclusiva na compra do Rayman 3 Game Cube!



www.raymanzone.com

disponível a partir de março



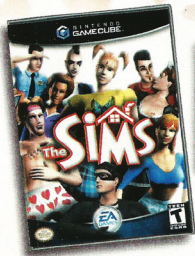
Você encontra estes jogos nas lojas: Americanas.com, Fnac, Lojas Americanas, Shoptime.com, Submarino.com, A17 Informática, Multi Mix, Net Box - RJ, Premier Video (Morumbi/Sumaré), Pro-Games Barra, Pro-Games Tijuca, Shop Dan, Sil Games, Star Computer



Ganhe esta camiseta exclusiva na compra do
The Sims para
NINTENDO GAMECUBE™



disponível
a partir de abril



www.thesims.com



Challenge Everything™



© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, The Sims, EA GAMES, the EA GAMES logo, Maxis and the Maxis logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 NINTENDO. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ and Maxis™ are Electronic Arts™ brands

Blanc Brinquedos, Brinquedos Laura, Bubsy Game - R.J, Extreme Games (R.J), Galaxia Shop (CE), Game Bit - Mogi, Rio Sul, Star Computer Tijuca, Taycom Eletrônicos, Union Eletronicos, Uz Games, WWW Softwares & Games e outros...



PREVIEWS

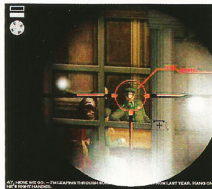


Hitman 2

Eidos • Março de 2003 •

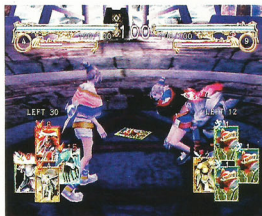
Também para: PS2, Xbox –

Prepare suas luvas de couro preto – isso pode complicar. A mistura da espionagem de Metal Gear Solid e da ação de Max Payne resultou em Hitman 2, bastante elogiado em suas versões para PS2 e Xbox, deve satisfazer quem está reclamando da falta de games “adultos” no GC. Como um assassino aposentado forçado a voltar à ativa, você usa tudo – de uma simples corda de piano aos mais avançados rifles sniper – para completar seu serviço. É como o filme “O Profissional”, mas sem a Natalie Portman.



Lost Kingdoms II

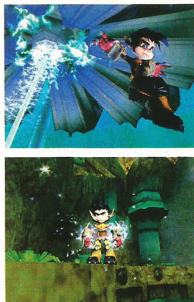
Activision • Final de 2003 – Duzentos anos depois dos eventos do primeiro Lost Kingdoms, uma força misteriosa ameaça destruir o reino de Argwyl. A heroína Tara, que foi abandonada na infância e criada por ladrões, é a única esperança de salvação neste RPG. Tara usa, lutando, mais de 200 cartas mágicas (sendo mais de cem novas), que evocam dragões, cães, monstros mecânicos e outros aliados sem medo. Escolha que jornadas seguir, que cartas possuir e qual de suas criaturas evoluir. Você pode salvar o reino de Argwyl e recolher uma bela recompensa se jogar as cartas certas.



Vexx

Acclaim • Fevereiro de 2003 •

Também para: PS2, Xbox – Quando o feiticeiro Dark Yabu escraviza o povo de Vexx e mata seu avô, nosso herói fica compulsiivamente louco da vida, e parte para o resgate. Pode não ser o mais original enredo em um game de ação, mas Vexx tem duas coisas que valem a pena: primeiro, os gigantesco níveis interativos, que são recheados de minigames e áreas secretas, dando uma sensação épica ao jogo. E depois, os braceletes de Vexx proporcionam uma variedade enorme de movimentos, como ataques ao melhor estilo Wolverine, socos, ganchos e ataques de energia no ar.



Tao Feng: Fist of the Lotus

Produtora:	Microsoft
Desenvolvido:	Studio Gigante
Jogadores:	1-2
Gênero:	Luta
% desenvolvida:	85%
Lançamento:	Março de 2003
Web Site:	www.xbox.com
A boa:	Os poderes de Chi adicionam novos elementos à estratégia.
A má:	Outra demo técnica da Microsoft? Espero que não.
É a próxima notícia:	Veias saltando, sangue jorrando, nojeira total.



ATAQUE AS JUNTAS

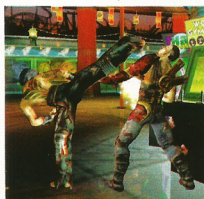


Há mais estratégia em *Tao Feng* do que você pensa. Claro, você pode enfrentar seus oponentes do jeito convencional, mas isso não vai funcionar como uma vantagem. O lance é se concentrar num membro específico do adversário. Você verá que ele começará a se machucar, eventualmente, até quebrar. E se você está levando uma surra daquelas, fique esperto. Concentre a energia Chi necessária e use-a para curar a parte machucada. Isso vai significar que você não poderá usar a energia para outras coisas como ataques especiais ou movimentos de finishing.

Os mocinhos sempre usam branco, têm os dentes brilhantes e salvam o universo da destruição certa. Os vilões usam preto, são ralvosos e querem dominar o mundo. Pelo menos, essa é a norma básica. Mas *Tao Feng* não é tão certinho desse jeito. Os guerreiros Pale Lotus, supostamente bons, são capazes de arrancar seu fígado fora, assim como o vilão Black Mantis, além de acabar a luta com seus movimentos de finishing. Espere! Alguém disse movimentos de finishing? Isso mesmo. *Tao Feng* é muito parecido com *Mortal Kombat* nesse aspecto, afinal, seu designer é ninguém menos que John Tobias, co-criador do Arcade conhecido por seus fatalities. *Tao Feng* é um game tão sangrento quanto *MK*, mas Tobias insiste que não é nada muito exagerado. Para começar, a história e os personagens são muito mais profundos que na maioria dos jogos de luta. "A história mostra duas facções que migraram para a Nova China, que é uma versão alternativa da costa oeste americana", diz Tobias. "O nome dos personagens são influenciados pelos contos da antiga mitologia chinesa: Fiery Phoenix, Fierce Tiger, Zhao Yen...". Tobias estudou os antigos mitos chineses, desenvolvendo seus personagens de uma maneira única com habilidades inspiradas em Buda. "Fiery Phoenix cria energia de fogo e Jade Dragon invoca um dragão", explica Tobias.

Outros personagens fazem coisas que são consistentes com seu visual e sentimentos. Exile é um ser bruto, então, o seu Chi causa terremotos. Master Sage cria bolas de energia através de seu Tai Chi e Wulong Goth apenas faz coisas horríveis". *Tao Feng* tem ambientes interativos e o visual adiciona novidades ao estilo clássico de luta do *Mortal Kombat*. Você pode arremessar os oponentes através de painéis de vidro, fazer pulos na parede, entre outras coisas. E dependendo do golpe que der, você causará alguns danos que farão o sangue jorrar. Pelo jeito, Tobias deve ter sentido falta da controvérsia que existia sobre a violência de *Mortal Kombat*. Outros efeitos gráficos mostram as incríveis capacidades do Xbox. As roupas gradualmente vão ficando empapadas de sangue e se rasgam; as veias ficam saltadas nos braços e músculos dos personagens. "Se há alguma coisa ainda a ser feita no Xbox em termos de capacidade, a gente vai conseguir extrair isso dele", diz Tobias. "É esse tipo de detalhe que faz de *Tao Feng* um jogo com um belíssimo visual". *Tao Feng* pode ser a alternativa perfeita para os jogadores de Xbox que não estavam felizes com o recente *Kkoto Hojin*. E com toda a sangraria exagerada, poderes Chi e uma história taoísta, o game acaba sendo muito mais do que um simples *Mortal Kombat*.

— John Brandon





PREVIEWS

Midtown Madness 3

Produtora:	Microsoft
Desenvolvido por:	Digital Illusions
Jogadores:	1-4 (2-8 Online)
Gênero:	Corrida
% Desenvolvida:	80%
Lançamento:	Início de 2003
Sítio:	www.xbox.com
Também para:	PC
A lida:	Midtown Madness é aquilo que o mundo precisa: jogos de corrida Online.
A má:	O tempo que a Digital Illusions gasta em outros games pode atrasar a versão de Battlefield 1942 para Xbox!
E a péssima notícia:	Não é tão bonito quanto Wreckless (da Activision) ou Midnight Club II (da Rockstar).



POR QUE PARIS?



Quando pensamos sobre as grandes cidades que gostaríamos de ver em um game de corrida, Paris não é uma que vem imediatamente à cabeça (a Microsoft não gosta de Nova York? Nem de Los Angeles?). Mas ela é uma das áreas incluídas em *Midtown Madness 3*. Aparentemente, as vendas dos games anteriores da série foram maiores na França do que em qualquer outro país fora dos EUA, o que fez de Paris uma jogada óbvia para esta sequência.

San Francisco Rush. *Midnight Club*. *Project Gotham Racing*. Já jogamos games de corrida que se passavam em recriações realistas de cidades famosas. Mas *Midtown Madness 3* tem algo que nenhum desses outros tinha: você pode jogar Online usando o Xbox Live. Voltaremos a esse ponto logo mais. Lição de história: a série para PC *Midtown Madness* (da Microsoft), ficou famosa por suas cidades meticulosamente detalhadas que mostravam tudo, desde os maiores pontos turísticos até os becos da cidade. O primeiro *MM* oferecia uma Chicago extremamente autêntica para os jogadores explorarem e correrem com seus carros, enquanto que o segundo game da série se passava em Londres e San Francisco. *Midtown Madness 3*, exclusividade nos consoles para o Xbox, se passa em Washington e Paris, e tem uma nova opção para um jogador que seu irmão do PC não tem: um modo Career no estilo *Driver*. Nele, você é um agente secreto que aceita empregos como motorista de limusine, piloto acrobático, detetive particular e motorista de táxi para poder capturar criminosos. Algumas missões exigem que você persiga oponentes ou fuja de perseguidores, enquanto outras se concentram em você fazendo entregas, ou impedindo que seu carro se danifique muito. Nos outros modos para um jogador, você corre contra o relógio, compete com outros pilotos, ou passa o tempo explorando a cidade (se a polícia estiver presente, é melhor você

obedecer aos semáforos).

Midtown Madness 3 terá mais de trinta carros diferentes, a maioria de verdade, como o Corvette Z06, a BMW Mini Cooper e um lindo Mustang 67. Você competirá em corridas contra carros de classes similares, portanto, se escolher um caminhão, estará correndo contra um ônibus ou caminhão de lixo, não contra uma Lotus ou Viper.

Mas o aspecto que mais nos interessa em *Midtown Madness* são as capacidades Online do jogo. Usando o Xbox Live, você jogará com até sete outros corredores (em equipes ou sozinho) em modos como Hunter, em que você persegue vários oponentes ou é perseguido por eles; Stayaway, em que você é a presa o tempo todo; e Capture the Gold, você tem que pegar a grana e levá-la de volta à sua base. Se você não tem Xbox Live, sempre é possível conectar quatro consoles e fingir que é a mesma coisa, mas aí você perderia os carros e corridas de que poderia fazer download no futuro.

Midtown Madness 3 é apenas um dos muitos games de corrida Online planejados para o Xbox Live (*Midnight Club II* e *Project Gotham 2* serão outros). Como ele está inaugurando a pista de corridas Online, temos certeza de que haverá alguns arranhões no pacote quando o game for lançado. Mas estamos loucos para testar assim mesmo. 🐘

— Joe Fielder



A espada é seu guia.
A solidão, sua companheira.



Vagabond



Nas bancas.

Peça os números anteriores ao seu jornaleiro.

Visite também o site www.heroi.com.br



PREVIEWS

Final Fantasy Origins

Produtora:	Square EA
Desenvolvido por:	Squaresoft
Jogadores:	1
Gênero:	RPG
% Desenvolvida:	75%
Lançamento:	Segundo semestre de 2003
Site:	www.playonline.com
A nota:	Final Fantasy II em inglês... finalmente!
A má:	Os gráficos só foram melhorados até ter qualidade 16-bit.
E a pior notícia:	Teremos que ficar caçando este jogo, nas prateleiras de games para PSOne, no meio de títulos como <i>Em Busca do Vale Encantado</i> e <i>Barbie</i> .



Algumas animações - daquelas ao estilo Square - foram adicionadas ao game



Para muitos fãs de RPG, *Final Fantasy VII* para o PSOne representa a porta de entrada para esta série lendária mas, como o nome entrega, seis jogos anteriores já haviam pavimentado o caminho durante anos, muito antes de Cloud ter pensamentos impuros sobre Tifa na roda-gigante. Por sorte, os retardatários podem se atualizar - a Square fez um ótimo trabalho ao recuperar os Final Fantasy clássicos para Super Nintendo em *Final Fantasy Anthology* (agrupando *FFV* e *FFVI*) e *Final Fantasy Chronicles* (que incluía *FFIV* para PSOne. Agora, **Origins** escava jóias ancestrais em 8-bit, com *Final Fantasy* e *Final Fantasy II*. Jogadores mais velhos podem desenterrar memórias profundas e carinhosas do primeiro título, lançado para o NES em 1990, mas como *FFII* nunca chegou aos EUA, até os fãs superardorosos do Fantasy têm motivos para ficar alegres. (Na verdade, agora toda a série *Final Fantasy* está disponível em inglês,

com exceção de *FF III*, que não parece que receberá um remake para PSOne tão cedo).

O trabalho da Square não foi simplesmente enfiar dois jogos obrigatórios e antigos em um CD de PSOne. As melhorias feitas no clássico começam no visual, completamente retrabalhado. Não estamos falando do estilo de *FFVII*, mas de um visual que não fica nem um pouco atrás dos jogos para Super NES. Além disso, a Square introduz cada um dos títulos com uma bela animação que explica um pouco da história do jogo. A trilha sonora, totalmente remixada, oferece versões magistralmente orquestradas de faixas antigas e algumas novas. E como se já não bastasse, os fãs mais ávidos irão adorar a inclusão de uma galeria de arte especial, cheia de imagens feitas por Yoshitaka Amano, o artista por trás de *Final Fantasy*. Da mesma maneira que as mudanças superficiais atualizam o visual e o som, alguns novos movi-

ANTES E DEPOIS

BLACK MAGE



Os personagens Black Mage de *FFI* obviamente inspiraram para a adorável e manhosa, Vivi, de *FFIX*.

AIRSHIP



Os primeiros *FF* traziam airships bem tradicionais, mas olha só o que o espera em *FFX-2*.

FEITIÇOS



Os feitiços antigos são simples, ao passo que a magia moderna de *FF* é absolutamente enlouquecedora.

GOSTOSONA



Maria, de *FFII*, foi a primeira na categoria. Mas comparada a Rikku, de *FFX-2*, ela é delicadinha e arrumadinha demais.



A BRINCADEIRA DOS NOMES

Tudo bem, então *Final Fantasy II* já saiu nos Estados Unidos... mais ou menos. O game de que você se lembra (para Super NES), na verdade era a versão em inglês para o *Final Fantasy IV* japonês. Os nomes ficaram confusos por aqui porque nem todos os jogos da série *Final Fantasy* cruzaram o Pacífico. Sacou?



ANTIGAS NOVIDADES

Os dois primeiros *Final Fantasy* traziam alguns conceitos de jogo inovadores que, ao mesmo tempo em que pareciam legais na época, foram descartados em produtos posteriores. Conheça aqui algumas dessas ideias criativas em RPG que não sobreviveram à prova do tempo.



FINAL FANTASY I: EQUIPE AO GOSTO DO FREGUÊS

Ao contrário de ir juntando um grupo de personagens à medida em que progride, você já começa com quatro caras, dando nome e categoria a cada um (guerreiro, ladrão, monge, black mage, red mage ou white mage). Isso permite formar seu grupo da maneira que preferir – monte uma equipe equilibrada para um jogo comum, ou enlouqueça e junte uma turma fraca (de quatro black mages, por exemplo) se quiser abusar da sorte. Além disso, na metade do jogo, seus personagens são promovidos, o que faz com que sua aparência se transforme.



FINAL FANTASY II: ADEUS AOS PONTOS DE EXPERIÊNCIA

No lugar dos pontos de experiência tradicionais, *Final Fantasy II* premia seus personagens com atributos baseados nas ações de cada um deles. Assim, quando se machucam muito, ganham mais HP; mais força, se atacam sem parar; mais MP, se jogam uma tonelada de felicitos e assim por diante. No original, era uma boa tática apenas ficar parado em um mesmo lugar e atacar os membros do seu grupo para se fortalecer. No PSOne, o jogo é equilibrado a ponto de você não precisar mais recorrer a tamanha bobagem.

mentos fundamentais facilitam a jogabilidade. De cara, o mais importante: agora dá para correr através de cidades e masmorras. Antes, sua velocidade ficava sempre encaalhada na primeira marcha, mas agora você pode desembestar pelas estradas. Além disso, a Square incluiu o modo Fácil (Easy) em *FFI*, de maneira que os jogadores que não estão a fim de encarar a enorme dificuldade do original também possam se divertir. *Final Fantasy II* não recebeu tratamento, mas seu inovador (e meio bichado) sistema de pontos foi um pouco modificado (veja o box acima).

Final Fantasy I

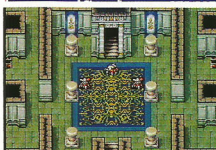
FFI orgulha-se de ser o vovozinho da série, mas, comparado a modernos RPGs, é meio esquisito. Na verdade, não há nenhum personagem realmente controlável, apenas heróis anônimos que você cria. Isso permite compor sua equipe de acordo com sua

gosto pessoal, mas também significa que esses caras não falam, não interagem, nem adicionam nada ao jogo. O enredo também é bem básico – um demônio maligno está destruindo aleatoriamente tudo o que vê pela frente e sua missão é fazer com que ele pare. Mas, ei, lembre-se de que personagens dinâmicos e enredos emocionantes não eram tão comuns há quinze anos. Mesmo assim, ainda há airships para voar, amplas masmorras a explorar e batalhas nada óbvias para lutar.

Final Fantasy II

Dá para notar melhorias significativas em *FFII* quando comparado com seu predecessor. Desta vez, o enredo é muito mais envolvente. Além disso, você controla um grupo determinado de personagens: três órfãos (Rionel, Guy e Maria) que tentam salvar um amigo das garras de um império do mal. Pelo caminho, vários outros integrantes do time entram saem, alternando-se na quarta vaga, fazendo com que o jogo fique consideravelmente variado. Você também vai perceber que os gráficos de *FFII* são mais complexos, as masmorras são maiores e há mais modos de se locomover (incluindo a primeira aparição de Chocobos). Como já foi mencionado, o sistema de upgrades é meio absurdo mas, de maneira geral, é um RPG honesto que claramente demonstra como a série evoluiu através dos anos. Tanto os fãs novos como os antigos devem experimentar *Origins*, para conhecer as origens da série (gostou do trocadilho?). É bem provável que este título não roube o lugar que RPGs modernos têm em seu coração, mas será uma maneira divertida e nostálgica de preencher o vazio de RPGs até que Yuna e Rikku voltem a desfilarem em *FFX-2*, prometido para o fim do ano. 🐉

– Shane Bettenhausen





PREVIEWS

Delta Force: Black Hawk Down

Produtora:	NovaLogic
Desenvolvido por:	NovaLogic
Jogadores:	1-16
Gênero:	Ação
% Desenvolvida:	90%
Lançamento:	Março de 2003
Site:	www.novalogic.com/games/DFBHD

A boa: A série Delta Force nunca teve um nível tão grande de realismo.

A má: O nome do jogo pode levar a crer que é baseado no filme "Falcão Negro em Perigo".

É a péssima notícia: O jogo NÃO é baseado no filme "Falcão Negro em Perigo".



Em 1993, os Estados Unidos enviaram militares para a guerra que acontecia na Somália. Durante dez meses, o exército americano sofreu nas mãos de guerrilheiros, principalmente em uma missão que ficou conhecida como "A Batalha do Mar Negro". Pouco mais de uma centena de fuzileiros americanos e membros da força especial Delta Force foram enviados para a cidade de Mogadishu, com a missão de capturar um militar somaliano. O que seguiu foi um banho de sangue em ambos os lados, com muitos soldados americanos mortos e um verdadeiro massacre de civis somalianos, usados pelos rebeldes locais como escudos humanos na batalha. O episódio inspirou um livro e depois um filme ("Falcão Negro em Perigo", dirigido por Ridley Scott). Agora chegou a vez dos games.

