

A NOVA
CARA DAS
LAN HOUSES

TOMB RAIDER: valeu a pena esperar por Lara?

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

EGM

ELECTRONIC GAMING MONTHLY

 **BRASIL**

EGM



ZIFF DAVIS MEDIA
AUTHORIZED PUBLISHER

Ele está de volta!

SONIC HEROES

12 personagens, **4** equipes, **3** consoles

O velocista dos games acelera
na maior aventura de sua história

Exclusivo!

CASTLEVANIA

A série finalmente chega ao PS2

Especial

**LORD OF THE RINGS, FIFA,
THE SIMS, BATTLEFIELD,
MEDAL OF HONOR, SSX3**

Os novos games da Electronic Arts,
direto dos EUA



**104
JOGOS!**

BRUTE FORCE



PHANTASY STAR
ONLINE EP. I E II



RAINBOW SIX 3:
RAVEN SHIELD



SOUL CALIBUR 2



■ Midtown Madness 3 ■ Sam & Max ■ Fable ■ The Sims Bustin' Out ■ FIFA 2004 ■ XIII
■ The Simpsons Hit & Run ■ Counter-Strike ■ Rent a Hero ■ Dead Man's Hand ■ CSI
■ Mace Griffin: Bounty Hunter ■ K-1 World Grand Prix ■ Need for Speed Underground

Agosto de 2003



#17

R\$ 6,90

<Os melhores jogos por preços

www.rtatu.cjb.net

Promoção válida por tempo limitado



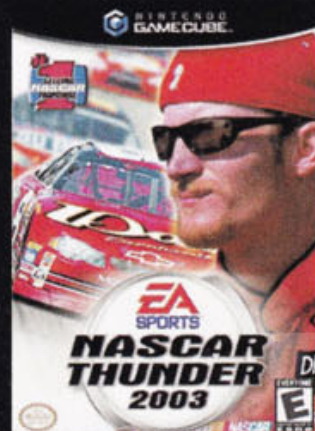
007 Agent Under Fire



Ty The Tasmanian Tiger



Kelly Slater's Pro Surfer



Nascar Thunder 2003



X-Men Next Dimension



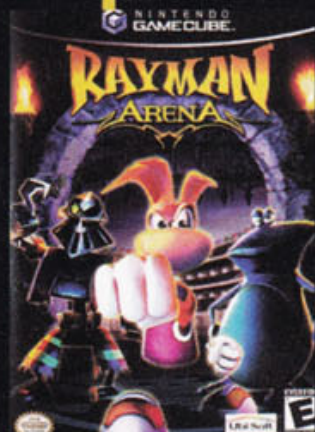
Batman Vengeance



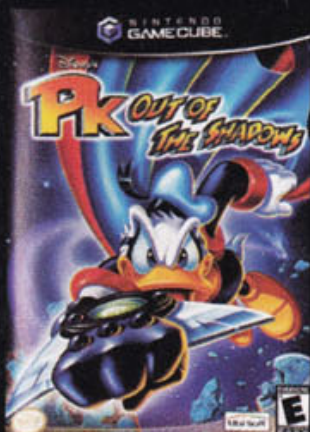
Lost Kingdoms



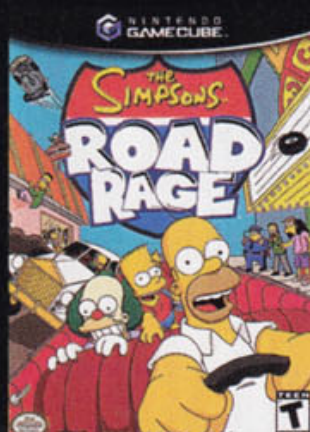
Fifa Soccer 2002



Rayman Arena



PK Out of the Shadow



The Simpsons Road Rage

GameCube

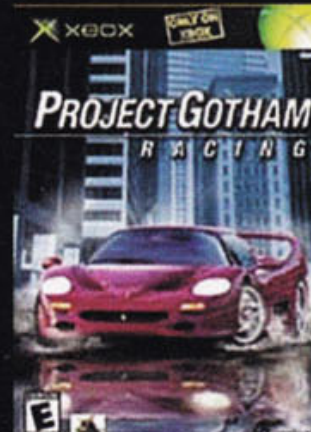
Consulte outros títulos

<Os melhores jogos, os melhores preços> <Os melhores jogos, os melhores preços>

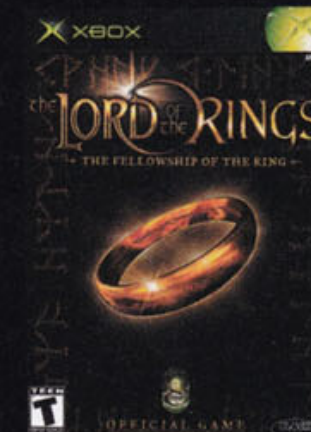
XBOX



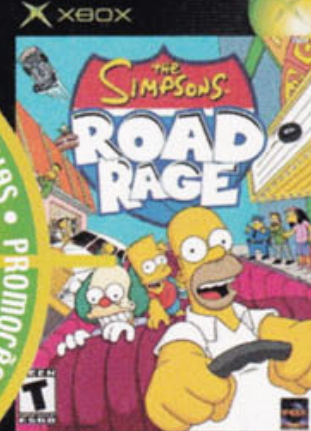
007 Agent Under Fire



Project Gotham Racing



Lord of The Rings The Fellowship...



Burnout



Cel Damage



SSX Tricky



Black Stone Magic & Steel



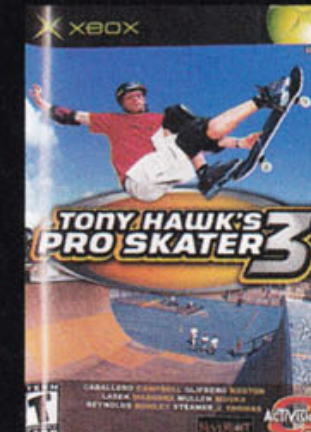
Mat Hoffman's Pro BMX 2



Burnout



Unreal Championship



Tony Hawk's Pro Skater 3

Consulte outros títulos

Você encontra estes jogos nos revendedores:

WORLD GAMES SOROCABA (015) 234-1584 • UZ GAMES (011) 5042-2200 • VIDEO GAME CENTER TIJUCA
 PORÃO GAMES (015) 3285-1919 • ALL ORIGINAL GAMES (016) 3902-1100 • AMERICANAS.COM • BLANC (011) 5073-6012 • BRINQ. LAURA C. NORTE (011) 6222-2412 • BRINQ. LAURA HIGIENÓPOLIS
 PAULISTA (011) 251-2818 • BRINQ. LAURA PLUSH (011) 5181-3973 • CARDSMANIA (011) 5181-8384 • CASA MAGIA (011) 433-5366 • CROCODILE GAMES (021) 3872-2623 • EXTREME GAMES (021) 2295-1443
 GAME BIT (011) 4799-8110 • GENESIS (062) 215-5384 • INSTANT KOLOR (011) 3032-3326 • METROPOLE GAMES (011) 3328-6827 • MICROPLUS - 011 3021-9946 • MULT GAMES (011) 6192-7163 • MULTIMIX
 (017) 227-7997 • PREMIER VIDEO (011) 3721-2799 SUBMARINO.COM • SHOP DAN INFORMÁTICA (011) 3207-5222 • TAYCOM (011) 5073-8204 • UNION (011) 4994-7541 • WWW SOFTWARE & GAMES

arrasadores !!!>



Crash Bandicoot 2



Spyro 2
Season of Flame



The Lost Vikings



The Lost Vikings



The Scorpion King
Sword of Osiris



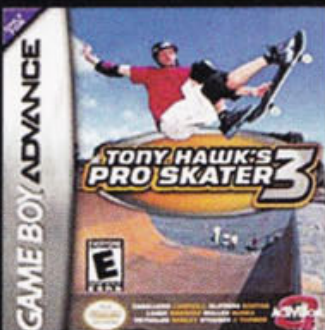
Bomberman Max Blue 2



Bomberman Max Red 2



Mat Hoffman's
Pro BMX 2



Tony Hawk's
Pro Skater 3



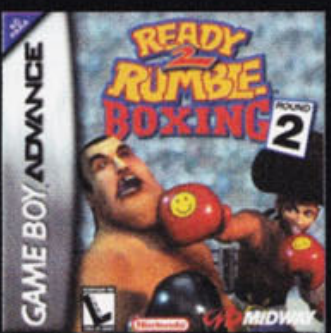
F-Zero
Maximum Velocity



Dragon Ball Z
Collectible Card Game



Batman Vengeance



Ready Rumble Boxing 2



Castlevania
Circle of the Moon



Airforce Delta Storm

Game Boy Advance

Consulte outros títulos

PROMOÇÃO PRORROGADA!!!
ÚLTIMA CHANCE DE APROVEITAR A
PROMOÇÃO DE FÉRIAS. CORRA E GARANTA O SEU!

PROMOÇÃO DE FÉRIAS • PROMOÇÃO DE FÉRIAS • PROMOÇÃO DE FÉRIAS • PROMOÇÃO DE FÉRIAS • PROMOÇÃO DE FÉRIAS

Jogos Originais
Game Boy Advance de
~~R\$ 179,00~~
por
R\$ 99,00

Pagamento em até **3x**
Aceitamos todos os cartões de crédito
Entregas na capital e Grande São Paulo via motoboy.
Despachamos para todo o Brasil via Sedex.

Ligue agora

11 **6236-1157**

(021) 2567-1818 • VIDEO GAME CENTER RECREIO (021) 2474-9570 • PIER 88 SHOP, TATUAPÉ - 011 6192-9624
(011) 3661-6864 • BRINQ. LAURA IBIRAPUERA (011) 5535-1670 • BRINQ. LAURA MORUMBI (011) 5181-5261 • BRINQ. LAURA
• FNAC CAMPINAS (019) 3709-9000 • FNAC RJ (021) 2431-9292 • FNAC SP (011) 3097-0022 • GALAXIA (085) 241-3340
(011) 6161-8090 • NET BOX BOTAFOGO (021) 2559-9561 • POINT GAMES (011) 3721-4045 • PRECISÃO SJ RIO PRETO
(011) 3815-8490 • WWW.SSGAMES.COM.BR (011) 3328-6802 • ZYZ BRINQUEDOS (031) 3286-1860

Tudo um dia volta



Ver Sonic na capa desta edição me fez pensar o quanto eu adoro remakes. Acho o maior barato a idéia de poder jogar outra vez um game do qual gostava muito, mas que acabou ficando largado em algum canto qualquer depois que a geração seguinte de jogos apareceu. E quando falo em remakes, não quero dizer apenas no sentido literal da palavra, como o que a Capcom fez com o primeiro Resident Evil ao levá-lo ao GameCube, ou o que a Konami planeja com Metal Gear Solid: The Twin Snakes, ou mesmo a tão famosa série de clássicos do SNES que chegou ao GBA. Acredito que games que há muito não povoam nossos consoles também merecem o rótulo de remake. Pelo menos comigo, a ansiedade que senti esperando Metroid Prime foi a mesma que está rolando agora que aguardo Altered Beast (que está sendo reformulado pela Sega), Doom 3 e (meu favorito dessa lista toda) Full Throttle 2. Ok, você pode não querer chamar esses jogos de

remakes. E até que eles não são mesmo, pelo menos tecnicamente. Mas são seqüências de sucessos bem antigos, que fizeram história e que, há muito, foram deixados para trás por nós, gamers mais antigos. E os dois exemplos têm algo em comum: evocam nostalgia. Essa parece ser a verdadeira força por trás dessa onda de remakes e seqüências: explorar a saudade que temos dos tempos com esses jogos, a certeza de que qualquer um que tenha passado algumas horas com o primeiro Altered Beast irá correndo comprar o seu revival. E se somarmos a isso a oportunidade marqueteira da coisa, o fato de ser mais fácil apostar no sucesso de um nome já consagrado (é mais fácil revitalizar Rygar ou convencer o mundo de que Voodoo Vince é uma boa mascote?) e temos uma possível tendência para 2004. Oba. Adoro remakes.

— Renato Villegas
villegas@egmbrasil.com.br

! nossa equipe



ODAIR BRAZ JUNIOR
■ Guarde bem este rosto: eis o homem por trás de tudo no www.gameworld.com.br, o seu site favorito de games. Por que esse é seu site favorito, não é?



MICHELLE VERONESE
■ Acabamos com nosso estoque de piadas sobre leitores cantando a Michelle. A gente promete não tocar no assunto de agora em diante.



PABLO MIYAZAWA
■ O homem mais carismático do lado Norte da Antártida está de férias. O safado vai passear pelo mundo enquanto a gente se mata por aqui.



ANA FRANCO
■ O fechamento desta edição acabou com a saúde da Ana, que pegou uma gripe daquelas. Alguém se habilita a cuidar da mocinha?



KELVEN FRANK
■ É um pássaro? É um avião? Não, é o Kelven indo pra casa mais cedo e deixando um clone em seu lugar. Ele nos enganou por um tempo.



FABIO MICHELIN
■ O Michelin foi um dos escolhidos a encarar a nova aventura de Lara Croft este mês. Na próxima edição, a gente promete cuidar melhor dele.



FABIO SANTANA
■ Eis uma cena do Fabão em seu duelo particular em algum game qualquer contra o Eric. A coisa entre os dois está ficando feia, até porque...



ERIC ARAKI
■ ...nosso querido Hércules Chinês está treinando forte para bater no Fabio. Talvez um dia eles se lembrem de que têm uma revista pra fazer.



CASSIANO BARBOSA
■ Sempre às voltas com games de PC, o Cassiano está bolando uma maneira de se unir cirurgicamente ao teclado. Ficaria mais prático.



FELIPE AZEVEDO
■ Olha o cabelinho novo do Felipe... que costeletas é essa, rapaz? Mas se ele acha que tá bonito... a gente finge que concorda e ri escondido.



EDUARDO TRIVELLA
■ Falamos para o Trivella que ele tinha um encontro com a Lara Croft, e ele se escondeu atrás do sofá. É de uma timidez só, esse menino...



DAN "SHOE" HSU
■ Mais descobertas sobre a equipe americana: soube-mos que o Shoe jogou futebol no colégio. Modesto, disse que não era muito bom nisso.



JOE FIELDER
■ Este é um dos maiores festeiros da EGM americana, e está louco para passar uns dias aqui no Brasil com a gente. Bagunçando, claro.



JENNIFER TSAO
■ Um recado aos apaixonados pela Jennifer: podem desistir, o macaco chegou primeiro. E vocês sabem, não dá para discutir com símios.



CRISPIN BOYER
■ Caçar as informações sobre Sonic para nossa capa deixou o Crispin com uma dor de cabeça "desse tamanho". Sem piadinhas, tá?

CONSELHO EXECUTIVO Cristiane Monti
André Forastieri
Rogério de Campos

REDAÇÃO
Diretora de Redação Noelly Russo
Editor Executivo Renato Villegas

Editora Michelle Veronese
Designers Ana Franco, Kelven Frank
Revisora Andréa Aguiar

COLABORADORES
Fabio Michelin, Pablo Miyazawa, Eduardo Trivella, Fabio Santana, Eric Araki, Cassiano Barbosa, Felipe Azevedo (textos); Sérgio Codespoti, Arianne Brogini, Ana Ban (tradução e adaptação); Alex Borges, Ed da Silva Rodrigues, Robson Teixeira (ilustrações).

PRÉ-IMPRESSÃO
Supervisor Alexandre Monti
Secretário Gráfico William Domingos

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS
Coordenador Alexandre Cardoso da Silva
Escaneamento e Tratamento de Imagens
Ednilson Carlos de Moraes

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

WEB
Coordenador de Conteúdo Odair Braz Junior
Webmasters Mateus Reis, Fernando Nogueira
Surfer Cadu Simões

COMERCIAL
Diretor Comercial André Martins

PUBLICIDADE
Coordenadora de Publicidade Luciana Eschiapatti
Executivas de Contas Elaine Pazini e Fabiana Furlan
Assistente Comercial Krisley Camilo
Tel.: (11) 3346-6075
publicidade@conradeditora.com.br

VENDAS
Gerente de Vendas em Bancas Ana Paula Gonçalves
Gerente de Circulação Aparecido Gonçalves

NEGÓCIOS
Diretor de Negócios Décio Casadei
Gerente de Produto Dirceu Darin
Coordenador de Marketing Isac Guedes
Analista de Novos Projetos Flávia Tavares

ADMINISTRAÇÃO
Diretora Administrativo-Financeira Ana Paula Duarte
Gerente Financeira Solange Reis
Analista de Recursos Humanos Sileide Fernandes Silva

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
Suporte Técnico André Jacon e Artur Augusto Martins

EGM Brasil
Edição 017, agosto de 2003, é uma publicação da
Conrad Editora do Brasil Ltda.
ISSN 1516-1892.

ATENDIMENTO AO LEITOR
Janaina Carvalho
Números atrasados, sugestões, dúvidas, reclamações, etc. Tel.: (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

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."



índice

número 17 • agosto de 2003

EDITORIAL, NOSSA EQUIPE

- 04** A gente faz a revista, mostra a cara.
E ainda conta os segredos de bastidores

EGMAIL

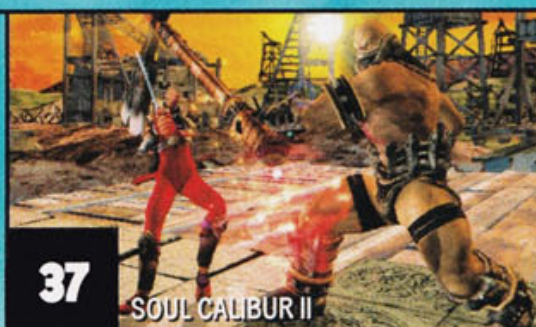
- 06** Perguntas, críticas, sugestões. Ponha a boca no trombone e agüente as respostas

START

- 10 EM DEBATE: LAN HOUSES**
Elas estão unidas, preocupadas com o futuro e de olho na regulamentação
- 14 HIDEO KOJIMA**
Bem acompanhado, numa ilha deserta
- 15 DOWNLOAD**
Uma figura suspeita se esgueira pela net
- 16 GÂNGSTER ORIGINAL**
Desafiamos o ex-mafioso Henry Hill... e nos demos mal!
- 20 BIBLIOTECA DO GAMER**
Fique esperto com os melhores livros sobre games
- 22 DEPOIS DO JOGO: WOLFENSTEIN**
Segredos de guerra direto do front
- 23 CELEBRIDADE NOS GAMES**
Angelina Jolie, a heroína mais desejada dos games
- 24 QUARTERMANN**
Fofocas, boatos, rumores... O Quartermann não cala o bico
- 26 EQUIPAMENTOS E ACESSÓRIOS**
Volante com precinho camarada
- 30 LISTÃO DE PREVIEWS**
Prepare os dedos e o bolso
- 42 CAMP EA**
A Electronic Arts mostra suas armas para o fim do ano
- 48 SONIC HEROES**
O porco-espinho acelera em dose tripla
- 54 CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE**
Caçadores e vampiros voltam a se atacar
- 62 ESTRATÉGIA**
Um guia para o mundo de Phantasy Star Online
- 66 REVIEWS**
Os melhores, os piores e aqueles que valem a pena uma jogada
- 82 DICAS**
Brute Force, NBA Street Vol.2 e muitos outros
- 86 GAME OVER**
O estilo brasileiro de localizar

PREVIEWS - DEPOIS DA E3

- 30** A maior feira de games do mundo passou e o futuro parece incerto no mundo dos games... Nada disso! Colocamos nossa bola de cristal em ação, consultamos o oráculo dos gamers e descobrimos que as previsões para os próximos meses são as melhores possíveis. Neste listão de previews, você vai saber quais são os jogos mais aguardados da temporada e por que se interessar por eles. São mais de 30 previews, todos comentados.



37

SOUL CALIBUR II



31

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC



35

B.C.



39

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

REVIEWS

A única revista que coloca três analistas em cada jogo

- 67** Tomb Raider: Angel of Darkness
- 68** Brute Force
- 70** Big Mutha Truckers
- 70** Ape Escape 2
- 71** Smash Cars
- 71** Soldier of Fortune II: Double Helix
- 72** Silent Line: Armored Core
- 72** K-1 World Grand Prix
- 73** Freestyle Metal X
- 73** Midnight Club II
- 74** Return to Castle Wolfenstein: Operation Ressurrection
- 74** Line of Sight: Vietnam
- 75** Rent a Hero nº 1
- 75** Rainbow Six 3: Raven Shield
- 76** Midtown Madness 3
- 76** Ballistics
- 77** Hitman 2: Silent Assassin
- 77** CSI: Crime Scene Investigation
- 78** Downhill Domination
- 78** Praetorians
- 79** Mace McGriffin: Bounty Hunter
- 79** Rise of Nations
- 80** The Incredible Hulk
- 80** Sonic Pinball Party



68

BRUTE FORCE



74

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: OPERATION RESSURRECTION



77

HITMAN 2

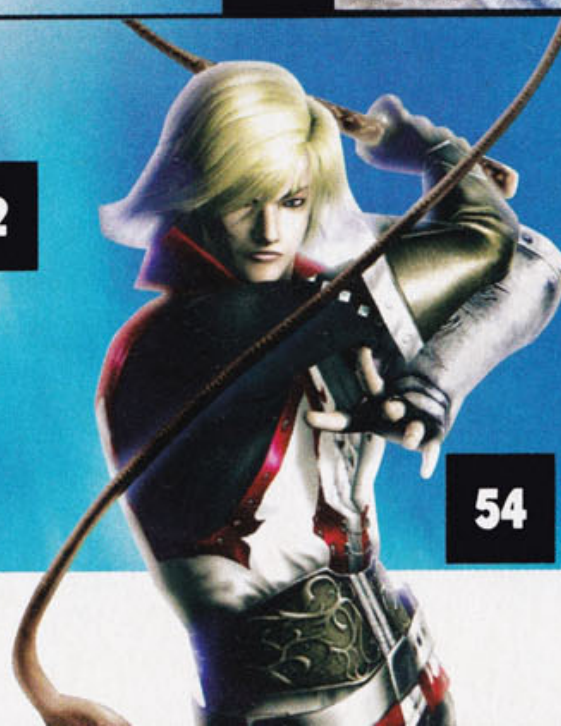


48

SONIC HEROES
A Sega corre para lançar a nova aventura do azulão nos três consoles

CAMP EA
Fomos até a Califórnia, para descobrir o que a Electronic Arts tem na manga para os próximos meses

42



54

CASTLEVANIA
Segredos e novidades que vão sugar sua atenção

TOMB RAIDER
Angelina Jolie fala sobre o novo filme e o novo game de miss Croft

23



RESPEITEM O KONG!

Olá, gosto muito da revista mas tenho uma séria reclamação a fazer:

nos reviews da edição 16 vocês pegaram pesado demais com o Donkey Kong Country... tudo bem que o jogo é das antigas, mas falar que é cheio de bobagens e que o Donkey é um dos personagens mais fracos de todos os tempos é algo sem comentários. Vocês têm que concordar que exageraram. O jogo foi um dos mais revolucionários de todos os tempos com gráficos que, mesmo para os padrões atuais, são muito bons... se vocês avaliam tanto assim um jogo pela sua "atualidade" que esqueçam, então, Super Metroid, Castlevania e muitos outros títulos "ultrapassados", "com gráficos da Idade Média"... Obrigado.

Jorge Oliveira
Via e-mail

Tá certo Jorge... pegamos mesmo um pouco pesado com o gorilão, mas, sinceramente, ele era legal nos anos 80, mas não conseguiu acompanhar a evolução dos games. Adoramos esses remakes que a Nintendo está fazendo para o GBA, mas o que mais nos decepcionou é que Donkey Kong Country é praticamente o mesmo jogo de seus tempos do Super NES... e isso, sim, faz dele algo "ultrapassado". Dissemos nos reviews que ele era revolucionário para sua época, mas, hoje em dia, é apenas um jogo comum. Esperávamos alguma novidade símia com o Kong no GBA.

BRAVINHO E XAVEQUEIRO

Parabéns pela matéria na E3. Nunca tinha visto tanta informação, tantos jogos mostrados em uma revista só. Mas tenho duas coisas para falar com respeito ao Xbox. A primeira é que estranhei o comentário de vocês na primeira página da cobertura dele na E3, dizendo que a oferta de jogos ficou apagada. Soul Calibur II, True Crime, Deus EX, Medal of Honor, Lord of the Rings, 007: Everything of Nothing, Prince of Persia, Counter-Strike, Sonic Heroes, Kameo, Splinter Cell: Pandora's Tomorrow, sem falar nas "jóias da casa", os exclusivos Halo 2, Fable, Ninja Gaiden, Half-Life 2 e Project Gotham Racing 2. Sinceramente, não considero nem de longe, uma apresentação "apagada". Minha outra reclamação é em relação a essa crítica estúpida que vejo aparecer vez ou outra em revistas e na internet. Afinal o que há de errado com o tamanho do Xbox?



Qual é o problema em um videogame ser grande? Um cidadão que reclama do tamanho do Xbox, no mínimo, deve querer ajuda na hora de levantar o videocassete, a TV, o PC, ou suspender a namorada (se é que sabe o que é isso) nas costas em um show.

Também queria parabenizar pela matéria com a tal Angelica Bridges. Nossa, que mulher linda! Acho que deviam fazer a "Bela que Joga", uma seção permanente na revista. Como sugestão para a próxima, que tal aquela gracinha da Michelle Veronese? E para as meninas que compram a revista não reclamarem, façam vez ou outra um "Belo que Joga" também.

André S. Silva
Rio de Janeiro / RJ

Obrigado pelos elogios. Em relação ao Xbox na E3, você mesmo respondeu: a enorme lista de games que você citou são todos multiplataforma, não faziam parte do quadro do Xbox em nossa cobertura. Por isso mesmo tivemos uma seção apenas para os jogos multi. Consideramos nesse caso apenas os games exclusivos, e olhando dessa forma, mantemos nossa opinião: a coisa poderia ter sido melhor. São bons jogos, mas pouca coisa de derrubar o queixo. Fable não é tão impressionante como Halo 2. Outro detalhe: o novo Splinter Cell não estava na feira, por isso, não vale nessa conta. O mesmo para a versão para Xbox de Half-Life 2 – ela foi apenas anunciada, na E3 só havia a versão para PC, que recebeu merecido destaque em nossa cobertura. E me desculpe, mas o Xbox é grande e pesado sim. Muito. Isso importa? Claro que não, ninguém reclama disso. Mas é inevitável uma piadinha ou outra. E só pra constar, somos contra quem levanta a namorada nos ombros em shows. Atrapalha a visão de quem está atrás. Pare de fazer isso, não é educado. E pare também de cantar a Michelle, o marido dela já está juntando os endereços dos mais saídi-

ESCREVA PARA A EGM BRASIL:

EGMail

Rua Simão Dias da Fonseca, 93

Aclimação – São Paulo – SP

CEP: 01539-020

E-mail: EGMbrasil@conradeditora.com.br

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

carta do mês

NOSSA LEITORA FAVORITA

EGMerianos:

Quero agradecer pelo prazer que foi a mim proporcionado ao ver meu e-mail publicado na edição de junho. Valeu o espaço, galera! Só não gostei de uma coisa (aliás, mais do que uma): meu e-mail foi intitulado "Mais UM fã de YU-GI-OH!" e durante a resposta, aparece um "como você mesmo...", não leram meu nome não? Acho que, como na edição só tinha cartas enviadas por caras do sexo masculino, generalizaram a coisa. Mulheres (infelizmente, a minoria delas) também têm voz e entendem de games, VIU, CACTO! VERMEZINHO ASQUEROSO E NOJENTO. VAI DAR UMA VOLTA E SÓ RETORNA PARA A REVISTA QUANDO TIVER ENGROSSADO A VOZ E MUDADO ESSA APARÊNCIA, SEU ADOLESCENTEZINHO! NUNCA GENERALIZE A IGNORÂNCIA FEMININA EM RELAÇÃO AOS GAMES, NEM DE BRINCADEIRA – ISSO OFENDE! E quero elogiar muito a ilustradora pelo ótimo desenho da capa e reportagem dos games de anime. Parabéns (pela reportagem também)! A revista ficou ótima com as mudanças, tudo na dose certa! Bom, eu não seria eu se não desse mais bronca: quer dizer que em DoA:Xtreme Beach Volleyball as peitadas estão liberadas para enfiar o biquini na bunda e os peitos na tela e o "velho" (leia-se: crescido, experiente e macho) Link não pode mostrar suas torneadas e gostosas coxas num colante branco? Nunca a mulherada iria preferir o "novo" (leia-se: florzinha selvagem superpoderosa com inveja do Pikachu). Eu exporia muitos argumentos sobre isso, mas dor-de-cotovelo de redator não tem cura mesmo... perai que não acabou: na pág. 38, preview do Baldur's Gate, quiseram taxar os RPGistas de mesa de nerds? Não me provoquem! Eu encarno meu Gangrel de 9ª geração ou minha Peregrina Silenciosa Impura (e muito zangada) e vamos ver quem é o nerd!

Muito obrigado por ler este imenso e insuportável e-mail (se bem que foram vocês mesmos que pediram a nossa opinião). Continuem fazendo a melhor revista de games do Brasil com muito sucesso e muitas vendas (nessa parte eu ajudo!). Sei que desta vez não será publicado, mas eu sei que alguém aí lerá meu e-mail (e é você né, seu (a) azarado (a)). Fico feliz de ter a atenção da minha revista preferida. Valeu e parabéns mais uma vez!

Kelly Reis
Via e-mail

Olha ela aí de novo! Depois de esculachar com a gente em seu último e-mail, a fã de Yu-Gi-Oh mais reclamona no planeta ataca novamente! Brincadeira, Kelly. Adoramos suas cartas. E desculpe por termos trocado um "a" por um "o", mas o seu e-mail anterior (e este também) chegou com um nome de homem. Ok, a conta não é sua, mas, provavelmente, foi daí que saiu a confusão, que não vai mais se repetir. Mas, ei! Pegamos você! Você parabeniza a ilustradora da capa, mas trata-se de um "ele"! É um ilustrador! O nome dele é Ulisses Perez, a Lilian Maruyama foi a responsável pelas cores. A dupla também assina a ilustração principal da matéria, escrita por (ahá! Te pegamos de novo!) três homens. Do sexo masculino. Machos. Enfim, você pegou a idéia. E o Cacto pede desculpas, ele não queria generalizar. Mas convenhamos que a "amiga" dele não era nenhuma autoridade em games. Aliás, ele quer seu telefone. E falando nisso, tem uma fila de caras aqui na redação absolutamente loucos para ver esse tal ataque de uma "Peregrina Silenciosa Impura". Tem foto disso? Finalizando, discordamos com todas nossas forças de seus argumentos em relação ao Link, e temos adjetivos totalmente diferentes no que diz respeito às coxas do garoto. Aliás, não temos. Guardamos os comentários sobre coxas para as garotas de DOA Volley.

nhos para "bater um papo". E por favor... "Belo que Joga", não tem cabimento, né? Vamos fingir que não reparamos nessa parte.

disso. Por favor, me ajudem com seus conhecimentos acima da média, ó gurus do entretenimento eletrônico.

