

NOVO
VISUAL

ESPECIAL: Os consoles mais bizarros de todos os tempos

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

EGM

ELECTRONIC GAMING MONTHLY

BRASIL

EGM ZIFF DAVIS MEDIA[™]
AUTHORIZED PUBLISHER



CONRAD
EDITORA

Prepare-se para a

INVASÃO ANIME

Os personagens da TV
estão conquistando os games

Exclusivo!

ROGUE SQUADRON 3: REBEL STRIKE

O game Star Wars mais
incrível do momento

PREVIEW ESPECIAL

Dezenas de games revelados!
Muitos você nunca viu antes!

SEU GAME FAVORITO ATRASOU?

Entenda o motivo



One Piece

Yu-Gi-Oh!

.hack

Sakura Taisen

92
JOGOS!



MIDNIGHT
CLUB II



X-MEN:
LEGENDS



LORD OF THE RINGS:
RETURN OF THE KING

E MAIS:

SOCOM 2, Onimusha 3
Star Ocean 3
Ratchet & Clank 2
Wario Ware Inc.
Full Throttle 2
Castlevania: Aria of Sorrow

Junho de 2003



#15
R\$6,90

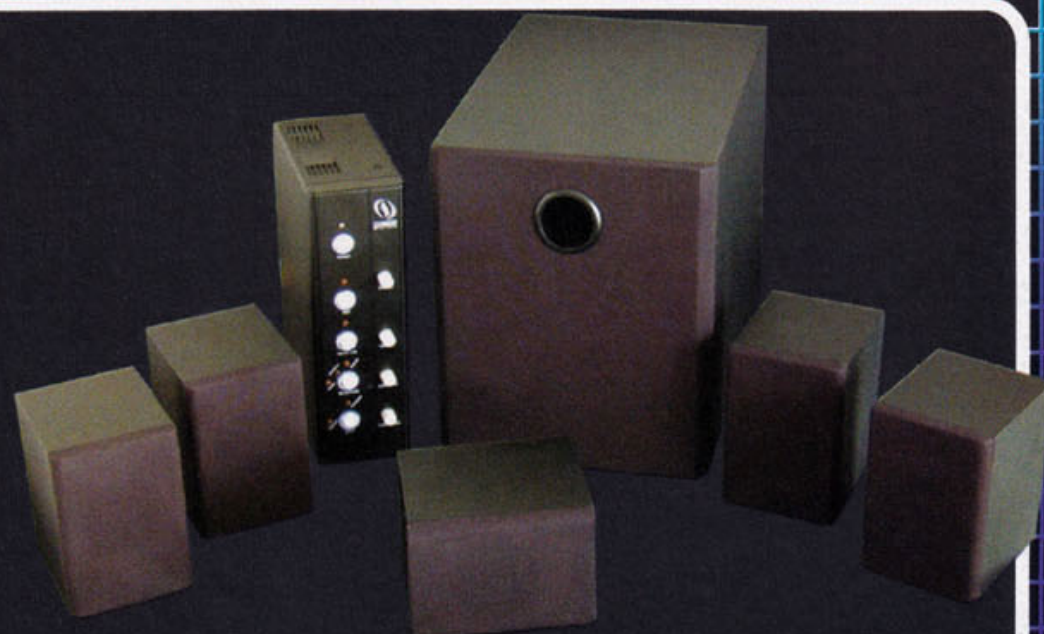
Sabe aqueles lançamentos que estão na revista?



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)



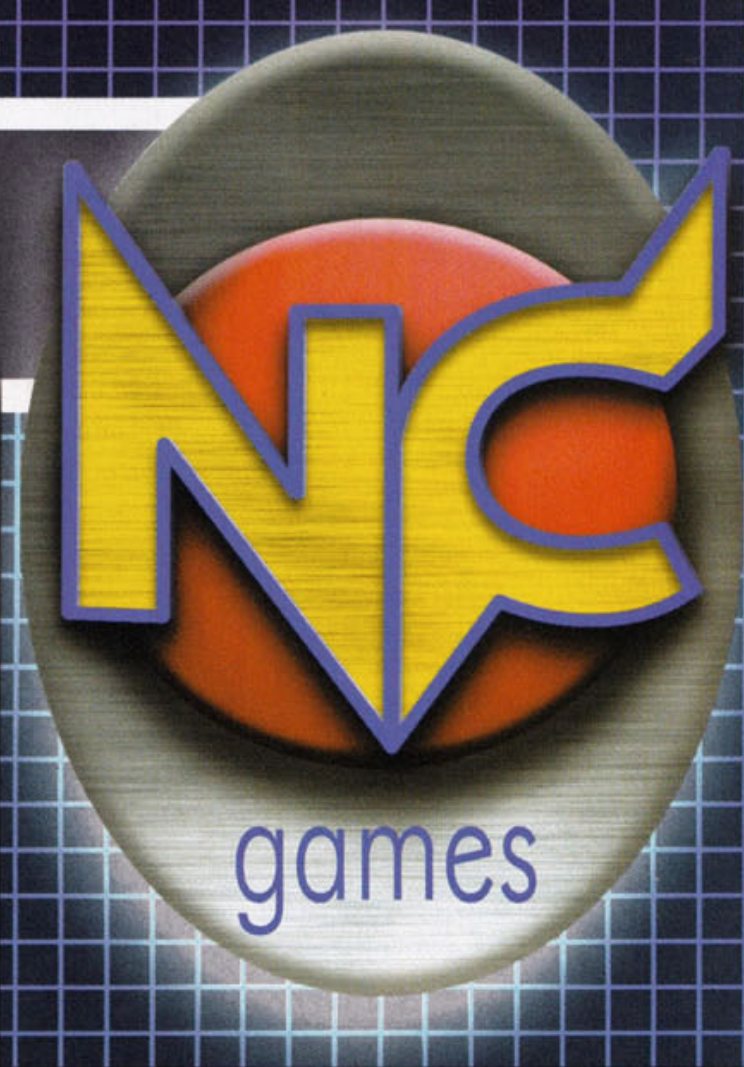
Teclado USB compatível com
Game Shark 2



Game Shark 2 para PS 2

Acessórios
Os últimos lançamentos para todos os consoles

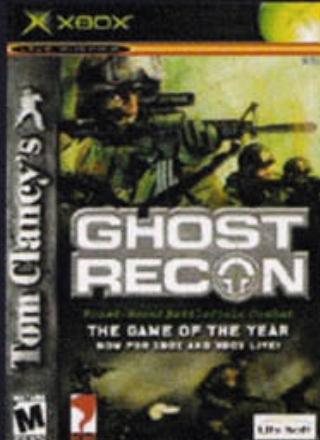
Você encontra todos aqui na



Lord of the Rings
The Two Towers



Harry Potter and the
Chamber of Secrets



Tom Clancy's
Ghost Recon



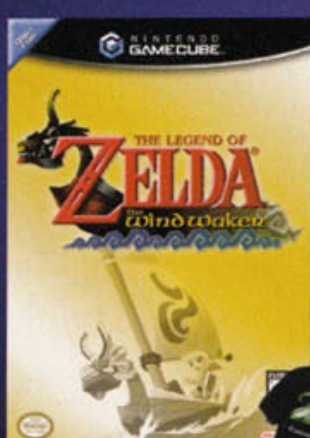
Tom Clancy's
Splinter Cell



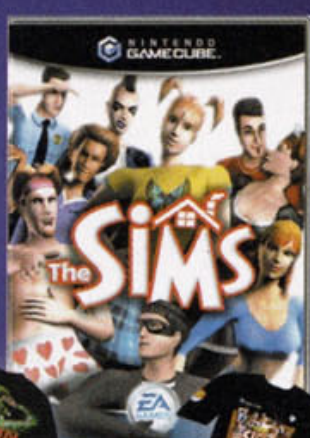
Skies of Arcadia
Legends



Phantasy Star Online



Zelda
The Wind Waker



The Sims



Winning Eleven 6

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

oferta válida por tempo limitado.

Na compra
destes jogos
você ganha uma
camiseta
oficial.

oferta válida por tempo limitado.



Rayman 3



The Legend Of Zelda
A Link to the Past



Digimon - Battle Spirit

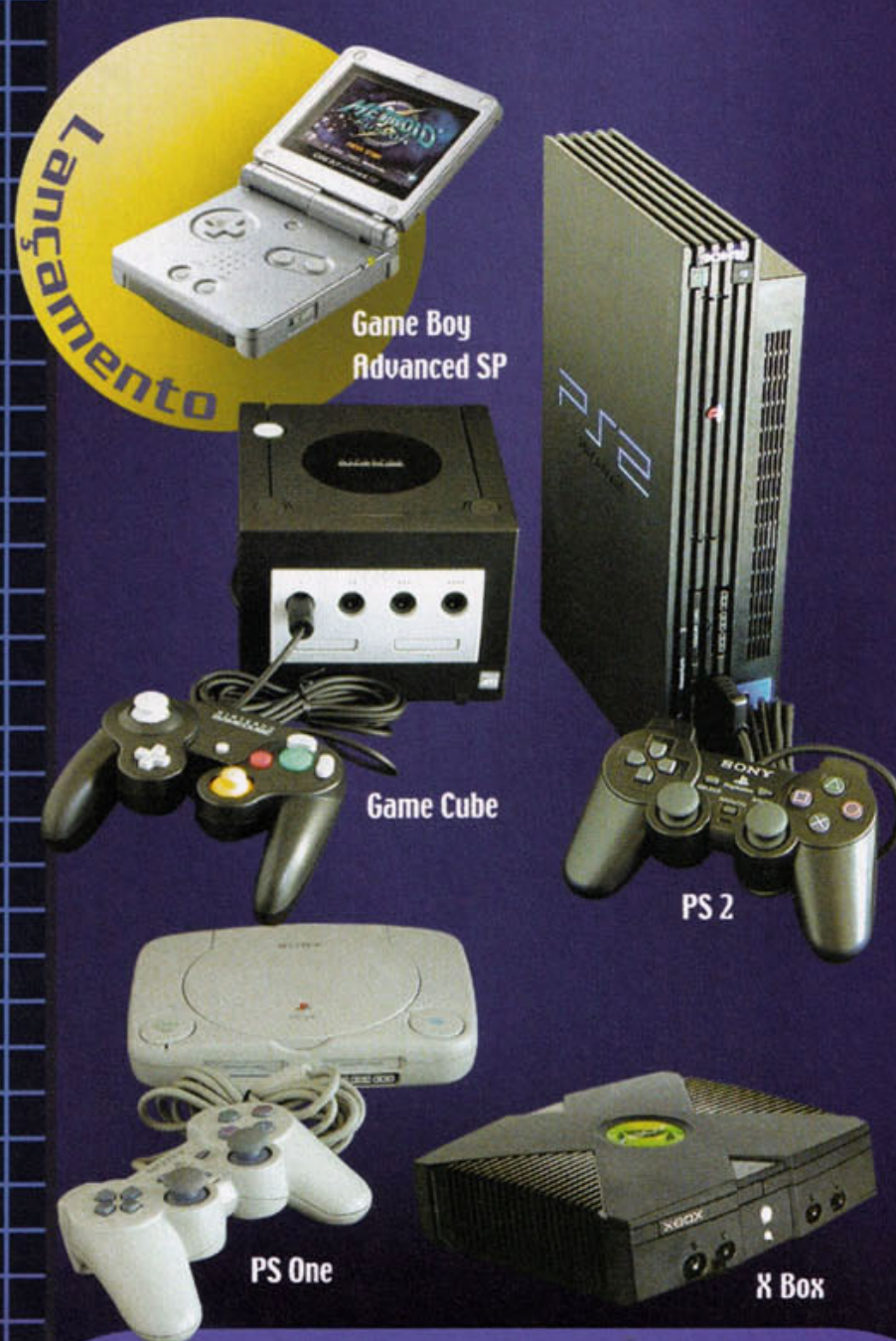


Pokémon
Ruby Version



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.

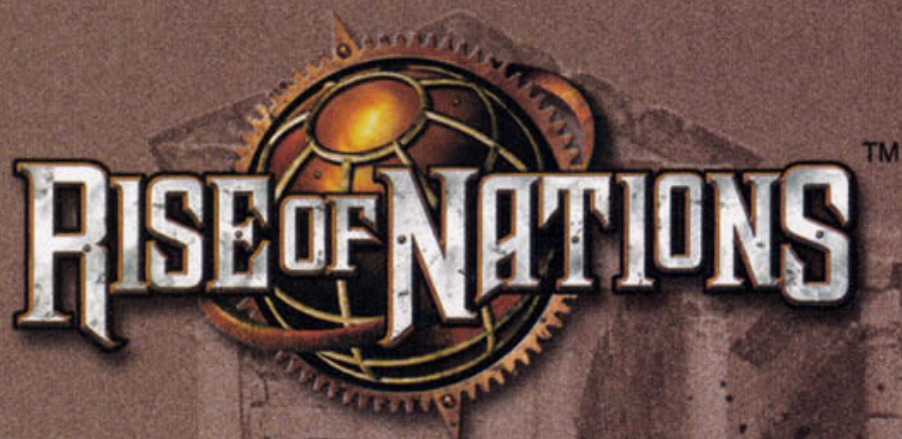


Games

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

Ligue agora

11 **6236-1157**



ONDE VOCÊ ESTAVA CRISE ROMANA



DURANTE A DE MÍSSEIS?



O TEMPO PAROU POR 13 MINUTOS.

Reynolds, designer-chefe da Big Huge, Inc., responsável pelo Civilization II. Sinta a profundidade de um game de estratégia junto com um ritmo bem rápido num RTS de ação, que cobre 6.000 anos de história e 18 civilizações antigas. É o RTS mais intenso da sua categoria. Pense rápido. Lute mais rápido. Defenda, derrote, negocie, coopere, planeje e saqueie. Nada é historicamente impossível e somente o rápido e o destemido sobrevivem.

A História pode mudar num pequeno espaço de tempo. Não mais rápido do que no jogo de Brian



FAÇA HISTÓRIA
JÁ NAS LOJAS.



Tá tudo novo!

Bem-vindos à nova EGM Brasil. Se você está com a gente há algum tempo, deve ter notado que algumas coisas mudaram. Tá bom, muita coisa mudou. Depois de muitos anos ouvindo opiniões dos leitores, nossa companheira americana resolveu reformular todo o projeto da revista. Aqui do Brasil, nós acompanhamos de perto essas mudanças, e participamos intimamente delas. Sabe aquele e-mail que você nos passou com uma ou duas sugestões, ou mesmo lotado de críticas? Ele foi repassado aos americanos. E levado em consideração na hora das mudanças. Talvez você reconheça algum pedido seu aqui, e verá que não estamos mentindo. Esperamos que você goste, pois isso consumiu muitas horas de nossas vidas, realmente demos sangue para tornar sua revista ainda melhor.

A coisa já muda logo de cara, com um Start reformulado, ampliado e mais diversificado. Ele será cada vez mais seu canal de notícias e outras coisas bacanas que rolam pelo mundo dos games. As entrevistas com produtores e celebridades continuam por lá, e vocês nem imaginam o que os aguarda nas próximas edições.

A seção de Previews também está de cara totalmente nova. A partir desse mês, faremos pequenos especiais com os melhores games de cada gênero, buscando dar o máximo possível de imagens de cada um deles, sempre ao lado daquela informação preciosa que ninguém

lhe contou - só a gente. Pode apostar que teremos muitas exclusividades e revelações nesse espaço.

Até nossa seção de reviews mudou. Agora, *todos* os jogos passarão pelas mãos de três analistas diferentes. Isso significa mais opiniões, análises mais profundas e o principal, maior credibilidade em nosso veredito final. Repare também que não estamos mais dividindo nada por consoles. Isso é simples: quando um dono de GC, Xbox, PS2 ou PC reclamava de pouco espaço na revista para seu console, nós ouviamos. Dessa nova forma, damos mais ênfase aos games, que é o que realmente importa, não é mesmo? Assim, se você ver um review para GameCube indicado "também para", pode confiar essa análise também é satisfatória para o seu console. E fique tranquilo: caso alguma versão apresente diferenças entre as outras (lembra-se de Need for Speed: Hot Pursuit 2?), claro que avisaremos. E essas diferenças serão levadas em consideração, e caso alguma versão mereça outra nota, ela será dada. Nosso novo selo de "vergonha do mês"? Você sugeriu, aqui está ele.

O mais importante agora é saber sua opinião. Que tal ficou a revista? Acertamos? Não? Mexemos onde não deveríamos? Faltou aquele detalhe importante? Você sabe como nos contatar, é hora de fazer isso. De novo.

— Renato Villegas

villegas@conradeditora.com.br



Diretora Executiva Cristiane Monti
Diretores Editoriais André Forastieri
 Rogério de Campos
Gerente de Produto André Martins

REDAÇÃO

Diretora de Redação Noelly Russo
Redator-Chefe Odair Braz Junior

Editor Renato Villegas

Editor de Arte Eurico Kenji Sakamoto
Designers Ana Franco, Kelven Frank
Revisora Andréa Aguiar
Secretário Gráfico William Domingos

COLABORADORES

Fabio Michelin, Eduardo Trivella, Pablo Miyazawa, Fabio Santana, Eric Araki, Marcel R. Goto, Ricardo Cruz (textos); Sérgio Codespoti, Arianne Brogini, Ana Ban (tradução e adaptação); Ed da Silva Rodrigues, Ulisses Perez, Lillian Maruyama (ilustrações).

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS

Escaneamento e Tratamento de Imagens Homero Letonai, Alexandre Cardoso da Silva

PRODUÇÃO GRÁFICA

Gerente de Produção Gráfica Priscila Santos
Coordenadores de Produção Ed Wilson Dias, Alessandra Vieira

WEB

Internet Mateus Reis, Fernando Nogueira
Surfer Cadu Simões

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO

Gerente de TI Alexandre Monti
Suporte Técnico André Jaccon, Robson Venerucchi e Artur Augusto Martins

ADMINISTRAÇÃO

Diretora Administrativa Ana Paula Duarte
Gerente Administrativo-Financeira Solange Reis
Gerente de Serviços Dirceu Darin
Coordenadora de Pessoal Sileide Fernandes Silva

MARKETING

Gerente de Marketing Décio Casadei
Coordenador de Marketing Isac Guedes

PUBLICIDADE

Coordenadora de Publicidade Luciana Eschiapatti
Assistente Comercial Vania Ribas Bernardes
Gerente de Circulação Aparecido Gonçalves

Tel.: (11) 3346-6075
publicidade@conradeditora.com.br

EGM Brasil
 Edição 014, maio de 2003, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda.
 ISSN 1516-1892.

ATENDIMENTO AO LEITOR

Janaina Carvalho e Heloisa Scott
 Números atrasados, sugestões, dúvidas, reclamações, etcTel.: (11) 3346-6082 Fax: (11) 3346-6078
atendimento@conradeditora.com.br

Redação, Publicidade, Administração e Correspondência:
 Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Aclimação,
 São Paulo/SP
 CEP: 01539-020
 Tel.: (11) 3346-6088 Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br
 Central de Atendimento ao Assinante
 (11) 3237-3216 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., New York, New York. Os itens editoriais constantes na edição da EGM Brasil, que foram originalmente publicados na edição norte-americana, são copyright da Ziff Davis Media Inc. Copyright © 2002 Ziff Davis Media Inc. Todos os direitos reservados. Electronic Gaming Monthly é marca registrada da Ziff Davis Media Inc."

noossa equipe



ODAIR BRAZ JUNIOR
 ■ Maior fã vivo do rei do rock, o Júnior viu a viagem para a E3 como uma boa chance para ampliar sua coleção de quinquilharias com a cara do Elvis. Até uma placa para seu maverick ele comprou.



PABLO MIYAZAWA
 ■ Enquanto parte da equipe da EGM Brasil corria pela E3, o Pablo ficou no Brasil para dar aquela força no fechamento dessa edição. Reparem como o sorriso está menor que o habitual. O cara cansou, poxa...



ANA FRANCO
 ■ O novo design da EGM Brasil pegou a Ana de surpresa, mas no final, ela acabou curtindo as novidades: "fotos coloridas da gente? Oba. Agora dá pra ver minha nova cor de cabelo." O fã clube agradece.



KELVEN FRANK
 ■ O santista da redação está todo prosa com a performance de seu time. E não é que o cara achou companheiros entre os leitores? Parece que tem mesmo mais gente que torce pra esses caras...



MICHELLE VERONESE
 ■ Você queria mudanças. Novas seções. Mais fotos. Exclusividades. E implorou por mais mulheres na redação. Como sempre buscamos atender, eis a Michelle, nossa mais nova colega de EGM Brasil. Satisfeitos, agora?



EDUARDO TRIVELLA
 ■ Trivella, o homem, o mito. Um ser humano capaz de ações que deixariam muitos totalmente ruborizados. O cara estará mais atuante do que nunca nessa nova fase da revista, pode aguardar.



ERIC ARAKI
 ■ Quando nosso Hércules Chinês soube que a E3 estaria mostrando vários títulos Pokémon, tentou se esconder na mala do Júnior pra ir junto. Não deu, mas prometemos contar tudo pra ele em primeira mão.



FABIO SANTANA
 ■ Eis um homem mudado. Depois de tanto pesquisar para nossa matéria de capa, o Fábio está colecionando Yu-Gi-Oh!, se tornou fã número 1 da Sakura e o melhor amigo que o Goku já teve. Ou seja, pirou de vez.



RICARDO CRUZ
 ■ O que seria uma matéria de games de anime sem o dedo de uma pessoa capaz de cantar todos os temas de Dragon Ball? E em japonês ainda por cima. Pois é, pra vocês verem cada figura que aparece por aqui.



DAN 'SHOE' HSU
 ■ O novo visual da EGM deu um trabalho imenso ao Shoe, que teve que filtrar críticas de todos os lados, reunir-se com meio mundo e discutir idéias sabe-se lá com quem. Mas o trabalho final ficou muito legal.



índice

número 15 • Junho 2003

EDITORIAL, NOSSA EQUIPE

06 Tudo o que você sempre quis saber sobre o povo que faz a sua revista favorita.

EGMAIL

08 Você pergunta, a gente responde. Ou apenas mandamos aquele alô amigo.

START

- 12 O JOGO ATRASOU**
Entenda porque você deve esperar um pouco mais por *Halo 2*, *F-Zero*, e outros jogos.
- 14 DEAD OR ALIVE**
Nossas amigas do peito voltaram.
- 16 MUNDO ESTRANHO**
PAINstation? Como Assim?
- 19 DOWNLOAD**
Quer mais Splinter Cell? Você não pode suportar mais Splinter Cell!
- 22 MYAMOTO FALA**
O criador de Mario abre o jogo
- 24 DEPOIS DO JOGO: ZELDA**
Respondendo a pergunta que você não teve coragem de fazer: o Tingle é gay ou não?
- 26 QUARTERMANN**
A seção de seu amigo fofaqueiro
- 27 CELEBRITY GAMER**
Dançamos com Gwen Stefani.
- 30 LISTÃO DE PREVIEWS**
Anotar as datas e não se perca.
- 32 PREVIEWS**
Mais jogos! Mais imagens! Mais informações! Tudo novo!
- 48 ESPECIAL: ROGUE SQUADRON 3**
Cadê meu sabre de luz?
- 56 CAPA: INVASÃO ANIME**
Você ainda vai jogar todos.
- 68 REVIEWS**
Também mudou tudo. Confira.
- 82 DICAS**
Agora você termina o novo Zelda.
- 86 GAME OVER**
A palavra do mercado.

PREVIEWS

32 SOMENTE PARA SEUS OLHOS
Os espões da *EGM Brasil* estão se superando na arte de conseguir informações exclusivas, e contamos o que ninguém jamais contou sobre *X-Men: Legends*, *Onimusha 3*, *Ratchet & Clank 2*, *SOCOM 2*, e muito mais. Imperdível.



32 CASTLEVANIA (PS2)



35 LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING

REVIEWS

- 69** Midnight Club II
- 70** Marvel Vs. Capcom 2
Lost Kingdoms II
- 71** Star Wars: The Clone Wars
Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22
- 72** Castlevania: Aria of Sorrow
- 74** Sonic Adventure DX: Director's Cut
- 75** Lotus Challenge
Burnout 2: Point of Impact
- 76** Tom Clancy's Splinter Cell (GC)
- 77** Tom Clancy's Splinter Cell GBA
.hack Part II: Mutation
- 78** Conflict: Desert Storm
- 79** Auto Modellista
Batman Dark Tomorrow
- 80** Wario Ware Inc.
- 81** Mega Man Network Transmission



69 MIDNIGHT CLUB II



78 CONFLICT: DESERT STORM



76 TOM CLANCY'S SPLINTER CELL



CAPA:

INVASÃO ANIME

56

Eles deixaram a televisão e estão em seu console. E é bom você se acostumar com a idéia.

16

MUNDO ESTRANHO
Seria um Game Boy gigante ou um homem bem pequeno? Ainda não sabemos direito.

ESPECIAL:

REBEL STRIKE

48

Conheça antes o novo *Star Wars: Rogue Squadron*



Guerra declarada

Gostamos da matéria "Você ainda está de fora?", da edição #14, em que vocês falaram da evolução dos consoles em relação aos games Online. Pena que algumas das informações estão distorcidas: quando se falou a respeito dos clãs brasileiros de SOCOM, vocês disseram que o clã <BRNS> era um dos mais respeitadas. Isso soou como uma bomba em nossos ouvidos. Pelo que sabemos, isso não bate com a realidade. Fazemos parte do clã #sMc# (SOCOM Master Clã) e jogamos diariamente das 23h às 5h. Sempre que nos conectamos (no servidor Austrália, onde estão a maior parte dos brasileiros) nunca encontramos os <BRNS> com pelo menos oito jogadores (número mínimo necessário para se jogar um clã-fronto). E os poucos que encontramos nem jogam lá essas coisas. Todas as vezes que eles vão para um clã-fronto convidam integrantes de outros clãs para ajudá-los. É só entrar no servidor Austrália ou no ranking do jogo e ver que os clãs cujos integrantes têm as melhores colocações são o [SSB] e o #sMc#.

Abraços a todos da EGMbrasil.

Clã #sMc# (bagalero, pixote, chackal, t-rex, makale, escadinha, brazilian, red-snack, eraser-x, cavalero, dr. evil, devil, CtrlAltDel, madrugada, tribes.....)

Via e-mail

Depois que a gente parou de rir com nomes como "bagalero", "escadinha", "CtrlAltDel" e "madruga" (o que demonstrou um pouco, na boa...), percebemos que a guerra foi declarada. Com o direito de resposta, o clã <BRNS> que, certamente, não vai deixar essa

carta do mês

Chega de bronca!

Percebi que algumas pessoas reclamam que a revista é uma cópia da americana porque possui as mesmas reportagens. Discordo, pois acho que a revista, justamente por ser uma versão da edição americana, cumpre bem a proposta de trazer as mesmas reportagens com um modelo "abrasileirado". Nesse ponto, a revista não deve em nada. Confesso que uma de minhas partes preferidas é o EGMail. Gosto de ver as diferentes opiniões dos leitores e, principalmente, as réplicas dos editores. Mas como nem tudo são flores, vamos ao que interessa: a reclamação. Acho que uma revista só se desenvolve e se populariza por meio de uma modelação feita pelos leitores. As revistas mais importantes que já passaram por este país sofreram essa esculpida, que só acontece do jeito duro: na base da pancada. Tenho certeza de que a revista americana passou por essa fase e, por isso, é tão boa. Vocês herdaram a missão de transformar a revista em um sucesso, e conseguiram isso rapidamente. Eu discordo de algumas cartas enviadas à redação. Sinceramente, pelo menos duas das três maiores empresas que disputam o mercado de games hoje em dia merecem o mesmo respeito. Digo isso porque não é de hoje que acompanho o mercado de jogos, e posso ter uma opinião geral, pois já tive todos os consoles lançados no país, desde o Odyssey. Já vem algum cara desorientado e diz que a empresa que fabrica seu console é a melhor, e que as outras devem queimar no inferno. Isso é um absurdo. Entendo que algumas cartas assim devam ser publicadas, pois a dúvida de um é a dúvida de muitos, mas existem outras cartas que pegam pesado demais e assim mesmo são publicadas. Fora com o fanatismo!

Marcus Augusto da Silva Cordeiro
Manaus/AM

(Isso mesmo, Manaus, aquele fim de mundo que fica no meio do mato. Não, cobras e onças não passam pelo meio da rua, e eu não vou de canoa pra escola.)

Ah, que droga... nem uma oncinha? Coisa sem graça... mas enfim, nós concordamos com você, Marcus. Fanatismo realmente não está com nada, é uma pena que certas pessoas tratem seus consoles com a mesma paixão que alguns têm pelo seu time de futebol. Tem tanta coisa bacana por aí, e aqueles que pensam que os consoles "inimigos" devem queimar no inferno como você disse, estão apenas perdendo diversão. Azar o deles. Esse é um dos motivos pelo qual estamos mudando algumas coisas na EGM Brasil: queremos dar mais ênfase aos jogos, buscando alimentar menos essa briga, completamente sem nexos. Obrigado pelos elogios e pela perfeita compreensão de nosso papel como versão nacional da maior revista de games do mundo. Estamos sempre tentando trazer o mesmo conteúdo da EGM americana, sempre adaptando uma coisa ou outra para o mercado (e público) brasileiro.

provocação barato. Temos certeza de que o servidor Austrália vai pegar fogo nos próximos dias, quem sabe a gente não passa por lá pra dar uma olhada. Parece um bom programa.

Sem diversão não tem game

Olá! Queria dizer que não perco uma edição da EGM Brasil, e que ela é, sem dúvida, a melhor revista de videogames que existe. Mas estou mandando este e-mail para reclamar dos critérios de avaliação

dos reviews. Visual, som, jogabilidade, replay. Cadê a diversão? A opinião de um analista não é válida como diversão, pois

Atrasou?

Faz tempo que quero criticar o ponto fraco da revista: desatualização. É bem fre-

"A opinião de um analista não é muito válida como diversão."

— Bernardo Pedras

depende muito do gosto pessoal! Se vocês julgam replay em geral, como não julgam diversão, que é o mais importante em um jogo? Garanto que muitos devem confundir replay com diversão, já que não encontram a nota da diversão em lugar algum! Fica registrado o meu pedido: coloquem uma nota a mais nos critérios de avaliação.

Bernardo Pedras
Rio de Janeiro/RJ

Bernardo, fomos ainda mais radicais. Como você poderá ver em nossa nova seção de reviews – totalmente reformulada – abolimos essas notas "parciais", exatamente porque esses quesitos não ficavam muito claros para algumas pessoas. Recebemos muitas cartas falando que "o jogo tal teve nota alta em tal coisa, como pode ter tido nota baixa no geral?". Então, a partir de agora, temos uma única nota para o game, que engloba todos os aspectos do título. Bem mais simples, direto e justo.

quente encontrarmos previews, como por exemplo do jogo Auto Modellista, da edição # 13. Sua porcentagem de conclusão é 85%, pra março, sendo que a edição é de abril! No mínimo, esse preview foi feito em fevereiro. Acho que casos assim vocês deveriam evitar ao máximo, pois a revista é boa demais pra cometer um erro primário. Não devemos ficar sempre atrás, vamos mudar! Os únicos que escapam desse defeito são jogos "com nome". Bom, tomara que eu tenha ajudado em alguma coisa, pois quero ver esta revista cada vez mais brasileira, e melhor!

Ajury Neto
Via e-mail

Amigão, essa porcentagem se refere à versão preview que a revista recebe para a análise. Geralmente, se uma empresa manda uma versão 85% pronta, quer dizer que o game já está mais avançado do que isso, mas indica que a versão que temos em mãos está

Amigão do Soma Cruz

Se por acaso no review de Castlevania: Aria of Sorrow vocês colocarem como "O Pior" algo como "aquele bicha do Soma Cruz", saibam isso: vocês não têm originalidade! Nem um pinga! Vocês já falaram mal o suficiente do Soma no preview do jogo! Além do mais, vocês não ficam satisfeitos de falar mal do Raiden toda vez que se fala de Metal Gear Solid?

Fernando Scoczynski Filho
Ponta Grossa/PR

Como você pode reparar, nesta edição, o novo Castlevania é nosso game do mês e deixamos de lado os atributos... hmmm... ambíguos do novo herói da série. Mas é difícil negar que o jeitinho dele é dos mais suspeitos. Quanto ao Raiden, será que cansamos de falar mal daquele chato, inexpressivo, mala-sem-alça e sem carisma que tentou ofuscar Solid Snake? Hmmm... não, ainda não. O cara é muito fraquinho.





Mais RPG para o Xbox!

Primeiro gostaria de elogiar o excelente empenho com que vocês têm produzido a EGM Brasil. Mas queria saber se podemos esperar matérias sobre os mais novos jogos de RPG para Xbox: Sudeki e Fable. Eles têm sido muito aguardados e comentados. Estou ansioso para saber mais detalhes.

Gabriel Kubrusly Gonçalves
Via e-mail

Gabriel, nós também. Ainda estamos aguardando informações e imagens suficientes para fazer essas matérias, e assim que conseguirmos, esses dois games receberão o tratamento que merecem na EGM Brasil.

quase finalizada. Ela não está de forma alguma ligada à data de lançamento. Outra coisa: a revista tem um prazo de fechamento que é bem anterior à sua data de banca, por isso, em alguns momentos, você tem essa sensação de que estamos atrasados. Na realidade, trabalhamos com bastante antecedência.

PSOne, N64 ou Dreamcast?

Para alguém que não tem condições de comprar um console de nova geração e tem de recorrer à geração passada, qual é a opção que vocês recomendam: PSOne, N64 ou Dreamcast?

Alexandre Gomes
Rio de Janeiro/RJ

Alexandre, a desvantagem de comprar um console da geração anterior é que ninguém está muito preocupado em lançar títulos novos para ele. Ou seja, em pouco tempo, você vai ficar de saco cheio de jogar sempre os mesmos games. Se você não tiver opção, fique com o PSOne e cruze os dedos. Esse, vez ou outra, ainda ganha novos títulos.

Dead or Alive Porn Beach

Pode até ser que a maioria dos leitores tenha gostado desse game, mas para mim é uma apelação das grandes! Onde já se viu? A única coisa que o game tem de especial são as garotas (semi) nuas, já que a trama é digna de um filme pornô barato.

Fernando Peres
Assis/SP

É, Fernando... Dead or Alive Xtreme Beach está bem longe de virar um trata-

do de filosofia. Mas quem vai se importar com a qualidade do roteiro ou com a originalidade da "trama" quando há uma porção de gatinhas para prestar atenção?!

Mais um fã de Yu-Gi-Oh!

Sobre os comentários de Yu-Gi-Oh! DoR publicados na edição de aniversário da revista, vamos relacionar as coisas: há tempos já sai do primário, nunca havia jogado Cards, não assisto ao desenho na TV, nunca li o mangá e mal joguei Forbidden Memories. Contudo, assisti aos três minutos de "aula" da introdução de DoR e já venci o primeiro duelo. Xeretei nos pequenos menus e opções do jogo e fui vencendo um duelo após o outro. Agora vem o meu comentário: por pura incapacidade vocês acharam o jogo quase "injogável" de tão difícil. O problema é que, acostumados a só admirar as curvas da Lara Croft, quando aparece um jogo em que se deve pensar, pensar e pensar antes de sair metendo os dedos no joystick, vocês se frustram. Ao comentar que o jogo é infantil (dizendo que quem já saiu do primário deve ler o mangá para ter alguma experiência apreciável) vocês se entregam: são marmanhões que não conseguem apreciar um jogo de pura estratégia e inteligência, classificando-o como infantil. Aí está o equívoco: o jogo não é infantil exatamente por exigir mais do que habilidade. Adoro jogos de ação e tiro (GTA:VC demorou para sair do meu PS2) mas, quando o jogo força a inteligência do jogador, é necessário se adaptar e aprender que nem só de vitórias fáceis e práticas se fazem os bons games. Não espero resposta, pois

cada um tem a sua opinião e eu só quero expor a minha. Agradeço pelo espaço.

Kelly Reis
Caxias do Sul/RS

Nossa, que bronca! Ainda bem que você sabe que cada um tem a sua opinião, pois como você mesmo aponta (e reclama), a de nossos avaliadores foi bem diferente. Realmente, mesmo sem ver os tais minutos de introdução dá pra ganhar um monte de duelos. Mas você irá demorar bem mais para aproveitar todas as dezenas de coisas que esse jogo tem. Não se deixe enganar, ele é absurdamente complexo e profundo. Fãs do anime e do mangá podem ter essa noção muito mais rapidamente, e uma batalha entre dois iniciantes no game, sendo que um conhece o anime e outro não, fatalmente terá como resultado o sucesso do primeiro. Foi isso que tentamos colocar – Duelists of the Roses é um game que exige, sim, muito raciocínio e, exatamente por forçar essa qualidade ao extremo, se torna complicado para quem está mais acostumado a admirar as curvas de Lara Croft. Se bem que ela está sumida há tanto tempo que a gente nem lembra mais...



VEJA OS NOMES DOS GANHADORES DA PROMOÇÃO CESTÃO DE ANIVERSÁRIO EGM BRASIL, REALIZADA NA EGM# 13.

**A pergunta foi: "Quantos personagens estão na capa da EGM número 1?"
A resposta correta é: Seis.**

NOME	CIDADE	UF	PRÊMIO
Glauber H. do Nascimento	S. Bernardo do Campo	SP	Cesta de consoles
Victor Pignotti Maielo	São Paulo	SP	01 GameCube
Paulo Henrique R. de Oliveira	Rio de Janeiro	RJ	01 cesta de jogos p/ PC
José Jânio Vila Fázio	S. José Quatro Marcos	MT	01 cesta de jogos p/ PC
André Pinheiro	Formiga	MG	01 Kit
Ana Edda D'Andrea	Alfenas	MG	01 Kit
Alexandre Dias C.	Campinas	SP	01 Kit
Ângelo Márcio Biglia	Caxias do Sul	RS	01 Kit
Arany Ramos Metello de Assis	Campo Grande	MS	01 Kit
Charbel Antonios Abdou	Campinas	SP	01 Kit
Eder Júlio Pires Camargas	Catalão	GO	01 Kit
Elton Vitoria de Almeida	São Paulo	SP	01 Kit
Everson Barasuol Barbosa	Cachoeira do Sul	RS	01 Kit
Evian de Moura Bononi	São Paulo	SP	01 Kit
Felipe Nóbrega Gomes Costa	Osasco	SP	01 Kit
Helson Luiz da Cruz Jr	Cambui	MG	01 Kit
Henrique Yoshio Nishisaki	Osasco	SP	01 Kit
Jonatas Moraes Brito	São Paulo	SP	01 Kit
Marcelo Hertz de Almeida	Campos dos Goytacazes	RJ	01 Kit
Marcos de Andrade	Itabaiana	SE	01 Kit
Paulo Roberto Penhalber	Salto de Pirapora	SP	01 Kit
Rafael Campos Lemos	Lambari	MG	01 Kit
Sócrates Bento Souza Simões	Salvador	BA	01 Kit
Thiago José de Guarda	Jundiai	SP	01 Kit



start

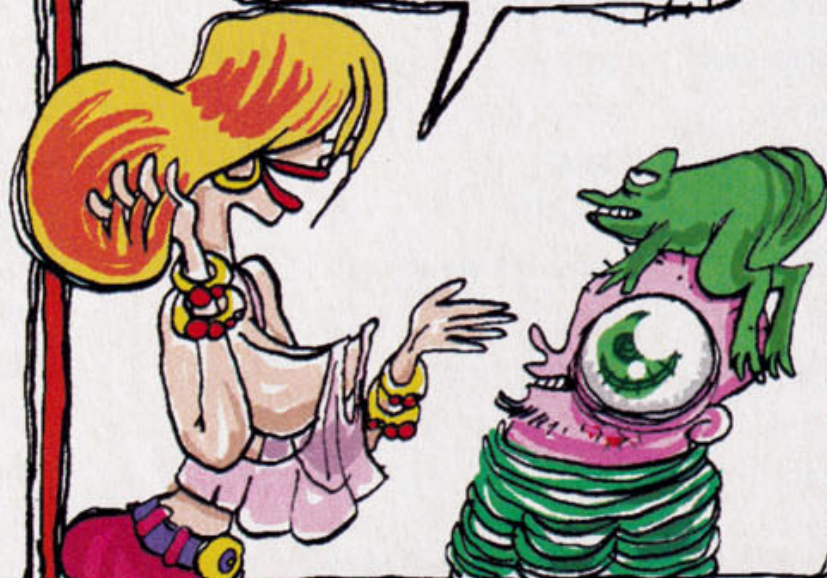
GATO & SAPO

ACONTECEU COMIGO...



FICAMOS CONVERSANDO UM TEMPÃO...

EU TENHO UM VIDEOGAME
LÁ EM CASA! APAREÇA PRA
GENTE JOGAR JUNTOS...



VOCÊ VAI?!

C-L-A-R-O!



LÁ ESTAVA EU, ESPERANDO O ÔNI-
BUS, QUANDO...

UAU, GATO!
VOCÊ CURTE
GAMES!



TAMBÉM SOU FASCINADA
POR VIDEOGAMES, JOGO
DESDE PEQUENINHA...



OI, GATO!
ENTRE!



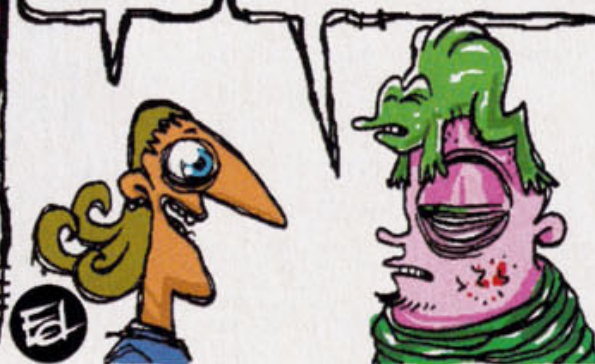
FIQUE À VONTADE ENQUANTO
TOMO UM BANHO E VISTO ALGO
MAIS CONFORTÁVEL!

PODE IR
JOGANDO,
SE QUISER!



E ENTÃO?
E ENTÃO??

DECEPCIONANTE!
MULHER NÃO ENTENDE
MESMO DE VIDEOGAMES



Tom Clancy's **SPLINTER CELL**™

Ubi Soft
ENTERTAINMENT



© 2003 Ubi Soft Entertainment. Todos os direitos reservados.



GANHE esse boné
exclusivo na compra do
Splinter Cell PS2!



PlayStation®2

XBOX

PC CD-ROM

NINTENDO
GAMECUBE™

GAME BOY ADVANCE™

Distribuído por:



Você encontra estes jogos nas lojas: Americanas.com, Fnac, Lojas Americanas, Shoptime.com, Submarino.com, A17 Informática, Blanc Brinquedos, Brinquedos Laura, Bussy Game (RJ), Crocodile Games (RJ), Galaxia Shop (CE), Game Bit - Mogi, Megamidia (RS), 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, World Games - Sorocaba, WWW Softwares & Games e outros...



start

o que rola de melhor no mundo dos games

O JOGO ATRASOU

Um relatório sobre os games que você está esperando (e ainda vai esperar um pouco mais)

Tom Petty costumava cantar "A espera é a parte mais difícil", e ninguém sabe disso melhor do

que os jogadores. Pense na última vez que esperou por um grande game que acabou atrasando. Foi no Natal de 2002, quando *The Getaway* e *Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball* foram transferidos para 2003? Ou quem sabe *Gran Turismo 3*, originalmente previsto como um dos títulos de lançamento do PS2, mas que só foi lançado oito meses depois? Ou será que foi aquele jogo da Rare... bem qualquer um já feito pela Rare (*Perfect Dark*, *Conker's Bad Fur Day*, *Starfox Adventures*, etc.)? Acredite se quiser, mas esses atrasos podem ser uma coisa boa, pois dão

aos produtores um tempo extra para polir e balancear seus jogos num estágio final de produção. Mas outras vezes, os atrasos são um sinal claro de que tudo está terrivelmente errado. Nesses casos, geralmente os criadores estão usando algumas semanas para tentar salvar o que podem, colocar à venda e reduzir o prejuízo. Qual dessas opções é o caso dos recentes atrasos de jogos como *Halo 2*, *Tomb Raider: The Angel of Darkness*, *F-Zero*, e *Star Wars: Knights of the Old Republic*? Será que eles estão sendo polidos para brilhar ou apenas recebendo um band-aid antes do lançamento? Será que dá para confiar nessas novas datas? A EGM investiga.

— Mark MacDonald e Chris Johnston, da EGM EUA





■ XBOX

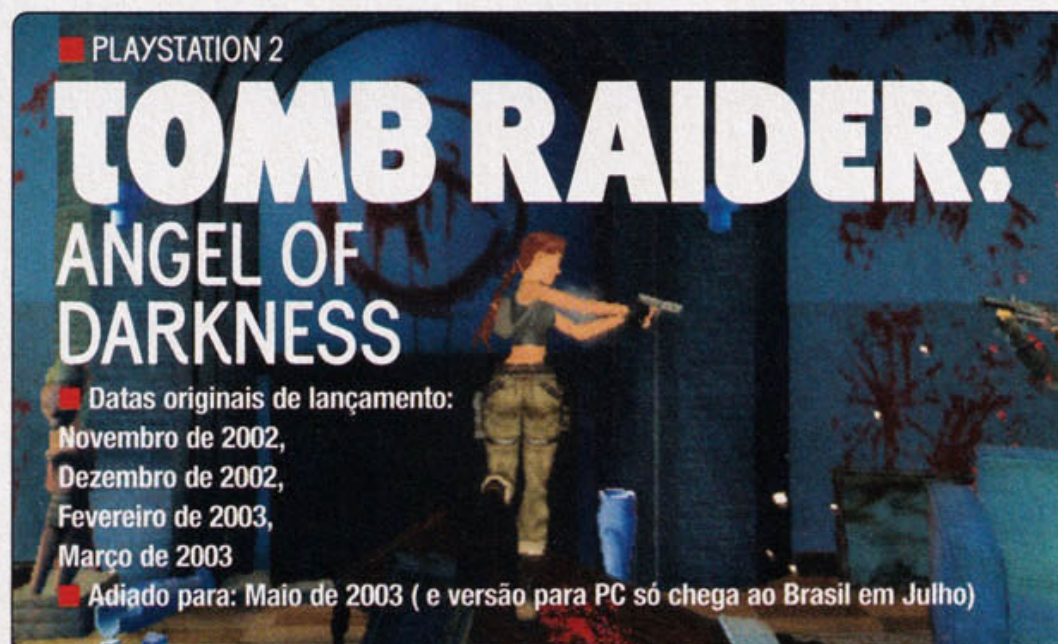
HALO 2

■ Data original de lançamento: Segundo semestre de 2003
■ Adiado para: Primeiro semestre de 2004

Controle de danos: Esta sequência do shooter de ficção em primeira pessoa é, sem dúvida, o mais importante jogo da história do Xbox, e a Microsoft e a Bungie sabem disso. Portanto, não é uma surpresa que todos os envolvidos queiram mais tempo para fazer o melhor. "Sentimos desapontá-los, mas fazer deste jogo o melhor que pudermos é nossa meta fundamental", diz o anúncio no site da Bungie. "Nosso objetivo final é fazer de *Halo 2* um grande jogo; quando for lançado no próximo ano, achamos que vocês irão concordar que fizemos a escolha certa (sobre o atraso)".

Diagnóstico: Armado e pronto para disparar...talvez

Nossa preocupação: a Microsoft diz que *Halo 2* será lançado no início do próximo ano, mas a Bungie só diz "2004". Ambas as companhias até tentaram nos convencer de que nunca "anunciaram oficialmente" a data de 2003 (eles o fizeram e temos o press release para provar). Mas antes que esqueçamos, a Bungie entregou o primeiro *Halo* sob o prazo rígido do lançamento do Xbox. E sabemos que aquele jogo ficou muito bom.