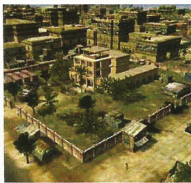
Se você assistiu a "Falcão Negro em Perigo", não espere uma repetição do filme. Apesar de serem baseados nos mesmos acontecimentos, as duas produções não estão ligadas e seguem roteiros diferentes. Pelo menos isso dos livros de Ewan McGregor.

No game, você assume o papel do comando Delta Force, um esquadrão de elite do exército americano, e deve encarar missões semelhantes às quais os verdadeiros Delta Force enfrentaram na Somália. São várias missões, cada uma delas com múltiplos obje-

tivos que o forçarão a usar toda uma gama de armamentos e veículos. Tudo muito realista: desde as armas, até os gigantescos helicópteros Black Hawk (que têm capacidade para transportar 110 soldados), cada detalhe foi fielmente reproduzido. Até as táticas de combate que você executa no jogo foram desenhadas por ex-militares de esquadrões de elite.

O realismo já mencionado ganha força graças ao engine do game. É impressionante a quantidade de pessoas se movimentando na tela ao mesmo tempo, passando a impressão de uma batalha daquelas. Os cenários também estão caprichados, e a NovaLogic não economizou nos prédios e texturas. Juntando elementos de *Battlefield 1942*, *Commander* 4 e *Medal of Honor*, **Delta Force: Black Hawk Down** exige que você tome muito cuidado com seus movimentos, principalmente em missões de espionagem e infiltração. Pena que você não pode assumir o comando de nenhum dos veículos. É possível andar "de carona" em jipes e nos Black Hawks, mas nada de poder dirigir para onde quiser. Isso pode ser um problema para conquistar o público em partidas Multiplayer, mas não tira o brilho do game, certamente o próximo grande lançamento em jogos de guerra. 

— Renato Villegas



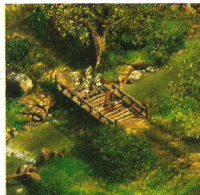
Worms 3

Wannadoo • Março de 2003 – Um dos jogos mais viciantes da história dos PCs está preparando sua volta, e dessa vez, em toda a glória 3D. Pela primeira vez, a série Worms deixa de lado seus gráficos planos para se aventurar em ambientes tridimensionais, totalmente destrutíveis. Isso, logo de cara, significa uma mudança completa na jogabilidade que antes apenas se resumia a uma equação simples de força x altura. Mal podemos esperar para ver como o Team 17 vai solucionar isso, como as antigas armas se aplicarão às batalhas (como ficarão por exemplo os ataques subterrâneos e pelo ar?) e que novos armamentos eles estão preparando para o 3D.



Robin Hood: A Lenda de Sherwood

Team 17 • Sem previsão de data – Prepare-se para assumir o papel de um dos mais antigos heróis de todos os tempos, o que rouba dos ricos para dar aos pobres: Robin Hood. O enredo retrata a clássica lenda de Robin. No século 12, o rei Ricardo Coração de Leão deixa a Inglaterra para lutar nas Cruzadas, e os nobres que ficaram para trás assumem o comando de suas cidades com tirania e terror. Em Nottingham, Robin de Locksley retorna de sua batalha ao lado do rei, mas encontra seu pai morto e as terras de sua família sob o domínio do xerife da cidade. Em busca de justiça, Robin junta um grupo de valentes cidadãos e, tendo como base a floresta de Sherwood, atacam a nobreza para dar comida ao povo oprimido.



CLASSIFICADOS - PRECISA-SE

EXÍMIO ATIRADOR

Reformas recentes valorizam esta posição, tornando-a muito lucrativa. Extremamente perigoso. Somente os fortes serão considerados. Quando você nos encontrar, terá passado pelo primeiro teste. **Black Star**

JUNTE-SE AOS MELHORES DE CAMBRIDGE

OLHOS DE PÁSSARO DE LIBERTY

O problema de Cambridge é fazer do crime mais do que uma manquinha na estatística. Nós precisamos de alguém que conheça Michael Hunter e Laser Mark IV. Deve ser um piloto excepcional, só aceitamos os melhores. 1-2345-Arg

RED HESSIAN

Liberty Systems. Esta carreira promissora é exatamente o que você estava procurando! Agora é o que é necessário para começar a trabalhar agora mesmo! Com nosso sistema de treinamento com 12 passos, você estará pronto para começar.

HACKER EXPERIENTE

Para trabalhar no perigoso Estágio de Manutenção, a gente não aceita o mais leve desperdício. Procuramos somente uma pessoa capaz de partir no 100%. A staff, alguém que aguenta pressão e não tenha medo de pagar o que não deve. 1-2345-C244

SEJA SEU PRÓPRIO CHEFE!

Liberty Systems: Pittsburgh está cheio de motricistas radioativos. Pelo menos é o que a gente escutou. Nós estamos procurando alguém para contrabandear esse material pelo campo de sucatas. Esteja no lugar certo, na hora certa.

OFICIAL DA MARINHA DE LIBERTY

Nós procuramos homens e mulheres para desbaratar gangues de piratas e proteger as linhas de comércio. Se você tem um olho para a justiça, nós queremos você.

PROCURAM-SE PILOTOS EXCELENTE

LIBERTY NAVY

New Tokyo System. Conheça uma esquadilha de caças da pesada e liberte as favelas das piratas. É necessário ser um piloto sênior e um lutador habilidoso, que não pique sob pressão.

COVARDES NÃO PRECISAM SE INCOMODAR

Torne-se um caçador de primeira. New Berlin System. Uma força policial entrelaçada e setores com índices de crime cada vez maiores. Garantam este emprego um dia mais bem pago do sistema solar. É um trabalho extremamente perigoso. Suas habilidades devem ser excelentes.

OFICIAL DE POLÍCIA DE LIBERTY

Nashua: Justiça é o único caminho para o bem-estar comum. Se...

MERCADOR INDEPENDENTE

New Tokyo System. Tem muito que ganhar com uma coisa e você pode ser o cara que eles precisam. Tem muito dinheiro para se ganhar quando se cruzam linhas inimigas. Nós entraremos em contato com você.

HACKER DE LINHA

New London System. Nós oferecemos a você a chance de interromper o fluxo de carga, estourar carregamentos e pegar o que quiser. 1-456-K69

PRECISA-SE DE PESSOAS EMPREENDEDORAS

TOQUE-SE COM O COMERCÍO INDEPENDENTE

Descubra como! Trabalhe para você mesmo e ganhe muito dinheiro! Contrabandista, produtos farmacêuticos e outras mercadorias através de linhas inimigas é tudo o que suas pernas rogam. Se você estiver interessado, é possível dar início ao processo.



Microsoft
game studios

FREELANCER. UM UNIVERSO DE POSSIBILIDADES.

Universo, inscreva-se aqui. Conheça um mundo vasto, aberto e cheio de um número infinito de aventuras. Você é o freelancer Edison Trent, um topa-tudo intergaláctico. Sua missão: o que você quiser. Torne-se um contrabandista ou um cruel



assassino espacial, um herói naval ou um mercador. Atravesse um campo de asteróides pilotando uma incrível nave de ataque. A ação é interminável enquanto você passa por 48 sistemas estelares conhecidos. Ganância, moralidade, compaixão, raiva... qualquer coisa que mexa com você, o universo dinâmico responderá. Dê o primeiro passo. O universo está esperando.

FREELANCER™

Um universo de possibilidades

www.microsoft.com/brasil/games

empresas mencionadas aqui podem ser marcas das suas respectivas propriedades. O ícone de avaliações é uma marca registrada da Interactive Digital Software Association.

A INVASÃO DOS DECOTES

Por Renato Ullegas,
do EGM Brasil

O sexo sempre esteve presente nos games, de uma forma ou de outra. Mas estariam os games exagerando na dose?



Tudo começou com um rápido (e até certo ponto, inocente) vídeo durante a última E3. Foi uma apresentação discreta, mas causou um certo alvoroço. Afinal, é inegável que a série *Dead or Alive* sempre foi famosa não só pela sua boa jogabilidade e rapidez, mas também pelos atributos físicos de suas lutadoras. A Namco, ao anunciar um game de vôlei de praia estrelado por essas garotas, sabia que muita gente estaria mais interessado em ver curvas de biquíni do que qualquer outra coisa. Durante os meses seguintes, previews e imagens de *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball* (o tal jogo do vídeo) começaram a ser divulgadas, quase todas enaltecendo os fantásticos gráficos do game. Até pouquíssimo tempo antes de seu lançamento, ninguém fazia ideia de como era o tal vôlei, embora já soubesse de cabeça a cor do biquíni de cada uma das personagens. Fato semelhante aconteceu com *BMX XXX*, da Acclaim. O lançamento do jogo cercou-se de polêmicas e controvérsias, com anúncios negados por diversos veículos de mídia (que se recusaram a publicar as imagens "ofensivas" dos anúncios) e vídeos no site oficial mostrando garotas de top less andando de bicicleta. A pergunta que surgia era: mas afinal, como é o game? Jogos de *BMX* já não eram novidade, e alguns bons títulos haviam ajudado a popularizar o gênero. Como colocar garotas sem roupa no meio disso?



APELAÇÃO OU INOVAÇÃO?

Os exemplos acima servem para ilustrar uma discussão que ganhou força com a chegada de *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball*. Toda essa generosidade visual seria totalmente gratuita, ou estaria isso conectado de alguma forma ao jogo, completando a experiência de uma forma interessante?

DOAX se tornou um sucesso de vendas, principalmente no Japão. Comentários e pareceres sobre o jogo variam muito em todos os lugares, e até mesmo aqui na redação dividiu opiniões (confira nossa análise na página 79). O que mais se ouve a respeito do game é que ele seria apenas uma desculpa para exibir as garotas de *DOA* com roupas ainda menores do que as que usam normalmente. Um exercício de voyeurismo e nada mais. É preciso admitir que há verdades e exageros nisso tudo. Antes de mais nada, *DOAX* não pode ser considerado simplesmente um jogo de esporte, mas também não merece ser classificado como "desculpa" para mostrar as garotas de biquíni. O game é muito mais um simulador de relacionamentos, em que seus objetivos primários são conquistar a amizade das outras meninas da ilha e colecionar as centenas de itens disponíveis. O vôlei propriamente dito é simples e pouco desafiador, é apenas mais uma das atividades disponíveis na ilha, e também deve ser usado para se conseguir o objetivo final – o bom relacionamento com as outras garotas.

Aliás, isso é um dos motivos que levou o jogo a ser o título mais vendido de Xbox no Japão (aumentando, inclusive, as vendas do console por lá): games simuladores de namoro são uma verdadeira febre por lá, e *DOAX* acaba seguindo quase as mesmas premissas de jogos do gênero. *BMX XXX* serve para ilustrar praticamente o oposto. Os elementos

"adultos" do título não conseguem se justificar em meio a um game que já não é lá essas coisas. Em tempos de Tony Hawk e Dave Mirra, um jogo no estilo deveria caprichar nas manobras e controle das bikes. Além de não ser o que acontece, misturar garotas sem roupa e outras baixarias a tudo isso não apenas não consegue divertir, como levanta a dúvida de ser pura apelação.

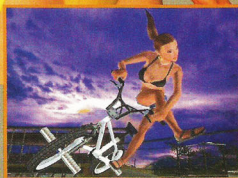
NÃO BASTAM BELAS CURVAS

O caso a ser discutido é a maneira como tais artifícios estão sendo usados ultimamente em games. Não há o menor problema em um jogo exibir seios siliconados – Lara Croft já vem fazendo isso faz tempo – e heroínas cheias de curvas estão presentes em todos os segmentos do entretenimento. O problema é quando tal artifício não mostra ter uma função importante ou até mesmo justificável dentro do game. A coisa fica até um pouco mais complicada quando os games parecem exagerar na dose, como se estivesse apenas se valendo de seu conteúdo pseudo-erótico para conseguir promoção e, por consequência, boas vendas.

Vejamos novamente nossos dois exemplos: enquanto *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball* bateu recordes de venda no Japão e conseguiu números bem interessantes também no Ocidente, *BMX XXX* fracassou miseravelmente nos três consoles em que foi lançado, e a Acclaim acabou arremando até encrascas mais sérias do que os anúncios proibidos (veja o box). Os motivos são óbvios: enquanto o primeiro é um belo game, o segundo é uma enorme porcaria. Enquanto *DOAX* usa o elemento feminino com sutileza, de uma forma bem interessante e que conquista o jogador,



Cenas de *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball* e *BMX XXX*: pouca roupa, muitas garotas, mas nem sempre um bom jogo no meio de tudo isso



BMX apela quase que para a baixaria, em uma tentativa fracassada de fazer rir ou talvez tentar chocar quem está jogando. Isso, aliado ao fato de que nem como game de esporte ele ser muito digno de elogios, não ajudou em nada na hora das vendas, e o jogo praticamente passou despercebido. Ele fez muito mais alvoroço antes de ser lançado do que depois de colocado nas lojas.

Já *DOAX* conseguiu exatamente o contrário. Embora muita gente critique a simplicidade do jogo, ele conseguiu mostrar que é possível misturar o elemento "garota com pouca roupa" a um bom game. Como já foi dito, os objetivos principais do jogo passam longe da praia. Mas se você não quer nem saber desse papo de amizade, e estiver interessado apenas em fazer sua escolhida usar aquele fio dental minúsculo, não tem problema: você até consegue realizar seu sonho, mas o game fará você trabalhar duro por ele. Não por acaso, as menores peças de roupa em *DOAX* são as mais difíceis de se conseguir (custam uma fortuna na lojinha da ilha), forçando o jogador que busca apenas isso a passar por todos aqueles passos de conquista de amizade, obtenção de dinheiro e trabalho no relacionamento. Ou seja: isso é usado como uma espécie de recompensa para quem conseguiu uma boa performance no jogo. Lembra-se de *Super Metroid*, onde

nos descabelávamos para tentar terminar o jogo em um tempo ridículo, apenas para termos uma imagem da protagonista Samus Aran sem a sua armadura? É quase a mesma coisa, mas com gráficos bem menos pixelados.

DAVE MIRRA PROCESSA A ACCLAIM



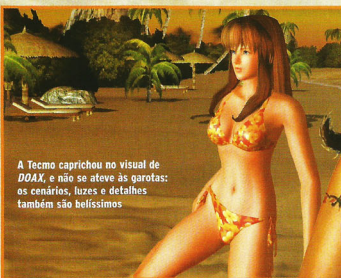
Como se não bastasse o atestado de porcaria que seu *BMX XXX* recebeu de quase todo mundo, a Acclaim pode sofrer ainda mais com seu jogo de esporte metido a safadinho. O campeão de *BMX*, Dave Mirra, está processando a empresa e pedindo uma grande bolada: 21 milhões de dólares, o equivalente a um terço do valor da companhia. Mirra é garoto propaganda da linha de esportes radicais da Acclaim, tendo, inclusive, estrelado jogos de *BMX* lançados pela empresa, estava inicialmente contratado para aparecer em *BMX XXX*, mas pediu para ter sua imagem removida quando descobriu mais detalhes sobre o conteúdo do título. O ciclista foi retirado do jogo, mas Mirra alega que a empresa usou seu nome e imagem na publicidade e em promoções do game, e quer ser indenizado. A Acclaim já afirmou que vai comprar a briga.

PARA ONDE VAMOS AGORA?

O fracasso de *BMX XXX* e o sucesso de *DOAX* certamente servirão para mostrar até onde se é possível ir nessa área. Como insistimos em dizer, os games cresceram, assim como quem os joga. Como em qualquer tipo de entretenimento, é possível conciliar material adulto com coisas mais infantis e inocentes, por assim dizer. Como estamos todos envelhecendo, é provável que o sexo seja um tema mais recorrente em games no futuro. E não há nada de mal nisso, desde que seja feito o controle necessário para que os consumidores que não devem ter acesso a esse material, realmente não o tenham. Por isso que os títulos sofrem uma classificação etária, bem semelhante ao que vemos nos cinemas e até mesmo na TV hoje em dia.

Outro ponto importante é que com jogos como *BMX* fracassando nas vendas, fica claro o que o fã de games está procurando: um bom jogo. Se ele traz garotas com pouca roupa ou qualquer outro elemento estrategicamente colocado para mexer com o nível hormonal do jogador, tudo bem, desde que ele continue sendo um bom jogo. Quando um título busca a apelação, geralmente a coisa acaba não prestando. Veja nossa lista dos "9 games mais safados da história", na edição #10, de janeiro de 2003. Havia algum jogo bom ali? Não.

Vamos aguardar o que o futuro nos reserva nesse sentido. Pode ser que quando menos esperarmos, possamos topa com um jogo realmente erótico em nossos consoles. Ou veremos que as lições que *BMX XXX* e *DOAX* mostraram foram aprendidas, e possamos ter o que realmente queremos: bons jogos. Tenham eles exagerado no silicone ou não. 🍌



A Tecmo caprichou no visual de *DOAX*, e não se atreve às garotas: os cenários, luzes e detalhes também são belíssimos



Até que enfim uma revista
que entende as garotas.

Chegou a revista

Smack!

A melhor amiga das meninas

A única revista que tem
tudo o que as garotas adoram:
testes, gente bacana, moda, compras, muita
diversão e ainda uma bruxa de verdade que
explica tudo sobre o mundo da magia.
smack é super fashion e cheia de novidades
para garotas descoladas.



Pesa ao seu jornaleiro.



CAPA

A EMOÇÃO DA CAÇADA

Roubar carros no calor de Miami. Participar de perseguições eletrizantes (e molhadas) a bordo de barcos. Estar no meio do fogo cruzado de um tiroteio em um bairro barra-pesada. Não, não se trata de um cover de Grand Theft Auto: Vice City. Chegou a hora de sua aula de direção em **Driver 3**, o jogo em alta velocidade que está cantando pneu no Playstation 2, Xbox, GameCube e PC

Por Nick Walkland, da EGM EUA

Martin Edmonson, diretor criativo e de administração da desenvolvedora inglesa Reflections, enfrenta o inevitável. E não estamos falando de forças maiores como a morte, os impostos ou mais uma edição do "Big Brother". Apenas fizemos a pergunta que ele já sabia que estava por vir: "Espera aí! **Driver 3** se passa em Miami? Mas é exatamente o lugar que a Rockstar North escolheu para *GTA: Vice City*, não é?" A resposta de Edmonson é crua: "Miami faz parte dos planos de *Driver 3* há mais de dois anos. Além disso, estamos criando um modelo realista da cidade, baseado em fotos. (*Vice City* é uma versão fictícia e reduzida da cidade). E, depois, claro, a primeira fase do game original era ambientado em Miami. De certa forma, eles é que nos copiaram". Para falar a verdade, não é justo fazer comparações entre este jogo e a série de maior sucesso no quesito roubo de carros, o *Driver* original, um campeão de vendas para PSOne, estabeleceu os parâmetros para jogos de carros em cenários urbanos e possibilidade de ir a qualquer lugar em 3D. E *Driver 2* – a sequência lerdá, rígida e linear demais, também para PSOne – permitia sair do carro, caminhar pela cidade e roubar outros veículos.

Com *Driver 3*, prometido para todos os sistemas no segundo semestre, a Reflections quer trazer de volta aquela sensação que fez a gente pular na cadeira, como a proporcionada pelas caçadas automobilísticas nos filmes de Hollywood, e que transformou o primeiro jogo em um sucesso esmagador, além de adicionar um monte de atributos novos à série. Finalmente,

GTA é totalmente cartunesco", diz. "Nós queremos proporcionar uma experiência fotográfica".

Dentro e fora da cidade

Já dá para notar o visual desde que você começa a avançar pelas três cidades do jogo: Miami, nos EUA, Nice, na França, e Istambul, na Turquia. Acredite se quiser: Miami é a menor de todas,

"Queremos um visual real, fotográfico."

— Martin Edmonson, diretor criativo da Reflections

você terá armas e missões de verdade para cumprir fora do carro, com toda as emoções causadas por tiroteios, invasões de casas e roubos de veículos que você quiser. Ah, e se você vir um barco bacana, suba a bordo e leve-o para um passeio. Em caso de problemas, saque sua metralhadora, persiga os bandidos em ambientes internos e crie o pesadelo de um pintor de paredes. Claro, tudo isso é o tipo de coisa que dá para fazer em *Vice City*, mas, mais uma vez, Edmonson está pronto para dar um basta a qualquer tipo de comparação. "A aparência de

com suas sombras pastel, seu terreno plano, sua disposição de ruas retas e becos, essenciais à ação (tudo dá uma estranha sensação de déjà-vu). Daí, suas relações sujas no submundo fazem com que você vá até a cidade francesa de Nice, bem maior e com relevo mais acidentado. Até você, finalmente, chegar à maior cidade do jogo, Istambul. Os céticos podem reclamar que *Driver 3* tem uma cidade a menos do que os dois últimos jogos, mas "as cidades agora são muito maiores", explica Edmonson.