CADÊ MEU FINAL EVOLUTION?

Este é o meu primeiro e-mail para vocês, e vou ser curto e grosso: vai ou não vai sair Winning Eleven 6: Final Evolution para GameCube? E Winning Eleven 7? Nem o site da Konami fala



Henrique Junior
Petrópolis / RJ

Se você está perguntando sobre uma versão americana, a resposta é: não vai. O game foi lançado no Japão há algum tempo, mas não sairá de lá. Se você quiser jogar Winning Eleven no GameCube, só mesmo importando o jogo do Oriente. E por enquanto, não há previsão se o mesmo irá ocorrer com WE 7. A Konami americana já confirmou que uma versão para PS2 (chamada Winning Eleven 7: International) está programada para janeiro de 2004, mas ainda não disse nem uma palavra sobre o Cube.

ESSA TAL DE LARA JÁ FOI MELHOR...

Primeiramente gostaria de elogiar a revista pelo conteúdo, blá-blá-blá (você já estão cansados de ouvir isso), e gostaria de dizer que o novo visual ficou muito bom. Agora vamos ao que interessa: só eu, ou vocês também acharam o novo Tomb Raider muito curto e fácil? Comprei o jogo numa segunda-feira e terminei (sem maiores dificuldades e sem jogar tanto) no domingo! É muito pouco, os outros eram mais difíceis, para não dizer complexos. Mesmo assim, achei o game bom, mas nem tanto quanto os outros da série...

Ricardo Lisboa
Belo Horizonte / MG



Como você pode conferir em nossos reviews, Lara realmente dividiu opiniões. Teve gente aqui na redação que detestou o game, outros adoraram, teve quem achou curto, outros nem tanto. O novo Tomb não é um exemplo de unanimidade, para o bem ou para o mal. Você mesmo reclama e depois fala que gostou...

PASSA A BOLA!

Sou fissurado pela EGM, tenho quase todas, e queria parabenizar pela ótima mudança, ficou tudo mais organizado. Mas tenho uma pequena reclamação: vocês

deveriam falar mais de jogos de futebol, especialmente do FIFA 2004, um dos melhores jogos de futebol do mundo. Pode ser? Valeu.

Luiz Eduardo Vieira
Cuiabá / MT

Amigo boleiro, mostramos nossas primeiras impressões de FIFA 2004 em nossa cobertura da E3, e temos mais informações nesta edição, direto dos domínios da Electronic Arts, nos Estados Unidos. Como qualquer ser humano normal, também adoramos futebol – pode esperar muitos games do gênero em nossas páginas.

COMEÇANDO PELO FIM

E estou enviando este e-mail para elogiar a sessão Game Over. Curto muito, depois de ver toda a revista, chegar ao finalzinho e ler aquele texto bem feito e inteligente, falando sobre meu assunto preferido: games. Acho interessante o jeito como é escrito, é diferente de qualquer revista de games que já li. É esse um dos motivos pelo qual gosto da EGM, esses diferenciais tornam a revista muito legal. Gostei também do novo estilo, principalmente pela maior qualidade das imagens, pois dá para ter uma idéia melhor sobre os jogos.

Diego Domingues
Via e-mail

Obrigado, Diego. Nós aqui também adoramos a seção, e a qual achamos uma das mais importantes da revista. É importantíssimo dar um espaço para as pessoas que fazem a indústria de games nacional ser o que ela é, e mostrar aos jogadores o que os profissionais da área pensam.

TAMANHO NÃO É DOCUMENTO

Como vocês podem falar que o PSP vai ser melhor do que o GBA? Vocês até escreveram que o GBA tem uma tela enorme de 22,9 polegadas. Em casa eu só tenho uma TV de 20 polegadas. Ou seja, o portátil tem uma tela maior do que da minha TV... como será que dá para carregar tudo isso?

Edilson Junior
Via e-mail

Tá legal, Edilson. Entendemos a piadinha, e vimos nosso deslize. A tela do GBA tem 2,9 polegadas, cerca de 7 centímetros. Escapou um "2" a mais. Desculpe, desculpe...

APRENDE, CJ!!!

Oi pessoal. Como fã de Dragon Ball gostaria de saber desde quando o Piccolo é um Saiyajin, como CJ afirma em seu review de DBZ: Legend of Goku II. Qualquer um que tenha visto alguns episódios de DBZ sabe que Piccolo é um Namek.

Luiz Paulo "Dante" Charleaux
Via e-mail

Na edição #16 (julho/2003), pág. 75,

RESULTADO DA PROMOÇÃO EGM BRASIL

Confira aqui os nomes dos ganhadores da promoção "RAYMAN 3" realizada na revista EGM Brasil edição #15.

O contemplado receberá o prêmio pelo correio, no prazo de 10 a 15 dias úteis, a contar da data de 10/07/2003.

A pergunta foi: "Qual o nome do companheiro atrapalhado de Rayman?"

A resposta correta é: Globox

Parabéns e continue participando de nossas promoções!

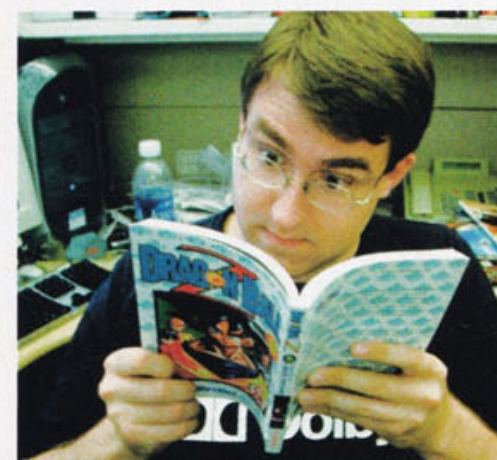
NOME	CIDADE	PRÊMIO
ALEXANDRE JOSÉ B. MACHADO	PENEDO / AL	RAYMAN 3 + CAMISETA EXCLUSIVA
JAIRO COSME ALVES	SOROCABA / SP	RAYMAN 3 + CAMISETA EXCLUSIVA
JOSÉ MARTINS SUDÁRIO	CURITIBA / PR	RAYMAN EDIÇÃO DE COLECIONADOR + CAMISETA EXCLUSIVA
THIAGO C. DA ROCHA	SÃO PAULO / SP	RAYMAN EDIÇÃO DE COLECIONADOR + CAMISETA EXCLUSIVA

review de Dragon Ball Z: Legacy Of Goku II para o Game Boy Advanced, o CJ diz a seguinte frase: "...será que alguém realmente acredita que um SAIYAJIN como PICCOLO passaria meia hora matando criaturas só para ganhar experiência?" O Piccolo agora mudou de raça?!?!? Que eu saiba ele é um Namek!

Leandro Ferreira
Via e-mail

Ao Luiz, ao Leandro e aos outros que escreveram reclamando sobre os conhecimentos do CJ sobre Dragon Ball - vocês estão certos, o cara tá errado. Já demos 300 chibatadas no CJ, e o forçamos ao castigo máximo: reler toda a coleção de mangás da saga Dragon Ball! Hahahahaha! Como somos cruéis!! Sério agora. O próprio CJ ficou surpreso

e envergonhado com seu deslize, e está MESMO relendo sua coleção de mangás. Ele tentou dar uma desculpa esfarrapada de que ele sabia disso, e que era apenas um teste para ver quantos fãs iriam perceber o erro, coisa e tal. Não colou.



■ "Tá, então o Goku é o verdinho orelhudo, o Piccolo tem rabo de macaco... não, calma..."

RESULTADO DA PROMOÇÃO EGM BRASIL

Confira aqui os nomes dos ganhadores da promoção "INDIANA JONES" realizada na revista EGM Brasil edição #15.

O contemplado receberá o prêmio pelo correio, no prazo de 10 a 15 dias úteis, a contar da data de 10/07/2003.

A pergunta foi: "Qual o nome completo de Indiana Jones?"

A resposta correta é: Henry Jones Junior

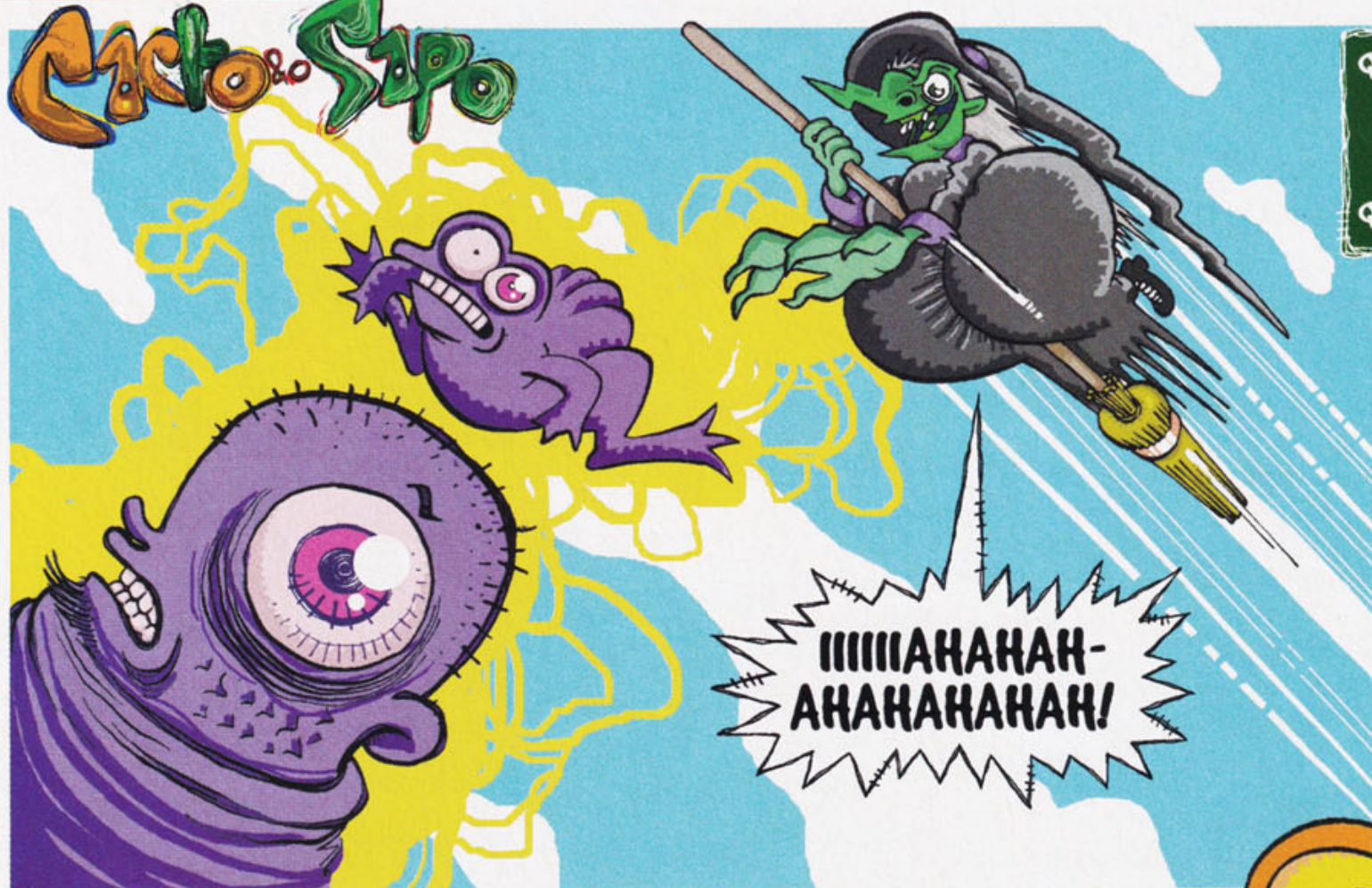
Parabéns e continue participando de nossas promoções!

NOME	CIDADE	PRÊMIO
ANTÔNIO N. P. JUNIOR	BRAÇO NORTE / SC	INDIANA JONES
CLEITON DE OLIVEIRA	VIDEIRA / SC	INDIANA JONES
FERNANDO PERES	ASSIS / SP	INDIANA JONES
GUSTAVO VIEIRA	ITAP. DA SERRA / SP	INDIANA JONES
JOÃO VICTOR C. DE OLIVEIRA	MOMBAÇA / CE	INDIANA JONES
JULIANO DE OLIVEIRA	PASSO FUNDO / RS	INDIANA JONES
LARISSON HOFF	PORTO ALEGRE / RS	INDIANA JONES
RICARDO DA SILVA	SÃO PAULO / SP	INDIANA JONES
RODRIGO STEVEN CLINE	SÃO PAULO / SP	INDIANA JONES
SIDNEY JORGE MICHALLATE	SÃO PAULO / SP	INDIANA JONES

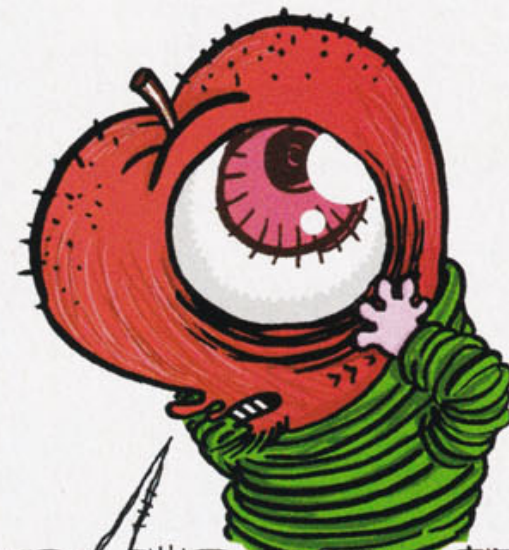


start

Cacto e Sapo



QUÁ! QUÁ! QUÁ!
SUA CABEÇA
VIROU UMA
MAÇÃ!! QUÁ!
QUÁ! QUÁ! QUÁ!



A SUA TAMBÉM, PASPALHÃO!



SAPO, VEJA SE SERVE PRA ALGUMA COISA E ME LEMBRE UM CHEAT DE INVENCIBILIDADE... SEI LÁ! QUAL QUER DICA QUE NOS LIVRE DESSA!



HMMM/
VAMOS
VEER...

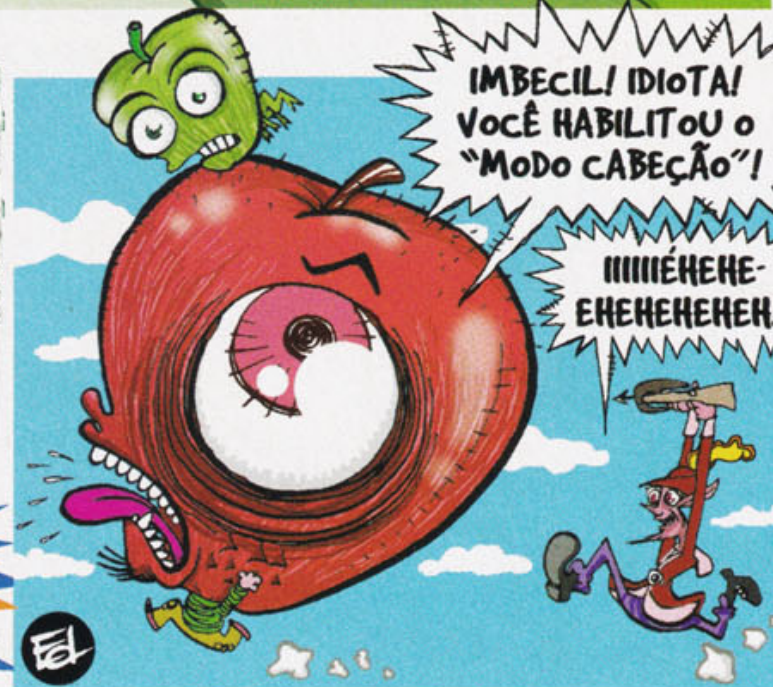


EXPERIMENTE DIGITAR:
START, →, A,
A, ←, →, A,
X, Y, B, B, →,
← E START!

OK! LÁ VAI!

TÓIM!

IMBECIL! IDIOTA!
VOCÊ HABILITOU O
"MODO CABEÇÃO!"





Quatro vezes mais emoção. Quatro vezes mais derrapadas. Quatro vezes mais estatísticas.
Quatro vezes mais pistas. Quatro vezes mais equipes. Quatro vezes mais sonhos. Quatro vezes mais velocidade.
Quatro vezes mais drama. Quatro vezes mais desejo pela bandeira quadriculada.
Sinta tudo isso. Quatro vezes.



It's in the game.™
www.brasil.ea.com



start

o que rola de melhor no mundo dos games

EM DEBATE: LAN HOUSES

Com a criação da Associação Brasileira de LAN Houses, as LANs mostram que estão cada vez mais preocupadas com o futuro das suas atividades

Por Gisele Coura



Ilustrações: Robson Teixeira

Enquanto tiros cruzam os monitores em partidas de *Counter-Strike* e *Unreal*, as LANs estão envolvidas num jogo muito mais sério e complicado que envolve a regulamentação delas, educação e inclusão digital. Empresários, políticos, educadores e a sociedade em geral já tomaram suas posições e estão cada vez mais engajados em discussões sobre o funcionamento, os benefícios e os problemas enfrentados pelas LAN Houses. Com a criação da Associação Brasileira de LAN Houses, o debate ganhou mais força. Pela ABLH (Associação Brasileira de LAN Houses), esses estabelecimentos querem uma regulamentação específica, que não as confunda com outras formas de diversão e que as integre, de modo efetivo, à sociedade. “Queremos criar um selo de idoneidade para empresas que pagam licenças de software, que são registradas, que têm equipamentos de segurança, fazem venda adequada de produtos e seguem as normas de ergonomia. Não concordamos com as casas que se instalam ilegalmente, denegrindo a imagem do segmento”, diz o presidente da associação, Alexander Hlebanja. Na cidade de São Paulo, essa idéia está ganhando forma. O vereador William Woo (PSDB) criou um projeto de regulamentação das casas, que recentemente foi debatido em fórum público, na Câmara dos Vereadores. No debate, empresários, educadores, psicólogos, autoridades judiciárias e de segurança, entre outros, tentavam descobrir a maneira ideal para LANs e sociedade conviverem sem choque.

Dura lex, sed lex

Com a expansão das LAN Houses, foi inevitável a discussão sobre o que é uma LAN House perante a lei. A falta de regulamentação gerou alguns problemas severos entre os empresários do setor e a justiça. Uma das primeiras crises começou quando um juiz do Rio de Janeiro proibiu menores de 18 anos de frequentar as casas, alegando que o conteúdo dos games era impróprio. As LAN Houses moveram recursos contra a decisão e conseguiram uma liminar garantindo a frequência de jovens: “Não é pornografia, nem vício, como bebida alcoólica e cigarros. E os games são segmentados e classificados, podendo atender a diversas faixas etárias. Temos, hoje, crianças de quatro anos brincando de

Lego Racer e *Harry Potter* em nossas máquinas”, diz Alexandre Barreiro, da rede

de LAN Houses Cyber e um dos diretores da ABLH. Outros juízes chegaram a emitir pareceres limitando a presença de menores e determinando horários de fechamento. Uma das decisões mais recentes, tomada pelo juiz Luiz Felipe Cheretti, da comarca de Lençóis Paulista, exigia uma autorização, por escrito, para menores de 17 anos e a presença dos pais acompanhando os filhos menores de 14 anos nas LANs. Tal medida, embora bem mais adequada às solicitações do mercado, ainda não é ideal, segundo Barreiro: “É necessário um pouco mais de bom senso e análise, saber do que se trata e regulamentar da maneira certa”. Para ele, a responsabilidade dos pais de frequentadores menores de idade e dos estabelecimentos não se resume a simples decisões judiciais: “Os pais têm que participar sempre, estar presentes, e a LAN House também tem sua parte a cumprir, mantendo o ambiente limpo e saudável, funcionando com responsabilidade e qualidade”.

Onde estão meus filhos?

Educadores e pais foram surpreendidos pelo nascimento das LAN Houses, e o assunto gera polêmica. Enquanto uns lembram que as LANs promovem a inclusão digital e integram pessoas, outros condenam os

filhos é muito fácil, estar presente com eles é outra coisa. As casas só deveriam funcionar em horário comercial, longe de escolas, com limite do tempo de uso para menores e os jogos violentos tinham que ser proibidos para qualquer idade”. Medidas mais duras, no entanto, podem ter o efeito inverso do desejado: atrair novos negociantes para um mercado paralelo de LANs não-regulamentadas, sem qualquer controle sobre frequentadores e produtos consumidos. “Se criarmos uma camisa-de-força para o segmento, com montes de exigências, facilitaremos o trabalho da corrupção ali. A questão não é só de cobrança, mas de consenso, de ver quem vai fiscalizar e como”, diz Rosemary Soffner, pedagoga e psicóloga, diretora da Recriar Tecnologia Educacional. Sobre isso, Woo lembra que as leis têm que ser aceitáveis

“Se criarmos uma camisa-de-força para o segmento, facilitaremos a corrupção.”

— Rosemary Soffner, diretora da Recriar Tecnologia Educacional

games em rede, dizendo que seriam violentos e tiram o foco dos jovens nos estudos e em atividades ao ar livre.

Uma das preocupações é a frequência escolar e a atenção dos alunos, como explica a professora Maria Angela de Azevedo Antunes, coordenadora do Departamento de Orientação Educacional do Colégio Bandeirantes: “Eles têm mentido para os pais e faltado às aulas para frequentar as LAN Houses. E notamos uma diminuição do tempo de estudo”. Mas esse problema não é novidade, nem exclusividade das LAN Houses, como lembra Woo: “Eu mesmo, que fui aluno do Bandeirantes, matava aulas para ir brincar no Zebrinha, um fliperama que havia por ali. E isso já faz pelo menos uns 15 anos”.

A solução para que os pais possam controlar a presença dos filhos seria o uso de webcams nas lojas e fichas de cadastro com o registro das atividades do cliente. Para alguns, no entanto, isso não seria suficiente. Lúcia Adinolpi, dona de casa que participou do fórum público, é contra verificar a presença dos filhos nas LANs: “Ter

para todos: “Não adianta criarmos uma legislação que seja impossível de cumprir, isso não tem eficácia nem utilidade para as pessoas”.

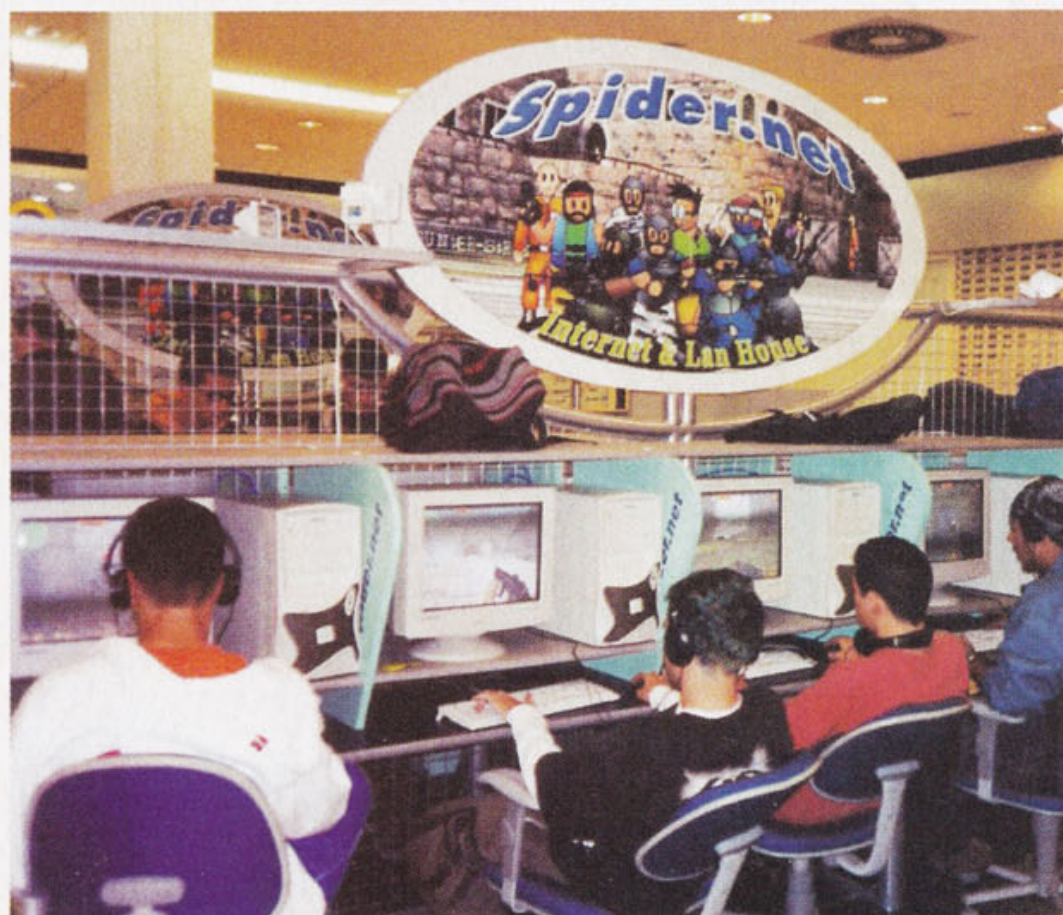
As licenças e as LANs

No Brasil, as LAN Houses representam um negócio promissor, e a indústria já perce-

beu isso: “É um mercado muito interessante, com novos parceiros. Queremos vender software em lojas, mas também vê-lo nas LANs — isso já é uma política da indústria de games”, diz Bertrand Chaverot, gerente de marketing da Ubi Soft para o Brasil e América Latina. No entanto, ainda falta um acordo pleno a respeito do uso dos jogos. Os games não tinham licenças adequadas para uso comercial, segundo explica Bertrand Caudron, gerente de contas da Electronic Arts: “O contrato de um software da Electronic Arts é claro: autoriza seu uso pessoal, mas não o uso comercial. Assim, para o uso em LAN Houses a licença tem que ser diferente daquela empregada para usuários domésticos”.

Agora, no Brasil, as empresas estão passando a empregar um novo tipo de licença para uso de games em LAN Houses:

“É uma licença de aluguel, semelhante à usada para fitas de vídeo em locadoras. O preço é um pouco mais alto do que o do varejo, já que inclui o direito de exploração comercial, mas acreditamos que



A presença de menores de idade em LAN Houses é um dos assuntos em debate



não é um custo alto para as LAN Houses", diz Chaverot. O modelo de licença para LANs é uma idéia muito nova por aqui, e promete render muitas discussões: se por um lado oferece a certeza da exploração regular do game, por outro, aumenta o custos para donos de LANs, o que pode estimular a migração de novas casas para a ilegalidade. O uso de produtos piratas em LAN Houses é uma das coisas que a ABLH condena: "A razão da existência de uma associação como essa é a de instruir e minimizar o erro a zero. É muito importante que as lojas do setor operem 100% dentro da lei", lembra Barreiro.

O rosto dos sem-linha

Um dos pontos-chave dos debates sobre exclusão digital é saber quem são os verdadeiros excluídos. Enquanto adolescentes e jovens adultos de classe média e alta conseguem lidar com tecnologias mais novas, não se pode dizer o mesmo de várias pessoas dessas mesmas classes com mais de 35 anos: "Se compro um equipamento novo, chamo meu sobrinho e peço para ele me ensinar como se usa. Ele tem uma facilidade muito maior do que eu", admite o vereador Woo. Como ele, boa parte dos adultos, independente da classe social, não teve contato com computadores, e alguns precisam ser estimulados para utilizar as máquinas: "Empresas, através de seus departamentos de RH levam seus funcionários para jogar. Por ali, eles se familiarizam com computadores e desenvolvem o espírito de equipe", diz Paulo Milliet Roque, diretor da Associação Brasileira de Empresas de Software (ABES). Sunami Chun, presidente da rede de LAN Houses Monkey, lembra que elas podem ajudar as pessoas a se integrar ao mundo da informática, como aconteceu na Coreia

do Sul: "A Coreia é, hoje, tida como um celeiro de trabalhadores do mercado tecnológico. Como efeito das LAN Houses, esse país tem o maior índice de conhecimento em informática no mundo: 70% das pessoas sabem usar a internet". Para quem se sente intimidado por computadores, o ambiente de uma boa LAN House ajuda a perder o medo: "Temos senhores de 70 anos aqui, fazendo fila para aprender Word e Excel e saber o que é um e-mail. Estamos tentando transformar o índice de 'analfabetismo digital', que chegava a 95% no país em, pelo menos, 50%, em pouco tempo", diz Barreiro. Algumas redes desenvolvem projetos especiais para atrair o público mais velho, como explica Chun: "Temos um projeto de inclusão digital para a terceira idade e adultos que querem aprender informática e não podem frequentar cursos".

Mas se a falta de acesso à tecnologia atinge adultos e idosos das classes mais altas, os jovens das classes mais baixas também são afetados. Mesmo com a queda no preço do hardware, a maior parte da população de baixa renda ainda não tem contato com computadores. O problema da exclusão digital dos jovens é apontado por diversas pesquisas como uma das causas do desemprego: o uso de computadores parece, cada dia mais, algo vital no mercado de trabalho.

Para esses casos, a integração de LANs e escolas poderia ajudar, como propõe Milliet Roque: "A LAN House pode funcionar como uma extensão da escola, onde as crianças podem ter contato com o computador, usar softwares educativos e aprender sobre internet. Não seria necessário investir tanto em informática nas escolas: essa infra-es-

trutura de computadores, principalmente no nível em que trabalham as LAN Houses, é muito cara".