■ PLAYSTATION 2

TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS

■ Datas originais de lançamento: Novembro de 2002, Dezembro de 2002, Fevereiro de 2003, Março de 2003
■ Adiado para: Maio de 2003 (e versão para PC só chega ao Brasil em Julho)

Onde está Lara? Mudar, com sucesso, uma fórmula já estabelecida leva tempo, e como nos disse o diretor de desenvolvimento, Adrian Smith, este não é o velho Tomb Raider. "*Angel of Darkness* oferece uma jogabilidade diferente dos outros jogos da série. Estamos simplesmente garantindo que todas as partes trabalhem perfeitamente em conjunto. Nesse ponto do desenvolvimento, não estamos trabalhando no design ou adicionando uma nova mecânica, só estamos polindo o jogo."

Diagnóstico: Encoberto na escuridão!

É bem possível que este novo Raider consiga cumprir seu lançamento em maio, e que já esteja nas lojas quando você estiver lendo isto. Mas duas coisas nos incomodam: 1) Não recebemos uma cópia para fazer a resenha em tempo para esta edição, como é costume. Isto pode significar que a Eidos não está tão confiante para ver as resenhas antes do jogo estar nas prateleiras, ou pode significar outro atraso (já existem rumores sobre o assunto); 2) A Eidos recusou-se a comentar essa história.



■ GAMECUBE

F-ZERO

■ Data original de lançamento: 24 de junho de 2003
■ Adiado para: 25 de Agosto de 2003

Por que a parada nos boxes? A Nintendo e a Amusement Vision (uma divisão da Sega) dizem que o tempo extra será usado para se fazer ajustes nos controles, adicionando novas naves e pistas para esta corrida futurista rápida como um raio.

Diagnóstico: Senhores liguem seus motores

Uma versão jogável de *F-Zero* disponível no Japão no começo do ano parecia bem completa, apesar de estar apenas 40% concluída. O jogo básico já estava instalado, incluindo uma pista completa e diversos personagens diferentes. Levando esse fato em consideração, e a reputação recente da Nintendo de se manter fiel (ou muito próximo) às datas de lançamento prometidas, acreditamos que *F-Zero* estará correndo nas lojas em agosto. Além disso, o calendário de lançamentos futuros do Cube está começando a esvaziar e a Nintendo vai precisar usar todas as suas armas.



■ XBOX

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

■ Datas originais de lançamento: Outono de 2002, fevereiro de 2003
■ Adiado para: Junho de 2003

Qual o distúrbio na Força? Já tentou criar um RPG, ainda mais um baseado no Universo Star Wars? É um trabalho árduo. "Num game deste tamanho", disse o produtor Mike Gallo, "amarrar todas as pontas soltas, como teste de bugs, balanceamento do jogo, interface do usuário, otimização, etc., toma mais tempo do que qualquer um poderia imaginar. Se algo não está funcionando, não podemos simplesmente cortar isso do jogo".

Diagnóstico: A data é forte neste aqui

A LucasArts está "confiante" que esse é o último atraso. Mais importante que isso, estamos muito otimistas quanto à qualidade do jogo, dada à excelente lista de RPGs para PC da BioWare, como *Baldur's Gate* e *Neverwinter Nights*. Além disso, sabemos que George Lucas não está muito envolvido pessoalmente, o que é uma boa notícia após o que aconteceu com *Episódio II*.



start

DEAD OR ALIVE BALANÇA MAS NÃO CAI

Novidades sobre um dos jogos mais peitudos de todos os tempos

Team Ninja é o nome perfeito para um grupo da Tecmo responsável pela série *Dead or Alive* (e não apenas porque estão desenvolvendo *Ninja Gaiden* para Xbox). Afinal, o discreto estúdio gosta de trabalhar em segredo, soltando umas imagens de vez em quando, mas sem revelar detalhes do jogo até o último momento. É por isso que ninguém sabia como seria *Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball* antes que chegasse às lojas. E não será diferente com *Ninja Gaiden*. "As pessoas dizem que Team Ninja é a Área 51 da indústria do jogo", diz o chefe do estúdio, Tomonobu Itagaki. "Nós, propositalmente, não soltamos muitas informações sobre um jogo antes do lançamento. Se você entrega muito, estraga a surpresa das pessoas na primeira vez que jogam." Portanto, não foi um grande choque quando, durante a nossa visita recente aos escritórios da Tecmo, em Tóquio, Itagaki foi evasivo sobre os detalhes do futuro da franquia *DOA*. Entretanto, ele

acabou revelando que muitos projetos já estão em desenvolvimento, incluindo uma possível sequência de *Beach Volleyball* (quem sabe um novo esporte), *Dead or Alive 4* (no qual a equipe está trabalhando neste momento), e um misterioso novo peito, digo, título, conhecido apenas como *Dead or Alive: Code Cronos*. Todas as perguntas do tipo "quando veremos *DOA4*?" e "que diabos significa *Code Cronos*?" receberam um "não posso comentar" ou "não posso dizer". Você sabe como os ninjas são com seus segredos. Apenas uma vez, enquanto falava sobre *Xtreme Beach Volleyball*, Itagaki quebrou seu voto de silêncio. "Parece que ninguém conseguiu chegar até o centro do jogo", ele nos disse. "Ainda há muito material para ser explorado. Existe muita coisa (no jogo) que não revelamos para ninguém. Uma delas é um recurso chamado de 'A mão de Deus'." E o que é isso? Itagami sorri. "Não posso dizer (risos)." 

—Mark MacDonald



■ Ficamos tão distraídos com essas imagens de *Ninja Gaiden* e das meninas de *Dead Or Alive* que não sobrou espaço para nenhuma foto de Tomonobu Itagaki. Esperamos que entendam.



PLAY GAMES

PS2



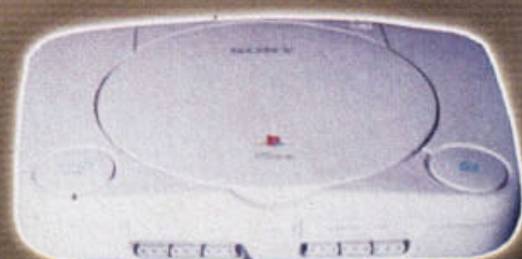
XBOX

NINTENDO
GAMECUBE

GAME BOY ADVANCE

Preços Especiais para Lojistas e Revendas

Assistência Técnica Especializada



POKÉMON

RUBY VERSION

SAPPHIRE VERSION



Entregamos Via Sedex
Para Todo o Brasil

R. Santa Ifigênia, 355 - loja 06

Fone: (11) 3337-6570

playgamesjc@ig.com.br





start

MUNDO ESTRANHO

Por Chris Baker

Cinco exemplos de nerdices com games

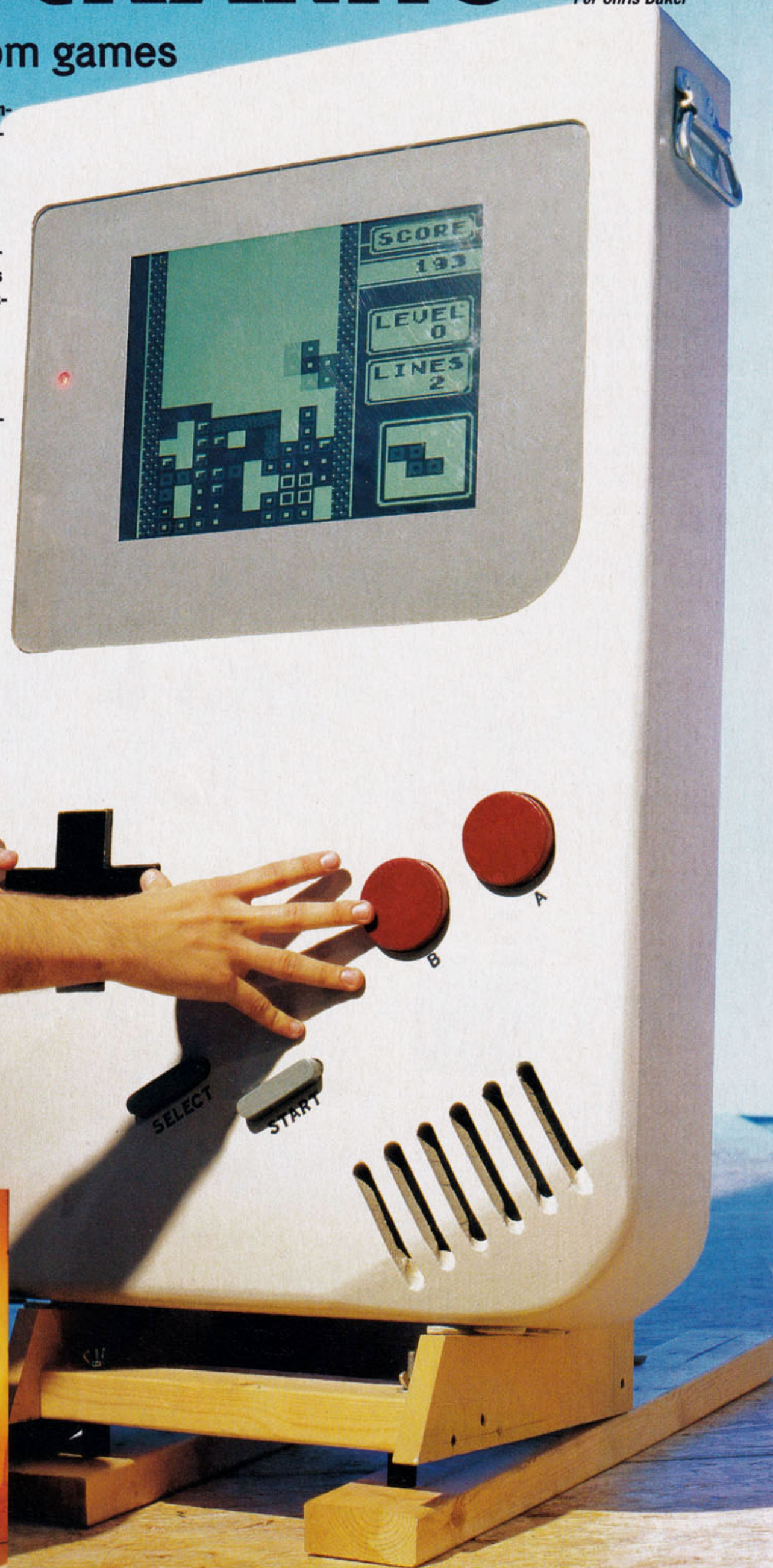
Algumas pessoas dizem que o primeiro jogo eletrônico foi *Spacewar*, inventado em 1961 por estudantes de pós-graduação do MIT (Massachusetts Institute of Technology, nos EUA, uma das mais renomadas instituições de tecnologia de ponta do mundo), que o programaram em um microcomputador do tamanho de uma sala. Outras pessoas dizem que foi *Tennis for Two*, feito em 1958 pelo físico Willy Higinbotham em um osciloscópio. Resumindo, sabemos que os games foram criados por nerds com acesso à melhor formação possível, e tempo demais de sobra nas mãos. É legal saber que nessa época de títulos multimilionários criados por enormes equipes de especialistas, um montão de geniozinhos no mundo inteiro ainda gasta tempo inventando novos tipos de diversões eletrônicas. Os cinco exemplos amalucados a seguir podem não transformar o mundo, mas, certamente, farão você pensar. E podem até assustá-lo.

O MENINO QUE VIROU UM HOMENZINHO

Jeff Herman, estudante do programa de computação nas artes na Universidade da Califórnia, em San Diego, resolveu usar seus conhecimentos em engenharia para fazer seu protesto contra a mania americana dos SUVs – os carrões que mais bebem gasolina e mais poluem o ar. Ele combinou um PC Pentium 200 com um monitor de tela plana e criou o Game Man – uma engenhoca de quase um metro de altura que funciona igualzinho a um Game Boy, usando cartuchos de verdade, enormes, como *Super Mario Land* e *Link's Awakening*. Com o cartucho, o Game Man pesa cerca de 50 quilos. Continua sendo mais fácil colocar as mãos em um Xbox.



■ Jeff Herman, criador do Game Man, carrega um de seus cartuchos "portáteis".





GEEKONOMICS 101

Receber correntes por e-mail: US\$ 50,00. Comprar um castelo: US\$ 2.000,00. Impresionar a elfa virgem do 28º nível: não tem preço. Ed Castronova percebeu que os jogadores de *EverQuest* encontravam-se em sites de leilão e pagavam dinheiro de verdade por platina e itens virtuais. Por ser professor universitário de economia, espremeu os números e inventou uma "taxa de câmbio" entre nossa economia e o mercado negro de *EverQuest*. O resultado é um tratado de 68 páginas chamado "Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier" (Mundos Virtuais: Uma Explicação em Primeira Mão do Mercado e da Sociedade na Fronteira Cibernética). O trabalho revelou que o produto interno bruto do *EverQuest* está um pouco abaixo do da Rússia, e que o salário médio é de US\$ 3,42 por hora – mais do que trabalhar no shopping center.



TETRIS MINÚSCULO

Três estudantes de física da Universidade de Vrije, na Holanda, brincavam com defletores ópticos – aparelhos usados para regular a intensidade de raios laser – quando os programaram para arranjar contas de vidro microscópicas em um verdadeiro jogo de *Tetris*. Funcionou, e eles conseguem jogar esse MicroTetris com um teclado comum de computador – só fica faltando a música folclórica russa. A tela inteira do jogo mede menos que um milésimo de milímetro quadrado, fazendo dele o menor videogame que já existiu (sim, o Guinness foi avisado). "Dá para imaginar por que escolhemos *Tetris*, e não *Need for Speed*, para a nossa demonstração", diz Joost van Mameren, um dos pais da idéia.

■ "Muito, muito pequeno" não basta para descrever o tamanho mínimo de *MicroTetris*. Sinta só: uma centena desses joguinhos cabem dentro do ponto final desta frase.



Jogando pelo bem da humanidade

Mas os geniozinhos não brincam com games só por diversão – alguns esperam que seu trabalho possa mudar o mundo. Um grupo financiado pelo Pentágono, o Highlands Forum, estuda os padrões sociais em RPGs para muitos jogadores Online (como *EverQuest*) para entender como redes terroristas funcionam. Finalmente, podemos dormir tranquilos, sabendo que um monte de tarados por *EverQuest* estão na cola de Osama bin Laden. Enquanto isso, estudiosos do mundo dos games, catedráticos e equipes de especialistas do governo reuniram-se recentemente no MIT para discutir o potencial educacional dos games. Imagine um mundo onde jogos educativos divertidos possam substituir livros didáticos e palestras entediadas. Ou que, pelo menos, acabem com aquela irritante poeira de giz...



continua na página 18

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



start

Fotos: Paul Mayall

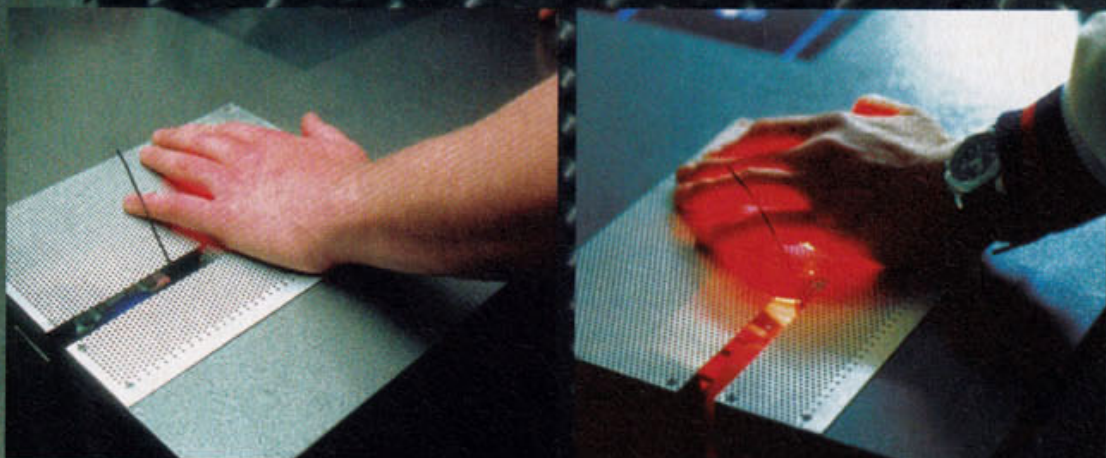
“Os jogadores ficam com as mãos tremendo e cheias de hematomas, mas sempre querem jogar mais.”

– Tilman Reiff (à esquerda), inventor do PainStation jogando com o co-inventor Volker Morawe

continuação da página 17

O PAINSTATION

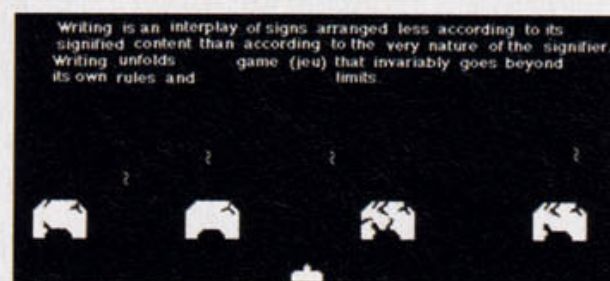
Você acha que é valente? Então, prepare-se para passar do *Dual Shock* para um jogo que tortura com ondas de calor, choques elétricos e golpes físicos. Só mesmo artistas alemães moderninhos poderiam inventar alguma coisa tão assustadora assim. Tilman Reiff e Volker Morawe, dois gênios malucos da Academia de Arte para Mídia em Colônia, inventaram uma versão sado-masô de *Pong* chamada Painstation. Trata-se de uma cabine de aço escovado do tamanho de um lava-louças, para dois jogadores. Usa um Mac Power PC e vários instrumentos de tortura que incluem um chicotinho e um aquecedor. “Se você não se concentrar, pode doer muito”, explica Reiff. “Se jogar bem, será recompensado pelo sofrimento do seu oponente.” Uma mensagem na tela avisa os marinheiros de primeira viagem a respeito dos perigos do jogo. “Se você avançar além da introdução, já leva sua primeira chicotada, seu primeiro choque elétrico ou golpe de calor”, diz Reiff. “Se continuar jogando, tudo que acontecer será culpa sua.”



■ Jogar mal no PainStation é uma experiência dolorosa – seja com dedos arranhados por um arame, seja com queimaduras na palma da mão. *Pong* para masoquistas é isso aí.

INVASORES ACADÊMICOS

É bem provável que você saiba que o clássico *Space Invaders* surgiu em 1978. Mas temos certeza de que você não sabe que, naquele mesmo ano, o filósofo francês Michel Foucault escreveu seu ensaio incompreensível “O que é um autor?”. Quem liga para isso? Alison Craighead e Jon Thomson, dois artistas britânicos que criaram o jogo para internet *Trigger Happy*, no qual os jogadores atiram contra frases do ensaio em vez de ter como alvo fileiras de alienígenas. Os inimigos do nível 1: “O surgimento do ‘autor’ constitui o momento privilegiado da individualização”. Hmm, ok. “É bem educativo ser capaz de destruir sistematicamente parágrafos de textos teóricos”, diz o designer Thomson. A gente prefere os alienígenas, obrigado.



■ Engulam laser quente, verbos!



start

DOWNLOAD

Mais Splinter Cell, Zelda e amor ao Pikachu



■ Kola Cell: estágio extra para *Splinter Cell* só para quem tem Xbox Live

Se você acha que a vida de Sam Fisher (o machão de *Splinter Cell*) não é dura o bastante, então conecte-se ao Xbox Live e baixe agora mesmo um novo cenário intitulado Kola Cell. O estágio irá testar pra valer jogadores que curtem desafios avançados. Kola Cell tem uma infinidade de situações complicadas e guardas muito atentos (al-

guns equipados com óculos de visão noturna e armas automáticas). Há também uma notável falta de check e save points e kits de primeiros-socorros – um cenário perfeito para os jogadores bem hardcore e masoquistas (pelo jeito, existem muitos desses por aí). “Estamos prestes a alcançar mais de 100 mil downloads no primeiro mês”, disse um representante

anônimo da fabricante Ubi Soft. Terminar o Kola Cell e as missões principais de *Splinter Cell* não significa que a missão está cumprida para os fãs. Segundo a Ubi Soft, “os fãs de *Splinter Cell* são insaciáveis – nunca estão satisfeitos! Baseado na popularidade da Kola Cell, acho que, no futuro, podemos esperar mais conteúdo para download.”

sites imperdíveis



www.modernhumorist.com/mh/0206/rkelly

Acompanhe o relacionamento entre um cão e seu Pikachu de pelúcia. Cuidado: assistir a este vídeo na presença de crianças ou adultos imaturos pode gerar a pergunta: “o que o cãozinho está fazendo com o Pikachu?”. Resposta correta: “eles estão apenas felizes!”



www.zelda.com

Você encontrará lindos papéis de parede de *The Wind Waker*, um screensaver da série e até fará o saltitante Tingle mandar mensagens de texto para seu telefone celular. É claro que a brincadeira só funciona nos EUA, senão, seria uma maneira legal de passar uns trotes para seus amigos.



www.asciimation.co.nz

Esqueça os gráficos maravilhosos dos novos games mostrados na E3 por um minuto e aprecie uma incrível versão do primeiro *Star Wars* em Ascimation (gráficos criados a partir de simples caracteres de texto). Uma bobagem? Talvez. Mas é melhor do que assistir a *Episódio II*.



www.junkmachine.com/nintendo

Tem um console Nintendo velho jogado por aí? Este site ensina como transformar sua máquina 8-bit em um moderno e estiloso PC. Se você não for bom com ferramentas, pode encomendar o seu (por US\$ 800) no site dankeller.org/nintendo.



DRAGOON GAMES

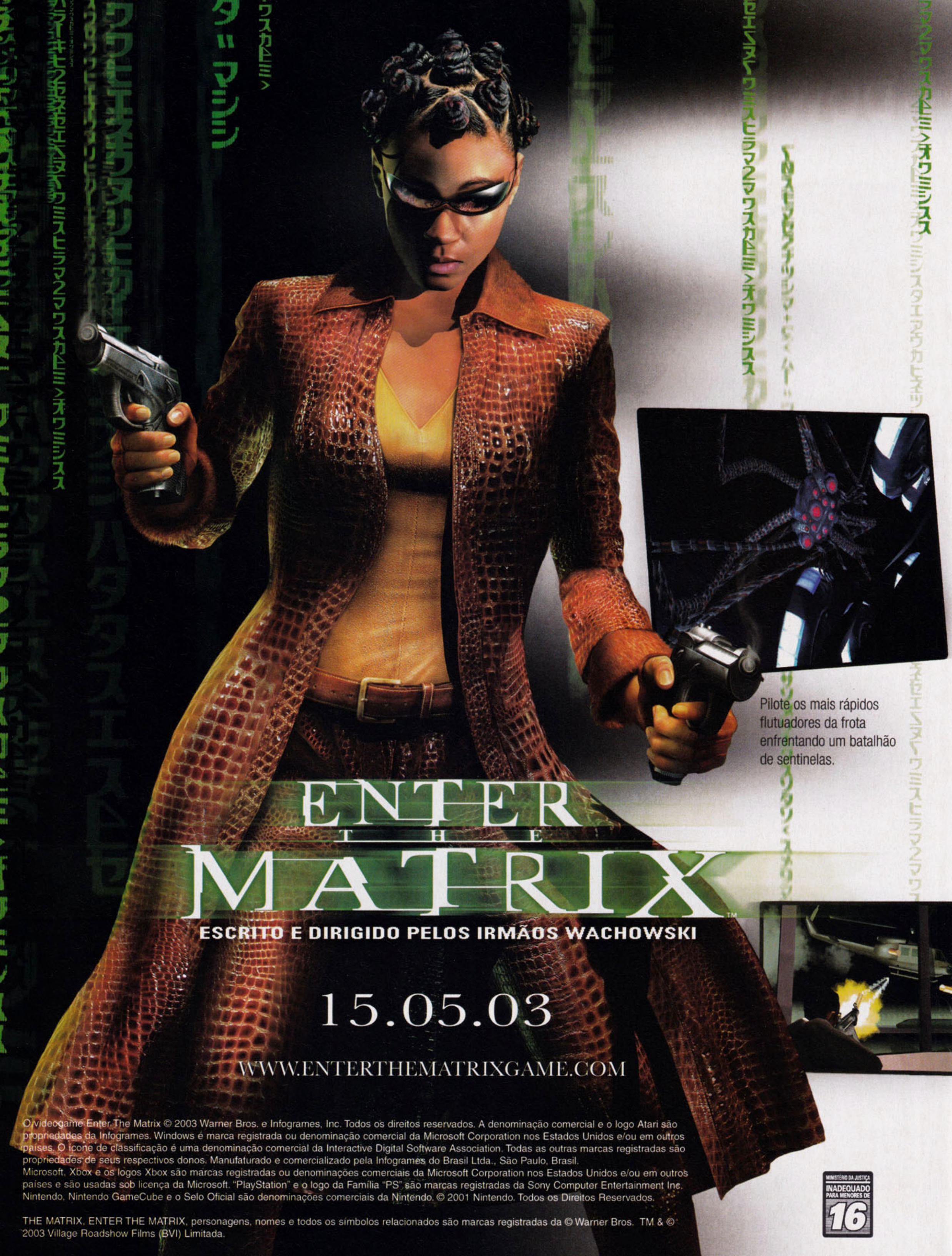
- FINANCIAMOS ATÉ 15 VEZES
- TUDO EM VÍDEO-GAMES • ASSISTÊNCIA TÉCNICA
- DESTRAVAMOS PLAY 2 • CDS EM PROMOÇÃO

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

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

Sedex para
todo o Brasil

www.dragoon.com.br



タニミ
ワスカタミ

タニミ
ワスカタミ

タニミ
ワスカタミ



Pilote os mais rápidos
flutuadores da frota
enfrentando um batalhão
de sentinelas.

ENTER THE MATRIX

ESCRITO E DIRIGIDO PELOS IRMÃOS WACHOWSKI

15.05.03

WWW.ENTERTHEMATRIXGAME.COM

O videogame Enter The Matrix © 2003 Warner Bros. e Infogrames, Inc. Todos os direitos reservados. A denominação comercial e o logo Atari são propriedades da Infogrames. Windows é marca registrada ou denominação comercial da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou em outros países. O ícone de classificação é uma denominação comercial da Interactive Digital Software Association. Todas as outras marcas registradas são propriedades de seus respectivos donos. Manufaturado e comercializado pela Infogrames do Brasil Ltda., São Paulo, Brasil. Microsoft, Xbox e os logós Xbox são marcas registradas ou denominações comerciais da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou em outros países e são usadas sob licença da Microsoft. "PlayStation" e o logo da Família "PS" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo, Nintendo GameCube e o Selo Oficial são denominações comerciais da Nintendo. © 2001 Nintendo. Todos os Direitos Reservados.

THE MATRIX, ENTER THE MATRIX, personagens, nomes e todos os símbolos relacionados são marcas registradas da © Warner Bros. TM & © 2003 Village Roadshow Films (BVI) Limitada.



EXISTE APENAS UM MODO DE

ENTRAR NA MATRIX™

Seja apresentado ao elenco de *Matrix: Reloaded™*.

Lute ao lado do elenco do filme original.

Os Irmãos Wachowski escreveram o roteiro do jogo e dirigiram as cenas de *Matrix™* exclusivamente para o jogo.

As cenas de luta do jogo foram coreografadas pelo Mestre Yuen Wo Ping (*The Matrix™*; *O Tigre e o Dragão*; *Iron Monkey*) e sua equipe de especialistas.

Uma colaboração sem igual com a equipe do filme *Matrix: Reloaded™*, criando uma experiência audiovisual autenticamente "Matrix".

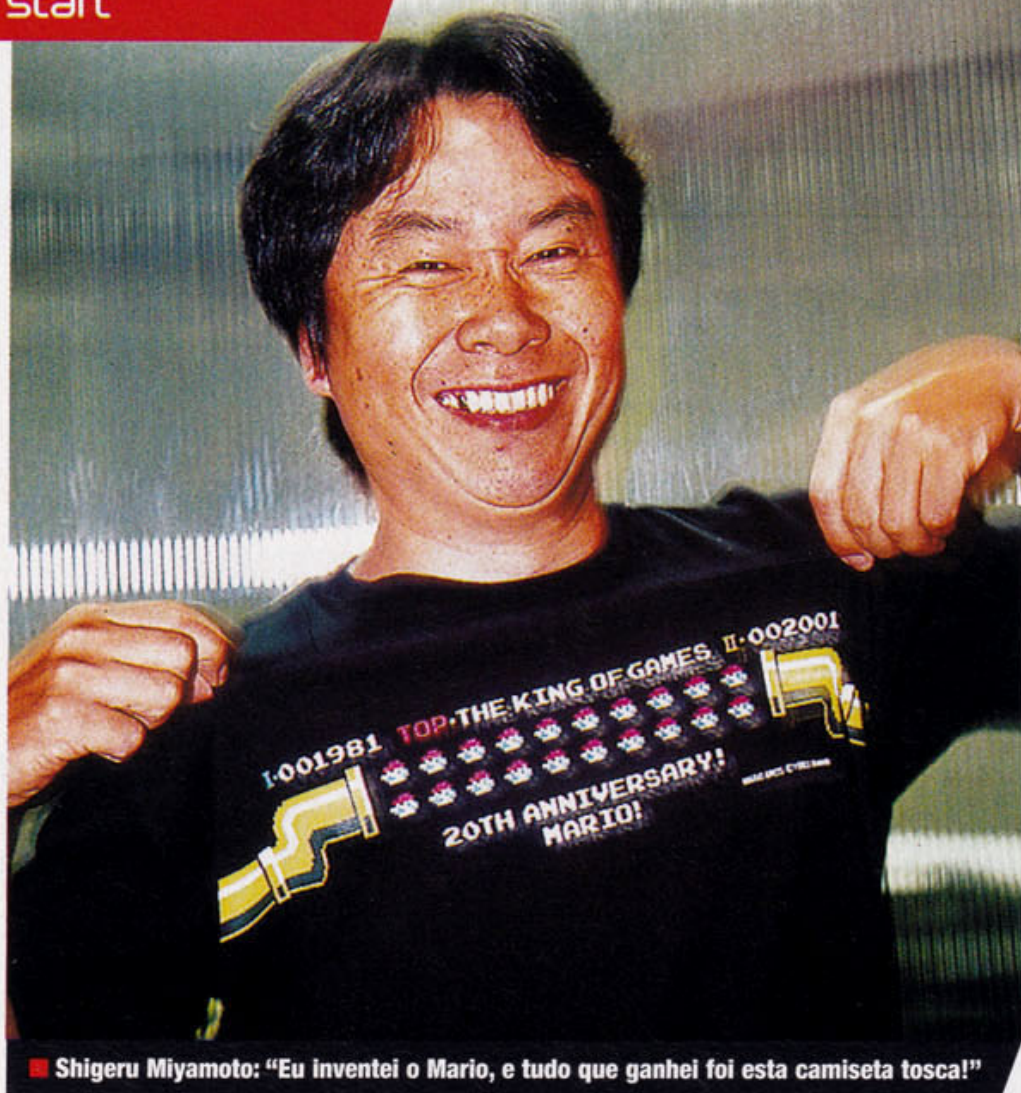
Sempre existe uma linha telefônica na cidade. Chegue até ela por quaisquer meios necessários.

Conheça Sparks - seu desejo será a tecla que ele irá apertar, dois pontos, barra, barra, executar comando.

PlayStation.2



ATARI



■ Shigeru Miyamoto: "Eu inventei o Mario, e tudo que ganhei foi esta camiseta tosca!"

MIYAMOTO REVELA SEUS SEGREDOS

O paizão do Mario conta tudo

Não é sempre que podemos passar um tempinho com Shigeru Miyamoto, o homem responsável pelos maiores sucessos da Nintendo. Quando o encontramos, em fevereiro, durante a D.I.C.E. Summit (uma conferência para empresas de games), perguntamos a ele sobre os jogos que estão na cabeça de todos os fãs da Nintendo. Aqui vai a história completa.

...O próximo Zelda para GBA

"[a Capcom] na verdade se aprofundou no planejamento deste jogo logo depois de terminar *Oracle of Seasons* e *Oracle of Ages* para GBC. O game ficará próximo dos gráficos de *Four Swords* e terá o mesmo estilo de câmera que usamos em toda a série Zelda. Acho que os lançaremos dentro de um ano, mais ou menos."

...Animal Crossing 2

"Nosso primeiro objetivo agora é pegar os elementos que foram adicionados à versão americana [conectividade e-Reader,

interface aprimorada e novos móveis] e colocá-los na versão que será lançada no Japão. Então, não haverá uma sequência imediata chegando aos Estados Unidos"

...Sequência de Metroid Prime

"É verdade que [a Retro Studios] está trabalhando numa sequência. Temos o time inteiro reunido e eles vão continuar nesse projeto. Por enquanto, não podemos discutir qual será o conteúdo do game" (nota do editor: a gente já sabe!).

...Mario Kart online

"Neste momento, Mario Kart não é o tipo de jogo que você vai poder jogar em rede, competindo com pessoas distantes."

...Pokémon para GameCube

"Vamos lançar *Pokémon* para GC este ano. Ele tem o mesmo estilo de outros [Nintendo 64 *Pokémon Stadium*], mas será diferenciado dos jogos para GBA, muito mais do que as versões do N64 foram dos jogos para GB."

cara a cara



LINK VELHO vs. LINK JOVEM

O velho Link aportou em *Soul Calibur 2* como um personagem exclusivo do GameCube mas, você sabe... ele ainda está irado com o jovem e bonitinho Link, que passou a mão no papel principal de *Zelda: The Wind Waker*. Vamos entrar nessa briga!

PRIMEIRA IMPRESSÃO

Legolas de calças colantes

Menina Superpoderosa

Vantagem: Link velho

PENSANDO MELHOR

Belas botas, capitão Fancy

Um pirralho que sabe se virar num barco

Vantagem: Link jovem

POSSÍVEL APELIDO

Elfo McPernasdepau

Florzinha Selvagem

Vantagem: Link velho

FAZ SUCESSO COM AS GAROTAS?

Com as moçoilas mais liberais, talvez

O ar de filhote indefeso é um bom apelo

Vantagem: Link jovem

ETERNOS COMPANHEIROS

Hihachi, Spawn e o amigo fanático por roupas de lycra, Michael Flatley – um homem que tenta provar que não é uma fada

Madli, a garota-pássaro, Makar, o espírito da floresta, e Tingle, um homem que deseja ser uma fada

EMPATE

EMPATE

NUMA MISSÃO PARA ENCONTRAR

Calças ainda mais colantes

A irmã

Vantagem: Link jovem

ARQUINIMIGO

Assaduras causadas por roupas apertadas na virilha

...Ganondorf!

Vantagem: Link jovem

O VENCEDOR: Link jovem

O tampinha Link rodopiou sua espada e acertou o grandalhão bem na virilha!

notinhas: muito mais crocantes com leite

ULALA DE VOLTA À AÇÃO

Ulala e suas companheiras de Space Channel 5 vão voltar aos games (e aos nossos corações) depois de um hiato de três anos. A Agetec lançará *Space Channel 5 Part 2* para PC, no primeiro semestre deste ano. A Agetec confirmará rumores de um relançamento simultâneo para PC da primeira aventura de Ulala, originalmente lançada para Dreamcast.

REALITY-GAME



Mantendo a tradição de trazer fenômenos da TV para os jogos (veja *Weakest Link* e *Who Wants to be a Millionaire*), a Codemasters adquiriu os direitos do reality-show "American Idol". Espera-se que o jogo de "ação musical" esteja disponível para PS2 no segundo semestre deste ano.

NOVIDADES PARA GAMECUBE

A Nintendo e a EA anunciaram uma parceria que produzirá 20 títulos para GameCube em 2004. Uma boa notícia, exceto pelo fato de que nenhum será exclusivo para o Cube, embora alguns ofereçam recursos exclusivos como conexão GBA/GC.





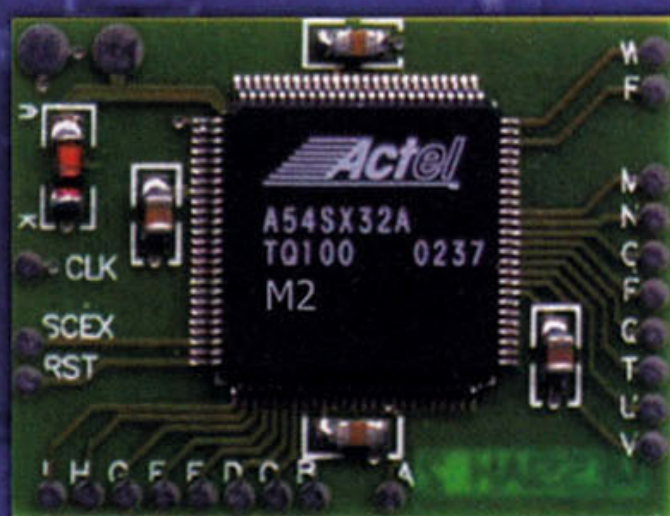
Trabalhamos duro.

Para te trazer o melhor, o novo **Messiah2**.

Agora é a **sua vez**.

Teste nosso modchip em seu Playstation2.

Leve seu console ao **limite**.



Messiah2 v1.3 USA

- Compatível com todos os modelos USA V1/V8
- Roda backup de PSX e PS2(em CD e DVD)
- Utiliza o clock do PS2 e, ao contrário dos outros modchips, não sobrecarrega o canhão.
- Reconhece a mídia sem que haja a necessidade de reiniciar.
- Possibilidade de desativa-lo
- Detecção automática de versão e configuração

Preços especiais para
revendedores e assistências técnicas
faça já seu pedido e ofereça
ao seu cliente o chip **mais estável**
e **seguro** que existe



Dream Games

Distribuidor Messiah2 no Brasil

Fone: (11) 3666-8174

<http://www.messiah2.com.br>



start

DEPOIS DO JOGO: **ZELDA: THE WIND WAKER**

Caímos feito porcos selvagens em cima do mais recente jogo da Nintendo

Shigeru Miyamoto não precisa de apresentação, mas aqui vai: como criador de *The Legend of Zelda*, e também de *Mario*, *Donkey Kong* e muitas outras séries famosas da Nintendo, Miyamoto é o mais renomado designer da indústria de videogames. Eiji Aonuma já é outra questão. Você pode nunca ter ouvido falar dele antes, mas como diretor dos dois últimos *Zeldas* para Nintendo 64 e mais recentemente, de *The Wind Walker* para GameCube, ele tem sido o principal homem por trás de Link desde que a série virou 3D. Depois do Jogo este mês conversa com ambos sobre *Zelda* e assuntos relacionados: por que venta tanto no novo jogo, o visual cartunesco, e a possibilidade de um novo *Zelda* para o Cube.

EGM: Por que de tanto vento neste jogo?

Eiji Aonuma: Desta vez decidimos situar o jogo num oceano. Conversamos sobre como seria possível viajar e, obviamente, a melhor opção seria um barco a vela. Foi assim que criamos um jogo em que o vento sopra constantemente, para que os jogadores possam velejar.

Shigeru Miyamoto: Na verdade, há muito



tempo queríamos representar o vento nos jogos. Algumas vezes, tivemos cenários com ventania em jogos do Mario, mas só com a chegada do GC e de alguns estilos visuais é finalmente fomos capazes de mostrar vento num game.

EGM: Adoramos como um segundo jogador pode participar do jogo com o cabo link do Game Boy Advance. De onde tiraram essa idéia?

EA: Nos estágios iniciais de produção, o sr. Miyamoto nos fez uma pergunta: "Os jogos *Zelda* que temos até agora são apenas para um jogador. Não seria possível envolver uma segunda pessoa que poderia cooperar com o jogador para resolver alguns dos enigmas juntos?" Eu já havia pensado na possibilidade de se usar uma espécie de manual online, no qual estariam disponíveis para outros jogadores dicas e outras informações suplementares. Então, percebemos que poderíamos combinar ambas as idéias usando uma pessoa conectada ao Game Boy Advance.

EGM: Falando do GBA, qual é a daquele tal de Tingle? Ele é gay?

EA: (risos) Ele não é gay. É apenas um cara de 35 anos que, por uma razão qualquer, acredita ser uma fada. Em nossa equipe, temos muitos caras com mais de 30 anos que ainda parecem pensar que são crianças (risos).

EGM: Por que o stealth do jogo está limitado a Forsaken Fortress, bem no início do game?

EA: Nós incluímos essas seções porque

Desafio de tempo

Dez horas. O diretor Eiji Aonuma nos disse que esse é o tempo mais rápido que os testadores do novo *Zelda* levaram para completá-lo. Acha que pode fazer melhor? Prove! Faça um vídeo de você jogando *The Wind Walker* inteiro em menos de 10 horas (qualquer coisa acima desse tempo não será aceita), escreva seu nome, o tempo total de jogo, número de telefone, endereço para correspondência, coloque num envelope selado e endereçado para resposta, pegue sua fita e sua carta e enterre-os no quintal. Quem sabe isso fará você sentir-se melhor depois de todas aquelas incontáveis horas que você gastou jogando *The Wind Walker* sem parar.

Suas coisas preferidas



The Wind Waker está cheio de personagens memoráveis. Os pequeninos e engraçadinhos Korok, os espíritos das árvores; Tetra, a audaciosa pirata espacial (que tem um segredo!); Tingle, com seus ditos bizarros e seus rodopios hipnóticos e a longa lista continua. Perguntamos a Eiji Aonuma qual era seu favorito. “A nave falante que guia Link por todo o jogo. Eu mesmo criei seus diálogos. Ela também sugere, de certa forma, a imagem do próprio pai de Link. Uma vez que eu mesmo me tornei pai durante o desenvolvimento de *The Wind Waker*, o barco se tornou uma espécie de alter ego para mim.”

Quanto à sua masmorra favorita, onde escolheu as mesmas que a gente. “Eu gosto dos templos da Terra e dos Ventos que Link visita na última parte da história. Acho que a música casa muito bem com o visual das masmorras.”



■ Link mostra que “agarrar o porco” não é um eufemismo para algo muito sujo.



■ “Oh, não... agora me dei mal...”

queríamos mostrar o crescimento de poder de Link no decorrer do game. Existem seções similares em *Ocarina of Time* e *Majora's Mask* (para Nintendo 64). Mas em *The Wind Waker*, essas seções têm mais destaque para que o jogador possa assistir à mudança de atitude de Link, uma vez que obtém o poder para lutar contra os inimigos. E são os mesmos inimigos dos quais ele precisa se esconder anteriormente.

EGM: Muitas pessoas mencionaram como *The Wind Waker* parece muito com os Zeldas de N64...

EA: Isso porque acreditamos que o sistema que desenvolvemos (para *Ocarina of Time* e *Majora's Mask*) é o melhor para os jogos Zelda. Não havia muita coisa que devêssemos modificar em termos de atributos básicos. Você pode achar que as mudanças na jogabilidade são muito sutis em comparação às mudanças visuais. Entretanto, implementamos um bom número de melhorias nos detalhes do jogo.

EGM: Outra coisa que escutamos é que o jogo não tem muitas masmorras. Ouvimos dizer que duas foram cortadas.

EA: Tiramos essas duas porque estamos olhando de maneira mais ampla para a aventura, que ficou bem grande. E naquele momento, pensamos que já havia ficado muito grande para um jogo para todas as idades. E essa era a idéia. Queríamos que qualquer um, de crianças a adultos, experts ou jo-

gadores novos, pudessem jogar tudo do começo ao fim.

EGM: Você ganha alguma coisa depois de fazer todas as estatuetas de cada personagem do jogo com a câmera DX?

EA: Existe uma imagem final que só pode ser obtida depois que você conseguiu todas as outras. É muito boa e essa é a única maneira de consegui-la.

EGM: O N64 tem dois jogos Zelda. Você manterá a tradição e levará um segundo para o Cube?

EA: Eu acabei de fechar a versão japonesa (e também a americana) de *The Wind Waker* e, considerando todo o tempo que tenho gasto no escritório, é difícil pensar nessa possibilidade (risos). Mas sempre que fazemos um jogo, temos coisas que queremos incorporar e não conseguimos, ou não tivemos tempo para fazer uma coisa de maneira diferente. Isso foi o que ocorreu com este jogo.

EGM: O próximo Zelda usará esse estilo de arte cartunesco?

SM: Bem, *The Wind Waker* só mostra Link como uma criança. Se fôssemos fazer um Zelda em que Link aparecesse como adulto outra vez, provavelmente repensaríamos a parte gráfica. Como ainda não estamos na fase de pensar nessas coisas, ainda não dá para dizer se o estilo permanecerá ou se será mudado. 

— Mark MacDonald

“Se Link aparecer com adulto novamente, nós teremos que repensar o estilo gráfico.” — Shigeru Miyamoto



■ O que começou como um manual de ajuda online se transformou no incrível (mas não gay!) ajudante Tingle. Junte figurinos para todos os personagens e monstros do jogo (direita), e ganhe uma estátua secreta.





start

QUARTERMANN

O fofoqueiro dos games

Q-mann



SHHHH...

Oh, alô, meus companheiros game-maniacos. Não vi vocês parados aí! Bem-vindos a mais uma rodada de rumores e fofocas mensais do Quattermann. Opa – este lugar está meio diferente! Ah, deixa isso pra lá. Hora de entregar o meu carregamento de guloseimas, e acreditem, tudo parece bem apetitoso. Vejo vocês em 30 dias...

Conectando seu Mario Kart

Enquanto a Nintendo esclarecia o boato sobre uma versão online para *Mario Kart* do GameCube (veja a entrevista com Miyamoto, na página 22), outro rumor começava a se espalhar: o game terá suporte para rede local, ou seja: jogatina em LAN. Para os não-iniciados, isso significa que poderemos nos conectar diretamente com outros GameCubes, com quatro (ou mais? Aposto que ele aceitará o dobro disso) jogadores competindo entre si em televisões separadas e sem divisão de tela. Bem, já que não podemos jogar Online, acho que essa é uma boa alternativa.

Microsoft rejeitando seqüências?

Este é um boato menor, mas desde que fiquei sabendo, decidi passar adiante, no caso de vocês se interessarem. Depois de muitas seqüências fracassadas (*Fuzion Frenzy* e outros), tudo indica que a Microsoft decidiu cortar fora todo e qualquer título que não pareça muito quente. Uma vítima da



nova política pode ser *Tork*, um jogo de plataforma em 3D desenvolvido pelo antigo time de Rayman e exibido na E3 do ano passado. Maldição... esse me parecia bem interessante.

Seqüência de Rygar

O revival deste clássico game 8-bit que rolou no ano passado, foi tão surpreendente que uma outra aventura do nosso esquecido herói já está a caminho. Dizem que a Tecmo está trabalhando na seqüência do game, mas os detalhes da história e a data de lançamento ainda não foram anunciados...

Thornado na geladeira

O que aconteceu com o outro jogo da Factor 5, *Thornado* (um game de tiros que não é inspirado em *Star Wars*)? Bem, essa é uma boa pergunta, filho – estou feliz por você ter perguntado. O presidente da Factor 5, Julian Eggebrecht, diz: "está no freezer, profundamente congelado e repleto de gelo. Algumas vezes, o gelo derrete, mas esse vai precisar de muito calor". Pelo menos, a tecnologia de renderização de per-



sonagens do jogo foi repetida em *Rogue Squadron 3: Rebel Strike* então não é uma perda total. Como o meu querido amigo Paul Harvey diria, agora você já sabe o resto da história.

Um novo Splinter Cell?

Sam Fischer parece estar mesmo de férias por um tempo. Como a versão para GameCube de *Splinter Cell* saiu recentemente, a Ubi Soft não está com tanta pressa assim de anunciar uma seqüência para o jogo. Mas seu amigo aqui é ainda mais furtivo do que Fischer, e andou ouvindo umas conversinhas por aí, enquanto se pendurava em postes de luz e passava escondido por câmeras de vigilância. Nosso amigo Sam não deve mesmo voltar a seus consoles esse ano, talvez para que a Ubi ainda aproveite ao máximo a possibilidade de vender fases extras para o Xbox via download (veja detalhes na página 19), ou quem sabe até um pacotinho de expansão para o PC (bem improvável, mas que seria legal, ah, isso seria). E falando em Online, aposto minhas cuecas que *Splinter Cell 2* terá modos multiplayer, muito provavelmente com suporte Online.