Além disso, passando do PSOne para o PS2, a quantidade de detalhes que podemos agregar é astronômica. Existem mais de 31 mil construções – cada uma delas posicionada à mão, usando nossa ferramenta de posicionamento de cidades – portanto, não há a impressão de paisagem genérica empastelada.”

Como nos jogos anteriores, você entra na pele de um policial com maxilar proeminente chamado Tanner, que trabalha disfarçado e envolve-se no submundo ao se juntar a uma rede internacional de roubo de carros. Você precisa fazer al-

guns roubos pessoalmente para entrar nas listas preferenciais dos bandidos. *Driver 3* é um jogo essencialmente de corridas – é o que você faz durante 70% do tempo – atendo-se às suas raízes originais, oferecendo sensações reais de movimento. “Pense em filmes como ‘Operação França’, ‘Ronin’, ‘Os Irmãos Cara-de-Pau’ ou qualquer outro título que traga uma perseguição de carros memorável”, diz Edmonson. “Essa sempre foi a intenção de *Driver*: ser a melhor simulação possível de uma perseguição autotomativa de Hollywood, e nenhum outro jogo

“Se você enfiar o carro em um poste, vai abraçá-lo.”

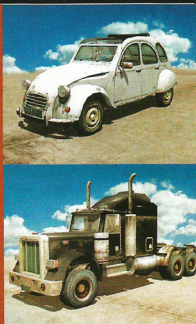
—Martin Edmonson, da *Reflections*

ainda conseguiu fazer isso, nem mesmo os mais recentes, como por exemplo, o *Grand Theft Auto* e *The Getaway*.”

Controle real, carros falsos

Os veículos que aparecem em *Driver 3* não são réplicas exatas, reluzentes e licenciadas como as que aparecem em *The Getaway* ou em *Gan Turismo*. “Os fabricantes não estão a fim de tolerar a quantidade de danos e destruição que causamos em seus carros”, diz Martin Edmonson, da *Reflections*. “Além disso, também não gostam do fato de *Driver 3* ser ambientado em ruas de verdade.”

Isso não quer dizer que a *Reflections* não tentou arranjar umas carangas de verdade para o jogo. “Acredite, nós tentamos de tudo”, diz Edmonson. “Mas dá trabalho demais. Quando você consegue fazer com que algum pequeno fabricante concorde com alguns detalhes, o próximo consultado vai discordar de tudo, e daí a coisa toda vira uma bagunça.” No fim, a *Reflections* fixou-se na mesma tática usada em *Driver*, *Driver 2* e *Stuntman*. Criou carros que se parecem com os que existem nas ruas, de maneira a ser reconhecidos, mas tiraram os logotipos e mudaram os modelos um pouquinho, a ponto de “deixar nosso departamento jurídico feliz”, como define Edmonson.



Entrando em movimento

Parece emocionante e tudo mais, mas você deve pensar em seu equipamento. Felizmente, *Driver 3* oferece um controle realista e modelagem de danos em seus carros, como era de se esperar dos criadores de um game como *Stuntman* (PS2). Na verdade, a programação de movimentação foi desenvolvida tendo *Stuntman* como base, apesar do controle dos carros continuar igual ao dos jogos anteriores da série. Ao contrário de VC, um movimento em falso aqui não é perdoado – mas também, a experiência é bem mais realista; caminhões carregados até perdem a carga pelo meio do caminho. À medida em que você vai batendo os carros, a lataria afunda, e até o painel acaba caindo, atingindo um nível de destruição parecido com *Stuntman*. Dá para estragar muito o carro, a ponto de sobrar só a estrutura. Se você perder uma roda, ela sai rolando, ricocheteia na parede e se transforma em parte integrante do cenário. O manejo do carro então muda, e a



suspensão é esmagada, o que provoca faíscas. Perdendo a outra roda da frente, você também perde totalmente a direção. "Dá para bater tanto o carro que seu formato se modifica", Edmonson diz, enquanto destrói um veículo em uma área de testes. "Em *Stuntman*, quando você bate em alguma coisa, o carro continua relativamente rígido. Aqui, se você bater em alguma coisa de lado, só a parte do capô atingida vai se levantar, o resto continuará normal. Se você enfiar o carro em um poste, este vai se curvar ao redor do objeto." Os pedestres continuam se dispersando e saindo da sua frente, mas agora, se realmente estiver determinado a atropelá-los, você consegue. No entanto, a equipe de desenvolvimento ainda não tem certeza se o jogo terá sangue voando. Mas um atropelamento não será visualmente realista. "Reproduzir o efeito de um impacto sobre uma pessoa é incrível-

mente complicado", diz Edmonson. "A maneira como dois carros reagem um ao outro é bem realista. Mas se você passar por cima de uma pessoa, o que acontece com seu corpo é muito complicado por causa de todas as articulações. E como essa não é uma parte importante do jogo, resolvemos não nos preocupar com seu realismo."

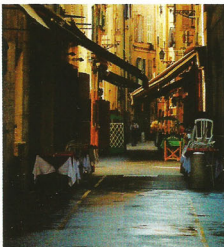
Por favor, saia do carro

Uma conta simples vai revelar que, se 70% de *Driver 3* concentra-se em corridas em alta velocidade, os outros 30% obrigatoriamente farão com que você ande a pé. Isso foi algo que passou quase batido no segundo jogo. Basicamente, o que dava para fazer era sair do carro e dar uma volta, e daí resolver puzzles com o uso de um simples botão. Mas a *Reflections* realmente se empenhou nas missões a pé em *Driver 3*. Além de poder roubar um car-

ro velho largado por aí, você agora também tem acesso a caminhões e barcos. O botão de ação é sensível à locação, à situação e à missão. Pode programar uma bomba, disparar uma rajada de tiros de metralhadora ou simplesmente executar tarefas cotidianas como pegar coisas e abrir uma porta.

Mas a maior mudança (e o maior desafio) de *Driver 3* é a exploração de ambientes internos. Claro que não dá para entrar em qualquer prédio, mas você vai se deparar com inúmeras construções e missões para liberar. Não queremos entregar muito. Digamos que você pode esperar fugas por cima do telhado e destruição de aeroportos.

E você vai protagonizar tal destruição com seu arsenal de armas oo— mais um novo elemento na fórmula de *Driver*. Edmonson explica que os tiros de *Driver 3* serão mais divertidos do que os realistas. "Que tal metralhar uma sala?",





“Que tal metralhar uma sala?”

—Martin Edmonson, da Reflections

ele pergunta. “Claro, por que não? Não tem nada muito mais complexo do que isso. Você pega uma arma e depois a joga fora quando termina o serviço. Tem um monte de bandidos espalhados pelo cenário, então, você terá muita dificuldade para encontrar uma Beretta ou uma MAC-10”. As armas dispararam em ritmos não-realistas. Na vida real, um toque no gatilho de uma MAC-10 solta 32 balas em menos de um segundo. Mas Edmonson reclama: “Qual é a graça?”. No que diz respeito à verdadeira destruição que suas armas podem infligir aos ambientes, o jogo volta para o realismo. “Está no mesmo nível do estrago que se pode fazer em um carro”, Edmonson diz. Assim, gente que gosta de destruir um carro só para ver o resultado também pode dar uma volta em uma sala com uma submetralhadora e fazer o mesmo tipo de apreciação.



Onda de Crimes

“Igualzinho a *Grand Theft Auto*” é a frase que mais se ouviu quando alguém descreve qualquer jogo que inclua carros, armas e caras armados que roubam carros. Mas será que é justo

chamar *Driver 3*, e todos os outros jogos de corridas por cidades, de clones de *GTA*? Agrupamos os suspeitos mais comuns e submetemos todos eles ao nosso laboratório de criminalística.

	Grand Theft Auto: Vice City	Driver 3	The Getaway	True Crime: Streets of L.A.
Sistema(s):	PS2	PS2, GC, Xbox	PS2	PS2, GC, Xbox
Data de lançamento:	Já lançado	Previsto para o 2º semestre de 2003	Já lançado	Previsto para o 2º semestre de 2003
O herói:	 Tommy Vercetti	 Tanner	 Mark Hammond	 Nick Kang
Sua missão:	Ele é um sabichão do norte dos Estados Unidos, mandando para o sul para construir um império do crime baseado em drogas, sexo e imóveis.	Ele é um policial infiltrado em um cartel internacional de roubo de carros e deve pegar um número recorde de veículos – bem rápido!	Quando um chefe da máfia mata sua mulher e sequestra seu filho, um gangster aposentado volta à ativa.	Nick é um policial perigosamente imprevisível que foi selecionado para a tarefa antinatural da Polícia de Los Angeles
Veículos roubáveis:	 Carros, motos, caminhões, ônibus, barcos, helicópteros e aviões.	 Carros, caminhões e barcos.	 Carros e ônibus de dois andares. Enredo filmado com atores de verdade antes de se transformar em animações.	 Carros de que você se apropriava para usar em missões oficiais da polícia.
O que ele tem que os outros não têm?	 Vice City oferece possibilidades de jogo não-lineares, a habilidade de tomar imóveis e a experiência de manter a violência na pele, de maneira bem realista.	 Aqui os amassados nos carros são de tirar o fôlego – muito mais realistas do que em qualquer outro jogo.	 Absolutamente nada. É um jogo muito linear, que segue uma história, ambientada em uma réplica fiel de Londres.	 Como uma arma humana letal, o cara passa mais tempo dando porradas ao estilo kung fu do que pisando no acelerador.
Então, é mesmo igual ao GTA? Grand Theft Auto: Vice City	Hmm... bem, sim. Ele é GTA,oras!	A história linear tem mais a ver com Driver 2 e The Getaway.	True Crime: Streets of L.A.	Apesar de podermos andar por qualquer lugar (como em GTA), a ênfase está nos tiroteios e lutas.



Me conte uma história...

Se você não gostou do enredo rígido e linear de *Driver 2*, pior para você – a Reflections ateu-se a essa falta de desmembramento de missões em *Driver 3*. “No *Driver 1*, o roteiro ficava em aberto, mas descartamos essa alternativa porque fica difícil de montar uma história coerente”, explica Edmonson. “É muito difícil contar uma história com eficiência se for permitido às pessoas fazerem absolutamente tudo que bem entenderem. Acaba-se com um monte de histórias embaralhadas, o que aumenta demais a carga de trabalho, pois quem escolhe uma alternativa vai seguir um roteiro totalmente diferente de quem escolhe outra, com cenas e ambientações totalmente diversas. Nossa intenção foi manter uma história forte, que flua bem e faça sentido.”

Isso quer dizer que *Driver 3* não vai dispor das opções amplas que existem em *GTA*. “É tipo uma compensação”, explica Edmonson. “O que é melhor: gastar o pouco tempo e esforço de programação que se tem disponível em cem missões mais ou menos, ou em 25 realmente boas? Eu prefiro as 25. Acho que estamos indo mais linha de *The Getaway* do que de *GTA*, na qual se tem a falsa impressão de que se pode fazer o que quiser, depois aceitar uma missão de táxi ou levar qualquer coisa do ponto A para o ponto B. O *GTA* é muito parecido com o *Driver 1*, que tinha missões com várias opções, mas onde sempre era preciso voltar aos momentos-chave da história.

Apesar da ordem rígida em que você deve seguir as missões em *Driver 3*, a Reflections criou métodos romancados e um final aberto para cumpri-las. “É possível fazer as missões de maneiras que nem mesmo nós imaginamos”, diz Edmonson.

Um exemplo simples está logo em um dos primeiros estágios do jogo, em que é preciso roubar um carro da traseira de um caminhão em movimento. Você só sabe que o caminhão vai pegar o carro roubado de um galpão e se dirigir para o porto. Parece fácil, certo? Mas quando você estaciona no galpão, um bando de meliantes enraivecidos aparece do nada e começa a atirar em você. Por que não pegar



um carro velho, cortar o caminho do caminhão e matar o motorista antes de chegar lá? É só tirar o motorista da cabine e dirigir o caminhão pessoalmente. Quando você chegar ao armazém, os bandidos pensarão que você é o motorista verdadeiro e irão colocar o carro na carroceria. Nada de tiroteio hoje, obrigado. Missão cumprida.

Vejamos outra fase: você precisa matar um vilão em Stiltsville, uma área de Miami onde todas as construções ficam sobre palafitas no mar. Você persegue o cara até ele estacionar seu barco. Se você o perseguir até sua cabana



e apagar seus asseclas, ele simplesmente foge em outro barco, fazendo com que você saia atrás dele de novo. Por que não passar batido pelos empregados e ficar esperando do lado de fora, em um canto, enquanto ele está dentro da cabana? Depois é só atirar no barco dele quando estiver embarcando de novo. “Ou, melhor ainda”, sugere Edmonson, “se pensar bem, você pode se esgueirar para dentro do barco dele e destruí-lo, antes mesmo que ele tenha a oportunidade de embarcar. É só deixar alguns explosivos plásticos no barco e, quando ele der a partida, tudo vai pelos ares”. Pronto, você acaba de eliminar o intermediário e cumprir toda a segunda parte da missão.

Você vai descobrir tantas maneiras de cumprir as missões que a Reflections está pensando em incluir alguns bônus escondidos. “Pensamos em permitir aos jogadores desvendarem alguns segredos em relação a carros secretos e minijogos, baseando-se em soluções inteligentes para missões específicas”, diz Edmonson. É claro que a série *GTA* também permite que você invente novas maneiras de resolver dilemas. Nós poderíamos citar mais uma dúzia de similaridades entre *Driver 3* e *GTA*. Mas, no final das contas, preferimos simplesmente roubar umas carangas e atirar pela cidade. “Nunca se esqueça de que *Driver* sempre foi um jogo daqueles para se divertir depois de chegar em casa à noite. Isso não mudou”, conclui Edmonson. 🍷





DETONADO

Devil



May Cry 2

O roteiro completo para Dante

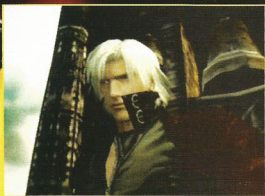
Dante está de volta. O meio-homem, meio-demônio mais cool dos últimos tempos retorna ao Playstation 2, em mais uma obra assinada pelo mestre do terror Sinji Mikami. Agora acompanhado pela bela Lucia, nosso herói, mais uma vez, enfrenta os mais variados tipos de criaturas demoníacas (incluindo um prédio... com uma

cabeca. É sério!), seja fatiando sem piedade seja mandando chumbo quente com Ebony e Ivory, suas fiéis pistolas. Este mês, você acompanha o roteiro de Dante. Na próxima edição, a gente volta com Devil May Cry 2, trazendo o passo a passo para Lucia.

— Por Fabio Michelin

Missão 1

Depois da exibição de Dante siga para a direita e desça a escada. Siga em frente, pegando as Red Orbs pelo caminho. Continue pela direita e prepare-se para sua primeira luta, nada de muito especial. Depois de detonar todos os monstros, continue adiante. Vire à esquerda e



entre pela porta grande em frente. Hora de sua primeira missão secreta: siga em frente, pegue os itens e vá andando. Pule a porta e vá pelos telhados. Pule pela passagem e detone os inimigos para poder seguir em frente. Pegue os Red Orbs dessa área e siga para o portão em frente para terminar a missão.

Missão 2



Você começa a missão em uma caverna. Siga em frente e detone a escultura em forma de cabeça. Entre na sala e detone a próxima cabeça para pegar alguns Orbs. Volte e detone

mais duas cabeças para liberar uma passagem. Saque Ebony & Ivory e mande chumbo nos morcegos que irão aparecer. Entre pela próxima porta, onde há um quadrado no chão. Siga até a porta em frente e examine-a. Um puzzle irá aparecer no quadrado, no meio da sala. Apenas detone os objetos usando sua espada para abrir a porta. Entre e quebre todas as cabeças até achar um corredor, siga por ele. Adivinhe? Novas cabeças a serem destruídas. Uma parede irá se mover, e mais uma vez você deverá brincar de tiro ao alvo com morcegos flamejantes. Vá para a próxima sala e ataque a estátua azul até ela se acender. Siga até o final, entre na última porta e detone os inimigos. Feito isso, dois Goatlings vão atacá-lo. Atire sem parar, e quando eles, chegarem perto, use a espada. À frente, pegue o item, que lhe permitirá voar quando estiver transformado em demônio. Recarregue sua magia na luz à esquerda e se transforme. Voe até a saída (para voar aperte duas vezes o pulso quando estiver transformado), logo em frente.



Missão 3

Siga o caminho até que ele se divida em dois, mantendo a direção que você está. Siga em frente, vire à direita e pegue o pedaço do Blue Orb. Volte, um monstro irá atacá-lo. Depois de matar os inimigos, entre pela porta vermelha à direita, e você achará mais uma missão secreta. Siga pela porta grande, do lado esquerdo.

Prepare-se para o chefe Oranguerra. Para matá-lo, basta usar uma tática que funciona no game inteiro: fique de longe atirando, e desvie de seus ataques. Quando sua barra encher, transforme-se em demônio e detone espadas no bicho. Quando a barra se esgotar, volte e faça tudo novamente. Depois de derrotá-lo, pegue a chave, que deve ser usada no corredor onde você estava. Saia da sala e procure uma porta com dois Red Orbs na frente para passar mais esta missão.



Missão 4

Desça, e quando surgirem inimigos, você sabe o que fazer: bala neles. Continue descendo, detone a parede que bloqueia a passagem. Entre pela porta no final, continue andando e olhe o portão à direita: marque sua localização. Siga detonando os inimigos e entre pela porta no alto da escada. Aqui você receberá o Quick Heart. Volte e bata na estátua até ela abrir um portão (sim, aquele portão mesmo).





DETONADO

Corra até lá e use o botão círculo para passar rolando. Siga em frente para enfrentar o chefe Jokatuin. Repita o esquema do chefe anterior e acabe com ele. Entre na sala à direita e pegue a shotgun para terminar a missão.

Missão 5

Ande na direção do Red Orb, e um campo de força deverá aparecer. Você deverá derrotar Friki e Geri antes de poder prosseguir. Depois de acabar com a dupla, ande até a rua, onde dois Blood Goats aparecerão. Na próxima rua, você deverá lutar com Orangueira mais uma vez. Você lembra o que fazer, certo? Depois da briga, entre em uma das portas para chegar a outra sala secreta. Prossiga até achar um caminhão bloqueando o caminho. Pule-o. Você será atacado por três Infested Tanks, acabe com eles. Depois de derrotá-los, siga a estrada até achar um Red Orb e um Blue Orb. Pule para baixo para encontrar uma área cercada por fogo. Siga pela



abertura na cerca e você verá mais um Offence Heart. Volte até a área onde você enfrentou o Infested Tank, mais à frente você será atacado por um Infested Chopper. Não se incomode com ele e pule no buraco à sua direita. Suba as escadas, você será atacado de novo pelo Infested Chopper; pule para o topo do prédio antes que as chamas alcancem você. O jeito mais fácil de fazer isso é equipando o Aerial Heart e voando até o topo. Siga pelo corredor até o telhado. Pule até o próximo telhado, desviando dos tiros do helicóptero. Use as bordas para subir ao topo, e siga para o próximo telhado. Aqui você deve pular nas bordas em forma de serpente nos cantos do prédio para chegar até o topo onde, finalmente, enfrentará o helicóptero. Destrua-o para concluir a missão.

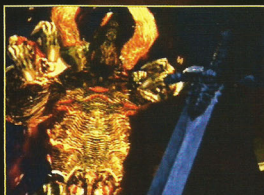
Missão 6

Essa é bem curta, basta acabar com Nefasturis, mais um chefe. Use o esquema de sempre (atire de longe, carregue a barra, vire demônio, use a espada, repita tudo do começo) e você não terá problemas.



Missão 7

Você inicia esta missão em uma sala em forma de cubo e deve chegar ao topo do muro. Depois, pule no cano e deslize para a próxima área. Siga até o fim da trilha. Explore essa área. Você verá um grupo de caldeiras; atrás delas há um Yellow Orb. Siga pela porta até a próxima área, onde há uma escada em espiral. Suba e, no final, entre na sala cilíndrica. Use o Aerial Heart para voar até o topo, onde irá achar o Flame Heart. Volte para baixo e entre na porta com as luzes verdes (cuidado para não cair no poço). Pule na borda e atravesse a porta para receber uma nova espada, a Vendetta. Saia, salte para o outro lado da porta, pule na beirada e entre. Use o Aerial Heart para pegar alguns Red Orbs nessa sala e pegue o elevador até o final. Agora você está na frente de um pequeno trem. Entre, e você será atacado por alguns Agnofinis. Acabe com todos, mas atenção: destrua todas as caixas antes da luta acabar para pegar alguns Red Orbs. Pegue o elevador e vá até o final do salão. Entre pela porta para acabar a missão.