A LAN vai onde o povo está

Quem pensa em LAN House normalmente pensa em uma casa com vários computadores instalados, certo? Isso pode estar mudando. As casas continuam aí, mas outros tipos de LANs começam a aparecer e ganhar espaço. É o caso dos quiosques de LAN Games, que a rede Spider Net está implantando nos shopping centers de São Paulo. "Achamos interessante oferecer esse serviço dentro de shoppings, lugares seguros e com boa infra-estrutura", diz o empresário Ricardo Wendriner. A primeira loja da Spider Net surgiu no Shopping Metrô Santa Cruz, era mais focada em serviços, mas logo atraiu jovens interessados em jogar games em rede: "Na verdade, com os quiosques de shoppings aproveitamos todo o público que está passando pelo local: os jovens vêm pelos games e os mais velhos, para acessar a internet. Esta é a nossa proposta: atender todas as faixas etárias, do jovem até o adulto". Outra iniciativa pioneira é o Cyber Truck (veja abaixo), idéia da rede de LAN Houses Cyber, em que um caminhão equipado com

internet via satélite e computadores ligados em rede visita diversas comunidades. O projeto, que conta com a parceria de grandes empresas é o aperfeiçoamento de uma experiência realizada no ano passado com uma mini-LAN sobre rodas: "Era uma brincadeira, um Renault montado com computadores, que cresceu e virou uma loja itinerante", diz Alexandre Barreiro. Ele lembra da importância que o projeto pode ter para comunidades que nunca tiveram acesso a esses recursos: "Localidades que têm apenas uma TV no meio da praça para a cidade inteira poderão ter contato com computadores e com a rede mundial. Com isso, esperamos conscientizar os prefeitos desses locais a instalarem computadores de acesso público nas escolas e prefeituras".

lan house móvel

Depois de videogames e computadores de bolso, só faltava inventarem uma LAN House portátil...

Bem, a Cyber Truck não é exatamente uma LAN de bolso, mas, guardadas as devidas proporções, está bem perto disso. Funciona no interior de um caminhão, tem tudo o que uma LAN de verdade tem e ainda possui a vantagem de poder ser transportada para qualquer lugar.

A carreta de 40 metros que você vê abaixo está equipada com 17 computadores conectados, incluindo dez desktops, dois servidores e cinco notebooks, todos recheados de games e adaptados para os fãs



da jogatina. Espantado? Calma que tem mais: a LAN móvel também possui espaço para home theater e um lounge onde os jogadores poderão relaxar antes ou depois da matança. É mordomia completa sobre mais de 20 rodas.

No mínimo, você deve estar se perguntando como tudo isso foi possível. A resposta está nos equipamentos de ponta, na tecnologia wireless de rede e na internet de banda larga, que funciona em todo o território nacional, via satélite.

A idéia de criar essa inusitada LAN partiu da Cyber Games & Internet, em parceria com a Samsung e a Intel. Essas empresas pretendem utilizar o projeto em prol da inclusão digital, ou seja, promover às populações mais distantes o acesso a computadores e internet (e também a jogos).

Se você cruzar com um caminhão igual a este na estrada, não tenha dúvida de que é a Cyber Truck que, à esta altura, está atravessando o país, levando seu divertido carregamento.

WCG 2003

Enquanto vai do Oiapoque ao Chui, a Cyber Truck tem pela frente outra missão: divulgar a etapa nacional da WCG – World Cyber Games 2003, a Copa Mundial

de Games. Este ano, 11 brasileiros serão selecionados para representar o país na grande final, que vai acontecer em outubro, na Coreia. Mas, até lá, os melhores de cada categoria (*StarCraft: Broody War*, *Warcraft III*, *FIFA Soccer 2003*, *Unreal Tournament 2003* e *Half-Life: Counter-Strike*) terão que provar suas habilidades na final nacional, marcada para 26, 27 e 28 de setembro, no Amcham Expo Center, em São Paulo. Claro que os fãs de jogos para PC não vão ficar só olhando. O megaevento terá seis mil metros quadrados, com direito à LAN Party, torneios paralelos, estandes, workshops e conferências. A LAN móvel também vai estacionar por lá.

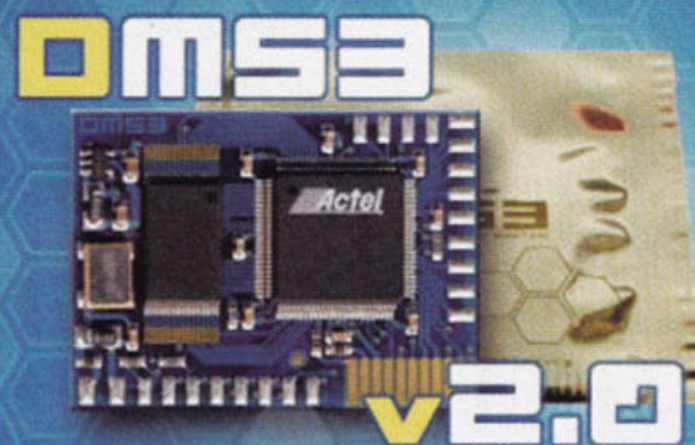


Conheça agora o melhor

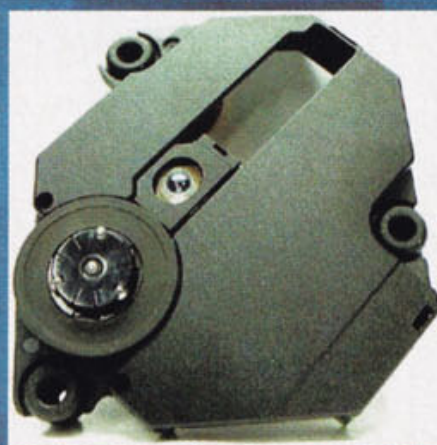
DMS

TECHNOLOGIES

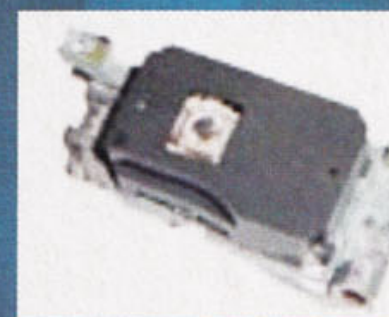
- * Jogue todos os CD'S e DVD'S originais e importados.
- * Assista qualquer filme sem precisar disco de boot.
- * Sleep Mode: Permite o desligamento do DMS3.
- * Devolution Mode: Com ele você pode ouvir Mp3 e rodar filmes Divx direto.
- * Atualização: Você está cansado de ficar trocando de Modchip? Agora você só precisa colocar o CD com atualização e pronto; Você pode fazer o Dowload das atualizações em nosso site.
- * DMS 3 trabalha na voltagem correta de seu Ps2.
- * Não falha o boot de jogos e filmes como de costume em outros.



Ligue e adquira agora o seu DMS3



** Preços especiais para lojas e assistências.*



**Distribuímos também outras peças;
Confira em nosso site.**

Despachamos para todo o Brasil.

DISTRIBUIDOR DIRETO DMS3 NO BRASIL

<http://www.hkimports.com.br> (51) 599.2007 - (51) 8114.2323



HONG KONG
Imports

MENU



ILHADO COM 3 GAMES! HIDEO KOJIMA

Os jogos favoritos do criador de Metal Gear

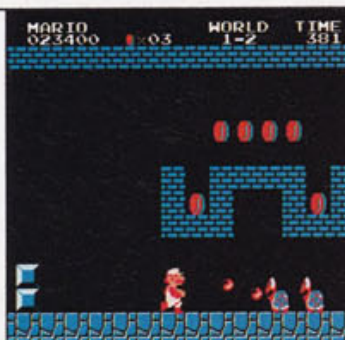


Quando se fala em ilha deserta, geralmente lembramos de Robinson Crusoe e daquele filme horrível estrelado por Tom Hanks, "Náufrago". Bem, esqueça tudo isso. A única coisa que nos interessa sobre ficar isolado no meio do oceano é quais jogos você levaria para lá. A cada mês, a EGM vai fazer essa pergunta vital a um famoso designer de games (ou a uma celebridade). Começamos agora com o criador da série *Metal Gear Solid*, Hideo Kojima. Eis o que ele levaria para uma ilha deserta...

— Mark Saltzman

Super Mario Bros. (NES)

"A grande obra-prima de Shigeru Miyamoto! Eu sou o que sou hoje graças a esse game; ele me ensinou o quão grandioso, divertido e profundo um jogo de ação pode ser."



Portopia Murder Case (Versão japonesa para NES disponível apenas no Japão)

"Um clássico game de aventura criado por Yuji Horii (de *Dragon Quest*). Este jogo me mostrou o potencial dos games para divulgar dramas e mensagens."



Boktai (Game Boy Advance)

"Um jogo que estou desenvolvendo neste momento (previsto para ser lançado em setembro, nos EUA). É o que melhor combinaria, pois é preciso entender o clima e o meio-ambiente de uma ilha deserta."



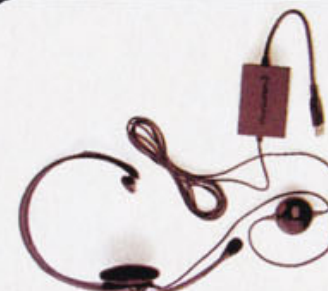
GAME O QUÊ?

Eis uma boa oportunidade para convencer sua família e a namorada de que videogame também é cultura. Na exposição "Game o quê?", em cartaz na sede do Itaú Cultural, em São Paulo, Capital, você vai conferir toda a história dos videogames, começando pelos jogos mais antigos, como *Space Wars* e *Pong*, até os mais modernos. Imagens projetadas em telões, ambientes virtuais reconstruídos em 3D e a oportunidade de jogar games que marcaram época são algumas das atrações. A exposição vai até 21 de setembro.



NOVO HEADSET DA SONY

Já que o headset USB quase não vem sendo usado pelos jogadores de *SOCOM*, a Sony decidiu comercializar, a partir de setembro, um novo modelo que será vendido à parte. Mais moderno que o anterior, o aparelho virá com um microfone melhor, controle de volume mais avançado e botão com a função mudo. Preço em moeda americana: US\$ 29.



RAPIDINHAS: DOS GAMES PARA A VIDA REAL

MR. PLAYSATION 2

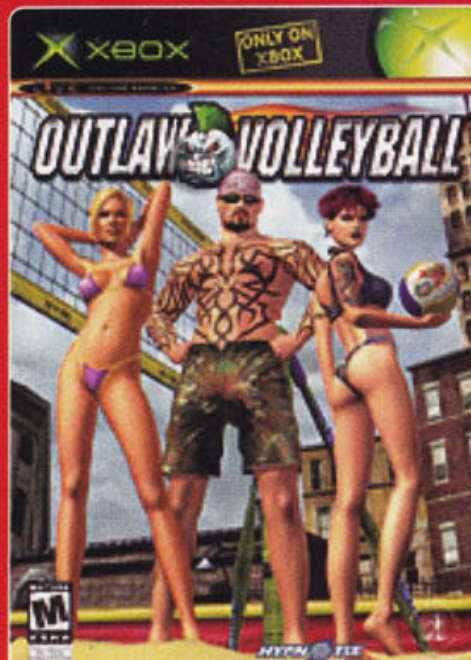
Um dos habitantes mais loucos da terra da rainha decidiu mudar, oficialmente, seu nome para — adivinha só? — Mr. PlayStation 2. O ex-Dan Holmes, 29, se diz um completo viciado no console da Sony (ninguém duvida). Ele joga de domingo a domingo, sem falta, pelo menos quatro horas por dia, e garante que já gastou mais de 7 mil libras em jogos para o PS2.

A próxima meta deste estranho morador de Banbury, no condado de Oxford, é casar com um PlayStation 2. Ele diz que tentou, mas até agora nenhum padre aceitou celebrar o matrimônio. Só resta saber quem será a noiva...



OUTLAW EM RITMO DE ROCK

Nem só de praia e esportes vivem as beldades de *Outlaw Volleyball*. Que o digam Summer e Ice Trey. As duas belezas da equipe virtual, em breve, vão estreitar um videoclipe da banda americana de rock Diffuser que, nem precisamos dizer, é fanática por games. Ao som da música "Get It On", a dupla vai mostrar seus corpinhos na praia de Santa Monica, na Califórnia. A música faz parte do segundo CD do grupo, "Making the Grade". Para quem já quer ir se aquecendo, a produtora Simon & Schuster vai lançar, no início deste mês, a trilha sonora do game.



YU YU HAKUSHO

Yusuke Urameshi e seus amigos detetives do além, em breve, vão invadir os consoles. Quem está por trás da adaptação do anime *Yu Yu Hakusho* é a Atari, mas a empresa não disse uma palavra sobre o estilo do game (embora um jogo de luta pareça a melhor opção) nem revelou para quais consoles ele será lançado.





■ "Pensou que fosse apenas um arbusto? Ahá! Meu nome é Sam Fisher – mestre da furtividade e astro de *Splinter Cell*"



DOWNLOAD

Splinter Cell invade a internet

A Ubi Soft oficializou – *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* será lançado para todos os consoles no início de 2004. E, pelo que se sabe, o novo Cell vai se infiltrar na internet trazendo missões cooperativas para vários jogadores (além do game-solo, é claro). Correm boatos de que o jogo estará disponível primeiro para o Xbox, mas isso, até agora, não foi confirmado. Estamos só imaginando a loucura que vai ser quando as legiões de fãs de Sam Fisher correrem para a internet.



■ No novo *Splinter Cell*, todas as suas habilidades serão testadas... online

Souvenir de DOA

Quem costuma babar no console toda vez que as gatas de *Dead or Alive Xtreme Beach* e seus minúsculos biquínis entram em cena para um partida de vôlei, vai adorar esta. A Tecmo colocou à venda, por tempo limitado, em seu website www.tecmogames.com, biquínis idênticos aos usados pelas ninjas de *DOAX*. São quatro modelos, todos desenhados pelo Team Ninja e fabricados no Japão. Apesar de pequenino, este exclusivo souvenir não é nada barato: cada peça custa US\$ 149,99. Fetichistas, é hora de quebrar o cofrinho! 🐸



EMULADORES

De volta ao passado dos games

Procurar pelos clássicos jogos de Arcade já foi mais difícil. Antigamente, era preciso passar um dia inteiro checando gigantescas e empoeiradas placas de Arcade, além de gastar uma fortuna para comprá-las. Hoje, localizar essas pérolas é bem mais fácil: os nostálgicos de plantão só precisam ter um PC e fazer uma rápida busca na internet. Ah, o progresso.

As chaves do reino

Primeiro, baixe um emulador – um programa que vai fazer seu PC pensar que é um hardware de games. Há emuladores para todos os sistemas, de fliperamas a consoles, passando por antigos computadores. Você pode encontrar esses programas facilmente em sites como www.3ophar.net e colocá-los para funcionar em qualquer lugar, de celulares a câmeras digitais. Os designers de emuladores não vão sossegar até que você possa jogar *Aldynes* (clássico game de tiro da SuperGrafx) no seu microondas!

Infringindo a lei

Embora seja permitido possuir um emulador, os games que eles rodam – chamados ROMs – são protegidos pela lei de direitos autorais. Ou seja, quem baixar um ROM de 8 bits da Nintendo estará desrespeitando a lei, mesmo se tiver um cartucho do mesmo jogo em casa. Já no vasto oceano chamado internet, a legislação anti-pirataria geralmente é ignorada em prol do princípio do "se ninguém reclamar, tudo bem". Nintendo, Sega e Sony têm reclamado em alto e bom som, por isso, os ROMs para esses sistemas são difíceis de achar. Mas os títulos para fliperamas e plataformas menos conhecidas, como NeoGeo, TurboGrafx-16 e Atari Lynx, são fáceis de encontrar em sites como www.classicgaming.com. Se você está procurando algo específico, escreva o título nas buscas do Google ou Yahoo junto com a palavra "ROM". Depois de passar por um batalhão de pop-ups de sites pornôs, você vai encontrá-lo. Baixe os clássicos por duas razões: é conveniente (vale a pena tirar seu Atari 2600 do baú apenas para jogar *Combat*?) ou para preservar a história dos games. Não porque você esteja procurando por um jogo grátis....

Apimente seu jogo

Agora que os velhos games estão disponíveis, também podem ser alterados por malucos que, entre outras coisas, sonham em ver Link transando com Zelda. Muitos sites de ROMs e emuladores possuem bibliotecas abarrotadas de traduções, gráficos e textos modificados (quase todos pornográficos) e até novas fases, inimigos e dificuldades. A maioria dos emuladores vem com GameSharks embutidos, assim você poderá inserir seus próprios códigos secretos.

– Casey Loe

sites que merecem um clique



www.tanteifile.com/baka/2003/01/28_01_yamak3_03/ – Veja como dois jogadores fantasiados de personagens de *King of Fighters*, da SNK, conseguem incendiar os pulsos, assumindo a própria idiotice. Acredite, você vai querer mandar este link para todos os seus amigos.



www.gbacentral.net – O site GBA Central é mais um altar virtual dedicado ao Game Boy. Traz notícias, previews, reviews, um calendário de lançamentos, informações técnicas e entrevistas com criadores de games para do famoso portátil.



www.emulationzone.org/fanfare/ghz/ – Nossa matéria de capa não foi suficiente e você continua faminto por notícias sobre Sonic? Problema resolvido: o Green Hill Zone tem uma enciclopédia virtual com tudo sobre o azulão, incluindo informações detalhadas de cada jogo.

NOSSO AMIGO GÂNGSTER

Convidamos um gângster de verdade para testar games de bandidos, assaltos e tiroteios. E ele roubou nosso GameCube

Lembra-se daquele filme "Os Bons Companheiros"? A história é baseada na vida deste velhote aqui, Henry Hill. Ele já trabalhou para a máfia, se apossou de US\$ 6 milhões num assalto à Lufthansa, em 1978, (o maior de todos os tempos), depois virou testemunha do estado e ajudou a prender a famosa família Luchesi. Este cara seria a pessoa ideal para testar *Grand Theft Auto*, certo? Foi o que pensamos, por isso, convidamos o ex-gângster para uma jogatina. No pacote, *GTA: Vice City*, *Hitman 2*, *The Getaway* e, que se dane, *Animal Crossing*. Também participou do encontro: Julian, 14, neto de Hill e conselheiro para assuntos de videogames.





■ PlayStation 2

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

EGM: Esta é a sequência de abertura.

Henry Hill: Muito boa. Muito divertida.

EGM: Este é o advogado pilantra.

HH: Estive lá, fiz o mesmo (risos).

EGM: Ok, agora aperte **▲** e pule naquele carro.

HH: Eu quero aquele Lincoln! Pra onde ele foi?

Julian Hill: Aperte **▲**!

HH: Eu estou apertando. Todo mundo está me vendo apertar essa p*** de botão. Eu nunca joguei um desses antes...

JH: Você não deveria atirar em tudo, Henry. O certo é evitar isso. Você está dirigindo como na vida real.

EGM: Você vai ser preso por dirigir embriagado, Henry. Vá pra cima daquele cara. Agora atire nele.

HH: Julian, me ajude! Estou me sentindo um retardado! Meu cérebro não é tão rápido quanto o dessas crianças!

JH: Siga o mapa. O ponto rosa. Siga o ponto rosa.

HH: Que rosa... ah, isso aí. Pra começo de conversa, isso é roxo.

JH: Não importa, apenas siga isso.

HH: Eu quero saber onde está o dinheiro. Eu quero pegar o dinheiro. Ah, não, estou em South Beach.

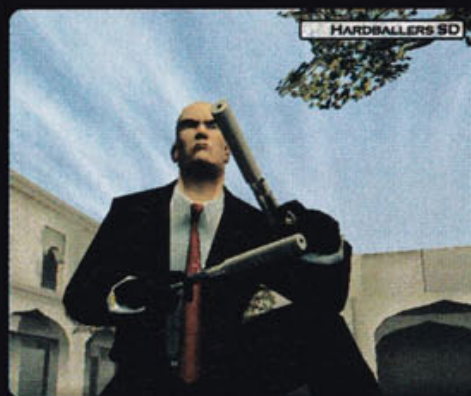
JH: Eles têm dinheiro, Henry. Atire neles! Vá até lá e bata neles!

HH: Espera aí, eu quero a garota do skate! Pra onde ela foi?

JH: Deixa disso e bate no cara. Use a arma! Aperte **●**. (Henry atirou em alguns cidadãos de *Vice City* até que os tiras chegaram e o prenderam)

JH: Rebaixado.

HH: Como? Você acaba de perder todas as economias para a sua faculdade, Julian.



■ PlayStation 2, Xbox, GameCube

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

HH: Que lugar é esse? Itália? Legal, eu sou meio siciliano. Foi onde eu aprendi a cozinhar, com minha mãe. Minha outra metade é irlandesa. Foi como aprendi a beber.

JH: Você não deveria beber.

EGM: Ok, estamos na Sicília. Seu personagem é um jardineiro, e também um matador.

HH: Gostei disso. Eu quero aqueles tomates.

EGM: Você conhece bem a Sicília?

HH: Estive lá várias vezes. Tinha que testemunhar. Que tipo de matador é esse? Espera aí, ele está confessando? Isso é pra ser divertido?

EGM: Ele tem consciência.

HH: Os matadores da Sicília não têm nenhuma consciência. Não valem p*** nenhuma. Estou dizendo. Ele são chamados de zips. Então, eu tenho que fazer o que aqui?

JH: Vá para o portão. Agora, atire naquele guarda.

EGM: Acho que aquele é o carteiro.

JH: Atire no carteiro!

HH: O leiteiro? Eu estou tentando!

JH: Está nada, Henry.

HH: Estou correndo pra todos os lados. Tome isto. A única razão por que eu visitei a Sicília foi para comprar tomates.



■ PlayStation 2

THE GETAWAY

HH: O que é isso, gangsters ingleses? Que m*** eles estão dizendo? E por que esse cara é tão feio? Parece que o rosto dele foi triturado numa máquina de fazer salsinhas.

EGM: OK, fora isso, o que você está achando do jogo até agora?

HH: Não tem diferença daquele outro jogo idiota – eu não páro de morrer. Como vocês dirigem? Ah, filho da p***, ninguém mandou ficar no lado errado da rua. Sorte sua que eu ainda não aprendi a usar este aparato complicado.

JH: É um controle

HH: É um aparelho de tortura. Olha só essas m*** de botões – pra onde eu estou indo? Que p*** é essa? Nós estamos no Brooklyn!

JH: É Londres.

HH: Eu sei. Vamos matar uns manés. Posso matar um tira? E a rainha, ela está morta? Alguém poderia...

JH: Você tem que cumprir a missão.

HH: Tem muito trânsito. Parece uma rodovia expressa – por que eu não posso fazer isso em casa?

JH: Termine a missão!

HH: Julian, eu não consigo nem mesmo entrar nesse carro. Como é que eu vou terminar alguma coisa aqui? Este jogo é uma droga. Preciso fumar um pouco.



■ GameCube

ANIMAL CROSSING

HH: Que tipo de... qual é o sexo dessas coisas? O que é isso, raio-X? Oooh! Boa pegada! Onde fica isso? É na Pennsylvania, certo? Olhem! Estou pescando!

JH: Ei, tem um peixe ali! Olhe para o outro lado!

HH: Não, ele está vindo pra cá. A correnteza vem pra esse lado. Ele está nadando contra a correnteza.

Provavelmente desovando. Quando eles engravidam, costumam fugir. Queria que todos fizessem isso. Ah, eu não quero pescar um peixe grávido.

Mas eu quero muito este jogo!

JH: Nós podemos alugá-lo, vô.

HH: Eu não vou alugar! Eu morreria de vergonha... deixa eu falar com essas morsas aqui. Ah, m***. Eu gosto desta música. É boa.

JH: Este jogo é pra menininhas.

HH: Eu vou arrebrantar neste jogo!

Tenho que ter um em casa.

JH: O jogo é da EGM, Henry.

HH: Eles que mandem a conta para mim. Ligue para São Francisco (escritório da EGM). Eu quero este aqui.

JH: Mas é pra menininhas, vô.

HH: Meninas, meninos, não interessa.

Ei, eu nunca tive infância. Crescendo com Paulie (o ex-chefe da máfia, Paul Vario) ninguém tem infância. Minha brincadeira de infância era pegar um coquetel Molotov e atirá-lo numa janela.

JH: Você brincava com games, vô.

HH: Só aqueles com dados, cartas ou pistolas.

EGM: Quer dizer que o senhor nunca jogou um videogame antes?

HH: O único que joguei foi Bong.

EGM: Hummm... Pong?

HH: Bong, sim.

JH: É Pong, não Bong.

HH: Essa coisa de animais aqui... nunca passei tanto tempo ligado num jogo. Julian, eu poderia jogar este com a sua avó. Pelo menos teríamos alguma coisa em comum. Além de sexo.

– Alex Porter



“O que é isso, gangsteres ingleses? Que m**** estão dizendo?”

– Henry Hill, gangster

Digital GAMES

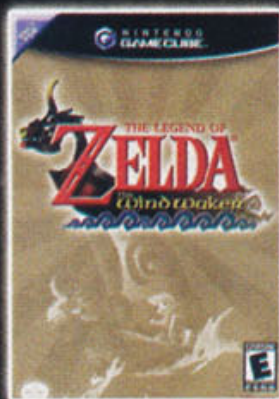
UM NOVO CONCEITO EM VENDA DE GAMES

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

Game Cube



Joystick



Legend of Zelda
The Wind Waker

X-Box



Game Boy-Advance



SAPPHIRE VERSION



POKÉMON

GBA Survival Kit



RUBY VERSION



Ps One

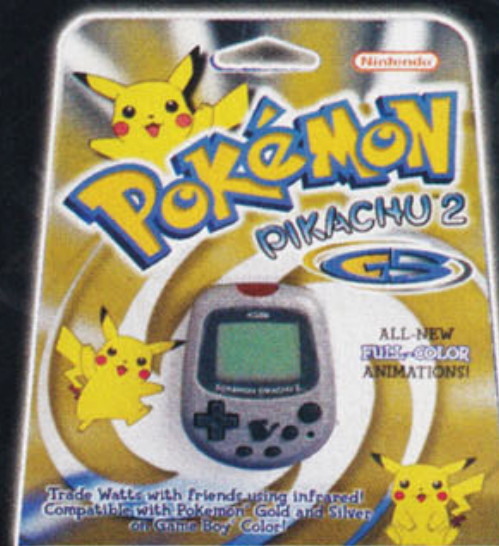


Tapete Dança PSX



Joystick

Linha Pokémon



Entregamos via Sedex para todo o Brasil

Playstation 2



Tela Portatil 5' High Color



Volante Twin Turbo Deluxe



Controle Remoto DVD Memory Card 8Mb

Multitap

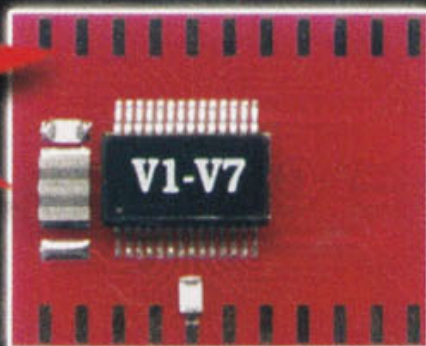
Joystick Dual Shock 2

ModChips Para Playstation 2

Contamos com assistência técnica especializada para instalação de modchips com os melhores preços.

Confira!

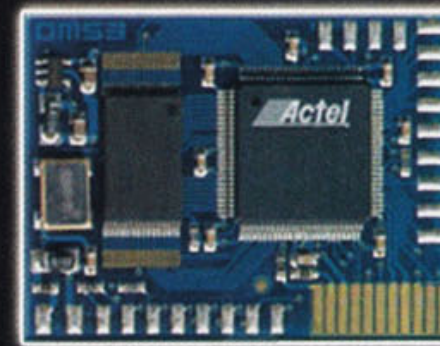
DISTRIBUIDOR OFICIAL
MAGIC



Magic 3.1



Messiah 2



DMS 3

Acessórios Dreamcast



Game Shark CDX

Visite Nossa Loja

Rua Sta. Ifigenia 211 - Loja 25
Rua Sta. Ifigenia 213 - 7º andar
Centro - São Paulo - SP

Fone: (11)3338-2688



www.digitalgames.com.br





start

A BIBLIOTECA DO JOGADOR ESPERTO

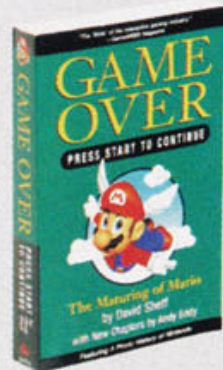
Sete livros que vão transformar você num expert em games

Até mesmo o jogador menos intelectual, às vezes, tem vontade de desligar a TV e ler alguma coisa. Epa, enfiar o nariz em guias de estratégia não vale! Também não vale ler tudo o que existe na internet em busca de códigos para tirar a roupa das gostosas de DOA: Xtreme Beach Volleyball. Estamos falando dos melhores livros da história dos games. A lista é imensa, por isso, selecionamos os sete títulos mais bacanas para você ler nas horas vagas. Agora, deixe pra lá as aventuras de bolso e reserve um canto na estante para estas fantásticas obras – infelizmente, apenas um título está disponível em português, por enquanto.

— Por Chris Baker

A Bíblia

Game Over, de David Sheff
lançado no Brasil como *Mestres do Jogo*, mas já fora de catálogo. Procure em sebos.



O assunto: toda a história da Nintendo, de seus primórdios ao domínio do mercado nos anos 80 e início dos 90.

Você vai descobrir que: No início dos anos 70, a Nintendo quase faliu quando um Arcade de tiro não deu certo.

Dados Completos

Phoenix: The Fall and Rise of Videogames, de Leonard Herman



O assunto: um registro metucioso, sistema a sistema, da história dos videogames. Está na terceira edição.

Você vai descobrir que: o CDF nervoso que destruiu um Atari em todos os velhos anúncios da Intellivision era o pseudo-ator George Plimpton, claro.

Para Enfeitar a Estante

Supercade, de Van Burnham



O assunto: uma história dos games em pixels, muito bem ilustrada. Gráficos volumosos em baixa resolução e gabinetes amalucados, daqueles operados por moedas, nunca pareceram tão sensuais.

Você vai descobrir que: uma das primeiras ofertas da Atari em Arcade, Gotcha, tinha dois joysticks escondidos sob moldes de borracha cor-de-rosa em forma de seio.

Como Nasce um Console

Opening the Xbox, de Dean Takahashi



O assunto: estratégias tecnológicas, guerras de hardware e manobras e negociações corporativas que levaram a Microsoft a entrar no mercado dos consoles.

Você vai descobrir que: a princípio, o Xbox recebeu o codinome Project Midway, uma homenagem à batalha da Segunda Guerra Mundial em que os EUA (leia-se Microsoft) derrotaram os japoneses (leia-se Sony e Nintendo).

Rumo ao Estrelato

Masters of Doom, de David Kushner

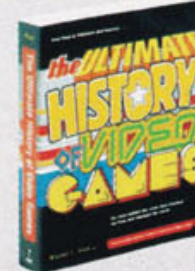


O assunto: ascensão da Id Software, que desenvolveu *Doom*, e dos games em 3D, além da tempestuosa parceria entre os fundadores John Carmack e John Romero.

Você vai descobrir que: Carmack era hacker quando criança, tipo Matthew Broderick em "Jogos de Guerra". Ele até mesmo cumpriu pena durante a juventude por tentar roubar alguns Apple IIs.