■ Tork em ação!

rapidinhas do Q

■ Talvez não seja novidade para você que muitas empresas já estejam trabalhando em projetos para a próxima geração de consoles, incluindo Xbox2 e Playstation3. Como desenvolver um grande título leva anos, esses destemidos pioneiros decidiram madrugar para levar a melhor. Ainda não posso dizer que títulos são esses, mas não vão ficar muito tempo escondidos. A informação precisa ser livre, eu sei.



■ Pokémon Puzzle League

■ Tudo indica que a compilação de puzzles da Nintendo para GameCube, talentosamente batizada de *Nintendo Puzzle Collection*, está perto de ser lançada nos EUA. Essa jóia de título inclui os clássicos *Dr. Mario*, *Yoshi's Cookie* e uma versão do puzzle japonês Panel De Pon (conhecido, nos Estados Unidos, como *Pokémon Puzzle League* ou *Tetris Attack*).

separados no nascimento?



■ O zumbi gorducho de *Doom 3*



■ O zumbi balofo em *House of the Dead III*



■ O astro de filmes B, Tor Johnson



■ (Da direita para a esquerda) Adrian Young, Tony Kanal, Gwen Stefani e Tom Dumont, do grupo No Doubt, emprestam suas vozes para *Malice*

CELEBRIDADE NOS GAMES: CONVERSA MALICIOSA COM GWEN STEFANI

Líder do No Doubt solta a voz no game *Malice*

Celebridades são pessoas normais – a única diferença é que são incrivelmente ricas. Você curte games. Eles curtem games. A cada edição da EGM Brasil, nós conversamos com uma celebridade que joga, está envolvida em sua criação ou teve sorte o bastante para fazer parte de um.

Neste mês, nos encontramos com a líder do No Doubt, Gwen Stefani, que fez a voz da heroína do game *Malice*, da Sierra, para Xbox e Playstation 2. Os outros integrantes da banda, Tony, Adrian e Tom, também participam do game (nos papéis de capangas). E claro, a banda compôs algumas das músicas ouvidas no jogo.

EGM: Quais são suas diversões digitais favoritas, pequena estrela do rock?

Gwen Stefani: *Intellivision* é o que há! Eu sou das antigas. *Frogger*, *Ms. Pac-Man*... qualquer um desses.

EGM: Você acha que *Malice* é a chance que o No Doubt precisava para estourar?

GS: Talvez. De qualquer modo, é uma incrível colaboração. Nós o vemos como uma grande maneira de disponibilizar nossa música para o público. Videogames são o futuro.

EGM: Você é apenas uma garota – agora toda renderizada em 3D. Bizarro ou não?

GS: É estranho. Todo mundo diz que eu e a *Malice* somos muito parecidas. Ouvir isto é agradável, mas também é meio estranho. Imagine como seria se acontecesse com você.

EGM: Há mais algo estranho em relação a isso?

GM: Sim... essa *Malice* tem uma atração por levantar controvérsias. O game se passa em um mundo de fantasia, mas ela tem muita agressividade engasgada.

EGM: Como você, certo?

GM: Não é bem assim. Nunca participei de uma briga. Libero a agressividade através da minha música.

EGM: Nós também. Fazer barulhos engraçados com o sovaco é um clássico! Peraí, isso é perturbador.

GM: Não tão perturbador como a quantidade de tempo que as pessoas irão gastar com este jogo. A dedicação é incrível. Você sabe o que eles dizem quando a coisa é muito boa.

EGM: É simplesmente orgásmico?

GS: (suspira) Não.

EGM: Vamos em frente. O que faz de *Malice* um jogo tão único?

GS: O game irá interessar às garotas. Pergunte a si mesmo por que os outros games com garotas no papel principal são coisas estereotipadas como *Tomb Raider*. Eu estou curiosa para ver quantas meninas vão querer jogar *Malice*.

EGM: Então, comparado com sua rotina de trabalho, participar de um game é um sonho que se torna realidade?

GS: É meio que isso mesmo! Fazer a personagem principal de *Malice* foi uma coisa muito excitante para mim. Quem sabe? Pode ser o início de uma nova carreira!



PROMOÇÃO

INDIANA JONES

Responda a pergunta:

Qual o nome completo de Indiana Jones?

e concorra a **10** jogos

INDIANA JONES
AND THE
EMPEROR'S TOMB™



EGM ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL

Endereço para correspondência:
Caixa Postal 07512 Cep: 06296-990
Vila dos Remédios - Osasco - SP
e-mail: atendimento@conradeditora.com.br

Nome Completo: _____
Idade: _____ Sexo: _____
Telefone: _____ e-mail: _____
Endereço: _____
Cep: _____ Cidade: _____ Estado: _____

1. A Promoção Indiana Jones, EGM e você- é aberta a todos os leitores da revista EGM Brasil, e será válida de 05.06.03 a 05.08.03

2. Faz parte da promoção os seguintes prêmios: 10 Jogos para PC Indiana Jones

3. A promoção é válida para todo o território nacional, sendo que os ganhadores receberão os prêmios através dos correios

4. Para participar, o leitor deverá preencher o cadastro completo e responder a seguinte pergunta:

Qual o nome completo de Indiana Jones?

5. Ao participar da promoção, automaticamente o internauta estará concordando em ceder a revista, caso seja um dos sorteados, o direito de uso do seu nome, voz e imagem para eventual divulgação da promoção.

6. O resultado da promoção será divulgado na revista EGM Brasil edição 17.

7. É vetada a participação de funcionários da Conrad Editora e Eletronic Arts, assim como de seus parentes.

- Cada pessoa pode ganhar apenas 1 prêmio.
- Não serão aceitos cupons incompletos, bem como xerox.
- O sorteio será realizado no dia **05/07/03**, na Conrad Editora, às **14h** e será aberto ao público.



© 2003 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2003 Lucasfilm Ltd. & TM. Todos os Direitos reservados. LucasArts e o logo LucasArts são marcas depositadas da Lucasfilm Ltd.



PREPRINT
PARA PARCELAMENTO OU FINANCIAMENTO, SUJEITO À APROVAÇÃO E CREDITO
PROMOÇÃO VÁLIDA ATÉ O FINAL DO ESTOQUE

PS one



PROMOÇÃO
6x de R\$ 70,00

Game Boy Advance



PROMOÇÃO
6x de R\$ 55,00

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

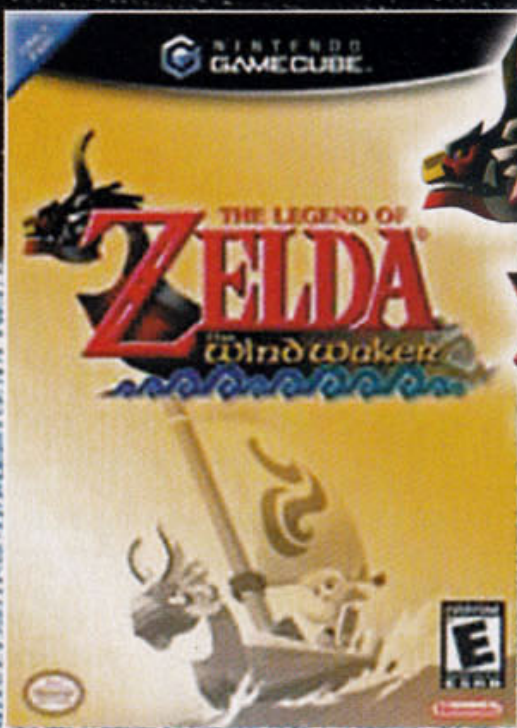
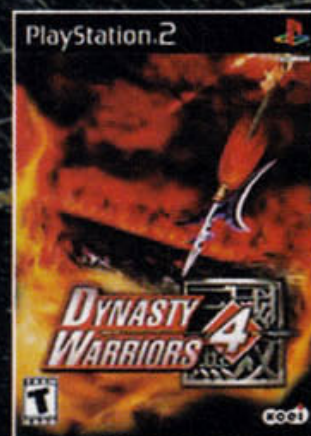
GameCube



X Box



PlayStation 2



LANÇAMENTO

**GAME BOY
ADVANCE SP**



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

Atendimento Eletrônico "Fale Conosco" on line



**GRANDE VARIEDADE DE
GAMES e
ACESSÓRIOS**

FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVAS - APARELHO FORNECIDO SEM O JOGO - ESTOQUE LIMITADO



Cabo
S-video/AV



Pad Sem fio



Memory 251



Cabo S-video/AV



DVD Region X

Gameshark 2



Pad Azul



Controle Remoto DVD



**Consulte nosso
catálogo eletrônico**

www.netunia.com.br

**ATACADO E VAREJO
CONSULTE
formas de pagamento!**

**Parcelamos em até 6 vezes
ou financiamos em 12 vezes**

aceitamos todos cartões de crédito.



**Faça sua reserva dos
LANÇAMENTOS**

no nosso web site
www.netunia.com.br



Kit DVD área 4



Cabo S-video/AV

TELEVENDAS

Fax: (11) **3825 7653** Fone: (11) **3825 7600**

EM BREVE

Quer conhecer os games que estão vindo por aí? Claro que sim...



PS2, XBOX, GC, GBA

CROUCHING TIGER, HIDDEN DRAGON

LANÇAMENTO: Junho

Ação – Filmes licenciados são sempre um tiro no escuro, mas a Genki também trabalhou na versão do *Virtua Fighter 3tb* (DC), então, ainda resta uma esperança

MAIO DE 2003

.hack Part 2: Mutation (PS2)

RPG – O segundo capítulo da popular série da Bandai está chegando logo mais.

Bloody Hoar (Xbox)

Luta – Pessoas que se transformam em animais e estão condenadas a se atacarem.

Brute Force (Xbox)

Ação – O game para Xbox mais aguardado do ano é estrelado por um homem-lagarto que corre feito louco.

Castlevania: Aria of Sorrow (GBA)

Ação – A Konami mata, ao mesmo tempo, a sua fome por *Castlevania* e por novos títulos para o seu GBA.

E.T.: Return to the Green Planet (PS2)

Ação – Todo mundo costuma malhar *E.T.* para Atari 2600. Mas nós sabemos de um caso muito pior: o horrível *Kool-Aid Man*.

Enter the Matrix (PS2, Xbox, GC, PC)

Ação – Não adianta descrever *Enter the Matrix* para você. Você tem que testar o jogo sozinho. Tipo, uau.



PS2, XBOX, GC

STREET RACING SYNDICATE

LANÇAMENTO: Junho

Corrida – Aposte seu carro, grana ou namorada neste incrível game de corrida. Finalmente, as mulheres como mais um elemento de jogo!

Group S Challenge (Xbox)

Corrida – Outro afiado game de corrida com um nome que faz você pensar “que diabos é isso?”.

The Hulk (PS2, Xbox, GC, PC)

Ação – Felizmente, este game não é uma porcária – ao contrário daquele primeiro trailer do filme que rolou na internet...

Indiana Jones and the Emperor's Tomb (PS2)

Ação – A versão de *Indy* para Xbox e PCs já está nas lojas. Agora é a vez do PS2 repetir a mesma sorte, a glória e o mesmo chapéu velho e surrado.

Lost Kingdoms II (GC)

RPG – A continuação do primeiro RPG para GC vai chegar logo... Mas será que os donos do Cube continuam loucos por RPGs?

Magic Pengel: The Quest for Color (PS2)

Criação de monstros – Você consegue derrotar o “Doodle King”? Se não conseguir, vai se sentir um bocado patético.

Mega Man Battle Network 3 (GBA)

Ação – Use chips para derrotar seus inimigos neste jogo para GBA no estilo “Mega Man encontra Pokémon num beco escuro”.

Mega Man Battle Network: Transmission (GC)

Ação – *Transmission* é o jogo mais difícil de todos os tempos ou será que perdemos todas as nossas habilidades de *Mega Man*?

MLB Inside Pitch (Xbox)

Esportes – O primeiro jogo de beisebol da Microsoft chega um pouco atrasado nessa temporada (pelo menos na temporada para videogames).

NBA Street Vol. 2 (PS2, Xbox, CG)

Esportes – Um dos grandes games de basquete do ano finalmente chega às nossas mãos.

Return to Castle Wolfenstein: Operation Resurrection (PS2)

Ação – A versão turbinada do jogo de tiro do PC parece legalzona no PS2...

Return to Castle Wolfenstein: Tides of War (Xbox)

Ação – ... mas está muito melhor no Xbox, ainda mais com o Multiplayer online.

Smash Cars (PS2)

Ação – Do que se trata? Você só pode estar brincando. O título é a única descrição de que você precisa.

Space Chamel 5: Ulala's Cosmic Attack (GBA)

Pump it Up – Dance, mova-se e balance o corpo com o groove deste jogo portátil, no caminho para casa, escola ou trabalho.

Wario Ware, Inc.: Mega Microgame\$ (GBA)

Ação – Já falamos sobre este game antes (veja página 80), então, vamos apenas dizer que se trata de um forte candidato a pior do ano.

JUNHO

Aliens vs. Predator: Extinction (PS2, Xbox)

Estratégia – O game de tiro em primeira pessoa *Aliens vs. Predator 2* não tem versões para outros consoles e, em troca, ganhamos um outro jogo de estratégia?!? Game over, amigo.



PS2, GC

RTX: RED ROCK

LANÇAMENTO: Maio

Ação – Nós somos bem cuidadosos com qualquer jogo que tenha “radical” no título, mas ainda estamos indecisos sobre este game de ação em primeira pessoa.

Charlie's Angels (PS2, GC)

Ação – Ainda não vimos este jogo, então, não sabemos se todas as lutas, danças e corpinhos seminus estão tão bem representados quanto no filme.

Dragon Ball Z: Legacy of Goku 2 (GBA)

RPG – Os games *Dragon Ball Z* não têm sido tão legais, mas ainda vendem como água. Você já leu a seção Review, não?

Dinotopia (Xbox, GC)

Ação – É difícil imaginar um jogo baseado num mundo onde humanos e dinossauros vivem em harmonia. Era bem melhor quando os dinos comiam pessoas. Igualzinho aos advogados.

Donkey Kong Country (GBA)

Ação – O jogo de plataforma mais vendido para o Super NES está ganhando um versão para GBA. Será que os outros da série estão vindo por aí?



GC

P.N.03

LANÇAMENTO: Junho

Ação – Você é um robô criado para dançar – e atirar – enquanto a noite dura. Parece bobo? Claro, mas foi feito pelo time de Shinji Mikami's, da Capcom, os mesmos caras responsáveis pelos incríveis games *Resident Evil* para GC. Então, você sabe, nós tentamos manter a mente aberta para este aqui

F-Zero GC (GC)

Corrida – O que há de novo no próximo jogo da mãe de todas séries de jogos futuristas? Maior e mais rápido. Precisa mais?

Freedom: The Battle for Liberty Island (PS2, Xbox)

Ação – Comande um esquadrão de 12 soldados neste game de tiroteio baseado na estrutura de jogo de *Hitman 2*.

Freestyle Metal X (Xbox, GC)

Esportes – Este Tony Hawk's com motos traz uma trilha sonora heavy metal e três capas incrivelmente feias.

G1 Jockey 3 (PS2, Xbox, GC)

Corrida – À primeira vista, você pode pensar que se trata de um "SOCOM encontra um jogo de corrida de cavalos". Pena que não é.

Mace Griffin: Bounty Hunter (PS2, Xbox, GC)

Ação – Estamos esperando por este jogo desde que ele foi anunciado para Dreamcast. Agora, parece um pouco datado.

Midtown Madness 3 (Xbox, PC)

Corrida – Corra online ou offline nas cidades de Washington ou Paris meticulosamente recriadas.

Outlaw Volleyball (Xbox)

Esportes – Para aqueles que não tiveram saciada a cota de vôlei e garotas de biquíni com *Dead Alive: Xtreme Beach Volleyball*, aqui está Outlaw!

The Pirates of Caribbean (GBA, Xbox, PC)

Ação – Este jogo tem o nome de um filme e de um parque temático da Disney. Será censurado para menores?

Rally Championship (GC)

Corrida – São tantos jogos com "rally" e "championship" no títulos... putz, nós até os confundimos algumas vezes.



■ PS2
RED DEAD REVOLVER
■ LANÇAMENTO: Julho
Ação – Este jogo de faroeste em terceira pessoa parece muito bacana, levando em conta que a Capcom pode consertar a câmera e não atrasar a coisa pela vigésima vez.

Resident Evil: Dead Aim (PS2)

Ação – O mais recente jogo da série *Resident Evil: Survivor* parece bem, mas bem melhor mesmo que os anteriores. Isso não diz muito, mas já é alguma coisa.

Rock 'N Roll Racing (GBA)

Corrida – Para os que estão prestes a detonar... nós os saudamos!

Soldier of Fortune II: Double Helix (Xbox)

Ação – Um jogo de tiroteio em primeira pessoa do jeito que você gosta: sangrento. E com um gerador de missões aleatórias e suporte Live para o Xbox.

Sonic Adventure DX: Director's Cut (GC)

Ação – É realmente curioso que *Sonic Adventure 2* tenha sido adaptado primeiro para o GameCube. Antes tarde do que nunca... assim esperamos.

Sonic Pinball Party (GBA)

Pinball – Quando você pensa em *Sonic*, logo começa a se lembrar dos grandes jogos de pinball, como *Star Trek: The Next Generation* and *Pinbot*, certo? Sim? Não?

Splashdown 2: Rides Gone Wild (PS2)

Corrida – Um sistema interligado possibilita a execução de mais de 75 manobras nesta exótica sequência da famosa atração daquele parque temático.

Star Wars: Knights of the Old Republic (Xbox, PC)

RPG – Nós ousamos sonhar que este mais que aguardado jogo será lançado em junho? Claro que ousamos.

Unlimited SaGa (PS2)

RPG – Os últimos dois RPGs *SaGa* criados pela Square causaram as mais estranhas reações. Este aqui parece tão bizzarro quanto os outros, mas esperamos que seja melhor.

Wakeboarding Unleashed Featuring Shawn Murray (PS2, Xbox)

Esportes – Levando em conta a última vez que jogamos este game, ele poderá ser: A) molhado ou B) selvagem. Ou uma combinação do dois.

Wario World (GC)

Ação – O que mais se pode falar sobre este jogo, além do que foi dito na edição anterior? Nós respondemos: nada. Na-da.

■ JULHO

1080 Snowboarding: White Avalanche (GC)

Esportes – A esperada sequência do jogo de snowboard para N64 não chegará às



lojas tão cedo como gostaríamos. Uma dica: passe longe da neve amarela.

Arc the Lad: Twilight of the Spirits (PS2)

RPG – A Sony acabou de anunciar e ele já está sendo lançado? Alguém por aí é muito bom em guardar segredos... E então, qual será o próximo? PS3 em agosto?

Amored Core 3: Silent Line (PS2)

Ação – O mais novo game da série de tiroteio com robôs gigantes da Agetec é mais uma expansão para PC do que uma verdadeira sequência. Mas nós ouvimos que os Mechs estão mais rápidos, o que é bem legal.

Downhill Domination (GC)

Corrida – É bom que a Incog esteja trabalhando em novos jogos em vez de só criar sequências. Mas nós queremos *Warhawk II*!

Drone X (Xbox)

Ação – Para quem está implorando por uma atualização do *Deadly Discs of Tron*, pegue esta beleza. Ou passe mais tempo ao ar livre.

Freaky Flyers (PS2, Xbox, GC)

Ação – Há um vazio temporário no mundo das corridas de kart, e a Midway espera preenchê-lo com este, er..., jogo de voo. Pena que não é para quatro jogadores.

Fugitive Hunter (PS2)

Ação – Neste jogo de mercenários, você detona criminosos tanto em tiroteios em primeira como em terceira pessoa.

Ice Nine (PS2)

Ação – Um jogo de tiroteio em primeira pessoa baseado no filme "O Novato", que não tem nada a ver com "Cat's Cradle", de Kurt Vonnegut. Infelizmente.

Plataforma – Encorajados pela inclusão do macaco-mordomo em *The Sims*, os primatas estarão em alta novamente. Eles deixam qualquer jogo melhor, não é mesmo?

K-1 World Grand Prix (PS2)

Luta – Não se empolgue muito. Este é um jogo de kickbox, não uma sequência para o *Grand Prix*, do Atari 2600.

Mario Golf (GC)

Esportes – Nós queríamos ouvir que a Camelot, que criou o *Mario Golf* para N64, estivesse trabalhando numa atualização para GameCube. Mas a Nintendo está sendo tipicamente tímida.

Romance of the Three Kingdoms VIII (PS2)

Estratégia – Já se passaram anos, mas o romance ainda pega fogo. Pelo menos sempre teremos Pequim.

Shrek: Reekin' Havoc (GBA)

Ação – Estamos esperando pelo próximo filme do Shrek muito mais do que por qualquer outro game licenciado e fraquinho.

Starsky & Hutch (PS2, Xbox)

Ação – Faz sentido que um jogo baseado numa série TV com uma dupla de policiais ganhe um jogo de cooperação (um dirige, outro atira).

Terminator 3 (PS2, Xbox, GC)

Ação – Você já viu o trailer desse filme? Arnold, tem certeza que quer voltar? Você não prefere ficar em casa e descansar?

Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder (Xbox)

Ação – Considerando as boas vendas de *Ghost Recon* para Xbox, não é surpresa que a Ubi Soft esteja trazendo esta expansão de PC para o console também.

Warship Gunner (PS2)

Simulação – Só a Koei tem coragem suficiente para lançar uma simulação de batalha naval nos Estados Unidos.



preview

Ilustrações: Nik Schultz



SOMENTE PARA SEUS OLHOS

A seção de previews mudou, e para melhor. Mandamos nossos melhores espiões a campo, e todos voltaram com informações de games que você nunca viu antes. Além de desvendarem os segredos da força em *Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike* (veja pág. 48), eles conseguiram segredos em dezenas de outros jogos, que você confere a partir de agora.

A FICHA DOS JOGOS



Ação/Aventura
página 32



RPG
página 38



Tiro
página 41



Plataforma
página 44



Esporte
página 45

PLAYSTATION 2

CASTLEVANIA

PRODUTORA: Konami DESENVOLVIDO POR: Konami Computer Entertainment Tokyo LANÇAMENTO: Segundo semestre de 2003



FICHA BÁSICA:

É verdade que curtimos as aventuras anuais da Konami nas propriedades do conde Drácula, mas não é segredo nenhum que os fãs de *Castlevania* aguardam cheios de ansiedade a seqüência completa de *Symphony of the Night*, o clássico para PSOne que é visto como o melhor momento da série. Finalmente, a espera chegou ao fim – o heróico clã Belmont vai, mais uma vez, se juntar para lutar contra Vlad em seu castelo infernal, desta vez no PlayStation 2. A Konami voltou a reunir os membros principais da equipe de *SotN* para este projeto, esperando injetar no jogo a mesma grandeza gótica, a música apavorante e a jogabilidade maravilhosa que aquela aventura tinha. Ah, e o título não será simplesmente *Castlevania*. “Estamos trabalhando para escolher um subtítulo”, explica o produtor Koji Igarashi. “Mas estamos ficando sem idéias para referências musicais.” Será que Sacolejo dos Malditos já foi usado?

O QUE NINGUÉM CONTOU:

Para começar, este novo *Castlevania* não tem progressão lateral como *Contra: Shattered Soldier* (também da Konami), como muita gente espera que seja. “Quando se tenta simplesmente transpor a experiência 2D para 3D, a tradução não fica muito boa”, diz Igarashi. “Portanto, o desafio é transformar *Castlevania* em um jogo divertido, verdadeiramente 3D.” Espere um sistema de combate completamente renovado e cheio de combinações de golpes, a volta de subarmas clássicas como água-benta, cruzeiros e punhais, e ainda mais ênfase à exploração – só não espere encontrar algo como *Resident Evil*. “Nos jogos de terror, não tem graça nenhuma lutar contra os inimigos”, Igarashi explica. “Em jogos de ação, você é um verdadeiro herói. Um Belmont não foge de zumbis – ele os destrói.” Este capítulo novo reverte o relógio para o século 11, fazendo dessa, cronologicamente, a primeira batalha entre os Belmont e Drácula. O seu herói (demasiadamente?) estiloso empunha com a mesma desenvoltura um chicote e uma espada, parecido com o caçador de vampiros dos desajeitados *Castlevanias* para N64. Mas Igarashi deixa bem claro que as similaridades acabam por aqui. “Por favor, esqueçam esses jogos!”, afirmando que não teve nada a ver com essas decepções. “Eu sei que existem montes de fãs de *Castlevania* por aí, por isso, cada um dos jogos que faço tem que ser o melhor que já existiu. Não se preocupe – vou entregar uma coisa que vai deixar os fãs contentes.”





PLAYSTATION 2

ONIMUSHA 3

PRODUTORA: Capcom DESENVOLVIDO POR: Capcom LANÇAMENTO: Primeiro semestre de 2004

FICHA BÁSICA:

O maldoso Nobunaga Oda volta para uma última invasão, mas, por sorte, Samanosuke (o herói do Onimusha original) também voltou com sua espada em punho e sua sede de sugar almas. *Oni 3* já não é todo ambientado no Japão feudal, também passa pela... Paris contemporânea? Parece que a Capcom está enfiando a França em uma guerra, quer ela deixe ou não. Como Samanosuke não pode estar em dois lugares ao mesmo tempo, o francês Jacques Blanc entra em cena, cheio de pistolas e uma espada que parece um chicote. Os dois atuam separadamente e lado a lado nos dois períodos de tempo para acabar com Nobunaga de uma vez por todas.

O QUE NINGUÉM CONTOU:

Para criar o personagem Jacques, a Capcom decidiu se inspirar no ator francês Jean Reno que, por sinal, é bastante famoso no Japão e Europa. (Se você assistiu a "O Profissional", "Ronin" e "Godzilla" certamente deve se lembrar dele). O produtor Keiji Inafune diz que o jogo será dividido em partes iguais entre os dois personagens e que, com a equipe original de *Onimusha* retomando a rédea do desenvolvimento, ele penderá mais para a ação do que o último. *Oni 3* também traz o que os fãs estavam pedindo: ambientes totalmente em 3D. Mas como tudo que é bom dura pouco, Inafune-san infelizmente confirmou que este é o último jogo da série. Melhor garantir logo o seu!



■ "Seria melhor lutar com alguém que usasse espadas de verdade!"



PLAYSTATION 2

SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN

PRODUTORA: Sony CEA DESENVOLVIDO POR: Eidetic LANÇAMENTO: Início de 2004

FICHA BÁSICA:

O vírus Syphon Filter está se espalhando pelo mundo e nosso herói Gabe Logan não é capaz de detê-lo. Por sorte, você pode ajudar a causa unindo-se à sua recém-reconstruída agência e rodando o mundo para conter a infecção. Gabe já salvou o mundo três vezes – será que você é capaz de agir à altura dele? Ou melhor: você vai conseguir correr de maneira tão ridícula quanto ele no jogos anteriores?

O QUE NINGUÉM CONTOU:

Omega Strain dá continuidade à tradição dos jogos furtivos com ação e tiros para todos os lados, níveis

gigantescos, missões ramificadas e mais de cem armas e engenhocas para usar. Mas o que pega mesmo é o componente Online: você pode se juntar a até outros três jogadores e dar cabo de todas as 17 missões para um jogador de maneira cooperativa, mudando drasticamente o modo como você lida com cada objetivo. E você, finalmente, dará novo uso ao seu empoeirado *SOCOM* headset, já que *Omega Strain* aceita conversa Online. Para as meninas que sentem saudades da Barbie, *Syphon Filter* inclui a possibilidade de customização, de modo que você possa vestir seu guerreiro com uma infinidade de fardas, luvas, sacolas e bombas. Uma fofura.

■ Seria essa a sequência "bullet time" de Syphon Filter?





■ PLAYSTATION 2, XBOX, GAMECUBE, GAME BOY ADVANCE

LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING

■ PRODUTORA: EA Games ■ DESENVOLVIDO POR: EA Games ■ LANÇAMENTO: Novembro de 2003

FICHA BÁSICA:

Hã? Você está dizendo que não jogou *The Two Towers*? Sei, sei. Bom, acho que deve ter uma ou duas pessoas assim por aí. De qualquer modo, assim como o jogo anterior, *RotK* é ação e espancamento baseado no último filme da trilogia campeã de bilheteria.

O QUE NINGUÉM CONTOU:

"Acho que não tem nenhum setor que não foi melhorado (em relação a *Two Towers*)", diz Neil Young, da EA. "Temos seis personagens jogáveis (Gandalf, Frodo e Sam são novos) e, pelo menos, dois personagens secretos, além de vários caminhos a se tomar no meio do jogo. O controle da espada fica, agora, no direcional analógico direito e dá para se balançar em cordas, pular sobre buracos, chutar pedras, jogar coisas, etc. Como se já não fosse suficiente, também incluímos o modo cooperativo entre dois jogadores."



■ PLAYSTATION 2, XBOX, GAMECUBE

THE SUFFERING

■ PRODUTORA: Midway ■ DESENVOLVIDO POR: Surreal Software ■ LANÇAMENTO: Outubro de 2003

FICHA BÁSICA:

Neste lançamento de aventura de terror, você joga na pele de um condenado à pena de morte em uma prisão pós-Segunda Guerra Mundial. Mas os canos corroidos e as paredes caindo aos pedaços são o menor dos problemas dessa instituição em particular. Enquanto você ruma a respeito do assassinato da sua mulher e filho, coisas horríveis começam a acontecer – decapitações misteriosas, estripações e até mesmo o bom e velho arrancar de olhos. De repente, prisioneiros e guardas, igualmente, começam a ser mortos por assaltantes que mal são vistos. Daí, a porta da sua cela se abre sozinha...

O QUE NINGUÉM CONTOU:

Seu trabalho, queira ou não, é descobrir o que está acontecendo e por quê. À medida que você circula pela prisão, vai encontrar monstros e os derrotará com diferentes modos de execução. Algumas vezes, você só os verá de relance, correndo no meio da escuridão. Outras, vai enfrentá-los com armas de cano curto, granadas de choque ou um punhal. Como você não sabe se seu personagem é culpado (você matou alguém igual a você?), pode tanto jogar como um prisioneiro-modelo quanto como alguém que podia merecer umas semanas no xadrez – a história muda dependendo das suas ações. Vai cortar a garganta de um guarda solícito? Então, você é provavelmente maldoso. Mas se você o ajudar, pode ser que sua pena diminua. Espere litros de sangue, um monte de choques e xingamentos suficientes para romper a virgindade de seus ouvidos.



■ "Redução de pena que nada, eu quero é derramar sangue"

■ PLAYSTATION 2

ONIMUSHA BURAIKEN

■ PRODUTORA: Capcom ■ DESENVOLVIDO POR: Capcom ■ LANÇAMENTO: Primeiro semestre de 2004

FICHA BÁSICA:

Pense em *Buraiden* como Super Onimusha Bros. Melee. De um a quatro jogadores escolhem entre uma turma de antigos personagens Oni e depois lutam em ambientes com vários níveis de altura, ambientados no Japão feudal. Ataque seus oponentes e sugue o poder de suas almas para liberar ataques especiais.

O QUE NINGUÉM CONTOU:

O produtor Keiji Inafune garante que este não é um daqueles jogos que só vale a pena jogar contra amigos. "Conforme você vai vencendo as batalhas, seu personagem fica mais forte", diz. "Você recebe armadura, armas melhores e habilidades especiais." Jogue como um demônio inimigo para virar uma criatura maior.



PLAYSTATION 2, XBOX, GAMECUBE

ESPIONAGE



PRODUTORA: Midway DESENVOLVIDO POR: Midway LANÇAMENTO: Novembro de 2003

FICHA BÁSICA:

Pistolas bacanas são só uma parte desta aventura de ação. Você joga como um agente secreto, combinando poderes telepáticos e habilidade para trocar tiros.

O QUE NINGUÉM CONTOU:

Esqueça a pistola – sua maior arma é a mente. Imagine usar telecinesia para erguer os inimigos do solo e lançar mão de pirocinesia para torrâ-los no ato. Quer saber o que há atrás daquela porta trancada? Abandone seu corpo e dê uma olhadinha com seu poder de olhar remoto. Ou use o controle da mente para lançar uma força terrorista contra a outra.



PLAYSTATION 2, XBOX

WRATH



PRODUTORA: LucasArts DESENVOLVIDO POR: The Collective LANÇAMENTO: Segundo semestre de 2003

FICHA BÁSICA:

Neste híbrido peculiar de estratégia e luta, você se reveza para movimentar os exércitos de quatro reinos elementares, depois resolve suas diferenças usando bestas gigantes ao estilo do filme "Fúria de Titãs".

O QUE NINGUÉM CONTOU:

A arena, o nível do seu adversário e a amplidão do território que você controla, tudo influencia a probabilidade de você vencer. Só nos perguntamos se os estrategistas vão amarelar e deixar de lado as festanças sangrentas de Wrath ou se os combatentes vão se render ao ritmo mais lento. Este jogo veio para distorcer os gêneros.



Wrath é uma espécie de filhote mais colorido de War of the Monsters e The Unholy War (lembra desse?).



Gel no cabelo e punhos afiados: Ben está pronto para a briga.



PLAYSTATION 2

FULL THROTTLE 2

PRODUTORA: LucasArts DESENVOLVIDO POR: LucasArts LANÇAMENTO: Segundo semestre de 2003

FICHA BÁSICA:

Coloque sua roupa de couro e passe gel no cabelo – o motoqueiro fora-da-lei Ben está de volta para esta sequência de sua clássica aventura nos PCs.



O QUE NINGUÉM CONTOU:

Throttle 2 permanece em terreno conhecido – a estrada –, completo com gangues de motoqueiros renegados, motocicletas cheias de testosterona e o bom e velho rock'n'roll. Espere muita luta, combates sobre motos e puzzles. Em Throttle 2, há jeitos mais rápidos de destrancar uma porta do que encontrando uma chave (leia-se: um pé-de-cabra). Cada gangue de motoqueiros (Rockabilly, Samurai e outras) terá seu próprio estilo musical – espera-se que bandas de peso sejam adicionadas à trilha sonora a qualquer momento. Nossa única preocupação é que o humor, marca registrada de Tim Schafer e tão presente no primeiro jogo, seja deixado de lado já que ele abandonou a LucasArts para trabalhar em Psychonauts (Xbox).



■ PLAYSTATION 2

MAXIMO VS. THE ARMY OF ZIN

■ PRODUTORA: Capcom ■ DESENVOLVIDO POR: Capcom ■ LANÇAMENTO: Segundo semestre de 2003

Maximo está de volta com seus gráficos detonantes e uma grande dose de ação hardcore para combater o monstruoso exército de Zin.



■ PLAYSTATION 2, XBOX

GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE

■ PRODUTORA: Acclaim ■ DESENVOLVIDO POR: Acclaim Studios Manchester ■ LANÇAMENTO: Segundo semestre de 2003

Conduza seus escravos que viraram guerreiros em uma expedição para salvar Roma de um imperador despótico.



■ APOSTAMOS QUE PLAYSTATION 2

FATAL FRAME 2

■ PRODUTORA: Tecmo
■ DESENVOLVIDO POR: Tecmo
■ LANÇAMENTO: Segundo semestre de 2003

Novos personagens principais? Novo cenário? Parece que a única coisa nova na sequência desse fantasmagórico game é que você vai continuar tirando fotos dos fantasmas para ficar vivo.



■ XBOX

OTOGI: MYTH OF DEMONS

■ PRODUTORA: Sega
■ DESENVOLVIDO POR: From Software
■ LANÇAMENTO: Segundo semestre de 2003

Neste RPG de ação baseado no folclore japonês você joga como um samurai-zumbi encarregado de destruir um exército de demônios do mal que ganharam vida. É fato versus ficção.



■ PLAYSTATION 2, XBOX, GAMECUBE

FOUR HORSEMEN OF THE APOCALYPSE

■ PRODUTORA: 3DO ■ DESENVOLVIDO POR: 3DO
■ LANÇAMENTO: Segundo semestre de 2003

Não há um lado sombrio neste Four Horsemen da 3DO – ele é inteiro sombrio. Acabe com a Fome, a Guerra, a Peste e a Morte nessa aventura macabra e sangrenta bem ao estilo Devil May Cry.



■ PLAYSTATION 2, XBOX

X-FILES: RESIST OR SERVE

■ PRODUTORA: Sierra
■ DESENVOLVIDO POR: Black Ops
■ LANÇAMENTO: Primeiro semestre de 2003

Lute contra fantasmas, zumbis e/ou alienígenas neste jogo de horror e sobrevivência estrelado por Scully, Mulder e outros personagens fixos da série Arquivo-X. Depois, abandone a série para tentar uma carreira no cinema.



Point

Games - Miniaturas



Sedex para
todo o Brasil

Action Figures
e carros em
miniatura

Controle e
acessórios
para todos
os consoles

Visite nosso site: pointminiaturas.com.br

Rua Major Solon, 293 Cambuí - Campinas - São Paulo

Fone: (0xx19): 3232-5488 Email: pointminiaturas@pointminiaturas.com.br

PLAYSTATION 2, XBOX, GAMECUBE

X-MEN: LEGENDS

PRODUTORA: Activision DESENVOLVIDO POR: Raven Software LANÇAMENTO: Final de 2003



Junte dois caras que se odeiam e, invariavelmente, um deles terá que salvar a vida do outro no final da história.

FICHA BÁSICA:

Em sua campanha para dar aos jogadores uma razão a menos para detestá-los e temê-los, os mutantes do Professor X estão se voltando para o ainda não explorado gênero RPG. "Um tipo de jogo mais simples exigiria que as diversas habilidades dos X-Men fossem empasteladas e simplificadas em uma arma básica ou em um método floreado de bater seu oponente", diz o chefe do projeto, Pat Lipo. "No entanto, *X-Men: Legends* tira vantagem da profundidade proporcionada por um RPG e estimula os jogadores a usar os efeitos únicos dos poderes mutantes para resolver desafios e combiná-los de maneiras interessantes."

O QUE NINGUÉM CONTOU:

O conjunto de *Legend* está cheio de X-Men do passado e do presente. Cada personagem tem características e talentos que podem ser melhorados e, com treinamento na Sala de Perigo, podem ser adequados às suas preferências. "Um jogador pode acabar o jogo com uma versão totalmente diferente do Noturno do que a dos amigos", explica Lipo. E além de melhorar os mutantes individualmente, também será preciso coordená-los como grupo. "As atuações em equipe são uma grande parte do jogo", diz Lipo. "Isso permite várias associações entre os personagens para que combinem seus poderes e obtenham resultados espetaculares. Em outras vezes em que a escolha dos membros da equipe para uma situação específica vai trazer surpresas inesperadas." Não precisa dizer mais nada.



PLAYSTATION 2, XBOX, PC

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2

PRODUTORA: Interplay DESENVOLVIDO POR: Black Isle Studios LANÇAMENTO: Segundo semestre de 2003

FICHA BÁSICA:

O sucesso do *Dark Alliance* original comprovou que misséis mágicos e espalhões não são só para 20 nerds fanáticos por *Dungeons & Dragons*. Enfie combates animados e sangrentos, gráficos fantásticos e ação para dois jogadores em um RPG, e você conseguirá atrair também os nerds fanáticos por videogames. Esta sequência é séria candidata a sucesso absoluto com seus 40 níveis novos, cinco personagens jogáveis e um sistema de combate melhorado.

O QUE NINGUÉM CONTOU:

Por melhor que tenha sido o primeiro *Alliance*, até mesmo os fãs concordam que a luta interminável enche um pouco. Mas não é o que acontecerá desta vez, de acordo com o designer-chefe, Dave Maldonado. "Os combates serão diferentes entre si, não terão apenas monstros diferentes para derrotar", ele explica. "O jogador vai ter que mudar suas táticas para avançar, não vai precisar ficar apertando os botões loucamente, sem parar." Graças a Lolth, deus supremo das aranhas. Ou coisa do tipo.

PLAYSTATION 2, XBOX, PC

FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL

PRODUTORA: Vivendi Universal/Interplay DESENVOLVIDO POR: Interplay LANÇAMENTO: Outubro de 2003

FICHA BÁSICA:

No mundo de holocausto pós-nuclear de *Fallout*, os remanescentes estropiados da humanidade estão sitiados por mutantes parecidos com o Hulk, monstruosidades radioativas e bandidos com roupas de couro à la Mad Max. Como membro da organização militar de sobrevivência Brotherhood of Steel, você vai erradicar esses horrores radioativos para transformar o deserto terrestre num lugar seguro para a humanidade, em um RPG de ação parecido com *Baldur's Gate*.

O QUE NINGUÉM CONTOU:

Brotherhood of Steel empresta para o PC o clima de humor assustador dos excelentes jogos *Fallout* para PC, mas troca o RPG cru por montes de combates. Desenvolva suas habilidades para armas pesadas, mortes furtivas, explosivos, tiros ou combate braçal. Mais de 50 armas fornecem diversas maneiras de exterminar pessoas que não são bem-vindas. Ei, a vida depois da bomba é dura – para sobreviver, é preciso ter estômago. E balas.



MAGIC 3.1 - A VERDADE

APROVADO!!!

POR TODOS

**O CHIP MAIS
VENDIDO NO
MUNDO TODO**

Cuidado, não se iluda comprando modchips artesanais ou clones, não arrisque instalar em seu Playstation 2 modchips feitos em casa. Escolha sempre o ORIGINAL Magic 3.1. Aprovado pelo mundo inteiro!!!

No mercado tem concorrente falando mal do Modchip Magic 3.1, isto ocorre porque 70% dos modchips instalados no Brasil são falsos, atualmente existem mais de 10 tipos de clones que são vendidos como originais. Outro grande problema é a instalação, muitas vezes o chip é instalado por técnicos não qualificados e isto pode até danificar seu console.

Exija sempre o Modchip Magic 3.1 Original e a indicação de um bom técnico.

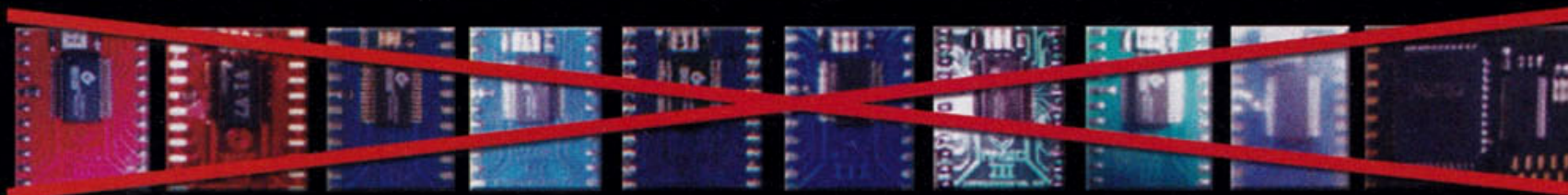
O que Funciona:

- Jogos PSX Originais Importados
- Jogos PS2 Originais Importados
- Backup de jogos PSX
- Backup de jogos PS2 (em CD e DVD)

Vantagens do Magic 3.1:

- Função Sleep permite desligar o Modchip
- Compatível com todos os modelos V1 - V7
- Permite jogos e filmes em formato DVD9
- Suporte para uso dos códigos AR2
- Auto-deteção da versão do console

Os Clones Chineses Danificam o Console e o Magic 3.1 Leva a Culpa



DISTRIBUIDORES OFICIAIS MAGIC NO BRASIL

PS2 ModChip

Preços Especiais para Técnicos e Lojistas

Fones: (11) 6865-7989 (11) 5011-9529

<http://www.ps2modchip.com.br> - Enviamos para Todo o Brasil

**DG Digital
GAMES**

Preços Especiais para Assistências e Revendedores

Fones: (11) 3338-2688 (11) 3362-1071

<http://www.digitalgames.com.br> - Enviamos para Todo o Brasil



PLAYSTATION 2

STAR OCEAN 3: TILL THE END OF TIME

PRODUTORA: Square Enix USA DESENVOLVIDO POR: Tri-Ace
LANÇAMENTO: Segundo semestre de 2003

FICHA BÁSICA:

A recém-formada Square Enix USA solta seu poderoso RPG combinado à seqüência espacial do hit de PSOne *Star Ocean: The Second Story*. Entrando mais fundo do que *Xenosaga* foi no reino da ficção científica e fantasia, esta expedição épica pode ser a bandeira branca da paz que poderá servir para unir loucos por *Final Fantasy* e *Star Trek*.

O QUE NINGUÉM CONTOU:

Não se preocupe se você não conhecer a série *Star Ocean*, porque este aqui acontece em um futuro distante e não tem quase nada a ver com seus antecessores. Espere ver uma expedição de proporções monstruosas que o levará de um planeta a outro, um sistema de batalhas complexo e baseado em habilidades e visual belíssimo.

PLAYSTATION 2

DRAG-ON DRAGOON

PRODUTORA: Square Enix USA DESENVOLVIDO POR: Cavia
LANÇAMENTO: Segundo semestre de 2003

FICHA BÁSICA:

A Square diz que o nome do jogo está sujeito à alteração já que "drag-on", que significa "arrastar-se", não é o tipo de conceito para se ter relacionado a um RPG de ação emocionante – especialmente se o título em questão traz três tipos de combate: explosão de dragões voadores, corridas cheias de bombas e lutas de espada no solo.

O QUE NINGUÉM CONTOU:

À primeira vista, é possível confundir *Drag-on* com uma seqüência de *Panzer Dragoon Saga* (da Sega, para Saturn). Não é. Mas tem sim um estilo visual parecido, um sistema complexo para melhorar o dragão e seqüências de tiros. Você controla Kaim, um destemido jovem príncipe que atende a todos os quesitos necessários a um herói: precisa derrotar um império do mal para vingar a morte de seus pais, salvar sua irmã e recuperar a habilidade de falar (bom, talvez esse último item não seja assim tão heróico).



Dragoons se "arrastando" na batalha.



PLAYSTATION 2

ARC THE LAD: TWILIGHT OF THE SPIRITS

PRODUTORA: Sony CEA DESENVOLVIDO POR: Cattle Call
LANÇAMENTO: Julho de 2003

FICHA BÁSICA:

Agora que você já se atualizou sobre os últimos sete anos de jogos Arc com a *Arc the Lad Collection* (PSOne), finalmente está pronto para este quarto capítulo, totalmente novo da série.

O QUE NINGUÉM CONTOU:

Na verdade, mesmo se você perdeu os jogos antigos, não se desespere – a parte quatro foi desenvolvida por uma empresa diferente, portanto provoca sensações únicas, tem uma história fresca e personagens completamente novos. E diferente das relíquias para PSOne, este aqui não pertence a um museu – o visual afiado e as batalhas táticas mais rápidas podem trazer novo fôlego à série.



PLAYSTATION 2

DISGAEA: THE HOUR OF DARKNESS

PRODUTORA: Atlus DESENVOLVIDO POR: Nippon Ichi
LANÇAMENTO: Agosto de 2003

FICHA BÁSICA:

Emprestando táticas de *Final Fantasy Tactics* (da Squaresoft) e a estética da mente distorcida do diretor de cinema Tim Burton, *Disgaea* coloca você na pele de uma criança demoníaca que precisa defender sua família contra forças abusivas tanto do céu quanto do inferno, com a ajuda de seu... pingüim diabólico. Ei, não olhe assim pra gente. Não fomos nós que inventamos esse troço – apenas nos damos ao trabalho de contar para você.

O QUE NINGUÉM CONTOU:

O jogo é formado pelas batalhas táticas que correm nas veias de *Tactics Ogre* (Atlus), e a forma já mencionada do *FFT*. Mas não espere ver um RPG de estratégia normal – o enredo extravagante, os gráficos bizarros e os minigames malucos (inclusive um em que você manda projetos de lei para o Congresso Negro, uma espécie de senado de legisladores diabólicos) combinam-se para fazer de *Disgaea* uma experiência verdadeiramente anormal.