Missão 8

Mais um chefe, Furistaurus. Repita o esquema de combate de sempre, mas não se esqueça de destruir todas as caixas para pegar mais Red Orbs.

Missão 9

Ao sair da sala, você terá doze minutos para escapar do prédio antes que tudo voe pelos ares. Pule pelo poço do elevador e evite enfrentar os inimigos: não desperdice muito tempo. Siga a linha do trem até a bifurcação à direita e entre pela porta no muro à direita. Você estará na sala onde pegou a Vendetta. Saia da sala e pule para fora do poço. Siga



pelas beiradas e saia pela porta. Suba a escada em espiral e desvie dos inimigos que explodem. Quando você sair da sala, estará do lado de fora, e precisará acender três Orbs para destrancar a porta. Você estará de volta na sala em que você começou a missão. Pule até a porta perto do cano e entre. Atravesse a sala, entre no avião e destrua a caixa para achar o Rocket Launcher. Saia do avião e entre no buraco para concluir a missão.

Missão 10

Você começa essa missão em um quintal grande. Explore a área para achar alguns Orbs e mate os Pyromancers para aumentar sua barra Devil Trigger. Equipe a Quick Heart e vá para o lado direito do quintal, onde há uma estátua. Ataque-a e use a barra DT. Corra até o outro lado do quintal e acerte a outra estátua o mais rápido possível. Se você conseguiu fazer tudo no tempo certo, o portão deverá se abrir. Atravesse o portão, acenda a estátua e uma escada deve surgir. Vá até lá, mas antes de chegar perto você será sugado pelo chão. Hora de matar dois Savage Golens e, depois, encarar o chefe Nochpteran. De novo, use nosso velho esquema no meninão. Pegue os Orbs que estiverem disponíveis e volte para a superfície. Desça as escadas para acabar mais esta missão.



Missão 11

Vá em frente até a porta e entre em uma missão secreta. Continue seguindo o caminho, até a próxima porta matando os inimigos que aparecerem. Caia no poço à direita e destrua os vasos para pegar alguns Red Orbs. Na próxima sala, você pode lutar contra os inimigos (se quiser encher a barra), ou apenas ignore-os e continue em frente. Na próxima





sala, pule no pilar do meio e destrua a estátua azul. A sala irá girar, use os pilares para alcançar a nova abertura que apareceu. Siga até alcançar uma descida escorregadia. Equipe o Quick Heart e comece a andar pelo corredor – um olho vermelho gigante vai começar a rolar atrás de você, use a barra DT e corra até o final. Se o olho encostar em você, irá lhe teletransportar até uma sala com dois Savage Golens. Derrote-os para poder voltar.

No fim do corredor, você cairá em uma sala com um pilar gigante no meio. Quando ele subir, passe para o outro lado e comece a detonar a porta. Siga pelo novo corredor até uma sala com pilares vermelhos. Use as paredes para chegar ao segundo andar. Agora use as plataformas vermelhas e azuis para chegar ao outro lado ou, se preferir, use o Aerial Heart para facilitar. Próximo a uma das plataformas azuis há um corredor e, no final dele, você encontrará as submetalhadoras. Atravesse a sala e entre no outro corredor, onde há um puzzle com três potes. Você deve destruir todos, mas se demorar muito, os potes reaparecem. O melhor jeito de fazer isso é atacar um pote até que ele esteja quase destruído e fazer o mesmo com o segundo. No terceiro, equipe a Quick Heart e ataque com tudo. Assim que ele for destruído, use a barra DT e quebre rapidamente o que resta dos outros dois potes. Feito isso, corra para o final do salão e pegue o Healing Heart. Pule no poço para enfrentar o chefe Bolverk (usando nossa velha tática de novo). Atravesse a porta para terminar a missão.

Missão 12

Logo de cara você será surpreendido por um campo de força. Para se livrar dele, pule e destrua todos os diamantes. O único problema é que eles ficam se movendo, e o campo de força também. Não se incomode enfrentando os Sargassos, dedique-se aos diamantes. Uma vez livre, caia pelo poço e destrua todos os potes da sala. Siga pela porta e enfrente o chefe Plutonian. Atravesse a porta, e fim de fase.

Missão 13

Mais um chefe, Arius. Você já conhece o esquema.

Missão 14

Vire 180° e vá em direção à estátua do tempo. Continue até chegar a um canto. Vire a esquina,

e alguns Blood Goats irão atacar. Mate-os e pule nos telhados. Corra na direção de onde você veio até chegar a um telhado com apenas um Red Orb em cima. Use o Aerial Heart para chegar lá e destrua a estátua. Siga o caminho, você chegará ao



lugar onde você enfrentou Msira. Pule até a entrada e mate todos os inimigos que encontrar. Agora corra para a esquerda para achar a segunda estátua. Saia dessa área e continue a seguir pelo caminho até ele se dividir em dois. Apenas siga em frente, no final, você encontrará alguns Savage Golens e a terceira estátua. Pegue-os, volte por onde veio e siga pelo outro caminho. Fique perto da parede da esquerda até ver outro caminho. Siga por aí, e pule nas bordas para pegar outro Blue Orb. Mate os Pyromancers nessa sala, e use o Aerial Heart para voar e destruir a estátua. Entre pela porta e destrua o olho no meio da estátua. Hora de enfrentar o chefe Phantom, como o mesmo esquema de sempre. Derrote-o para acabar a missão.

Missão 15

Acertar o olho. Vários inimigos aparecerão, mate todos antes de entrar no Underworld. Você tem três minutos. Use a barra DT o máximo possível e tente acertar vários de uma vez. Depois de acabar com eles, você poderá pular no centro da estrela para acabar a missão.

Missão 16



Antes de pegar o elevador você deve detonar todos os inimigos nessa sala. No elevador, você



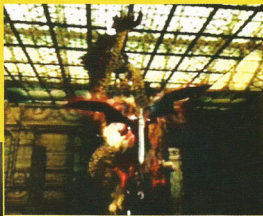
DETONADO

será atacado por outros chatos, acabe com eles também. No fundo, destrua todos os potes para pegar Red Orbs, e siga pela porta no final do caminho. Siga até a outra porta e entre. Vá ao outro lado da sala sem encostar



em nenhum dos olhos vermelhos: dois virão atrás de você pelo meio, depois dois pelo lado e mais dois pelo meio de novo. O melhor jeito de passar por eles é se escondendo nos vasos do canto até que os dois que vêm pelo lado passem, e seguirem para frente. Depois desses mais quatro virão pra cima de você, de várias direções diferentes. Para passar por esses, o melhor jeito é dar um pulo duplo sobre eles. Se Dante tocar em algum, terá que lutar com dois Savage Golens (nada de tão ruim).

Agora você deve estar perto da parede dos fundos. Siga pela porta para achar outra sala secreta e pule no balcão. Pegue a Sacrilege e explore o balcão para achar um Blue Orb. Coloque a Sacrilege na porta e volte. Ignore os Pyromancers e siga até que o caminho se divida em dois. Siga pelo que está bem à sua frente e entre pela porta. Agora você deverá enfrentar



Bolvék de novo. Quando ele morrer, pegue a Sacrilege e saia. Siga o corredor, deverá haver um caminho na direita alinhado com alguns Red Orbs. Entre na porta e mate todos os inimigos para receber outra Sacrilege. Saia, volte pelo caminho que você veio e siga pelo outro. Conti-



nue pela direita e entre em outra porta. Destrua o Orb e mate todos os Blood Goats para receber o Frost Heart. Volte à sala onde você achou a terceira Sacrilege, e pegue o elevador. Desça, encare mais uns inimigos e atravesse a porta para lutar com o chefe Trismágia. Acabe com o chato, e fim da missão.



Missão 17

Atravesse a porta para enfrentar o chefe Arius. Mate-o fazendo você sabe o quê.

Missão 18

Chegou a hora do chefe final, Argosax the Chaos and Despair Embodied (sentiu só o nome do meninão?). E como qualquer chefe final que se preze, ele dá um pouquinho mais de trabalho, e a melhor maneira para derrotá-lo é... usar o mesmíssimo esquema que você cansou de repetir o game todo. Só vai demorar um pouco mais, não vacile e use todos os itens que tiver. Acabe com o mala e pronto, mais um game detonado para a coleção.

Devil May Cry 2



Produtora:
Desenvolvido por:
Jogadores:
O melhor:
O pior:
Web Site:

Capcom
Capcom
1
O controle é rápido e preciso
É fácil e curto demais
www.capcom.com

PS2

Dante definitivamente continua com sua coroa de herói mais estiloso dos games de hoje. Sua habilidade com duas pistolas e acrobacias dignas do filme "O Tigre e o Dragão" são tão legais que já te animam o suficiente só de ficar segurando o controle. Não legais o suficiente para me fazer comprar um sobretudo vermelho, mas você entendeu a idéia. Pena que o jogo em torno dele não consiga reproduzir o mesmo sentimento. A história é chata, os inimigos e chefes são sem originalidade, e você não irá achar nada que realmente defina a palavra "quebra-cabeça". Falar até cansar e dar tiros até enjoar é tudo o que você tem aqui. Técnica e habilidade são raramente necessárias, mesmo nos níveis mais difíceis. DMC 2 é um jogo sólido, mas fácil e descreberrado. Mesmo assim, como fã do primeiro – que não fugia tanto a essa regra – não posso dizer que estou decepcionado.

Mark

Sucesso absoluto no PS2, Devil May Cry é, para muitos, um dos melhores títulos do console. Lançado sem muito alarde, o game trouxe aos jogadores uma experiência nova, em que você explorava cenários, caçava itens e saía na porrada com uma horda de demônios nada amigáveis. O tempo passou, e veio a inevitável sequência. E agora você pode... explorar cenários, caçar itens e sair na porrada com uma horda de demônios nada amigáveis, exatamente como no primeiro jogo. Se você é um daqueles que prefere sequências novas e cheias de novidades, passe longe de DMC 2, pois, no geral, o game está praticamente igual ao seu antecessor. Mas alguns detalhes significativos mudaram: os gráficos estão melhores e mais detalhados, e a jogabilidade também recebeu alguns ajustes. Dante e Lucia (a nova heroína) têm novos movimentos que acabam dando um clima bem bacana ao game. Mas ele é muito simples, curto e fácil, e pode desapontar quem esperava uma grande aventura épica.

Fabio Michelini

DMC2 é a prova de duas coisas que muitos se negam a ouvir. Primeiro, que uma sequência pode ser pior que o original. Segundo, que a Capcom também erra. DMC levou o nome de Shinji Mikami ao topo. Repleto de ação, o jogo se tornou a principal vitrine do PS2 durante a primeira geração de jogos do console. Talvez esse brilho seja o motivo da segunda encarnação de Dante decepcionar tanto. Você tem mais personagens (Dante e Lucia, com um personagem por disco), mais armas, jogabilidade simples, cenários mais livres, mais fases... mas também tem um enredo mais confuso, mais problemas com a câmera, chefes mais fáceis (ou, melhor, fáceis demais – basta você ficar longe, pulando e atirando sem parar e pronto) e mais frustração por você só atrair, atrair e atrair, sem sequer precisar das espadas como no primeiro game. Não se trata de um jogo ruim, longe disso. Mas não se compara à revolução trazida pelo primeiro. Jogue sem comparar com o game anterior e seja mais feliz.

Eric

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	6,5	8	6

**Livros e Mangás Conrad:
em um só lugar, a um clique de distância.**



WWW. LOJA CONRAD.COM.BR

Acesse já a Loja Conrad e compre seus mangás e livros prediletos de uma forma simples, rápida e segura. Você pode completar sua coleção, participar de promoções e acessar pacotes especiais no conforto da sua casa. Loja Conrad. Você clica. Nós entregamos.



Reviews

Este mês

Um mês um pouco complicado para nossa equipe de avaliadores, onde poucos jogos foram dignos de notas altas. Mas mesmo assim, tivemos algumas boas surpresas, e não dá pra dizer que não foi interessante observar as opiniões divergentes que pitaram na redação. Um bom exemplo disso foi Dead or Alive Xtreme

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**.

Activision Anthology

Produtora: PS2
Activision
Desenvolvido por:
Contraband Entertainment
Jogadores:
1-4 (alternadamente)
Tente também:
Achar um Atari no porão
Web Site:
www.activision.com/games/anthology/

O melhor: Os engraçados comerciais de TV
O pior: A configuração do controle

Activision Anthology é o berço dos videogames em um disco e transforma seu PS2 numa máquina do tempo, com passagem gratuita para o início dos anos 80, quando o Atari 2600 reinava supremo. Essa foi uma era com diversas peculiaridades, em que designers de game eram tratados como autores de livros e as empresas eram dirigidas por programadores. E foi nesse cenário que nasceu a Activision, com títulos imortais como Pitfall, Boxing, Tennis, Decathlon, Enduro, River Raid, H.E.R.O. e Freeway. Os 48 games dessa "Era de ouro", todos reunidos aqui, chamaram a atenção de quase toda a redação. Não havia quem não lembrasse de alguma passagem de sua infância, e a todo momento se ouvia comentários sobre pseudo-campeões de Frostbite ou Keystone Kapers. Até uns recordes absurdos de Enduro surgiram no meio do papo (ainda estou duvidando dos 35 dias que o Renato jura ter corrido). Foi difícil pegar o controle de volta, mas, quando consegui, percebi que ainda havia muito mais. Estão lá os manuais e capas originais dos cartuchos, comerciais de TV e novos "modos de jogo", com diferentes efeitos de tela — coisas que são liberadas conforme você joga cada game.

Fabio Santana

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
2	5	9	9

EverBlue 2

Produtora: PS2
Capcom
Desenvolvido por:
Arika
Jogadores:
1
Poderia usar: Uma
píra de Leviathan
Web Site:
www.capcom.com

O melhor: Boa jogabilidade
O pior: Pode ficar chato

Tenho certeza de que posso escrever o que quiser aqui, uma vez que EverBlue 2 não está na agenda de ninguém, e apostei que nenhum de vocês o comprou. Este RPG de mergulho tem um nicho tão pequeno que eu ficaria surpreso se despertasse o interesse de alguém. Você não encontrará aqui nenhuma poção, nenhum feitiço, nenhuma arma, ou um épico do tipo "salvar o _____ do maléfico _____", apenas sol, águas claras e uma colorida fauna oceânica, e os habitantes de uma vila que te enviavam em missões para resgatar objetos de navios afundados. Parece interessante? Claro. Diversão? Bem, eu literalmente dormi aos quinze minutos de minha emocionante primeira missão, que consistia em fotografar peixes. Isso fala por si só. Mas continue com ele e você ficará inexplicavelmente atraído, apesar da ausência de balas, explosões e sangue. Uma nova área para explorar, melhor equipamento para comprar, ou todas as coisas que você pode pegar (para você ou para os habitantes da vila), faz com que o jogo lhe dê motivos para continuar mergulhando. Não é para qualquer um, mas não é inteiramente frustrante.

Shoe

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	5	8	2

Sim City 4

pág. 82

Um verdadeiro clássico, criado por alguém que já virou lenda nos games de PC. Will Write mostra que não está com a cabeça apena em The Sims, e nos entrega mais uma versão da franquia que o consagrou. Inúmeras novidades, antigos problemas corrigidos e novas opções faz da nova versão do game que iniciou a febre dos simuladores, um novo marco dentro do gênero.

Pride FC

Produtora: PS2
THQ
Desenvolvido por:
Anchor
Jogadores:
1-2
Também para:
GameCube
Web Site:
www.thq.com

O melhor: Partidas entre dois jogadores
O pior: Modos tediosos para um jogador

Se você pensa que campeonatos vale-tudo como Ultimate Fighting Championship são tão americanos quanto um lutador de Wrestling caído em uma mesa cheia de tortas de maçã, contemple Pride Fighting Championship, o campeonato japonês que supera em brutalidade o UFC americano. A menos que você seja conhecedor da violência em pay-per-view, este game não para com seu elenco que parece ser composto pelo mesmo cara de peixeiro grosso. Você precisará curtir o estilo de luta de Pride: 80% do combate é gasto em agarrões no chão ensangüentado, com contragolpes e submissões. Apesar da jogabilidade que parece homens se amando, Pride é complexo. Você tem movimentos únicos não apenas para cada lutador, mas para cada posição em pé ou no solo. Pena que o modo para um jogador não é tão forte. Cansel de avançar pela mesma sequência de brutamontes. O jogo fica bom apenas quando você se enrosca com outro humano. As partidas podem acabar em menos de cinco segundos quando você enfrenta um novato, mas com jogadores habilidosos podem durar bastante, rolando em reversões e contragolpes.

Crispin

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
5	5	5	7

Xenosaga: Episode I



Produtora: Namco
Desenvolvido por: Monolith Soft
Jogadores: 1
O melhor: História sensacional
O pior: As animações pedem muita paciência
Web Site: www.xenosaga.com



Há uma inegável divisão quando o assunto é jogos de RPG nos consoles. No topo da cadeia alimentar, está a Square com seu Final Fantasy, que abocanha todas as vendas e tem o aplauso da crítica. Todos os outros RPGs lutam pelas sobras. Mas Xenosaga fica bravamente acima dessa briga, oferecendo uma história revolucionária e épica que redefine o

que devemos esperar de uma narrativa de jogo. Sejam diretos: Xenosaga tem, de longe, as melhores cenas de animação que já vimos em um RPG. As primeiras seis horas de jogo contêm apenas duas horas de ação propriamente dita. O resto são animações. Se isso deixa você de queixo caído, saiba que não está sozinho. Toda a parte não-interativa espantou completamente todos os nossos avaliadores, mas assim que todo mundo se acostumou com a coisa, as animações se tornaram uma boa diversão, e um intervalo entre os desafios do RPG. Você verá um monte de guerreiros, irá equipar armas, usar magias, explorar masmorras, lutar e até gastar os dedos em minigames, tudo igual a Final Fantasy.

Episódio I começa com uma série de seis títulos que falam da humanidade num futuro distante. Batalhas interestelares, viagens interdimensionais, robôs sentinelas e alienígenas malvados estão envolvidos, e a história aborda temas como direitos humanos, a natureza da consciência e a existência de Deus. Na verdade, a série abrange uma montanha tão grande de assuntos, que este primeiro episódio é apenas a pontinha do que está por vir. É desafiante, profundo e bizarro... prepare-se para as longas animações.



Nunca tive tanta diversão **não** jogando um game. As pessoas passavam por mim enquanto assistia às animações, olhavam o joystick jogado no chão e me encaram de um jeito meio confuso. Elas simplesmente não entendiam que a história é tão sensacional que eu poderia assisti-la por cem horas seguidas se pudessem. O estilo ficção científica é quase inexplicável por causa de sua grande complexidade, e o final (não muito resolvido) só me fez ficar curioso pelos futuros lançamentos. Essas cenas não são tão chatas (sei que muita gente impaciente discorda) assim e são bem intercaladas durante o game. O ótimo sistema de batalhas oferece muita profundidade, permitindo que você ajuste a habilidade, magia, ataques e atributos de seu personagem. Também, diferente de muitos RPGs hoje em dia, este é realmente desafiador: há muitos chefes que vencerão você, eu garanto. Sério mesmo. Visualmente, Xenosaga cria um universo futurista. Tudo é muito bonito, incluindo as animações que tomam toda a tela da TV (tudo no mesmo estilo do jogo, assim como em Metal Gear Solid). O jogo é desapaixonado um pouco e a trilha sonora, mas as vozes em inglês dos personagens estão ótimas. As primeiras horas do jogo vão testar sua paciência, mas as outras 45 são realmente muito boas. Espere a ação começar e não pare mais de jogar.

Shane

Logo depois que terminei Xenosaga, um amigo me pediu para descrever a história de uma maneira resumida. Por incrível que pareça, não consegui. É muito grande, complexa e distante de tudo para ser colocada em poucas palavras. Na verdade, Xenosaga evita a narrativa linear tradicional em favor de uma história mais desmembrada, um mistério metafísico que fará você ficar pensando por meses sobre o significado da vida e sobre máquinas assassinas como a KOS-MOS. Mas não pense que este jogo fica apenas no enredo. Apesar das longas horas de animação, ele tem mais tempo de jogo do que a maioria dos RPGs, graças ao seu ótimo sistema de batalhas, toneladas de elementos ajustáveis, minigames detalhados e missões que o absorvem completamente.