Por Dentro dos Bastidores

The Ultimate History of Video Games, de Steven Kent

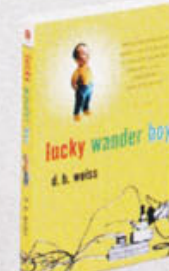


O assunto: um repórter que acompanha os games desde a era 8-bit divide suas maiores descobertas.

Você vai descobrir que: como castigo pelo fracasso do Virtual Boy, Gunpei Yokoi, guru da aparelhagem eletrônica (e criador do Game Boy), foi obrigado a fazer demonstrações do jogo no estande da empresa em feiras de games.

O Grande Romance

Lucky Wander Boy, de D. B. Weiss



O assunto: um relato fictício sobre a saga de um nerd de 20 e tantos anos para escrever uma enciclopédia dos games e sua busca pelo jogo mais obscuro da história.

Você vai descobrir que: uma juventude desperdiçada em games e Nintendo pode resultar em literatura de alto nível. "Inegavelmente divertido!", segundo o jornal The New York Times.

Leitura barata

As grandes editoras estão percebendo que jogadores de videogame têm tanto potencial para comprar produtos relacionados a games e livros baseados neles quanto os fanáticos por Guerra nas Estrelas e Jornada nas Estrelas. Aqui estão alguns trechos de livros novos e antigos derivados de jogos...e um livro fictício que inventamos. Tente identificar o falso (a resposta está no fim do texto).

Resident Evil: Code Veronica, de S.D. Perry



"Estavam na metade do caminho quando ouviram, ecoando a partir de algum ponto nas águas escuras que corriam lá embaixo, um som estranhamente agudo e penetrante, ao mesmo tempo inumano e impossível de ser produzido por um animal. Fosse lá o que fosse, a coisa parecia extremamente irada – e, pelos barulhos da água que respingava, estava chegando cada vez mais perto." (pág. 110)

GTA: Sicily, de Mario Puzo



"Don Salvatore deu um pequeno gole em seu café e fitou, com o olhar distante, um busto de mármore de Mussolini. Balbuciou: 'Faça este último serviço para mia famiglia e eu lhe darei a Companhia de Mistura de Cimento Garibaldi, que tem um lançachamas escondido e pode gerar até 70 mil lire per dia'." (pág. 138)

Brute Force: Betrayals, de Dean Wesley Smith



"Os dedos dele apertaram-se em volta do canhão de laser, atirando contra a neve cegante ao mesmo tempo em que dois outros tiros o acertaram em cheio. Sua armadura desviou de um deles, mas o outro atravessou a barreira, enterrando-se em seu intestino. Estavam usando algum tipo de arma de projéteis, com pontas capazes de perfurar blindagem." (pág. 264)

Rise of the Robots, de Jim Murdoch



"Coton ficou impressionado com a força que sentia surgir através de seu chassi. Sua visão foi se estabilizando à medida que a luz invadiu o chão a seus pés – e então percebeu que não estava sozinho: duas hastes de empilhadeira apareciam no seu lado da porta... Com certeza, pertenciam a andróides de carregamento." (pág. 283)

O falso? GTA: Sicily

Fotos: Aaron Lauer



ANUNCIADO

DE VOLTA AO UNDERGROUND

Skatistas anônimos viram astros no novo Tony Hawk's

Diga adeus aos skatistas profissionais. Em *Tony Hawk's Underground*, que sairá no terceiro trimestre de 2003 para PlayStation, Xbox e GameCube, você não vai mais jogar como Tony e outras feras do skate. A ideia é criar seu próprio skatista punk e fazê-lo começar nas ruas até alcançar a fama, competindo em categorias profissionais. Outras mudanças incluem cenários maiores e — espere só pra ver — a possibilidade de sair do skate. Isso garante um leque de opções, como escalar a lateral de uma casa e fazer manobras perto de fios telefônicos. E se o movimento seguinte for feito em pouco tempo, os pontos de combo só irão aumentar.

T.H.U.G. virá com um editor Create-a-Park e novas opções de Create-a-Trick, Create-a-Goal e Create-a-Board. Os skatistas do PS2 já podem ir afinando as rodinhas para competir online (desculpem, fãs do Xbox e do GC, vocês não) e trocar suas próprias pistas de skate. Mandando um e-mail com sua foto para a Neversoft, você vai receber um código e poderá fazer o download de um arquivo de conversão através do PS2. Depois, é só ver a cara linda estampada no jogo.



Disk Games

" Desde 1992 "



Entregamos para todo o Brasil

Visite Nosso Site:

www.diskgames.com.br



Parcelamos em até 06 X



Assistência Técnica Especializada

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



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

(19) 3242 0541

DEPOIS DO JOGO: RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Invadimos as trincheiras do novo Wolf para Xbox (e PS2)



Agora que o mais ambicioso game de tiro Multiplayer estreou no Xbox Live, os criadores de *Return to Castle Wolfenstein* estão mais confiantes do que nunca. Seis horas depois do jogo ter chegado às lojas e das balas começarem a voar online, encontramos o presidente da Nerve Software, Brandon James, e o diretor da Id Software, Marty Stratton, para um bate-papo sobre a vinda deste popular jogo do PC para o Xbox.

EGM: Os nazistas são os vilões perfeitos para os videogames, seguidos por zumbis e demônios. Vocês não pensaram que poderia ser um exagero colocar os três num único jogo?

Brandon James: Não. Eu adoraria fazer isso de novo (risos). Vocês terão os melhores vilões num único pacote.

Marty Stratton: A melhor coisa de *Wolfenstein* é que você pode combinar nazistas e demônios com naturalidade. O jogo é baseado nas mentiras de Hitler e do Terceiro Reich e nas experiências deles com o ocultismo e coisas do gênero. Logo, você tem uma história no estilo *Indiana Jones*, mas que é compatível com o contexto do game.

EGM: Vocês enfrentaram muitos desafios ao transpor *Wolfenstein* para os consoles?

BJ: Ah, sim. Provavelmente, o maior deles foi o fato de que nunca havíamos desenvolvido um título online para console. Nos jogos de PC, você tem um teclado com 102 opções de comandos, além do mouse. Transferir os principais controles para os dez botões do Xbox foi mesmo um desafio.

EGM: Desta vez, há muitos médicos entre os alistados? E para que jogar com esse tipo de apoio?

BJ: Os médicos podem não ser os melhores combatentes, mas são o melhor grupo de apoio. Jogadores que ainda estão aprendendo os macetes ou que não têm uma mira tão boa quanto os outros tendem a optar por eles. Temos um cara no escritório que apelidamos de "Barata" e que joga como médico porque não atira bem. Se você incluir um bom curador no seu time, vai se dar bem.

EGM: Que medidas foram tomadas para evitar cheatings?

BJ: Como o jogo é baseado em PC, tivemos um ano inteiro para equilibrar tudo. Vários exploits e

cheats apareceram, como um lança-chamas que atirava através de uma parede. Conseguimos contornar esse tipo de problema e não esperamos que voltem a acontecer. Assim como foi feito para PC, o Xbox Live fez um incrível trabalho cuidando dessas coisas.

EGM: Se aparecer algum problema que prejudique o jogo online, haverá patches para download?

BJ: Sim. Se algo maior acontecer, estamos preparados para oferecer atualizações imediatamente (mas isso não vai acontecer).

EGM: O que os usuários do Xbox Live podem esperar do conteúdo para download?

BJ: Três fases extras. A primeira estará disponível (quando você estiver lendo esta matéria).

■ O Hans acima parece estar dizendo: "Ariaaanoos, marchem! Vamos dominar o mundo!"

Wolf para PS2, menos online

A melhor parte do *Wolf* para Xbox é a chance de jogar online, via Xbox Live. Mas os fãs da versão para PS2 ficaram de fora da festa. Por quê? Marty Stratton explica: "No começo, procuramos conhecer os recursos e soluções online oferecidos pela Sony. E não encontramos muito — na verdade, não encontramos nada. Eles realmente não têm uma posição clara sobre como os jogos devem funcionar na internet. Então, no final, decidimos que isso não seria uma prioridade". Sobre a ausência do Deathmatch com a tela dividida, Stratton explica que "Wolfenstein Multiplayer não se trata disso. Tem muito mais a ver com jogo em equipe". Veja o que achamos da versão para PS2 no review da página 74.



CELEBRIDADE NOS GAMES:

ARMADA E PERIGOSA

Angelina Jolie fala sobre a legendária caçadora de relíquias, maluquices e balas errantes

Assim como no game, o retorno de Lara Croft às telonas vem alimentando muitas expectativas e deixando os fãs da heroína cada vez mais impacientes. Enquanto esperávamos pelo filme e a data de lançamento do game ainda era uma incógnita (ele foi lançado no dia 20 de junho, nos Estados Unidos, depois de sete meses de atraso), tivemos a oportunidade de conversar com a atriz que está dando vida à sexy caçadora de relíquias. Encontramos Angelina durante uma pausa nas gravações do filme "Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life" (com estréia prevista para 25 de julho, nos cinemas americanos). Caso você esteja curioso, ela vestia uma roupa de mergulho prateada como esta ao lado.

EGM: Além das óbvias, há, semelhanças físicas, o que Angelina Jolie tem em comum com a Lara Croft virtual?

Angelina Jolie: Nós duas adoramos aventuras, somos meio malucas, tivemos problemas com relacionamentos (sorrisos) e ficamos sozinhas. Ela é uma lutadora, e eu me sinto feliz quando estou lutando por algo em que acredito e sempre vou lutar por aquilo que importa para mim. Os medos de Lara também são muito parecidos com os meus... de não poder ter o que amo e de ficar confinada.

EGM: A roupa de mergulho lhe caiu bem. Você teve dificuldades em entrar em forma para o papel?

AJ: Agora que sou mãe, nada poderia ser mais cansativo do que isso! Mas meu treinamento foi muito divertido.

EGM: Que tipo de treinamento você recebeu para esta sequência? Além de correr atrás do seu pimpolho, claro.

AJ: Kendo, e muito exercício físico.

EGM: E qual foi a pior parte?

AJ: Fazer manobras com o jet ski stand up (sem banco). É mais difícil do que parece. Eu

ficava dizendo para mim mesma: "Por que você não encontrou algo que parecesse difícil mas que, na realidade, fosse bem fácil?"

EGM: Você está dispensando os dublês em várias cenas do filme. Já teve alguns ferimentos?

AJ: Sim. Perdi um pedaço do meu cotovelo direito numa colisão de barco. E um fragmento de bala atingiu meu olho, mas não foi nada sério.

EGM: Armas de fogo e olhos realmente não combinam...

Você curtiu ser uma Evel Knievel (motociclista que salta sobre longas fileiras de carros e ônibus)?

AJ: Sim. Talvez até o limite da estupidez, mas, sim, eu gostei. Acho que isso me fez sentir viva e feliz, tão feliz que eu fiquei empolgada. E agora estou mesmo empolgada.

EGM: Feliz e empolgada, é bom saber. Mas quanto ao seu personagem, o que Lara tem de diferente nesta sequência?

AJ: Acho que agora ela está mais mulher e mais sexy. Acrescentamos algumas coisas e mudamos outras. Lara ficou menos bonitinha e muito mais agressiva.

— Nick Walkland

mais (ir) real

O produtor e roteirista de *Tomb Raider: The Cradle of Life*, Lloyd Levin, diz que o novo filme é "mais realístico, mais pesado, mais dimensional e mais complexo que o primeiro". Uma jornada para localizar a caixa de Pandora soa real? Achamos que não, a menos que "caixa de Pandora" seja o nome de alguma loja de embalagens escondida nos cafundós da cidade. O que, infelizmente, é real é a total ausência de cenas de Angelina sem roupa. A produtora Eidos (que detém os direitos da franquia Tomb Raider) proibiu a personagem Lara Croft de se despir. Droga!



start

QUARTERMANN

O fofoqueiro dos games

Q-mann



SORRATEIRO

Konnichiwa, gamers! Bem-vindos à mais uma turnê mensal de rumores, um oferecimento do seu espião preferido do mundo dos games. Eu, o Quartermann, serei seu anfitrião numa visita às mais escabrosas e segretas fofocas descobertas em corredores e becos escuros pela minha fiel equipe de espiões. Mas chega de conversa... e vamos aos rumores!



■ Vercetti pronto para arrebentar no Xbox

Grand Theft no Xbox

Não, não estou ficando louco... E, sim, este é um dos rumores mais quentes do mês. Todos sabem que a Rockstar tem um acordo com a Sony que exige que **Grand Theft Auto** seja exclusivo do PS2. Não se sabe onde nem como, mas alguém descobriu uma brecha no tal acordo – isso significa que o ilustre **GTA** poderá ser lançado para Xbox antes do fim do ano e com conexão para Xbox Live. Seria uma versão retocada de **Vice City**? Juro que ainda não sei. Mas não esqueça que você leu aqui primeiro!

O próximo console da Nintendo

Ainda pensando por que a linha de jogos para GameCube que a Nintendo apresentou na E3 não impressionou tanto como no ano passado? Uma das razões pode ser este minúsculo rumor: supostamente, a Nintendo já começou a discutir o seu próximo console com empresas terceirizadas para – anote aí – lançar a máquina no terceiro trimestre de 2004. Pelo visto, eles não estavam mentindo quando disseram que, desta vez, não ficariam pra trás na corrida dos consoles. Parece suspeito? Ei, esta é uma página de fofocas, você sabe. Fo-fo-cas!

FFVII a caminho?

Desde a primeira aparição de **Final Fantasy VII** no PlayStation, os jogadores têm questionado se, algum dia, haverá uma sequência direta do jogo. Pelo menos, essa é a segunda pergunta mais freqüente nos e-mails enviados para a redação (a outra é: "como posso reviver Aeris?"). Tenha santa paciência! Ela morreu – superem isso de uma vez! Agora que **FFX-2** está sendo produzido, isso bem que pode acontecer,



não é? Então, prepare-se para o susto: a onda atual de fofocas indica que **FFVII-2** está sendo ajustado para...PSP!

Sobre os preços do PSP

E falando em PS... o que não falta é especulação sobre quanto custará o novo portátil da Sony. A belezinha não ficará abaixo dos US\$ 100, como o Game Boy, isso é certo, mas é bem provável que o preço se mantenha na casa dos US\$ 199. Muito mais interessante para o bolso é o papo de que, com a estrutura de licenciamento que a Sony possui, ela poderá produzir games a preço de banana para o portátil, com alguns sendo vendidos a US\$ 15. Banana importada, é lógico!

RAPIDINHAS



■ **De volta ao passado** – A Mad Catz tem a pedida ideal para quem está saudosos dos controles simples de antigamente. O RetroCON (acima, um modelo para PS2) vai sair para todos os consoles até o segundo trimestre de 2004, ao preço de US\$ 25 cada.

■ **Capcom e Disney unidas** – Já se foram dez anos desde que vimos "O Estranho Mundo de Jack" (The Nightmare Before Christmas) nos cinemas. Mas só agora Disney e Capcom decidiram se unir para transformar a assombrosa animação de Tim Burton num game que está previsto para o terceiro trimestre de 2004, no PS2.

■ **3DO declara falência** – Isso significa a extinção de **Army Men** e, infelizmente, de **High Heat** também.

acredite... se quiser

Alguns fofoqueiros andam loucos para sussurrar absurdos no seu ouvido. Se quiser ouvi-los, o risco é seu... Só não diga que não avisei!

O que dizem por aí: "A série **Phantasy Star Online** estará encerrada, finita, muerta depois do lançamento de **Episode III C.A.R.D. Revolution**"

O que diz o Q-mann: Bem, isso é uma meia verdade – **Episode III** (à direita) será o último... capítulo da história atual. O game vai fechar o roteiro de **Red Ring Rico and Pioneer 1 e 2**, mas não vai acabar. Muita gente anda falando que o Sonic Team estaria preparando um novo **PSO**, mas o detalhe mais quente é que o game teria uma história completa e separada para ser jogada offline, além da aventura online. Eu não me incomodaria de jogá-lo agora...



Quem já passou horas fuçando lojas de brinquedos em busca de alguma raridade – ou lixo – dos anos 80, não vai se importar em gastar as economias no sistema de vídeo e entretenimento ActionMax. Dos cinco games feitos para ActionMax, o melhor era **The Rescue of Pops Ghostly**, que deixava você fingir que estava atirando em fantasmas desengonçados com uma pistola. Como o "software" da ActionMax consistia em fitas VHS não-interativas (os pontos eram obtidos de acordo com o número de vezes que você puxava o gatilho), nenhum raio infravermelho poderia satisfazer seus sonhos de transformar as assombrações em uma poça de ectoplasma.



FRATELLO GAMES

Assistência Técnica Especializada desde 1995



- Desbloqueio e transcodificação - na hora
- Consertos em geral
- componentes para reposição
- Orçamento sem compromisso e feitos na hora
- Acessórios em geral
- compra
- venda
- troca



- A maior variedade de Peças e componentes de reposição
- preços especiais para técnicos e oficinas
- Ligue e peça um Catálogo completo



Facilitamos o pagamento em até 3 vezes. Atendemos via Sedex para todo o Brasil. Entregas na capital e grande São Paulo via Moto Boy

desbloqueie seu PS2 e seu X-BOX na hora com total segurança e garantia dos modchips mais confiáveis do mundo

Loja 1 - Rua santa Ifigênia 295 - 2º andar loja 215/216

Fone : (11) 3362-2206 Fone/fax (11) 3224-9418

Loja 2 : Rua Santa Ifigênia 304 loja 01

Fone (11) 3361-2783



www.fratellogames.com.br

EQUIPAMENTOS E ACESSÓRIOS

VOLANTE DE CARRO

POPULAR

Uma solução eficiente para pilotos de bolsos vazios

Por Fabio Santana

Os aficionados por jogos de corrida muitas vezes são perfeccionistas que buscam não apenas os games mais velozes, mas também a melhor sensação de pilotagem. Nessa busca, alguns optam por adquirir um controle estilo volante, do qual há muitas opções no mercado. Os jogadores mais abastados podem desfrutar da perfeição de um SideWinder Force Feedback Wheel, da Microsoft, que tem os mais modernos recursos que um acessório do gênero pode oferecer, mas chega a beirar os R\$ 1.000,00. Outro volante da empresa, o SideWinder Precision Racing Wheel, que tem menos recursos, custa em torno de R\$ 500,00. Já deu para perceber que não é um sonho de consumo muito barato.

Para resolver esse problema, a Clone, empresa especializada em acessórios para informática, decidiu lançar o volante Speed Racer, uma alternativa mais em conta, com bons recursos e belo acabamento. Ele possui um giro de 180° (90° para cada lado), um direcional digital, quatro botões frontais analógicos, quatro botões superiores digitais, três botões de função, borboletas para troca de marchas ou ângulos de visão, vibração e um jogo de pedais com freio e acelerador. Apesar de não incluir a função de Force Feedback (que calcula a resistência do volante de acordo com as condições de pilotagem) como seu primo mais caro da Microsoft, o Speed Racer oferece uma boa sensação em games de corrida. No quesito ergonomia, se sai muito bem, já que tem uma boa empunhadura e disponibiliza todos os comandos em posições de rápido acesso. O acessório poderia apenas ser um pouco mais pesado, principalmente nos pedais, que escorregam com facilidade.

A chave seletora, na parte frontal, permite que você use o volante no computador ou com seus games de PSOne e PlayStation 2. Há também um botão para selecionar entre três modos de uso (digital, analógico/digital e analógico), reservados para outros gêneros de games, como



JOYSTICK ROADSTAR SPEED RACER

Compatível com: PC (Windows 98/ME/2000/XP), PSOne e PlayStation 2
Fabricante e distribuidor: Clone
Site oficial: www.clone.com.br
Preço sugerido: R\$ 190,00

simuladores de voo e jogos de ação. A instalação no PC através da porta USB é rápida e fácil e, caso você perca o disquete com o driver, o site oficial oferece atualizações. Não é a solução perfeita para os aspirantes a Ayrton Senna, mas é um acessório versátil abaixo de R\$ 200,00.

Passatempo da realleza

Espantado com o preço a se pagar pela perfeição no entretenimento? Então, sente-se para não cair: um Arcade do game *Ferrari 355 Challenge*, com cabine em versão

Deluxe, não sai por menos de US\$ 6.700,00 (quase 20 mil reais). Este é o preço que algumas lojas especializadas cobram pelo simulador da Sega, que roda

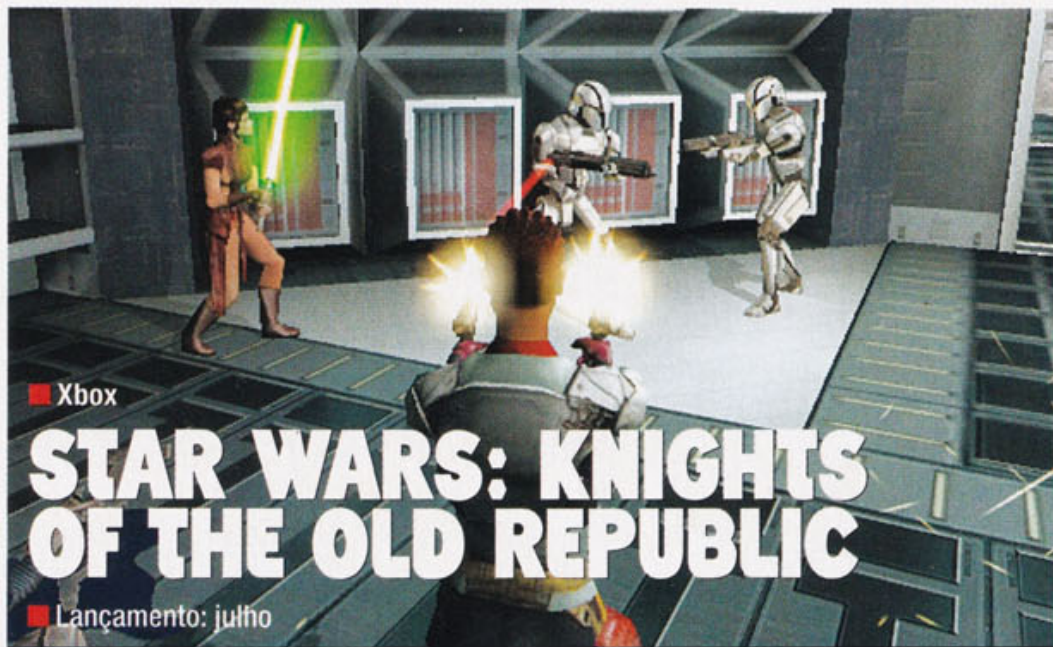
em quatro placas Naomi, utiliza três monitores de 29 polegadas e pesa 600 kg. Agora você sabe por que é tão difícil encontrar uma dessas por aqui.



■ Esta é a cabine Deluxe do simulador de Ferrari da Sega. Mais de seis mil doletas ou alguns centavos por ficha – se você encontrá-lo em algum Arcade. Ao lado, você confere a visão panorâmica com as três telas.

EM BREVE

Uma avalanche de games está descendo a ladeira. Prepare-se!



Xbox
STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
■ Lançamento: julho

RPG – Neste RPG, você será um Jedi do bem ou do mal, dependendo das suas decisões. Sugerimos levar Chewbacca e sua família para o lado negro da força.

■ JULHO DE 2003

Ape Escape 2 (PS2)

Ação – Colecione chimpanzés esquisitos para cercar uma tropa de macacos que viajou no tempo.

Chaos Legion (PS2)

Ação – Entre na pancadaria com uma coleção de criaturas inspiradas nos animes.

Dinotopia (Xbox, GC)

Ação – A extinta série de TV baseada no livro logo vai chegar aos consoles. Mais um licenciado pintando no pedaço!

Disgaea: Hour of Darkness (PS2)

RPG – Use um pouco de estratégia e suas habilidades de RPGista para ajudar o herdeiro do trono, príncipe Lahart, a recuperar a coroa.

Downhill Domination (PS2)

Corrida – Pedale ladeira abaixo em cenários alpinos numa mountain bike.

DroneZ (Xbox)

Ação – No futuro, armas de fogo vão

substituir o pingue-pongue e a letra S será proibida.

Fugitive Hunter (PS2)

Ação – Em vez de matar pilantras, este atirador com consciência prefere capturá-los.

The Great Escape (Xbox)

Ação – Baseado no filme vencedor do Oscar, o game traz o ator Steve McQueen comandando uma fuga de prisioneiros durante a 2ª Guerra Mundial.

Ice Nine (Xbox)

Ação – É a nova moda: um jogo de tiro em primeira pessoa com furtividade. Robocop não vai gostar nada disso.

K-1 World Grand Prix (PS2)

Luta – Igual a *Pride FC*, mas sem o homem-pretzel.

Madden NFL 2004 (PS2, Xbox, GC)

Esporte – Os “maddenismos” do comentarista John Madden continuam irritando, mas temos certeza de que ele lançará outro clássico do futebol americano.

NCAA Football 2004 (PS2, Xbox, GC)

Esporte – Os milhares de fanáticos por NCAA vão jogar este game meses a fio, incansavelmente.

Romance of the Three Kingdoms VIII (PS2)

Estratégia – Por romance, entenda guerreiros raivosos empunhando objetos cortantes de modo ameaçador – estrategicamente falando, é claro.

Shrek: Reekin' Havoc (GBA)

Ação – Como diz o título, este game promete feder (reek). Pelo menos, foi assim com o anterior.

Smash Cars (PS2)

Corrida – Pilote carros de controle remoto enquanto tenta escapar dos perigos do mundo real. Adivinha por que a montanha está soltando fumaça?

Tetris Online (Xbox)

Puzzle – Bem que poderia ter vindo com o kit do Xbox Live.

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

Ação – Neste jogo de tiro com pelotão, você vai encontrar novos mapas e outros tirados do *Ghost Recon* original.

XGRA (Xbox, GC)

Corrida – O novo *Xtreme G* junta velocidade insana com curvas sinuosas e estreitas.

■ AGOSTO DE 2003

Alter Echo (PS2, Xbox)

Ação – Conheça Nevin, um herói de ação em terceira pessoa com a habilidade de retardar o tempo.

Silent Line: Armored Core (PS2)

Ação – Os barulhentos mechas voltam a ranger as carcaças no PS2, embora estejam mais silenciosos, pelo que presumimos.

Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds (PS2, Xbox, GC)

Ação – Agora que a série de TV acabou, essa vai ser a única maneira de ver Buffy em ação.

Choplipter: Crisis Shield (PS2)

Ação – A famosa máquina de guerra agora serve apenas para procurar e resgatar.

Freaky Flyers (PS2, Xbox, PS2)

Corrida – Imagine se *Diddy Kong Racing* tivesse aviões, corpos cobertos de óleo e implantes de silicone. É bem isso.

F-Zero GX (GC)

Corrida – Foi o pioneiro no gênero, mas será que essa corrida antigravidade da Nintendo pode reclamar o troféu? Eis uma



■ PlayStation 2, Xbox
FUTURAMA: THE GAME
■ Lançamento: agosto

Ação – Jogue como um dos integrantes da empresa de entregas Planeta Express e salve a Terra de uma negociante maluca. Uma versão do outro desenho animado de Matt Groening.

terrível probabilidade.

Hunter: The Reckoning Wayward (PS2)

Ação – Não confunda este jogo de ação/aventura para PS2 com *Hunter: The Reckoning Redeemer* que será lançado em outubro apenas para Xbox. Os dois são muito diferentes.

NFL Fever 2004 (Xbox)

Esporte – O novo sistema de passes pode ajudar *NFL Fever 2004* na disputa com os maiores games deste ano.

Silent Hill 3 (PS2)

Aventura – Compre o jogo nas próximas 24h e ganhe um mês inteiro de terapia.

Soul Calibur II (PS2, Xbox, GC)

Luta – A continuação do melhor game de luta com armas aterrissa nos EUA. (Você vai saber mais na próxima edição).

Splashdown 2: Rides Gone Wild (PS2)

Corrida – Você compraria algo com “selvagem” (wild) no título?

Star Trek: Shattered Universe (PS2, Xbox)

Ação – As clássicas missões para descobrir alienígenas verdes e sedutoras continuam.



■ GameCube
MARIO GOLF
■ Lançamento: julho

Esporte – Outra prova de que qualquer game fica mais divertido com um encanador de bigode.



■ Xbox
DINO CRISIS 3
■ Lançamento: julho

Ação – Depois de assistir a “Jason X”, os dinossauros seguem o exemplo de Jason Vorhees e decidem atacar uma nave. Tá bom, não é bem isso, mas a verdadeira história é tão absurda quanto essa.

NOVIDADES

GameCube



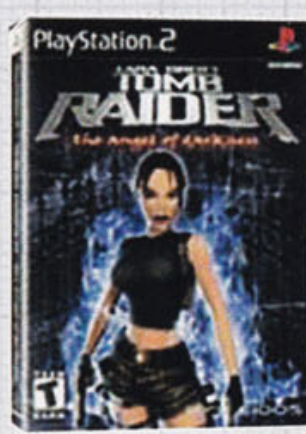
X Box



GAME BOY ADVANCE SP



PlayStation 2



Yu-Gi-Oh!
R\$ 240,00

PS one



PROMOÇÃO
6x de R\$ 60,00

Na compra de um GAME

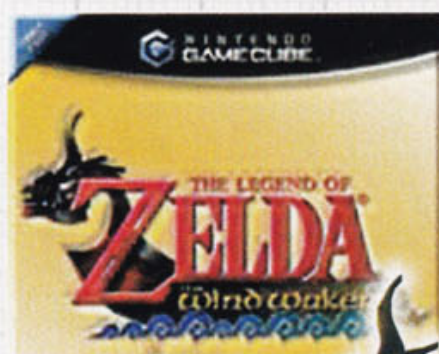


PS2 OU GAME BOY,
GANHE um
deck do
Yu-Gi-Oh!
Joey ou Pegasus



Yu-Gi-Oh!
R\$ 170,00

Game Boy



Com
BONUS

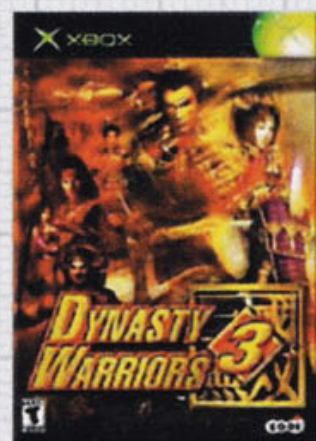
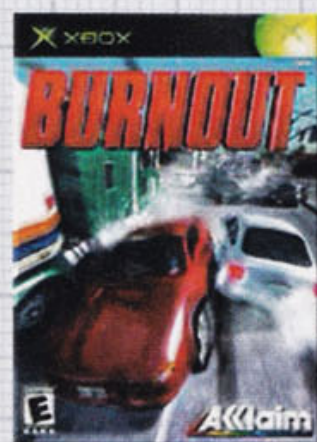


Despachamos para todo o Brasil
Entrega gratuita na cidade de São Paulo

Atendimento Eletrônico "Fale Conosco" on line



Jogos
originais
a partir de
R\$ 115,00



Faça sua reserva dos
LANÇAMENTOS

no nosso web site
www.netunia.com.br



**GRANDE VARIEDADE DE
GAMES e
ACESSÓRIOS**



**NINTENDO
GAMECUBE**



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

**Parcelamos sua compra
em até 15 vezes.**

Consulte nossos planos... PanAmericano
aceitamos todos cartões de crédito.