PLAYSTATION 2

SOCOM 2



PRODUTORA: Sony CEA DESENVOLVIDO POR: Zipper Interactive LANÇAMENTO: Novembro de 2003

FICHA BÁSICA:

No tempo que você leva para ler esta frase, centenas de pessoas terão sido mortas. Mas isso não vai surpreendê-lo quando você souber que essas centenas faziam parte dos mais de 50 mil jogadores que se matam todos os dias no shooter tático da Sony, *SOCOM: U.S. Navy SEALs*. E nem estamos contando todas as pessoas que jogam sozinhas, offline. Quando um jogo faz tanto sucesso assim (já vendeu mais de um milhão de cópias), uma sequência é inevitável.

O QUE NINGUÉM CONTOU:

O plano de *SOCOM 2* é tão simples que um sargento qualquer poderia ter gritado: "MELHORE AS COISAS BOAS E CONSERTE AS RUINS" (ele provavelmente não teria dito "coisas" mas, veja bem, isso é uma revista de

família). O modo Single Player promete veículos novos (tanques e outras coisas), ajuste de dificuldade e, mais importante de tudo, melhor inteligência artificial tanto para os amigos quanto para os inimigos. Os três modos de jogo Online originais completam-se com outros dois novos, que o colocam na posição de escoltar inocentes e invadir uma fortaleza. A Zipper também resolveu tirar do armário armas pesadas: granadas movidas a foguetes e torres de tiro equipadas com metralhadoras devem aquecer bem as coisas. No que diz respeito à comunicação por voz, mais uma vez, *SOCOM 2* vai usar o headset (até mesmo nas salas onde você espera para começar um jogo), mas o equipamento não virá mais incluído: desenterre o seu antigo. Agora, se eles conseguissem dar um jeito naqueles malditos trapaceiros...



Onde está o terrorista Wally nestas duas telinhas?



PS2



GAME BOY ADVANCE



CASTOR GAMES.COM

APARELHOS - ACESSÓRIOS - JOGOS
DESPACHAMOS PARA TODO BRASIL



SEMPRE GRANDES LANÇAMENTOS



XBOX



NINTENDO
GAMECUBE

ASSISTÊNCIA TÉCNICA
PERMANENTE

DESTRAVAMOS TODOS
EQUIPAMENTOS



FONE: 6191.7205 / 6192.7761

CONTATO@CASTORGAMES.COM - WWW.CASTORGAMES.COM



■ PLAYSTATION 2, XBOX, GAMECUBE

SPY HUNTER 2

■ PRODUTORA: Midway ■ DESENVOLVIDO POR: Angel Studios ■ LANÇAMENTO:

Julho de 2003

FICHA BÁSICA:

Ponha a música-tema no talo e caia na estrada com seu tradicional e turbinadíssimo possante esportivo! As forças da cooperação Nostra estão de volta mais uma vez, mas o arsenal do seu supercarrão pode resolver esse problema num instante. Mais estiloso que um Camaro, o Interceptor vem carregado de metralhadoras e mísseis, além daquelas manchas de óleo e paredes de fumaça que todos adoram. Sua máquina pode, ainda, se transformar em uma lancha ou uma motocicleta, para você ter mais chance contra os inalcançáveis terroristas.

O QUE NINGUÉM CONTOU:

Spy Hunter 2 apresenta armas incrementadas (além de algumas novas, como minas explosivas), batalhas com chefes em arenas e múltiplas maneiras de se completar os objetivos: você pode baixar uma ponte descobrindo sua fonte de energia e destruindo seus mecanismos ou pegar leve e se aproximar dela com um bote. Já o aprimorado modo Multiplayer vem em dois sabores: versus e cooperativo (no qual um jogador dirige, enquanto o outro comanda a destruição de inimigos).



■ PLAYSTATION 2, XBOX

TEAM SAS

■ PRODUTORA: Vivendi Universal

■ DESENVOLVIDO POR: Dangerous Games ■ LANÇAMENTO:

Segundo semestre de 2003

FICHA BÁSICA:

Neste FPS de equipes, você controla quatro soldados britânicos de forças especiais (o líder da equipe, a sentinela avançada, o sniper e o especialista em armamento pesado) que precisam derrotar um grupo de mercenários russos antes de eles usarem uma bomba nuclear roubada, dando início à Terceira Guerra. Como em *Ghost Recon*, você precisa combinar as habilidades de cada soldado para passar em cada fase. Desse modo, você pode melhorar as técnicas dos personagens e dar a eles armas novas, como metralhadoras, lança-mísseis, rifles e por aí vai.

O QUE NINGUÉM CONTOU:

Dê ordens a seus companheiros de equipe para que eles se joguem no chão, fiquem em posição ou dêem cobertura – também dá para jogar com até três amigos com tela dividida (não há suporte Online). Apesar de o jogo ter sido inspirado pelas experiências do oficial Andy McNab (contribuiu com seus conhecimentos de armas e na captação das imagens de ação), Team SAS dá mais ênfase à ação e à diversão do que ao realismo. Pegue por exemplo, a minipistola de seis tiros. “Esse tipo de arma não faz parte do arsenal normal do Serviço Especial da Força Aérea”, diz Simon Gardner, da Dangerous Games. “Mas se usaram uma em *Predator*, então, a gente também pode usar em Team SAS!”



■ PLAYSTATION 2, XBOX, GAMECUBE

NARC

■ PRODUTORA: Midway ■ DESENVOLVIDO POR: VIS ■ LANÇAMENTO:

Final de 2003

FICHA BÁSICA:

Hitman e Max Force (sim, esses são os nomes verdadeiros deles) fazem parte do esquadrão de elite N.A.R.C. que foi encarregado de destruir o cartel de tráfico de drogas K.R.A.K (pois é...) e acabar com seu chefe, Mr. Big (é cada nome...).

O QUE NINGUÉM CONTOU:

A única coisa que esta aventura rouba de seu velho xará do Arcade são todos os nomes idiotas. O novo NARC tem mais pontos em comum com *GTA* e *State of Emergency*, em que agarrar bandidos exige seguir pistas e se envolver em lutas à moda antiga. Combater crimes sem relação com a trama central torna você um tira de renome, o que significa que sempre terá alguém para tirá-lo de uma enrascada. Mas se você resolver dar uma de *The Shield*, vai chupar o dedo e não será convidado para o baile dos policiais.

■ PLAYSTATION 2, XBOX

FREEDOM: SOLDIERS OF LIBERTY

■ PRODUTORA: EA Games ■ DESENVOLVIDO POR: Io Games ■ LANÇAMENTO: Final de 2003

Liberte a cidade de Nova York do domínio dos inimigos neste híbrido de jogo de estratégia e ação. Repita conosco: "Wolverines!"



■ XBOX

DRAKE

■ PRODUTORA: Majesco
■ DESENVOLVIDO POR: Idol FX
■ LANÇAMENTO: Novembro de 2003

Lembra-se do filme "Ghost"? Drake é bem diferente. Esse fantasma desce a porrada em todo mundo com uma mistura de artes marciais, artilharia e acrobacias. Uma mistura de Devil May Cry e Batman.



■ PLAYSTATION 2

ROADKILL

■ PRODUTORA: Midway
■ DESENVOLVIDO POR: Midway
■ LANÇAMENTO: Segundo semestre de 2003

Twisted Metal encontra Grand Theft nesta missão pós-apocalíptica com carros de corrida. Nenhum boato sobre Mel Gibson ter processado a Midway por imitar "Mad Max".



■ XBOX

TOM CLANCY'S GHOST RECON: ISLAND THUNDER

■ PRODUTORA: Ubi Soft ■ DESENVOLVIDO POR: Red Storm ■ LANÇAMENTO: Primeiro semestre de 2003

Se você é um jogador "calado e mortal" vai pirar com esta expansão de Ghost Recon. E se você não tem o original, não chore – ele pode ser jogado (Xbox Live ou para um jogador).



■ PLAYSTATION 2, XBOX

BLOWOUT

■ PRODUTORA: Majesco
■ DESENVOLVIDO POR: Kaos Kontrol
■ LANÇAMENTO: Segundo semestre de 2003

No espaço, ninguém vai ouvir os seus gritos, mas a barulheira das suas armas sim. Defenda uma estação espacial invadida por aliens malvados e salve a galáxia colonizada.



■ XBOX

OPERATION FLASHPOINT: COLD WAR CRISIS

■ PRODUTORA: Codemasters ■ DESENVOLVIDO POR: Bohemia Interactive ■ LANÇAMENTO: Primeiro semestre de 2003

A Guerra Fria ainda não terminou. Combata um grupo de rebeldes soviéticos neste jogo de tiro ao estilo Ghost Recon.



Enviamos via sedex
Para todo o Brasil

☎ Disk Games 44-4236661
44-99657353



VENDA DE
CONSOLES
JOGOS
ACESSÓRIO

Rua Antonio Felipe 1084
Paranavaí-PR
Kls2000@uol.com.br

KLS GAMES



PARCELAMOS EM
Até 12x

VISA

NINTENDO
GAMECUBE

O MAIOR ACERVO DE JOGOS
OS MENORES PREÇOS
ENVIAMOS JOGOS POR SEDEX OU CARTA REGISTRADA



■ PLAYSTATION 2

RATCHET & CLANK 2

■ PRODUTORA: Sony CEA ■ DESENVOLVIDO POR: Insomniac Games
■ LANÇAMENTO: Novembro de 2003

FICHA BÁSICA:

Não, nós não simplesmente modificamos as telas do *Ratchet* original – você está olhando para *Ratchet & Clank 2*, apenas um ano após o primeiro jogo. Desta vez, o improvável herói Ratchet e seu parceiro sabidinho Clank unem-se para salvar o universo da ruína iminente, apesar da Sony não revelar se nossos heróis vão se deparar com uma nova ameaça ou se o presidente Drek volta para dar mais um pau no pessoal.

O QUE NINGUÉM CONTOU:

Assim como no último jogo, *Ratchet 2* pega emprestado uma série de elementos de outros gêneros e enfia tudo na mesma plataforma de ação, incluindo exploração, corrida, quebra-cabeças e traços de RPG. Mas, como era de se esperar, a empresa que desenvolveu o jogo (a Insomniac Games), colocou um gás extra em tudo isso para a sequência (estamos torcendo para que o Clank gigante apareça outra vez). Nosso herói também mudou um pouquinho. Além da nova roupa de astronauta verde e agradável de Ratchet (que, sozinha, já deve ser suficiente para espantar os agressores de prontidão), ele vai ter mais armas e engenhocas de alta tecnologia, as quais você pode aprimorar durante sua jornada, graças a um novo sistema de upgrade. Para agüentar o peso de todo esse poder de fogo, há um elenco de inimigos novos que encontraram uma maneira diferente de frustrar os planos de Ratchet para salvar a galáxia: agora eles têm escudos.



Cuidado com o novo brinquedo de Ratchet: ele dispara lava hiperaquecida.



■ GAMECUBE

BILLY HATCHER AND THE GIANT EGG

■ PRODUTORA: Sega ■ DESENVOLVIDO POR: Sonic Team ■ LANÇAMENTO: Segundo semestre de 2003

FICHA BÁSICA:

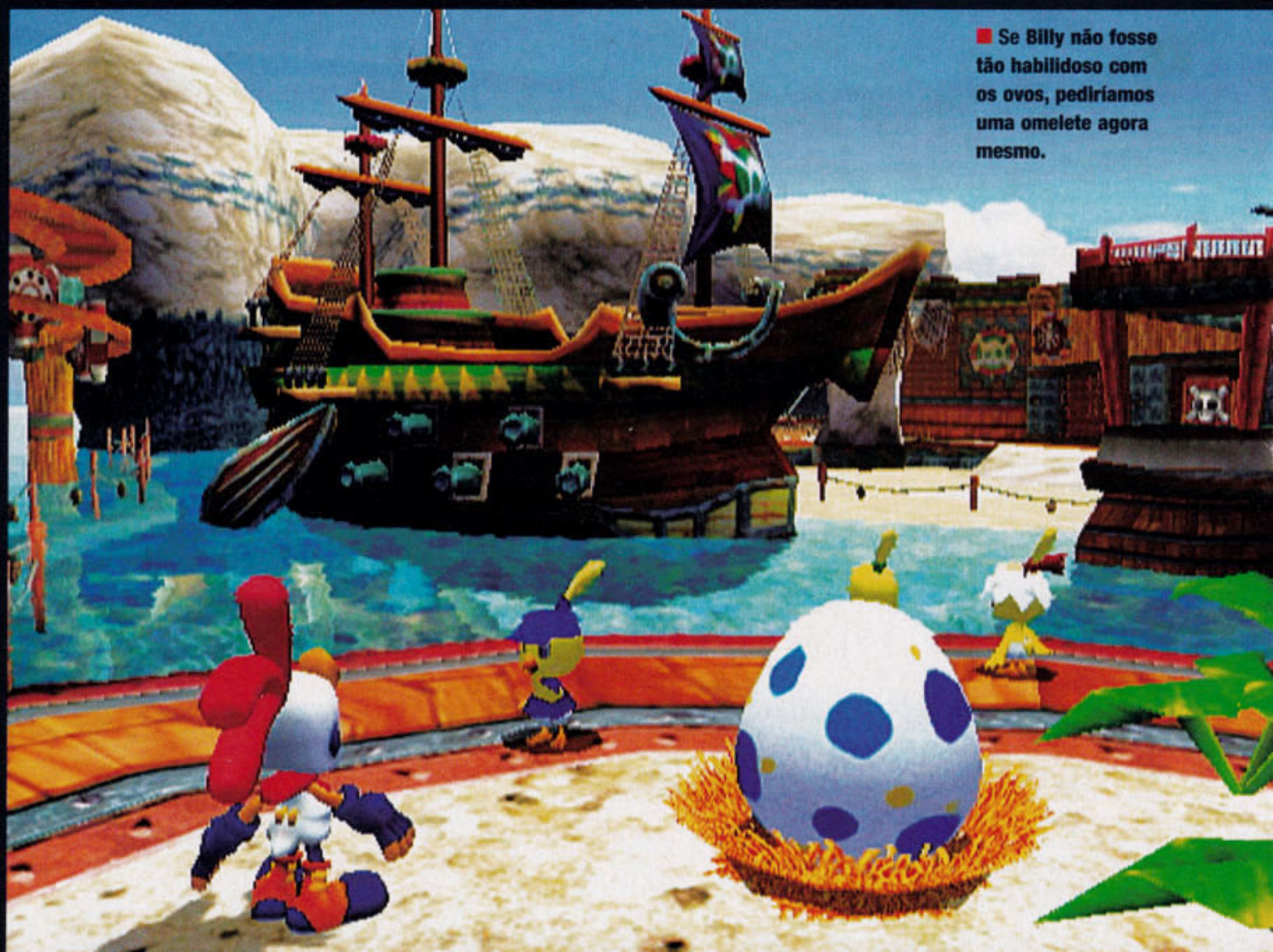
Dos caras que inventaram o azulão Sonic, agora vem *Billy Hatcher and the Giant Egg* (título provisório, que se traduz como Billy Chocador e o Ovo Gigante), um game inteligente e com cara de desenho animado. Você joga como Billy, um menino com fantasia de galo (não é pra rir) que tem como missão destruir um rei maldoso que ameaça roubar o sol (Ei! A gente disse que não era para rir!) e deixar o mundo em completa escuridão. Você deve estar pensando: "Parece um jogo de criança". Bom, certamente não vai atrair os fãs de *GTA*. Mas está sendo desenvolvido pelo Sonic Team, cujo extraordinário pedigree com games de plataforma significa que Billy merece nossa atenção.

O QUE NINGUÉM CONTOU:

Esses não são ovos de granja comuns, cada ovo que aparece no jogo vem carregado com seu próprio poder especial. Jogue um determinado tipo para derrubar paredes e acessar áreas novas, outro para acabar com inimigos e outro ainda para ganhar velocidade para saltar mais longe. Cada ovo também tem uma criatura mágica que você pode chocar para usar como ataque ou para melhorar suas próprias habilidades. Criar seus próprios tipos de ovos (lembra-se de ter que criar Chaos em *Sonic Adventure*?) abre novas possibilidades. Pode ter muito colesterol, mas é um game que deve lhe dar um daqueles prazeres com culpa.



■ Se Billy não fosse tão habilidoso com os ovos, pediríamos uma omelete agora mesmo.





XBOX

AMPED 2

PRODUTORA: Microsoft

DESENVOLVIDO POR: Microsoft LANÇAMENTO: Final de 2003



FICHA BÁSICA:

Pranchas topo de linha, equipamentos maravilhosos, centenas de aficionados por snowboard acotovelando-se para conseguir enxergá-lo à medida que você desliza pela encosta de uma montanha branquinha – todos esses sonhos se tornam realidade em *Amped 2*. Assim como no game original, o objetivo aqui é usar suas habilidades sobre a neve para fazer seu nome na comunidade dos esportes radicais. Arrase nas principais montanhas do mundo durante sessões de fotos e de filmagens e certamente, você vai impressionar uma legião de patrocinadores.

O QUE NINGUÉM CONTOU:

O novo sistema de combos usa tanto manobras da parte da frente quanto da parte de trás da prancha para dar corpo a truques, e o desenho de cada parque é feito para tirar vantagem dessa nova característica. Assim que suas capacidades estiverem altas o bastante, ponha as mãos em um headset Xbox Live para vociferar insultos contra outros competidores online (até oito pessoas podem descer a mesma montanha ao mesmo tempo), à medida que vai subindo nas classificações mundiais – e não se esqueça de fazer o download de cursos, equipamentos, músicas e desafios adicionais.



PROMOÇÃO

RAYMAN 3

H O O D L U M H A V O C

Responda a pergunta:

Qual o nome do companheiro atrapalhado de Rayman?

e concorra
a Kits
exclusivos



1. A Promoção EGM Brasil & Rayman3D é aberta a todos os leitores da revista EGM Brasil, e será válida de 05.06.03 a 05.08.03

2. Faz parte da promoção os seguintes prêmios:

1 Rayman 3 + 1 camiseta exclusiva

1 Rayman 3 + 1 camiseta exclusiva

1 Rayman Ed. de Colecionador + camiseta exclusiva

1 Rayman Ed. de Colecionador + camiseta exclusiva

3. A promoção é válida para todo o território nacional, sendo que os ganhadores receberão os prêmios através dos correios

4. Para participar, o leitor deverá preencher o cadastro completo e responder a seguinte pergunta: **Qual o nome do companheiro atrapalhado de Rayman?**

5. Ao participar da promoção, automaticamente o internauta estará concordando em ceder a revista, caso seja um dos sorteados, o direito de uso do seu nome, voz e imagem para eventual divulgação da promoção.

6. O resultado da promoção será divulgado na revista EGM Brasil edição 17.

7. É vetada a participação de funcionários da Conrad Editora e Ubi Soft, assim como de seus parentes.

Cada pessoa pode ganhar apenas 1 prêmio e o critério de sorteio será o seguinte:

1º lugar - 1 Rayman 3 + 1 camiseta exclusiva

2º lugar - 1 Rayman 3 + 1 camiseta exclusiva

3º lugar - 1 Rayman Ed. de Colecionador + camiseta exclusiva

4º lugar - 1 Rayman Ed. de Colecionador + camiseta exclusiva

Não serão aceitos cupons incompletos, bem como xerox.

O sorteio será realizado no dia 05/07/03, na Conrad Editora, às 14h e será aberto ao público.

Endereço para correspondência:
Caixa Postal 07512 Cep: 06296-990
Vila dos Remédios - Osasco - SP
e-mail: atendimento@conradeditora.com.br

EGM ELETRÔNICA
GAMING
MONTHLY
BRASIL



CONRAD
EDITORIA

Ubi Soft

Nome Completo: _____

Idade: _____ Sexo: _____

Telefone: _____ e-mail: _____

Endereço: _____

Cep: _____ Cidade: _____ Estado: _____

Resposta: _____



■ GAMECUBE

WWE WRESTLEMANIA XIX

■ PRODUTORA: THQ ■ DESENVOLVIDO POR: Yukes

■ LANÇAMENTO: Meados de 2003

FICHA BÁSICA:

Já que *X8* não conseguiu alcançar status de superstar, a THQ planejou uma remodelação completa para o próximo *WrestleMania*. As mudanças começam com lutadores mais realistas (tanto no que diz respeito à sua aparência física quanto a suas habilidades dentro do ringue) e terminam com a mecânica do jogo. Por exemplo, espere encontrar maior ênfase nos agarros e reversões, como era no clássico para a N64 *No Mercy* (oba!), e menos dos Arcade que davam o tom à série *Smackdown!* para PS2

O QUE NINGUÉM CONTOU:

As raízes de simulação de *XIX* fazem com que você aprenda os pontos fracos e fortes de um superstar dos ringues. Prepare-se para dominar as manobras acrobáticas de Rey Mysterio, porque seus socos não valem nada contra grandalhões como HHH. E quando você já causou danos suficientes a seus oponentes, agora eles refletem essa agonia, mancando pelo ringue ou exibindo narizes sangrando ou . Além disso, o modo Story de *XIX* não está relacionado a ganhar o título (isso é em outro modo, o Path of a Champion), mas sim reconquistar seu status como lutador profissional. Derrote competidores em locais como cais de portos ou a sede da WWE, e Mr. McMahon será obrigado a reconhecer a sua recuperação.



■ Em *XIX*, as lutas são muito mais realistas que nos anos anteriores.



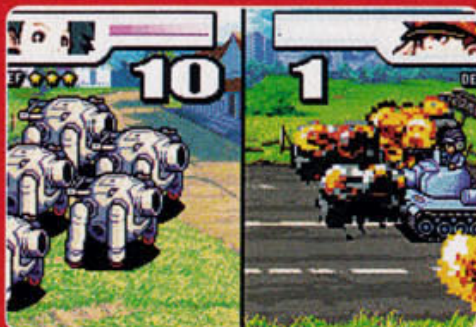
Apetrechos para Jogos: Game Boy Advance

ADVANCE WARS 2: BLACK HOLE RISING

■ PRODUTORA: Nintendo ■ DESENVOLVIDO POR: Intelligent Systems

■ LANÇAMENTO: Junho de 2003

Esta sequência do surpreendente jogo de estratégia *Advance Wars* tem novos veículos espaciais, como os tanques em estilo AT-AT. Mal podemos esperar.



DRAGON BALL Z: THE LEGACY OF GOKU II

■ PRODUTORA: Atari ■ DESENVOLVIDO POR: WebFoot

■ LANÇAMENTO: Junho de 2003

Neste RPG baseado nos episódios Trunks, Saga e Cell Games da série animada de *DBZ*, você joga como Trunks, Vegeta, Piccolo, Gohan ou Goku.



LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING

■ PRODUTORA: EA Games ■ DESENVOLVIDO POR: Amaze Ent.

■ LANÇAMENTO: Segundo semestre de 2003

Jogue com Aragorn, Legolas, Gimli, Frodo, Gandalf, Eowyn e muitos outros neste game de capa e espada. Ou destrave surpresas no GC usando o cabo de link do GBA.



ONIMUSHA TACTICS

■ PRODUTORA: Capcom ■ DESENVOLVIDO POR: Capcom

■ LANÇAMENTO: Segundo semestre de 2003

Onimusha faz uma reviravolta nesse jogo de estratégia. Mova suas unidades através do campo e esmague todos os inimigos que estão ameaçando sua cidade



ROCK 'N' ROLL RACING

■ PRODUTORA: Blizzard ■ DESENVOLVIDO POR: Mass Media

■ LANÇAMENTO: Junho de 2003

Corra e atire até a vitória enquanto escuta pérolas como "Born to be Wild", do Steppenwolf, e "Paranoid", do Black Sabbath. Versão de um clássico mais que cultuado.



SONIC PINBALL PARTY

■ PRODUTORA: Sega ■ DESENVOLVIDO POR: Sonic Team

■ LANÇAMENTO: Junho de 2003

Balance os flippers nas mesas de Sonic, *Nights* (Saturn) e *Samba de Amigo* (DC), e conecte-se ao *Sonic Adventure DX* (GC) para coisas muito mais legais.





APRESENTA:

O VÍDEO DE SKATE MAIS ESPERADO

- PROFILE: SANDRO DIAS "MINEIRINHO"
- O MAIOR CORRIMÃO DO BRASIL
- SEQÜELA TOUR
- TUBO (FULLPIPE)
- SESSIONS
- E MUITO MAIS...

BIANO, BUIÚ, PABLO,
XUXINHA, HAROLDO
CARABETTI, BETINHO,
ROGÉRIO TROY, BOB
BURNQÜIST, NILTON
URINA, ROGÉRIO MANCHA,
FABIANO LOKINHO,
FÁBIO SLEIMAN,
RICARDO PINGÜIM,
DANILO CEREZINI E
MUITO MAIS ...

+ PÔSTER GIGANTE

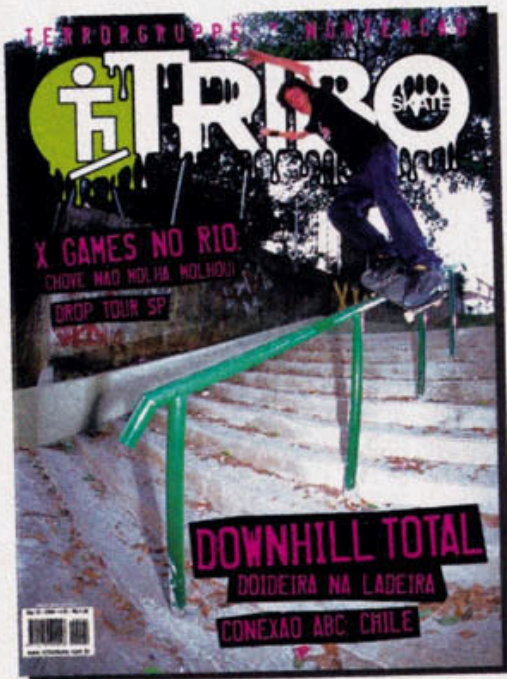
DISPONÍVEL NAS BANCAS

* EM BREVE: DISPONÍVEL TAMBÉM EM DVD (APENAS NAS SKATE SHOPS)

PATROCÍNIO:



PRODUÇÃO:
sindicato
paralelo



E TAMBÉM:

REVISTA TRIBO SKATE 11 ANOS, QUASE 12.
EDIÇÃO 92 - CULTURA SOBRE RODAS

NAS BANCAS



especial

A VOLTA U FORÇ

Rebel Strike — a sequência para GameCube de Rogue Leader — permite que você libere todas as suas fantasias relacionadas a Star Wars. Até mesmo aquela da princesa Leia de biquíni dourado

Por Crispin Boyer, da EGM EUA

Todas as imagens cedidas pela Lucasfilm Ltd. & TM (c)

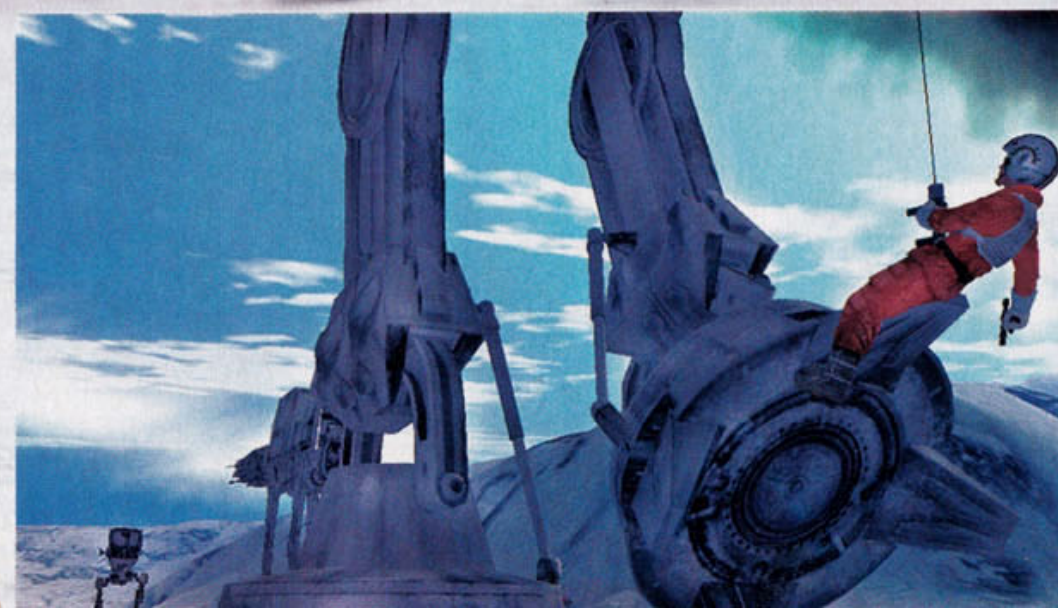
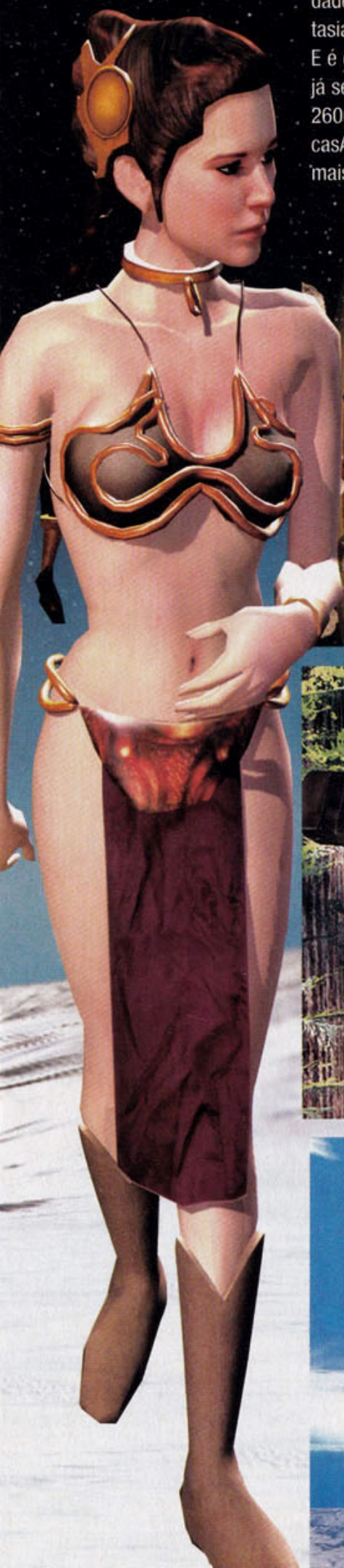


DA A

E pensávamos que Julian Eggebrecht, o presidente da Factor 5, estava tirando sarro da gente... Em novembro de 2001, quando fizemos nosso preview de *Rogue Squadron II: Rogue Leader*, para GameCube, o hit de lançamento da empresa de Eggebrecht, ele declarou: "Se (esse jogo) realmente tivesse tudo, seria possível aterrissar em Hoth, descer do snowspeeder e usar um arpêu para abrir a barriga de um AT-AT e explodir, como Luke fez em *O Império Contra-Ataca*. Talvez um jogo futuro permita fazer isso, mas vai ser preciso muito trabalho para conseguir que a LucasArts (co-desenvolvedora e produtora) aceite fazer outro jogo com uma fase em Hoth".

Acelere o tempo na velocidade da luz até chegar a hoje e você verá que Eggebrecht não estava brincando. Estamos nos escritórios da Factor 5, em San Raphael, Califórnia, assistindo a Luke Skywalker se balançar em uma corda, rasgar um tanque ambulante AT-AT e jogar um explosivo com detonador térmico antes de voltar à superfície coberta de gelo de Hoth. Eggebrecht está nos mostrando um nível do mais novo game da Factor 5, *Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike* (título provisório), que deve sair no segundo semestre, exclusivamente para GameCube. Ao contrário de seu antecessor *Rogue Leader*, este jogo, de fato, tem "tudo" — muito mais do que o combate seco de espaçonaves dos jogos anteriores da série. Está sequência permite que você desça de sua espaçonave e faça estragos tanto em cenários internos quanto externos de Star Wars. Além da supramencionada ação homem-AT-AT em Hoth, *Rebel Strike* coloca os jogadores em uma missão de resgate na Estrela da Morte para salvar a princesa Leia. Faz Luke percorrer as florestas de Endor em uma speederbike que corta o ar zunindo. Tem Yoda ensinando os fundamentos da Força no pantanoso mundo Dagobah. Resumindo, *Rebel Strike* permite que os jogadores revivam cada uma das situações que vale a pena reviver na trilogia clássica de Star Wars — tudo, menos os duelos com sabres de luz com Darth Vader. "Este jogo é verdadeiramente o mais perto que um fã de Star Wars pode chegar de realizar suas fantasias", diz Brett Tosti, produtor de *Rebel Strike*, da LucasArts.

E é claro, *Rebel Strike* tem outra missão ambientada em Hoth, o planeta bola-de-gelo que já serviu de cenário para quase todos os jogos clássicos *Star Wars*, desde o tempo do Atari 2600. Como explica Eggebrecht, "citando o que os caras diziam nas reuniões na LucasArts: 'Vocês querem Hoth de novo? Estão loucos?'. Isso nos fez pensar quantas vezes mais poderíamos ir lá, só de maldade".



VOCÊ JÁ SONHOU EM...

...DERRUBAR UM
AT-AT NO ESTILO
SKYWALKER?
VEJA A PÁG. 52



...EXPLODIR A
ESTRELA DA MORTE
COM SEU AMIGO?
VEJA A PÁG. 54



...VOAR BAIXO A
BORDO DE UM
SPEEDERBIKE?
VEJA A PÁG. 51



...RESGATAR LEIA
DA ESTRELA DA
MORTE?
VEJA A PÁG. 50



...PISOTEAR
EWOKS
EM ENDOR?
VEJA A PÁG. 53





“Podemos fazer mais um *Star Wars* com a mesma energia usada em *Rogue Leader*.”

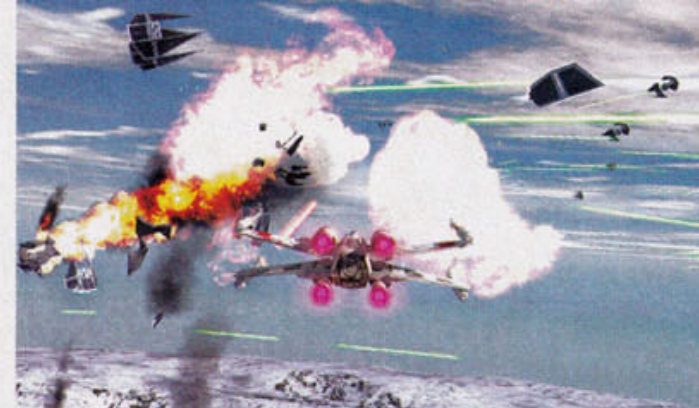
— Julian Eggebrecht, presidente da Factor 5

Faça ou não faça. Tentativa não há

Mas antes que a empresa resolvesse retornar a Hoth, a Factor 5 precisava decidir se ainda tinha estômago para entrar na galáxia de George Lucas, depois de quatro anos de projetos de combates aéreos, começando pelo *Rogue Squadron* original para Nintendo 64. “Estávamos totalmente enjoados de *Star Wars* depois de *Rogue Leader*”, diz Eggebrecht. “Todo mundo se reuniu depois de longas férias e perguntou: ‘O que ainda existe no universo clássico de *Star Wars* que ainda pode animar as pessoas?’”

O próximo passo lógico, de acordo com Eggebrecht, era fazer um jogo com controles mais complexos — algo na linha da série *X-Wing* vs. *TIE Fighter* para PC, que é, essencialmente, um simulador de batalhas interestelares. “Mas aquilo significava mudar o tipo de jogo”, ele conta. “E isso não é um atributo positivo. O que desejávamos era usar todas as características com simplicidade e inteligência e a configuração de controle que já tínhamos.”

A Factor 5 também possuía uma poderosa tecnologia de renderização de personagens, desenvolvida para um shooter

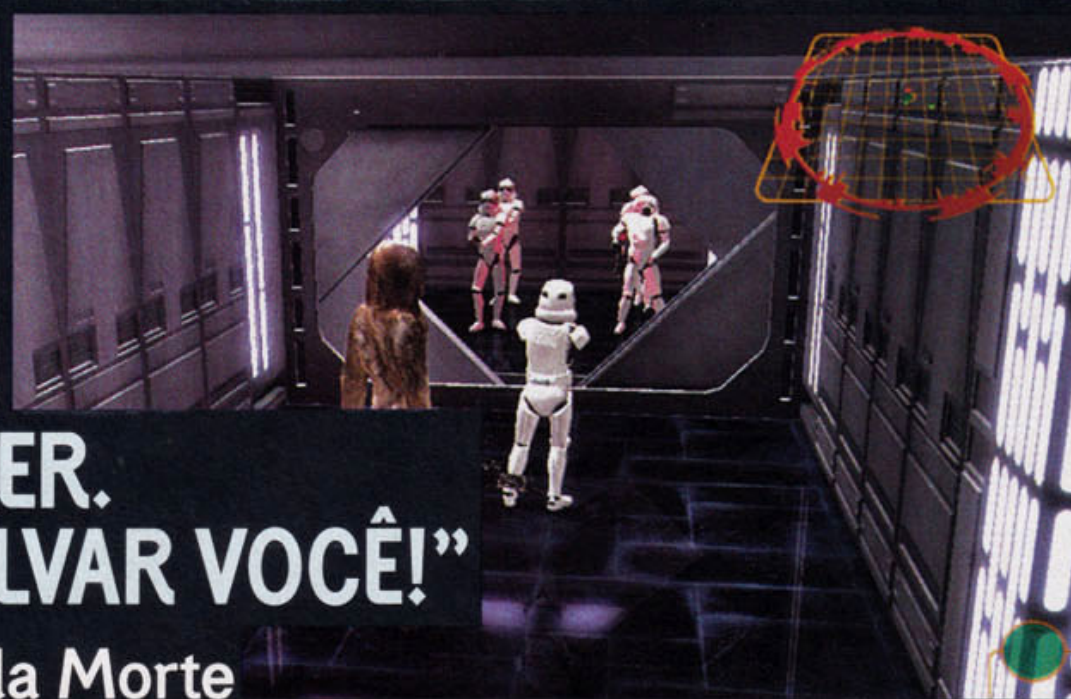


para GameCube chamado *Thornado*, que não saiu do projeto. Com essa ferramenta, os desenhistas da equipe perceberam que poderiam criar versões caprichadas de Luke, Han, Leia, Lando, Boba Fett, etc., que se pareciam 100% com seus pares das telonas, assim como os modelos de espaçonaves do jogo, que têm cada parafuso e cada pintura do filme reproduzidos com perfeição.

“Quando percebemos que poderíamos dar a nossos personagens a aparência do filme”, diz Eggebrecht, “assistimos a tudo de novo para escolher as cenas que gostaríamos de re-

tour das estrelas

O game começa logo depois que a primeira Estrela da Morte se despedaça e termina com a batalha florestal do final de “O Retorno de Jedi”. Entre os dois, as 13 missões e as sete fase bônus de *Rebel Strike* servem como apanhado geral das melhores cenas de ação da trilogia inicial de *Star Wars*. Nas próximas cinco páginas, veja alguns desses flashbacks alimentados pela Força.



“SOU LUKE SKYWALKER. ESTOU AQUI PARA SALVAR VOCÊ!”

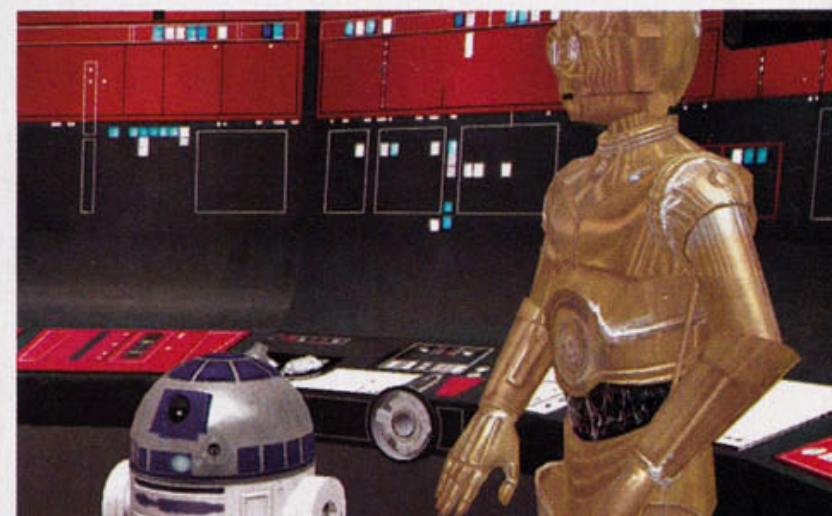
A missão-bônus na Estrela da Morte

A Estrela da Morte pode não ter sido a estação de batalha do tamanho de uma lua mais bem construída por uma ditadura interestelar (aquela entrada do exaustor foi uma péssima idéia). Mesmo assim, a Factor 5 resolveu recriar totalmente seu interior, até o chão lustroso. “O cenário da Estrela da Morte do filme era feito com seis painéis de paredes intercambiá-

veis”, diz Julian Eggebrecht, da Factor 5. “Nós remodelamos os mesmos painéis no jogo.” O resultado: dá para pensar estar assistindo ao filme quando a fase começa e nossos heróis, Han Solo e Luke, estão enfiados em armadilhas roubadas de Stormtroopers, esmurrando o carpete ambulante Chewbacca. Você já conhece a história: os dois, fingindo serem inte-

grantes do Império, estão conduzindo Chewie para o centro de detenção, de onde esperam libertar a princesa Leia. “Se você jogar como se fosse o filme”, diz Eggebrecht, “é só levar o peludo até o setor das celas. Claro que você pode atirar nos Stormtroopers desde o início, só que aí fica mais difícil”. Encontre Leia, e os quatro entrarão no compactador de lixo. “Você terá

um arpéu, igual aos jogos *Zelda*”, explica Eggebrecht. Depois de sair, enquanto conduz Leia até o Falcon, você vai se deparar com o abismo da Estrela da Morte. “O jogo fica em primeira pessoa e você deve mirar o gancho e se pendurar na corda para cruzar o poço. Estou falando da realização de uma das maiores fantasias dos fãs da série.” E isso é só uma fase-bônus!



■ Luke para o AT-AT: “Fique bem paradinho aí! Você está no lugar certo! Espere!”

produzir”. Os cenários obrigatórios – Luke em cima de uma speederbike, Chewie em seu AT-AT roubado em Endor, o resgate de Han no palácio de Jabba – materializaram-se rapidamente. Logo, a Factor 5 já tinha mapeado quase todas as batalhas existentes em *Star Wars* que os jogos anteriores, estritamente baseados em duelos a bordo de naves, não recriaram. “Descobrir que tínhamos capacidade para fazer essas coisas novas, junto com o tradicional combate de espaçonaves, deu uma bela sacudida na equipe”, explica Eggebrecht. “Dissemos: ei, dá para fazer mais um jogo

baseado no universo *Star Wars* com a mesma energia que tínhamos em *Rogue Leader*.”

Preste atenção ao que você já aprendeu

Apesar de *Rebel Strike* se passar na mesma época de *Rogue Leader* (durante a trilogia original), nenhuma das batalhas de um jogo anterior é recriada. Você não vai voltar a explodir a Estrela da Morte. Você não vai embaralhar as patas de um AT-AT em Hoth com os cabos de reboque de

seu snowspeeder. Em vez disso, *Rebel Strike* recria as cenas do filme que passaram batidas em *Rogue Leader* e traz mais coisas que aconteceram entre aquelas cenas. (Ah, olha isso: *Rogue Leader* completo está incluído em *Rebel Strike*, na forma de Multiplayer cooperativo. Veja na página 54) O jogo começa pouco depois de a Aliança Rebelde ter explodido a Estrela da Morte original na Batalha de Yavin, que fecha o primeiro filme. Assim que a assinatura Star Wars vai sumindo no horizonte, a câmera se volta para baixo para mostrar o estouro da Estrela da Morte. A tela fica limpa e

“SIGA AQUELE ALI!”

A missão da speederbike

“Aprendemos muito com a antiga documentação que a Industrial Light and Magic criou para as cenas na floresta de ‘O Retorno de Jedi’”, diz Eggebrecht. “Naquele tempo, o pessoal usou truques inteligentes que hoje se traduzem na linguagem dos videogames.” É por isso que as missões de *Rebel Strike*, em Endor – principalmente aquela em que Luke passa zunindo através de zonas selvagens a bordo de sua speederbike – parecem tão de outro mundo. Como era de se esperar, a moto dispara em velocidades espantosas através da floresta densa enquanto os Scout Troopers se aproximam e tentam atacá-lo no meio das folhagens. É possível tanto bater contra eles quanto atacá-los com o laser da moto – mas tome cuidado para não dar de cara com uma árvore! Você vai até se engalfinhar com uma speederbike inimiga quando estiver a pé, usando o fiel sabre de luz de Luke. Achaamos que você saberá o que fazer.



■ Na visão para primeira-pessoa, as coisas ficam mais reais – e doloridas.



mostra o lado oposto da cena de assinatura que dava início a *Rogue Leader*: em vez de assistir a esquadrões de X-Wings e Y-Wings sobrevoando Yavin para atacar a Estrela da Morte, o que se vê é a frota Imperial em formação cruzando o céu, em volta do planeta alaranjado, a caminho de detonar os Rebeldes nômades que evacuam sua base.

A primeira batalha do jogo faz com que você voe na pele de Luke Skywalker sobre a base lunar de Yavin, segurando as forças Imperiais que atacam tempo suficiente para que os Rebeldes evaporem. No meio da missão, você vai pousar a X-Wing de Luke, sair do veículo com sua arma na mão e enfrentar hordas de forças Imperiais no solo, ao lado do seu companheiro Wedge Antilles. Essa é a primeira das diversas fases a pé, com perspectiva em terceira pessoa e que se parecem com as cenas de escolha de nave no hangar de *Rogue Leader* (na verdade, serviu de protótipo).

Apesar de você precisar caminhar com as próprias pernas – em vez de ir de um lado para o outro zunindo a bordo de um Starfighter – os controles mudam muito pouco. Essa lição, a Factor 5 aprendeu a partir do fraquinho *Shadows of the Empire*, no Nintendo 64: o jogo, assim como *Rebel Strike*, misturava níveis aéreos com ação no solo. “Os dois problemas com *Shadows* eram o ritmo, muito diferente de uma fase para outra, e a configuração dos controles”, diz Eggebrecht. “Para cada nível específico, era preciso aprender a lidar com controles diferentes. Mas não vamos descarregar sobre os jogadores diversas maneiras novas de controlar. Tudo está integrado a partir do nosso último jogo.”

Um bom exemplo: durante o voo, o direcional analógico faz sua nave mudar de rumo. No solo, movimentar seu personagem. O botão A sempre faz disparar sua arma principal, ao passo que o botão B lança



■ Han não-tão-solo: o modo cooperativo coloca você e um amigo no comando dos dois canhões da *Millennium Falcon*.

“Não vamos descarregar sobre os jogadores maneiras novas de controlar. Tudo está integrado a partir do último jogo.”