Gary

Você não joga Xenosaga tanto quanto o assiste. O número de animações com mais de vinte minutos de duração a que assisti me fez pensar por que eu estava segurando o joystick. Ainda assim, as imagens são excelentes. A história é bem montada, apesar de alguns clichês e de ser meio confusa (como era Xenogears). Quando você começa a jogar de verdade, fica preso a um ótimo e singular sistema de batalhas, montes de estilísticas para acompanhar e até um pouco de elementos bem criativos (como uns lavas de stealth, tipo Metal Gear Solid). Alguns pessoas vão adorar. Pessoalmente, eu preferia jogar a ser obrigado a assistir a uma animação gigantesca a cada porta que eu abro.

Greg S.

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	6	8	3

SEU AMIGO A.G.W.S.



Além do combate mano a mano tradicional, alguns personagens podem usar robôs chamados A.G.W.S., usados para destruição em massa. Durante a primeira metade do jogo esses gigantes são meio dispensáveis, mas são muito importantes durante as batalhas finais.

EverQuest Online Adventures



Produtora: Sony Online Ent. **PS2**
Desenvolvido por: Sony Online Ent.
Jogadores: Vários. É um MMORPG, ora!
O melhor: Mundo Online que sempre se expande
O pior: Sistema de mira ruim
Web Site: www.everquestonlineadventures.station.sony.com

Admita: você está curioso. Apesar do fato de você provavelmente ter gargalhado daqueles pobres e velhos jogadores de PC cujas vidas foram sugadas por EverQuest, você, que não larga seus PS2, ainda está um pouco curioso para saber porque toda a barulheira em torno deste jogo. A boa notícia é que EverQuest Online oferece muitas coisas que fazem o EQ original para PC parecer digno de pena. A má notícia é que tudo nesse jogo vai depender de como um elemento vital – a comunidade Online – irá se desenvolver. Mas se você está procurando por ação num RPG Online em seu PS2, o jogo definitivamente merece uma olhada. Só que EverQuest Online Adventures é só o primeiro passo na evolução dos RPGs Massively Multiplayer Online feitos para consoles. A estrutura básica do jogo, que foi tão viciante no PC, está presente aqui. Você cria um personagem escolhendo entre várias raças e classes. Aí



você leva esse personagem até o mundo de Tunnaria. Depois de umas buscas iniciais, que servem para ensiná-lo as habilidades básicas e lhe dar um equipamento básico, você precisará formar um grupo com outros jogadores. Juntos,



vocês irão se aprofundar nesse mundo, lutar contra monstros enormes e completar buscas que darão pontos de experiência muito valiosos. A experiência ajuda a chegar a novos níveis, a ter estatísticas mais altas, melhores habilidades e itens cada vez mais bacanas – e quando for ficando mais poderoso, pode se aventurar em áreas mais desafiadoras deste vasto mundo, onde encontrará algumas feras realmente assustadoras. A fórmula é simples mas sedutora – especialmente se você tem um prazer especial por adquirir coisas. Toda vez que você consegue uma nova magia ou pedaço de armadura, se sente absolutamente satisfeito com isso. Mas momentos depois, já vai querer matar alguém pior e maior do que anterior para conseguir se satisfazer novamente.

O jogo se passa no mesmo mundo do PC, mas EQOA acontece 500 anos antes, o que faz com que existam algumas diferenças geográficas e de nomes. Assim como no PC, o mundo é inacreditável. Você pode vagar por horas e horas e continuar encontrando novos lugares. Os ambientes vão das tundras da neve até as dunas dos desertos. Você irá encontrar muitas criaturas conhecidas (ursos, leões, aranhas, besouros, etc.), mas serão as novas e surpreendentes feras (como os zumbis ensanguentados ou a enguia aquática) que fazem a exploração ser viciante.





Você pode mergulhar nesse mundo e fingir que é um patrulheiro caçando seus inimigos em territórios hostis ou pode pensar que é um mago buscando conhecimento pelos cantos escuros. O mapa do mundo não te dá uma idéia muito clara de todo o território, então, você terá de confiar nos seus amigos viajantes ou em sua própria experiência para conseguir encontrar o caminho certo. Com tudo isso, EQOA proporciona uma experiência sem paralelos, mesmo



para quem é viciado em Dungeons & Dragons. No entanto, EverQuest Online Adventures não é para amadores. Não dá simplesmente para se logar e sair detonando o dragão que escolher. Para enfrentar os monstros mais poderosos, primeiro você precisa ser suficientemente forte, o que não vai acontecer nas primeiras semanas, ou meses do seu jogo. Depois, você terá que juntar aventureiros com as mesmas intenções que você, viajar e localizar o esconderijo secreto do dragão. Daí é hora de elaborar táticas para vencer a batalha. O mundo do jogo é grande e complexo e você não pode encará-lo sozinho. Mesmo com uma equipe boa, você e seus amigos devem ficar cada vez melhores e aperfeiçoar cada vez mais suas comunicações e estratégias de combate. Quando isso tiver acontecido, a verdadeira diversão começa.

No PC, EverQuest tem uma comunidade Online altamente desenvolvida, então, você raramente sente a falta de companhia. Mas como

a coisa está apenas começando a se desenvolver no PS2, é difícil dizer quando teremos um número suficiente para manter o mundo adequadamente habitado. E Mais: a Sony Online Entertainment diz que planeja cobrar uma taxa mensal para que seja possível jogar Online, o que pode fazer com que alguns jogadores não queiram entrar na brincadeira. Vamos esperar que muitos estejam dispostos a experimentar algo novo, porque só assim será possível que este jogo chegue perto do seu similar do PC.



Eu era a típica viciada em EverQuest na versão para PC. Ficava jogando por horas, dias ou até semanas inteiras, parando só pra uma refeição rápida. Para tudo isso bastava que eu tivesse comigo um bom grupo e algumas áreas divertidas para explorar. Com EQOA, eu, inicialmente, tive um pouco mais de problemas para me adaptar inteiramente. Encontrar um grupo foi difícil, porque não havia muitos jogadores disponíveis. Mais: as primeiras buscas eram muito complicadas e não havia pistas que indicassem direito o que deveria ser feito para completar a missão (se eu não tivesse que escrever sobre o jogo, teria desistido sem chegar às partes divertidas). Mas a perseverança compensa. Cada busca te dá uma tonelada de experiência (uma me fez ganhar quase um nível inteiro) e equipamentos úteis que farão você se dar bem nas primeiras fases. E quando você, finalmente, encontra gente boa para jogar, fará amigos que poderão acompanhá-lo nas florestas e masmorras nas fases adiante. Quando viajar para outras áreas do mundo (me escondendo, porque eu ainda estava num nível baixo), dei uma espiada em algumas criaturas incríveis que voltaria a encontrar mais tarde, quando estivesse mais forte para enfrentá-las. Os gráficos não são estonteantes, mas EverQuest sempre foi mais voltado para as batalhas em Multiplayer do que para o belo visual. Os mecanismos básicos estão lá e com a comunidade certa, o jogo pode ser tão viciante quando é no PC.

Jennifer

Por um lado, trazer o megahit do PC para dentro do PS2 merece aplausos. Por outro lado, a versão para PC pode ir de incrivelmente viciante a totalmente chata, dependendo do ponto de vista. Esta versão tem realmente um visual melhor... o que não é lá um elogio, e ainda assim parece estar abaixo das capacidades do PS2. O visual simples ajuda a eliminar tempo de loading, mas não sei se vale o sacrifício. Combine o visual fraco com o confuso sistema de tarefas e você tem algo que eu chamo de... "nada agradável!". Se o aspecto social de jogar com centenas de outras pessoas pode fazer diminuir essas impressões, sorte sua. Caso contrário, espere por FXFI.

Joe R.

Trazer um RPG de Massively Multiplayer para o PS2 é uma missão nobre, mas não acho que EQ é o veículo certo para levar os jogadores para uma experiência assim, simplesmente porque o sistema de jogo não é divertido o suficiente. Dito isso, se você jogar Online Adventures sem expectativas exageradas poderá não ficar terrivelmente desapontado. O gostinho de entrar num embate Online, se juntando com outros jogadores reais, com monstros para matar e tesouros para serem encontrados, farão com que você fique realmente a fim de jogar as primeiras sessões. E nesse momento em que você dá um passo atrás, pensa nos gráficos ruins, no repugnante sistema de batalhas e percebe que algo saiu errado. Quem sabe outro MMORPG resolva isso.

Shane

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
3	6	5	9

Dark Cloud 2



Para ser direto: é raro um jogo que combine novidade e tradição tão bem. Seus heróis de desenho animado e combates em tempo real são reminiscências do clássico Supremo da Square, Secret of Mana (Super Nintendo) e Legend of Mana (PSOne). Enquanto isso, o sistema de experiência e sagas intermináveis apimentam as coisas no mundo do RPG. Claro, Dark Cloud 2 não é perfeito: a história, volta e meia, tem elementos inconsistentes, como um vilão que vai facilmente do estilo cômico ao psicótico, além da voz do herói principal não funcionar muito bem quando faz seus monólogos. E o inventário quase impossível de se organizar realmente deveria ter sido subdividido por tipo de item. Mas isso são detalhes. A falta de qualquer tipo de desafio em forma de puzzle é um problema muito mais sério. O progresso no jogo acontece naturalmente, você nunca fica parado num mesmo lugar. Mas isso também significa que você nunca vê uma descoberta daquelas em que pode dizer "eureka!" quando resolve uma chamada difícil. Ainda assim, o jogo diverte bem, com uma aventura fantástica e estilosa. Um jogador experiente pode acabar o jogo em mais ou menos trinta horas, enquanto um mais preguiçoso pode levar até duas vezes mais tempo que isso, se ficar saculando todos os cantos e fazendo outras atividades, como pescar, inventar novos itens e se disfarçar como um dos vários monstros do jogo para conseguir itens. Descontando algumas falhas, Dark Cloud 2 é um RPG divertido, inventivo e que recompensa o tempo e esforço dispensados pelo jogador.

Paul

RPGs baseados em masmorras e labirintos tendem a ser meio chatos, especificamente quando têm níveis gerados aleatoriamente. Mas surpreendentemente me vi preso por Dark Cloud 2 por causa de seus minigames criativos e submissões (ah, e seus gráficos bonitos e estilizados não atrapalham em nada). Pesca, fotografia, inventar novos itens e claro, construir cidades, tiram a monotonia de só ficar matando um monte de inimigos o tempo todo em masmorras sem fim. E ficar mudando de personagem para contar com suas habilidades únicas ajuda a manter tudo bem legal. Um grande jogo de ação/RPG.

Greg S.

Você pode chamar um RPG de muitas coisas mas raramente vai chamá-lo de violento. Mas Dark Cloud 2 é completamente violento. Basicamente, o jogo é uma busca por masmorras, mas tem uma grande variedade e opções de jogo que pegam você na hora. Quando você fica cansado de enfrentar uma horda de inimigos horrorescos, pode sair da masmorra para explorar a cidade, recrutar pessoas para se mudar para novas áreas, trabalhar em novas invenções, customizar Steve (seu robô-amigo) e, o melhor de tudo, reconstruir o mundo. E isso não é tudo! Há minigames aos montes que vão de pesca ao golfe e muito mais. Sim, a história é meio fraca, mas com um estilo de jogo assim quem é que liga?

Gary

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	6	9	5

Produtora: Sony CEA
Desenvolvido por: Level 5
Jogadores: 1
O melhor: Customização total das armas
O pior: Inventário bagunçado
Web site: www.playstation.com

PSE



Para o jogador experiente de RPG, esta história vai parecer familiar: um vilão ardiloso ameaça destruir o mundo e só você, no papel dos heróis, pode fazer frente a ele. Magia! Luta! Uma busca épica! Sim, está tudo aqui. De certa forma, esses elementos servem bem a Dark Cloud 2: a história dá o suporte necessário para esse estilo de jogo. Este game está entre os sistemas de jogo tipo "vamos todos juntos" e a exploração solitária das aventuras estilo Zelda. Em Dark Cloud 2 você fica no controle de apenas dois personagens: Max, um menino da cidade, gênio inventor, e Monica, uma garota feiticeira do futuro. Embora Max pilote um robô de batalha e Monica possa se transformar em vários inimigos para andar entre eles, a dupla passa a maior parte do jogo do jeito que são, lutando em tempo real contra monstros através de um sistema de mira automática que funciona de forma bem suave. Como é de se esperar, vencendo inimigos você

ganha ouro, itens e pontos de experiência. Mas a experiência adquirida não vai para o seu personagem, mas para a arma que deu o golpe final no adversário. Quando uma arma atinge um novo nível, pode absorver a essência de um item e melhorar uma entre dez características (dano causado aos zumbis, danos com chamas e por aí vai). E quando todas as características estiverem altas o suficiente, a arma pode ser transformada numa versão ainda mais poderosa e um novo visual. É um bom sistema que permite amplos ajustes, além de uma boa variedade de armas. E foge de ficar apenas naquele negócio de só ficar melhorando os personagens o tempo todo. Enquanto os outros consoles têm um ou dois RPGs exclusivos, o Playstation 2 possui vários. E Dark Cloud 2, com sua conjunção de gêneros, mecânica de jogo com inovação e personagens em estilo de desenho animado irá satisfazer os jogadores velhos, novos e até os que ainda estão pra entrar nesse negócio.

GEORAMA-RAMA



Dark Cloud 2 tem muitos puzzles para você relaxar e mudar daquela coisa de ficar matando monstros o tempo todo. Controlando uma máquina chamada Carpenter, Max pode plantar árvores, montar casas, criar rios, além de tudo o mais que precisar. Max e Monica percorrem as masmorras atrás de pistas de como devem transformar o presente. Quando todas as condições estiverem prontas, nossos heróis irão viajar para um futuro modificado e a história irá progredir.

Disaster Report



Produtora: Agetec
Desenvolvido por: Irem
Jogadores: 1
O melhor: Personalização do vestuário
O pior: Tendência para ficar lento
Web Site: www.agetec.com

No primeiro dia de Keith como repórter, há um grande terremoto, e os tremores balançam a ilha onde se localiza Capital City. Será que Keith conseguirá escapar da cidade com vida? E poderá escapar com sua nova namorada, um péssimo guarda-roupa e a reportagem sobre a tragédia? Sim. Ele conseguirá. Apesar de tentar passar uma idéia de desastre e horror, **Disaster Report** não é como **Resident Evil**. Com uma exceção: Keith progride encontrando um caminho para a próxima área e não resolvendo puzzles ou enfrentando inimigos. Ele evita prédios que estão desabando, ajuda outros sobreviventes, e cruza abismos sobre ruínas caídas. Embora a premissa da trilha trêmula funcione bem no começo, o conceito logo perde o brilho quando fica claro que a gravidade oferece ameaças limitadas. Keith cai para a morte, ou coisas pesadas caem sobre ele. E é isso. Pelo menos coisas estranhas oferecem uma inesperada diversão: não faz o menor sentido colecionar bússolas e achar chapéus, óculos e luvas. Estejam avisados: não é que o jogo seja lento, mas ele tem ocasionais rajadas de velocidade normal. E embora tenha sete finais diferentes, eles são apenas textos sem graça, eliminando qualquer vontade de jogar outra vez. Algumas pessoas podem apreciar **Disaster Report** como fariam com um filme B, curtindo o estranho diálogo, a péssima atuação das vozes, identificando algumas piadas internas e depois de um tempo, esquecendo tudo completamente.

Paul

Eu estava ansioso por DR e seu conceito de cidade destruída por um terremoto. Infelizmente, esta boa premissa serve apenas como uma casca ao redor de um jogo medíocre. Cada movimento excitante (como por exemplo, desviar de pedaços de um prédio em queda) é atrapalhado por movimentos de câmera muito lentos. Qualquer senso de satisfação por ter completado um objetivo difícil é obscurecido pela necessidade imediata de se localizar outra fonte de água para não se desidratar (nada errado com isso, exceto que este cara não pode correr cinco minutos sem a necessidade de tomar um gole d'água). **Embora tenha me divertido durante o jogo, sua excelente idéia necessita de uma melhor execução.**

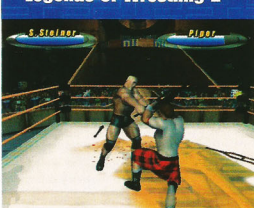
G. Ford

Com um orçamento um pouco maior, menos lentidão e melhores diálogos, **Report** seria um grande jogo. Como está, é um jogo de ação e horror, mas sem o horror. A cidade-ilha constantemente abalada por terremotos é um cenário ótimo para se construir tensão, e a jogabilidade é muito boa. Mas o problema está nos detalhes, como os gráficos simples e uma lentidão constante. A história adianta entre o melodrama e a canastrice, tudo piorado pelas vozes assustadas e a estranha tradução. Além disso, momentos dramáticos são frequentemente deixados em silêncio, quando uma música poderia ter ajudado a construir a atmosfera de **Report**. É um pequeno tremor em um gênero que precisa de um grande choque.

C.J.

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	5	8	4

Legends of Wrestling 2



Produtora: Acclaim
Desenvolvido por: Acclaim Salt Lake
Jogadores: 1-4
O melhor: Modo de criação de lutador completo
O pior: Muitos contra-golpes para poucos golpes
Web Site: www.legendsofwrestling2.com

Lembro-me até hoje o quanto xinguei o fato do primeiro LoW não trazer Andre, o Gigante em seu elenco. Como um game com as lendas da luta livre deixava de fora a maior (literalmente) delas? Bem, isso foi corrigido, e com bônus. LoW 2 tem mais de sessenta lutadores, todos ícones da história da WWE, como Owen Hart, Cap, Lou Albano, King Kong Bundy, Rody Roddy Piper e meu maior herói de todos os tempos na luta livre – British Bulldog. O que isso significa para você, que como tanta gente no Brasil nunca ouviu falar nesse povo todo? Quase nada. O game vale muito para os fãs mais hardcore da WWE (onde eu me incluo), não só por reunir os saudosos nomes dos ringues, mas pelos poucos, mas valiosos minutos de entrevista com alguns desses lutadores incluídos como bônus no game. Dentro do ringue, a jogabilidade não é das melhores, e apesar de bons movimentos, o sistema de agarrões é precário demais. Mas o principal é o movimento de contratação, marca registrada da série. Apesar de inovar e funcionar, as lutas dependem extremamente dele. Domine-o e vença qualquer um facilmente. Ignore esse detalhe e morra de ódio por não conseguir encaixar um golpe, sequer. Também gostaria de ver mais modos de luta. Além dos combates normais e em equipe, são apenas mais três modos: Royal Rumble (um monte de gente no ringue, vence quem não for jogado pra fora), Cage (na jaula) e Ladder (quem subir primeiro em uma escada vence). Se compararmos com outros jogos recentes (e bem melhores) como **Wrestlemania X8**, é muito pouco.

Renato

Jogos de luta livre nunca me atraíram por não exigirem (tanta) técnica quanto um **Virtua Fighter**. Desse, somente **Saturday Night Slam Masters**, da Capcom, chegou a me impressionar e mostrar que sempre há uma exceção à regra. E testar LoW 2 não mudou minha opinião: jogos de Wrestling são feitos somente para vender a imagem da WWE. Os gráficos são o cúmulo para um console 128-bit, com barras de polígono acontecendo em todos os lugares, movimentação travada e vídeos de apresentação que mais parecem gifs animados de internet. Ah, e tem também a platéia, absurda de tão malfesta. O pessoal da Acclaim nem se deu ao trabalho de fazer com que o público visse uma animação de costas – ou seja, você sempre vê o pessoal olhando para a tela, independente de onde seja a luta. O único elemento que faz valer a pena é o Career Mode, em que você pode criar um lutador (escolhendo tudo, desde porte físico e roupas, até a animaçãozinha da entrada e a música de vitória) e deve ir conquistando torneios pelos EUA. E, com o sistema de geração aleatória de enredo, em que uma roleta decide qual a história que seu personagem enfrentará, o jogo ganha muito em replay. **Só jogo se você for fã, ou se tiver algum amigo fã para algumas partidas contra você.**

Eric

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
4,5	7	5	7

Cubix Robots for Everyone: Showdown



O melhor: Robôs de montão
O pior: Combate pobre

Produtora: 3Do
Desenvolvido por: Blitz Games
Jogadores: 1-4
Público: Garotada
Web Site: www.3do.com

O sentimento de igualdade expresso em **Cubix Robots for Everyone: Showdown** é admirável, mas mal colocados. Os robôs que vemos aqui agradariam a todos, se todos tivéssemos menos de quinze anos de idade. Baseado em um desenho de mesmo nome, **Cubix** surge como um bom game para crianças: os jogadores assumem os papéis dos autôzinhos heróis Connor e Abby, e procuram restaurar a ordem em Bubble Town, que foi surpreendida por uma onda de robôs com mau funcionamento. Usando o robô **Cubix**, um herói pode atacar os robôs desajustados, em um combate que mistura elementos de técnica, sorte e precisão. Os jogadores colocam frente a frente força e fraqueza, selecionam uma postura de combate e usam chips EPU para criar ataques especiais e movimentos de defesa. Uma roleta determina os erros e acertos, e atacar no momento exato é a chave para a vitória. É bem simples e muito fácil: se ganhar, o robô derrotado se junta aos recursos do herói. Se perder, o jogo perdooa você por ser burro. Exploração simples e puzzles de empurrar blocos também fazem parte da jogabilidade, além de bons gráficos que completam o pacote.