TELEVENDAS

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



preview

DEPOIS DA E3

... o futuro não será ruim!
É o que dizem nossa
bola de cristal, mãe
Dinah e as galinhas pre-
tas que matamos.
Conheça os games que
vão mandar o agouro pra
longe do seu console



Art by Exponencial



■ Xbox, PC

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

■ Produtora: LucasArts ■ Desenvolvido por: BioWare ■ Lançamento: junho de 2003

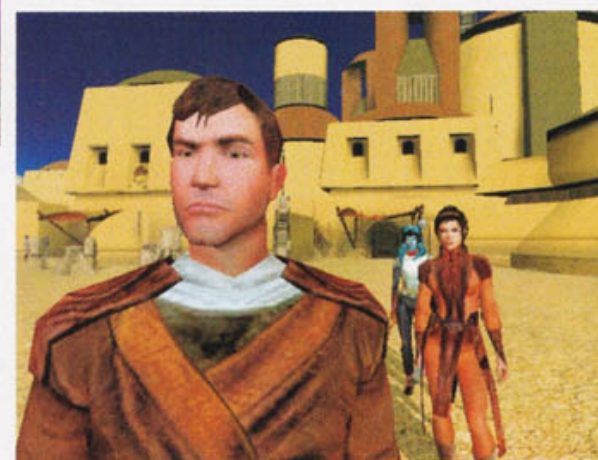
Lembra quando Darth Vader falou ao seu (recém-amputado) filho em *O Império Contra-Ataca*, "se pelo menos você conhecesse o poder do lado negro..."? Embora Luke não tenha seguido os passos do pai, sempre imaginamos como seria a vida de um Jedi do mal e estamos felizes em anunciar que, em breve, *Knights of the Old Republic* oferecerá a oportunidade de descobrir isso.

Durante sua jornada para salvar a República dos malignos Lords of Sith, diversas decisões poderão influenciar a moral de seu personagem para o bem ou para o mal. Algumas escolhas são simples: por exemplo, andando pela seção inferior de Taris, você cruzará com caçadores de recompensas molestando um civil para conseguir dinheiro. Quer que seu personagem caia para o lado bom da Força? Ajude o pobre coitado. Mas se você não se importar (ou estiver bem interessado) em alimentar seu lado

negro, ignore as súplicas e deixe que o cara se vire sozinho. Outras escolhas são mais complexas. No planeta aquático de Manaan, por exemplo, uma fera monstruosa, imune aos seus ataques, guarda um item que você deve recuperar. A maneira mais fácil de driblar esse obstáculo é envenenar a água, matar a criatura e danificar, para sempre, o ecossistema do planeta. Um verdadeiro Jedi tomará o caminho mais complicado e descobrirá rotas ao redor da criatura a fim de recuperar o objeto. Você perceberá, rapidamente, que seguir o lado bom é a estrada mais difícil de percorrer.

"É intencional," diz o produtor Michael Gallo. "Isso se enquadra na mitologia Star Wars de que o lado negro é o caminho mais fácil e rápido."

Gallo nos diz que, se você tomar mais decisões negras, a pele de seu personagem vai ficar mais pálida – pense no imperador



■ O galã arrumadinho ou o feioso que precisa urgentemente tomar Sol? O lado negro da Força vai para...



menos os pés-de-galinha. O status de seu Jedi também influencia quais missões novas serão abertas para você em *KOTOR*. Como nos filmes, o game oferece um momento de redenção. "Por volta dos 7/8 do game, você terá que fazer a escolha decisiva (sobre qual caminho seguir)," diz Gallo. *KOTOR* traz finais do lado bom e do lado negro, os quais a LucasArts diz que resultarão em quase 80 horas de jogo. Ao nosso ver, esses elementos fazem o game parecer uma ótima escolha. Dê adeus ao Sol, desde já.



■ Abaixo: dê folga para o seu sabre de luz usando as boas e velhas pistolas blaster



■ Os minigames incluem pod races, um jogo de cartas chamado Pazaak (bem parecido com blackjack) e tiroteios de canhão



Eliminando os Sith



As batalhas em *KOTOR* são uma mistura de ação e combate por turnos, como na série de PC *Baldur's Gate*, da Bioware. Você controla ativamente um dos três membros da equipe enquanto os outros dois seguem roteiros de batalha. É lógico que as tretas têm aquela atmosfera *Star Wars*, afinal, o arsenal de seu personagem inclui sabres duplos de luz, blasters e poderes da Força.



PlayStation 2, Xbox

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

Produtora: Eidos Desenvolvido por: Crystal Dynamics Lançamento: terceiro trimestre de 2003

O QUE É?

A saga dos vampiros Raziel e Kain continua em *Defiance*. Esses heróis sanguinários têm uma história bem tortuosa, que se estende pelos dois jogos *Soul Reaver*, de Raziel, os dois *Blood Omen*, de Kain e os cinco consoles (PS1, DC, PS2, Xbox e GC). Juntas, elas formam uma trama densa com vários assuntos ainda por resolver – o que pode assustar os não-iniciados (ou quem se confunde facilmente). Mas não tenha medo. Ansiosos para conquistar novos seguidores, os criadores de *Defiance* querem deixar o jogo mais acessível. E esta será uma boa oportunidade para você conhecer a série. Mais do que reprocessar as idas e vindas dos outros jogos, *Defiance* faz um resumo da história e inicia um capítulo totalmente novo. Este episódio se aprofunda na mitologia de Nosgoth, o mundo sombrio e aveludado (e, sim, gótico) onde a ação se desenrola.

POR QUE SE INTERESSAR?

Em Nosgoth, a ação é muito mais intensa. E o combate é a grande atração do jogo. Tanto Raziel quanto Kain têm vários movimentos de luta, inclusive a capacidade de acertar o oponente no queixo e fazê-lo voar pelos ares, além de ataques aéreos que lembram *Devil May Cry*. Na versão inicial que vimos, oito soldados humanos rodearam Kain. Ele começou despachando três deles de uma vez com a espada; depois, ergueu outro com um golpe antes de pular em cima dele e chutá-lo encosta abaixo. Enquanto o infeliz rolava pela montanha, Kain fatiava mais dois soldados. Por fim, bebeu o sangue do último guerreiro e saiu da batalha com a vida toda restaurada. Os jogadores controlam

Raziel e Kain em capítulos alternados da história. À medida que o jogo progride, os personagens vão conquistando novas habilidades – algumas, eles dividem entre si, outras, são próprias de cada um. Por exemplo, enquanto Kain flutua calmamente para descer de uma altura de 60 metros, Raziel pode usar suas garras para, rapidamente, escalar um muro. Os dois podem usar a telecinesia para lançar inimigos sobre lanças, fazê-los se chocar ou despedaçar objetos, só de raiva. A versão que vimos tinha alguns puzzles, nenhuma luta com chefes e nenhum detalhe sobre a história, mas foi bem intrigante. O combate cheio de sangue, a câmera suave e os castelos de *Defiance* nos deixaram loucos para fazer diabruras.



Kain agora faz ataques aéreos e... flutua



PlayStation 2, Xbox

STAR TREK: SHATTERED UNIVERSE

Prod: TDK Mediactive Desenv: StarSphere Lanç: setembro de 2003

Dirija um avião de combate inspirado no *Star Trek* original neste jogo de combate espacial que se desenrola na época do capitão James T. Kirk (no universo Dark Mirror). A alienígena sedutora e envolvente não está incluída.



PlayStation 2, Xbox

LORD OF THE RINGS: TREASON OF ISENGARD

Prod: VU Games Desenv: Surreal Lanç: outubro de 2003

O jogo foi baseado no livro *Duas Torres*, não no filme, mas a idéia de retalhar quem vem pela frente continua mais ou menos a mesma. Assim como em *Return of the King*, da EA, duas pessoas podem jogar em cooperação.



PlayStation 2, Xbox

BATTLESTAR GALACTICA

Prod: VU Games Desenv: Warthog Lanç: setembro de 2003

Jogue como o jovem Ensign Adama neste game de tiro espacial feito pelos mesmos caras de *Colony Wars* (PS1). A história se passa 40 anos antes da clássica série de sci-fi feita para a TV. Nerds (como nós) vão adorar pilotar um Cylon Raider numa das missões.



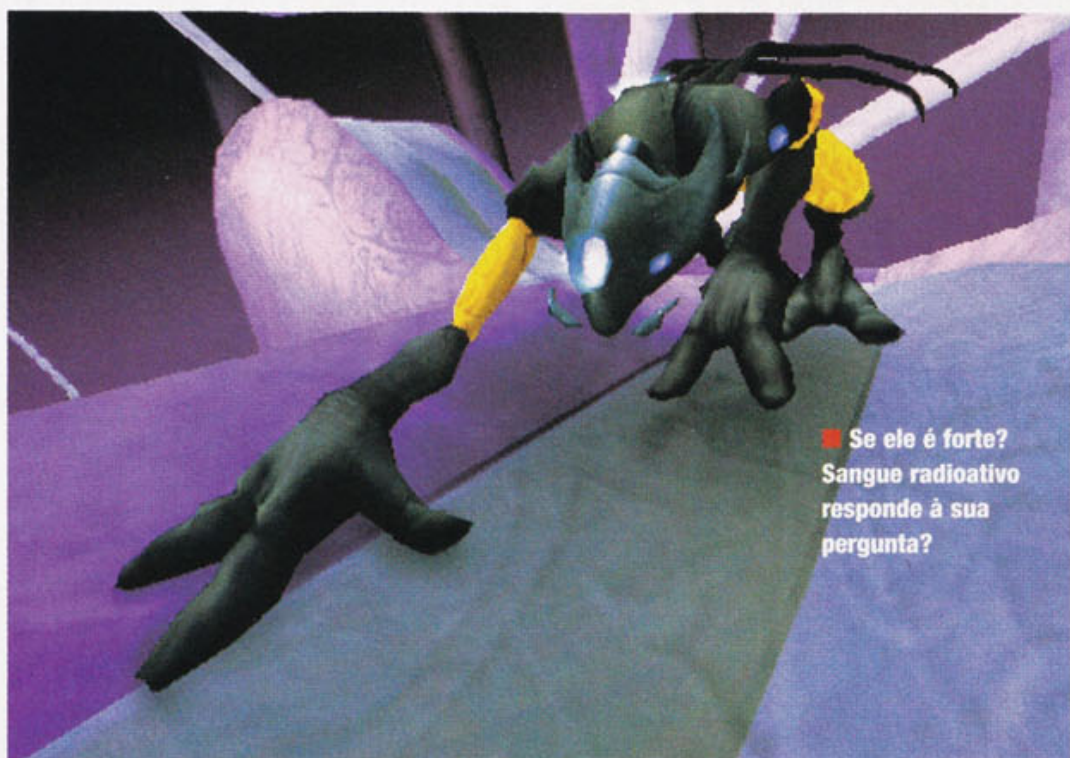


■ PlayStation 2, Xbox

ALTER ECHO

■ Produtora: THQ ■ Desenvolvido por: Outrage ■ Lançamento: agosto de 2003

Parece que alguém andou usando alucinógenos na equipe da Outrage Entertainment, mas, antes de chamarmos os fiscais antidoping, vamos ver como esta ação/aventura funciona de verdade. A parte artística viaja dona de *Echo* chama imediatamente a atenção com seus personagens que mudam de forma e combos que fazem o tempo parar (literalmente). Você joga como Nevin, um transmorfo que pode assumir três formas diferentes, desde um ser monstruoso com uma arma a uma criatura de quatro pernas, especializada em se esconder. O sistema de combo Time Dilation chacoalha o estilo tradicional de ação, incorporando música e ritmo ao combate. Espere o inesperado.



■ Se ele é forte?
Sangue radioativo
responde à sua
pergunta?



■ Nada melhor que
um lindo dia de sol e
um quintal para
espancar os amigos

■ PlayStation 2, Xbox

BACKYARD WRESTLING: DON'T TRY THIS AT HOME

■ Produtora: Eidos ■ Desenvolvido por: Paradox ■ Lançamento: agosto de 2003

Daqui a mil anos, antropólogos encontrarão cópias de *Backyard Wrestling*. Depois de analisar a violência insana do jogo, vão descobrir por que a civilização do século 21 entrou em decadência. Mas para aqueles que, como nós, vivem o aqui e agora, este parece ser o momento ideal para se divertir. "Jogar pregos nos outros é bem legal", diz Kevin Gill, principal designer de *Backyard*, descrevendo uma das centenas de maneiras de machucar os adversários.

As arenas têm multiníveis e são repletas de perigos. "Se um adversário me seguir até o andar de cima de uma casa, posso atingi-lo na cabeça com a máquina de café, arremessá-lo pela janela e vê-lo sendo espancado por alguém com uma prancheta." Ah, como é doce a catarse.



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)

www.dragoon.com.br

Sedex para
todo o Brasil



■ Xbox

FABLE

■ Produtora: Microsoft ■ Desenvolvido por: Big Blue Box ■ Lançamento: "Quando estiver pronto."



■ Pelo visual "from hell", este personagem deve ter escolhido um caminho bem sombrio



O QUE É?

É a história de um herói. E já que esse herói é você, talvez seja o melhor espadachim e benfeitor que já existiu. Ou talvez não passe de um cara detestável, daquele tipo que roubaria um mendigo pobre e usaria o dinheiro para comprar um punhal e matar o coitado. Ou, quem sabe, seja do tipo que gosta de se fantasiar de galinha e lutar com uma frigideira.

Antes conhecido como Project Ego, *Fable* promete ação épica de RPG com um herói totalmente maleável. O designer de games Peter Molyneux diz que este será o melhor RPG para Xbox que já existiu e, apesar de

ainda não termos tirado a prova, não há dúvida de que os criadores de *Fable* estão investindo muito no projeto. O jogo acompanha a vida do herói e sua jornada épica para encontrar os assassinos dos pais – e depois para descobrir como a morte deles se encaixa no mundo que o cerca.

POR QUE SE INTERESSAR?

Tudo o que você faz em *Fable* molda seu herói. Os três atributos distintos (Força, Habilidade e Força de Vontade) podem ser desenvolvidos separadamente, em conjunto ou não serem cultivados. "Se você ficar batendo nas coisas o tempo todo com a

espada", explica o programador-chefe Simon Carter, "sua força vai aumentar. Se tomar um pouco mais de cuidado, usar o arco e realizar ataques furtivos, sua habilidade vai crescer. E se você ficar usando magia sem parar, é a força de vontade que vai se destacar. À medida que você desenvolve essas habilidades, seu herói, lentamente, vai se modificando". Ou seja, a aparência dele muda para refletir esse desenvolvimento: um personagem dado à magia perde o cabelo, ganha tatuagens mágicas e fica envolto numa névoa azulada. Escolhas morais também têm seu efeito – um personagem mau atrai insetos.

"As moscas são atraídas pela maldade", ressalta o designer-chefe Dene Carter. O mundo de *Fable* é habitado por enormes trolls de pedra, ninfas ladras e criaturas parecidas com lobisomens, os Balverines, que podem infectar o herói com a licantria – mas esses são apenas alguns dos habitantes. O game é a transposição de um conto de fadas europeu e, pelo que pudemos ver, parece belíssimo. O combate em tempo real e o sistema de lançar feitiços baseado em ícones pareceu correr bem, mas o grande teste será equilibrar a necessidade de opções de combate sem deixar de lado a fantasia.



■ Sinais de envelhecimento: com o tempo, seu personagem ganha cabelos brancos e rugas



■ Xbox

ARMED & DANGEROUS

■ Prod: LucasArts ■ Desenv: Planet Moon
■ Lanç: final de 2003

Uma gangue de rebeldes escoceses tenta realizar o maior roubo da história durante uma guerra neste game de tiro em terceira pessoa feito pelos mesmos criadores de *Giants* (PS2).



■ PlayStation 2, Xbox, GameCube

THE SIMS: BUSTIN OUT

■ Prod: EA Games ■ Desenv: Maxis
■ Lanç: início de 2004

A segunda edição para console do jogo para PC mais vendido no mundo tem centenas de novos objetos, cenários, personagens e carreiras (cantor, atleta, mafioso, preguiçoso).



■ Xbox

HEADHUNTER: REDEMPTION

■ Prod: Sega ■ Desenv: Amuze ■ Lanç: final de 2003

O assassino de aluguel, Jack Wade, volta acompanhado por uma protijida espertinha nesta sequência da Sega que é uma espécie de híbrido de *Metal Gear Solid* e *Shenmue*.





■ As vezes, você devora o dinossauro; outras, ele devora você

■ Xbox

B.C.

■ Produtora: Microsoft ■ Desenvolvido por: Intrepid

■ Lançamento: terceiro trimestre de 2003

O QUE É?

Cinco caçadores armados com lanças aproximam-se cuidadosamente de um dinossauro T-Rex. Nos games, isso é chamado de "péssima idéia". Quando eles arremessam as lanças, o bicho se levanta fulo da vida. Alguém vai se machucar feio. Dito e feito: a coisa vermelha saindo da barriga do dinossauro e do corpo do caçador preso entre seus dentes não é bem geléia de morango.

Peter Molyneux, o cérebro por trás de clássicos de PC como *Populous* e *Black & White*, costuma chamar B.C. de "o jogo mais sangrento de todos os tempos". Depois de ver caçadores serem despedaçados e assassinados pelos meios mais dolorosos, achamos que ele pode ter razão. B.C. mostra que a vida é barata e que a morte é de graça e vem fácil. Poderíamos chamá-lo de o primeiro simulador em terceira pessoa de "existir é sofrer", para Xbox.

Os jogadores controlam uma tribo, um integrante da cada vez, durante uma jornada de 160 km para chegar a um local seguro. Pelo caminho, você descobre o fogo, constrói assentamentos e templos, inventa novas ferramentas, produz armas e fica louco com a ambientação do jogo. Nesse mundo fantástico, humanos primitivos coexistem com dinossauros e a única maneira de enfrentar

a força dos bichões é usando o cérebro. Use fogo para acabar com uma fileira de árvores e os animais que se alimentam delas vão fugir, assim como os carnívoros que se alimentam deles; bloqueie o acesso a uma fonte de água e veja os animais saírem em busca de outro lugar para matar a sede.

POR QUE SE INTERESSAR?

Todas as criaturas do jogo, desde o assustador T-Rex até a ratazana mais ínfima, são influenciadas pela fome e pela sede. Além disso, todos os animais, menos uma exceção bastante notável, foram criados diretamente a partir de registros fósseis. "As criaturas de verdade eram tão emocionantes e ferozes como qualquer coisa que criamos para este jogo", diz o diretor de desenvolvimento de B.C., Matt Chilton. "Principalmente as que vivem embaixo d'água."

Ah, e aquela exceção notável? De acordo com o designer-chefe, Ben Cousins, é uma coisa totalmente diferente. E bem horrível. "Ao longo do caminho, os jogadores vão encontrar outro (animal) sobre o qual não vamos falar", diz Cousins. "Pensamos num passado pré-histórico hipotético em que o homem competia diretamente com outro tipo de criatura inteligente." Quando B.C. chegar às lojas, no terceiro trimestre, será matar ou morrer.



■ Para não virar comida de crocodilo a solução é... pedir ajuda às mulheres



■ As primeiras cenas de violência da versão para GameCube

■ PlayStation 2, Xbox, GameCube

XIII

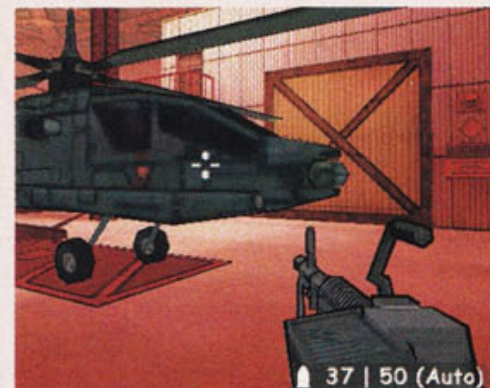
■ Produtora: Ubi Soft ■ Desenvolvido por: Ubi Soft ■ Lançamento: outubro de 2003

O QUE É?

O game de tiro em primeira pessoa da Ubi Soft tem cara de desenho animado e é baseado num gibi francês. Para se ter uma idéia, pense em filmes clássicos como "A Trama" e "Sob o Domínio do Mal", junte um desenho feito à mão que lembra *Fear Effect* (PS1), da Eidos, e acrescente elementos de quadrinhos. Uma pessoa com amnésia, com "XIII" tatuado no corpo acorda numa praia após o assassinato do presidente e logo está fugindo do FBI e de uma organização chamada XX. XIII puxou o gatilho ou tentou evitar o assassinato? Há mais de 30 níveis para achar a resposta. Garrafas, cinzeiros e qualquer coisa que possa ser manuseada completam o arsenal padrão. Os jogadores também podem usar furtividade, tiros à distância e o "sexto sentido" (que aparece em painéis no estilo dos gibis) neste jogo cheio de tática e emoção. Se tiver sorte, você verá um monte de gente morta.

POR QUE SE INTERESSAR?

O tema obscuro e sedutor de XIII é enfatizado pela arte. Mas o modus operandi do jogo é a ação. O produtor Damien Moret dá um exemplo: "Você foge de uma base militar a bordo de um bonde. Quando pensa que está tudo bem, soldados começam a atacar o bonde com bazucas e você é obrigado a pular fora antes que o veículo colida..."



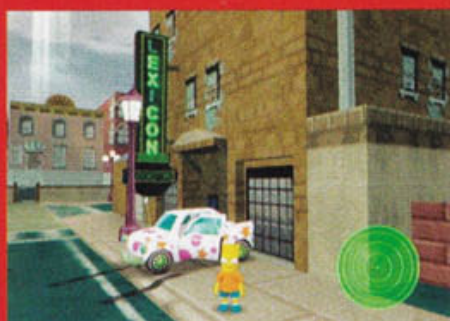
■ PlayStation 2, Xbox, GameCube

THE SIMPSONS HIT & RUN

■ Prod: VU Games ■ Desenv: Radical

■ Lançamento: setembro 2003

Corra ou dirija pelas ruas de Springfield, explore lugares quentes como a lojinha Kwik-E-Mart e ouça centenas de falas criadas pelos mesmos roteiristas do programa.



■ PlayStation 2, Xbox, GameCube

HE-MAN: DEFENDER OF GRAYSKULL

■ Prod: TDK Mediactive

■ Desenv: Savage ■ Lançamento: Novembro de 2003

O que se pode fazer com um desenho animado sobre um cara musculoso que usa tanga? Um jogo de aventura completo, com passeios nas costas do Gato Guerreiro e lutas de espadas, claro!



■ PlayStation 2, Xbox, GameCube

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER 2: CHAOS BLEEDS

■ Prod: VU Games ■ Desenv: Eurocom

■ Lanç: Agosto de 2003

Neste jogo, ambientado como um "episódio perdido" da quinta temporada de "Buffy", você (na pele de Buffy, Angel, Willow, Spike e outros personagens) tem de impedir que o mal atravesse uma porta entre duas dimensões.





■ Link, de *Zelda* (abaixo) e o anti-herói das HQs, Spawn (esquerda) são alguns dos melhores extras de *Soul Calibur 2*



■ PlayStation 2, Xbox, GameCube

SOUL CALIBUR 2

■ Produtora: Namco ■ Desenvolvido por: Namco ■ Lançamento: agosto de 2003

É seguro dizer que *Cali 2*, o segundo capítulo do melhor game de luta com armas do mundo, deve brilhar em todas as frentes.

Em primeiro lugar, o jogo é estonteante. Tecidos tremulam em arenas de combate varridas pelo vento e linhas de velocidade traçam as trajetórias das espadas. Mas, diferente de outros recentes e deslumbrantes títulos do gênero, o sistema de combate de *SC2* é ainda mais sofisticado do que a aparência do jogo. Cada movimento

ágil que seu personagem executa tem alguma importância prática. Vamos pegar, como exemplo, o terror de duas espadas chamadas Taki: suas espadas refletem o sol por uma fração de segundo enquanto ela gira como uma serra elétrica humana. Mas, o que realmente importa, é a habilidade que o movimento proporciona de circular o inimigo e atacar pela lateral. O arsenal de cada combatente contabiliza mais de 100 ataques como esse – todos diabolicamente apropriados para circunstâncias diferen-

tes. Na verdade, *Soul Calibur 2* é tão soberbamente balanceado que você poderia chamá-lo de jogo xadrez na lâmina de uma espada.

Destravar centenas de armas específicas de cada personagem, que você pode equipar no modo Versus, vai manter seu instinto de colecionador saciado madrugada adentro, depois que todos os competidores tiverem ido para casa. Faz semanas que estamos jogando a versão importada, e continuamos viciados.



■ PlayStation 2

VIRTUA FIGHTER 4: EVOLUTION



■ A tattoo no peito de Goh significa: "Preferido da mamãe. Matar Akira. É nós na fita"

■ Produtora: Sega
■ Desenvolvido por: Sega
■ Lançamento: agosto de 2003

O QUE É?

Depois de um ano aperfeiçoando detalhes, a série de luta em 3D mais vendida da Sega volta para os ringues e está pronta para disputar a sua atenção. *Virtua Fighter 4: Evolution* traz, entre outras coisas, dois novos personagens (Goh, um mestre de judô que lembra vagamente um vampiro, e Brad Burns, um kickboxer italiano com alta capacidade de esquiva), um modo inédito e dois novos estilos de luta (judô e muay thai kick boxing).

POR QUE SE INTERESSAR?

Desde que a Capcom abriu as comportas das pseudo-sequências com *Street Fighter II: Championship Edition*, os fãs de games de luta vêm sofrendo com um interminável número de continuações que adicionam pouquíssimas melhorias. *Evolution* tenta mudar essa história apostando em grandes inovações. Os dois novos personagens (Goh e Brad Burns) são excelentes adições e oferecem novos desafios tanto aos fãs quanto aos jogadores ocasionais. E o novo modo Quest é um Single Player animal que vai colocar você de frente com os melhores jogadores japoneses de *VF4* e toda a A.I. que eles trazem. Outras novidades incluem tempo de loading mais curto, gráficos mais limpos e toneladas de acessórios para personalizar seus lutadores.

■ GameCube

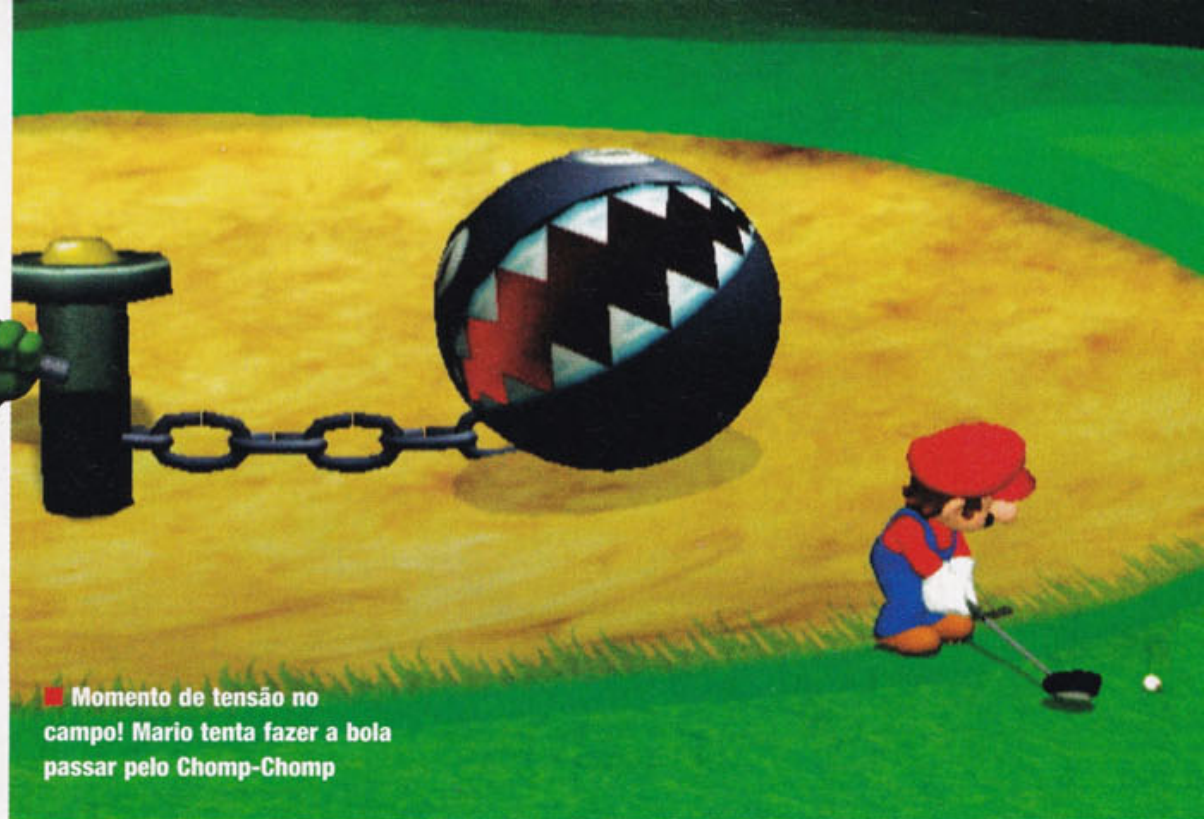
MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR

■ Produtora: Nintendo ■ Desenvolvido por: Camelot

■ Lançamento: terceiro trimestre de 2003



■ "Ops, acho que exagerei. Alguém viu minha bola?"



■ Momento de tensão no campo! Mario tenta fazer a bola passar pelo Chomp-Chomp

O QUE É?

Mario, Peach, Luigi, Donkey Kong e seus velhos inimigos voltam a fazer estripulias nos gramados nesta versão atualizada do antigo título

para Nintendo 64.

A Camelot, que desenvolveu o primeiro jogo, deu uma nova camada de tinta ao game e incluiu novi-

dades que devem agradar tanto a fãs quanto a jogadores ocasionais.