– Julian Eggebrecht, da Factor 5



tour das estrelas



**“A ARMADURA É FORTE
DEMAIS PARA OS LASERS!”**

Luke contra os AT-ATs

Derrubar AT-ATs usando os cabos de reboque de seu snowspeeder é tãããã ultrapassado! Agora, a fase no mundo gelado de Hoth começa logo depois que o snowspeeder abatido de Luke cair no meio da tundra. É só ele e sua arminha contra toda a força das máquinas marchantes do Império e dos esquadrões de Snowtroopers. Mas, como você bem sabe, esses irreduzíveis AT-ATs são derrotáveis, graças à pistola-arpê de Luke. Se você apertar o botão B quando estiver sob

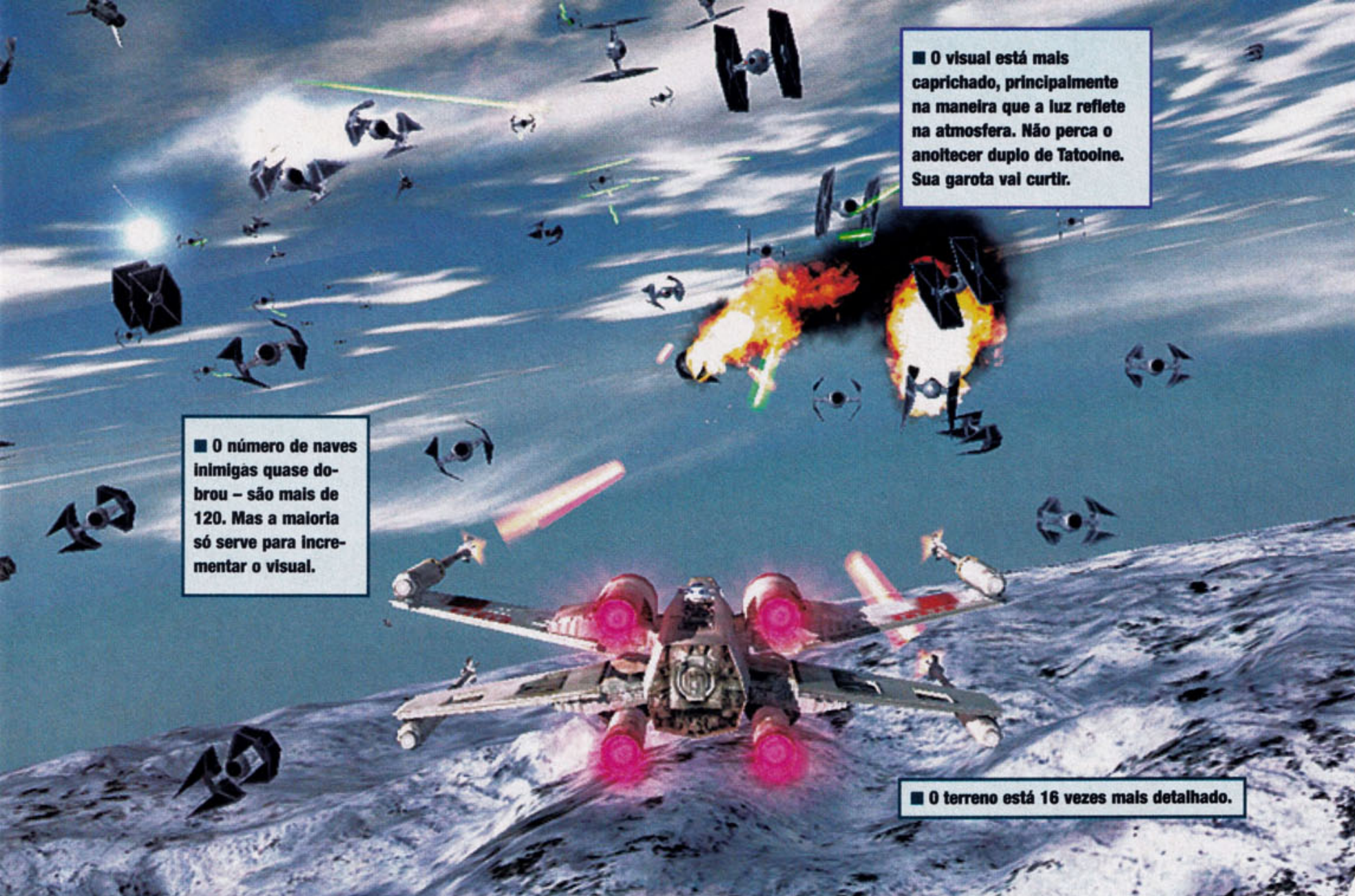


■ Verifique e substitua o óleo de seu AT-AT a cada 3000 passos.

um AT-AT, o gancho será lançado e Luke alcançará a parte inferior do veículo. Depois disso, é só cortar uma janelinha e jogar um detonador térmico. Bum! A enorme máquina cai.

À medida que atravessa os campos, Luke vai se depa-
rar com canhões sobre tripés que ajudam a dar conta dos Snowtroopers que atacam de todas as direções. No final, ele vai montar num Tauntaun e pegar uma carona até seu X-Wing. A ação, então, se transforma em uma

batalha de caças enquanto Luke escolta o último transportador a partir da base rebelde. Assim que você vai seguindo essas naves sobre as nuvens, dá para girar o leme e voltar para a atmosfera para ver que a batalha na superfície continua tão fervilhante como quando deixou o planeta. É um efeito bacana em um nível que mostra todos os estilos de jogo deste novo *Rogue Squadron* – combate a pé, transporte em veículos esquisitos e lutas aéreas.



■ O número de naves inimigas quase dobrou – são mais de 120. Mas a maioria só serve para incrementar o visual.

■ O visual está mais caprichado, principalmente na maneira que a luz reflete na atmosfera. Não perca o anoltecer duplo de Tatooine. Sua garota vai curtir.

■ O terreno está 16 vezes mais detalhado.



“...os mais chatos não vão dizer que é *Rogue Leader* com gráficos melhorados.”

– Brett Tosti, produtor de *Rebel Strike*

ataques secundários, como torpedos de prótons durante o voo e granadas no chão. O botão Z faz sua nave rodopiar ou faz com que seu personagem se agache e role no chão. Até mesmo o direcional digital, que passa comandos para as naves auxiliares no ar, tem a mesma função em solo: personagens secundários como Wedge, Han, Leia e Chewbacca lhe dão cobertura, e você pode lhes dizer o que fazer a partir de comandos selecionados com o direcional digital. Os únicos botões que não são usados da mesma maneira

são R e L que controlam a velocidade das naves em todas as missões de voo, mas no chão, o botão L trava a mira nos inimigos e o R faz você pular. Parece simples – bom, essa é a intenção. “Estamos tentando acertar os detalhes entre as missões aéreas e as no solo, para que os fãs não reclamem que nós mudamos muito”, diz o produtor Tosti. “Mas também queríamos incluir várias novidades, para que os mais chatos não tenham motivos para dizer que este é *Rogue Leader* com gráficos melhorados.”

Aventura! Emoção!

Como seu predecessor, *Rebel Strike* faz você voar usando o macacão laranja de Luke e Wedge Antilles (apesar de você jogar como Han, Leia e até mesmo Chewie em algumas fases). A novidade: assim que você termina sua primeira missão na base Yavin, deve escolher se continua na pele de Luke ou de Wedge – cada um tem sua própria campanha. Escolha Luke e você vai se deparar com mais missões em solo que foram roubadas do filme, incluindo um nível cheio de plataformas sobre o poço de Sarllac e uma corrida com landspeeders em Tatooine. Trechos tirados da verdadeira trilogia Star Wars, com qualidade próxima ao DVD, dão início à ação, antes e no meio das fases.

tour das estrelas

“NADA MAL PARA UMA BOLINHA DE PÊLOS.”

AT-ATs contra os Ewoks

Vá lá, talvez o pessoal que desenvolveu o jogo não tenha nos dito exatamente que será possível explodir Ewoks em uma missão em Endor, onde você, na pele (ou pêlos) de Chewbacca, sai correndo enlouquecido sobre um andador AT-ST roubado. “Sem comentários”, é tudo que Julian Eggebrecht tem a dizer. Chame de pensamento positivo da nossa parte. Certamente, não vão faltar alvos imperiais, inclusive Scout Troopers, speederbikes, AT-STs inimigos e até mesmo árvores que se acabam em chamas quando você as atinge com os mísseis de seu andador. Provavelmente é uma boa ideia evitar acertar com “fogo amigo” os Ewoks espalhados por aqui e por ali, já que eles agem, de certo modo, como seus pilotos auxiliares – as bolinhas de pêlo manejam as catapultas que você pode controlar por meio de ordens vindas do direcional digital.





■ Bonequinhos: é possível jogar com todos os tipos de Luke, de garoto fazendeiro a Jedi raivoso.



■ Uma fase do jogo o leva ao planeta Geonosis, de *Episódio II*, 40 anos depois.

A campanha de Wedge dá mais ênfase a missões no espaço (ele pilota desde as tradicionais B-Wings e A-Wings, até uma nave imperial experimental de asas dobráveis chamada TIE Hunter), seu roteiro traz mais conteúdo original que não foi tirado dos filmes. Uma fase faz com que ele dê uma passada em Geonosis, local da batalha final do *Episódio II*. Claro que agora já se passaram 40 anos, e a superfície do plane-

ta está infestada de andróides da Trade Federation e naves em pedaços. Wedge também vai fazer você voar sobre a superfície acidentada de uma Super Star Destroyer – uma nave do tamanho de uma cidade que faltou no último jogo – em uma missão para destruir o enorme objeto antes que o Império consiga escondê-lo. *Rebel Strike* terá mais missões-bônus que o último jogo. Mais uma vez, você só vai

destravar esses estágios extras se ganhar medalhas na campanha para um jogador (mas você também vai precisar jogar no modo Multiplayer para destravar tudo). A Factor 5 promete que, desta vez, não será tão insanamente difícil conseguir as medalhas. “O último jogo era tão difícil porque, em parte, não tínhamos tantos níveis extras”, diz Eggebrecht. “Agora há muito mais, portanto, não precisamos pro-

tegê-los tanto assim.”

Esses bônus também são bem mais longos e bem mais complexos do que os de *Rogue Leader*. O nível bônus de Han Solo, por exemplo, faz com que você corra através da base subterrânea que a força Rebelde mantém em Hoth, escoltando a princesa Leia até a Millennium Falcon. Você vai mandar Snowtroopers pelos ares nos corredores estreitos, para depois manipular o canhão

tour das estrelas



“VAMOS ESTOURAR ESTE TROÇO E VOLTAR PRA CASA!” Os modos Multiplayer

Você nunca jogou *Rogue Leader*? Não faz mal. Na verdade, *Rebel Strike* inclui todas as versões desse jogo, desde a corrida nas trincheiras até o voo ao centro da segunda Estrela da Morte. A pegadinha: só dá para acessá-las por meio do modo cooperativo para dois jogadores com a tela dividida. Mas espere que a coisa melhora. As missões com vários objetivos que tinham de ser completadas na sequência – um alvo depois do outro – agora podem ser completadas pelos dois jogadores simultaneamente. Em um nível mais avançado, por exemplo, um dos jogadores voará a bordo de um X-Wing e protegerá fragatas rebeldes en-

quanto o segundo pilota um B-Wing e dá conta de Star Destroyers. Missões que o colocam em naves maiores permitem que uma pessoa pilote enquanto a outra maneja as armas. As opções para Multiplayer de *Rebel Strike* não terminam com o jogo cooperativo. A Factor 5 promete modos de tela dividida para, pelo menos, dois – e possivelmente quatro – jogadores. Esses jogos serão ambientados em locais que se destravam quando se joga sozinho. Apesar das opções Multiplayer não oferecerem nenhum dos novos níveis no solo, será possível dirigir andadores AT-ST, além de voar a bordo de todos os Starfighters

disponíveis no jogo normal. “O tipo de veículo que você vai escolher vai ajudá-lo ou prejudicá-lo”, diz o produtor Brett Tosti. “Se eu escolher um TIE Fighter, que não tem unidade R2 nem escudos recarregadores, terei mais dificuldade contra alguém que esteja usando um X-Wing.” A Factor 5 também pretende colocar mais das “guerras” de Star Wars nos modos Multiplayer, proporcionando pilotos auxiliares e unidades de solo. “Lembra que em *Rogue Leader*, enquanto se sobrevoava Hoth, dava para comandar algumas das tropas terrestres?”, pergunta Tosti. “Os designers do Multiplayer estão fazendo a coisa para ser possível comandar várias pessoas diferentes.”



Depois de aprender a lidar com a Força, Luke pode saltar mais alto e bloquear tiros com seu sabre-de-luz.

da barriga do Falcon. Outras fases incluem possíveis trocas de tiros a partir do cockpit de um AT-AT em Hoth e um ataque camicase a bordo de um A-Wing a um Super Star Destroyer, igual à batalha do clímax de "O Retorno de Jedi". "Se você for bom, mas bom mesmo", diz Eggebrecht, "dá para vencer essa missão sem cometer suicídio. Ou então você pode fazer igual ao filme e ir de encontro à ponte (do Star Destroyer). Mas é bem difícil conseguir chegar até a ponte".

O futuro é o movimento contínuo

Infelizmente, para quem não tem um GameCube, a Factor 5 não tem planos de fazer versões de *Rebel Strike* para outros sistemas. A empresa tem laços próximos com a Nintendo, e até ajudou a projetar o equipamento. O jogo foi desenhado para tirar o máximo proveito das capacidades do Cube. Transpor o jogo para outro console seria "dez vezes mais difícil do que começar outro jogo do zero", explica Eggebrecht.

A fraca performance de vendas do GameCube – ainda – não é uma grande preocupação de Eggebrecht. "Não vou ficar fazendo rodeios", declara. "O GameCube tem vários problemas agora... mas o Nintendo 64 também tinha problemas quando lançamos *Rogue Squadron*, e o título fez um sucesso incrível. Por isso, acho que estamos a salvo com o GameCube. Em relação ao futuro, vamos ver o que acontece no Natal."

Claro que a questão a ser colocada é se a Factor 5 vai conseguir revisitar o tema Star Wars depois de dedicar tanto esforço a *Rebel Strike*. Mas a equipe já está pensando em dar mais uma chance à galáxia e começa a fazer previsões. "Seria legal um jogo Online em que todo um esquadrão de jogadores – 16 caras de cada lado – atacassem a Estrela da Morte", sonha Eggebrecht. "Francamente, isso é um pouco demais para a geração atual de equipamentos. Talvez na próxima leva. Temos que deixar um gancho para nosso próximo jogo, não é mesmo?"

Desta vez, achamos que ele não está brincando. 



Enquanto a guerra explode, dois Stormtroopers fogem com uma geladeira cheia de cerveja. Não, é brincadeira.

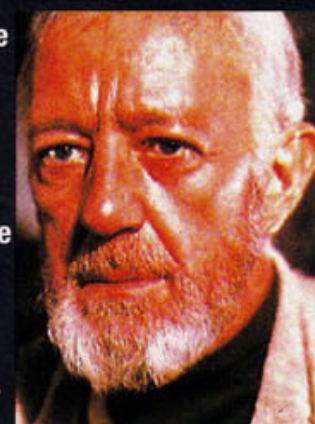
VENDO ESTRELINHAS

Cinco coisas Star Wars que nunca, jamais aparecerão em *Rebel Strike*



■ Qualquer coisa do Especial de Fim de Ano de Star Wars – Esse programa, exibido na TV americana em 1978, deixou as seguintes imagens tatuadas na retina de quem o assistiu: Carrie Fisher cantando, um show de rock holográfico da banda Jefferson Starship, a pior atuação da vida de Harrison Ford e Lumpy, o filhinho de Chewbacca. Até mesmo George Lucas nega sua existência.

■ A voz de Obi-Wan – Ao passo que a LucasArts tem a liberdade de pegar qualquer trecho de diálogo que precisar dos filmes da série Star Wars, todas as falas de Alec "Obi-Wan Kenobi" Guinness estão fora de questão. Os herdeiros do ator são donos dos direitos sobre sua voz. Portanto, quando você ouvir Obi no jogo, na verdade, é uma voz parecida com a original.



■ Darth Vader transformando-se em um escorpião do tamanho de um carro – Pode rir, mas essa transmutação já aconteceu uma vez (no esquisito *Star Wars*, lançado para a versão japonesa do NES em 1987). Para dar um toque extra de surrealismo: a cena se passa no transporte dos Jawa.



■ Luigi, Donkey Kong, Conker ou qualquer outro personagem de Super Console Wars – Esta versão engraadinha reconta a saga Star Wars com Obi-Wan Shinobi ensinando os segredos da Force Feedback para Luigi Skywalker, o irmão desaparecido de – espere só para ver – Darth Mario. Veja as duas partes deste curta ganhador de prêmios em www.discomedia.com.



■ Aquele tal de Binks – "Falando bem sério, não tem nenhum Jar Jar neste jogo", diz Julian Eggebrecht, da Factor 5. Bom, é uma pena. A gente tinha um torpedo de prótons extras na manga e, hummm, acidentes acontecem.

INVASÃO

ANIME!

Eles invadiram a sua TV. Agora vão infestar
seu videogame

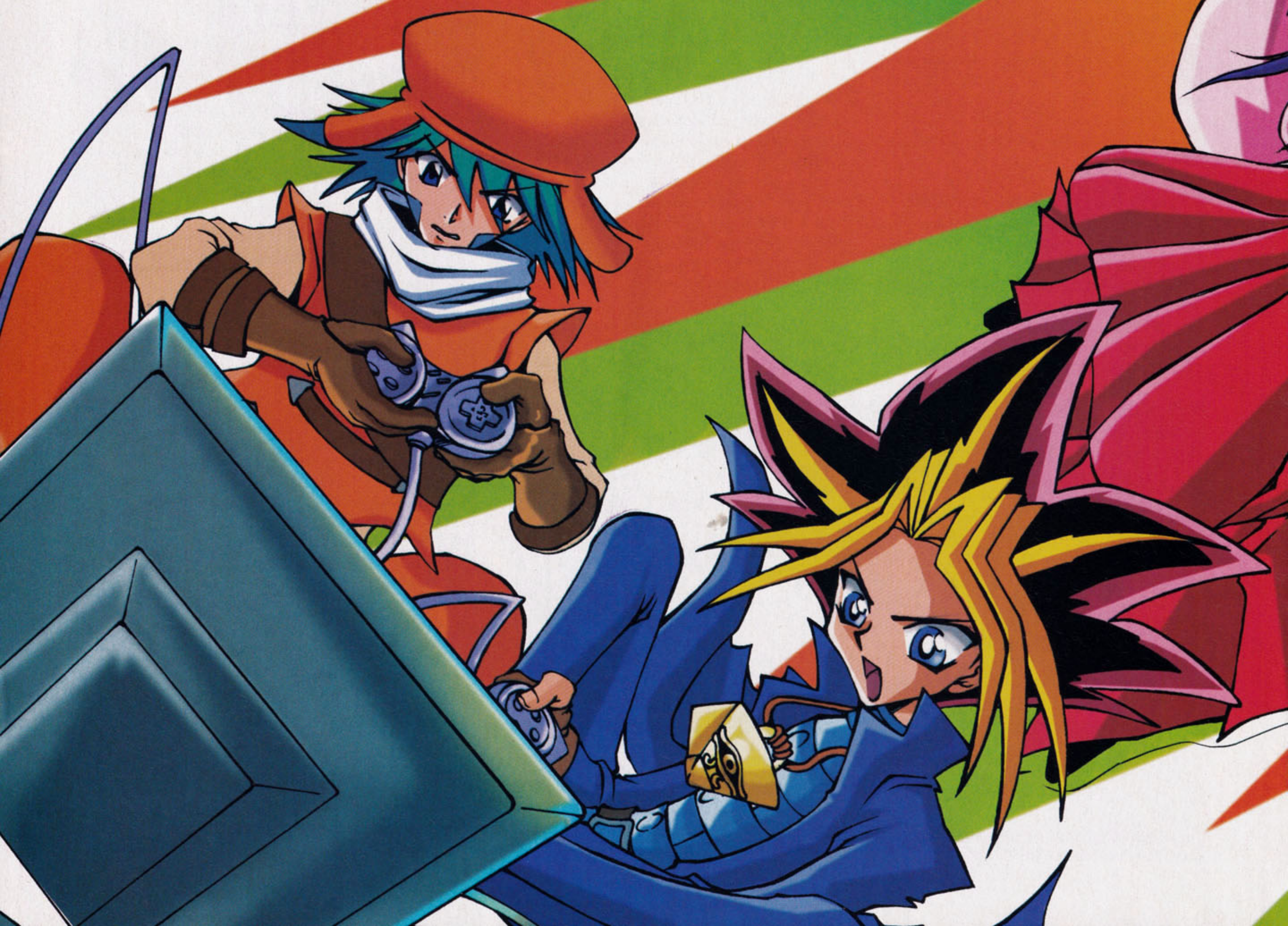




Ilustração: Ulisses Perez
Coloração: Lilian Maruyama

Sinergia: s.f. (...) 2 - ação ou esforço simultâneos; co-operação, coesão; trabalho ou operação associados (...).

Fonte: Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa, Editora Objetiva.

Adicione essa palavra ao seu vocabulário. Ela exprime uma prática que vem sendo utilizada no mundo do entretenimento para fortalecer as marcas e multiplicar os lucros. Nesses esforços conjuntos, as empresas preparam ataques em todas as frentes de batalha — televisão, cinema, videogame — para conquistar a maior fatia do bolo: a sua atenção. Um bom exemplo disso é a invasão projetada de “Matrix” no ano de 2003 (confira na edição anterior da EGM Brasil). Mas o esforço sinérgico que vem ganhando espaço é a interação games-animês. Nunca antes as duas mídias trocaram tanto material de qualidade e se beneficiaram tanto mutuamente. Nos dias de hoje, animês já nascem com seus respectivos games, e estes cada vez mais, dão origem a novas animações japonesas. Analisando essa tendência, reunimos as maiores novidades que estão chegando ao mercado. E não se espante ao perceber que a Bandai é responsável pela maior parte dessa lista. É que a gigante japonesa detém os direitos da maioria dos animês de sucesso no mundo, de “Dragon Ball” a “One Piece”. Vamos então à invasão dos animês nos games... e vice-versa.

— Por Fabio Santana
Colaboraram: Marcel R. Goto e Ricardo Cruz, da EGM Brasil

ANIMES NOS GAMES

VOCÊ AINDA
VAI JOGAR
ALGUM!

.HACK

Com o sucesso que os RPGs Multiplayer online vêm fazendo, era de se esperar que logo apareceria um no estilo anime. A Bandai se encarregou de ser a primeira a fazer tal lançamento, na forma da "tetralogia" .hack para Playstation 2. Mas há dois detalhes: o jogo não é exatamente online. Nem Multiplayer.

.hack é um projeto japonês multimídia que vêm conquistando o mundo do entretenimento. Rendeu, quase simultaneamente, um livro, três séries de anime, um mangá e estes quatro jogos. Todas suas histórias se passam num futuro próximo, quando a internet sofre o ataque fatal do vírus Pluto's Kiss, e precisa ser reformulada. Assim que a rede volta a funcionar, os RPGs online, antes banidos, voltam a ser permitidos. O jogo The World — e seus 20 milhões de jogadores — torna-se o mais popular. O mote da história em todas as versões de .hack é bizarro: jogadores entram em coma na vida real ao terem seus personagens atacados por monstros misteriosos dentro do jogo. Para resolver esse perigoso enigma, seus amigos precisam desbravar o The World.

.HACK//INFECTION PART 1

- **CONSOLE:** PlayStation 2
- **PRODUTORA:** Bandai
- **DESENVOLVIMENTO:** Cyber Connect2
- **LANÇAMENTO:** junho de 2002 (Japão), fevereiro de 2003 (EUA)

.HACK//MUTATION PART 2

- **CONSOLE:** PlayStation 2
- **PRODUTORA:** Bandai
- **DESENVOLVIMENTO:** Cyber Connect2
- **LANÇAMENTO:** setembro de 2002 (Japão), maio de 2003 (EUA)

.HACK//OUTBREAK PART 3

- **CONSOLE:** PlayStation 2
- **PRODUTORA:** Bandai
- **DESENVOLVIMENTO:** Cyber Connect2
- **LANÇAMENTO:** dezembro de 2002 (Japão), agosto de 2003 (EUA)

.HACK//QUARANTINE PART 4

- **CONSOLE:** PlayStation 2
- **PRODUTORA:** Bandai
- **PRODUTORA:** Cyber Connect2
- **LANÇAMENTO:** abril de 2003 (Japão), novembro de 2003 (EUA)

Como dissemos no início, .hack não é Multiplayer, nem online. Quando você começa, encontra um desktop como o do seu computador e precisa se "registrar" no The World. Só então começa o jogo propriamente dito. Todos os personagens agem como se fossem seres humanos participando de um RPG online, criando grupos para aventuras, trocando itens e conversando sobre o que se passa na vida real. Para



a história avançar, às vezes é necessário ler os e-mails que seu personagem recebe e os fóruns do jogo. .hack finge ser um RPG Multiplayer, mas é um "jogo dentro de um jogo". Até o sistema de batalhas, gerenciamento de itens e ganho de experiência imitam jogos como *EverQuest* e *Phantasy Star Online*. Exceto que, aqui, se trata de uma história linear. Logo no começo, Kite (o seu personagem) está fazendo um tour pelo The World ao lado do seu amigo Orca. Eles são atacados por um monstro estranho e poderosíssimo, Orca é derrotado e Kite recebe um item misterioso. Quando sai do jogo e procura o amigo para perguntar o que aconteceu, descobre que ele entrou em coma, assim que perdeu seu personagem. Daí por diante, Kite começa a desbravar o The World para descobrir que estranha influência é essa que o jogo tem sobre o "mundo real".

.hack criou expectativa logo que foi anunciado, em 2002. Pela ambição e originalidade do projeto, que inclui talentos como o diretor de animação Koichi Mashimo (*Noir*), o designer de personagens Yoshiyuki Sadamoto (*Neon Genesis Evangelion*), o roteirista Kazunori Ito (*Ghost in the Shell*) e sua criadora, o estúdio Cyber Connect2. É o mesmo de Tail Concerto, um grande RPG / Aventura para PSOne que transformou a Bandai numa produtora de respeito entre os jogadores. A fama do estúdio é merecida: os gráficos de .hack são muito bonitos, com cidades coloridas e arquitetura sofisticada. O sistema de jogo é criativo (você pode acessar uma quantidade praticamente infinita de labirintos simplesmente inventando nomes para eles) e as lutas, apesar de oferecerem dificuldade bastante irregular no começo, se tornam divertidas conforme o jogo avança.

O item que Kite recebe no começo do jogo permite que ele "hackeie" o The World e seus monstros, coletando informações e acessando áreas antes proibidas pelos próprios programadores. Mas, cada vez que hackeia um monstro, o código de seu personagem se corrompe mais. Então, não dá pra passar o jogo todo bancando o hacker, senão é game



over na certa. Algo como uma mistura exagerada entre *The Matrix* e *Senhor dos Anéis*.

.hack está sendo lançado, nos EUA, em quatro capítulos, com diferença de três meses entre cada. A estrutura do jogo e os gráficos não mudam entre eles, apenas o pedaço que é contado da história.

No total, são cerca de 80 horas de jogo, uma quantidade absurda de extras e aventuras opcionais e um DVD com o anime .hack//LIMINALITY acompanhando cada capítulo, além de uma das histórias mais originais dos últimos tempos. Se o jogo não valer a pena, pelo menos não dá pra culpar a Bandai por não ter tentado.

Números hackeados

No final de abril, a Bandai anunciou que a série de RPG para Playstation 2 baseada em .hack já chegava a um milhão de unidades vendidas. Os quatro volumes já haviam sido lançados no Japão e o primeiro volume chegava a mais de 140 mil cópias nos EUA



ONE PIECE

As aventuras do pirata Monkey D. Ruffy tiveram início em 1997, no mangá criado por Eiichiro Oda. Sua popularidade logo rendeu um anime líder de audiência, que estreou na TV japonesa em 1999 e continua sendo exibido até hoje. O primeiro game baseado na série foi *From TV Animation: One Piece*, para WonderSwan (o portátil da Bandai), em julho de 2000. Desde então, Ruffy estrelou mais de uma dezena de games, todos eles sucessos de venda. Mesmo assim, não há previsão de lançamento no mercado ocidental.

FROM TV ANIMATION: ONE PIECE TREASURE BATTLE!

- **CONSOLE:** GameCube
- **PRODUTORA:** Bandai
- **DESENVOLVIMENTO:** Bandai
- **LANÇAMENTO:** novembro de 2002 (Japão)

Jogo de ação frenética para até quatro jogadores simultâneos. O destaque vai para os gráficos em cel-shading e a animação soberba que deixa o game bem próximo ao visual do anime. O objetivo é detonar os inimigos e trazer tesouros para seu navio pirata. Os cenários são bem variados. Rola até partida de futebol!



ONE PIECE: NANATSU JIMA NO DAIHIHOU

- **CONSOLE:** Game Boy Advance
- **PRODUTORA:** Banpresto
- **DESENVOLVIMENTO:** Banpresto
- **LANÇAMENTO:** novembro de 2002 (Japão)

O primeiro game da série para o portátil é um RPG de ação no qual você controla Ruffy para encontrar os tesouros escondidos na ilha Nanatsu. Você contará com a ajuda de faces conhecidas, como Usopp e Nami, e também personagens inéditos, desenvolvidos especialmente para o game. Durante o jogo, você pode trocar de personagem e utilizar as habilidades especiais de cada um para resolver os diversos puzzles.



FROM TV ANIMATION: ONE PIECE OCEANS OF DREAMS!

- **CONSOLE:** PSOne
- **PRODUTORA:** Bandai
- **DESENVOLVIMENTO:** Bandai
- **LANÇAMENTO:** maio de 2003 (Japão)

O mais novo *One Piece* é um RPG inovador, com eventos e batalhas conduzidos pelo Comic Driven System — um sistema que funciona como um mangá interativo: você escolhe os comandos e a ação rola em quadrinhos animados. Ruffy e seus amigos perdem misteriosamente suas memórias e habilidades e devem explorar o mapa para recuperá-las. Em sua semana de lançamento, ficou no topo da lista dos mais vendidos, com 61.288 cópias comercializadas.

Arrasa-quarteirões



A força de *One Piece* no Japão ficou evidente quando um game para PSOne superou os da nova geração. Em sua semana de lançamento, *One Piece: Grand Battle! 2* ficou no topo da lista dos mais vendidos no Japão, com 246.078 unidades comercializadas — acima do forte *Sakura Taisen 4*, do Dreamcast, com 246.078 games vendidos, e do remake de *Biohazard (Resident Evil)*, para GameCube, com 104.144 unidades vendidas — ambos lançados na mesma semana. Hoje, o game de luta com Ruffy e seus amigos acumula mais de 500 mil unidades vendidas, uma marca considerável para um console com oito anos de idade.

MOBILE SUIT GUNDAM

A paixão dos japoneses por robôs gigantes é incomparável. Mas quem não sonha em entrar no cockpit, disparar mísseis e, algumas vezes, até voar? Enquanto as várias séries de anime de Gundam trazem essa emoção, é nos games que você pode realmente experimentar essa sensação. As primeiras investidas da franquia nos games remontam à década de 80, nos tempos do saudoso Famicom/NES. Sobrevivendo junto com o anime, cada novo game de Gundam, no Japão, é garantia de centenas de milhares de unidades vendidas.



MOBILE SUIT GUNDAM: FEDERATION VS. ZEON

- **CONSOLE:** Playstation 2
- **PRODUTORA:** Bandai (EUA), Capcom (Japão)
- **DESENVOLVIMENTO:** Capcom
- **LANÇAMENTO:** dezembro de 2001 (Japão), setembro de 2002 (EUA)

Um dos melhores games de Gundam nasceu de um acordo entre a Capcom e a Bandai. Desenvolvido pela veterana dos games de luta, *Federation vs. Zeon* é um título de ação no qual você escolhe de qual lado quer lutar: pela Federação da Terra ou das forças de Zeon. Graficamente impressionante, o game traz jogabilidade simples e mais de 200 missões em diversos ambientes diferentes, além do emocionante modo Versus com tela dividida.



GUNDAM BATTLE ASSAULT 2

- **CONSOLE:** PSOne
- **PRODUTORA:** Bandai
- **DESENVOLVIMENTO:** Bandai
- **LANÇAMENTO:** março de 1998 (Japão), julho de 2002 (EUA)

Game baseado no *Gundam: The Battle Master 2* japonês (de 1998), mas com muitas novidades: novos personagens, novos cenários com efeitos 3D, mais modos de jogo e um modo de história para jogar com os personagens da série G-Gundam, Wing ou UC. Fora isso, não tem grandes atrativos.



DRAGON BALL Z

Goku e sua turma ingressaram cedo nos videogames. Logo após a estréia da primeira fase do anime no Japão, em 1986, *Dragon Ball* invadiu o Famicom (NES japonês) para nunca mais abandonar os games. A partir de então, foram dezenas de jogos para quase todos os sistemas e milhões de unidades vendidas — RPGs, Card Games, jogos de ação, luta —... quase tudo no Japão. Apenas quando a Infogrames (hoje Atari) comprou a licença ocidental — quando o Japão nem produzia mais games *DBZ* — é que os jogos de Goku ganharam destaque deste lado do globo. Confira onde andam as esferas do dragão no mundo dos games:

DRAGON BALL Z BUDOKAI

- **CONSOLE:** Playstation 2, GameCube
- **PRODUTORA:** Infogrames (EUA), Bandai (Japão)
- **DESENVOLVIMENTO:** Infogrames
- **LANÇAMENTO:** dezembro de 2002 (EUA), fevereiro de 2003 (Japão)

O game de luta com os Super Saiyajins foi o game mais vendido do gênero ano passado, com 1,3 milhão de unidades nos EUA e mais de 500 mil unidades no Japão. Por enquanto só no PS2, *Budokai* apresenta gráficos bem simples, mas a atração está nos 23 lutadores entre as sagas Saiyajins até Cell. O A versão para GameCube está prevista para outubro de 2003. A Atari já está trabalhando em *Budokai 2*, que sai em dezembro para o Playstation 2. A sequência terá gráficos em cell-shading, seguirá a história do anime depois de Cell, o que incluirá as famosas fusões. Nesse ponto, uma boa novidade: o game terá duas fusões exclusivas, que você não verá na TV. Uma entre Teshinhan e Yamcha, e outra de Goku com Sr. Satan.



DBZ em primeira pessoa?

Bid for Power nasceu como um projeto de fãs que desejavam fazer um MOD de *Quake III* baseado em *Dragon Ball Z*. O game ganhou destaque e isso incomodou os detentores da marca. Como eles não estavam pagando nada para usar o nome Dragon Ball, os proprietários gentilmente "pediram" que o projeto fosse cancelado... e assim foi feito. Mas outros usuários conseguiram o material preliminar e deram andamento ao projeto, que hoje pode ser encontrado nos redutos bem escondidos da internet. Vai dizer que a ideia de jogar um Quake no qual você pode escolher entre trinta personagens do universo *DBZ* e disparar Kame-hame-has não é tentadora



DRAGON BALL Z: THE LEGACY OF GOKU II

- **CONSOLE:** Game Boy Advance
- **PRODUTORA:** Atari
- **DESENVOLVIMENTO:** Webfoot
- **LANÇAMENTO:** junho de 2002 (EUA)

Legacy of Goku fez o maior sucesso quando foi lançado para o GBA, em 2002. Apesar de ser um jogo fraco, os personagens e o enredo fiel ao anime cativaram os fãs. Agora, a Atari traz a continuação, que retoma a história de onde o primeiro parou, e segue até a saga Boo. No novo RPG do portátil, você poderá controlar Trunks, Vegeta, Piccolo, Gohan e Goku, cada um com suas missões e jornadas exclusivas. E não se esqueçam que agora será possível se transformar em Super Saiyajin.



TEM

INUYASHA: A FEUDAL FAIRY TALE

- **CONSOLE:** PSOne
- **PRODUTORA:** Bandai
- **DESENVOLVIMENTO:** Bandai
- **LANÇAMENTO:** dezembro de 2002 (Japão), abril de 2003 (EUA)

As aventuras do garoto meio demônio, meio humano, ao lado de sua amada reencarnada, Kagome, renderam um game de tabuleiro para GBA, um RPG para PSOne e este game de luta. Baseado no mangá e anime da autora Rumiko Takahashi, *Inuyasha* é um típico jogo de luta: muitos personagens, golpes especiais, combos, Super Moves... a novidade fica por conta dos fragmentos da Jóia das Quatro Almas, que concedem poderes especiais aos lutadores. Além de Inu e Kagome, estão presentes outros personagens da série como Kikyo, Sesshoumaru e Miroku, e há também modos de jogo para lutar em duplas, no estilo dos crossovers da Capcom.



INITAL D: SPECIAL STAGE

- **CONSOLE:** Playstation 2
- **PRODUTORA:** Sega
- **DESENVOLVIMENTO:** Sega Rosso
- **LANÇAMENTO:** junho de 2002 (Japão)

Initial D começou como um mangá, de Shigeno Shuichi, e tornou-se um popular anime em 1998. O enredo politicamente incorreto — adolescentes tirando rachas noturnos em carrões modificados — apenas contribuiu para o sucesso da série, que também foi uma das primeiras a mesclar a animação tradicional com a computação gráfica. O estúdio Sega Rosso (de *Sega Rally*) pegou a fórmula do anime e criou um game de corrida no estilo Arcade. A versão para PS2 terá também um Story Mode com diversas missões, onze pistas, mais de trinta carros e cenas no estilo mangá entre os estágios. Ainda não há previsão de lançamento no Ocidente.



MAIS? TEM E SOBRA MAS NÃO SÃO TÃO FAMOSOS

RAHXEPHON: SYMPHONIC FANTASIA

- **CONSOLE:** Playstation 2
- **PRODUTORA:** Bandai
- **DESENVOLVIMENTO:** Bandai
- **LANÇAMENTO:** julho de 2002 (Japão)

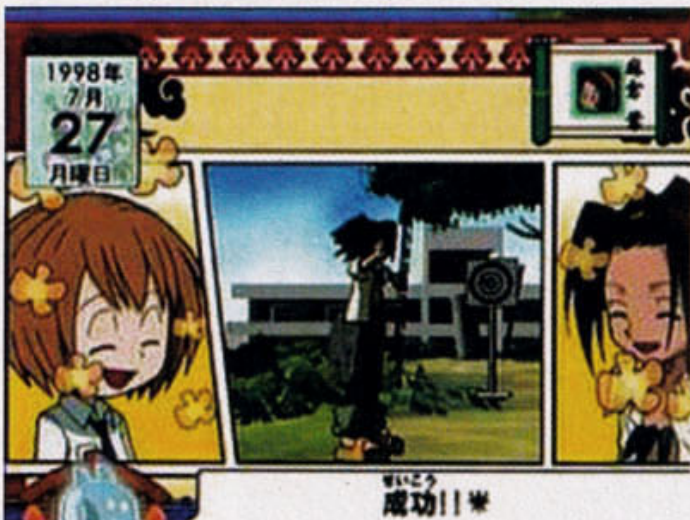
O anime que está sendo considerado o novo Evangelion finalmente vai estreiar no mundo dos games. *Symphonic Fantasia* para Playstation 2 possui dois aspectos distintos: as cenas de conversação no estilo Adventure (suas escolhas influenciam no caminho a seguir e resultam em vários finais diferentes) e as fases de ação em 3D, num estilo parecido com *Panzer Dragoon*. Quando chegar ao Japão, o game virá com um DVD exclusivo contendo um vídeo inédito de *Rahxephon*.



SHAMAN KING: SOUL FIGHT

- **CONSOLE:** GameCube
- **PRODUTORA:** Bandai
- **DESENVOLVIMENTO:** Bandai
- **LANÇAMENTO:** março de 2003 (Japão)

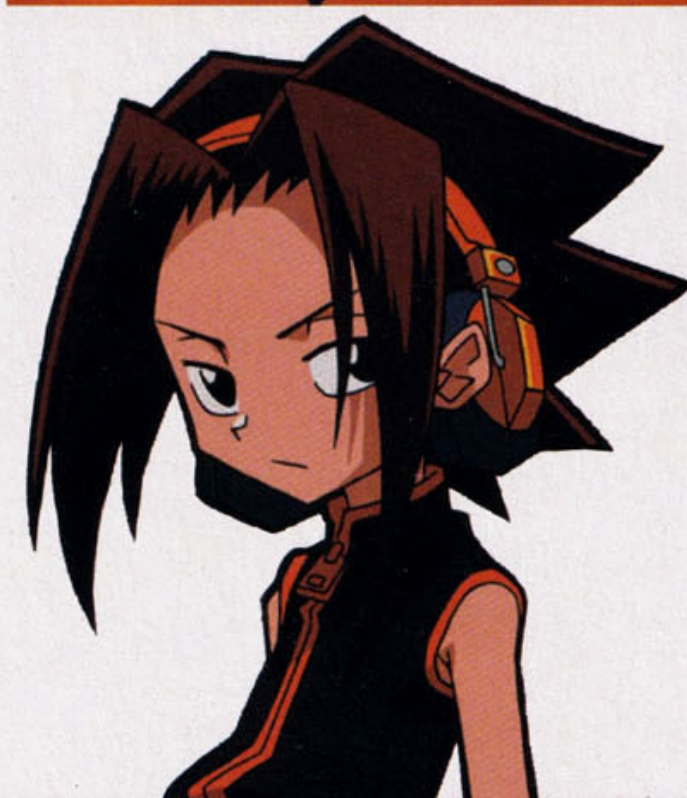
O anime fez o maior sucesso no Japão e está repetindo a dose no Brasil. A busca de Yoh Asakura para tornar-se um rei Shaman já rendeu meia dúzia de games, incluindo este excelente jogo de luta 3D cel-shaded para GameCube. Elementos de RPG são introduzidos na evolução dos personagens, que podem ser treinados em minigames para ganharem novas habilidades.



ROBOTECH: BATTLECRY

- **CONSOLE:** Xbox
- **PRODUTORA:** TDK Mediactive
- **DESENVOLVIMENTO:** Vicious Cycle
- **LANÇAMENTO:** setembro de 2002 (EUA)

O anime "Macross" estreou no Japão em 1982 e gerou diversas seqüências. Sua estréia nos games foi em 1985 (no Famicom), abrindo caminho para as dezenas de jogos para quase todos os consoles. No Ocidente, a série ficou conhecida como *Robotech*, e sua mais recente incursão nos games foi no Xbox. *Battlecry* o coloca no comando de um incrementado Veritech com três modos de ataque. Os combates frenéticos do anime contra os aliens Zentraedi foram capturados com perfeição neste jogo de tiro em Cel-Shading. Agrada a quem é fã e quem não é.



ULTIMATE MUSCLE: LEGENDS VS. NEW GENERATION

- **CONSOLE:** GameCube
- **PRODUTORA:** Bandai
- **DESENVOLVIMENTO:** Bandai
- **LANÇAMENTO:** novembro de 2002 (Japão), junho de 2003 (EUA)

Conhecido como Kin-nikuman no Japão, o musculoso lutador estreou em um mangá no final dos anos 70, na revista Shonen Jump. Tornou-se a quarta série mais vendida da publicação e rendeu anime e outros produtos. O último deles é este game de lutas para GameCube com gráficos em Cel-Shading, que reúne os veteranos do ringue e a nova geração, num confronto "titânico".



A hora do Disney japonês

Em maio do ano passado, a Sega comprou os direitos de toda a obra de Osamu Tezuka (mais de 700 trabalhos, entre eles clássicos como "A Princesa e o Cavaleiro", "Astro Boy", "Dom Drácula" e "Kimba o Leão Branco"), por um período de nove anos. O primeiro game após essa aquisição será *Dororo* para Playstation 2, baseado no mangá homônimo. O épico de ação 3D se passa nos tempos atuais e segue as aventuras de Hyakkimaru, um samurai que devassa seu passado.

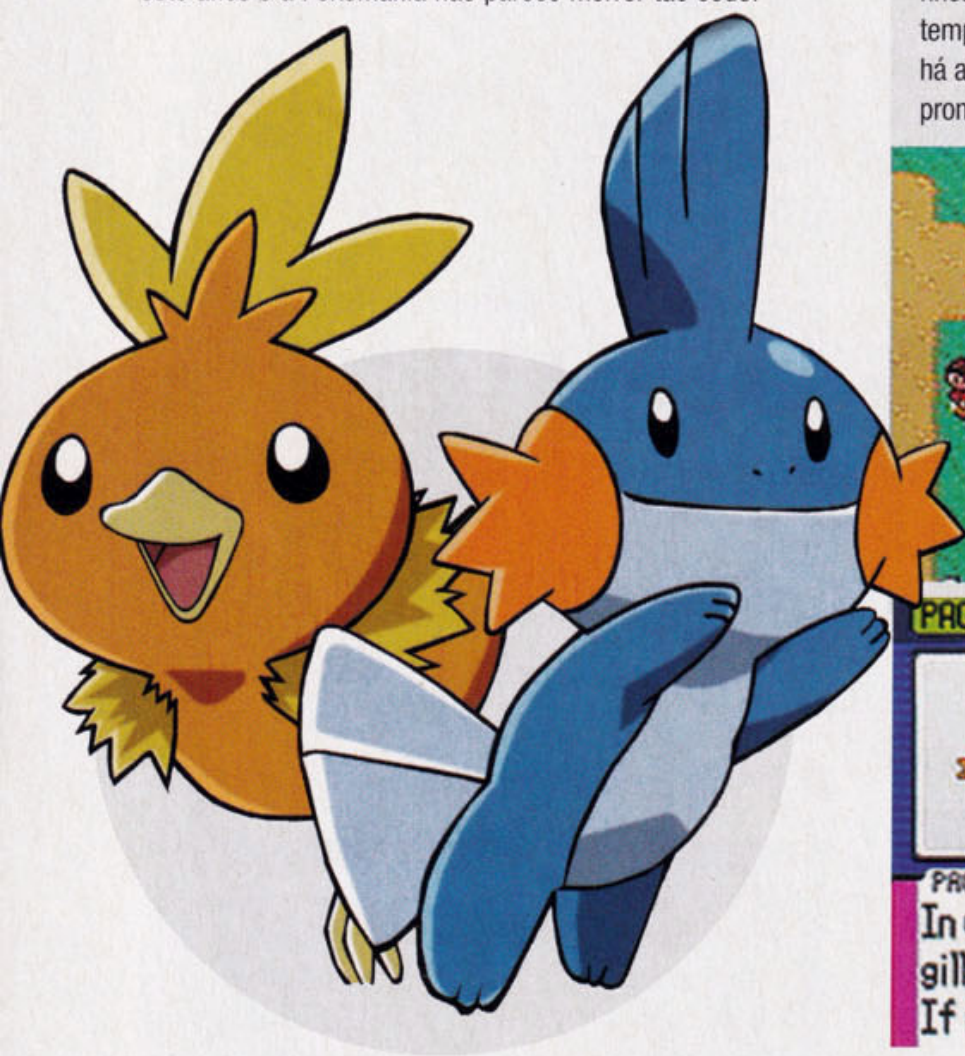


TEMOS QUE PEGAR TODOS!

MOSTROS, LUTAS E COLEÇÕES: TUDO QUE O GÊNERO POKÉMON INAUGUROU

POKÉMON

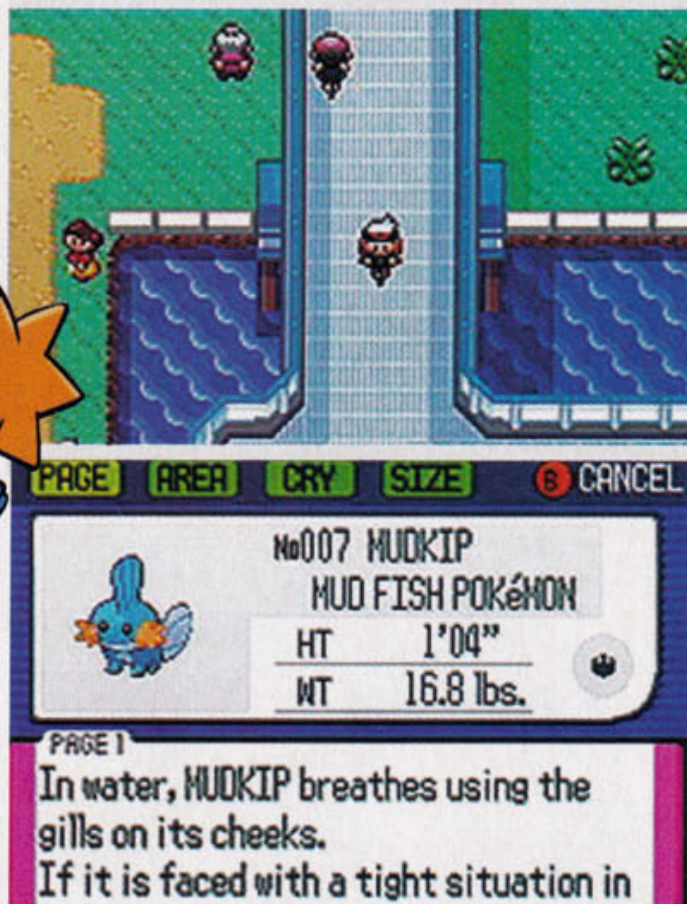
A febre começou no Japão, em 1996, no antigo Game Boy monocromático, e pegou o mundo de surpresa. Quando percebemos, Ash e Pikachu já estavam na televisão, nos mangás, nos cinemas, nas camisetas, nas lancheiras... Já se foram sete anos e a Pokemania não parece morrer tão cedo.