Greg O.

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	7	5	5

Summoner: A Goddess Reborn



O melhor: Uma jornada longa e envolvente
O pior: Combate duro e chato

Produtora: THQ
Desenvolvido por: Cranky Pants
Jogadores: 1
Também para: PS2
Tente também: Skies of Arcadia
Web Site: www.thq.com

Aparentemente, o necessário para que esta tal deusa ressuscite é uma calçada de cimento e uma meia arrastão. Sim, este é o mesmo RPG de ação que chegou ao PS2 no semestre passado como **Summoner 2**, com algumas melhorias que superam um pouco sua última encarnação. Personagens refeitos têm novo visual e animação mais realista, os efeitos de luz são suaves e criam uma atmosfera sombria, e a qualidade do som também melhorou. Mesmo com todos esses upgrades, **Goddess** ainda não alcança o status de consagração obrigatória. A jornada é bem longa, cheia de personagens jogáveis e de intriga política (a heroína principal, Maia, ocasionalmente deve retornar ao seu trabalho diurno como rainha e completar alguns afazeres administrativos no reino), mas o combate do jogo não impressiona. Essa pancadaria de apertar botões não prende muito a atenção. Além disso, a dificuldade aparentemente aleatória também é um saco, principalmente quando inimigos de segunda categoria matam seus heróis. Teste este jogo com um amigo, caso esteja desesperado para comprar um RPG para o seu GC.

Shane

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	7	5	3

X-Men: The Next Dimension



Produtora: **Activision**
Desenvolvido por: **EXAKT Entertainment**
Jogadores: **1-2**
Web Site: www.universeofheroes.com/xmen_next_dimension.html

O melhor: Franquia muito bem explorada
O pior: Desequilíbrio entre os lutadores

X-Men ainda não emplacou como um game de luta poligonal empolgante. O momento de glória da série foi mesmo com os crossovers 2D da Capcom, mas quando a franquia passou para a Activision e entrou para a terceira dimensão, tudo aquele charme foi embora. Os dois Mutant Academies para PSone foram títulos divertidos, mas cheios de falhas. Next Dimension representa a terceira versão da série poligonal, porém, ganhou novo título por trazer mais novidades que o upgrade anterior. A jogabilidade é simples e se adapta muito bem ao controle do Cube, com comandos de fácil execução e boa disposição de botões. O sistema de jogo permite combates de dezenas de hits, escalando sequências de chão e aéreas, além de golpes especiais de diferentes níveis. Inicialmente, você tem à sua disposição dezesseis mutantes, que sobe para 24 conforme você explora o jogo. O fator repler é enriquecido também por novos cenários, e até o alto traço para cada personagem. Para compensar a qualidade gráfica baixa para um game da nova geração, o jogo traz uma quantidade incrível de detalhes dos quadrinhos e do desenho animado. Prato cheio para os fãs mutants.

Fabio Santana

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6,5	7,5	8	8

Crash Bandicoot 2: N-Tranced



Produtora: **GAME BOY ADVANCE**
Desenvolvido por: **Universal Interactive**
Jogadores: **1 (2 conectados)**
Web Site: www.crashbandicoot.com

O melhor: Fiel à velha fórmula do Crash
O pior: Fases voadoras em 3D irritantes

Como a maioria das edições de GBA de uma série já estabelecida em console, Crash 2 apenas tenta recriar a fórmula popular de seu irmão maior (o velho jogo de PSOne) e, em muitos aspectos, consegue bons resultados. Esse pequeno Bandicoot tem todos os movimentos esperados (escorregar, salto duplo, girar e rastejar), com boas animações e controle decente. As fases em plataforma também usam a simplicidade do design de Crash, como saltar sobre obstáculos, coletar frutas e destruir caixotes. Até mesmo a velha fase fuja-de-algo-na-direção-da-tela está inclusa e com um bom visual. Outros modos misturam um pouco as coisas e não são tão bons, pois a física é meio estranha. As fases ao estilo Monkey-Ball são ainda mais chatas, e os cenários 3D, quando Coco sai voando pelo espaço, são malfeitos. Outras decepções incluem a falta de variedade nas fases de scroll lateral e de um modo Multiplayer. De modo geral, é uma aventura muito fácil e rápida. Mesmo assim, existem segredos difíceis de se encontrar, afinal, este é um jogo de GBA. Jogadores mais novos não se decepcionarão.

Mark

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	5	3	8



Lufia: The Ruins of Lore



Produtora: **GAME BOY ADVANCE**
Atlas
Desenvolvido por: **Taito**
Jogadores: **1 (2-4 conectados)**
Tente também: **Golden Sun**
Web Site: www.atlus.com

O melhor: Avançado sistema de batalha
Suporte: Música de fundo em baixa fidelidade

Aposto que você nunca ouviu falar da série de RPG Lufia. A série Final Fantasy colocou os primeiros Lufia (para SNES) nas sombras, e a sequência no GBC acabou estagnada em 2001. Mas parece que finalmente a série terá uma chance de sucesso no GBA. Ruins of Lore é um sucesso em quase todas as fases – é atraente e interessante, uma aventura complexa que pode ser colocada ao lado de Golden Sun e Lunar Legend. O enredo é padrão: o garoto pobre contra o império do mal. Mas o visual impressionante e a boa jogabilidade fazem com que seja satisfatório. Os ambientes têm cores vibrantes e bons toques de animação, e as sequências de combate possuem inteligentes efeitos de 3D. É o sistema de batalha que mais atrai. Você pode enfrentar até oito inimigos de uma só vez, capturar e criar monstros, fazer com que seu personagem tenha até onze empregos diferentes, e até mesmo se conectar com um trio de amigos para fazer um criativo ataque Multiplayer. A minúscula trilha sonora e ocasionalmente a dificuldade que parece mal distribuída são pequenas deficiências na armadura deste jogo, mas que, de modo geral, é bem legal.

Shane

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	4	6	3

DareDevil



Produtora: **GAME BOY ADVANCE**
Encore
Desenvolvido por: **Griptonite Games**
Jogadores: **1**
Prefira: **Spider-Man (The Movie)**
Web Site: www.daredevil-game.com

O melhor: Jennifer Garner vestida de couro
O pior: Senhas, mediocridade, Ben Affleck

Na teoria, o Demolidor parece um personagem estrótipo – um cara cego de meia-calça vermelha combatendo o crime com um bastão. Ainda assim, grandes escritores como Frank Miller e Kevin Smith fizeram dele um dos melhores gíglis no mercado. O filme pode não ficar legal, mas o game? É um jogo de luta medíocre e sem vida. O Demolidor soca, chuta e dá porretadas abrindo caminho pela Cozinha do Inferno da mesma maneira que todos os outros games parecidos com ele dos últimos quinze anos. Bem, o Demolidor tem seu sentido de razão, o que revela itens ocultos e segredos (isso é meio legal), mas ele também transforma o mundo num local chato em preto e branco. O design de fases é repetitivo e tedioso. E embora Demolidor seja comumente conhecido como o Homem sem Medo nos quadrinhos, o game o conhece melhor como o Homem Sem Graça, graças ao arcaico e desajeitado sistema de senhas. Uma possível razão para jogar: você pode destruir imagens sexies (mas pixeladas) de Jennifer Garner em sua roupa de Elektra. Honestamente, se você curte o herói, fique com as HQs.

Scooter

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
5	5	2	5

ATV Quad Power Racing 2



Produtora: **AKA Acclaim**
Desenvolvido por: **Climax UK**
Jogadores: **1-4**
Também para: **PS2, GC**
Web Site: www.akaacclaim.com

O melhor: Gráficos fantásticos
O pior: O controle de saltos é precário

Quando joguei ATV Quad Power Racing 2 pela primeira vez, não me impressionei quase nada. Apesar do bom visual, as pistas eram chatas e os controles, frustrantes. As técnicas de salto não são tão naturais como em Offroad Fury 2 (da Sony), por exemplo. Mas depois de algumas horas, passei a me divertir. Sim, o controle é meio sem-vergonha, mas as pistas melhoraram com a progressão do jogo. Sou capaz de aceitar um controle ruim se o resto do jogo for bom, e existem muitas coisas para se fazer aqui. Além disso, uma boa quantidade de minijogos aumenta a diversão. Esses jogos não só o ensinam como fazer truques pra lá de bacanas como Wheelies e Two-Wheelers (que vão te ajudar a dominar para poder vencer a competição de truques), mas também lhe oferecem bons obstáculos de percurso para você enfrentar. O desafio inclui desde pistas clássicas do tipo slalom até a subida em torres gigantescas que ficam sobre flamas e precárias rampas e pontes. No geral, ATV2 é um jogo bem divertido, mesmo com defeitos. É um grande melhora sobre a versão original para PSOne e, se continuar assim, o próximo jogo pode vir a ser perfeito.

Greg S.

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	7	6	9



Apex



Produtora: **Atari**
Desenvolvido por: **Milestone**
Jogadores: **1-2**
Web Site: www.atari.com

O melhor: Incrível senso de velocidade
O pior: Oponentes muito agressivos

Criar um jogo em que os participantes podem construir e correr em seus próprios carros pode ser arriscado. Embora seja uma grande ideia, muitos podem não curtir um título que não possui carros licenciados da Ford, Toyota ou Mitsubishi. Por isso, a Milestone deu um passo extra, e criou um jogo que deve agradar a todos os fãs de corridas. Apex é um jogo vibrante e único, sem ser muito complicado a ponto de assustar as massas. Basicamente, sua única preocupação será tentar se manter bem posicionado na corrida, e a companhia fabricante do carro cuidará de si mesma. É divertido ver o seu estabelecimento crescer de uma garagem suja para uma grande fábrica, mas a verdadeira diversão está na pista. Apex é veloz, bonito e tem controles quase perfeitos. O oponente controlado por A.I. não vai deixá-lo tranquilo na pista, ao mesmo tempo, você não terá nenhuma surpresa expondo velocidade do carro que está em segundo lugar. Eu só tenho uma grande reclamação: não dá para bater os carros. Se outro carro bater em você, em qualquer lugar, lá ultrapassá-lo. É irritante, mas não é uma falha fatal.

Greg S.

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	6	8	9

Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball



Produtora: Tecmo
Desenvolvido por: Team Ninja
Jogadores: 1-2
O melhor: Os melhores gráficos da história.
O pior: É um game do tipo "ame ou odeie"
Web Site: www.tecmoinc.com



Desde que a Tecmo lançou Dead or Alive, diversos comentários são feitos sobre os atributos físicos de suas personagens femininas. Mas no meio de tantos sons, chutes e outras pancadas, nunca sobrava muito tempo para... há... apreciar o visual. Até agora. Em Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, as garotas deixam as brigas de lado, tiram o biquíni do armário e vão curtir o sol. Elas embarcam para uma ilha

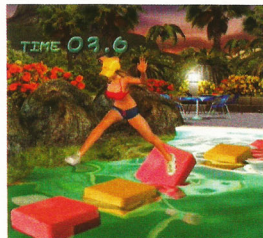
tropical, o suposto local do próximo torneio DOA, apenas para descobrir que foram enganadas por Zack, dono da ilha e vencedor do torneio de DOA3. Mas elas levam tudo numa boa, e acabam ficando por lá mesmo, curtindo umas férias.

Como você já deve ter percebido, o game não é um tradicional título de esporte. A palavra "volleyball" no título é apenas um detalhe. Na realidade, o jogo é muito mais um simulador, mais comprável a Animal Crossing do que a Beach Spikers, por exemplo. Não há torneios, campeonatos, objetivos ou pressão para ir às quadras. Você tem duas semanas para controlar uma das garotas em férias, quando ela pode se refrescar na piscina, jogar no cassino, comprar presentes para as amigas e, se quiser, jogar umas partidinhas de vôlei.

A jogabilidade em quadra é extremamente simples: bastam dois botões (A e B) para mandar a bola do outro lado, e como a quadra não tem linhas demarcatórias, os pontos saem rápido. Jogar lhe dá dinheiro, que você pode gastar na lojinha da ilha para comprar presentes para as outras garotas. É nesse ponto que está o segredo de DOAX: como vôlei de praia é um jogo em duplas, você precisa conquistar a amizade (tá certo, comprá-la com presentes) de sua parceira para que tudo corra bem na quadra. E se você fizer tudo do direitinho, ela pode até usar aquele minúsculo biquíni em que você torrou sua grana. Sabemos que é isso que você quer, então, não disfarce.



Na piscina da ilha, você pode participar de um minigame (bem simples, basta apertar um botão) e atravessar a água pulando sobre bóias. Complete o trajeto direitinho duas vezes para ver um pequeno clipe da garota comorandando, além de juntar mais uns trocados.



Antes de mais nada, saibam que este é um game que não agrada a todos logo de cara. Seus primeiros quinze minutos com as garotas de DOAX serão um deleite visual (acredito que nunca vi gráfico tão fantástico desde as áreas da ilha. Descobrir o item certo a ser apresentado a uma certa garota é bem mais recompensador do que cravar uma cortada perfeita. O jogo de vôlei é simples demais, como meus companheiros reclamam? Certamente, mas isso não o torna ruim. Apesar de simplório, ele não é tão fácil quanto parece, e descobrir o timing correto das jogadas pode ser bem bacana. Mas não dá pra defender a câmera durante as partidas: ela é péssima, e você certamente perderá jogadas por culpa dela. No mais, tenha paciência, resista aos primeiro minutos (que podem realmente ser muito devagar) e deixe DOAX lhe mostrar que é um belo jogo.

Renato

Tenha algo em mente antes de comprar DOAX: ele não é apenas um game de vôlei, o que significa que se você não quiser colocar as garotas na quadra, você não precisa. Como suas férias na ilha tropical de Zack indicam, você irá querer comprar todos os acessórios e biquínis da loja, mas se preferir não sair do cassino, da praia ou da piscina, também pode. Os gráficos absurdamente sensacionais, boa trilha sonora e a simples mas divertida jogabilidade se misturam numa boa. Embora muita gente só se importe com as meninas de biquíni, é bem viciante e merece elogios.

Milkmann

Aposto que este é o sonho de muito marmanjo: um bando de garotas lindas em roupas minúsculas, brincando na praia... hmmm. Infelizmente, DOAX não é tão bacana como parece. Está mais para um daqueles jogos de compras da Barbie, com um game de vôlei no meio de tudo. Honestamente, a parte "esportiva" da coisa parece jogar sozinha — você mal aperta um botão. E apesar do pacote completo ser interessante por um momento (principalmente pelos gráficos maravilhosos), não vale a pena. Guarde a grana e compre uma revista de mulher pelada.

Greg S.

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
10	8	6,5	7,5

À noite, quando você já cansou de tanto sol, pode tentar sua sorte na roleta, blackjack, pôquer e oito diferentes caça-níqueis (cada um deles baseado em uma das garotas) no Cassino de Zack. Isso torna bem mais simples ganhar a fortuna necessária para se comprar os biquínis mais reveladores.

Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories



Produtora:
Konami
Desenvolvido por:
Konami
Jogadores:
1

Web Site:
<http://www.konami.com/forbidden-memories/>

O melhor: O profundo modo para dois jogadores
O pior: Gráficos fracos e som medíocre

Sucesso absoluto nos EUA, Yu-Gi-Oh! vem conquistando espaço no Brasil. Baseado no anime que é tão comum o "novo Pokémon", Forbidden Memories é simples e divertido. Trata-se de um Card Game digital, em que, além de colecionar cards, você pode "cruzar-lós", resultando em cards novinhos em folha. As possibilidades de combinação são imensas, e você deverá sua a camisa se quiser pegar todas as 722 cartas do game. Grafiticamente, é muito simples, se resume a cenas com (na maioria das vezes) um desenho estático, que apenas troca umas palavras com vocês antes de voltar para o braço. Ou melhor, na carta. Como o game se resume a essas duas ações, a Konami poderia ter explorado melhor o som. Com os gráficos simplórios, temos um grande problema. Pelo menos o jogo é divertido. Esse é o card game mais dinâmico e simples que já joguei, ao mesmo tempo em que consegue ser um dos mais completos. E isso é ainda melhor nos games em dupla. E se você for um fã dos mais radicais de Yu-Gi-Oh!, e coleciona os cards de verdade, é possível importar suas cartas para o PSOne usando um esquema de passwords.

Fabio Michelin

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
5	5,5	8	9

Tachyon: The Fringe



Produtora:
Novalogic
Desenvolvido por:
Novalogic
Jogadores:
1-120 (!)
Web Site:
www.novalogic.com/games/TF/

O melhor: As naveas são assimétricas
O pior: Três anos de atraso para o lançamento nacional!

Nosso herói Bruce Campbell (da série Evil Dead), empresta a voz e o visual para o destemido mercenário espacial Jake Logan. Perambulando entre um trabalho e outro, Jake se ferra após ser responsabilizado pela destruição de uma base espacial. Condenado ao exílio, agora Jake terá que arrumar emprego nos confins da galáxia, em uma região em conflito chamada The Fringe. É aí que o jogo começa. Sem grana, você deve descolar missões e incrementar sua nave aos poucos, comprando armas e diversos equipamentos. Lembre-se: missões mais valiosas são sempre as mais perigosas. Com visual em primeira pessoa e uma ótima jogabilidade, Tachyon é um simulador bem básico e divertido. Vale lembrar que o jogo chegou ao Brasil agora, mas não é novo: foi lançado nos EUA em 2000. Por isso, os gráficos estão longe dos padrões atuais. Mas se você não for extremamente radical, isso não faz diferença durante as partidas. O destaque fica com o modo **Multiplayer**, que permite até 120 usuários simultâneos, transformando o espaço num verdadeira arena de batalha.

Mateus

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
5	9	8	7



IGI 2: Covert Strike



Produtora:
Codemasters
Desenvolvido por:
Inerloop Studios
Jogadores:
1 - 16
Web Site:
www.codemasters.com/igi2/front.htm

O melhor: Save! Muitos saves!
O pior: Inteligência bem artificial

Apear do nome patético, Project IGI: I'm Going In foi um bom jogo em meio ao dilúvio de games de espionagem pós-Metal Gear Solid. Agora a Inerloop lança IGI: Covert Strike, deixando para trás o título consagrado e muitos dos defeitos que atrapalhavam a experiência. Com a ajuda de um experiente consultor militar, a empresa conseguiu desenvolver fases muito bem planejadas, objetivos inteligentes e obstáculos bem posicionados. O mapa/radar está de volta e continua essencial para o seu planejamento de cumprimento dos objetivos. E agora a mais bem desenvolvida: capacidade de salvar o seu progresso. Como esse recurso é limitado, deve ser usado com cautela. A inteligência artificial melhorou, e os inimigos têm comportamentos que se adequam às situações. Podem ser considerados macacos de visão prodigiosa, pois partem para cima de você como insanos suicidas que nunca erram um tiro. A adição de um modo **Multiplayer** enriquece a experiência, com um modo de times baseado em objetivos. No geral, onde o predecessor era torturante, IGI 2 é divertido.

Fabio Santana

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	7	8	7,5

Casino Empire



Produtora:
Sierra
Desenvolvido por:
Sierra
Jogadores:
1
Web Site:
<http://casinoempire.sierra.com/casino.htm>

O melhor: Dá pra exercitar a ganância ao extremo
O pior: Não tem a música "Viva Las Vegas", do Elvis

Quer ganhar uma graninha fácil, mesmo que seja apenas virtualmente? Então, aproveite para testar sua sorte, pois a capital mundial do jogo e das apostas virou tema para mais um simulador de administração: Casino Empire, da Sierra. Aqui, em vez de administrar uma casa, um emprego e alguns relacionamentos sociais, o objetivo é desste e gerenciar cassinos. Você controla tudo, desde os tipos de jogo, que serão as atrações do seu empreendimento, até a decoração, divulgação, o número de máquinas caça-níqueis, quartos de seu hotel (todo cassino que se preza faz parte de um complexo que engloba um hotel de luxo), número de funcionários, seguranças e até a contratação de espíões para sabotar seus concorrentes. O jogo também permite que você "dê um jeitinho" nas máquinas para que os frequentadores de seu negócio percam mais grana. O som e os gráficos não oferecem nenhum destaque e, sinceramente, não são pontos muito importantes em um jogo assim. O que vale mesmo são suas estratégias para ganhar reputação e estabelecer uma nova base para seu pequeno império pessoal.