POR QUE SE INTERESSAR?

Pode até parecer um jogo para crianças, principalmente com todos os cenários coloridos, efeitos malucos e tartarugas engraçadas, mas Mario funciona como um jogo de golfe muito desafiante. Para os que adoram detalhes, não faltam opções, como mudanças de tempo, velocidade do vento, efeitos de bola. Os controles fáceis de dominar, novos campos de jogo e o sistema de tacadas (manual e semi-automático) são algumas das novidades. A aventura esportiva do bigodudo também oferecerá conexão com o futuro *Mario Golf*, que será lançado para GBA.

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



■ Xbox

COUNTER-STRIKE

■ Produtora: Sierra ■ Desenvolvido por: Ritual/Valve

■ Lançamento: final de 2003



■ *Return to Castle Wolfenstein* já usou esta mesma jogabilidade no Xbox Live

O QUE É?

Poucos atiradores em primeira pessoa têm a possibilidade de preencher o vazio deixado por *Halo 2* na lista de jogos que sairão para Xbox este ano. Na teoria, *Counter-Strike* é um deles. Lançado quatro anos atrás como um patch Multiplayer gratuito para *Half-Life*, *Counter-Strike* ainda é um dos games para PC mais jogados do mundo. Assim como em *SOCOM*, os jogadores ingressam em um dos dois times: soldados ou terroristas. Essa fórmula simples e sem muita história, com armas verdadeiras e ação intensa, já conquistou milhões de poltronas.

POR QUE SE INTERESSAR?

A Valve garante que a versão para Xbox terá melhores efeitos especiais, personagens e ambientes repaginados, som mais complexo e fases retiradas da sequência *Condition Zero*, para PC. Além disso, o game virá com mapas exclusivos para o Multiplayer do Xbox e duas novas missões para um jogador. Embora a Valve faça questão de destacar que *Counter-Strike* poderá ser jogado online, no Xbox Live, os jogadores de PC que quiserem competir com a turma do Xbox vão quebrar a cara: as duas versões não poderão ser conectadas. A desenvolvedora também não decidiu se os usuários de Xbox terão acesso ao conteúdo criado por jogadores, um dos atrativos mais legais do jogo para PC. Será que *Counter-Strike* conquistará o mundo dos consoles? Saberemos em breve.



■ Xbox

DEAD MAN'S HAND

■ Produtora: Atari ■ Desenvolvido por: Human Head ■ Lanç.: terceiro trimestre de 2003



O QUE É?

A Human Head, criadora de *Rune: Viking Warlord* (PS2), desbravou novos horizontes ao escolher o velho oeste como tema central deste game de tiro em primeira pessoa. Jogando como o bandido El Tejon, seu desejo de vingança vai levá-lo a cenários e missões boas, más e feias, com muito pôquer e tiroteios a cavalo e sobre locomotivas.

POR QUE SE INTERESSAR?

Dead Man's Hand tem nas mãos um par de ases. E o modo Legend, que recompensa os jogadores mais espertos, também. Por exemplo, se você acertar o adversário com uma bomba de uísque, em vez de crivá-lo de balas, ganhará a habilidade de disparar tiros especiais que, certamente, será bastante útil. Pelo visto, o Deathmatch, do Xbox Live vai fazer sua sela pegar fogo.

■ PlayStation 2, Xbox, PC

SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM

■ Produtora: Sierra ■ Desenvolvido por: Argonaut ■ Lançamento: outubro de 2003

O QUE É?

Pode começar a roer as unhas de tanta ansiedade. *SWAT: Global Strike Team* vai misturar as táticas e estratégias de *Tom Clancy's Ghost Recon*, com a ação típica de jogos de tiro como *Halo* e o estilo de luzes e sombras de *Splinter Cell*.

POR QUE SE INTERESSAR?

A grande virada do jogo é que, em vez de matar criminosos, você deve prender o maior número deles. Com reconhecimento de voz via headset, você pode distribuir ordens aos seus camaradas controlados por computador ou usar a tela dividida para jogar nos modos Cooperativo e Deathmatch. Espere mais de 20 fases, incluindo missões nas versões futurísticas de Los Angeles, Costa Rica, Londres e Sibéria. O jogo online ficou de fora, mas os donos de Xbox poderão baixar níveis extras.

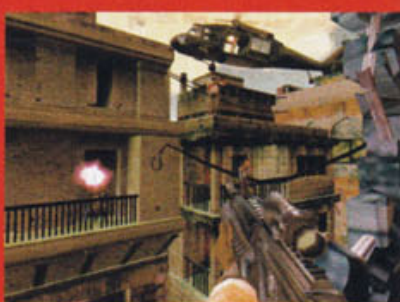


■ Xbox, PC

SHADOW OPS: RED MERCURY

■ Prod.: Atari ■ Des.: Zombie ■ Lanç.: junho de 2004

Dane-se a ação cinematográfica deste jogo de tiro em primeira pessoa. O que mais chamou nossa atenção foram os modos online, Capture the Flag e Deathmatch. Esperamos que continue assim.



■ Xbox, GameCube

THE GREAT ESCAPE

■ Produtora: Gotham ■ Desenvolvido por: Pivotal

■ Lançamento: julho de 2003

Fuja de um campo de prisioneiros da Segunda Guerra Mundial neste game baseado num famoso filme. O jogo traz a voz e a aparência legais e assustadoras do falecido ator (e ex-símbolo sexual) Steve McQueen.



■ Xbox, GameCube, PC

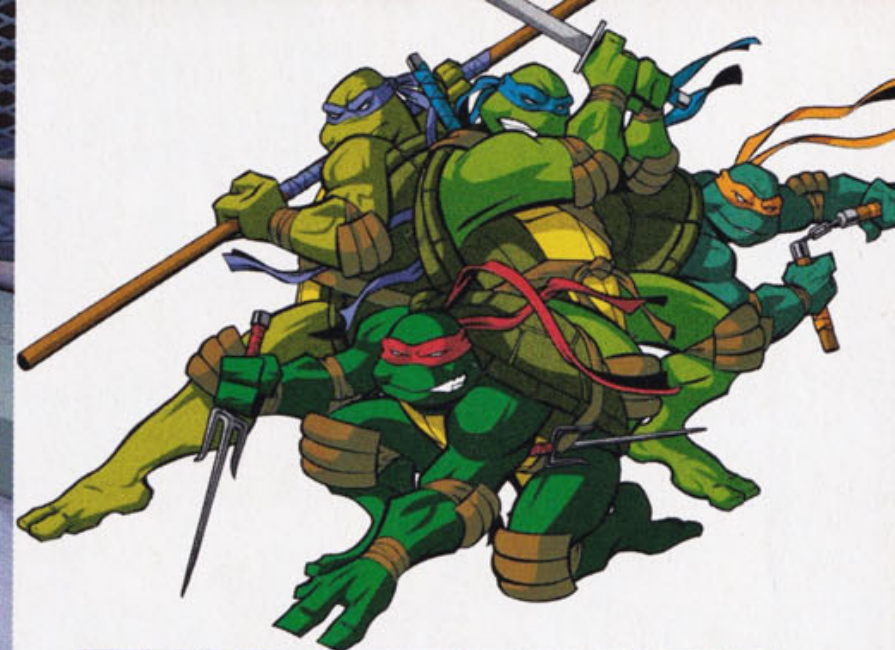
TRINITY

■ Prod.: Activision ■ Desenvolvido por: Gray Matter

■ Lançamento: final de 2004

Neste atirador em primeira pessoa, que parece uma variação de *Return to Castle Wolfenstein*, você tenta salvar uma cidade atacada por uma praga, jogando como um vigilante geneticamente modificado.





O QUE É?

Devorar centenas de fatias de pizza ao longo dos anos não impediu as tartarugas mais famosas do mundo de entrar em forma para este aguardado retorno ao mundo dos games. O jogo de ação e pancadaria tem visual de desenho animado e modos Story e Versus. Usando os golpes katana, sai e nunchaku, você poderá fazer picadinho de Shred e seu diabólico clã Foot.

POR QUE SE INTERESSAR?

Muitos de nós gastaram pilhas e pilhas de moedas nos viciantes jogos de Arcade das TMNT. Por isso, é bom saber que, neste projeto, a Konami contou com o aconselhamento de pessoas envolvidas na criação dos antigos jogos. "Incorporamos suas opiniões e experiências", diz o produtor Kengo Nakamura, "e acrescentamos outras coisas para garantir que o jogo seja tão divertido quanto

os anteriores e consiga evoluir na próxima geração de consoles". Pena que o modo Story tenha suporte para apenas dois jogadores, em vez de quatro, como nos jogos de Arcade. Pelo menos, podemos tirar sangue dos amigos jogando no modo Versus com as não-tartarugas April e Shredder. E fique tranquilo: Vanilla Ice não vai regravar seu rap do ninja (do segundo filme das TMNT) para o game.



■ Para eliminar pragas dos esgotos, chame Raphael

■ PlayStation 2, GameCube

TAK AND THE POWER OF JUJU

■ Prod.: THQ ■ Desenvolvido por: Avalanche
■ Lançamento: quarto trimestre de 2003

Guie este herói por um mundo repleto de quebra-cabeças, onde instrumentos musicais são as melhores armas e uma fantasia de galinha pode salvar sua pele.



■ PlayStation 2, Xbox, GameCube

CRASH NITRO KART

■ Produtora.: VU Games ■ Desenv.: Vicarious Visions
■ Lançamento: novembro de 2003

Nesta sequência de *Crash Team Racing* (PS1), você vai competir numa corrida intergaláctica e poderá jogar com até oito amigos no Multiplayer, com os consoles conectados.



■ PlayStation 2, Xbox

CHAIN GANG

■ Produtora: Eidos ■ Desenv.: Crystal Dynamics
■ Lançamento: terceiro trimestre de 2003

Chega de testar animais em laboratório! Spanx, uma vítima de terapias de choque, e o coelho Redmond, usado em testes de cosméticos, tentam fugir dessas experiências acorrentadas um ao outro.





■ Xbox, PC

MORROWIND GAME OF THE YEAR EDITION

■ Produtora: Bethesda ■ Desenvolvido por: Bethesda
■ Lançamento: quarto trimestre de 2003

O QUE É?

Pense nele como um *Morrowind* com recheio duplo. Neste valioso pacote, você terá *Morrowind*, um RPG em primeira pessoa lançado em 2002 (Xbox), mais duas novas expansões para PC que foram vendidas separadamente. Quem apreciou as 20 novas classes de personagens e os ambientes em 3D repletos de missões, encontrará um mundo ainda maior.

POR QUE SE INTERESSAR?

A expansão *Tribunal* continua a história anterior, com novas armaduras, armas e inimigos. Já o enredo de *Bloodmoon* se divide, dando ênfase aos lobisomens, ao clima de inverno e a territórios descampados. Os novatos podem jogar *Morrowind*, os fãs podem retomar os jogos salvos no Xbox e qualquer um pode uivar para a Lua desde o início.

■ PlayStation 2

VECTORMAN

■ Produtora: Sega ■ Desenv.: Pseudo Interactive ■ Lançamento: janeiro de 2004



O QUE É?

Vendo as imagens ao lado, ninguém pensaria que este é o mesmo *Vectorman* de 16-bit feito para o Sega Genesis. Tudo porque esse novo *V-man* está mais para um Master Chief do que para aquele antigo amontoado de bolas. Não se preocupe: neste jogo de ação em terceira pessoa, ele continua salvando o universo de máquinas enlouquecidas.

POR QUE SE INTERESSAR?

Nossas mãos estão formigando só de pensar que outra franquia de 16-bit será adaptada ao século 21. E, para satisfazer nossa compulsão pela carnificina, *Vectorman* terá acesso a um arsenal de 15 armas e 25 upgrades, incluindo incineradores, canhões e bazucas. Quase todos os cenários podem ser destruídos – por exemplo, você pode derrubar um pilar e usá-lo como proteção.



■ Escolha o punho e a sua cor de lâmina preferida para montar um exclusivo sabre de luz

■ Xbox, PC

STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

■ Produtora: LucasArts ■ Desenvolvido por: Raven ■ Lançamento: quarto trimestre de 2003

O QUE É?

Peguem suas mochilas, Padawans – é hora de visitar o mestre Jedi Luke Skywalker e aprender os segredos da Força. Depois de rodar a galáxia para executar missões, você pode até ser apelidado de “capacho do professor”, mas, pelo menos, seu personagem será recompensado com novas técnicas e poderes da Força.

POR QUE SE INTERESSAR?

Ao contrário do seu antecessor (*Jedi Outcast*), os combates de *Jedi Academy* são, praticamente, apenas lutas de sabre. Você pode mudar para a perspectiva em primeira pessoa e completar o jogo com armas tradicionais, mas, como disse o produtor Brett Tosti, “esse não é o estilo de um bom Jedi”. Com todo o respeito, penteados horríveis também não.



O QUE É?

Tirando o fato de que o Xbox precisa desesperadamente de outro RPG, *Sudeki* ainda assim é fascinante. Este RPG de ação narra a jornada de quatro heróis que tentam salvar o mundo deles da destruição. Parece mais um RPG japonês, não é? Errado! Este aqui foi criado pela Climax (*Speed Kings*, *Moto GP 2*) para atrair o público inglês. Mas é verdade que a arte e a jogabilidade têm forte influência oriental.

POR QUE SE INTERESSAR?

Em *Sudeki*, é possível comandar quatro personagens em tempo real. Enquanto um deles é controlado diretamente, os outros reagem às suas ordens e a situações específicas durante as batalhas. Os personagens – mago, espadachim, atirador e caçador – são completamente diferentes e possuem movimentos, feitiços e ataques específicos. Então, prepare-se para ficar saltando de um para outro.

■ PlayStation 2, GameCube, PC

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

■ Prod.: LucasArts ■ Desenvolvido por: Totally
■ Lançamento: início de 2004

Ingresso num esquadrão de elite e enfrente baterias antiaéreas em mais de 20 aviões da 2ª Guerra Mundial para derrubar as forças do Terceiro Reich.



■ Xbox, PC

SAM & MAX

■ Prod.: LucasArts ■ Desenv.: Infinite Machine
■ Lançamento: terceiro trimestre de 2003

Seqüência da aventura para PC sobre um cachorro detetive e seu ajudante coelho. Prepare-se para muito humor, esquisitices e para cair na boca de um peixe metálico.



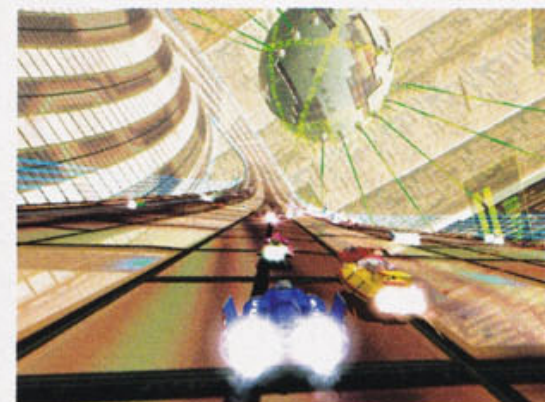
■ Xbox

ARX FATALIS

■ Prod.: Dreamcatcher ■ Desenvolvido por: Arkane
■ Lançamento: novembro de 2003

RPGs em primeira pessoa não costumam ser muito bons, mas este parece legal (embora difícil de pronunciar), principalmente porque você pode criar armas e feitiços.





■ Alguém aí se lembra de Wipeout?



■ GameCube

F-ZERO GX

■ Produtora: Nintendo ■ Desenvolvido por: Amusement Vision/Sega ■ Lançamento: agosto de 2003



O QUE É?

Qualquer um que já testou as encarnações anteriores de *F-Zero* para Super Nintendo, N64 ou GBA sabe que esta série não agrada apenas fãs de jogos de corrida. Em *F-Zero GX*, você vai disputar o título de piloto mais veloz do universo correndo alucinadamente em cidades exóticas ou nas pistas que poderá construir no modo Custom. E também poderá encarar alguns desafios, ajudar o capitão Falcon a realizar mis-

sões no novo modo Story ou, se preferir, disputar nos conhecidos modos Grand Prix e Time Attack.

POR QUE SE INTERESSAR?

F-Zero GX tem tudo para agradar até o mais exigente dos motoristas. Tem controles sutis e customização para a alegria dos fanáticos por carros; veículos futuristas com pilotos alienígenas para os doentes por ficção-científica; pistas sinuosas e radicais com muito turbo para

aumentar a adrenalina de quem é louco por velocidade; e opções de danos para amigos que adoram um combate. E olhe só as imagens desta página – quem costuma ser exigente com gráficos vai se divertir apenas apreciando o visual de *F-Zero GX*. Sem falar que tudo isso foi produzido sob os olhos atentos da Amusement Vision, da Sega, que entende um bocadinho de games de corrida e criou os títulos da megapopular série *Daytona*.



GAME BOY ADVANCE



CASTOR GAMES.COM

APARELHOS - ACESSÓRIOS - JOGOS
DESPACHAMOS PARA TODO BRASIL



SEMPRE GRANDES LANÇAMENTOS



NINTENDO
GAMECUBE™

DESTRAVAMOS TODOS
EQUIPAMENTOS



FONE: 6191.7205 / 6192.7761

CONTATO@CASTORGAMES.COM - WWW.CASTORGAMES.COM

INFORME PUBLICITÁRIO • A CONRAD EDITORA E A EGM BRASIL
NÃO SE RESPONSABILIZAM PELO CONTEÚDO DESSE ESPAÇO

CAMP EA

2003

Acampando com videogames

Por Renato Viliegas
de RedWood City, EUA

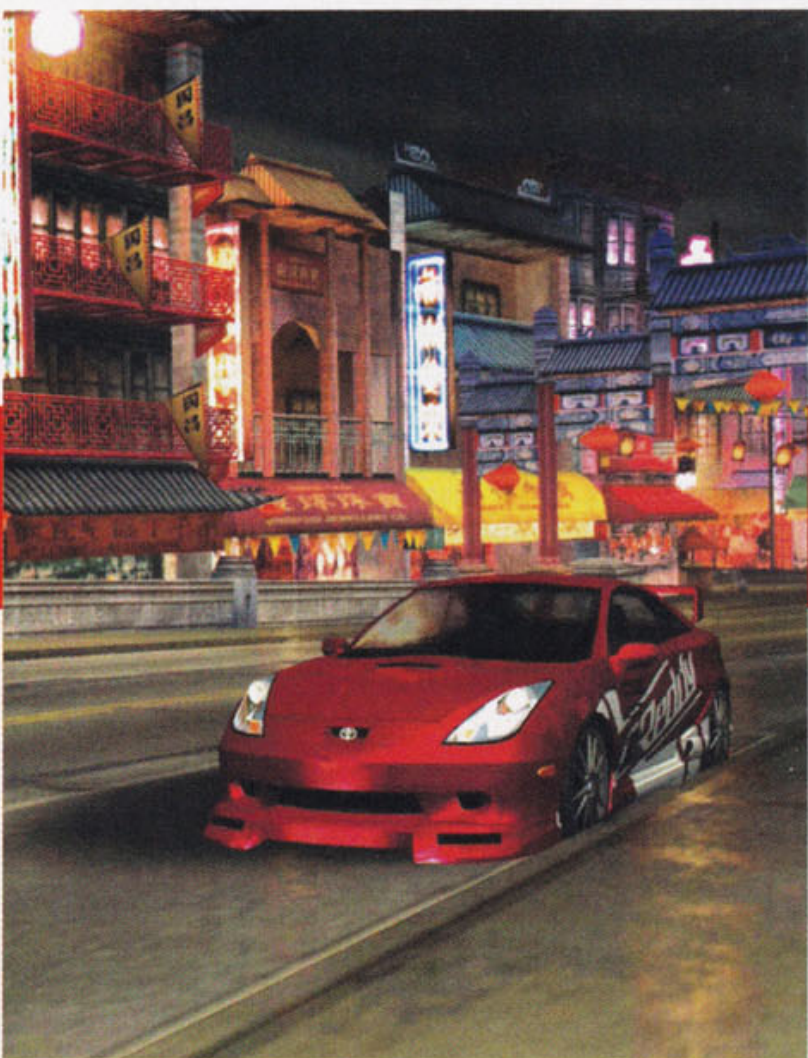
O mês de julho é alto do verão nos Estados Unidos, época em que a turma da terra do Tio Sam foge para as praias, para as montanhas ou para qualquer outro lugar em que possa fazer um churrasco e curtir o sol. É comum amigos se reunirem para um acampamento em algum lugar, com direito à fogueirinha ao anoitecer para assar salsicha e marsh-

mellow. E como por aqui a gente também curte essas coisas, também fomos acampar. Mas deixamos essa bobagem toda de salsicha na fogueira de lado e empacotamos em nossas mochilas o que realmente nos interessa: games. Nossa acampamento foi em RedWood City, na Califórnia, uma cidade-zinha bem próxima a São Francisco. Lá, fica a base americana da Electronic Arts, nossa companheira e

parceira nesse acampamento. Todos os anos, a empresa promove o Camp EA, uma oportunidade para os jornalistas do mundo poderem testar os lançamentos da empresa para o próximo ano, todos em versões mais atualizadas do que as que foram mostradas na E3, em maio. Confira o que vimos por lá, antes que algum chato puxe um violão para cantar em volta da fogueira.

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

■ PS2 / Xbox / GameCube / PC / GBA ■ Lançamento: início de 2004



O novo game da série mais veloz dos jogos de corrida estava na E3, mas a portas fechadas. Desta vez, pudemos ver bem a fundo o que a EA está tramando para o jogo... e ele impressiona. *NFS* foca as corridas de rua, algo bem no estilo do filme "Velozes e Furiosos". Você pode configurar, praticamente, tudo em seu carro, desde a pintura até a aplicação de adesivos, aerofólios, novas rodas ou uma luz neon por baixo do carro. São mais de 50 empresas fornecendo seus equipamentos para o game, todas conhecidas e top de linha do que diz respeito à corrida de rua. E não pense que você pode colocar tudo em seu carro logo de cara. É preciso merecer esses upgrades, não apenas juntando grana correndo pelas ruas, mas também dirigindo com estilo, para elevar o seu "medidor de respeito" pre-

sente no game. Algumas opções só ficam disponíveis se você tem estilo e moral na praça o suficiente para poder usá-las.

A lista de veículos também é das mais bacanas. São 25 carros, todos reais, incluindo grandes nomes como Mitsubishi, Subaru, Toyota e Honda. E o melhor: os carros sofrem danos durante as corridas, uma coisa geralmente vista com maus olhos pelos fabricantes. "Na verdade, estavam relutantes ao fato de possibilitarmos tantas modificações em seus modelos", diz Chris Lee, produtor do game. "Mas acabaram entendendo nossa intenção, que era poder fazer com o carro tudo o que os corredores de rua hoje fazem", completa.

E além de ser um dos jogos mais completos da história no

quesito customização, *NFSU* não pára por aí. Depois de passar horas (ou dias) mexendo em sua garagem, nada é mais gratificante do que levar sua máquina para as ruas. As corridas se passam em cidades fictícias, mas todas repletas de detalhes e com um acabamento excepcional de luzes, reflexos e transparências. A versão para PC nos pareceu particularmente ainda mais caprichada, e levemente mais veloz do que nos consoles. Aliás, velocidade é o que não falta neste novo *NFS*. Além das tradicionais corridas em um circuito pelas ruas, há modos inéditos na série, como o sensacional Drag Racing. Nele, você pisa fundo em uma linha reta, tendo pouco para se preocupar além de trocar a marcha na hora certa. Quer coisa melhor?

FREEDOM FIGHTERS

■ PS2, Xbox, GameCube e PC ■ Lançamento: outubro de 2003



Este game, inicialmente, se chamava *Freedom: The Battle for Liberty Island*, depois mudou para *Freedom: Soldiers of Liberty*, e parece que agora vai até o fim como *Freedom Fighters*.

Mas sinceramente, isso pouco importa, pois é um dos jogos mais originais dos últimos tempos.

O enredo trata do maior medo americano (bem, pelo menos era o maior medo americano há alguns anos): os EUA foram invadidos e dominados pela União Soviética, que nessa realidade alternativa, venceu a Segunda Guerra Mundial.

Você está em Nova York, no comando de um encanador chamado Christopher Stone que, já está de saco cheio do regime opressor russo. O cara se revolta e decide liderar

uma revolução contra os vermelhos, convocando gente comum das ruas da cidade para compor seu exército de soldados da liberdade.

É aí que entra o ponto mais bacana deste game de ação em terceira pessoa: o tamanho do exército de Stone depende de seu carisma como líder revolucionário. Para conseguir melhorar sua moral com o povo, o encanador deve realizar atos heróicos, como resgatar prisioneiros, por exemplo. Quanto mais status de líder você conseguir, mais gente vai querer se unir aos rebeldes, e você pode acabar com uma bela tropa de patriotas. Mas cuidado, pois se você começar a pisar na bola, sua liderança fica arranhada, e seus parceiros podem abandonar você no meio da batalha.

A jogabilidade simples e inteligente também é um ponto alto do game. Você controla sua equipe de uma maneira muito rápida, com pequenos toques nos botões do controle. E a AI de seus parceiros também está muito bem trabalhada, e você não precisa se preocupar em ficar dando ordens específicas a cada membro, eles, automaticamente, procuram o que é melhor para fazer no momento. Por exemplo, se você mandar quatro parceiros para o alto de uma sacada, por exemplo, eles irão procurar o melhor ponto para atacar os inimigos, e até se abaixar atrás de alguma coisa para se proteger dos ataques. Fique de olho em *Freedom Fighters*, este game promete.

NBA LIVE 2004

■ PS2, Xbox, GameCube e PC
■ Lançamento: outubro de 2003



O novo capítulo da série *NBA Live* tenta melhorar o chamado *Freestyle Control*, a opção exclusiva da série que permite a você controlar o jogador sem a bola. É bacana, porém na prática, é bem difícil. Mas uma nova opção presente na versão desse ano parece bem mais promissora: em *Play the Point*, você pode assinalar táticas para o time a um único botão de comando. Fica muito mais simples de mudar o esquema de jogo defensivo ou ofensivamente, a qualquer momento da partida.

MEDAL OF HONOR RISING SUN

■ PS2, Xbox e GameCube ■ Lançamento: outubro de 2003



Mais um pouco da experiência da Segunda Guerra Mundial nos consoles, agora levando o jogador a cenas como o ataque a Pearl Harbor e a retaliação americana, bombardeando Tóquio com uma série de porta-aviões. Aliás, essa é a maior diferença e o maior destaque do game: boa parte da ação se passa no Pacífico, o que traz um clima bem legal. Há um novo modo cooperativo, que permite que você divida a ação com um colega para mandar os japoneses de volta pra casa.

LOONEY TUNES BACK IN ACTION

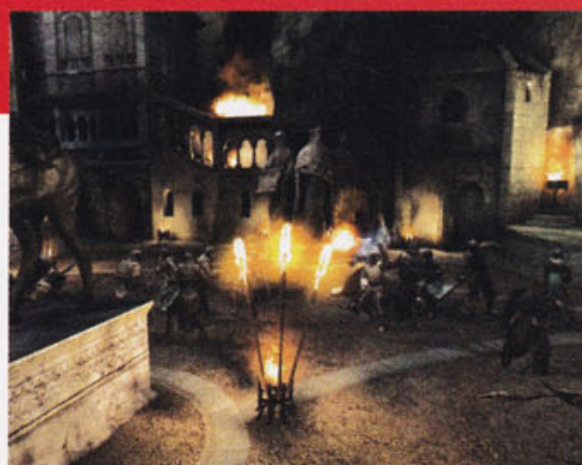
■ PS2, GameCube e GBA ■ Lançamento: outubro de 2003



Um jogo bem interessante estrelado pelo coelho Pernalonga e Patolino, no qual você controla os dois personagens ao mesmo tempo, trocando o comando entre ambos de acordo com a necessidade do momento. São cinco cenários gigantescos, todos com aquele colorido e visual que conhecemos tão bem dos desenhos Looney Tunes. Fora isso, pode esperar por muitas áreas secretas, uma infinidade de itens malucos da ACME e conectividade entre o GBA e o GC.

LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING

■ PS2 / Xbox / GameCube / PC / GBA ■ Lançamento: final de 2003



O terceiro (e último) dos filmes estréia em dezembro, mas, provavelmente, ainda estaremos falando sobre Frodo, Gandalf e afins por um bom tempo. A EA caprichou no ano passado com *As Duas Torres*, talvez uma das melhores adaptações de filme para game da história, e tem tudo para repetir o mesmo este ano.

O "Retorno do Rei" é, talvez, o livro com mais ação da trilogia de Tolkien, e deve repetir isso nos cinemas. Muitos fãs estão loucos para ver como o diretor Peter Jackson irá levar às telonas passagens clássicas da obra, como a travessia da Senda dos Mortos, o ataque a Minas Tirith ou a grande batalha nos campos de Pallenor. Bem, tudo isso está no jogo, e dá até vontade de vender essas informações para alguma revista de cinema, tamanho é o realismo do game. Se no ano passado a EA levou, com perfeição, os cenários dos cinemas ao jogo, em *O Retorno do Rei* a coisa virou covardia. Mesmo sem ter assistido ao filme, poderíamos descrever, em detalhes, uma série de cenas

chave, pois passamos por todas elas durante a demo do jogo. "Nós também ainda não vimos o filme", conta o produtor Jonathan Harries. "Mas a New Line nos mostrou muitas cenas e, principalmente, nos passou artes conceituais e muitas fotos dos cenários. Material de referência não faltou", completa.

Outra coisa que a EA se esforçou em colocar neste game foram duas reclamações dos fãs em relação ao jogo anterior: mais personagens e um modo cooperativo. São seis personagens jogáveis (mais dois secretos), incluindo Gandalf, Sam e Frodo. O mais interessante é que as fases são diferentes de acordo com o personagem escolhido: os hobbits fazem um caminho diferente do de Aragorn e Legolas, por exemplo e mesmo em algumas fases que são comuns a dois personagens, certas passagens dentro delas podem ficar diferentes de acordo com quem controlamos. Isso sem mencionar as características próprias de cada personagem, sempre seguindo à risca o filme. Sam, por

exemplo, deve, em um determinado momento, passar por túneis cheios de orcs, e usa sua capa élfica para se camuflar: ele fica invisível aos orcs, podendo passar despercebido por eles ou mesmo se aproximar devagar e realizar um ataque mortal usando Ferroada (sim, a espada de Frodo. Se você leu o livro sabe de que passagem estamos falando).