POKÉMON RUBY & SAPPHIRE

- **CONSOLE:** Game Boy Advance
- **PRODUTORA:** Nintendo
- **DESENVOLVIMENTO:** Game Freak
- **LANÇAMENTO:** novembro de 2002 (Japão), março de 2003 (EUA)

Depois de dois anos sem uma verdadeira sequência, *Pokémon* volta com força total. O ataque duplo vem na forma de *Ruby e Sapphire* para GBA, com mais monstros, mais golpes, mais cidades, mais atrações e mehos tempo para a sua vida social. Os games já estão na área há alguns meses, mas continuam oferecendo novidades e prometem ficar em alta por um bom tempo.



POKÉMON BOX: RUBY & SAPPHIRE

- **CONSOLE:** GameCube
- **PRODUTORA:** Nintendo
- **DESENVOLVIMENTO:** Game Freak
- **LANÇAMENTO:** novembro de 2002 (Japão)

O primeiro game *Pokémon* para GameCube nem mesmo é um game. *Pokémon Box* é um "acessório" para ser utilizado em conjunto com *Ruby & Sapphire* do Game Boy Advance — ou seja, você precisa de um dos dois títulos, um GBA e um cabo para conectar o portátil ao GameCube. Salvando seus dados no Memory Card do console, você pode armazenar até 1.500 monstros nessa caixa turbinada, e assim organizar melhor os bichinhos e planejar novas táticas. *Pokémon Box* ainda traz algumas



atruições, como minijogos e a possibilidade de jogar *Ruby & Sapphire* na tela da TV.



YU-GI-OH!

Considerado o sucessor de *Pokémon*, esta nova mania está dominando o mundo. Não há garoto na escola que não saiba o que termos como Dragões Brancos de Olhos Azuis e Reis-Caveiras signifiquem. *Yu-Gi-Oh!* começou timidamente como um mangá em 1996, na publicação japonesa Shonen Jump. Logo a molecada começou a procurar as cartas do mangá, e foi então que surgiu o Card Game Duel Monsters, seguido pela chuva de games, que hoje passam de uma dúzia. O anime televisionado no Brasil surgiu apenas em 2000. *Yu-Gi-Oh!* pode não ter sido um esforço sinérgico simultâneo desde o início, mas hoje, ataca em todas as frentes de batalha.



YU-GI-OH! THE DUELISTS OF THE ROSES

- **CONSOLE:** Playstation 2
- **PRODUTORA:** Konami
- **DESENVOLVIMENTO:** Konami
- **LANÇAMENTO:** setembro de 2001 (Japão), fevereiro de 2003 (EUA)

Sequência do popular *Forbidden Memories* do PSOne, *Duelists of the Roses* expande o universo Yu-Gi-Oh! no mundo poligonal. São mais de 680 monstros e diversas cartas de magia e armadilha num game de tabuleiro cujo o objetivo é zerar os pontos de vida do oponente com seus melhores monstros. Além dos gráficos evoluídos, essa continuação traz um sistema de jogo mais divertido, concentrando a jogabilidade em apenas um monstro.



YU-GI-OH! WORLDWIDE EDITION: STAIRWAY TO THE DESTINED DUEL

- **CONSOLE:** Game Boy Advance
- **PRODUTORA:** Konami
- **DESENVOLVIMENTO:** Konami
- **LANÇAMENTO:** abril de 2003 (Japão/EUA)

Continuação direta de *Eternal Duelist Soul*, também do GBA, esta nova versão adiciona mais possibilidades de jogo ao aumentar a quantidade de cartas para mais de mil. Como esta é a representação digital do Card Game real, você joga com todas as regras de *Yu-Gi-Oh!*. É possível alternar entre um dos seis idiomas (inglês, francês, espanhol, alemão, japonês e italiano) a qualquer momento, e



a inteligência artificial melhorou bastante — agora o computador procura usar todos os recursos para vencer os duelos.

O que vem por aí?

A Poké-mania promete ressuscitar na segunda metade de 2003. Os próximos títulos incluem Pokémon Pinball Ruby & Sapphire para Game Boy Advance, continuação/upgrade do game do GBC, Pokémon Colosseum para GameCube, que promete ser o novo Pokémon Stadium e Pokémon Channel: Together with Pikachu, também para o 128-bit - pelo nome, esse último parece ser uma espécie de Hey, You Pikachu, o game para Nintendo 64 comandado por voz. Resta aguardar essas novidades



■ Pokémon Colosseum



■ Pokémon Channel: Together with Pikachu

Yu-Gi-Numbers

Desde o primeiro game da série para Game Boy monocromático, no finalzinho de 1998, Yu-Gi-Oh! vendeu mais de dez milhões de jogos no mundo todo. Apenas no Japão, a febre está alcançando nove milhões de unidades vendidas. Mas, para surpresa da Konami, a franquia está fazendo sucesso no ocidente também, com mais de três milhões de jogadores felizes desde que a série chegou aos EUA, em março de 2002.



Desde o primeiro game da série para Game Boy monocromático, no finalzinho de 1998, Yu-Gi-Oh! vendeu mais de dez milhões de jogos no mundo todo. Apenas no Japão, a febre está alcançando nove milhões de unidades vendidas. Mas, para surpresa da Konami, a franquia está fazendo sucesso no ocidente também, com mais de três milhões de jogadores felizes desde que a série chegou aos EUA, em março de 2002.

AINDA NÃO PEGUEI TODOS...

GAMES DE ANIMES NÃO TÃO FAMOSOS, MAS QUE ESTÃO CHEGANDO LÁ!

BEYBLADE: LET IT RIP!

- **CONSOLE:** PSOne
- **PRODUTORA:** Crave Entertainment
- **DESENVOLVIMENTO:** Takara
- **LANÇAMENTO:** dezembro de 2001 (Japão), dezembro de 2002 (EUA)

Disposto a se tornar o campeão mundial de Beyblade, um esporte envolvendo piões invocados, Tyson busca aperfeiçoar suas técnicas no poder místico de seus antepassados. Com essa premissa maluca, Beyblade está fazendo o maior sucesso na televisão. Nos games, a série já ganhou versões para GBC, GBA e até GameCube, mas apenas esse jogo de ação para PSOne foi lançado no ocidente. Aqui entra a pokéfórmula: colete diferentes piões, equipe-os para modificar seus atributos e entre em torneios para se consagrar o maior Beyblader do mundo



HAMTARO: HAM HAM HEARTBREAK

- **CONSOLE:** Game Boy Advance
- **PRODUTORA:** Nintendo
- **DESENVOLVIMENTO:** Nintendo
- **LANÇAMENTO:** abril de 2003 (EUA)

Os adoráveis hamsters estão de volta nessa continuação do último game para GBC. O esquema de jogo é o mesmo do anterior: um RPG no qual você controla Hamtaro e decifra as palavras da língua dos Hamsters para resolver puzzles. Agora são 86 palavras e uma aventura de 20 horas.



DIGIMON BATTLEESPIRIT

- **CONSOLE:** Game Boy Advance
- **PRODUTORA:** Bandai
- **DESENVOLVIMENTO:** Dimps
- **LANÇAMENTO:** fevereiro de 2003 (EUA)

A cópia mais descarada de Pokémon já rendeu muitos games, mas nos portáteis a série era exclusiva do WonderSwan, o aparelho da Bandai. Com a morte do portátil no Japão, a empresa se viu na necessidade de continuar com a Digimania nos consoles de bolso, e teve rendeu-se à supremacia do Game Boy Advance. Como esse é o primeiro game da Bandai para GBA, não é exatamente o melhor Digimon disponível, mas quebra o galho. BattleSpirit foge do esquema RPG e parte para os combates mano-a-mano em arenas supercoloridas. Para deixar as lutas mais dinâmicas, você pode coletar Orbes para digievoluir seus monstros. Simples e divertido.



MEDABOTS: METABEE & ROKUSHO

- **CONSOLE:** Game Boy Advance
- **PRODUTORA:** Natsume
- **DESENVOLVIMENTO:** Imagineer
- **LANÇAMENTO:** abril de 2003 (EUA)

Dos games baseados no anime de robôs construídos pelos Medafighters, apenas os RPGs de GBA foram lançados nos EUA, cada um com duas versões: Metabee e Rokusho. Este é o mais recente da série, com centenas de Medaparts para criar seus Medabots e encarar oponentes nas Robattles.



ANIMES DE MUITOS BITS

GAMES QUE **VIRARAM** ANIMES, QUE VIRARAM **GAMES**

Já é regra: se uma história em quadrinhos ou desenho japonês faz muito sucesso, ganham seus jogos de videogame *Yu-Yu-Hakusho*, *Macross*, *Shaman King* são alguns exemplos dessa onda. Só *One Piece* já cruzou a marca de mais de dez jogos lançados pra cinco tipos de consoles. No entanto, o inverso também acontece: muitos games também ganham sua versão animada. Para desespero de uns e alegria de outros, a moda virou

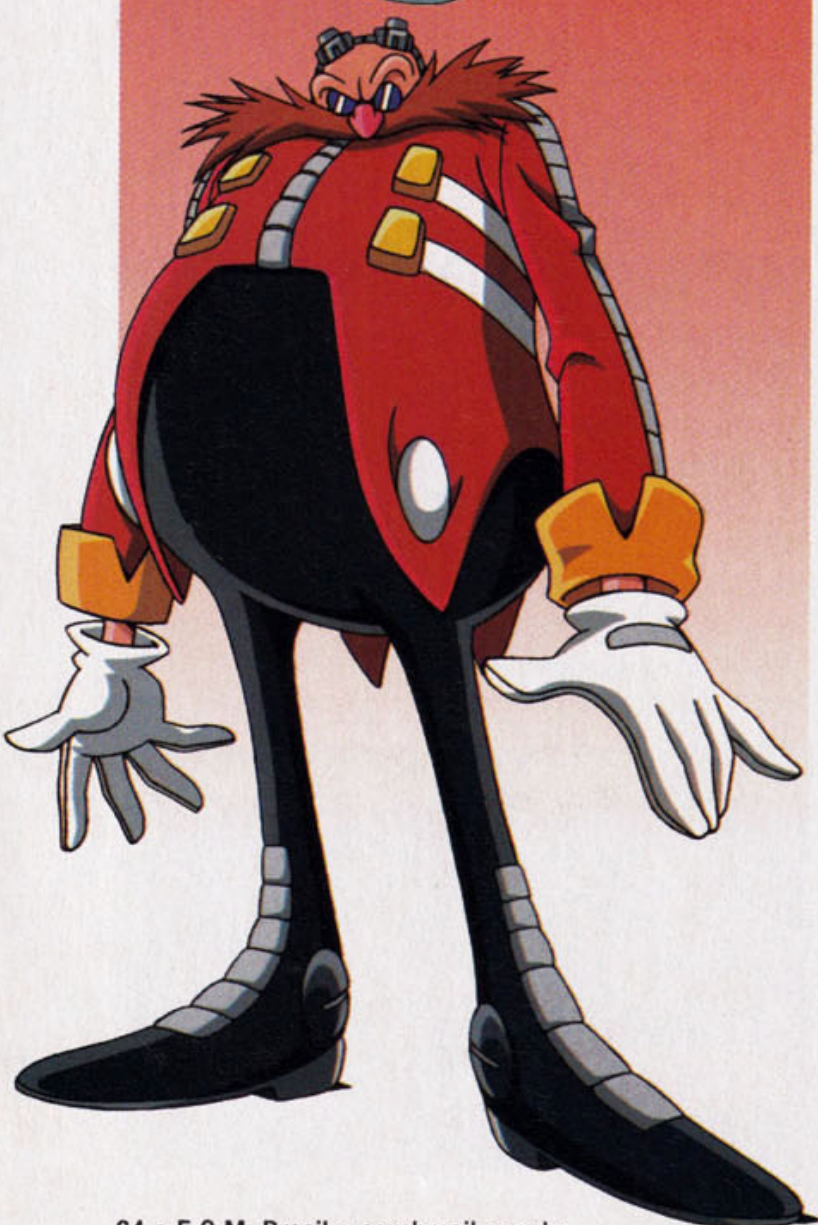
SONIC X

Sonic é a maior grife da Sega. Os jogos do porco-espinho azul foram a grande sensação dos games em 1991, quando o Mega Drive deixou a galera boquiaberta com seus 16-bits. *Sonic the Hedgehog* vendeu 32 milhões de unidades mundo afora e gerou várias seqüências, que são produzidas até hoje para os novos consoles.



Como parte do plano da Sega de transformar 2003 no ano do Sonic, está rolando desde o começo de abril (somente no Japão) o anime "Sonic X".

A série traz todos os personagens do universo do porco-espinho, incluindo o vilão Dr. Robotnik, o sombrio Knuckles e até a fofinha Cream. Apoiado no lançamento de novos games do Sonic que virão este ano, o anime deve chegar aos EUA em breve.

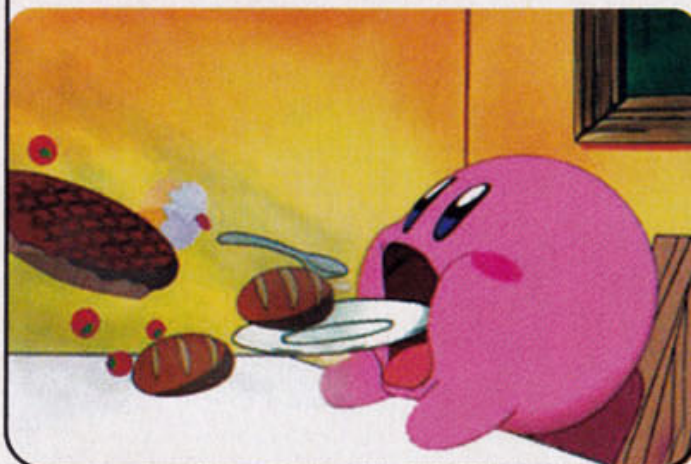


mania: Sonic, o grande xodó da Sega, está arrebatando na série *Sonic X*, cuja primeira temporada deve durar até julho. *Rockman EXE*, a versão high-tech do garoto-robô da Capcom, fez a molecada pirar no Japão e anda repetindo o mesmo sucesso nos EUA. Isso sem contar as novas temporadas de *Pokémon* – que, ao contrário do que sugerem, está longe de acabar –, *Yu-Gi-Oh*, *Beyblade*, *.hack...* e muito mais promete vir por aí. Por enquanto, conheça as versões animadas de alguns clássicos dos games:

HOSHI NO KIRBY

Antes de qualquer Pokémon aparecer no planeta, Kirby já lutava, engolindo os inimigos e absorvendo os seus poderes, no seu primeiro cartucho para Game Boy, em 1992. O curioso é que foram necessários mais de dez anos para que fosse feito um desenho animado do personagem rosado.

A série, chamada "Hoshi no Kirby" ("Kirby das Estrelas"), estreou em 2001, no Japão e, em 2002, nos EUA. A missão do herói é proteger uma vila da tirania do rei Dedede e seus monstros mecânicos. Fofo é pouco.



FINAL FANTASY: UNLIMITED

Versão animada da revolucionária linhagem de games de RPG. A série já terminou no Japão e, atualmente, é exibida nos Estados Unidos. O enredo, que não é baseado em nenhum dos jogos, é protagonizado pelos irmãos Yu e Ai. Eles atravessam uma barreira que os leva a um mundo desconhecido, onde procuram pelo pai, um famoso cientista. Ao todo, *FF:U* rendeu 26 episódios.



POKÉMON

Pikachu e as centenas de Pokémon que conquistaram o planeta, foram vistos pela primeira vez no jogo *Pocket Monsters Red, Blue e Green*, lançados pela Nintendo em 1996, no Japão, para o Game Boy. A popularidade das criaturas de bolso, que funcionavam como mascotes de guerra de seus treinadores, cresceu de maneira incontrolável. O anime estreou em 1998 e fez o estrago que todos conhecemos: muitos pontos de audiência, milhões de jogos e revistas vendidas, centenas de produtos licenciados e muitos dólares em merchandising. O primeiro longa-metragem quebrou recordes de bilheteria no Japão, EUA, Brasil e em vários outros países. Até agora, os bichinhos estrelaram sete longas, sendo o último, o anime mais aguardado para julho no Japão. E você pensando que eles já eram....



SAKURA TAISEN

Lançado em 1996, o primeiro game da série *Sakura Taisen* (conhecida como *Sakura Wars*, no Ocidente), para Sega Saturn, causou furor no Japão. A história é baseada no mangá de Hiroi Ohji, que também gerou uma série de OVA (histórias fechadas lançadas direto para o mercado de vídeo e DVD) em 1997, que ajudou a internacionalizar a fama do jogo. A história se passa nos anos 20. O mundo se levanta depois da devastadora "Guerra dos Demônios". Para se prevenir contra futuros ataques diabólicos, seres humanos com poderes especiais são recrutados para formar o time Hanagumi. Sakura Shinguchi, uma menina de 17 anos, está na equipe e, como todos os outros escolhidos, usa sua energia para pilotar robôs de guerra. Anos 20? Robôs de guerra? Cool!



POWER STONE

Sucesso para o Dreamcast, *Power Stone* virou uma série de 26 episódios que não fez muito barulho no Japão. O desenho passou quase que secretamente na TV Globinho durante o ano passado, saindo do ar praticamente no anonimato. O motivo da pouca exposição foi uma liminar emitida pela justiça acusando o personagem Kiko Nojo, um travesti, de ser um mal exemplo para as crianças...



ROCKMAN EXE

Rockman EXE, que nos EUA ganhou o nome de *Mega Man Battle Network*, foi obviamente baseado no game de mesmo nome para o GBA. Diferente dos jogos clássicos, as aventuras de *EXE* rolam num mundo virtual. O personagem principal é Lan, que se torna Mega Man quando se conecta à rede. Todos os personagens, inclusive os robôs inimigos, têm uma identidade própria dentro do universo virtual, podendo ganhar novos poderes e uma aparência mais modernosa. A empresa

brasileira Imagine Action DaLicença adquiriu os direitos de *Rockman EXE* e prevê exibir o anime no próximo ano. A emissora ainda não está definida.



STREET FIGHTER

O avô dos jogos de luta chegou aos Arcades japoneses em 1987, mas os Hadoukens de Ryu só ganharam o mundo em 1991, quando *Street Fighter II* revolucionou os jogos de luta. Depois que 13 episódios bizarros, em desenho animado, foram produzidos nos EUA com o nome "Street Fighter Game", a Capcom do Japão lançou o anime "Street Fighter II Victory". A série foi exibida no Brasil pelo SBT e mostrava a trajetória de Ryu e Ken dando uns safanões no bando de Bison. O Japão produziu também um longa animado com os personagens de *SF*, lançado em vídeo no Brasil.



QUE VENHAM OS ANIGAMES!

QUANDO O DESENHO JAPONÊS É A MAIOR INSPIRAÇÃO

A animação japonesa faz parte da cultura oriental e, como tal, exerce influência sobre outras mídias. Muitos criadores de games são, antes, fanáticos por animes, e inspiram

suas criações nos programas favoritos. Sob esse influxo, muitos games nasceram com cara de anime, apesar de não serem baseados em nenhum particularmente. Conheça os mais populares.

ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNER

- **CONSOLE:** PlayStation 2
- **PRODUTORA:** Konami
- **DESENVOLVIMENTO:** KCEJ
- **LANÇAMENTO:** fevereiro de 2003 (Japão), março de 2003 (EUA)

Tudo que tem a ver com robôs gigantes e batalhas espaciais tem grandes chances de explodir — literalmente — no Japão. Seguindo esse conceito, *ZOE* nasceu da união de grandes nomes dos games e animes: o produtor Hideo Kojima (*Metal Gear Solid*), o diretor Noriaki Okamura (*Tokimeki Memorial*), o designer de personagens Nobuyoshi Nishimura (*Gundam X*) e o designer de robôs Yoji Shinkawa (*Metal Gear Solid*). Mesclando a ação frenética dos embates estelares com jogabilidade funcional e a narrativa emocionante de um enredo criativo, *ZOE* foi um sucesso instantâneo. O time de *ZOE2* ganhou o talento de Shuyo Murata (*Tokimeki Memorial*) como diretor. Com suas raízes fortemente presas a animes como "Gundam" e "Macross", *ZOE* já é uma série de primeira grandeza.



SAKURA TAISEN: ATSUKI CHISHIO

- **CONSOLE:** PlayStation 2
- **PRODUTORA:** Sega
- **DESENVOLVIMENTO:** Overworks
- **LANÇAMENTO:** fevereiro de 2003 (Japão)

Nasceu como um game, mas poderia muito bem ter sido um anime. *Sakura Taisen* surgiu em 1996, no Sega Saturn, produzido nos estúdios da Red Entertainment (*To the North*) sob o comando de Ouji Hiroi (*Legend of Himiko e Virgin Fleet*), roteiro de Satoru Akahori (*Sorcerer Hunters*), design de personagens de Kousuke Fujishima (*Ah! My Goddess*) e música de Kouhei Tanaka (*The Violinist of Hameln*). *Sakura Taisen* mistura um clima de paquera, garotas e batalhas em robôs gigantes — a fórmula do sucesso! Agora sob as asas do estúdio Overworks da Sega (*Skies of Arcadia*) desde os remakes do Dreamcast, o game ingressa no Playstation 2 como uma nova interpretação do primeiro jogo da série. A maior novidade é a integração do sistema LIPS, adotado em *Sakura Taisen 3* (Dreamcast). Sua função é determinar a intensidade das suas respostas conforme a pressão do botão nas cenas de conversação.



XENOSAGA EPISODE I: DER WILLE ZUR MACHT

- **CONSOLE:** Playstation 2
- **PRODUTORA:** Namco
- **DESENVOLVIMENTO:** Monolith
- **LANÇAMENTO:** fevereiro de 2002 (Japão), fevereiro de 2003 (EUA)

Em 1998, a Square lançou um RPG aclamado como um dos melhores enredos de todos os tempos: *Xenogears*. Com mais de 80 horas de jogo, cativou uma legião de fãs. Os criadores da obra debandaram da Square e formaram a Monolith, que desenvolveu a sequência, lançada pela Namco. O novo RPG de ficção científica tem como ponto alto a história e o desenvolvimento dos personagens, verdadeiros estereótipos dos animes.



Digital GAMES

UM NOVO CONCEITO EM VENDA DE GAMES

Preços especiais para
lojistas e revendas.
Consulte-nos!!!

Yu Gi Oh Card Game



Pegasus



Joey



Kaiba



Yu Gi

Game Cube



Joystick



Legend of Zelda
The Wind Waker

X Box



Game Boy Advance



POKÉMON

RUBY VERSION

SAPPHIRE VERSION



Ps One



Tapete Dança PSX



Joystick



Entregamos via Sedex para todo o Brasil - www.digitalgames.com.br

Playstation 2



Devil May Cry



Resident Evil
Code Veronica



**Jogos Originais
Em Promoção**



Time Splitters 2



Lord of The Rings
The Two Towers



Dragon Ball Z
Budokai



Joystick Dual Shock 2



Multitap



Memory Card 8Mb

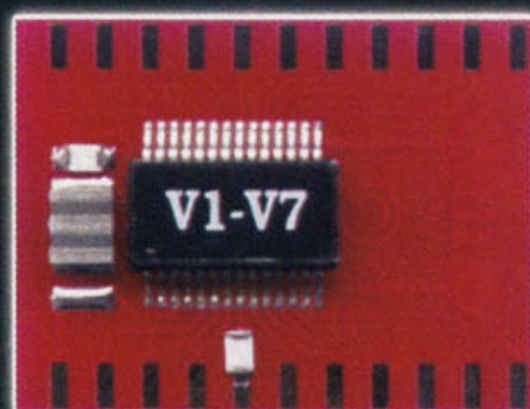


Volante Foston PS2



Volante Twin Turbo Deluxe

ModChips Para Playstation 2



Magic 3.1

Contamos com assistência técnica especializada para instalação de chips com os melhores preços. Confira!

**DISTRIBUIDOR OFICIAL
MAGIC**



Fone: (11)3338-2688 (11)3362-1071 Fax: (11)3333-4007





Como funciona

Na EGM Brasil, cada game é jogado por três analistas diferentes, que chegam ao seu veredito final sem conhecer absolutamente nada da opinião de seus colegas. Portanto, qualquer divergência entre as colocações desse ou daquele analista é apenas reflexo das opiniões diferentes ou não) de nossos avaliadores - nada influencia a opinião ou a nota final de ninguém (Mas não temos medo de xingar alguém que der uma nota alta a um jogo ruim, por exemplo). E nós apenas jogamos versões finais dos games, fornecidas pelas produtoras.

NOSSA FILOSOFIA DE AVALIAÇÃO

A EGM Brasil avalia os games baseados em sua originalidade, diversão, jogabilidade e replay, e atribui uma única nota geral a eles. A escala é simples e vai de 0 a 10. Sempre que um game receber nota 10, pode estar certo que se trata de um dos melhores jogos da história, superior a tudo em seu gênero. Já a nota 0 significa que o game é uma porcaria completa, e deve ser tratado como um vírus contagioso. No meio do caminho está o 5, uma nota média, e não ruim. **Repetimos: 5 é a MÉDIA.** Simples, não? As notas também seguem uma escala de cores, portanto, quanto mais vermelho, melhor o jogo.

0-4.5
RUIM

5.0-6.5
MÉDIO

7.0-10
BOM

NOSSOS SELOS



Selo Platina - vai para os games que só receberam nota 10, é a mais rara de nossas avaliações.



Selo Ouro - vai para os games com nota 9.0 ou maior. São jogos de qualidade.



Selo Prata - vai para aqueles com nota média maior que 8.0 (mas abaixo de 9.0).



JOGO DO MÊS
Essa honra vai para o game com a melhor média do mês, somando as três avaliações.



VERGONHA DO MÊS
Esse "prêmio" será dado a cada mês para o game com a pior média. Fuja deles.



Esse selo indica os games que possuem modos Online, independente do console.

JOGO DO MÊS



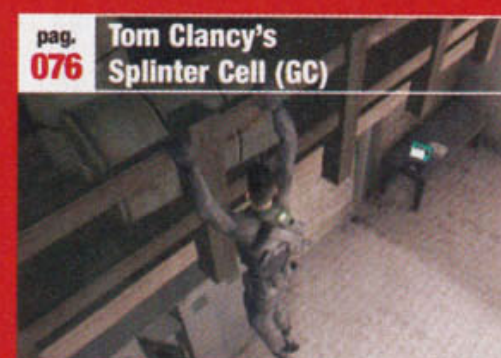
PAG 72

CASTLEVANIA: ARIA OF SORROW

A última obra de arte da Konami na série Castlevania mostra mais uma vez que o GBA continua recebendo excelentes jogos, e é um dos consoles mais importantes do mercado

Índice

- 070 Marvel vs. Capcom 2
Lost Kingdoms II
- 071 Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22
- 072 Castlevania: Aria of Sorrow
- 074 Sonic Adventure DX
- 075 Burnout 2: Point of Impact
Lotus Challenge
- 077 Tom Clancy's Splinter Cell (GBA)
- 080 Wario Ware, Inc.: Mega
MicrogameS
- 081 Mega Man Network Transmission





■ Pelo visto, alguém esqueceu tudo o que aprendeu sobre leis de trânsito



■ PLAYSTATION 2 / Também para: XBOX

ONLINE

MIDNIGHT CLUB II

A eterna busca pela fama nas ruas continua

DEMIAN: A Rockstar pisou na bola grandão desta vez: este título está completamente errado. Deveria ser Colírio Moura Brasil Apresenta Midnight Club II porque, depois de passar a mais de 300 por hora pelos becos de Paris, destruir mesas de café e saltar sobre o Sena, você terá que pingar colírio nos olhos, que estarão secos porque você não pisca há um tempo. Normalmente prefiro jogos de corrida que sejam simuladores e não os do estilo Arcade tresloucado, mas *Midnight Club II* é tão divertido que me fez mudar de idéia.

Assim como no original, o objetivo é subir no ranking conforme se desafia os pilotos, vencendo corridas e ganhando carros mais velozes. Há ainda filminhos para serem destravados e até motos. Elas são rápidas, mas difíceis de pilotar e são os alvos favoritos na hora do Multiplayer.

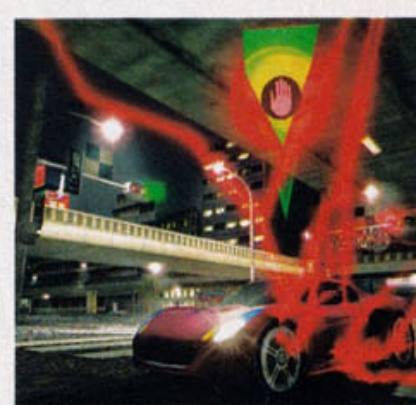
As cidades do jogo são um pouco menores do que na primeira versão, mas têm uma interessante rede de túneis subterrâneos que acabam aumentando o tamanho das rotas. As corridas finais são incrivelmente difíceis e fazem com

que você tenha de conhecer todos os atalhos (através de tentativa e erro) para ser competitivo. Guardei o melhor para o final: este jogo é online também (desde que você tenha internet de banda larga). O alcance dos jogos Multiplayer e as pistas criadas por jogadores significam um nível de replay quase sem limites e a chance de se dar bem numa pista muito maior.

TRIVELLA: Esses caras da Rockstar devem ser todos criminosos em potencial. Séries consagradas da softhouse, como *Smugglers Run*, *Grand Theft Auto* e *Midnight Club* trazem como característica principal o desrespeito à lei e à ordem. No caso de *MCII*, o jogador infringe os bons costumes tirando rachas nervosíssimos pelas ruas de Los Angeles, Paris e Tóquio. As cidades são gigantescas e não é preciso fazer o mesmo percurso sempre que jogar. Aliás, é até bom dar um rolê de reconhecimento para dar conta da concorrência nas corridas mais disputadas. O jogador tem alto nível de satisfação a cada vitória. Começa o game com apenas um

carro mixuruca e, no final, pode ter à sua disposição 28 máquinas superpoderosas e cheias de truques. A sensação de velocidade é constante e os policiais na sua cola o tempo todo só aumenta a adrenalina. E com tantos modos de jogo, é difícil enjoar de um game como este.

JOHN D: Demian acertou em cheio sobre a parte Single Player de *MCII*. O jogo é hardcore, uma loucura em alta velocidade que é atraente não só para viciados como nós, mas também para quem quer uma corridinha rápida. O sistema de jogo muda dramaticamente na disputa online graças aos divertidos e combativos power-ups que promovem a rivalidade entre os jogadores. Em termos de diversão, *MCII* é muito mais divertido que *Auto Modelista* e, conseqüentemente, muito mais viciante. E também desbanca a Capcom com controles melhores que misturam uma pegada visceral e a sensação de pilotar um carro esporte com o controle nervoso no melhor estilo Arcade. Com tudo isso, é o melhor jogo de corrida desde *Hot Pursuit 2*.



manobras **radicais**



■ Pise fundo para vencer o racha



■ Equilibre-se sobre duas rodas



■ Ou sobre uma roda



■ Mas cuidado para não sobrar nas curvas

O MELHOR: a velocidade que não o deixa piscar
O PIOR: a dificuldade insana que faz você espancar o controle
VELOZES OU FURIOSOS: ambos



DEMIAN

9.0

TRIVELLA

8.0

JOHN D.

9.5

PRODUTORA: Rockstar
DESENVOLVIDO POR: Rockstar
PLAYERS: 1-2 (1-8 online com banda larga)

www.rockstargames.com



■ Alerta contra a epilepsia: baboseiras coloridas infestam todos os gráficos deste jogo

■ XBOX / Também para: DREAMCAST, PLAYSTATION 2

MARVEL VS. CAPCOM 2

Déjà vu 2D para Xbox



■ Momento hilariante: dois desconhecidos personagens da Capcom desafiam Magneto

O MELHOR: gráficos desenhados e fluidos
O PIOR: não tem suporte para Xbox Live
QUEREMOS SOCAR: a cabeça do Incrível Hulk

SHAWN: Quando se trata de luta em 2D da Capcom, os fãs preferem as batalhas mais lentas e metódicas de *Street Fighter III* ou o frenesi super-heróico da série *Marvel vs. Capcom*. Embora eu goste de lutas com mais estratégia, eu adoro a maneira que *MVC2* puxa para o meu lado mais agressivo. Seu ritmo frenético o obriga a jogar sem parar, e com 50 heróis, é fácil encontrar um lutador adequado ao seu estilo. Além disso, dos subprodutos de *Street Fighter*, *MVC2* é o que tem os melhores personagens.

Você pode amar ou odiar a luta aérea maluca, mas tem que admitir que Jill Valentine, de *Resident Evil*, soltando os cachorros contra o Aranha é sensacional. Porém, muitos já fizeram isso. Tá certo que vários donos de Xbox ainda não jogaram, portanto, não posso detonar esta relíquia apenas pela idade. Mas é justo comparar *MVC2* a *Capcom vs. SNK 2*, que é mais equilibrado, menos pixelizado, com conexão online e muito superior. Contra esse peso pesado, esta relíquia não tem chance.

CHE: Como Shawn, prefiro a variedade menos insana dos *Street Fighters*, mas ainda dá para gostar de *MVC2* e suas lutas doidas. O jogo traz quilos de personagens muito diferentes, incluindo alguns muito fáceis de serem usados. Há os meio inofensivos e outros (como um Dr. Destino que luta kung fu) que são risíveis em termos conceituais. Tirando os personagens embaraçosos, este ainda é um grande trabalho visual em 2D, com cores vivas, humor e boas animações. Infelizmente, a misteriosa falta de suporte online (que existe em *Capcom vs. SNK 2*) faz o game parecer irrelevante para o Xbox. Já fiz isso antes!

MIGUEL: Confesso que tive bons momentos quando o *MVC2* foi lançado e me diverti jogando-o novamente no Xbox. Tá certo que 90% das pessoas que querem jogá-lo já o fizeram em outro console. Mas foi este jogo que praticamente escreveu o livro de regras para luta alucinada em 2D e, nesse aspecto, ainda não foi superado. A falta de opção online enfraquece o jogo, mas francamente, será que teria funcionado? É muito rápido!

SHAWN

6.0

CHE

6.0

MIGUEL

7.0

PRODUTORA: Capcom
DESENVOLVIDO POR: Capcom
JOGADORES: 1-2

www.capcom.com



■ Esqueletos e lobisomens são apenas alguns dos monstros a enfrentar

■ GAMECUBE

LOST KINGDOMS II

Uma alternativa menos embaraçosa para Yu-Gi-Oh!



■ Tara Grimface faz uma pausa para contemplar a gatona do jogo.

O MELHOR: controles intuitivos
O PIOR: é muito fácil perder cartas
PIOR NOME DE HEROÍNA DA HISTÓRIA: Tara Grimface

PAUL: Imagine Pokémon com uma feiticeira voluptuosa em vez de um garoto corajoso e com monstros horripilantes substituindo as fofas bolinhas de pêlo: assim é *Lost Kingdoms II*. Pegando leve na história (mesmo para um game de 10 horas), *LK2* prefere enfatizar a coleção de cartas e batalhas táticas com monstros — o que seria legal, se apenas esses elementos fossem robustos o suficiente para a experiência valer a pena. Acumular cartas é simples, mas o game inexplicavelmente o encoraja a juntá-las em decks temáticos — embora a classificação inimiga exija um deck mais parecido com um canivete suíço do que com um sabre de luz. O combate é mais ou menos: é tenso e cheio de ação, mas sistemas de ataque e concentração drenam grande parte da diversão. Seus pontos de magia acabam muito cedo e a duvidosa detecção de colisão faz você perder suas preciosas cartas. Apesar de um conceito promissor, a jogabilidade falha de *LK2* não consegue entreter.

SHAWN: Gostosa fã de RPGs procura colecionador de cartas para diversão e prazeres místicos. Eu: feiticeira conhecedora de tarô

com talento para combos. Gosto de ação, não de drama (por que contar histórias quando poderíamos estar agindo?). Você: procurando por emoções mágicas e imprevisíveis (mas não espere que nosso tempo juntos faça muito sentido). Entretanto, posso prometer que quando cruzarmos com feiosos, acabaremos com eles com um ligeiro tango de movimentos rápidos e know-how técnico. Não sou de rapidinhas (ao contrário de Paul "Homem Minuto" Byrnes) — desde que você esteja disposto a explorar meus muitos segredos..

SHANE: Paul é um miserável e amargo inimigo das cartas, pois *LK2* não é tão ruim. É uma boa aventura, assim como seu sólido (mas estranhamente desvalorizado) predecessor. Os dois games são similares — combate estratégico ainda é o foco principal, e o sucesso exige dedicação e planejamento. Portanto, se não estiver disposto a dispendar o esforço, você acaba bem rápido indefeso e sem cartas. Melhorias existem, incluindo gráficos notadamente aperfeiçoados, música fenomenal e um desafio intenso. Sim, ele acaba muito rapidamente e a história é nonsense puro, mas ainda assim é recomendável.

PAUL

5.0

SHAWN

6.0

SHANE

7.0

PRODUTORA: Activision
DESENVOLVIDO POR: From Software
PLAYERS: 1-2

www.fromsoftware.com.jp



■ Não, você não irá se enroscar com Padmé nestes gramados macios

■ **XBOX** / Também para: PLAYSTATION 2, GAMECUBE

STAR WARS: THE CLONE WARS

Melhor do que passar férias com Jar Jar Binks



■ Há tantos inimigos na tela do jogo quanto nas cenas do filme

O MELHOR: excelente modo Conquista
O PIOR: dar pontapés com personagens estropiados
PERSONAGEM FAVORITO EM EPISODE II: Elan Sleazebaggano

SHAWN: Pode me atirar no poço de Sarlacc pela heresia, mas prefiro muito mais as brigas terrestres de *Clone Wars* àquelas tediosas voltas rodopiantes de X-Wing. Dos andadores aos bandos de Wookies, você encontrará vários brinquedos impressionantes em terra. Metade deles é tão bacana de controlar que até as missões mais comuns de escolta não vão parecer tarefinhas de babá. O visual esperto dá ao game uma grandiosidade cinematográfica. Uma pena que em outras partes, pareça uma mistura de projetos abortados de *Star Wars*, jogados no lixo no final da era do 32 bits. Por exemplo: quando você está curtindo uma tensa briga de tanques, eis que surge Mace "vivo como um Lego" Windu. Você deverá mover aquele traseiro gordo pelo campo de batalha, enquanto exércitos de clones e droids param para contemplar. As coisas melhoram no modo Multiplayer, em que Windu tem a decência de ficar sentado. Mas há os ótimos jogos online, que colocam esta versão anos-luz à frente dos seus primos do Playstation 2 e do Cube.

BRYAN: *CW* chega à mesa do Conselho Jedi com o visual melhorado, uma longa campanha no modo para um jogador, veículos cool e diversos ambientes. Concordo com meu amigo Padawan Shawn, mas aquelas pobres e estáticas brigas de sabre de luz fariam Qui-Gon Jinn se virar na tumba. Por sorte, tentar destruir os andadores AT-XT de Shawn usando os novos modos online foi extremamente divertido. O game não é tão bom quanto *Rogue Leader* (GC), mas vale conferir.

GREG O.: Eis dois bons momentos de *CW*: quando Obi-Wan é encurralado ao lado de um prédio durante uma caçada de speederbike, e qualquer uma das 50 vezes em que pilotei uma nave e apaguei centenas de adversários entediados. Claro, as missões terrestres são lentas, mas nem tudo está errado com a Força. Agradeça aos midichlorians pelos maravilhosos modos online que vão muito além de "destrua todo mundo e deixe George Lucas limpar a bagunça". Uma boa escolha para jogadores aficionados pelo Xbox Live.

SHAWN

7.0

BRYAN

7.0

GREG O.

6.5

PRODUTORA: LucasArts
DESENVOLVIDO POR: Pandemic Studios
JOGADORES: 1-4 (1-8 com Xbox Live)

www.lucasarts.com/products/
starwarstheclonewars



■ Reconhece este golpe mortal e exótico de Majin-Boo? Nós também não

■ **PLAYSTATION**

DRAGON BALL Z: ULTIMATE BATTLE 22

Aviso: "ultimate" não quer dizer "bom"



■ Se os logos de "marca registrada" não estivessem na tela, pensaríamos que era pirata

O MELHOR: poder desligar o console
O PIOR: jogabilidade horrível
EM VEZ DESTA, COMPRE: *Dragon Ball Z: Budokai* (PS2)

CJ: *UB22* é um game de porrada *DBZ* da primeira geração do PS1 originalmente lançado no Japão em 1995... e também é um cocô fumegante. A produtora deve achar que a garotada vai comprar qualquer coisa com Goku na capa, sem se importar com a qualidade da coisa. Aqui, você tem um amontoado de combates mano a mano, lentos, atrofiados e incrivelmente insípidos (contra o computador ou um amigo), mais parecidos com um game de jo-ken-pô de amputados do que com uma majestosa disputa de Super Saiyajins. Pior ainda são os visuais de ressaca. As arenas parecem que foram tiradas direto de um diorama feito por um aluno de terceira série com cartolina mal pintada, os personagens parecem bonecos de papel e a maioria dos ataques tem dois quadros de animação (e ainda assim levam uma eternidade para serem executados). Não sou um grande fã da série, mas tenho certeza de que o criador de *DBZ*, Akira Toriyama, poderia largar um monte de barro dentro de um saco, vendê-lo pelo mesmo preço e, ainda assim, você sairia ganhando.

SHAWN: *UB22* me lembra alguns brinquedos que comprei quando criança – os personagens eram reconhecíveis, mas como a ridicularização de meus amigos apontou, algo estava visivelmente errado. CJ me assegura que esses figuras não foram catados das páginas de um livro de colorir de uma loja de R\$ 1,99, mas todo o resto neste game é de baixa categoria. Os gráficos são desordenados, os golpes especiais não respondem, a animação tem menos fluidez que um gibi e falta incentivo estratégico no combate.

SHOE: Não posso culpar CJ por este review avacalhado – o game é muito ruim. Se você, algum dia, ler um review que diz "fãs de *DBZ* podem gostar deste game", é mentira. Ninguém vai gostar deste game. E se você gostar, me faça uma visita para que eu possa socar o seu cérebro. Gráficos pobres, um sistema de combate desbalanceado e golpes que funcionam apenas na metade do tempo... essas coisas não fazem um bom game de luta. Até mesmo o desprezado *Dragon Ball GT: Final Bout* (PS1) é melhor.

CJ

2.0

SHAWN

1.5

SHOE

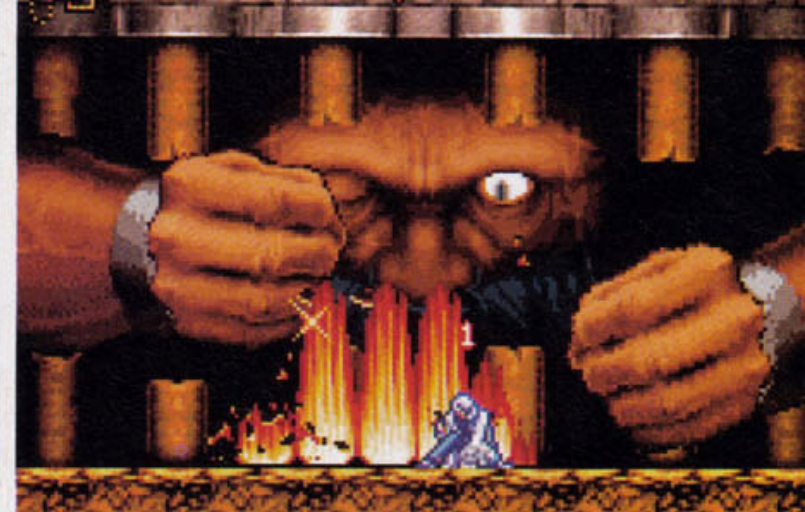
2.0

PRODUTORA: Infogrames
DESENVOLVIDO POR: Bandai
JOGADORES: 1-2

www.dbzgamer.com



■ O herói Soma Cruz fica endemoniado quando se equipa com as almas corretas



■ GAME BOY ADVANCE

CASTLEVANIA: ARIA OF SORROW



Com Castlevania no GBA, o raio cai três vezes no mesmo lugar

SHANE: Três Castlevanias sensacionais para GBA no mesmo número de anos... como eles conseguem? Pacto com o demo? Uma legião de programadores mortos-vivos fazendo trabalho noturno escravo? Tudo que sei é que *Aria of Sorrow* é o melhor título de GBA até hoje – mistura perfeitamente a exploração de *Symphony of the Night* (PSOne) com uma história revigorante (ambientada em 2035 e cheia de novidades) e um sistema de power-up, no estilo *Pokémon*, diabolicamente viciante. Bem, você não tem que pegar todos, mas 110 dos inimigos do game derrubam esferas diferentes, ou almas, que concedem habilidades e que você pode equipar (ou trocar via cabo link). Essa ideia faz com que a viagem pela casa do Drácula seja mais compensadora que os games anteriores, *Circle of the Moon* e *Harmony of Dissonance*. Além do excelente sistema de almas, *Aria* ainda supera seus antecessores – os gráficos são assustadoramente bonitos, o equipamento é criativo (você pode usar desde pistolas até espadas feitas de raios), e a música mostra um grande

avanco em relação às fracas melodias de *HOD*. Espere também um grande desafio, pois os inimigos normais descem o braço e os chefes são infernais. Não dê ouvidos quando John reclama de *Aria* por causa de seu tamanho – ele está errado. Ver o verdadeiro final demorou tanto quanto atingir 200% em *HOD*, e há bastante incentivo para jogar novamente. Confie em mim. Compre este game.

JOHN R.: Com todo o falatório sobre este ser o primeiro Castlevania ambientado no futuro, era de se esperar que *Aria of Sorrow* tivesse mais algumas armas, bugigangas e robôs gigantes para zoar. Além de encontrar uma pistola num ponto bem avançado do jogo, não consigo me lembrar de nada que realmente tire vantagem da ambientação futurista, o que é frustrante. Ainda assim, a jogabilidade é excelente, e pelas sete horas e pouco que dura, você terá dificuldades em largar seu GBA. Minha única reclamação é que ele termina rápido. Há muitas coisas pra manter você ocupado (duas maneiras de jogar, um modo Boss

Rush; mais de 100 almas inimigas para coletar, etc), mas a aventura principal está um pouco curta desta vez.

MARK: Não fico tão grudado assim na meu GBA desde *Metroid Fusion*. Outro Castlevania no mesmo molde das duas últimas aventuras portáteis já teria sido bom o bastante, mas a Konami realmente se superou em *AoS*, com gráficos mais apurados, ótimas músicas e a melhor animação que eu já vi no console. Tudo, desde as lutas com os chefes até o espaçamento entre pontos de gravação e teleporte, está calibrado para uma experiência desafiadora (mas nunca muito difícil). O sistema de almas? Brilhante. Acrescenta significado ao combate e variedade à jogabilidade, tornando o game muito mais viciante. Quanto à duração, embora eu sempre queira mais de um game bom como este, tenho que concordar com Shane: a jornada, incluindo a captura de almas, é de um tamanho justo para uma aventura de GBA.