Mateus

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	6	7	7



Noone Lives For Ever 2: A Spy in H.A.R.M.S. Way



Produtora:
Sierra
Desenvolvido por:
Monolith
Jogadores:
1
Web Site:
www.sierra.com

O melhor: Multiplayer, fenomenal!
O pior: O fator anos 60 está mais modesto.

O primeiro NOLF surpreendeu por ser muitas coisas ao mesmo tempo: uma paródia dos filmes de agentes secretos, recheada de referências aos anos 60, um jogo de tiro pra lá de divertido e com uma história tão ou mais envolvente do que a de Half-Life, sinônimo de "jogo de tiro com roleteiro". A segunda versão não deixa por menos e consegue ser ainda melhor do que o original. Os gráficos de NOLF2 são excepcionais, com destaque para os personagens, verdadeiros atores virtuais cheios de expressão e com animação impecável e realista. O roteiro está ainda mais afiado do que antes, com ótimas sacadas (guarde estas palavras: ninjas, furacões e casacas de banana), e a interface está ainda melhor, com vários ícones mostrando se você está visível ou não para os inimigos, e quanto tempo falta para realizar uma ação. Agora é possível cumprir suas missões de várias maneiras, inclusive esgueirando-se pelas sombras para evitar confrontos e ouvir de orelhada todos os hilários diálogos entre os inimigos. A programação dos adversários está bem mais sofisticada, fazendo com que eles o surpreendam várias vezes, um desafio muito bem-vindo. E finalmente foi adicionado um modo **Multiplayer**, tornando NOLF2 um pacote completo.

Marcel

Como o PC é a plataforma que mais recebe games de tiro em primeira pessoa, a concorrência é alta, forçando os jogos a mostrar originalidade e qualidade para poderem se destacar. E NOLF2 conseguiu, mais uma vez, surpreender nesses dois pontos. No comando da espia Cate Archer, você encara diversas missões no ápice dos anos 60. Por isso, não se espante ao ver caras de black power e camisas floridas. O humor está sempre presente, é realmente muito legal ouvir os hilários diálogos do jogo. O game também conta com diversas engenhocas engraçadas para Cate usar. Tudo isso ajuda a distrair durante a longa aventura: são quantas missões, e mesmo não sendo muito difíceis, o nível de desafio é razoável. A AI dos inimigos foi bastante melhorada em relação ao primeiro game: eles agora estão bem mais inteligentes e até fazem emboscadas para pegá-lo de surpresa. Os gráficos também receberam uma reformulação, os cenários estão mais reais e os personagens não são mais quadrados como antes. Completando, NOLF2 recebeu um modo **Multiplayer** bem legal, com modos variados (incluindo um Cooperativo) e uma jogabilidade rápida.

Fabio Michelin

O primeiro NOLF surpreendeu muita gente com um enredo interessante, belos gráficos e uma jogabilidade rápida. O bom humor, aliado ao carisma da personagem principal, também contribuiu para o sucesso do jogo. Como em tempo que está ganhando não se mexe, a sequência do sucesso manteve a mesma qualidade, buscando não mudar muito os conceitos do primeiro título. O enredo não é tão envolvente, mas as piadinhas constantes compensam. E finalmente pensaram em adicionar um modo **Multiplayer**, uma coisa que fazia uma falta danada. Só reclamo do nível de dificuldade: o game é simples e linear, muito mais fácil do que seu predecessor. Capricharam no humor e esqueceram do desafio.

Renato

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

Unreal 2: The Awakening



Produtora:
Desenvolvido por:
Jogadores:
Não fique sem:

Atari
Legends



O Multiplayer de Unreal
Tournament 2003

Os gráficos e a velocidade
Baixo fator replay

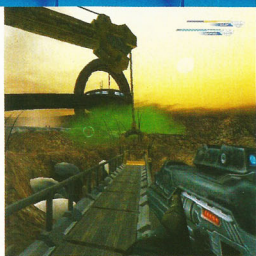
www.unreal2z.com

O melhor:
O pior:
Web Site:

Quando o primeiro *Unreal* surgiu, há quase cinco anos, o game que mandava no cenário de tiro em primeira pessoa era *Quake*. Pois o campeão do momento não só foi batido, como não seria exagero dizer, foi humilhado: *Unreal* era extremamente mais complexo, mais poderoso visualmente e extremamente inovador para um jogo do estilo. Até hoje tem gente que se impressiona com o jogo, que também conseguiu estabelecer um novo padrão para o FPS Multiplayer com *Unreal Tournament*. Mas hoje o cenário é diferente. Foi um longo intervalo entre o game original e **Unreal 2: The Awakening**, e se a Legend conseguiu mais uma

vez um salto enorme na qualidade gráfica (segundo o padrão fantástico que já vimos em *UT2K3*), não teve o mesmo sucesso no que diz respeito à inovação. No papel de John Dalton, uma espécie de policial espacial, você deve explorar uma série de planetas em busca de alguns artefatos, enquanto enfrenta fuzileiros espaciais e uma vasta gama de aliens. O enredo se desenrola sem muitas novidades, com fases lineares e absurdamente lotadas de inimigos. A ação não pára nunca, e alguns ataques inesperados garantem o clima de suspense necessário em um game assim.

A única coisa que nos desagradou foi o fraquíssimo fator replay proporcionado pelo jogo. Ao separar o modo Multiplayer em *UT2K3*, a Legend deixa o jogador sem ter o que fazer ao terminar a aventura. Não há missões bônus, armas secretas, novos objetivos ou finais diferentes para as dificuldades mais altas. Uma falha grave para um título tão bom.



Se você, como eu, olhava para *Metroid Prime* e ficava sonhando em quando poderia jogar algo daquele nível fora do GameCube, seu momento chegou. O segundo *Unreal* é o resultado de *UT2003* misturado ao novo *Metroid*, batido num liquidificador com muita velocidade. Duvida? Primeiro, você é um soldado encarregado de realizar missões impossíveis, daquelas que quase ninguém está interessado em cumprir (assim como uma certa caçadora de recompensas). Segundo, à sua disposição está uma armadura ultratecnológica, repleta de funções, além de um scanner no visor que permite analisar diversos elementos do cenário, como o de *Samus Aran*. E também como a moça, você vai trocando de armaduras durante o jogo, podendo escolher algumas com suporte para saltos mais altos, outras mais ágeis, outras com suporte para movimentos acrobáticos... tanto o enredo quanto os gráficos não deixam nada a dever ao game do Cubo, sendo os pontos máximos de *The Awakening*. **Apenas dois problemas: o peso do game e a falta de replay.** Mesmo em um Athlon XP 1.8 Plus com uma GeForce2, ele demorou três minutos para carregar alguns estágios. Isso sem mencionar que os 3,5 Gbs que ele ocupa apenas em instalação, não é nada mais. E sem suporte para Multiplayer, depois de terminar, você não vai querer jogar mais...

Eric

O Eric jogou *Unreal 2* bem antes de mim, e veio extasiado fazer comparações com *Metroid Prime*. Achei que o chinês tinha exagerado no saquê ou coisa do tipo. Quinze minutos com o jogo e comecei a entender o cara. Chega até a ser engraçado como ao avançar pelos cenários, nos deparamos com elementos semelhantes a *Prime*. Você melhora sua armadura com power-ups, tem visores diferentes, descola umas botas de salto duplo e até escaneia cenários por informações. Mas é só isso. O resto é o bom e velho *Unreal* de sempre, com um visual absurdamente fantástico (cada mundo tem detalhes impressionantes) e muita velocidade. As missões se desenrolam no padrão tradicional de games de tiro, com você seguindo um caminho quase linear, detonando qualquer coisa que pinte pela frente. O alto desafio e um bom enredo se encarregam de manter o pique até o final... quando você vai guardar o game em uma gaveta a nunca mais pegá-lo de novo. **O maior problema de Unreal 2 é a falta de replay.** Não há modo Multiplayer, absolutamente essencial em um game no estilo. Claro, para esse papel temos *Unreal Tournament 2003*, certamente o melhor FPS Multiplayer existente hoje, mas *The Awakening* poderia ter tentado recompensas diferentes para quem o termina, como missões e armas extras, novas fases ou mesmo um final diferente. Do jeito que está, fica um gosto amargo de "quero mais", que sabemos que não passará tão cedo.

Renato

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9,5	8,5	8	3





Produtora: Electronic Arts
Desenvolvido por: Maxis
Jogadores: 1
O melhor: O visual fantástico e a complexidade da administração
O pior: A alta dificuldade pode afastar novos jogadores
Web Site: www.simcity4.com

Parabéns pela sua eleição, senhor prefeito! Mais uma vez, você está no comando de SimCity, e chegou a hora de botar mãos à obra e trabalhar duro. As coisas não ficaram mais fáceis: agora, em vez de apenas uma cidade, você tem uma verdadeira nação sob sua tutela, e deve cuidar para que todas as metrópoles possam interagir e progredir como um todo. Seus governados também não estão mais fáceis de lidar, e é bom você estar sempre ouvindo o que o povo tem a dizer. Conseqüentemente, os serão designados para auxiliar nas

tarefas, mas não pense que farão o trabalho pra você. Sabedoria e bom-senso serão imprescindíveis para esse seu novo mandato, que tem tudo para ser dos mais longos. Assim está formado o clima de SimCity 4, o ápice de uma das séries mais clássicas do PC. São poucas as pessoas que não tiveram conta com alguma versão da franquia, e os fãs mais antigos irão notar que, mais uma vez, o jogo recebeu melhorias significativas, que não só apagam o fiasco que foi SimCity 3000, como transformam esta versão na melhor e mais

completa da série até o momento. É quase necessário um diploma em administração para poder conseguir sucesso total em SimCity 4. Os detalhes cresceram tanto que é preciso muito cuidado para não falir logo de cara. Sua única chance de prosperidade é começar devagar, com áreas de baixa densidade, para depois transformá-las em bairros mais valiosos. Cuidado também com o trânsito, que se tornou um problema bem complicado a ser transposto. Em SimCity 4, as horas do dia passam e anoitece na cidade. Isso não só





As catástrofes naturais continuam tendo destaque em SimCity 4. Mas agora você tem um domínio muito maior sobre elas, podendo escolher a trajetória de um meteoro, o ataque de um robô gigante ou o surgimento de um vulcão

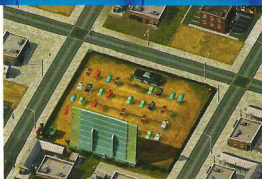


significa um show visual, com prédios e ruas iluminadas, como também o deslocamento de seus habitantes de casa para o trabalho, causando a terrível "hora do rush".

Outra grande sacada da Maxis foi unir SimCity à sua franquia mais famosa: The Sims. No game, você pode importar um dos seus personagens virtuais de The Sims e arrumar uma casa para ele em sua cidade. Em troca, ele começa a lhe passar informações sobre sua cidade, a qualquer momento que você desejar. É mais um espião, além de seus tradicionais conselheiros municipais, que realmente dá conselhos pertinentes desta vez em vez de ficar apenas chorando por mais recursos. Na verdade, os conselheiros chegam até a sugerir um CORTE nesses recursos quando os gastos em determinada área estiverem excessivos. Os gráficos também maravilharam nossos avaliadores, que já estão com suas cidades grandes e bem populosas. Só falta agora a Maxis bolar algum modo Online, com sua cidade interagindo com outras pela rede, em uma grande comunidade virtual. Mas isso ainda é sonho de fã, vamos esperar mais um pouquinho.

DA ROÇA PARA A CIDADE GRANDE

Uma boa maneira de começar sua cidade em SimCity 4 é caprichar nas áreas agrícolas. Elas não poluem, geram empregos e dificilmente causam problemas de trânsito. Você pode até deixar uma área inteiramente agrícola e vender seus produtos para as cidades vizinhas através de trens e rodovias. Transformar suas fazendinhas em uma cidade com enormes arranha-céus pode ser feito, mas leva tempo, exigindo dedicação e paciência.



A idéia básica não mudou desde a primeira versão, mas, em vez de se repetir ou tentar mudar o que funciona bem, a Maxis vem refinando a mecânica de SimCity a cada nova versão. Em SC4, o destaque vai para os gráficos que sofrem mudanças sutis conforme sua cidade se transforma: prédios envelhecem ou são pixados se a vizinhança decal, e são restaurados e pintados depois, se a economia do lugar melhora. Além disso, o uso de Sims como conselheiros municipais é uma grande sacada, que encontra um ponto comum entre os dois maiores sucessos da Maxis. Sua cidade pode ser desde um vilarejo rural até uma grande metrópole (ou o depósito de lixo da região, vai do gosto de cada um), diferente dos jogos anteriores, que não lhe davam muitas opções além de se inspirar em São Paulo e Nova York, obrigando-o a construir uma metrópole. SC4 permite que diversos tipos de cidade prosperem, dando mais liberdade para o jogador personalizar sua criação. SimCity continua sendo um jogo bastante único, mas depois desse tempo todo não vai ganhar ponto algum por originalidade. Mas nem precisa, seu grande mérito é ser um dos títulos mais completos e refinados da atualidade.

Marcel

Monstruoso e inacabável são duas palavras que descrevem bem SC4. A Maxis não economizou em detalhes para tornar esse o maior e mais completo simulador do gênero. Tudo o que um fã de Sim City sempre desejou está aqui, elevado a segunda potência. A complexidade da administração é enorme, e se você não tomar muito cuidado, sua cidade quebra em poucos anos. Se compararmos às versões anteriores, é bem complicado conseguir levantar uma metrópole, e você deve realmente engatinhar e economizar nos primeiros anos de governo. Some a isso os belíssimos gráficos, detalhados ao ponto de vermos os construtores trabalhando em um novo prédio, um bem completo editor de cenários e a possibilidade de construir (e administrar) cidades vizinhas, o que aumenta muito o replay. Imperdível.

Renato

Você é daqueles que teve a impressão de que Sim City 2000 foi apenas um tape buracos, um SC2000 com polígonos? Pelo visto, o povo da Maxis também percebeu isso, e trabalhou duro para não cometer o mesmo erro nesta quarta encarnação do simulador de cidades. Você agora não controla apenas uma cidadezinha numa região isolada do mundo, mas sim toda uma região, tentando fazer com que todas elas interajam, realizando trocas, comércio e projetos em conjunto, tudo para o crescimento mútuo. Complicado? Sim, mas tudo o resto ficou mais simples e prático. Os índices de criminalidade e poluição, por exemplo, agora são mostrados diretamente sobre a cidade, facilitando a localização os pontos críticos. Tudo isso regado a dezenas de inovações, como a inédita passagem do dia para a noite (que dá uma melhor idéia da passagem do tempo no jogo) e os efeitos visuais caprichados — destaque para os respingos e trovões, e os vulcões no melhor estilo "O Inferno de Dante". Resumindo, SC4 é tudo o que um amante de SimCity gostaria que fosse. Nem pense em deixar de jogar.

Eric

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



Dicas e Truques



Blade 2



Blade 2

VAMPIROS TAMBÉM TRAPACEIAM

Selecionar fase – No menu principal, segure L e aperte ↓, ↑, ←, →, B, →, ↓, X.

Energia infinita – Pause o jogo, segure L e aperte Y, X, Y, X, Y, B, Y, B.

Infinito Rage – Pause o jogo, segure L e aperte ←, ↓, ←, ↓, →, ↑, ↑, ↑.

Habilitar todas as armas – No menu principal, segure L e aperte X, B, ↓, ←, →, B, B, Y.

Munição infinita – Pause o jogo, segure L e aperte ←, B, →, X, ↑, Y, ↓, A.

Habilitar dificuldade Daywalker – No menu principal, segure L e aperte ←, B, ↑, ↓, X, B, A.

Habilitar NPCs invencíveis – Pause o jogo, segure L e aperte X, B, Y, A, X, B, Y, A.

Crazy Taxi 3: High Roller

MAIS LOUCURAS

Habilitar tudo – Você irá precisar de dois joysticks (e da ajuda de um amigo). Coloque um na primeira entrada, e outro na quarta. Na tela de seleção de personagens, simultaneamente, segure L+R+análogo esquerdo+análogo direito+X+Y nos dois controles até ouvir uma voz confirmando o truque.

Jogar sem setas indicadoras – Na tela de seleção de persona-

gens, segure branco e aperte A. **Jogar sem indicação de destino** – Na tela de seleção de personagens, segure preto e aperte A. **Habilitar modo Expert** – Na tela de seleção de personagens, segure preto+branco e aperte A. **Habilitar novos mapas** – Complete o Level 1 do modo Crazy X para habilitar as fases West Coast, Glitter Oasis, e Small Apple Course Maps.

Habilitar veículos bônus – Complete o Level 2 do modo Crazy X para habilitar os veículos bicicleta, carrinho de bebê e carruagem.

Habilitar modo Another Day – Complete o Level 3 do modo Crazy X.

Habilitar todos os personagens – Complete o Level S-S do modo Crazy X.

Ligar e desligar luzes – Aperte o análogo direito para ligar e desligar as luzes.

GAMECUBE

Dead To Rights

TÁ ACHANDO FÁCIL? USE NOSSOS TRUQUES

Novos modos de jogo – Todas as sequências devem ser digitadas na tela com as palavras New Game, mantendo os botões L e R pressionados. Uma mensagem confirmará o funcionamento dos truques.

Lazy Ass – ↓, ←, ↓, Y, ↓. Libera seleção de fases, os minigames e todos os filminhos.

10.000 Bullets – ↑, ←, ↓, X, ↓. Dá munição infinita.

Boomstick – →, X, X, X, B. Dá espingardas ilimitadas.

Chow Yun Jack – Y, X, ↑, ↑, ↑. Para empunhar duas armas.



FIFA 2003

Time To Pay – B, B, X, X, →. Desarme com facilidade.

One Hit Wonder – X, ←, ←, ←. Sempre atirar com estilo.

Sharpshooter – B, B, B, ↓, →. Dá pontaria perfeita.

Wussy – B, ←, Y, ↑, ↓. Inimigos com pontaria ruim.

Precursor – ↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑. Mais alvos e desafio mais alto.

Hard Boiled – Y, B, ←, ←, X.

Neste modo, o nível do desafio é extremo, ainda mais se combina com a dificuldade Super Cop.

Unlimited Health – B, Y, ←, ↑, →. Dá energia infinita.

Unlimited Shadow Stamina – X, B, Y, X, ↓. Barra de sombra ilimitada.

Unlimited Adrenaline – ←, →, ←, X, B.

Unlimited Armor – ↑, ↑, ↑, B, ↓. Armadura ilimitada.

Unlimited Dual Guncons – Y, X, ↑, ↑, ↑. Guncons ilimitados.

Unlimited Human Shields – B, Y, X, Y, B. Escudos humanos ilimitados.

Powered-up Punches and Kicks – ↓, X, ←, ←, ←. Dá socos e chutes mais potentes.

Double Melee Attack Damage – X, X, ↑, ↑, B. Dano dobrado para os seus ataques.

Enemies Disarmed – →, B, ←, X, Y. Inimigos desarmados.

Ignored by Enemies – Y, Y, ↑, ↑, ↑. Ignorar os inimigos.

FIFA 2003

QUER ESTÁDIOS SECRETO?

Seoul – Ganhe o campeonato competindo no EFA.

Stade de France – Vença a competição jogando no Club Championship.

Yokohama – Termine em primeiro no campeonato do ECC.

Rayman Arena

MAIS PERSONAGENS PARA A DISPUTA

Jogue como Dark Globbox – Vença a primeira copa no Obstacle Course.

Jogue como Henchman 1000 – Vença o primeiro circuito no Total Fight.

Jogue como Mrs. Razorbeard – Vença o primeiro circuito no Freeze Combat.

Jogue como Tily – Vença o primeiro circuito no Time Attack.

Novas roupas – Complete as copas no Single Player.

Fases especiais – Complete todos os modos do Single Player, jogando nas dificuldades Beginner e Pro. Selecione o modo Exhibition para as fases especiais.

Lord Of The Rings: The Two Towers

DICAS PARA HOBBITS, HOMENS, ELFOS E ANÕES

Todas as sequências devem ser executadas com o game em



Lord of the Rings: The Two Towers

Pause, segurando os botões L e R. Um som confirmará os truques.