O modo cooperativo também está muito bom. Poder dividir as ações (e os inimigos) com um parceiro é algo que, evidentemente, se encaixaria como uma luva em um game assim. As possibilidades táticas que isso proporciona são enormes (um pode ficar de longe disparando flechas, enquanto o outro parte para o mano a mano com quem se aproxima, por exemplo), e aumenta muito a diversão. Some a isso mais golpes, mais movimentos especiais e uma maneira mais simples e direta de poder melhorar seus personagens e, certamente, temos um candidato fortíssimo aos melhores games do ano.

MEDAL OF HONOR: INFILTRATOR

■ GBA ■ Lançamento: outubro de 2003



A série *Medal of Honor* continua se expandindo por todas as plataformas possíveis, e volta ao GBA em um jogo rápido, com comandos precisos e muita ação. O interessante deste título é a mistura de perspectivas de visão e ação. Em certos pontos, é um FPS dos mais clássicos para, logo em seguida, mudar para terceira pessoa, pedir um pouco de ação stealth e até o colocar dentro de um tanque de guerra.

DISNEY'S PARTY

■ GameCube e GBA ■ Lançamento: setembro de 2003



Um game estilo *Mario Party* com os personagens Disney pode parecer uma coisa interessante a primeira vista, mas é difícil tirar da cabeça a idéia de que é apenas uma forma óbvia de explorar o gênero. Recheado de minigames e com os mais conhecidos personagens Disney, o jogo até parecia bem divertido, mas as provas demonstradas eram muito simples. Talvez melhore nos modos para quatro jogadores, que não pudemos testar.

COMMAND & CONQUER GENERALS: ZERO HOUR

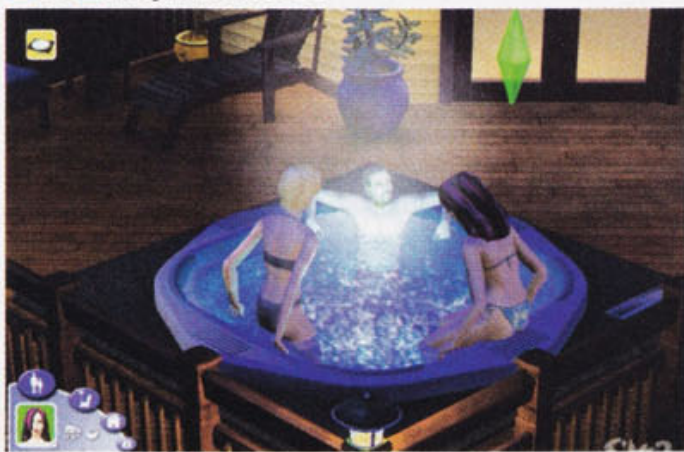
■ PC ■ Lançamento: final de 2003



Ainda com um nome provisório, o primeiro pacote de expansão de *C&C Generals* traz nove novos generais ao game, mas ainda mantém as três facções do original. Como é comum em pacotes de expansão desse tipo, novas unidades e estruturas foram adicionadas. Os chineses, por exemplo, ganharam um Internet Center, e os americanos, uma arma das mais destruidoras chamada Specter Gunship. O visual (que já era muito bom) foi melhorado, principalmente na animação das unidades.

THE SIMS 2

■ PC ■ Lançamento: 2004



Bem, parece que nem todos os games presentes no evento eram versões mais atualizadas do que as exibidas na E3... as demos de *The Sims 2* que a EA e a Maxis levaram ao acampamento de verão eram exatamente as mesmas que vimos há uns meses em Los Angeles. Mas tudo bem, vale a pena para lembrar que, desta vez, seus seres virtuais terão pequenas missões para cumprir (semelhantes às que temos nas versões de consoles), em episódios batizados de "Life's Big Moments", que irão envelhecer, devendo cuidar de sua vida enquanto o relógio do tempo não pára. Tudo isso em um ambiente 3D completamente novo, muito detalhado e um sensacional modo de criação de Sims, que mistura até os traços genéticos dos pais de uma criança. Não é à toa que *The Sims* é um dos games mais vendidos de todos os tempos, o que só deve ser mais do que ratificado com a chegada da nova geração dos seres virtuais.

FIFA SOCCER 2004

■ PS2, Xbox, GameCube, PC, GBA e PSOne (até ele!)
■ Lançamento: outubro de 2003



Poder jogar o novo FIFA quase três meses antes de seu lançamento teve seu ladobom e ruim. Claro que é interessante experimentar antes um dos melhores games de futebol do momento, mas o número de problemas nesta demo, a tão pouco tempo do lançamento, assustou. Na verdade, a versão que pudemos testar estava tão pobre de opções e tão cheia de bugs que dava até vontade de ir logo ver outro game. Os passes longos não iam para o lugar certo, o goleiro aprontava bobagens homéricas, e o quebra-pau rolava solto, pois "as faltas não estão disponíveis nesta demo", nos disse um dos produtores. Uma pena, pois fica difícil testar um game de futebol sem jogadas de bola parada e o maior dos frangueiros no gol. Coisas prometidas como o novo modo de gerenciamento de equipes também não estavam sendo exibidas. Buscando as qualidades que estavam na demo: o visual dos gramados e estádios está excepcional, assim como o rosto dos jogadores – marcas registradas da série e que evoluem a cada ano. Também deu pra notar um certo comportamento diferente dos times, que agem mais coletivamente. A jogabilidade nos pareceu bem rápida e, se lembrarmos da versão online para PS2 que testamos na E3 (aliás, aquela demo de três meses atrás parecia melhor do que esta – mas também não tinha cobrança de falta), tudo responde muito bem. Vamos esperar mais um pouco, pois acreditamos que a EA tenha coisa bem melhor em FIFA do que o visto aqui.

BATTLEFIELD VIETNAM

■ PC ■ Lançamento: outubro de 2003



Que o primeiro *Battlefield* é um sucesso absoluto nem é preciso dizer. Baseado em 1942, durante a Segunda Guerra Mundial, o game se tornou uma febre online. Agora, a EA traz outro conflito aos campos das Lan Houses e afins: a guerra do Vietnã. Novamente, você joga com armas e veículos reais, usados nos combates verdadeiros. Evidentemente, os cenários serão no meio da mata fechada vietnamita o que, por si só, já é motivo pra deixar a gente coçando os dedos. A versão que testamos ainda tinha alguns problemas, mas já deu pra sentir o clima de guerrilha que deve se instalar pelos PCs. A jogabilidade não mudou, e os gráficos estão muito bons.

NFL STREET

■ PS2, Xbox e GameCube ■ Lançamento: início 2004



No grande anúncio do evento, *NFL Street* buscou levar o conceito que já fez sucesso no basquete para o futebol americano. Para todos vocês que não entendem nada de um futebol no qual se carrega a bola com as mãos, saibam disso: a coisa ficou bem mais fácil e simples. Com apenas quatro jogadores de cada lado e mandando o realismo pra bem longe, o jogo deixou as complicadas jogadas de ataque e defesa muito mais fáceis de serem entendidas por um ser humano normal, ao mesmo tempo em que traz tudo o que o fã mais radical de *Madden* pode exigir. Os campos são pequenos e em cenários casuais, como um quintal ou um estacionamento. Coisa de rua mesmo. Uma boa para quem gosta de assistir ao Superbowl todo ano, mesmo sem sacar absolutamente nada do que rola no campo.

HARRY POTTER QUIDDITCH WORLD CUP

■ PS2, Xbox, GameCube, PC e GBA ■ Lançamento: outubro de 2003



Quando o primeiro game Harry Potter foi lançado, parecia meio óbvio que a sequência de quadribol tinha muito potencial para se tornar um game de esporte, uma bela adição à tão renomada linha esportiva da EA. Dois anos depois, e *Harry Potter Quidditch World Cup* está aqui. Fiel ao livro e às regras do esporte bruxo, o game é muito interessante e muito mais divertido do que uma primeira olhada pode parecer. Qualquer fã de Harry Potter irá se sentir em casa nos primeiros minutos de game. As regras do esporte são simples – voando em vassouras, basta jogar o Gole (a bola principal do jogo) por entre os três aros para marcar pontos. Você controla o time todo: passa o Gole entre os atacantes, defende seus aros com seu goleiro, tudo como

num jogo de esporte normal. Depois de um tempo, chega a hora de apanhar o Pomo de Ouro, parte crucial da partida e que vale 150 pontos. Nessa hora, você assume o comando do apanhador de seu time e corre atrás do Pomo contra seu oponente. O game se inicia em Hogwarts, onde os times das quatro casas da escola estão representadas pelos mesmos personagens que conhecemos dos livros. Harry é o apanhador de Grifindor, Draco Malfoy, de Sonserina, Che Chou joga em Cornival... tudo muito fiel aos livros. Depois de Hogwarts, você disputa a Copa do Mundo do esporte que, aliás, também apareceu nos livros. Jogando com seleções nacionais, o game ganha em desafio, com vassouras mais rápidas e equipes que atuam muito bem em conjunto.

THE SIMS MAKING MAGIC

PC ■ Lançamento: outubro de 2003



Será? A EA e a Maxis estão anunciando este novo pacote de expansão para o sucesso *The Sims* como o último da série. Bem, se é verdade ou não, pouco importa, mas se realmente não tivermos mais expansões para a criação de Will Wright, a série terá sido encerrada com chave de ouro: *Making Magic* é uma das expansões mais bacanas de todas para *The Sims*, trazendo uma série de elementos que, finalmente, fogem da linha "novo emprego – novos móveis – novas atividades". Desta vez, seus Sims podem se tornar bruxos e bruxas, fazendo poções, encantamentos e até duelando entre si para ganhar respeito no mundo mágico. Isso tudo parece transformar seu velho *The Sims* em um game totalmente novo, em que qualquer aprendiz de Harry Potter será, imediatamente, conquistado pela simplicidade e diversão.

O game adiciona uma nova área a seu mapa, a Magic Town. Lá, você pode comprar ingredientes para poções, novas varinhas, se exibir em shows mágicos em busca de dinheiro e respeito ou mesmo se consultar com ciganas para saber seu futuro. Em casa, dezenas de itens mágicos o esperam, como um "caldeirão-microondas" e um armário com um esqueleto que faz as vezes de faixineiro. Aliás, cuidar da casa pra quê? Você tem a magia a seu lado, transforme o flamingo de cerâmica do quintal em mordomo ou o anão de jardim de sua entrada em um jardineiro. Você pode até plantar ingredientes para suas poções no seu quintal, vender depois, e até largar seu emprego para viver de bruxaria. Lembra-se do velho programa de TV "A Feiticeira"? Esse é exatamente o clima do jogo.

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT: BREAKTHROUGH

PC ■ Lançamento: outubro de 2003



Outro pacote de expansão para um dos melhores games de tiro em primeira pessoa dos últimos anos, mais uma vez recria uma série de acontecimentos clássicos da Segunda Guerra Mundial e conta a história do fim do combate. Em onze missões Single Player, você começa suas batalhas no norte da África, invade a Sicília e participa da histórica tomada de Monte Castello, na Itália. Os jogos Multiplayer também não foram esquecidos, e além de nove mapas inéditos, um novo modo promete muito: chamado de Liberation, ele coloca duas equipes frente a frente, precisando capturar os membros do exército inimigo e trancafiá-los em prisões. E claro, você pode invadir o cativeiro do adversário e libertar seus companheiros.

HARRY POTTER AND THE SOURCERERS'S STONE

PS2 ■ Lançamento: setembro de 2003



O primeiro game do bruxinho ficou de fora dos consoles de nova geração na época de seu lançamento, mas a EA está correndo atrás do tempo perdido. Em breve, o PlayStation 2 terá sua versão do game baseado no primeiro livro de Potter, com algumas alterações em relação ao jogo original. Além de um evidente upgrade visual, o jogo teve algumas fases alteradas, e o desafio incrementado. Há um número muito maior de provas a serem cumpridas, mais figurinhas de bruxos famosos para colecionar, desafios bem longos e trabalhosos e batalhas das mais complicadas com chefes. Se o jogo original era fácil e rápido, este está na direção oposta.

THE SIM'S BUSTIN' OUT

PS2, Xbox, GameCube e GBA

■ Lançamento: dezembro 2003



■ Os Sims nos consoles (acima) e no GBA (ao lado)

Depois que deixaram os PCs e invadiram os consoles, os Sims ganharam um público diferente e, principalmente, um novo modo de jogo. Sem poder fazer os tão populares pacotes de expansão que faz para o PC, a EA teve que criar aventuras e objetivos totalmente novos para a segunda versão de *The Sims* nos consoles. Há novas carreiras (algumas bem sugestivas, como gangster e cientista louco) e um número de missões e objetivos extremamente superior aos do jogo anterior. A possibilidade de poder deixar sua casa e passear por outros locais é bem mais explorada aqui, e até encorajada para realizar alguns objetivos. Alguns novos itens são bem interessantes, como uma planta carnívora que come seu lixo (assim você não tem que limpar a casa), mas que, se crescer demais, pode se tornar um monstro vegetal comedor de Sims. A versão para GBA merece um destaque à parte: extremamente divertido e com um visual impressionante, o jogo é enorme, cheio de coisas a serem desbloqueadas e com muito a se fazer. E ainda por cima abusa da conectividade: ligado ao Cube, o portátil libera uma área secreta no jogo, e você pode levar seu Sim do Cube para continuar seus afazeres no GBA. Conectando dois portáteis, é possível trocar ou vender itens com um colega.

ALIENS VS PREDATOR: EXTINCTION

■ PS2 e Xbox ■ Lançamento: agosto de 2003



Games de estratégia nos consoles sempre caem naquele velho problema da falta de mouse. Este game ainda tenta uma técnica interessante para selecionar suas unidades, usando o tempo de pressão em um botão do joystick para aumentar a área selecionada. Não é a melhor maneira do mundo, mas funciona bem. No game, você escolhe entre as três raças disponíveis (Aliens, Predadores e Humanos) e segue o velho padrão dos games RTS: levanta estruturas, constrói unidades e parte pra cima dos outros. Claro que tendo duas das raças alienígenas mais cool do cinema no mesmo game adiciona um fator bem legal ao pacote final, e as diversas possibilidades de estratégia diferentes proporcionadas pelas raças aumenta bem o replay. Mas tem uma falha imensa para um jogo do gênero: não terá suporte online.

JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING

■ PS2, Xbox, GameCube, PC e GBA
■ Lançamento: novembro de 2003



Mais uma vez contando com o visual do ator Pierce Brosnan, a nova aventura de Bond nos games parece ser uma excelente escolha para os fãs da série. Não que as anteriores não fossem, mas como *Everything or Nothing* não se baseia em nenhum dos filmes do agente, os produtores puderam adicionar alguns elementos básicos da série. Por exemplo, o que seria de Bond sem as Bondgirls? E a EA caprichou na escolha das estrelas no jogo, convocando Heidi Klum e Shannon Elisabeth para participarem. E sabem quem é um dos vilões que 007 encara no game? O clássico Jaws, o brutamonte com dentes de aço que tantas vezes azucrinou o agente nos cinemas. Mas isso tudo só adianta se o game for bom, e *Everything or Nothing* parece ir além disso. Basta dizer que as fases com carros estão sendo produzidas pela equipe responsável pela série *Need for Speed*, e já dá pra ter uma idéia do que o título promete.

SSX 3

■ PS2, Xbox, GameCube, e GBA
■ Lançamento: outubro 2003



Este título da EA Big já conseguiu juntar um fã-clube dos mais numerosos, e isso deve aumentar ainda mais com este terceiro game da série. A premissa ainda é a mesma, você é largado no alto de uma montanha gigantesca coberta de neve, e ela se torna seu playground: salte, deslize, dê piruetas e faça o que bem entender com seu snowboarding.

Na verdade, essa liberdade de ação está ainda maior em *SSX 3*. O novo modo Go Anywhere simplesmente abre todo o cenário para exploração, sem menus, sem regras, sem limite de tempo, sem missões — e o mais inacreditável — sem tempo de loading entre uma área e outra. Você pode ficar caminhando pela neve, a procura de itens, atalhos nas pistas e treinando truques. Com um visual bem bacana (a física da neve fofa em contato com seu personagem é impressionante), uma jogabilidade simples e muitos truques novos, o jogo tem tudo para não decepcionar os fãs do gênero.

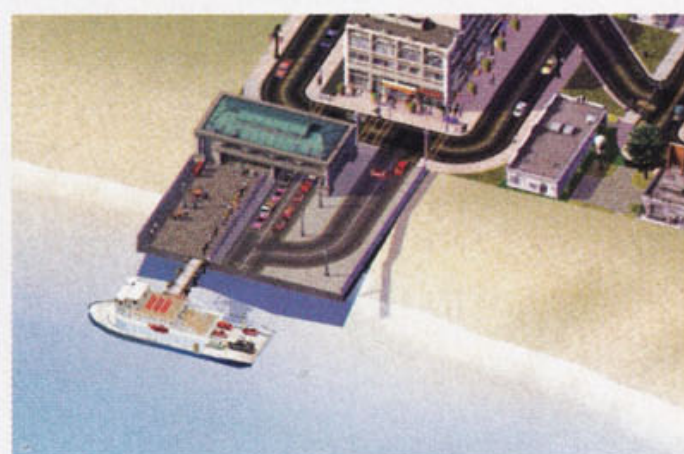
SIMCITY 4 - RUSH HOUR

■ PC ■ Lançamento: outubro de 2003



Pela primeira vez, a Electronic Arts lança um pacote de expansão para *SimCity* que, além de tudo, adiciona elementos inéditos ao consagrado simulador. Não é à toa que o jogo tem esse nome: agora você pode assumir o comando de qualquer veículo que estiver andando por sua cidade, podendo até participar de pequenas missões, que funcionam como mini-games. Por exemplo, clicando em um carro em uma avenida, você pode descobrir que ele está atrasado para o trabalho, e deve fazê-lo chegar a tempo. Ou você pode ajudar um entregador de pizza em seu roteiro. Realizando as missões com sucesso, sua popularidade como prefeito cresce, e você libera

prédios e carros secretos. Novos veículos, incluindo coisas como tanques de guerra (que disparam de verdade, e podem destruir seus prédios) aumentam a gama de opções. Na parte da construção e administração, tudo foi expandido. Há novas opções de vias de transporte, e até um gerenciamento de trânsito muito mais complexo e cheio de detalhes. O game lhe informa absolutamente tudo o que acontece nas ruas de sua cidade. Há até novos desastres, como o divertido ataque alienígena, durante o qual um enorme disco voador dispara lasers em sua cidade e até rapta alguns habitantes para estudos.



O ESTOURO



DE SONIC

O astro da Sega vai se unir aos amigos traquinas — e a um inimigo pra lá de escorregadio — para deixar os consoles mais azuis do que nunca. Os holofotes estão todos voltados para o herói azulão...



■ Carro da turma: em todas as fases, você encontrará um foguete como este que, dependendo do motorista, pode ser bastante útil. Knuckles, por exemplo, é um ás no volante

Por Crispin Boyer e Chris Johnston

Algumas partes do jogo são tão aceleradas que os seus olhos não vão parar de rodar", diz Takashi Iizuka, diretor do Sonic Team USA, mostrando o lado não exatamente chocante do novo título da Sega para o porco-espinho Sonic. Chegamos aos escritórios americanos da Sega, em São Francisco, para ver o Sonic batendo recordes de velocidade e zunindo por ambientações nada estáticas. Sonic é rápido. Essa é a função dele. E é isso o que tem feito desde 1990, quando a Sega encomendou a três designers que inventassem um jogo que vendesse um milhão de cópias. Um ano mais tarde, eles criaram o ultraveloz *Sonic the Hedgehog* para o Genesis. Hoje, depois de mais de uma dúzia de títulos importantes, vários papéis coadjuvantes e 35 milhões de unidades vendidas no mundo, o maior desafio de Sonic não é a velocidade com que ele pode correr (para registro, equivale a 1.220 km/h), mas sim, onde ele vai quebrar recordes e quem conseguirá acompanhá-lo. O mais novo título — *Sonic Heroes* — vai invadir o PlayStation 2, o Xbox e o GameCube ao mesmo tempo, no começo do ano que vem, transformando-o na primeira mina de ouro multiplataforma da série (bem que você achou esquisito quando a mascote da Sega estreou só para o GameCube da Nintendo). Apesar de vir dos mesmos caras responsáveis pelos jogos



Sonic Adventure para Dreamcast e GameCube, *Sonic Heroes* traz uma jogabilidade completamente diferente: um novo sistema baseado em equipes deixa você interagir com quase todos os personagens da Soniclândia — 12 heróis e vilões (é isso aí, você também pode jogar como um cara do mal). É um belo elenco para um jogo bancado pela financeiramente frágil Sega, e a empresa está se posicionando da maneira mais adequada possível. "O lançamento de *Sonic Heroes* será o maior de Sonic que já houve", diz Rich Briggs, gerente-sênior de produtos da Sega of America. "Tudo o que temos feito — promoção do McLanche Feliz, série de TV, jogos para GBA (veja os detalhes na página 51) vai transformar este ano no ano do Sonic. E o lançamento de *Sonic Heroes* será o maior evento da história recente da Sega."

CONHEÇA SEUS HERÓIS

Nunca antes 12 mamíferos, insectóides e marsupiais robóticos tinham unido forças para perseguir um super-criminoso em forma de ovo com tamanha harmonia entre espécies. Aqui está seu guia para as quatro equipes de *Sonic Heroes*. Use-o para conhecer as formações que cada personagem vai liderar.



Formação de Velocidade



Formação de Força



Formação de Voo

EQUIPE SONIC



Sem este trio, não existiria a série Sonic. Apostamos que a maioria dos jogadores vai querer entrar de cabeça nesta equipe (que está centrada na velocidade de Sonic) antes de brincar com as outras.

■ SONIC THE HEDGEHOG PRIMEIRA APARIÇÃO:

Sonic the Hedgehog (Genesis, 1991)

ATAQUES:

Homing Attack — ataque típico de Sonic, só que desta vez, os três personagens se jogam contra os inimigos.

Rocket Accel — seus dois amigos jogam você, em alta velocidade, contra os inimigos, deixando-os em pedacinhos.



MOVIMENTOS ESPECIAIS:

Tornado Attack — Sonic e seus amigos criam um redemoinho para subir em mastros ou arremessar inimigos.

Light Dash — uma arrancada sobre um caminho de anéis

Triangle Jump — um salto para transpor muros verticais



■ KNUCKLES, O ÉQUIDNA PRIMEIRA APARIÇÃO:

Sonic the Hedgehog 3 (Genesis, 1994)

ATAQUES:

Fire Dunk — Knuckles ergue Tails e Sonic e os atira na direção dos inimigos.

MOVIMENTOS ESPECIAIS:

Triangle Dive — dê as mãos para seus companheiros em um mergulho aéreo para pegar correntes de ar ascendentes e alcançar áreas elevadas.



■ MILES "TAILS" POWER PRIMEIRA APARIÇÃO:

Sonic the Hedgehog 2 (Genesis, 1992)

ATAQUE:

Thunder Shoot — Tails usa esse pequeno ataque para jogar Sonic e Knuckles em qualquer inimigo aéreo que estiver por perto.



EQUIPE DARK



Às vezes, é bom ser mau. Estes personagens eram ajudantes de Eggman, mas agora eles têm suas próprias razões para sair no encalço de seu ex-chefe. Esse grupo de aspirantes a T-1000 concentra-se mais no combate do que os outros.

■ SHADOW

PRIMEIRA APARIÇÃO:

Sonic Adventure 2 (Dreamcast, 2001)

ATAQUES:

Homing Attack — o porco-espinho dark copia o movimento típico de Sonic em que ele (e, em formação, seus amigos também) faz um ataque certeiro durante um salto.

Rocket Accel — seus dois amigos jogam você na direção do inimigo em alta velocidade, transformando-os em fumaça.

MOVIMENTOS ESPECIAIS:

Tornado Attack — assim como Sonic, Shadow e seus companheiros criam um redemoinho ao redor de um inimigo para enviá-lo às alturas ou para subir em mastros.

Light Dash — Shadow pode usar esse prático movimento típico da sua espécie para correr sobre um caminho de anéis.

Triangle Jump — Shadow rouba mais um dos movimentos de Sonic para agarrar-se a muros verticais e pular do outro lado.

■ OMEGA

PRIMEIRA APARIÇÃO:

Ele é novo, apesar de ser bem parecido com E-102, que estreou em *Sonic Adventure* (Dreamcast, 1999).

MOVIMENTOS ESPECIAIS:

Machine Gun — os braços de robô de Omega viram metralhadoras que disparam contra inimigos próximos.

Omega Bazooka — amarre os outros dois personagens nos seus braços e atire-os com a força de uma bazuca. Outras armas — os braços de Omega também podem se transformar em diversas outras armas.

■ ROUGE

PRIMEIRA APARIÇÃO:

Sonic Adventure 2 (Dreamcast, 2001)

ATAQUES:

Thunder Shoot — lança Omega ou Shadow sobre inimigos voadores quando Rouge está no alto.



“Tentamos variar a maneira de jogar para quem gosta de luta, velocidade ou exploração.”

— Takashi Iizuka, diretor de *Sonic Heroes*

Você pode ser um herói

“Não queríamos fazer apenas um outro jogo de *Sonic Adventure*, como um *Sonic Adventure 3* com nova história”, diz Iizuka, que chefia a equipe de desenvolvimento de *Heroes*, radicada principalmente nos EUA, e recebe as diretrizes do chefe do Sonic Team (e co-criador da série) Yuji Naka, no Japão. “Nossa intenção era oferecer uma nova jogabilidade, uma nova sensação e uma nova evolução para a série.” Afinal, segundo Iizuka, outros jogos centrados em personagens, como *Ratchet & Clank*, da Sony, têm seus próprios atrativos. O Sonic é rápido e fez sua transição para o 3D — já era hora de apresentar alguma novidade.

É preciso uma certa matemática para explicar o que há de novo em *Sonic Heroes*: o jogo disponibiliza quatro equipes prontas de três personagens cada uma, inclusive um trio de vilões. Você escolhe um desses times na abertura do jogo e depois guia a trinca por 14 fases baseadas em missões, que vão desde as zonas Green Hill até mundos aquáticos e etapas feitas inteiramente de trilhos sinuosos. Apesar de só poder

controlar um herói de cada vez, os outros dois ficam sempre na sua cola. Você pode mudar para um deles — com um toque rápido no botão referente ao personagem — desde que ele não esteja no ar ou tenha sido capturado por um inimigo. Cada equipe tem três formações básicas, dependendo do personagem que você controla. É o caso da equipe Sonic, composta pelo líder porco-espinho, o parceiro Tails e o aliado musculoso Knuckles. Enquanto você joga como Sonic, o grupo mantém a Formação de Velocidade, que permite acessar os caminhos mais rápidos em todos os níveis. Mude para Knuckles e a equipe terá a Formação de Força, que é um pouco mais lenta, porém mais forte — Knuckles pode estilhaçar blocos e abrir novos caminhos. Troque para a criatura-helicóptero Tails para usar a Formação de Vão, a menos ofensiva das três, mas a única que permite alcançar áreas de difícil acesso. Tails ergue os dois outros personagens e pode ficar suspenso no ar durante um certo período; além disso, é o único do trio que pode atacar inimigos voadores (lançando Sonic e Knuckles na direção deles).



■ Vá aonde nenhum porco-espinho jamais pisou escalando paredes com o Triangle Jump de Sonic e Shadow



■ Adió, Chaos: sabe aqueles adoráveis bichinhos de estimação que você criava em *Sonic Adventure*? Em *Heroes*, você terá de dar adeus a eles. O único Chao do jogo é Cream, melhor amigo de Cheese (acima), que costuma ajudá-la a coletar itens próximos





Vários canhões estão espalhados pelas fases de Heroes e podem ser usados para lançar seus amigos em diferentes direções. Sem eles, você não descobrirá muitos segredos



EQUIPE ROSE



A equipe Rose é considerada a mais fácil de jogar. Como ela fica muito tempo no ar, é mais difícil cair nas garras da morte. Pode ser uma opção para sua imãzinha menor.

AMY ROSE

PRIMEIRA APARIÇÃO:
Sonic CD (Sega CD, 1994)

ATAQUES:

Homing Attack — assim como Sonic, Shadow e Espio em suas respectivas equipes, Amy também é capaz de juntar seu grupo para um ataque certeiro.

Rocket Accel — Cream e Big empurram Amy para frente, fazendo-o sair em disparada.

MOVIMENTOS ESPECIAIS:

Hammer Swing — Amy pode usar sua marreta para detonar inimigos, criar um redemoinho que manda os vilões pelos ares ou ajudar sua equipe a subir em mastros. Dando esse golpe no ar, Amy flutua por alguns segundos.



BIG, O GATO

PRIMEIRA APARIÇÃO:
Sonic Adventure
(Dreamcast, 1999)

MOVIMENTOS ESPECIAIS:

Umbrella/Fishing Pole — o velho Big tem um guarda-chuva que pode ser usado para descer de lugares altos ou servir de vara de pescar para atacar inimigos.



CREAM

PRIMEIRA APARIÇÃO:
Sonic Advance 2
(Game Boy Advance, 2003)

ATAQUES:

Thunder Shoot — assim como os personagens da Formação de Vão, Cream é capaz de arremessar seus companheiros contra inimigos voadores e derrubá-los no chão.

MOVIMENTO ESPECIAL:

Cheese — o amiguinho de Cream fica o tempo todo voando em volta da cabeça dela e a ajuda a recolher itens próximos. Também ataca inimigos mais fracos.



Estudo dos personagens

O truque é escolher o personagem certo — e, portanto, a formação certa — para cada tarefa. Uma multidão de inimigos aéreos está vindo? Use Tails e a Formação de Vão para jogá-los no chão; depois, mude para a Formação de Força de Knuckles e mate-os enquanto eles ainda estão atordoados. “É um tipo de combate muito mais profundo do que se vê nos jogos *Sonic Adventure*”, diz Briggs.

Turbinando a variedade: apesar de cada time ter as mesmas três formações básicas (Velocidade, Força e Vão), cada membro deles também tem habilidades únicas e especiais. No Team Sonic, por exemplo, Knuckles pode organizar os dois outros personagens em uma formação de pára-quedas em forma de triângulo e deslizar até a terra. Sonic pode transformar seus companheiros em um furacão rodopiante que os coloca em cima de mastros especiais. O andróide Omega, da equipe Shadow, tem um superataque que destrói hordas de inimigos de uma vez só. Espio, da equipe

Chaotix, pode ficar transparente em missões que exigem furtividade. “Todos os personagens têm habilidades que a gente já conhece de jogos anteriores, mas que foram turbinadas”, explica Iizuka.