■ Você não se cansará de detonar inimigos, só para coletar novas almas

os segredos de um bom mapa

Os intrépidos heróis de *Castlevania* desejam mapear todos os cantos e recantos da complexa fortaleza de Drácula. Isso é particularmente difícil em *Aria*, pois muitas salas secretas repousam atrás de paredes, tetos e assoalhos destrutíveis. Torne sua jornada bem mais fácil com a alma Peeping Eye. Equipe esse saliente amigo e aquelas fracas paredes se acenderão como num passe de mágica.



O MELHOR: versátil sistema de roubo de almas
O PIOR: poderia ser maior
MELHOR CHEFE: robô-Drácula (brincadeira)



SHANE

9.5

JOHN R.

9.0

MARK

9.5

PRODUTORA: Konami
DESENVOLVIDO POR: Konami CE Tokyo
JOGADORES: 1

www.konami.com

A BATALHA
JÁ COMEÇOU

Game World

.COM.BR

O MAIOR SITE DE GAMES DO BRASIL JÁ ESTÁ NO AR

LANÇAMENTOS!
GAMES DETONADOS!
DICAS!
LOJA!
PLAYSTATION!
GAMECUBE!
XBOX!
GAMEBOY!
PC!

ACESSE AGORA
E SEJA SEMPRE
O PRIMEIRO
A SABER DAS
NOVIDADES NO
MUNDO DOS GAMES

WWW.GAMEWORLD.COM.BR





Ready to roll, champ?
Let's go!



■ Como saber se o seu porco-espinho está possuído? Fácil. Suas pupilas sumiram.



■ **GAMECUBE** / Também para: DREAMCAST (como *Sonic Adventure*)

SONIC ADVENTURE DX

Quer reviver as emoções de 1999?

CJ: Jogar *DX* trouxe de volta boas memórias de meus primeiros dias com o saudoso Dreamcast. Passei muitas horas curtindo este game no DC e jogá-lo agora só me faz lembrar como *Sonic Adventure 2* foi decepcionante. E você acha que o Sonic Team gastou um tempo nesta edição "Director's Cut" para consertar os problemas que assombraram o lançamento original de DC, certo? Nada feito. A câmera tosca, a mira imprecisa e o controle ocasionalmente imperfeito estão aqui de novo, agora mais aparentes (e menos perdoáveis), já que os games 3D aprimoraram-se muito nos últimos anos. Para piorar as coisas, um novo problema – lentidão gaguejante – atormenta esta versão. Ei, espere – o GameCube não deveria ser mais poderoso do que o DC?

Mesmo com esses problemas e as partes chatas de aventura, *DX* ainda oferece diversão no Cube. Eu prefiro muito mais a jogabilidade deste game ao desconjuntado *SA2*, e as fases aqui são rápidas, bonitas e bem projetadas. E mais, ter todos

os games Sonic, do Game Gear (o antigo sistema portátil da Sega) como bônus destraváveis faz disso aqui uma espécie de mini *MegaCollection*. Se você perdeu *Adventure* no Dreamcast e está faminto por uma dose de Sonic, este é um pacote bacana. Mas se quiser economizar uma grana, é melhor desenterrar a versão do DC.

BRYAN: Ei CJ, nossa definição de "Director's Cut" deve ser diferente da Sega, já que eu pensei que isso significasse que teríamos uma versão melhorada da primeira aventura do Sonic para DC. Incluir um monte de jogos de Game Gear é um mimo legal, mas nada mais impressiona. Pra começar, não está nem um pouco mais bonito no poderoso Cube – a lentidão é imperdoável, e a câmera continua horrível. Ah, sim – pelo menos este game está melhor colocado do que *SA2* em minha escala de cortição espinhenta por manter o foco de mandar Sonic rasgando através de estágios bacanudos. Jogar como os personagens secundários

não é tão frustrante (ou necessário) como na sequência. Ainda assim, novatos e veteranos do Dreamcast se darão melhor se tratarem *DX* como um aluguel de fim de semana.

ETHAN: Concordo com esses caras – os gráficos horivelmente recortados depreciam a experiência. Mas discordo da afirmação de que este é um bom game. O tempo não foi generoso com a primeira aventura 3D do velho azulão: *DX* não pode competir com os atuais games de ação-plataforma. Pode ter sido bacana jogá-lo há quatro anos, mas empurrá-lo agora como um game de preço normal é uma piada. De todos os personagens controláveis, somente Sonic é divertido e, infelizmente, nenhum de seus estágios dura mais do que 15 minutos. O acréscimo de jogos do Game Gear aumenta o valor deste disco para os colecionadores, mas jogadores casuais vão se cansar rapidamente dessas lições 8-bit. Guarde seu dinheiro para o Sonic verdadeiramente novo que sairá ainda este ano.

portabilidade



Coletar emblemas em *DX* permite que você destrave todos os games Sonic feitos para o Game Gear. Eis a lista: *Sonic the Hedgehog 1, 2*, e *Triple Trouble*; *Sonic Drift 1 e 2*; *Sonic Chaos*; *Sonic Spinball*; *Sonic Labyrinth*; *Dr. Robotnik's Mean Bean Machine*; *Tails' Sky Patrol*; *Sonic Blast* e *Tails' Adventure*. Fãs hardcore vão vibrar, mas o resto da humanidade vai bocejar.



■ Qualé, nunca viu um gato gordo pescando?

O MELHOR: é um game melhor do que *Sonic Adventure 2*
O PIOR: lentidão gaguejante
PERSONAGEM MAIS IDIOTA: Big, the Cat

CJ

7.0

BRYAN

6.5

ETHAN

4.5

PRODUTORA: Sega
DESENVOLVIDO POR: Ubi Sonic Team
JOGADORES: 1

www.sega.com



■ Ironicamente, este Proton contém milhões de neutrons e elétrons. Hmm

■ XBOX / Também para: PLAYSTATION 2, GAMECUBE

MOTOR TREND PRESENTS: LOTUS CHALLENGE

Ser piloto de testes não é tão divertido assim

O MELHOR: os modelos dos carros são próximos dos reais

O PIOR: a trilha sonora techno é genérica e muito ruim

O MOMENTO INSANO #82: Fazer off-road numa Lotus Carlton? Hein?

DEMIAN: Dirigir um Lotus Elise, Spirit V8 e Super 7 na vida real é quase como estar num pedaço do céu para mim. Agora jogar este *Lotus Challenge* é tipo ficar na fila de um banco. Horas seguidas. Horas da minha vida que se vão para sempre e ainda tenho que ficar ouvindo conversa fiada. A estranha mistura entre simulador e Arcade não vai agradar a ninguém e vai fazer com que os fãs da Lotus tenham que visitar o psicanalista para discutir como o jogo poderia ter sido muito melhor. O modo Challenge, que segue as carreiras de alguns pilotos da equipe Lotus é, de longe, o melhor, mas é muito curto e nem sempre bem balanceado. Carros da mesma época são praticamente idênticos e manter os modelos mais potentes na pista é mais difícil do que parece considerando que as Lotus são alguns dos carros de melhor dirigibilidade do mundo. Embora inovando na opção de direção (permite que você rotacione o stick analógico como se vira um volante e funciona surpreendentemente bem), *Lotus Challenge* falha na hora de se qualificar. E fica muitos segundos para trás.



■ Dirigir com as quatro rodas no asfalto é coisa de mariquinhas

CHE: *LC* tem inovações interessantes, mas é tão tosco que poucos irão jogar o tempo necessário para perceber o que tem de bom. Eu gostaria de experimentar mais o sistema de direção e muitos desafios divertidos (e frustrantes) do modo Challenge, mas como *Lotus* parece um lixo primitivo, fica difícil manter o foco nas coisas boas. Com o gênero de corrida já quase chegando à exaustão, Lotus simplesmente não tem chance contra rivais como *Sega GT* e *Project Gotham*.

FABIO MICHELIN: Em *LC*, você opta por correr um grande prêmio sem compromisso ou disputar campeonatos valendo Lotus novas e pistas. Os carros são bem modelados, possuem até efeitos de brilho na lataria e as pistas são muito bem desenhadas. Mas o game coloca tudo a perder na jogabilidade, que é irreal e frustrante. O carro não tem estabilidade, e basta um toque no direcional para ele derrapar feito doido (lembra até *Daytona USA* para Dreamcast). Se você procura um game de corrida com uma jogabilidade estável, é melhor partir para outra.



■ GAMECUBE / Também para: PLAYSTATION 2, XBOX

BURNOUT 2: POINT OF IMPACT

Tente isso em casa – mas não nas ruas



■ Ganhe turbos após realizar manobras absurdas e perigosas



O MELHOR: um sistema de turbo destruidor

O PIOR: as batidas podem significar tudo ou nada

CUIDADO COM: a trilha sonora cheia de rock genérico

PAUL: *Burnout 2* tem um estilo Arcade ideal. É acessível para jogadores ocasionais e também para os mais dedicados, que conhecem todas as nuances do jogo – os dois grupos vão ter diversão de sobra. Você poderá competir em corridas tradicionais, perseguições policiais ou no impressionante modo Crash, que classifica gigantescas colisões de acordo com os danos materiais (em câmera lenta). Há um engenhoso sistema que dá turbos extras ao piloto que executar algumas derrapadas mais perigosas. Esse padrão de risco/recompensa é bem interessante, porque dá uma sensação de imprevisibilidade à corrida – um movimento mais ousado pode jogar o líder para fora, enquanto os retardatários sempre terão a chance de um retorno triunfante. Mas nem tudo são rosas. A escassez de carros bons é um problema. E as colisões físicas significam, literalmente, bater ou perder. Já as encostadas laterais estão livres desse problema – você é automaticamente jogado de encontro ao parapeito e a outros carros. Apesar das contrariedades, *Burnout 2* é divertido pra caramba.

G. FORD: Este foi o mais divertido jogo de corrida que joguei desde *San Francisco Rush* (N64). *Burnout* mantém o ritmo dessa antiga série graças ao excelente sistema que Paul mencionou. As missões para um jogador são interessantes (exceto quando você precisa ganhar todas as medalhas de ouro para seguir), além de bem complementadas com os intensos e viciantes modos Multi-

player. Mesmo depois de jogar durante uma semana, eu não queria parar. Só vou largar este quando o novo *F-Zero* chegar.

SHANE: Há muitas outras coisas legais sobre o *Burnout* que o Paul não mencionou. Trata-se de um game fácil de jogar, incrivelmente divertido e horrivelmente viciante – o melhor jogo de corrida feito para o Cube em muito tempo. Na verdade, esta versão é até melhor que a sua encarnação para PS2. Ao dobrar o número de fases no modo Crash, a Criterion o transformou no melhor minigame – um divertido jogo de destruição cujo objetivo é causar megaestrágos. Obrigatório para fãs do estilo.



■ É isso que acontece com quem dirige e fala ao celular ao mesmo tempo!

PAUL

7.5

G. FORD

8.0

SHANE

8.5

PRODUTORA: Acclaim
DESENVOLVIDO POR: Criterion Games
JOGADORES: 1-2

www.acclaim.com/games/burnout2

DEMIAN

4.0

CHE

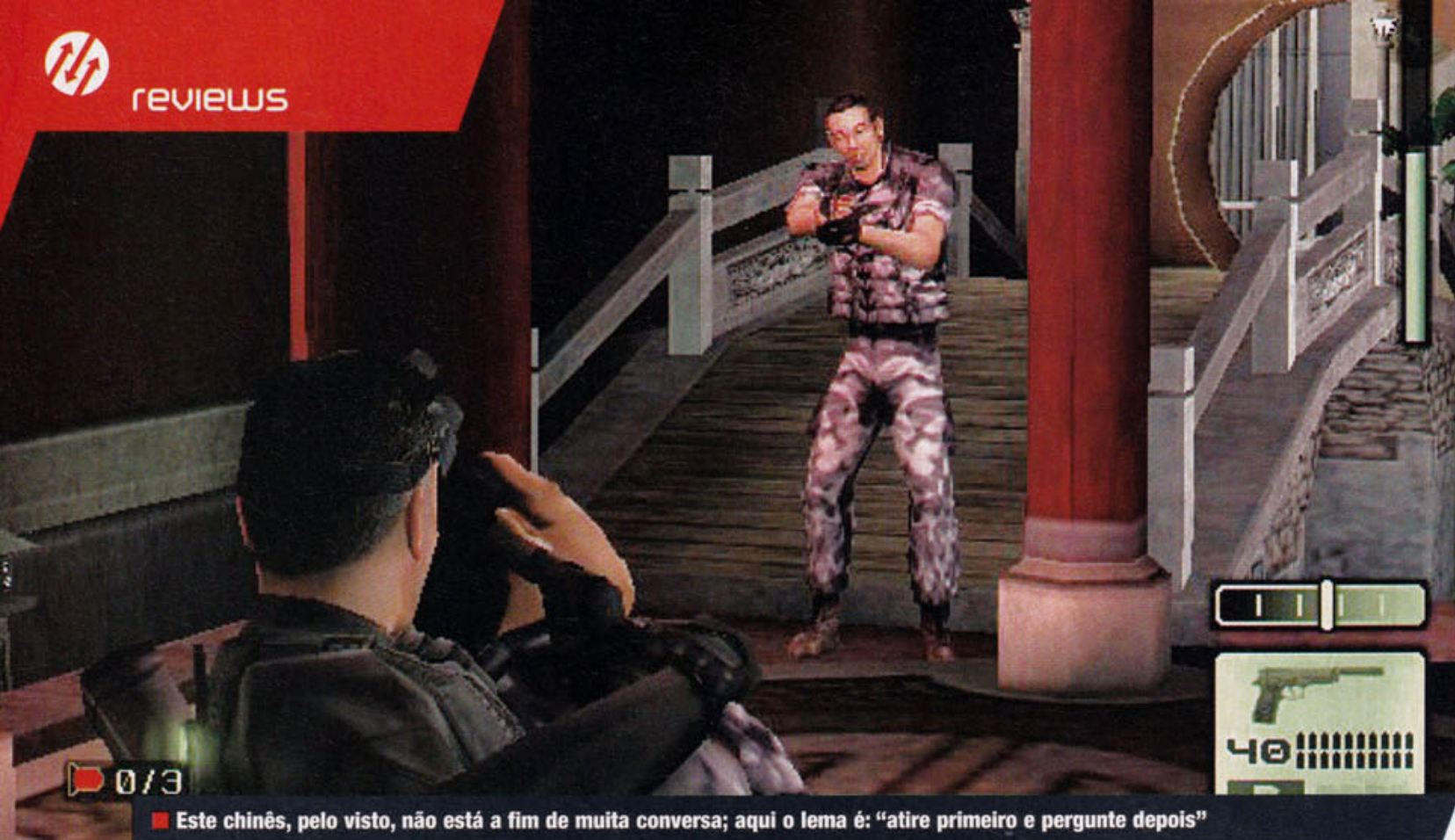
3.5

MICHELIN

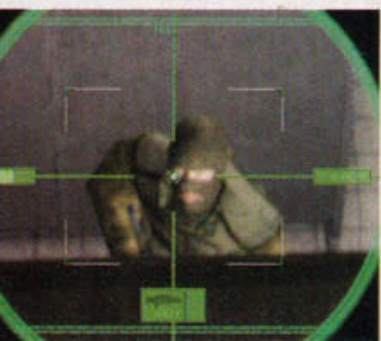
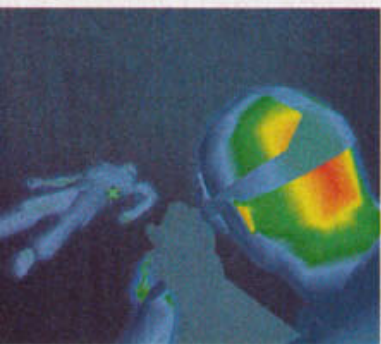
5.0

PRODUTORA: Xicat
DESENVOLVIDO POR: Kujū Entertainment
JOGADORES: 1-2

www.xicat.com/games/lotus.html



■ Este chinês, pelo visto, não está a fim de muita conversa; aqui o lema é: "atire primeiro e pergunte depois"



■ **GAMECUBE** / Também para: PLAYSTATION 2, XBOX, GAME BOY ADVANCE

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Sim, é melhor do que disseram

MARK: *Splinter Cell* faz apenas uma coisa e faz bem: você se sente como o agente secreto mais animal, com toda a capacidade de se infiltrar e usando equipamentos legais (um cabo ótico para espiar por debaixo das portas, balas especiais para envenenar guardas, etc). Não importa se você está num tiroteio contra terroristas ou invadindo o quartel-general da CIA. O que importa é que o excelente design das fases e a história de Tom Clancy vão manter você jogando, mesmo depois de morrer dez vezes seguidas. Especialmente a interface e os controles são sempre bem naturais do GC. Tudo é rápido e facilmente acessível (incluindo melhorias com relação ao setup do Xbox) assim que você o ajusta. Mas graficamente a transição não foi das melhores. Muitos dos efeitos de luz e grandes fases que fizeram *Splinter Cell* brilhar no Xbox foram mudados. Por exemplo, as sombras nunca parecem realmente negras e os óculos de visão noturna não ficaram muito bons. O GC pode fazer melhor e é uma pena que *Splinter Cell* não tenha tirado van-

tagem disso. Mas gráficos não tão perfeitos e ocasionais falhas na Inteligência Artificial não são grandes problemas para uma máquina de matar como você, né? Jogue.

SHOE: Não concordo com o que Mark disse sobre os gráficos. A versão para Xbox tem visual melhor, mas você não encontrará um jogo mais bonito do que *Splinter Cell*, no Cube. Todo o restante é verdade. Ficar escondido e atacar é incrível. Mesmo que você consiga ação mais variada em *Metal Gear Solid*, há aqui um design tão bom que fiquei com o queixo caído do começo ao fim. Os desenvolvedores criaram um jogo com níveis tão bem feitos que desafiam você o tempo todo. Outra coisa de que gosto é que o link com o GBA não foi feito de qualquer jeito e o novo radar e a Sticky Bomb são muito úteis. Você não encontrará um jogo de operações especiais mais legal do que este. Nem mesmo *Ghost Recon*, que foi tão aclamado pela crítica.



TRIVELLA: Fisher. Sam Fisher. Parece aquela frase que James Bond usa pra se apresentar, né? Mas não! Enquanto James está sempre em evidência, fazendo o maior escarcêu ao cumprir seu papel de agente secreto; Sam sempre age na moita, preparando bem seus passos e utilizando como ninguém as sombras. No fundo, o game é o mesmo, mas a versão de Cube não é tão bonita quanto a de Xbox nem tem o controle perfeito como a de PS2. Mas com a conectividade entre GC e GBA, os cubistas ganharam extras que ninguém mais tem: um mapa que mostra a localização de todos os inimigos e uma bomba que pode ser acionada à distância através do portátil. Mesmo assim, *Splinter Cell* continua uma maravilha. Cumpra suas missões e objetivos sem levantar suspeitas. Infilte-se, sabote e escape. Economize munição e prefira métodos sutis como dar uma gravata no inimigo e usá-lo como escudo humano. Sem se esquecer das bugigangas que fazem de Sam Fisher um espião muito mais irado que o velho 007.



■ "Ufa, não sabia que a missão era tão cansativa"

Use este novo GBA SP



■ O que você vê na sua TV...



■ ... e o que você vê no radar

Este *Splinter Cell* pode não ter os gráficos da versão para Xbox, nem as fases maiores, nem os downloads de novas missões ou a fase da Usina Elétrica. Mas tem seu próprio recurso sensacional: você pode conectar o seu GBA com o Cube para liberar um miniradar tipo *Metal Gear*, além de aumentar a capacidade de detonar minas de parede e usar bombas adesivas à vontade.

O MELHOR: equipamentos sensacionais e a invasão sem ser detectado
O PIOR: algumas fases e gráficos pouco piores que os do Box
O EXTRA: nova animação de abertura, o radar do GBA e STICK BOMB



MARK

8.5

SHOE

9.5

TRIVELLA

9.0

PRODUTORA: Ubi Soft
DESENVOLVIDO POR: Ubi Soft Shanghai
JOGADORES: 1

www.splintercell.com



■ Se esconder é importante nesta versão, mas não tanto quanto em outras plataformas

■ GAME BOY ADVANCE / Também para: PLAYSTATION 2, XBOX, GAMECUBE

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Ação furtiva redefinida. Ou não



■ O enredo de *Splinter Cell* no GBA segue à risca a história das versões "para gente grande"

O MELHOR: bons gráficos para um jogo de GBA

O PIOR: jogabilidade monótona

PRECISA DE: mais armas

MARK: Eca. À primeira vista, personagens grandes, com boas animações e fundos detalhados podem fazer desta miniatura de Cell um bom jogo de ação. Mas logo você percebe que, atrás desse exterior bem acabado, existe uma enormidade de problemas prontos para chutar o traseiro da jogabilidade. Veja a A.I., por exemplo: os guardas podem estar inconscientes no chão, desmaiados por causa do gás ou até mesmo assassinados à vista de outros inimigos (incluindo câmeras de segurança) sem resultar numa reação. Mas isso não quer dizer que *Splinter Cell* seja um jogo fácil, pelo contrário. Com locais para salvar posicionados aleatoriamente e fases que exigem mais paciência do que habilidade, pode ser muito frustrante e difícil. E apesar de alguns minigames divertidos (a sequência de sniper no estilo mira silenciosa é a minha favorita), a experiência é bem repetitiva. Observar o que está ao seu redor é sempre necessário, mas, depois de um tempo, se torna bem chato. Um grande desapontamento.

ETHAN: Por um lado, é um jogo com um visual ótimo para um público mais maduro. Por outro, não se parece muito com *Splinter Cell*. Forçar Sam Fisher a executar seu trabalho sujo em 2D muda a experiência de maneira fundamental. Existe mais tensão e tiroteios que satisfazem mais do que as verdadeiras ações furtivas. Isso não é tão ruim, mas acaba criando cenários de correr e pular que têm pouca relação com o ambiente noturno e realista da obra. Ao contrário de Mark, acho que merece ser jogado.

JON D.: *Splinter Cell* saiu melhor do que a maioria das transposições para GBA. A bem-sucedida versão original empresta sua história e jogabilidade para a criação de uma base conceitual sólida. Sam improvisa uma versão em 2D da maioria dos seus movimentos de console. Rastejar e se esgueirar dá a diversidade que faltava às outras aventuras de GBA. Pena que a parte furtiva do jogo tomou um duro golpe na transposição de 3D para 2D. Cumprir mais ou menos a sua missão.

MARK

4.0

ETHAN

7.5

JON D.

6.5

PRODUTORA: Ubi Soft
DESENVOLVIDO POR: Ubi Soft Montreal
JOGADORES: 1

www.splintercell.com



■ Não, Poupon não é o nome verdadeiro do personagem: é o apelido do gatinho da Ana

■ PLAYSTATION 2

.HACK PART 2: MUTATION

É como se você nunca tivesse ido embora



■ (Direita) Se tiver tempo livre, procure ovos suculentos e alimente o pequeno Grunty

O MELHOR: conceito criativo

O PIOR: calabouços chatos e repetitivos

PRÉ-REQUISITO: .hack Part 1: Infection

SHANE: Bem parecido com o primeiro game desta épica série de quatro capítulos, *Mutation* faz um trabalho admirável ao imitar um RPG online que entrou em colapso. Você surfará por fóruns artificiais, irá ler e-mails falsos, enfrentar problemas com o servidor e gargalhar do chat proposadamente mal-escrito. É uma idéia inteligente, e aquele enredo vago de antes pega fogo de verdade desta vez. Mas infelizmente, o game não alcançou o conceito bacana de sua premissa. As batalhas frequentemente descambam para o espancamento de botões, a dificuldade é bastante inconsistente e os calabouços são sem imaginação. Se você for igual a Gary (que encontra prazer em lixo opcional, como a criação de monstros e aumento de medidores de amizade), pode espremer diversão desta experiência limitada. Mas explorar labirintos idiotas com falsos amigos online não é tão agradável para mim. Mesmo assim, ainda vejo potencial aqui e espero que os dois últimos capítulos aumentem o quociente da história e ofereçam calabouços melhores. Se assim for, *.hack* pode ser salvo.

JENNIFER: Não joguei *Infection* e há quem pense (Gary!) que eu não deveria estar analisando este *Mutation*. Mas concordamos que certos jogadores podem querer iniciar *.hack* a partir da parte 2. Não faça isso. Ela não é nada convidativa para iniciantes (não há introdução, tutorial, nem sistema de ajuda e deixa impenetrável o complexo game. Os fóruns do metamundo não são tão úteis quanto os da vida real – a sua escolha será caçar como um fantasma desesperado. Se quiser um bom RPG online, espere *Final Fantasy XI*.

GARY: Nós estamos jogando o mesmo game? Jen, acho que você não entendeu *.hack*. Você não pode entender. Jogar somente *Mutation* é como começar a ler um livro a partir, digamos, da página 137. E Shane... por onde eu começo? Isso é exploração de calabouços com ênfase no combate e com algumas batalhas contra chefes realmente brilhantes. E daí que o design de fases é meio insípido? Existem muitas nuances neste game, mas se não mergulhar nas profundezas da experiência *.hack*, você as perderá.

SHANE

6.0

JENNIFER

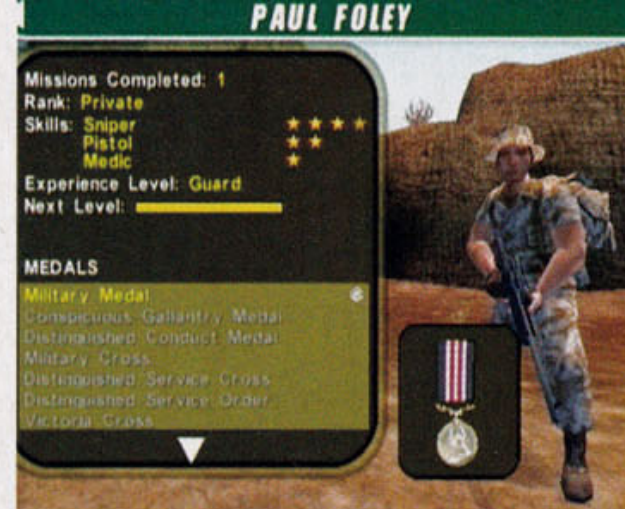
6.5

GARY

8.0

PRODUTORA: Bandai
DESENVOLVIDO POR: Cyber-Connect 2
JOGADORES: 1

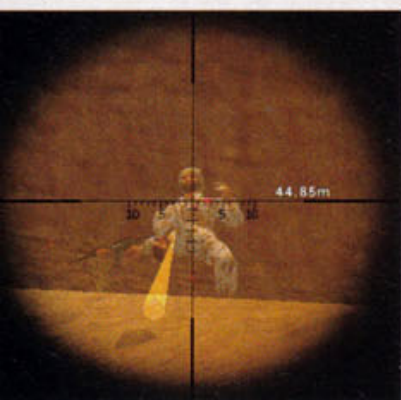
www.dothack.com



■ GAMECUBE / Também para: PLAYSTATION 2, XBOX, PC

CONFLICT: DESERT STORM

Combate cooperativo minimiza as baixas



SHAWN: Atualidade é uma das poucas coisas que este game de tiro com pelotões de combate consegue fazer certo – todo mundo quer viver a guerra do Iraque na segurança do sofá. Mas eu não me surpreenderia se os inspetores de armas das Nações Unidas descobrissem um depósito de discos de *Conflict* enterrado nas profundezas de Bagdá. A Força Delta americana luta tão mal neste game que jogá-lo até o final pode elevar o moral da Guarda Republicana. Os meninos do Tio Sam não conseguem atirar direito, mesmo com mira automática, e os iraquianos são esponjas de balas imortais com percepção extra-sensorial.

CRISPIN: É mesmo. Aquela IA de calibre pequeno – tanto em seu esquadrão de quatro fuzileiros como dentro dos exércitos iraquianos inimigos – quase me faz desejar que esta versão do game de PS2 tivesse desaparecido em combate. Eu vi alguns inimigos atravessarem objetos. Vi outros parados na areia, só esperando para levar chumbo enquanto seus camaradas me perseguiam com um entusias-

mo letal. E meus companheiros... que lixo. Senti como se tivesse que pegá-los pelas mãos e guiá-los. Isso não é um acampamento de verão, galera – protejam-se, caramba!

MARK: Devo dizer que notei os mesmos problemas que vocês, além de gráficos quadrados e um desajeitado esquema de botões para comandar as tropas...

SHAWN: ... efeitos de tempestade de areia que dão tontura, perder o pelotão inteiro para tiros de canhão que atravessam três paredes sem derrubar nenhum tijolo...

MARK: ... é, isso tudo aí. Mesmo assim, me diverti com *Conflict*. Sim, você tem que fazer as coisas com calma, e a paciência é recompensada com alguns momentos emocionantes. Adorei estar no meio de um fogo cruzado nas ruas desoladas da Cidade do Kuwait ou, então, ordenar para um companheiro de pelotão que atraísse a atenção de um tanque enquanto eu corria por trás e plantava ex-

plosivos nele. E por falar em tanques, esta é outra coisa que adorei: quando você vê um blindado inimigo, é bem assustador.

CRISPIN: E apesar de nossas reclamações, temos que admitir que nos divertimos indo juntos para a guerra. O modo em tela dividida para dois a quatro jogadores, disponível para todas as missões, nos permite evitar a instável IA dos companheiros dando a cada um de nós um soldado para controlar. Gostei do jeito como podíamos todos andar no mesmo veículo, curar uns aos outros e trocar armas, especialmente depois que descobrimos que Mark é o melhor sniper. Lógico que demos mais risadas do que os criadores imaginavam.

MARK: É, parece ser um *SOCOM* de pobre...

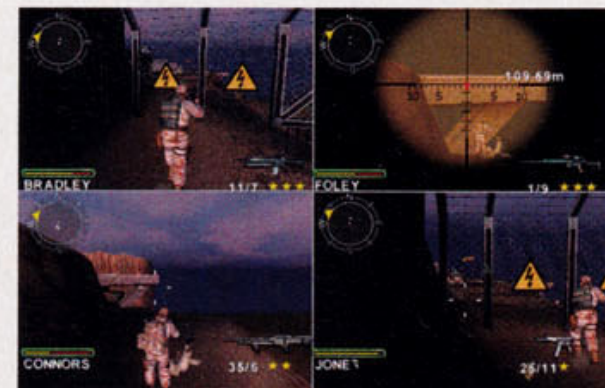
SHAWN: ... parece mais um *SOCOM* de sem-teto...

MARK: ...mas no GameCube, em que simuladores de combate são tão difíceis de encontrar quanto o Saddam no Iraque, isso não é tão ruim.

mas onde diabos está esse tal **husein?**



Apesar de os criadores de *Conflict* não pretendem reescrever a história, sabem que nenhum soldado de sofá que se preze consegue ficar sem a chance de mandar seus cumprimentos pessoais para Saddam através de um revólver. Embora não possa apagar o rei em pessoa, você pode assassinar um de seus sócios puxa-sacos, o comandante Supremo Aziz. E você sabe que isso é mais gratificante que ficar falando palavrões quando ele aparece na TV.



■ Nada de jogo solitário: convocar os amigos é o jeito divertido de vencer esta guerra.

O MELHOR: Multiplayer cooperativo
O PIOR: companheiros de pelotão idiotas
MAIS SEGURO QUE: lutar de verdade no Iraque

SHAWN

5.5

CRISPIN

5.5

MARK

6.5

PRODUTORA: Gotham Games
DESENVOLVIDO POR: SCI/Pivotal Games
JOGADORES: 1-4

www.gothamgames.com

■ GAMECUBE / Também para: XBOX

BATMAN: DARK TOMORROW

O grande vilão do jogo é a câmera horrível



■ A "ecológica" Hera Venenosa não poderia ficar de fora de um game do Batman



■ Use a furtividade para detonar os diabólicos seguidores de Ra's Al Ghul

O MELHOR: gráficos passáveis

O PIOR: câmera nojenta

O VILÃO MAIS OBSCURO DO JOGO: Rat Catcher



JOE: *Batman: Dark Tomorrow* é ruim? Não é ruizinho. É péssimo. Para começar, seus controles são trêmulos e a câmera defeituosa faz você desejar estar jogando *Resident Evil*. A câmera, de ângulos fixos, muitas vezes muda a sua perspectiva quando você se move de um lado para o outro da sala, e os controles se invertem a cada mudança. O mínimo que pode acontecer é ficar desorientado, mas o pior é que isso acabará matando você. Tentei, mas não consegui pensar num jogo com uma câmera pior que este. E isto é só o começo. Você vence os vilões, não pela sua habilidade, mas por ter levado vantagem em algum lance. Infelizmente, os vilões se aproveitam disso. Por exemplo, imagine o Sr. Gelo congelando os seus pés com sua arma e fazendo isso novamente tão logo você se solte, sem lhe dar nem uma fração de segundos para correr. Agora, imagine isto acontecendo oito vezes em seguida. Se parece divertido para você... você está enganado. *DT* é um tédio do começo ao fim e pode ser facilmente considerado o pior jogo licenciado desde *Superman* para N64.

PABLO: Valeu a pena esperar tanto tempo? Não mesmo! Desde *Batman e Robin* (aquele filme estúpido que todos odeiam), o Homem Morcego não era tão desrespeitado assim. O problema não é só a câmera confusa, a jogabilidade pobre, o sistema de jogo pouco inspirado ou os defeitos gráficos aparentes. É tudo isso junto. A Kemco gastou o orçamento nas cenas de animação entre as fases, e não sobrou nem um tostão para desenvolver um game que satisfaça o jogador. Quer se irritar com um jogo sem sentido? Então, não perca *Dark Tomorrow*.

GREG S.: Depois daquele filme horrível, imaginei que seria impossível manchar mais a imagem do Cavaleiro das Trevas. Então, a Kemco lança "isto". É impressionante como uma boa história, tendo os mais interessantes vilões do Batman, possa ser tão avacalhada pela péssima jogabilidade, repetitiva e sem uma única qualidade redentora. Acho que é o pior jogo que já encontrei, e olha que já joguei muita porcária. Este é o Adam West dos games do Batman: patético e embaraçoso.

JOE	PABLO	GREG S.
2.0	2.0	1.0

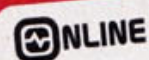
PRODUTORA: Kemco
DESENVOLVIDO POR: Kemco
JOGADORES: 1

www.kemcogames.com



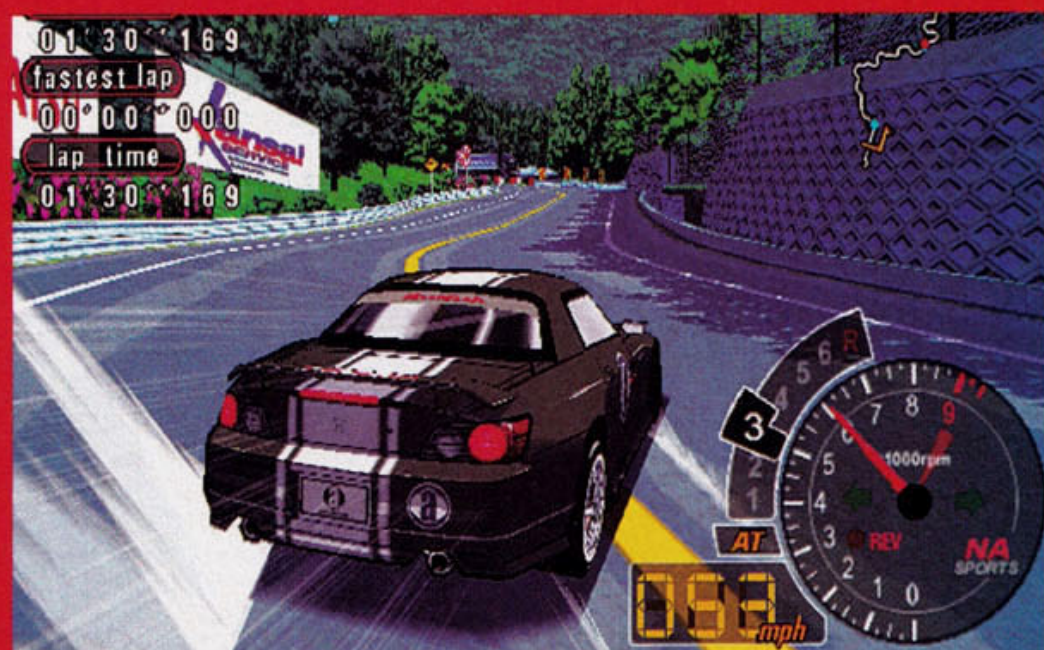
■ Fanáticos por autos, podem babar: este é quase um simulador de decoração de carros

■ PLAYSTATION 2 / Também para: Nenhuma outra



AUTO MODELLISTA

Física e direção ruim são de enlouquecer



■ Seria uma curva perfeita, se não fosse pelo número que aparece no velocímetro

O MELHOR: um sonho de regulação de carro

O PIOR: supercarros que andam como se fossem pickups

O CARRO MAIS RIDÍCULO: o Suburu Yong SS de 35HP com a gigantesca asa traseira

DEMIAN: Estou confuso. *Auto Modellista* é um simulador de decoração de carro e garagem ou um jogo de corrida? Se for a primeira alternativa, ganha um 9. Se for a segunda (e tenho certeza de que "jogo de corrida" foi o que a Capcom planejava) bem, você viu a nota que eu dei. *Auto Modellista* tem dois grandes defeitos: em primeiro lugar o carro não tem boa dirigibilidade. Os carros "puxam" bastante e mesmo um Civic de stock car "puxa" feito um porco. Mas não é uma coisa divertida como Ridge Racer-y, é horrível, reduz a velocidade, a ponto de quase nos fazer parar. E então têm as paredes, que parecem feitas de pedra ou metal, mas são, na verdade, feitas de um polímero avançado. É mais rápido rebater nas paredes em velocidade máxima do que fazer as curvas da maneira tradicional, ou seja, fazendo as curvas. Buuuuu! Apesar dos lindos modelos de carro (totalmente ajustáveis), bons efeitos de velocidade e jogo online, a mediocridade geral de *AM* é um verdadeiro desapontamento. O champanhe continua no freezer, gelado e esperando.

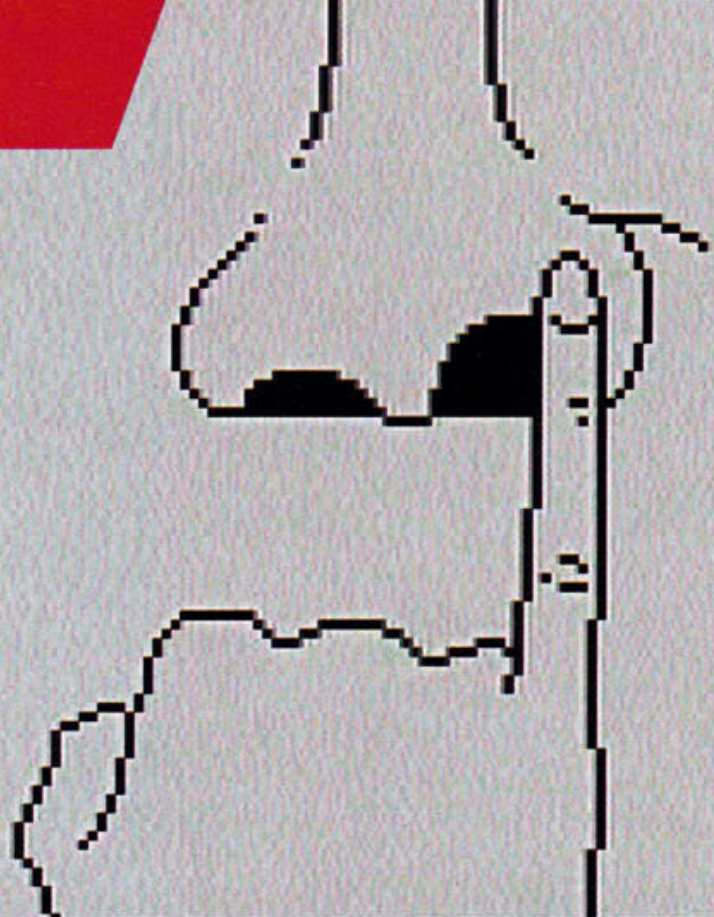
PABLO: Sou eu que não sei pilotar carrões em games de velocidade, ou é *Auto Modellista* que é complicado demais? As duas coisas. É claro que o visual maravilhoso é um ponto positivo, principalmente pelo uso da técnica Cel-Shading. Este é o ponto interessante: o efeito gráfico faz o game parecer uma sofisticada corrida de carrões de brinquedo, só que a jogabilidade não corresponde a isso. Manter-se na pista é complicado, mas pior é alcançar os adversários — que milagrosamente nunca derrapam. Como conseguem? Eu queria saber. Dificuldades à parte, merece ser bem explorado.

GREG S.: O que o Demian e o Pablo disseram é verdade, mas acho que o ótimo jogo online compensa os problemas de *AM*. É simples e fácil conectar, de formar equipes de corrida ou apenas papear. Sobre a direção do carro: ela é bem estranha. Mas descobri que podia lidar com isso, especialmente usando veículos com tração nas quatro rodas. Uma vez que você aprende como escorregar e modificar seu carro, só falta se conectar para dar mais emoção e velocidade a *Auto Modellista*.

DEMIAN	PABLO	GREG S.
5.0	6.0	7.0

PRODUTORA: Capcom
DESENVOLVIDO POR: Capcom
JOGADORES: 1-2 (1-8 online)

www.capcom.com/am



■ Sim, esta é a tela de um game muito divertido. E sim, é mesmo um dedo sendo enfiado em uma narina. Acredite se quiser.

regras para a loucura



Acredite ou não, há um enredo por trás da insanidade de *Wario Ware Inc.* – um bem esquisito por sinal. Sempre oportunista, Wario fareja bons negócios na lucrativa indústria de videogames. Como jogadores, é nossa tarefa testar os projetos malucos de sua hilária equipe de criação e pesquisa. No meio disso, o jogo tira sarro de novas e velhas tendências e manias.

■ GAME BOY ADVANCE

WARIO WARE INC.: MEGA MICROGAMES\$

Uma megadose portátil de loucura e diversão

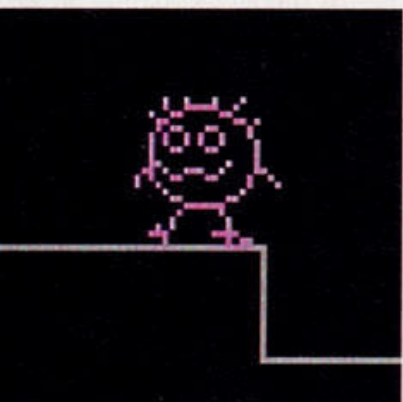
SHAWN: Direto ao assunto, *Wario Ware* é uma coleção de minigames. OK, melhor falar microgames. Veja bem, a maioria dos segmentos não dura mais do que cinco segundos e requer apenas um apertar de botão na hora certa. Por serem atirados em você numa rápida sucessão e sem explicação ou aviso, você está sempre com o dedo coçando de ansiedade, imaginando o que vem em seguida e, o mais importante, o que se espera de você. E seja uma batalha com a Mother Brain, de *Metroid*, um tiroteio no Velho Oeste à la *Wild Gunman*, seja – não estou brincando – uma donzela que precisa de ajuda para sugar com o nariz um monte de meleca, você ficará surpreso, para não dizer, perplexo. E mais: se por acaso se cansar das mais de 200 peripécias-solo, é possível sempre tentar as excelentes ofertas para dois jogadores. Jogadas em um único GBA, são ridiculamente simples e igualmente viciantes. Mas vale um aviso: *WW* é profundamente japoneses. Portanto, para apreciar esses quitutes nos-

tálgicos, é preciso, primeiro, encarar o choque cultural. Mas depois que se acostumar com a idéia de pular um cachorro-quente com rodas determinado a te atropelar, você terá aceita essa coleção de passatempos por seu real objetivo – mostrar que os melhores games portáteis nem sempre são sucessos de console em miniatura.

CJ: Quando peguei *Wario Ware* pela primeira vez, não tinha idéia do que fazer com ele. É bem diferente de tudo o que existe. Nunca vi um game tão frenético, rápido e absolutamente hilário quanto este. Quer dizer, onde mais se pode ver um colíe com rios de lágrimas rolando por seu rosto canino se você não conseguir pegar nas patas dele? Os minigames encontrados em *Wario* são simples, mas espetaculares de serem jogados, e como você nunca tem que jogá-los por mais do que cinco segundos, não há tempo para perder o interesse. Como eles vêm em pequenas quantidades, é possível usá-los para preencher qual-

quer tempo ocioso que você possa ter. Sei que parece estranho, mas se possuir um GBA, é preciso dar uma chance a *Wario*.

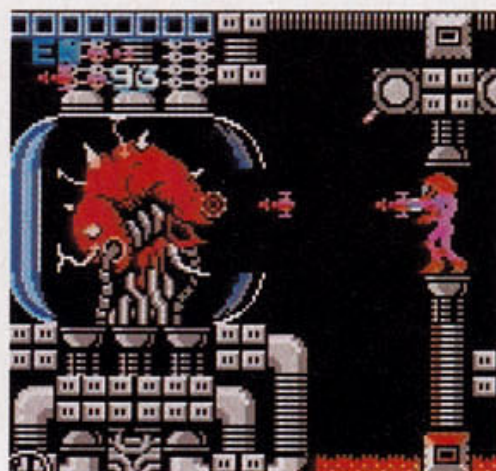
SHANE: Tinha medo de que os outros caras não gostassem do estilo desordenado de *Wario*, mas agora eles estão tão envolvidos quanto eu. Por ser bizarro, divertido, desafiador e insano é difícil de acreditar – você tinha que ver o olhar de desaprovação que uma velhinha me deu no ônibus quando olhou para o meu GBA SP enquanto eu tentava enfiar o dedo em uma narina. Talvez se eu a tivesse deixado experimentar, ela teria sido convertida – ser este tipo de game simples e entorta-cérebro que qualquer um pode curtir. Metade da diversão é descobrir o que fazer em cada minigame e, depois que você tiver dominado alguns desafios, é difícil largar. Saque este game sempre que tiver alguns segundos para matar e você ficará totalmente entretido, mesmo depois de terminá-lo.



■ Isto não foi um erro da equipe de arte: estas são realmente imagens dos minigames de *Wario Ware Inc.*



■ Não recomendado para vegetarianos.



■ Segurem esse ranho, moças!

O MELHOR: é estupidamente viciante e divertido
O PIOR: apenas 200 games? Queremos mais!
PODE CAUSAR: Síndrome de desatenção



SHAWN

9.0

CJ

9.5

SEAN

9.0

PRODUTORA: Nintendo
DESENVOLVIDO POR: Nintendo
JOGADORES: 1-2

www.nintendo.com



■ Mega Man em side-scrolling no GameCube: não valeu a pena esperar

■ GAMECUBE

MEGA MAN NETWORK TRANSMISSION

Sofra um complexo de megainferioridade



■ (Esquerda) Mega Man explora o encantado mundo de Number Man. Isso mesmo, Number Man

O MELHOR: jogabilidade tradicional de corridas e pulos
O PIOR: muito difícil para ser divertido
PRÊMIO ESPECIAL: o Mega Man mais difícil de todos os tempos

CJ: Estava bem empolgado quando liguei *Network Transmission*. Ali estava, finalmente, um *Mega Man* com scrolling lateral no estilo dos games antigos, com o visual e o gosto da série *Battle Network*, de GBA. Apesar dos lindos gráficos cartoon e do estilo velha guarda, *NT* é difícil demais para ser divertido. Quer dizer, o game o desafia e faz você perder a conta das vezes que tenta derrotar Fire Man, o chefe da primeira fase. Além disso, o sistema de armas Battle Chip (emprestado dos games de GBA) não se enquadra em um game de ação como este. Seus chips de batalha são selecionados aleatoriamente, e você está completamente ferrado se não tiver chips de recuperação de energia ou de armas de projéteis quando chegar a um chefe. *Mega Man* tem sua fiel arma Buster que nunca acaba (e não precisa de chips), mas neste game, essa arma é tão eficaz quanto tentar destruir carros com cusparadas. Se você não é um fã hardcore e com os poderes sobre-humanos do azulão, esqueça *Transmission*.