Recuperar a energia — Y, ↓, A, ↑.
Recuperar a munição — A, ↓, Y, ↑.
Ganhar 1.000 pontos de experiência — A, ↓, ↓, ↓.

Status do Level 2 — X, →, X, →.

Status do Level 4 — Y, ↑, Y, ↑.

Status do Level 6 — B, ←, B, ←.

Status do Level 8 — A, A, ↓, ↓.

Para os próximos truques, você precisa terminar o jogo uma vez e depois entrar com a sequência: **Invencibilidade** — Y, B, A, X.

Armas de mísseis infinitas — B, X, A, Y.

Ataque de devastação — B, B, X, X. Durante a batalha, segure o botão Y para detonar tudo.

Melhorar os combos — Y, X, Y, X.

Ecolher os inimigos — Y, Y, A, A.

DREAMCAST

AeroWings

SEGREDINHOS PARA PARA SEUS VÓOS

Habilitar opções secretas no Game Config — No lugar de seu nome, escreva TASCAS.

Habilitar todas as fases e aeronaves — Na tela de título, segure L + R.

Guilty Gear X

MAIS PERSONAGENS E ROUPAS

Habilitar os finais dos personagens — Complete o modo Arcade com o personagem para ver uma animação no final.

Habilitar personagem Testament — Vença vinte lutas no modo Survival e vença Testament.

Habilitar personagem Dizzy — Vença trinta lutas no modo Survival e vença Dizzy.

Roupa secreta 1 — Na tela onde você escolhe o personagem, selecione-o segurando A + X.

Roupa secreta 2 — Na tela onde você escolhe o personagem, selecione-o segurando B + Y.

Draconus: Cult Of The Wyrms

MUITA ENERGIA NA MOLEZA

Habilitar modo Cheat — Na tela onde aparece a mensagem "Press Start", aperte X, Y, Y, X, X, Y, Y, Start.

Invencibilidade — Faça o truque de habilitar o modo Cheat e, já no jogo, pause segure L + R e aperte →.

Passar a fase — Faça o truque de habilitar o modo Cheat e, já no jo-



go, pause segure L + R e aperte ↓. **Recarregar energia** — Faça o truque de habilitar o modo Cheat e, já no jogo, pause segure L + R e aperte ←.

Limpar tela de Pause — Pause o jogo e aperte X + Y.

Buggy Heat

MAIS CORES EM SEUS CARROS

Cores secretas — Na tela onde você escolhe os modos de jogo, aperte ↓, ←, ↑, →, X, Y, L, R. **Habilitar carro LE-2001** — Na tela onde você escolhe os modos de jogo, aperte Y, X, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑.

NBA Showtime: NBA On NBC

QUER MAIS JOGADORES?



Para habilitar os personagens secretos, na tela onde aparece escrito "enter name for record keeping", escreva:

Personagem — senha — pin

Clown — CRISPY — 2084

Dennis Rodman — RODMAN —

9676

Kerri (versão 1) — KERRI — 0220

Kerri (versão 2) — KERRI — 1111

Large Alien — BIGGY — 0958

Lia (versão 1) — LIA — 0712

Lia (versão 2) — LIA — 1111

Nikko — NIKKO — 6666

Old Man — OLDMAN — 2001

Pinto Horse — PINTO — 1966

Pumpkin — JACKO — 1031

Referee — THEREF — 7777

Retro Rob — RETRO — 1970

Small Alien — SMALLS — 0856

White Horse — HORSE — 1966

Wizard — THEWIZ — 1136

MASCOTES DOS CLUBES:

Personagem da equipe — senha — pin

Atlanta Hawks — HAWK — 0322

Charlotte Hornets — HORNET —

1105

Chicago Bulls — BENNY — 0503

Denver Nuggets — ROCKY — 0201

Houston Rockets — TURBO — 1111

Indiana Pacers — BOOMER — 0604

Minnesota Timberwolves —

CRUNCH — 0503

New Jersey Nets — SLY — 6765

Phoenix Suns — GORILA — 0314

Seattle Sonics — SASQUA — 7785

Toronto Raptors — RAPTOR — 1020

Utah Jazz — BEAR — 1228

PS2 PLAYSTATION 2

Minority Report

TOM CRUISE NÃO FARIA ISSO...

Coloque os códigos abaixo na opção apropriada:

Invencibilidade — LRGARM

Seleção de fases — PASSKEY

Pular fases — QUITER

Todos os combos — NINJA

Todas as armas — STRAPPED

Munição — MRJUAREZ

Dano máximo — SPINACH

Energia extra — BUTTERUP

Jogar como palhaço —

SCARYCLOWN

Jogar como bandido — JAILBREAK



GAMECUBE

Jogar como GI — GNRLINFANTRY

Jogar como lagarto — HISSSS

Jogar como Moseley — BIGLIPS

Jogar como Nara — WEIGHTGAIN

Jogar como Nikki — HAIRLOSS

Jogar como Robot — MRROBOTO

Jogar como super-herói — SUPER-

JOHN

Jogar como zumbi — IAMSODEAD

Mira livre — FPSSTYLE

Arenas de dor — MAXIMUMHURT

Armadura — STEELUP

Bastão de beisebol — SLUGGER

Boneca de pano — CLUMSY

Botão de câmera lenta — SLIZOMIZO

Homem saltitante — BOUNZMEN

Locais fechados — CLUTZ

Final dramático — STYLIN

Sequência final — WIMP

Arte conceitual — SKETCHPAD

Todos os filminhos — DIRECTOR

Sem escolha — DONOTSEL





Códigos para GameShark

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

PS2 PLAYSTATION 2

NHL Faceoff 2003

Código mestre

oe3c7df21853e59e
ee6a2d6bce1eaf2

Pontos de criação infinitos

de8a4af6bca99b83
a80fc422bca99b83

Vitória Instantânea (equipe local)

oe741206bca99b8d
de741202bca99b85

oe741206bca99b8d
de741206bca99b83

ce730abcbca99caf
ce4530fobca99b87

ce453730bca99b87
ce730baebca99b83

ce4530f2bca99b83
ce453752bca99b83

ce453732bca99b83
ce453732bca99b83

Time outs infinitos (equipe local)

fe742fd6bca99b84

Jogo sem time outs (equipe local)

fe742fd6bca99b83

Vitória Instantânea (equipe visitante)

oe741206bca99b8d
de741202bca99b85

oe741206bca99b8d
de741206bca99b83

ce730baebca99caf
ce4530f2bca99b87

ce453732bca99b83
ce730abcbca99b83

ce4530fobca99b83
ce453750bca99b83

ce453730bca99b83
Time outs infinitos (equipe visitante)

fe742fd1bca99b84

Jogo sem time outs (equipe visitante)

fe742fd1bca99b84

Rocky

Código mestre

oe3c7df21853e59e
ee85a85abcbbf282

Começar no 2nd round

oe9ab172bca99b83
ce9ab172bca99b84

Começar no 3rd round

oe9ab172bca99b83
ce9ab172bca99b85

Começar no 4th round

oe9ab172bca99b83
ce9ab172bca99b86

Começar no 5th round

oe9ab172bca99b83
ce9ab172bca99b87

Começar no 6th round

oe9ab172bca99b83

ce9ab172bca99b88

Começar no 7th round

oe9ab172bca99b83
ce9ab172bca99b89

Começar no 8th round

oe9ab172bca99b83
ce9ab172bca99b8a

Começar no 9th round

oe9ab172bca99b83
ce9ab172bca99b8b

Começar no 10th round

oe9ab172bca99b83
ce9ab172bca99b8c

Tempo infinito

de9ab172ffdd0a89

Energia infinita (Jogador 1)

de976ebfb299b83
de976ebfb299b83

Stamina infinita (Jogador 1)

de976ea6fb299b83
de976ea6fb299b83

Baixa energia (Jogador 1)

de976ebafaa99b83

Baixa stamina (Jogador 1)

de976ea6f2aa99b83

Nunca perder de nocaute (Jogador 1)

ce97683abcbca99b83

Sempre perder de nocaute (Jogador 1)

ce97683abcbca99b86

Energia infinita (Jogador 2)

de976ebfb299b83
de976ebfb299b83

Stamina infinita (Jogador 2)

de9765feb299b83
de9765fab299b83

Baixa energia (Jogador 2)

de9765fafa99b83

Baixa stamina (Jogador 2)

de976582fa99b83

Nunca perder de nocaute (Jogador 2)

ce97677abcbca99b83

Sempre perder de nocaute (Jogador 2)

ce97677abcbca99b86

Máxima força

ce912d8abca99b87

Máxima velocidade

ce912d96bca99b87

Máxima stamina

ce912d9ebca99b87

Máxima determinação

ce912d92bca99b87

Começar na luta 10

oe912d8ebca99b83

ce912d8ebca99b8c

Habilitar todos os personagens e filmes

ce9c1feabca99b89

Treasure Planet

Código mestre

oe3c7df21853e59e
ee9400aabcd3911a

Energia infinita

de9123ce200de986

Habilitar superpulo

oeae4538bca95a82
de95af96f8a55786

Personagem voador (segurar L2)

oeae4538bca99282
de95af96f8a55786

Habilitar todas as fases

de8aa43ae04b9b83

Mortal Kombat: Deadly Alliance

Código mestre

oe3c7df21853e59e
ee8da0e6bcbaf5f1

Tempo infinito

cebe5312bca99b8f

Modo Sudden Death (não usar com tempo infinito)

oebe5312bca99b8a
debe530afaa99b83

oebe5312bca99b8a
debe530eafa99b83

Nunca vencer (Jogador 1)

oebe5302bca99b83
cebe5302bca99b84

Energia infinita (Jogador 1)

oebe5302bca99b84
cebe5302bca99b83

Energia em 50% (Jogador 1)

debe530afba99b83
debe530afba99b83

Destruir com um golpe (Jogador 1)

debe530afba99b83
debe530afba99b83

Nunca sangrar (Jogador 1)

debcacf2675830f91
debcacf2675830f91

Nunca vencer (Jogador 2)

oebe5306bca99b84
cebe5306bca99b83

Energia infinita (Jogador 2)

debe530e6b299b83
debe530e6b299b83

Energia em 50% (Jogador 2)

oebe530e6b299b83
debe530e6b299b83

Destruir com um golpe (Jogador 2)

debe530e6b299b83
debe530e6b299b83

Nunca sangrar (Jogador 2)

debc99ca75830f91

Ninja Assault

Código mestre

oe3c7df21853e59e
ee8b8396bcb308a

Continue infinito

fe093f7bca99b84
fe093f7bca99b84

Habilitar fireworks

fe093f7bca99b84

Habilitar armas extras

fe093f7bca99b84

fe093f91bca99b84

fe093f90bca99b84

Energia infinita (Jogador 1)

ce61f81ebca99c83
ce09a7f4bca99c83

Energia infinita (Jogador 2)

ce61f81ebca99c83
fe61f82ebca99b86

Munição infinita (Jogador 2)

fe09a7f0bca99b86
fe09a640bca99b86

Ninjutsu infinita (Jogador 1)

fe09a6a0bca99b8c

Ninjutsu infinita (Jogador 2)

fe09a67abca99b8c

Fase completa 1-1

fe0938e8bca99b84

Fase completa 1-2

fe0938ebcbca99b84

Fase completa 1-3

fe0938eabca99b84

Fase completa 1-4

fe0938f5bca99b84

Fase completa 2-1

fe0938f4bca99b84

Fase completa 2-2

fe0938f7bca99b84

Fase completa 2-3

fe0938f6bca99b84

Fase completa 2-4

fe0938f5bca99b84

Fase completa 3-1

fe0938f0bca99b84

Fase completa 3-2

fe0938f3bca99b84

Fase completa 3-3

fe0938f2bca99b84

Fase completa 3-4

fe0938f1bca99b84

Fase completa 4-1

fe0938fcbca99b84

Fase completa 4-2

fe0938fbbca99b84

Fase completa 4-3

fe0938f8bca99b84

Fase completa 4-4

fe0938f7bca99b84

Fase completa 5-1

fe0938f6bca99b84

Fase completa 5-2

fe0938f5bca99b84

Fase completa 5-3

fe0938f4bca99b84

Fase completa 5-4

fe0938f3bca99b84

Fase completa 5-5

fe0938f2bca99b84

Fase completa 5-6

fe0938f1bca99b84

Fase completa 5-7

fe0938f0bca99b84

Fase completa 5-8

fe0938fcbca99b84

Fase completa 5-9

fe0938fbbca99b84

Fase completa 5-10

fe0938f8bca99b84

Fase completa 5-11

fe0938f7bca99b84

Fase completa 5-12

fe0938f6bca99b84

Fase completa 5-13

fe0938f5bca99b84



Céu e terra vão tremer.

Tudo o que você não viu na TV.
Em maio, nas bancas.





GAME OVER

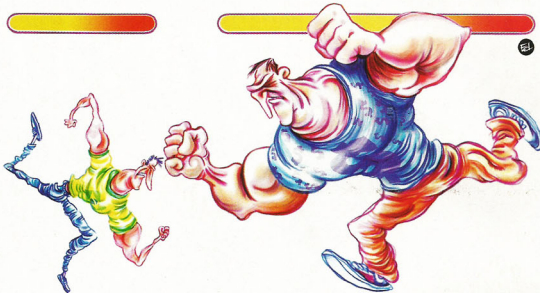


Por Geraldo Prado Guimarães

Brasil: de costas para o futuro dos games

Na indústria do entretenimento, o segmento dos jogos foi escolhido há 20 anos pela Electronic Arts para iniciar seus negócios. A-tuando exclusivamente no desenvolvimento de software para diversos tipos de hardwares, a empresa transformou-se em uma importante representante dessa indústria. Trabalhar na EA desde o início de suas operações no Brasil, em 1997, é ponto de grande satisfação, pois teve a oportunidade de participar de seu estabelecimento, desenvolvimento e consolidação no mercado. Mas há também um sentimento de frustração por não poder oferecer ao consumidor brasileiro toda a gama de produtos desenvolvida pela empresa para os videogames de última geração. Existe a sensação de que, cada vez mais, o Brasil se distancia do que há de moderno em tecnologia. O baixo poder aquisitivo, a pirataria e a desfavorável relação de nossa moeda com a dólar conspiram contra o negócio. Mas, certamente, o fator que hoje mais dificulta o crescimento das empresas de jogos no Brasil é a ausência de um mercado forte e oficial de videogames.

A principal razão para isso é a alíquota de imposto de importação de 70%, além da incidência em cascata de taxas internas sobre o preço C.I.F. do produto. Proteger o saldo positivo da balança comercial brasileira é um ponto vital para a economia do país, mas restringe as importações com barreiras tarifárias e tem consequências drásticas. Como a restrição de acesso aos objetos de desejo globais, produtos lançados em outro país e que passam a ser demandados pelo mundo. Por influência dessas barreiras, itens acessíveis à maioria da população em países desenvolvidos se tornam bens de luxo, e nossa imagem de sociedade de privilégios para poucos ganha ainda força. O impacto desse imposto no preço ao consumidor é enorme: um console de última geração, ao preço de US\$ 200 nos EUA, chega ao Brasil por, no mínimo, R\$ 1.400,00. Para avaliar quanto nos custaria estabelecer esse mercado: estima-se uma base instalada de um milhão de um certo console da geração anterior no país, sem suporte formal da produtora. Tal volume é razoável, pois o negócio ficou tão atrativo que originou um mercado gigantesco de games piratas, que deve movimentar milhões de reais anualmente – basta passar pelo centro de São Paulo ou Rio e constatar. Caso esse fosse o número potencial de consoles de última geração demandados pelo mercado brasileiro – claro que esse índice poderia ser maior com um grande in-



vestimento em marketing – e considerando que o preço nos EUA varie de US\$ 149 a US\$ 199, teríamos, então, que gastar até US\$ 200 milhões de divisas em importação. Digamos que isso acontecesse ao longo de 36 meses, sendo 25% nos primeiros seis meses (US\$ 8,33 milhões por mês) e mais US\$ 5 milhões/mês pelos restantes. Ora, para um país que tem hoje superávits comerciais mensais de US\$ 1 bilhão, não me parece um custo tão alto.

Claro que ainda temos o problema de que os consoles custariam, pelo menos, R\$ 800 para o consumidor em virtude da taxa de câmbio, valor que, sem dúvida, é alto demais para o padrão médio do país. No entanto, com a criatividade comercial brasileira de financiamentos em “n” vezes sem juros, descontos e outras facilidades, a venda de um milhão de unidades não parece impossível. Além do hardware, teríamos, assim, criado um novo mercado legal de software, o que incentivaria as distribuidoras já com atuação local e, certamente, inspiraria outras a virem. Com o aumento da concorrência, preços cairiam, empregos seriam gerados e estariam inseridos, de fato, no mercado global de entretenimento eletrônico, e com um potencial de desenvolvimento que despertaria a atenção de outros países, atraindo investimentos. Os videogames têm sua produção concentrada em pouquíssimos países do mundo, em virtude da gigantesca produção necessária para sua viabilidade. Comercializar o hardware com margem pequena (quando não negativa) favorece a ampliação da base instalada e cria a demanda por software. Esse é o modelo de negócio que

garantiu o sucesso da indústria.

Se não é possível fabricar consoles localmente, como a maioria dos países os disponibiliza para seus consumidores? Por meio de importação, claro. Saber que o maior limitador do crescimento das publicadoras e desenvolvedoras de games neste país é uma barreira tarifária é, no mínimo, frustrante. Esse mercado cresce a taxas superiores a 25% ao ano nos EUA, Japão e Europa. E para nós, brasileiros é, de fato, uma grande perda não poder participar de forma ativa de um negócio que já é maior que o cinema, movimentando dezenas de bilhões de dólares anualmente, gera milhares de empregos e tem um de seus grandes apelos na tecnologia de ponta. Com sua exclusão desse bilionário negócio, o Brasil pode até obter menor pressão sobre o balanço de pagamentos, mas, por outro lado, a pirataria prolifera impune sem nenhum tipo de incômodo. Deixa-se de criar empregos, posições que seriam absolutamente necessárias para a comercialização dos videogames; perdemos o grande investimento em marketing destinado à promoção do negócio e também gerador de empregos; e, finalmente, deixamos de arrecadar um grande volume de impostos, já que, com o crescimento da operação, as produtoras de videogames, naturalmente cumpridoras de suas obrigações, aumentariam sua arrecadação de acordo com o crescimento do negócio. Já que estamos em tempo de mudanças, creio que o Brasil precisa reavaliar sua posição perante o mundo dos games. 🎮

Geraldo Prado Guimarães Filho, 43 anos, gerente de marketing da EA Brasil.

O jogo de futebol
mais popular do mundo
chega ao Brasil.

WORLD SOCCER

Winning Eleven

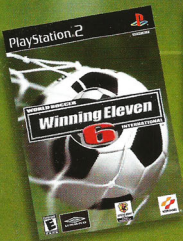
6

INTERNATIONAL

TM

Experimente a mais realística
recriação do esporte e descubra
o que o resto do mundo já conhece...

Na compra de
**Winning Eleven 6
International™**
você ganha um
boné exclusivo.



disponível
a partir de março

www.konami.com/usa

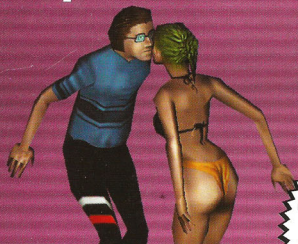
PlayStation.2



Você encontra estes jogos nas lojas: Americanas.com, Fnac, Lojas Americanas, Shoptime.com, Submarino.com, A17 Informática, Blanc Brinquedos, Brinquedos Laura, Bubsy Game - RJ, Extreme Games (RJ), Galaxia Shop (CE), Game Bit - Mogi, Multi Mix, Net Box - RJ, Premier Video (Morumbi/Sumaré), Pro-Games Barra, Pro-Games Tijuca, Shop Dan, Sil Games, Star Computer Rio Sul, Star Computer Tijuca, Taycom Eletrônicos, Union Eletrônicos, Uz Games, WWW Softwares & Games e outros...



Paqueras reais



Brigas reais



**JOGUE
ON-LINE
CONTRA 11 AMIGOS
OU
OFF-LINE
CONTRA O PC**

Amizades reais



Intrigas reais



Big Brother Brasil



**RETRO
AVENGERS**

**Novo game multiplayer
jogue online com pessoas de verdade**



BRASOFT
www.brasoft.com

Green
Energy

www.senhagames.com

© ENDEMOL INTERNACIONAL SOB LICENÇA TV GLOBO



RETRO AVENGERS WELTD



Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.

A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

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

Digitalizado por: *crimsonphoenix*

Editada por: *anderbass*

Revista: *evil_arthas*

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.blogspot.com.br