PHIL: Minha nossa. *Network Transmission* acabou com a minha raça imunda. Estou ansioso para ver *Mega Man* em um side-scroller da velha guarda, e sou fã dos games *Battle Network* de GBA. Mas quando se morre tão facilmente e tudo é quase impossível de matar, poucos jogadores persistirão. CJ está certo – o sistema Battle Chip está fora de lugar aqui. É uma pena – entre meus acessos de raiva, eu até estava me divertindo.

SHANE: Será que minhas habilidades Mega Man atrofiaram a ponto de eu ter que usar 20 continues para passar uma fase? Não – este game é que é perversamente difícil. (Sei que minhas habilidades estão intactas, pois cheguei mais longe que CJ e Phil). O desafio extremo vai irritar, frustrar e até erradicar praticamente qualquer gamer que tentar enfrentá-lo. É triste – a dificuldade injusta praticamente anula os visuais coloridos, as melodias agradáveis e a jogabilidade coesa. Alugue, xingue e depois devolva.

CJ	PHIL	SHANE
6.0	6.5	5.5

PRODUTORA: Capcom
 DESENVOLVIDO POR: Arika
 JOGADORES: 1

www.capcom.com/gamecube.xml

amarrando as pontas

AFINAL, ONDE DIABOS SE METEU LARA CROFT?

Esperamos que você tenha gostado de nossa primeira seção de reviews, totalmente nova e reformulada. Estamos torcendo para que tenha curtido os reviews maiores e mais detalhados, a maior quantidade de telas e o fato de que, a partir de agora, todos os games passarão pela avaliação de três analistas. Nem precisamos falar que estamos esperando sua opinião, elas nunca foram tão importantes como agora. A partir deste mês, também teremos esse espaço no fim da revista, onde esperamos poder responder à algumas perguntas que possam ter ficado em sua cabeça. Por exemplo, você pode estar se perguntando porque não analisamos *Tomb Raider: Angel of Darkness*? Ou a versão



■ Enter the Matrix

de Xbox de *Phantasy Star Online*. Ou mesmo *Enter the Matrix*, de quem tanto estamos falando há várias edições. Pois é. Acontece que tanto a equipe brasileira como a americana só analisam versões finais dos jogos, aquelas prontas para irem às lojas. Isso nos coloca nas mãos de algumas produtoras, pois dependemos de elas nos enviarem as cópias de avaliação desses games. E isso nem sempre chega a tempo do fechamento da edição. Pode acontecer que algumas empresas tentem evitar comentários ruins sobre seus jogos (lembra de nossa nota zero para *Mortal Kombat Advance*?), ou algum super esquema de segredo esconde a versão final até o último momento (caso de *Enter the Matrix*, que só poderemos jogar quando estiver nas lojas – tarde demais para esse número). Mas na maioria das vezes, o jogo simplesmente não fica pronto a tempo, e atrasa algumas semanas. Portanto, se você estiver jogando as novas aventuras de Lara Croft quando estiver lendo isto, a jogabilidade problemática que enfrentamos em sua versão preview continua lá. Mas sinceramente, duvidamos que o jogo já tenha saído – deve atrasar ainda mais. Com *PSO* para Xbox o papo é diferente. Pode confiar, garantimos que é uma



das melhores versões do game. Outra coisa que merece destaque é o fato de que gastamos muito tempo jogando algumas versões importadas do Japão, que em breve traremos com mais detalhes aqui: *Virtua Fighter 4: Evolution* (PS2), *Soul Calibur II* (PS2, Xbox, GC), e *Nintendo Puzzle Collection* (GC). A jogatina rolou solta pela redação, e logo traremos muitas coisas sobre esses games (em uma data mais próxima de seu lançamento no Ocidente). Também vale citar games que acabaram não entrando na revista por problemas de espaço, mas que merecem um rápido comentário: fãs de corrida devem ficar de olho em *Colin McRae Rally 3* para o PS2, um game tão sólido quanto sua versão de Xbox. Ou ainda *Pro*

Race Driver para Xbox, igualmente sensacional a suas versões de PC e PS2 já comentadas nestas páginas. Até mês que vem, e não esqueça de nos enviar seus comentários. ✉

■ "Você nunca vai me testar, EGM!"





The Legend of Zelda: The Wind Waker

Talvez você tenha acabado de pôr as mãos nessa obra de arte. Talvez tenha passado três noites sem dormir para terminar o jogo, assim que ele foi lançado, e já esteja se coçando para jogar de novo. De qualquer maneira, num jogo desse tamanho, você certamente vai precisar de uma mãozinha. "Quer saber onde estão todos aqueles pedaços de coração? Como é possível localizar aqueles gigantes Octos? O que fazer para se dar bem com uma Great Fairy? Quais são os Quest Items que é preciso encontrar? E o que está acontecendo com o Wind Waker mesmo?" Confira, nestas duas páginas as respostas para essas e muitas outras perguntas.

PEDAÇOS DE CORAÇÃO

Há 44 pedaços de coração espalhados pelo jogo. Você pode adquiri-los completando missões paralelas ou minigames e encontrando lugares secretos. Esta lista dá a localização dos 44 pedaços com rápidas instruções de como achá-los.

PEDAÇOS DE CORAÇÃO

1. Forsaken Fortress – Em um baú.
2. Windfall Island – Vença o minigame de batalha naval.
3. Qualquer caixa de correspondência – Junto a uma carta de Rito Chieftan.
4. Crescent Moon Island – Veja no Treasure Chart #11.
5. Spectable Isle – Vença o minigame do canhão.
6. Pawprint Isle – Na caverna secreta. Rasteje na cúpula.
7. Dragon Roost Island – Junto a uma

carta da mãe de Balto. Complete o minigame das cartas e caixas de correio.

8. Dragon Roost Island – Junto a uma carta da namorada de Hoskit. Para pegar a carta, dê a Hoskit 20 Golden Feathers.
9. Six-Eye Reef – No submarino.
10. Needle Rock Island – Alcance-o com uma gaivota.
11. Diamond Steppe Island – Veja no Treasure Chart #23.
12. Headstone Island – Na montanha mais alta. Chegue até lá com a ajuda de uma gaivota.
13. Angular Isles – No baú que está no topo das rochas móveis.
14. Five-Star Isles – No submarino.
15. Seven-Star Isles – Derrote o polvo Big Octo.
16. Flight Control Platform – Vença o Big Man Contest.
17. Tingle Island – Derrote o Big Octo.
18. Greatfish Isle – Dentro de um baú, na caverna "rasa". Use a Deku Leaf.



■ Ter diversos olhos: um crime punido por um bumerangue bem manejado



19. Stone Watcher Island – Destrua os canhões da plataforma.
20. Angular Isles – Treasure Chart #15.
21. Star Island – Bombardeie a rocha que está a oeste para entrar numa caverna secreta.
22. Rock Spire Isle – À venda na loja do Beedle por 950 Rupees. Você vai precisar de um mapa do Beedle e de um bom estoque de Rupees.
23. Rock Spire Isle – Dentro de um círculo iluminado deixado próximo aos barcos com canhões.
24. Bomb Island – Bombardeie o topo da rocha e entre na caverna secreta.
25. Southern Fairy Island – Veja no Treasure Chart #4.
26. Vários – Complete a missão paralela com Deku Tree.
27. Windfall Island – À noite, participe do leilão na mansão 1F.
28. Windfall Island – Entregue à Maggie a carta de Moe e receba dela o pedaço de coração.
29. Windfall Island – Complete a missão comercial de Zunari dando ao mercador a loja Guru Statue.
30. Windfall Island – Apanhe as abelhas assassinas.
31. Windfall Island – Ajude Anton e Linda no encontro deles. Use a Deluxe Picto Box.
32. Windfall Island – Receba-o de Sam, depois que você decorar a cidade com Quest Items da equipe de Zunari.
33. Pawprint Isle – Treasure Chart #30.
34. Rock Spire Isle – Treasure Chart #2.
35. Three Eyed Reef – Treasure Chart #38.
36. Forest Haven – Treasure Chart #31.
37. Five-Star Isles – Treasure Chart #33.
38. Windfall Island – Pegue Kreeb depois que o moinho de vento estiver funcionando e o farol estiver aceso.
39. Windfall Island – No baú, na pequenina ilha próximo a Windfall. Ilumine o farol para poder ver o baú.
40. Thorned Fairy Island – Do Treasure Chart #5

41. Bomb Island – Treasure Chart #20.
42. Outset Island – Usando o All-Purpose Bait, pegue o porco cinza para cavar no solo escuro, próximo do local onde Mesa está trabalhando.
43. Outset Island – Adquira o título de Master treinando com Orca (acerte-o 500 vezes).
44. Num baú no 50º andar do Savage Labyrinth – Você vai precisar de Deku Leaf, Power Bracelets and Mirror Shield.

GREAT FAIRIES

Oito Great Fairies, incluindo a rainha delas, estão escondidas no jogo. Para encontrá-las, você vai precisar de alguns itens especiais, como as bombas e o Skull Hammer. Cada fada é boazinha o suficiente para aumentar uma das suas habilidades ou itens. Visitando qualquer Great Fairy você também pode obter energia extra, como nos jogos anteriores. Abaixo, uma lista com a localização das fadas, os upgrades que elas possibilitam e os itens necessários para alcançá-las.



Two-Eyed Reef – Carrega o Double Magic. É necessário ter o Boomerang (derrote o Big Octo de quatro olhos e liberte a Great Fairy).

Northern Fairy Island – Aumenta seu estoque de Rupees. É necessário trazer bombas.

Southern Fairy Island – Aumenta seu estoque de Rupees. Você vai precisar de bombas.

Outset Island – Aumenta seu estoque de Rupees. São necessários bombas e Deku Leaf (plane sobre a ponte com o Deku Leaf e bombardeie a rocha que está na floresta).

Mother & Child Isles – Faz um upgrade de suas flechas de gelo e fogo. Será preciso a Ballad of Gales (você terá que tocar a música para se transportar para dentro de Mother Isle).

Western Fairy Island – Você pode carregar mais flechas. É necessário ter o Skull Hammer.

Thorned Fairy Island – Você pode carregar mais flechas. Aqui, o Skull Hammer também é importante.

QUEST ITEMS

Para navegar pelos puzzles e obstáculos de Zelda, você vai precisar de itens. Muitos itens. Claro que você vai encontrar a maioria deles sem a nossa ajuda. Mas se um item crucial confundiu você (onde estão os Power Bracelets?), consulte esta prática lista para descobrir a localização dele.

Bait Bag – Na loja do Beedle (várias localizações)

Bombas – Navio Pirata

Boomerang – Forbidden Woods, num labirinto

Deku Leaf – Forest Heaven

Delivery Bab – Dragon Roost Island

Deluxe Picto Box – Windfall Island

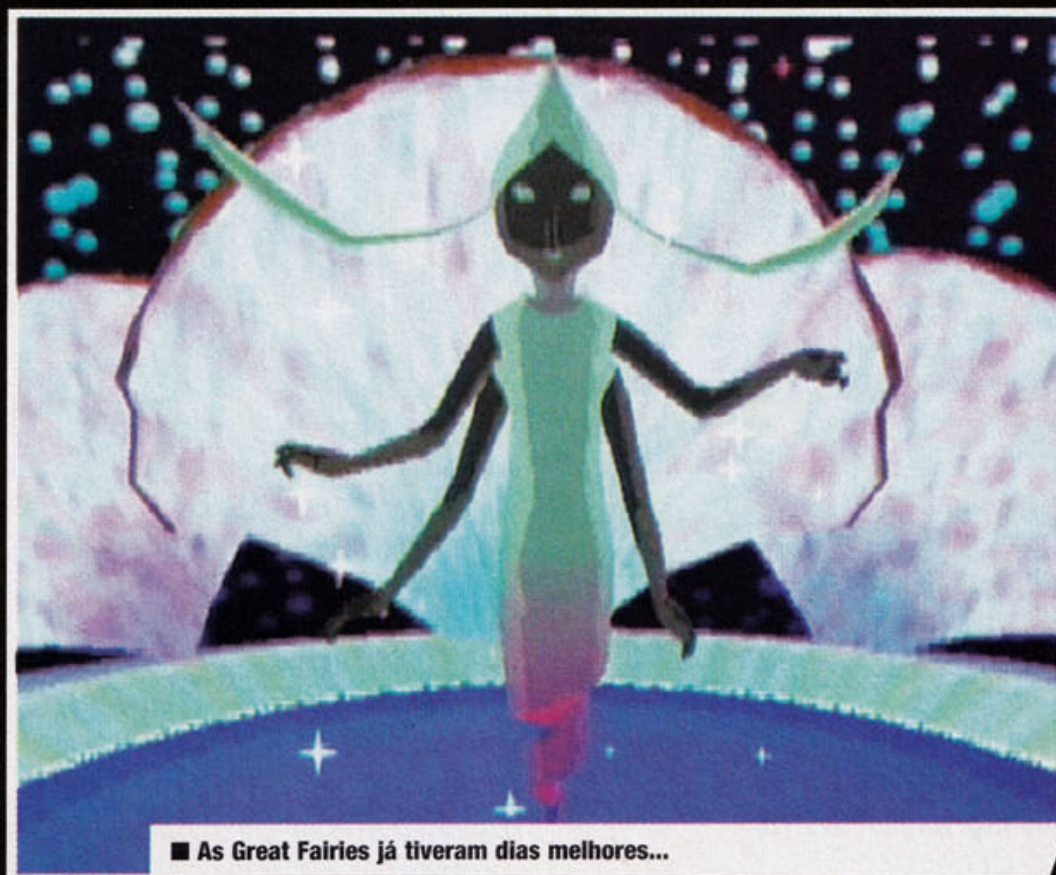
Din's Pearl – Dragon Roost Island

TREASURE CHARTS

Quando estiver no seu navio, abra o mapa do jogo, entre no submenu Special Charts (pressione Y) e encontre a Treasure Chart correspondente à área onde você se encontra. Navegue até ponto indicado pelo X na Treasure Chart (abaixo) e pegue o tesouro com o seu Grappling Hook. Abaixo, está a lista de todos as 41 Treasure Charts:

– CHART LOCATION

Localização do tesouro	Treasure
1. Forbidden Woods dungeon	
Private Oasis	Rupee
2. Windfall Island	
Rock Spire Isle	Piece of Heart #34
3. Needle Rock Isle	
Eastern Fairy Island	Treasure Chart #40
4. Beedle's shop ship	
Southern Fairy Island	Piece of Heart #25
5. Wind Temple dungeon	
Thorned Fairy Island	Piece of Heart #40
6. Tower of the Gods dungeon	
Six-Eye Reef	Silver Rupee
7. Windfall Island	
Star Island	Silver Rupee
8. Horseshoe Island	
Star Island	Silver Rupee
9. Submarine near Crescent Moon Island	
Horseshoe Island	Silver Rupee
10. Crescent Moon Island	
Tingle Island	Silver Rupee
11. Dragon Roost Cavern dungeon	
Crescent Moon Island	Piece of Heart #4



■ As Great Fairies já tiveram dias melhores...

12. Earth Temple dungeon

Five-Eye Reef Silver Rupee

13. Two-Eye Reef

Overlook Island Secret Cave Chart

14. Submarine near Headstone Island

Tower of the Gods Silver Rupee

15. Forbidden Woods dungeon

Angular Isles Piece of Heart #20

16. Need Rock Isle

Shark Island Treasure Chart #28

17. Spectacle Isle

Ice Ring Isle Silver Rupee

18. Windfall Island

Windfall Island Green Rupee

19. Four-Eye Reef

Flight Control Plat. Island Hearts Chart

20. Earth Temple dungeon

Bomb Island Piece of Heart #41

21. Cyclops Reef

Cyclops Reef Light Ring Chart

22. Submarine near Northern Fairy Island

Spectacle Isle Silver Rupee

23. Windfall Island

Diamond Steppe Island Piece of Heart #11

24. Windfall Island

Northern Fairy Island Silver Rupee

25. Cliff Plateau Isles

Forsaken Fortress Silver Rupee

26. Six-Eye Reef

Northern Triangle Island Octo Chart

27. Private Oasis

Star Belt Archipelago Silver Rupee

28. Shark Island

Needle Rock Isle Treasure Chart #3

29. Windfall Island

Mother & Child Isles Silver Rupee

30. Tower of the Gods dungeon

Pawprint Isle Piece of Heart #33

31. Windfall Island

Forest Haven Piece of Heart #36

32. Three-Eye Reef

Boating Course Sea Hearts Chart

33. Windfall Island

Five-Star Isles Piece of Heart #37

34. Treasure Hunters' boat

East Triangle Island Silver Rupee

35. Wind Temple dungeon

Islet of Steel Silver Rupee

36. Ice Ring Isle

Bird's Peak Rock Silver Rupee

37. Rock Spire Isle

Fire Mountain Silver Rupee

38. Windfall Island

Three-Eye Reef Piece of Heart #35

39. Dragon Roost Cavern dungeon

Dragoon Roost Island Silver Rupee

40. East Fairy Island

Headstone Island Triforce Chart #5

41. Five-Eye Reef

Four-Eye Reef Great Fairy Chart

SPECIAL CHARTS

Simplesmente fale com Beedle e verifique qualquer caixa de correio no dia seguinte. Você vai descobrir onde encontrar a loja.

Navio Fantasma – Na caverna secreta da Diamond Steppe Island, no final do quebra-cabeça dos vasos (use o Hookshot e necessário). Dá a localização dos navios



■ Flutue como um bumerangue, corte como a Master Sword

fantasmas de acordo com as fases da lua. Great Fairy – A Treasure Chart #41 leva a este Chart, que mostra a localização das fadas.

IN-credible – Tingle envia uma correspondência com este Chart antes da caçada à Triforce. Mostra a localização de Triforce Chart.

Island Hearts – A Treasure Chart #19 fala sobre este chart. Ele mostra onde estão todos os Pedacos de Coração escondidos no solo.

Light ring – Treasure Chart #21 leva a este Chart. Agora é só ficar rico.

Octo – Treasure Chart #26 dá a você este Chart, que mostra as localizações de Big Octo.

Platform – Próximo à Flight Control

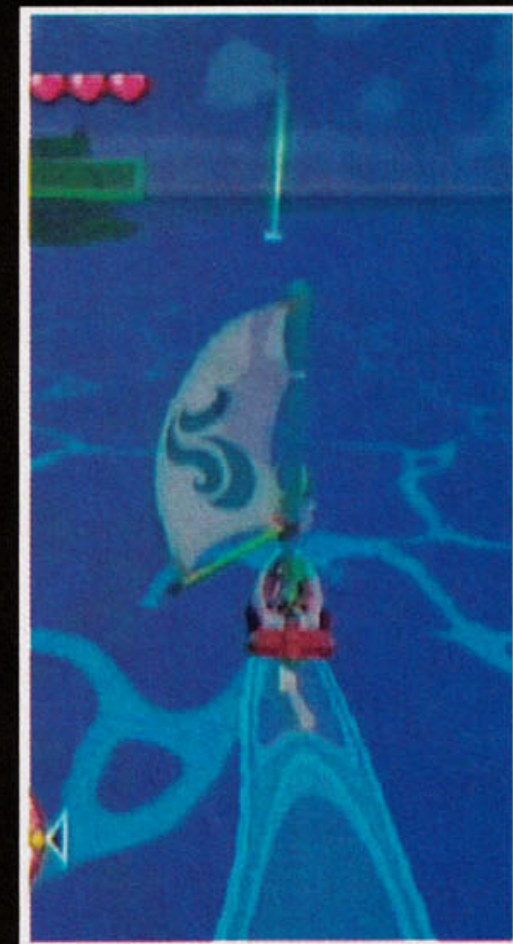
Platform – Acabe com todos os inimigos do submarino para conseguir este Chart com os locais de todas as plataformas.

Sea Hearts – A Treasure Chart #32 leva ao Sea Heart Chart, que dá a localização de todos os Treasure Charts, que por sua vez mostram onde estão todos os Pedacos de Coração. Uau.

Secret Cave – A Treasure Chart #13 revela a você este prático mapa para as cavernas secretas.

Submarine – Atravesse a caverna secreta próximo ao Boating Course para conseguir este Chart submarino.

Tingle's – Verifique a caixa de correspondência um dia depois de encontrar Tingle, para obter este curioso Chart.



TRIFORCE SHARDS

Aqui está a localização de todos os Triforce Charts e Triforce Shards.

CHART	TRIFORCE
Islet of Steel	Greatfish Isle
Private Oasis	Gale Isle
Bird's Peak Rock	Stone Watcher Isle
Ghost Ship	Outset Island
Headstone Island	Cliff Plateau Isles
Outset Island	Southern Triangle Isles
Stone Watcher Is.	Seven-Star Isles
Overlook Island	Two-Eye Reef



Def Jam: Vendetta



Código mestre

f455be36f36c4d1e

Habilitar todos os personagens

441630687624d308

3942d7e19babb1e0

Habilitar Arie

041031683634d328

Habilitar Briggs

041030683634d328

Habilitar Capone

0410336836b4d398

Habilitar Carla

045012683634d338

Habilitar Chukklez

041031683634d3b8

Habilitar Cruz

041033683634d3a8

Habilitar Dang

041031683634d308

Habilitar Deebo

0410316836b4d398

Habilitar Deja

0410316836b4d3b8

Habilitar D-mob

0410306836b4d388

Habilitar DMX

0410336836b4d338

Habilitar Drake

041033683634d3b8

Habilitar Funkmaster Flex

0410316836b4d328

Habilitar Ghost Face Killah

0410336836b4d3b8

Habilitar Headache

0410306836b4d308

Habilitar House

0410326836b4d3b8

Habilitar Iceberg

0410326836b4d308

Habilitar Joe Budden

0410316836b4d318

Habilitar Keith Murray

0410336836b4d388

Habilitar Ludacris

0410336836b4d328

Habilitar Manny

0410316836b4d338

Habilitar Masa

041031683634d318

Habilitar Method Man

0410306836b4d398

Habilitar Moses

0410326836b4d388

Habilitar N.O.R.E.

0410336836b4d308

Habilitar Nyne

0410326836b4d328

Habilitar Omar

0410316836b4d3a8

Habilitar Opal

045012683634d328

Habilitar Peewee

041031683634d338

Habilitar Penny

045012683634d318

Habilitar Pockets

0410326836b4d3a8

Habilitar Proof

041030683634d3b8

Habilitar Razor

0410306836b4d318

Habilitar Redman

0410306836b4d3b8

Habilitar Ruffneck

041031683634d3a8

Habilitar Scarface

0410316836b4d308

Habilitar Sketch

0410326836b4d318

Habilitar Snowman

0410326836b4d398

Habilitar Spider

041033683634d318

Habilitar Steel

041033683634d398

Habilitar T'ai

045012683634d308

Habilitar Tank

041030683634d388

Habilitar WC

0410336836b4d3a8

Habilitar Zaheer

0410306836b4d328



Hitman 2

Código mestre

f451be10b7744416

Energia infinita

248a1bea0fd407a4

Munição infinita

2458b3209e3cc318

Recarregar automático

249030c812b4d109

Lord Of The Rings: The Two Towers

Código mestre

f456b62ab764041e

Flechas infinitas

149512683676415d

Habilitar fase Isildur

24d0f46814f0950c

Habilitar segredos

24c6f76a1cf09534

Habilitar todas as missões (Aragorn)

0455b66114f2f4a5

4450b66810f0d59c

3902d7e3df870961

1455b46814f2950d

0455b46114f2d405

Habilitar todas as missões (Gimli)

1455b46914f295ad

4450b46810f0d59c

3902d7e3df870961

0455b76014f2d405

Habilitar todas as missões (Isildur)

0455b66114f2d4a5

1455b76814f2b52d

0455b76114f2f425



4450b76810f0d51c

3902d7e3df870961

Habilitar todas as missões (Legolas)

0450b46914f0f52c

4450b46810f0d51c

3902d7e3df870961

1455b46814f2958d

Habilitar todos os movimentos

(Aragorn)

4454b4681070d54c

3902d7e3df870961

Habilitar todos os movimentos (Gimli)

4454b76810f0d54c

3902d7e3df870961

Habilitar todos os movimentos

(Legolas)

4455b5681070d5cc

3902d7e3df870961

Projéteis infinitos

0495b52036365453

Sempre estar no level 10 (Aragorn)

2410976a1470d5ac

Sempre estar no level 10 (Legolas)

2450946a14f0d72c

Monster Rancher 3

Código mestre

f417362c9eac9e72

Baixo DEF (jogador 2)

145016681434570c

Baixo INT (jogador 2)

1410356814b457bc

Baixo POW (jogador 2)

1410356914b4579c

Baixo SPD (jogador 2)

1410356914b457bc

Dinheiro infinito

2455103e98a4527e

HP infinito (jogador 1)

14001c789c34150e

14001c799c34151e

HP infinito (jogador 2)

14003d789cb4179e



14401e799c34170e

Máximo DEF (jogador 1)

14001c789c34151e

Máximo DEF (jogador 2)

14401e789c34170e

Máximo GUTS (jogador 1)

140014681c34553e

Máximo GUTS (jogador 2)

144016681c34572e

Máximo INT (jogador 1)

14001c789c34152e

Máximo INT (jogador 2)

14003d789cb417be

Máximo POW (jogador 1)

14001c799c34150e

Máximo POW (jogador 2)

14003d799cb4179e

Máximo SPD (jogador 1)

14001c799c34152e

Máximo SPD (jogador 2)

14003d799cb417be

Sem Guts (jogador 1)

149014681434553c

Sem GUTS (jogador 2)

14d016681434572c

Sem HP (jogador 1)

1490146c1c34550e

149014691434551c

Sem HP (jogador 2)

1490356c1cb4579e

14d016691434570c

Auto Modellista

Código mestre

f450be3c73744516

Habilitar opção Dress Up

244fef96ebcb1a67

Habilitar opção Tune Up

244fef96ebcb1a67

Habilitar todas as pistas

2490116812c0c7f8

24d03a681651dd48

14d03a681670dd68

Sempre terminar em primeiro (jogador 1)

e4909147b1fcd474

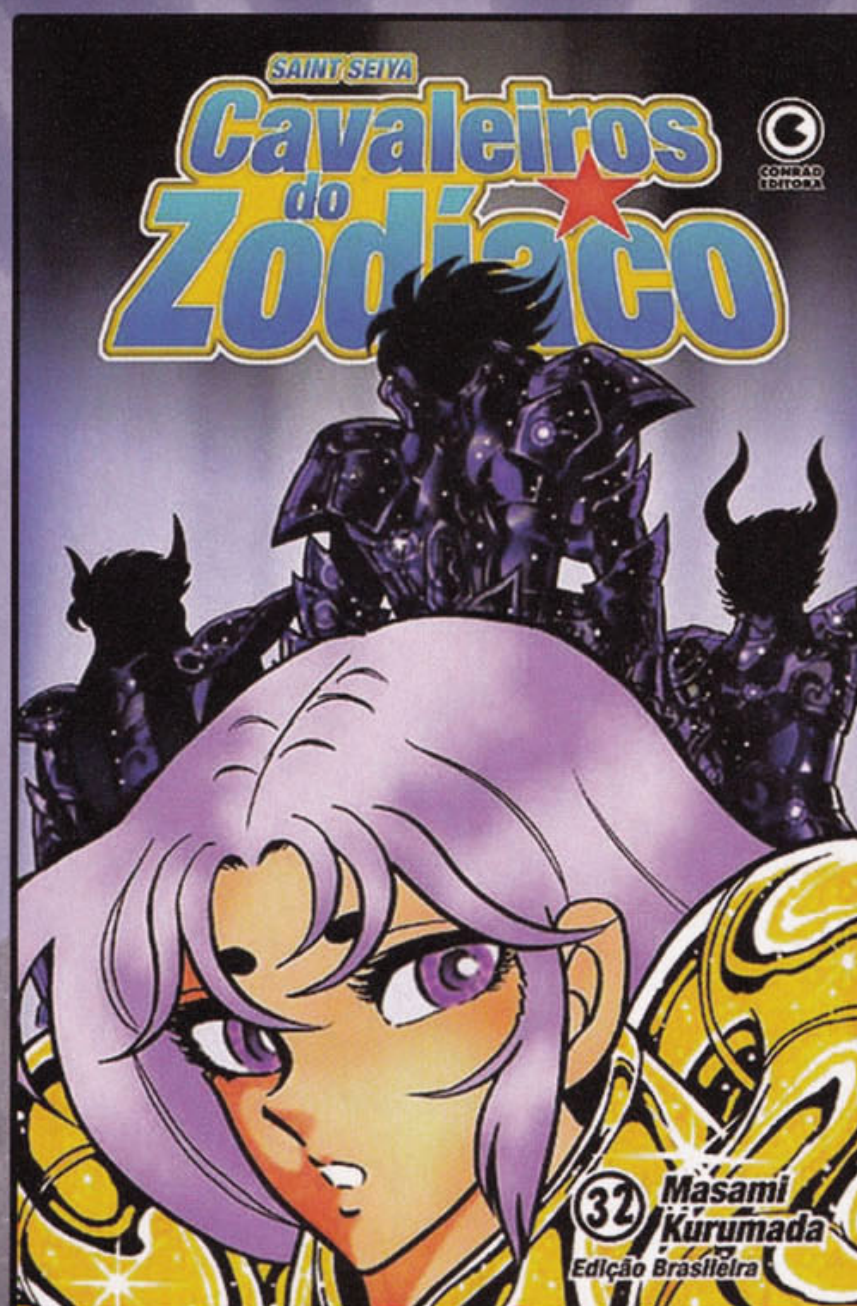
045036683470558c

04d035683470550c



BANCAS E REVISTARIAS TREMARAM COM A SAGA DE HADES

FRACIA



O PRIMEIRO CAPÍTULO DA SAGA DE HADES FOI UM ESTOURO DE VENDAS, E PRATICAMENTE SUMIU DAS BANCAS. MAS, SE VOCÊ NÃO CHEGOU A TEMPO PARA LEVAR A SUA, VAMOS DAR UMA COLHER DE CHÁ: A EDIÇÃO 32 DE CAVALEIROS DO ZODÍACO, QUE TRAZ O PRIMEIRO CAPÍTULO DA SAGA DE HADES, SERÁ RELANÇADA. ISSO MESMO! VOCÊ ACABA DE GANHAR MAIS UMA CHANCE PARA LEVAR A SAGA, QUE VOCÊ NUNCA VIU NA TV, DESDE O COMEÇO PARA CASA. AFINAL, TODO MUNDO MERECE UMA SEGUNDA CHANCE.



APROVEITE E JÁ GARANTA A EDIÇÃO 33!
CAVALEIROS DO ZODÍACO. QUINZENALMENTE NAS BANCAS.



O BRASIL JÁ ESTÁ NO CAMINHO CERTO



■ Por Jovan Costa

Na edição passada, você deve ter visto o professor Fábio Binder fazer uma introdução a respeito dos caminhos já trilhados por alguns desbravadores brasileiros em busca do tão sonhado estrelato na área de jogos. Senti-me impelido a destrinchar um pouco mais algumas iniciativas que têm dado certo no Brasil. Citei alguns casos de empresas, cursos e grupos de desenvolvimento de jogos que têm tido sucesso em suas investidas e já estão no caminho para fazer jogos cada vez melhores e, acima de tudo, rentáveis. Vamos começar com empresas com títulos de sucesso:

Com seu estilo agressivo de trabalhar com o calendário sempre adiantado, a *Southlogic Studios*, empresa do Rio Grande do Sul, conquistou a confiança da Infogrames, fazendo um jogo complexo de caça, que não existe nem mesmo como fonte de informação no Brasil. Infelizmente, até agora, a Southlogic só tem feito jogos voltados para o público americano. O primeiro título deles foi "*Trophy Hunter 2003*". Detalhe: a Southlogic se saiu tão bem nessa linha, que uma empresa americana que fazia um jogo concorrente acabou falindo.

A *Green Land Studios* tem o lema de trabalhar com o "bom e barato". Sem apresentar muita complexidade na produção de seus jogos, mas da mesma forma que a Southlogic, fazendo entregas rápidas e eficazes, tem encontrado cada vez mais espaço no mercado nacional. Desenvolveu e publicou, em parceria com a Brasoftware, os jogos: *Vampiromania*, *Big Brother Brasil Online* e o já anunciado game da dupla Sandy & Junior. Apresentando jogos com melhor qualidade em relação aos primeiros títulos, a Green Land vem colocando mais complexidade em cada desenvolvimento. O mais interessante nessa harmonia entre Green Land Studios e Brasoftware é que a primeira atende a todas as expectativas da Brasoftware como investidor, fato que não é comum no relacionamento entre desenvolvedor e editora.

Analisando essas duas empresas, nota-se que, para desempenhar um bom trabalho com os investidores, é preciso impor velocidade durante a produção e trabalhar considerando as limitações do público-alvo. No caso do Brasil, não adianta fazer jogos para hardcore-gamers, a não ser que se crie um jogo voltado para Lan Houses. Mas alguém tem coragem de competir com *Half-Life* ou *Battlefield 1942*?

Hoje, temos bons cursos de desenvolvimento de jogos no Brasil, como o da Unicenp. Essa especialização ficou marcada como a primeira da América Latina. O curso tem uma abordagem tanto técnica quanto empresarial, com matérias sobre empreendedorismo, gerenciamento de equipes, análise de projetos, entre outras. Para aqueles que fizeram parte da primeira turma, foi um excelente desafio. Os participantes conseguiram aproveitar as poucas oportunidades que existem no mercado. Em março deste ano, tive o privilégio de participar gratuitamente da maior conferência de desenvolvedores de jogos do mundo, a Game Developers Conference (GDC), e do Oscar dos games, o Game Developer Choice Awards, em San Jose, nos EUA. Qualquer aluno de desenvolvimento de jogos pode concorrer a essa oportunidade: basta apresentar uma aplicação para a International Game Developers Association (IGDA), comentando a sua contribuição para o mercado de jogos e passar alguns detalhes do seu projeto acadêmico. Outro caso que merece destaque é o de um estudante dessa mesma especialização que, antes mesmo de terminar o curso, foi contratado pela Southlogic.

O Curso de Desenvolvimento e Design de Jogos 3D, da PUC-RJ, é um curso relâmpago de quatro meses, elaborado e ministrado por mestres e doutores em computação gráfica, renomados no Brasil e no exterior. O interessante deste curso é a forma como ele é conduzido. Após as primeiras aulas, a turma inicial se separa. Alguns se especializam em programação e outros em artes gráficas. Depois de um tempo, os alunos se reencontram para uma rápida atualização sobre o que foi visto nos dois cursos e, em seguida, iniciam a criação de um jogo em conjunto.

Há também os grupos de desenvolvimento de jogos, com três fortes comunidades: PDJ, Tilt e Unidev, que funcionam como portais de desenvolvimento de jogos. Além dos portais, existem diversas listas de discussão, como Djbr, IGDA-Brasil e Jogospro. Vale também ressaltar a importância de um órgão chamado GAMENET-PR, que além de dar apoio a diversas empresas de jogos situadas em uma incubadora em Curitiba, desde o ano passado, realiza um congresso voltado para jogos eletrônicos. Este ano não será diferente: esse congresso provavelmente acontecerá em novembro e, certamente, teremos a presença da maioria das empresas, cursos e grupos mencionados aqui.

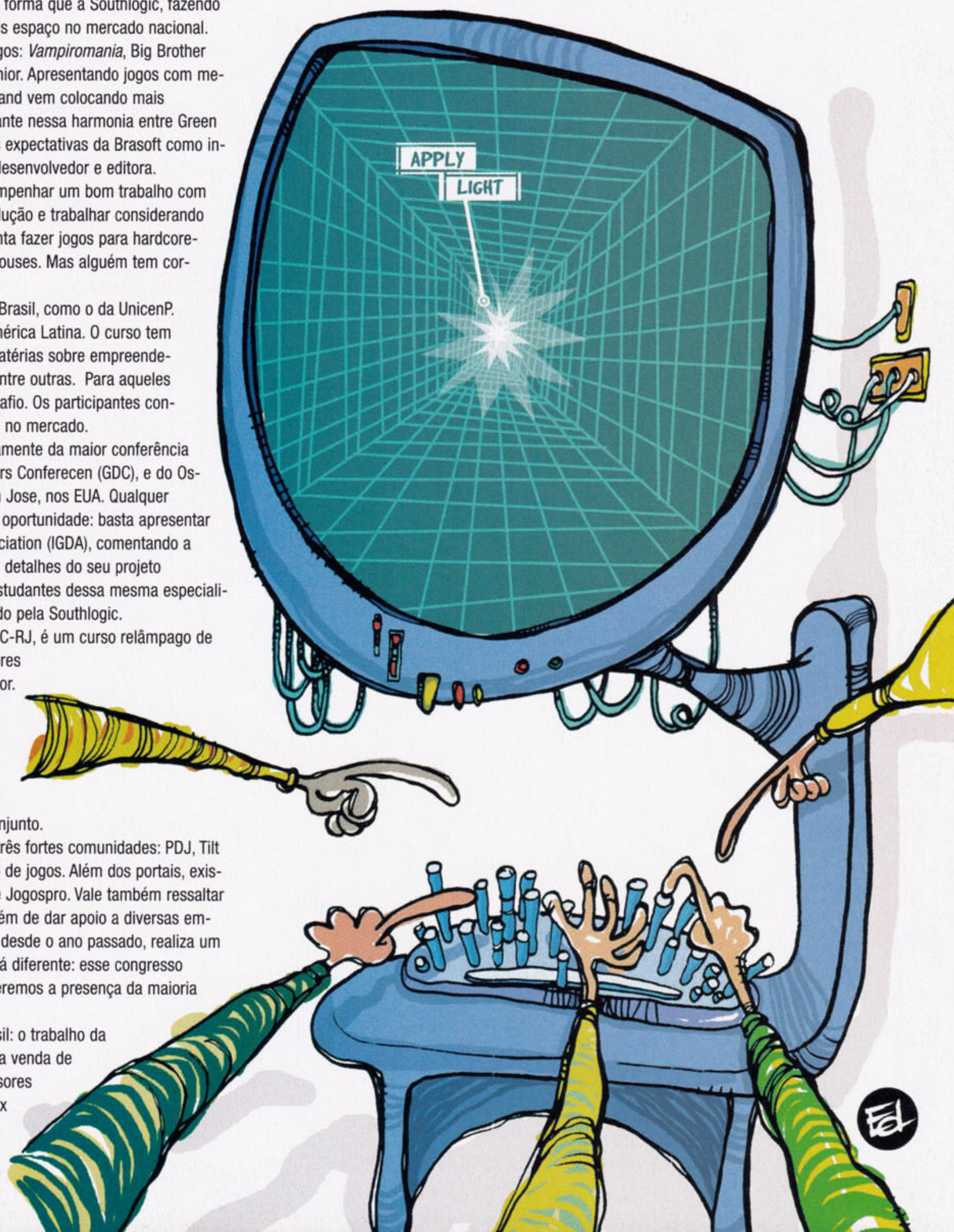
Gostaria de comentar outras iniciativas de sucesso no Brasil: o trabalho da LOCZ Games com advergames, a destreza da Tilt.net com a venda de jogos online iniciada por Renato Degiovani (um dos precursores no mercado de jogos nacionais), a garra do pessoal da Jynx Playware na divulgação do desenvolvimento de jogos brasileiros e cursos, como a graduação em design e

planejamento de games da Universidade Anhembi-Morumbi, entre outros.

Para finalizar, deixo uma mensagem apresentada por um amigo desenvolvedor de jogos que trabalha na Jynx Playware: "Certa vez, uma mãe repreendendo seu filho mais novo, comentou: Meu filho, você está estudando Direito. Por que não fez o curso de 'Desenvolvimento de Jogos' como o seu irmão?".

Espero, em breve, ouvir muitos pais falando assim. Quando esse dia chegar, quem sabe estaremos todos dirigindo nossas Ferraris, como fazem alguns desenvolvedores lá de fora. Até lá, cabe a cada um aceitar o seu desafio e seguir em frente. E como sempre digo: "Seja o milagre, não espere por ele".

— Jovan Costa é aluno da especialização em Desenvolvimento de Jogos da Unicenp (PR) e foi o único latino-americano a ser convidado pelo IGDA para participar da Game Developers Conference 2003, em San Jose, California





- Assistência Técnica
- Peças e ModChips
- Destravamento de PS2 na Hora
- Transcodificação e Consertos em Geral

Enviamos Sedex para Todo o Brasil

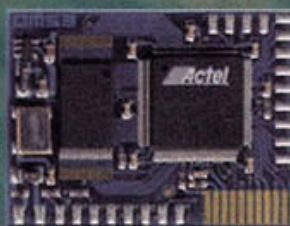
Magic 3.1



Messiah²



DMS3

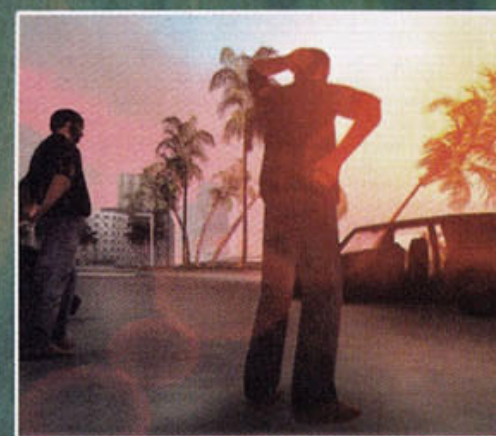


Além do melhor preço para consoles e acessórios contamos com assistência técnica especializada para consertos e instalação dos melhores modchips do mercado



www.playtimegames.com

VENDA E TROCA DE VIDEOGAMES



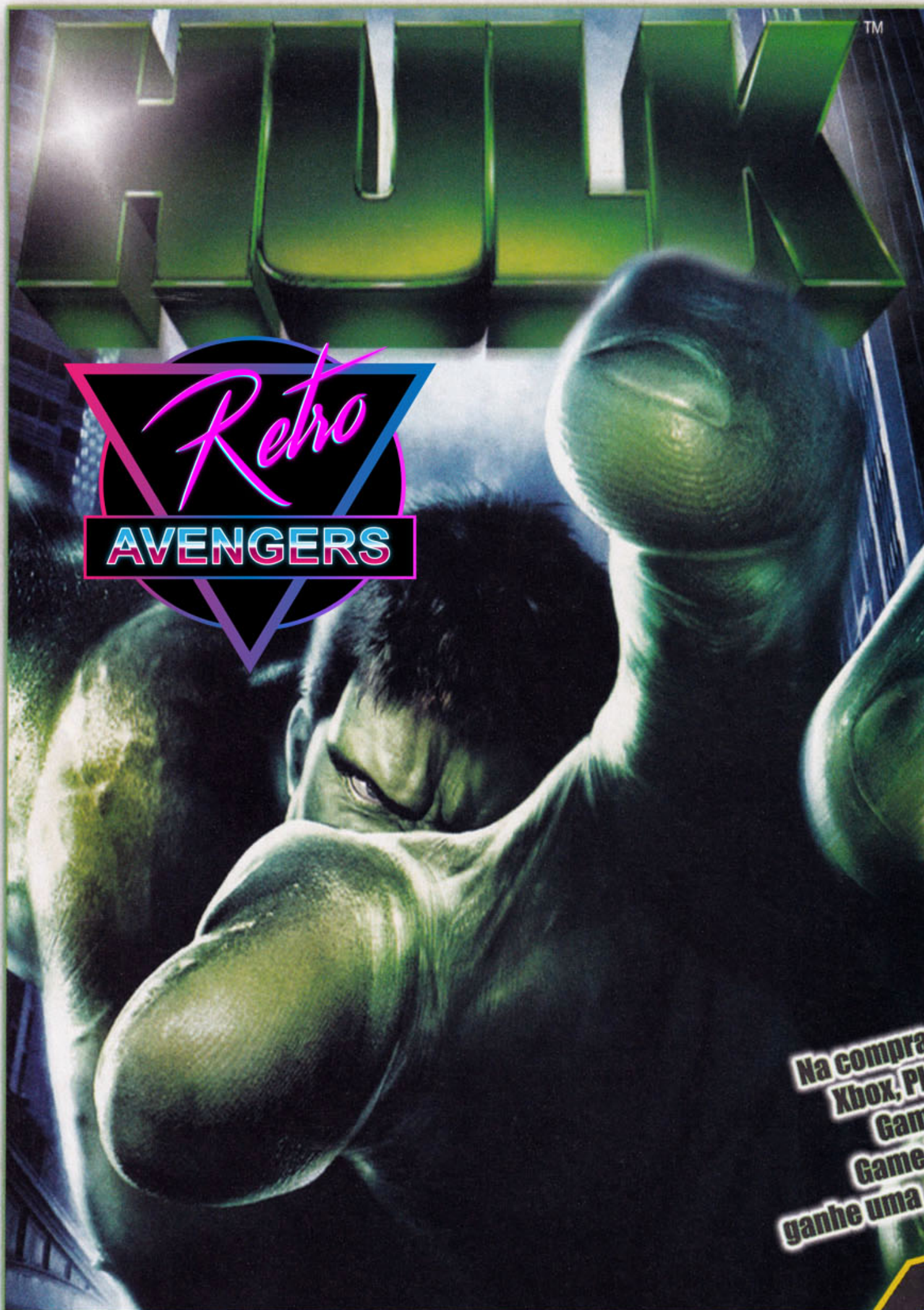
Rua Santa Ifigênia, 213 - 1º andar - sala 11

Fones: (11)3362-1327 / (11)3338-0013



25 ambientes destrutíveis, vilões clássicos e um herói com 45 ataques devastadores.

E aí, vai encarar?



**Na compra do jogo para
Xbox, PlayStation 2,
GameCube ou
Game Boy Advance
ganhe uma camiseta exclusiva***



**VIVENDI
UNIVERSAL**
games

UNIVERSAL
UNIVERSAL INTERACTIVE

Distribuído por:
UNIVERSAL
MUSIC

Distribuído por:
NC
games

**PC
CD**

PlayStation 2
GAME BOY ADVANCE

XBOX

**NINTENDO
GAMECUBE**

Você encontra esse jogo nas lojas:

Livraria Saraiva, Livraria Siciliano, Livraria Bom Livro, Livraria Curitiba, Fnac, Lojas Americanas, Americanas.com, Shoptime.com, Submarino.com, A17 Informática, Blanc Brinquedos, Brinquedos Laura, Multi Mix, Bussy Game (RJ), Crocodile Games (RJ), Extreme Games (RJ), Net Box (RJ), Pro-Games Barra, Pro-Games Tijuca, Star Computer Rio Sul, Star Computer Tijuca, Galaxia Shop (CE), Game Bit (Mogi das Cruzes - SP), World Games (Sorocaba - SP), Premier Vídeo (Morumbi/Sumaré - SP), Shop Dan, Sil Games, Taycom Eletrônicos, Union Eletrônicos, Uz Games, WWW Softwares & Games e outras lojas de informática, livrarias e supermercados em todo o Brasil.

***Promoção válida até o término do estoque. Consulte nossas revendas. Imagem meramente ilustrativa.**

Jogo interativo "THE HULK" © 2003 Universal Interactive, Inc. Marvel, THE INCREDIBLE HULK e todos os personagens de história em quadrinhos relacionados: TM & © 2003 Marvel Characters, Inc. Todos os direitos reservados. Filme "THE HULK" © 2003 Universal Studios. Licenciado pela Universal Studios Licensing LLLP. Todos os direitos reservados. Publicado e distribuído por Universal Interactive, Inc.



Em prol da cultura gamer

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

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

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

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

Digitalizada por: evil_arthas

Editada por: Douglas Telker

Revista: Paulo Marx

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br