E essas habilidades não são só para divertir — os membros da equipe precisarão delas para passar pelas fases, pois os estágios mudam de acordo com a equipe escolhida (da mesma maneira que as fases mudavam levemente dependendo do personagem que você escolhia em *Sonic Adventure 2*). “São 14 níveis”, afirma Briggs, “só que, na verdade, cada um deles terá quatro variações criadas para equipes específicas, e cada equipe terá sua própria história, além de diferentes missões, enredos, finais e cenas intermediárias”. Numa das missões da equipe Sonic, você terá de achar um caminho específico. As missões da equipe Chaotix serão centradas na busca de objetos e uso da furtividade. Mas, embora os objetivos mudem de acordo com a equipe, todas elas dividem a mesma meta: deter Eggman e seu novo aliado, uma reencarnação da

o mundo de sonic

FIQUE ATENTO, PORQUE O AZULÃO VAI IMPOR SUA PRESENÇA DE OUTROS MODOS...

Sonic X (terceiro trimestre de 2003)

Prometida para as manhãs de sábado, no canal Fox americano, “Sonic X” é um novo anime estrelado pela turma de *Sonic Adventure* (e por várias figurinhas carimbadas de *Heroes*). A IDÉIA: depois de ativar uma das máquinas de Eggman, Sonic e seus amigos (além de Eggman) são transportados para um planeta parecido com a Terra. Quando se dão conta, o gênio do mal retoma sua caçada pelas Chaos Emeralds, e Sonic e seus amigos, que agora têm como parceiro um garoto chamado Chris, devem impedi-lo de alcançar seu objetivo.



Brinquedos do MacLanche Feliz (nos EUA, julho de 2003)



Já deve fazer uns dez anos ou mais que você não compra um MacLanche Feliz no McDonald's mas, se você for fã de Sonic e estiver passeando pelos EUA nesta época, pode valer a pena pedir um. A promoção americana começa no final de junho e entra em julho, oferecendo seis joguinhos de bolso (é a primeira vez que a rede de fast-food dá um jogo eletrônico como brinde), com Sonic e Monkey Ball, inclusive um em que você pode “correr de automóveis no estilo Sonic”. Aumente a porção, por favor.

Sonic Battle (GBA, início de 2004)

Para acompanhar o tom “vamos fazer alguma coisa diferente” de *Heroes*, *Battle* vira a série de ponta-cabeça, investindo na disputa entre personagens. Até quatro amigos podem escolher entre os oito personagens principais, personalizar os ataques e as regras do jogo e depois jogar de dois em dois com o link do GBA. Ou, se você preferir jogar sozinho, pode usar o modo Story para enfrentar um personagem comandado pelo computador.





■ Os balões que ficam sobre os inimigos funcionam como medidores de saúde e vão ajudá-lo a planejar ataques (se eles estiverem dormindo, você pode atacar de surpresa)



EQUIPE CHAOTIX



Nunca ouviu falar destes caras? Não é de surpreender. O diretor de *Heroes*, Takashi Iizuka, incluiu a obscura equipe Chaotix “porque eles são absolutamente diferentes dos personagens principais de Sonic”, diz. As missões da equipe variam de um estágio ao outro, com objetivos que não são simplesmente correr o mais rápido possível.

■ ESPIO, O CAMALEÃO

PRIMEIRA APARIÇÃO:

Knuckles Chaotix (Sega 32X, 1995)



ATAQUES:

Homing Attack — usado para destruir inimigos próximos com um salto.

Rocket Accel — Charmy e Vector dão a Espio um impulso de velocidade que destrói os inimigos à sua frente.

MOVIMENTOS ESPECIAIS:

Invisibility — Espio pode desaparecer temporariamente e esgueirar-se pelo meio dos oponentes ou atravessar cercas de laser. Outros golpes de Ninja—os criadores do jogo não abrem o bico para falar de detalhes, mas Espio também será capaz de usar outros movimentos de guerreiro-ninja.



■ VECTOR, O CROCODILO

PRIMEIRA APARIÇÃO:

Knuckles Chaotix (Sega 32X, 1995)



MOVIMENTO ESPECIAL:

Mouth Attack — como faz a maioria dos crocodilos, Vector engole seus dois companheiros. Mas, ao contrário de outros lagartões, ele cospe os colegas na direção de algum inimigo azarado.



■ CHARMY A ABELHA

PRIMEIRA APARIÇÃO:

Knuckles Chaotix (Sega 32X, 1995)



ATAQUE:

Thunder Shoot — como os outros personagens da Formação de Vão, Charmy joga seus amigos sobre inimigos voadores para deixá-los atordoados.

MOVIMENTO ESPECIAL:

Stinger — Charmy usa a única arma que tem (seu traseiro pontudo) para despachar inimigos. A equipe de criação também diz que ele vai usar sua extremidade afiada para fazer “outras coisas (não-especificadas)”.



sucata do querido Metal Sonic (veja no quadro abaixo). Iizuka diz que, depois de completar o jogo com as quatro equipes e ver todos os finais, “você ganhará algo a mais”. Mas ele se recusa a revelar o que é.

Sonic para todos

Agora que está aterrissando em todos os consoles, Sonic poderá conquistar um público novo e imenso. A Sega sabe disso e não é à toa que apostou na novidade do jogo em equipe. “Tentamos variar a maneira de jogar para quem gosta de luta, de velocidade, de explo-

dades e, em vez disso, está se esforçando ao máximo para que as três versões sejam idênticas em tudo, até nos gráficos. “Se for possível oferecer opções online para as três plataformas simultaneamente”, explica Iizuka, “então, vamos tentar”. Já os modos Multiplayer estão sendo trabalhados para as três versões.

A aventura continua?

Os fãs de *Sonic Adventure* vão notar que *Sonic Heroes* não é uma sequência — é um jogo novo no qual o combate e a clássica jogabilidade acelerada estão acima da

“...neste título, um número maior de pessoas poderá desfrutar do charme de Sonic.”

— Yuji Naka, Criador da série

ração”, diz Iizuka. “Assim, jogadores de vários perfis vão encontrar algo de que gostem.” Loucos por Sega que cresceram com Sonic para Genesis vão preferir a equipe *Sonic* só para reviver seus tempos de glória supersônica. Quem curte combate vai escolher a equipe Dark. E os jogadores mais novos podem selecionar a equipe Rose, cujo personagem principal tem a habilidade de flutuar, o que facilita quando você erra um salto. “Acho que, neste título, um número maior de pessoas poderá desfrutar do charme de Sonic”, diz Yuji Naka. Iizuka não revela os segredos do jogo para cada plataforma. É natural esperar a possibilidade de link GBA-GC e opções em rede para o Xbox e o PlayStation 2. Mas a Sega reluta em confirmar até mesmo essas possibili-

história e da ação com um único personagem. Mas isso não quer dizer que a série *Adventure* chegou ao fim. “Isso não significa a morte de *Sonic Adventure*”, esclarece Iizuka. “Estamos apenas experimentando algo novo.” A chance de *Heroes* se tornar ou não o primeiro capítulo de uma nova série só depende de você. “Se muita gente gostar dessa idéia, haverá uma continuação na ramificação dos jogos *Heroes*. Mas se descobirmos que o enredo é muito importante e que as pessoas querem jogar apenas com um personagem, então podemos voltar à série *Adventure*.” De qualquer maneira, agora que Sonic está chegando em grande estilo aos três consoles, não vai ter jeito de fazer esse porco-espinho desacelerar. 🐷

metal reciclado

O MALVADO ROBÔ METAL SONIC É REATIVADO

É assim que o mundo funciona na série *Sonic*: o chefe malvado Eggman sempre tem algum robô ou animal de prontidão para cumprir suas tarefas malignas que, é claro, sempre incluem transformar Sonic em uma poça de meleca azul.

No tempo do Genesis e do Sega CD, esse testa de ferro era Metal Sonic, uma versão bizarra do nosso herói azul. Ele esteve desligado durante anos, foi excluído dos dois últimos games da série *Adventure* para Dreamcast e só apareceu num papel menor no modo Battle de *Adventure 2 Battle* para GameCube. Em *Heroes*, Metal Sonic faz seu retorno triunfal. Mais ou menos. Iizuka explica que Sonic vai enfrentar “um vilão totalmente novo, muito parecido com Metal Sonic. Temos o designer original conosco, e ele está atualizando o personagem. Você não vai se decepcionar se for fã de Metal Sonic”. Logo agora, que achávamos que a sucata jamais sairia do ferro-velho...

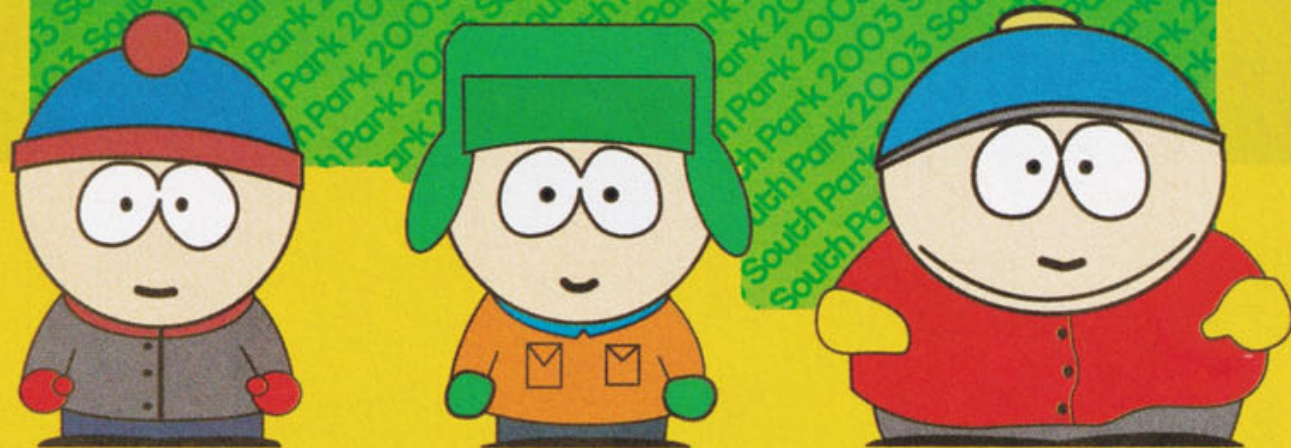


■ Metal Sonic antes (à direita) e agora

new!

a partir de
21 de setembro

South Park nova temporada 2003



➡ Domingos 00:00hs.
Reprisa Quartas 23:30hs.



animação para jovens adultos



South Park // Sakura Mail // Bob & Margaret // Duckman // The Head // The Critic
Ren & Stimpy // Cowboy Beebop // Gasaraki // Boogie Pop Phantom // Nightwalker
e muito mais...

A Locomotion está disponível no canal 115 da DIRECTV e canal 36 da TVA.

WWW.LOCOMOTION.COM

CASTLEVANIA TURBINADO

A Konami volta às raízes para
reconstruir sua clássica série
que vai estrear no
PlayStation 2

Por Shane Bettenhausen

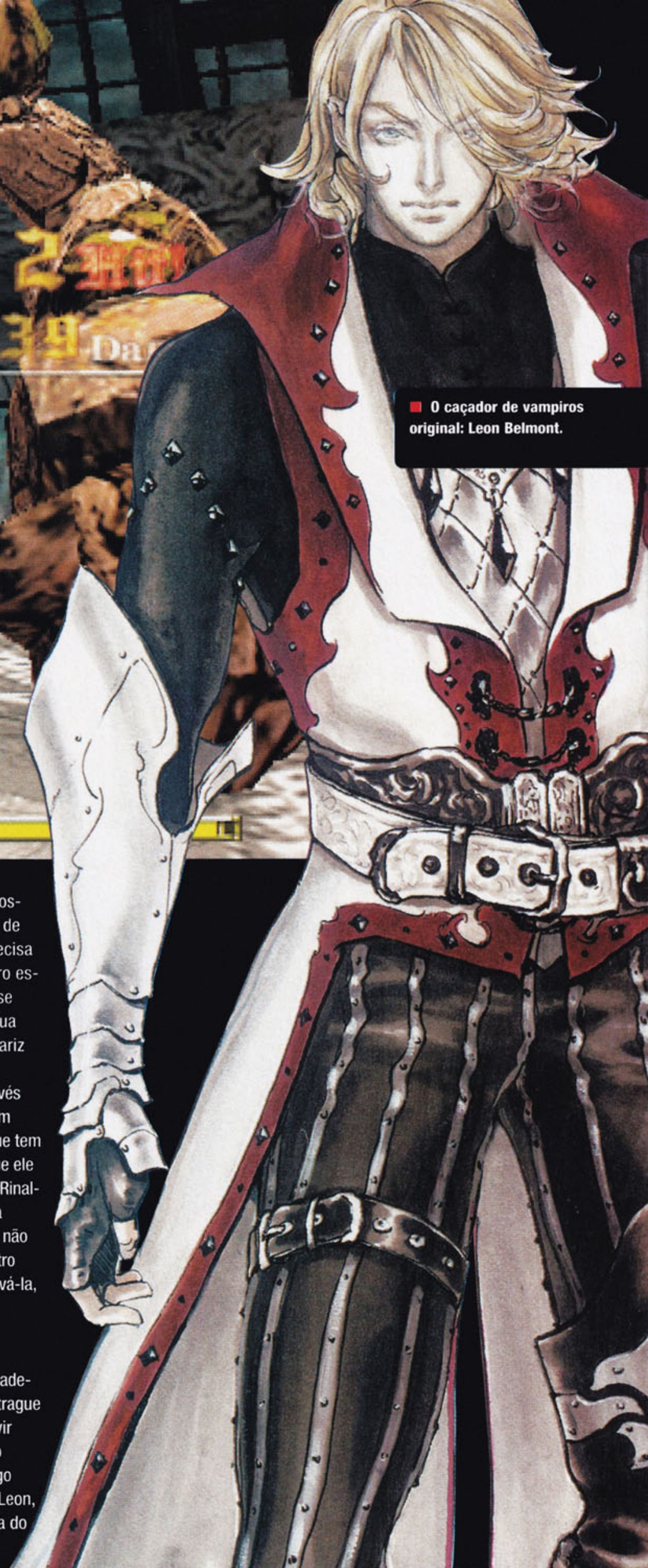
Os corredores são gélidos, as paredes bem que poderiam receber uma camada de reboco e o porão está infestado de criaturas que cospem ácido, mas, 17 anos depois de sua inovadora cerimônia sangrenta, *Castlevania* continua a abrigar jogadores da pesada. Claro que o altíssimo castelo em estilo ultragótico, centro da série *Castlevania*, teve sua parcela de reformas. A história vê com bons olhos as modificações de sucesso (a inclusão de elementos de RPG em *Symphony of the Night*, para PlayStation) e espera esquecer os erros de decoração exagerada (os desajeitados *Castlevania* em 3D, para Nintendo 64). Mas, de maneira geral, a série resistiu bem aos anos, levando-se em conta o número de rapazes Belmont – a linhagem de heróis com chicote em punho de *Castlevania*

– que reduziram o castelo a escombros. Essa herança vigorosa também representa uma enorme dor de cabeça para a Konami, que desenvolveu o jogo. Os atuais jogadores que não conhecem os episódios clássicos da série podem não captar seu apelo ligado ao passado e sua cronologia – o chefe e vilão Drácula ressurgiu dos mortos tantas vezes que é de dar inveja em Cher – pode afastar até mesmo os fãs de longa data. Se *Castlevania* pretende atrair uma nova geração, precisa mudar. *Castlevania: Lament of Innocence*, que deve sair apenas para PlayStation 2, em novembro, procura conquistar sangue novo com a eliminação das marcas registradas da série. *Lament* apresenta um recomeço – um herói novo, um roteiro que, finalmente, explica a gênese de Drácula e uma remontagem revolucionária em 3D da jogabilidade da série.

Sua primeira mordida

“É gozado como há mitos de vampiros em toda a Europa e Sudeste da Ásia, mas o único de que as pessoas realmente se lembram parece ser Drácula”, diz Koji Igarashi – ele prefere que o chamem de “Iga” –, produtor que guarda as chaves de *Castlevania* (seu envolvimento com a série remonta a *Symphony of the Night*). Alto, de pele clara e todo vestido de preto, Iga daria um ótimo Drácula em um filme de monstros. Bom, ele seria um Drácula japonês. O que faz a gente pensar se há algo por trás do comentário dele sobre os “mitos de vampiro do Sudeste asiático” (por garantia, cobrimos a garganta com as mãos algumas vezes, durante a entrevista com Iga no quartel-general da Konami, em Tóquio). O cara tem um interesse pelo macabro que se estende para muito além dos games que elabora – ele se

Arte: Charles Ernst



■ O caçador de vampiros original: Leon Belmont.

interessa, de verdade, pelo mundo dos mortos-vivos – e isso o torna perfeitamente adequado para a tarefa de reimaginar toda a antiga mitologia em que os Belmont chicoteiam o Dracula. “Eu adoro o mundo do Dracula”, diz Iga. “E quero que a minha estréia no PS2 seja um acontecimento, que esse seja o melhor *Castlevania* de todos.” Uma das primeiras coisas que Iga fez para o mais novo *Castlevania* foi inventar um novo cenário dentro da linha de tempo já saturada. “É difícil encaixar novos jogos, já que o Dracula só pode reviver a cada 100 anos. Os séculos possíveis acabaram”, ele explica. “Além disso, nos jogos anteriores, o clã dos Belmont e o Dracula já estão estabelecidos – e você nunca sabe muito bem por que eles continuam brigando.” Em vez de tentar enfiar mais um renascimento vampíresco dos personagens, Iga preferiu contar a origem de toda a série. “Em *Lament of Innocence*, eu quis explicar de onde o meu Drácula veio e por que os Belmont se transformaram em caçadores de vampiros”, ele diz. Assim, o jogo é ambientado no século XI – exatamente 500 anos antes do mais antigo acontecimento de *Castlevania* –, quando o conde Dracula se transforma em vampiro. Leon Belmont tem o papel principal de herói bonitinho e progenitor do famoso clã. Diferente de outros empunhadores de chicotes que conhecemos, não é um fortão qualquer com bermudas de couro; pelo contrário, é um cavaleiro a serviço do barão local, um cara proeminente e respeitado. A felicidade dele escoa pelo ralo quando uma

criatura de arrepiar rapta sua noiva, uma gostosinha bem discreta chamada Sara. Antes de conseguir resgatar sua prometida, Leon precisa conseguir permissão da Igreja – mas o clero está ocupado demais com as Cruzadas para se preocupar com isso. Assim, Leon entrega sua espada, renuncia à sua posição e torce o nariz para a indiferença dos religiosos. À medida que segue o rastro da criatura através da alegre Floresta Negra, Leon se depara com Rinaldo Gandolfi, um alquimista rabugento que tem um fraco por ajudar jovens heróis (isso porque ele mesmo costumava ser uma caça-vampiros). Rinaldo entrega a ele seu fiel chicote, e a aventura começa. “Quando Leon sai atrás de Sara, ele não sabe nada a respeito do Dracula ou do monstro que levou sua garota”, diz Iga. “Ele só vai salvá-la, e seu destino está à sua espera no castelo.”

Ridiculamente simples

“A minha intenção é incluir uma quantidade adequada de história que não atrapalhe nem estrague a ação”, explica Iga. “A história tem que servir para elevar a experiência.” Assim, logo que o filminho de abertura cumpre sua parte, o jogo coloca a mão na massa, e você, na pele de Leon, embarca numa busca frenética pela moradia do



■ O duelo de Leon com Dracula (direita) libera uma animação... com vários produtos estilosos. Use os combos para fazer malabarismo com os vilões (extrema direita)



Acabe logo com a Medusa: no mínimo, você vai vestir couro de cobra o resto da vida e será processado pela Associação dos Amigos dos Minichêres.



Drácula. E se você achava que o cenário do século 11 tinha injetado sangue novo à série, segure-se aí: a remodelagem radical da jogabilidade traz muito mais inspiração. Primeiro, e mais importante de tudo, *Lament of Innocence* reformula totalmente o tradicional desfile de slides em 2D da série, transformando-a em ação em 3D. Apesar de não ser a primeira tentativa tridimensional de *Castlevania*, esta é a primeira que dá certo – Iga acredita nisso com determinação. “Há vários problemas com os *Castlevania* para N64”, explica.

fácil perceber a distância entre o seu personagem e o inimigo. Mas, em 3D, é difícil mostrar a distância de maneira adequada, porque a câmera fica mudando o tempo todo.” Ele resolveu evitar o estilo cinemático de câmera, bem legal, de *Devil May Cry* (PS2), da Capcom, e preferiu usar uma câmera fixa superior que só se mexe em áreas que não têm combates. O resultado final é uma perspectiva parecida com Ico, a nova aventura para PS2; você nunca se surpreenderá com uma mudança de ângulo confusa enquanto



“Eu acho que examinei todos os jogos em 3D feitos até hoje.”

— Koji Igarashi, sobre sua pesquisa para *Lament*

“O maior deles é que não é nada divertido controlar seu personagem.” Ele e sua equipe não tiveram nada a ver com aqueles jogos, mas os estudaram com atenção para usar como exemplo do que não deveriam fazer na nova versão. A pesquisa a respeito da jogabilidade não se limitou aos jogos da família *Castlevania*. “Eu acho que examinei todos os jogos em 3D feitos até hoje”, diz Iga, às gargalhadas. “O aspecto mais difícil é acertar a câmera. Em um jogo em 2D, é

estiver chicoteando um esqueleto. E você não vai dar trégua para o seu chicote – prepare-se para açoitar uma legião de mais de 70 criaturas. *Lament* deixa para trás as lutas de espada com cheiro de RPG de *Symphony of the Night* e abre espaço para a tradicional ação dos chicotes. Apesar de você se deparar com armas secundárias, armaduras, relíquias e outros itens durante sua jornada, o chicote é a única arma que Leon empunha.

fusão bacana

GLOBOS MÁGICOS APRESENTAM AS ARMAS SECUNDÁRIAS

Assim como muitos descendentes dos Belmont, Leon joga frascos de água benta em seus inimigos. Ele também encontra adagas, machados, cruzes e cristais (item totalmente novo que funciona como uma mina terrestre) à medida que explora o castelo. Jogar essas coisinhas úteis sobre os inimigos é divertido, mas turbiná-las por meio de magia é ainda melhor. Como em *Castlevania: Harmony of Dissonance* (GBA), é possível em-



butir em cada arma secundária de *Lament* sete efeitos diferentes, ao combiná-las com globos vermelhos, azuis, amarelos, verdes, brancos, pretos e roxos. Cada uma das 35 combinações possíveis apresenta um ataque poderoso. Entre aqueles de cair o queixo que presenciamos estão: um dragão voador feito de adagas que rodopia pela tela e destroça os inimigos, uma dupla de enormes lâminas de machado que orbitam ao redor de Leon, dando-lhe proteção poderosa e um gigantesco crucifixo de luz que apaga todos os oponentes presentes na tela.



além de castlevania

IDÉIAS VERDADEIRAS (SEM BRINCADEIRA) PARA FUTUROS CAPÍTULOS DA SÉRIE

O idealizador de *Castlevania*, Koji Igarashi, tem um monte de conceitos de jogo fervilhando na sua cabeça, que mais parece um caixão. Faça as perguntas certas (ou ofereça-lhe as bebidas adequadas) e ele começará a descrever, sem parar, o que tem na mente. Não dá para garantir que algumas dessas idéias vão se realizar, mas criamos algumas telas ilustrativas para garantir. Observação: nós não inventamos esses conceitos de jogo. Juramos que não.



CASTLEVIRUS
“Imagine um mundo de *Castlevania* cibernético em que Dracula é um vírus de

computador e Belmont é a vacina virtual que precisa derrotá-lo”, diz Iga. Nossa resposta a essa idéia futurista extravagante: “Uau!”.



BLAXPLOVANIA
“Eu gostei, de verdade, do filme ‘Blade’, diz Iga. “Portanto, se o jogo acontecesse nos dias

de hoje, talvez um negro pudesse ser o herói em *Castlevania*.” Imagine um jogo que mistura todos os monstros mortos-vivos que adoramos com um clima urbano. Caramba, teria que ser melhor do que aquele *Blade II* anêmico para PS2 e Xbox que se arrastou até as prateleiras no ano passado.



ALÉM DE CASTLEVANIA
No Japão, a Konami produz diversos jogos de sucesso em ritmo de

ação, como *BeatMania* e *DrumMania*. Iga, produtor de *Castlevania*, diz que vê potencial para um jogo musical baseado nos divertidos órgãos de igreja, refrãos lamentadores e solos fantasmagóricos de oboé presentes na trilha sonora de *Castlevania*. Sinceramente, preferíamos ver o DJ Drac fazer uns scratches malucos antes de jogar mais um game da Britney Spears.



FAZEDOR DE DRÁCULA
Talvez baseado em seu trabalho para série japonesa “Tokimeki Memorial”, de

encontros amorosos, Iga diz ter concebido um jogo de simulação em que você educa o Drácula na adolescência. Os rigores da adolescência morta-viva incluem jantares desajeitados à luz de velas em um restaurante italiano (cuidado com o alho) e a dúvida sobre o que escolher para comer no primeiro encontro. Mais uma vez: não estamos inventando essas idéias (apesar de não termos dúvida de que Iga esteja tirando onda da nossa cara).



■ A noiva do nosso herói, Sara Trantoul

Detalhe: seu fiel chicote de couro vai mudando à medida que o jogo progride. “O alquimista aumenta a força do chicote, transformando-o no lendário Matador de Vampiros”, explica Iga. “E você pode mudar as características do chicote usando passes mágicos como Flame e Frost.” Ele ainda pode ser bastante útil em situações pacíficas: utilize-o para passar de uma plataforma a outra ou para erguer Leon a um peitoril elevado. O distanciamento dos cenários parados e dos elementos de RPG significa que *Symphony* não deixou de lado os pontos de experiência. Apesar de Iga estar ansioso para atrair novos jogadores, ele acha que o sistema de aumento de nível pode ter tornado o jogo fácil demais. “Em *Symphony*, jogadores menos habilidosos podem ir se aperfeiçoando até serem capazes de progredir”, explica. “É um inconveniente para os jogadores mais habilidosos, que acham que o jogo se torna fácil demais à medida que vão conquistando níveis.” Agora, os jogadores talentosos encontrarão desafios por toda a jor-

nada, e os mais fracos precisarão explorar cada reentrância e cada nicho do castelo para encontrar itens fortalecedores e curativos.

Caia de boca

Então, temos aqui o estiloso Leon Belmont em uma jornada para salvar sua amada. Com seu chicote em punho, ele deve explorar um castelo todo em 3D... Mas como é, de fato, o jogo? Divertido demais! Até mesmo nesse estágio tão primário, dá para ver que foi feita muita pesquisa séria para melhorar a jogabilidade. Os movimentos são imediatos e precisos, Leon dá saltos duplos de profissional desde o início e a perspectiva de câmera fixa dá uma visão estável do caos que rola na tela.

O combate também traz grandes emoções. Há dois tipos de ataque: um fraco e rápido, o Light Attack; e um lento e poderoso, o Heavy Attack. Misture-os em combos

melhor, mais forte e mais rápido

RELÍQUIAS BIÔNICAS EM PLENA IDADE MÉDIA

A parte principal de suas capacidades ofensivas está nos ataques explosivos de fusão de feitiços, mas Leon também tem alguns poderes sobrenaturais na manga: ele encontra algumas relíquias mágicas lendárias que estão guardadas no castelo do Drácula. A pegadinha? Leon não pode usar esses suplementos de poder imediatamente. “Caras como Alucard e Drácula podem usar as relíquias mágicas por não serem humanos”, explica Iga, da Konami. “Mas o alquimista faz alguns aprimoramentos no braço esquerdo de Leon para que ele possa usá-las também.” Um caça-vampiros biônico de mil anos atrás? É por isso que adoramos videogames. No total, você encontrará dez relíquias, e damos aqui uma ponta de cinco delas:

LEG OF THE WOLF – Use essa pata de lobo dilacerada para dar a Leon uma velocidade sobre-humana. “Há locais do castelo que só são acessíveis quando se usa essa mágica”, explica Iga.

STARDUST – Engula esse fantástico pó de fadas para restabelecer sua vida. É útil para encontros com chefes, mas descarrega seu medidor de magia.

INVINCIBILITY POT – Lembra o jarro que você pegava para ficar invencível durante alguns segundos no *Castlevania* original para NES? Ele está de volta, em forma de relíquia. E, cara, ele acaba com os pontos de magia que nem louco!

LUCIFER'S SWORD – Esta relíquia demoníaca transforma o corpo de Leon em uma faca Ginsu humana. É só se atirar e fatiar os inimigos.

SVAROG STATUE – Enquanto segura essa misteriosa estátua de idolatria, Leon vai deixando um rastro de fogo que prejudica os inimigos que encostam nele.



■ Leon lança mão de um dos seus poderes sobrenaturais, o Stardust



■ Duas utilidades do chicote de Leon: pendurar-se no teto (acima) e dilacerar inimigos (abaixo)



e Leon vai mandar um golpe Gothic que é tão legal de ver quanto executá-lo com o controle. E não é só isso: dá para pegar grupos inteiros de monstros maldosos com o estalar do seu chicote e fazê-los sofrer com combos de multiataque. Ou então, chutá-los com força entre uma chicotada e outra, desviar para o lado durante um ataque e executar movimentos clássicos de desvio de golpes com o botão Block (cada bloqueio bem-sucedido aumenta seu medidor de Magic). Nenhum *Castlevania* anterior oferece tantas maneiras de acabar com caveiras mortas-vivas.

Claro que a trilha de Leon pelo castelo é mais do que uma simples sequência de ataques a mortos-vivos. Tam-

bém é preciso resolver quebra-cabeças inteligentes, localizar passagens escondidas e atravessar algumas armadilhas malignas. Passeamos por áreas cheias de gigantescas lâminas oscilantes. Caminhamos por superfícies salpicadas de pontas envenenadas. Até mesmo experimentamos um desafio esquisito e veloz que Iga chama de "montanha-russa". Acredite, ninguém está pronto para isso.

Da mesma forma que em *Symphony of the Night*, o castelo aqui não é uma progressão linear de estágios. Ao contrário, é um labirinto complexo de aposentos e corredores que exigem exploração. Cinco áreas distintas formam o castelo: catedral, laboratório, jardim, teatro de

escavações do além

MOMENTOS VERGONHOSOS NA HISTÓRIA DE CASTLEVANIA



A PROPAGANDA DO CASTELO MAL-ASSOMBRADO

É engraçado ver como o visual de *Castlevania* mudou ao longo dos anos. Agora, para anunciar o jogo, há imagens de heróis engomados em paisagens luxuosas. Mas, em 1988, era este cartaz de castelo mal-assombrado que divulgava o *Castlevania* de Arcade. E você ainda pergunta por que nunca ouviu falar deste jogo?



ópera e calabouço. Mas não pense que o jogo é uma simples brincadeira de cinco níveis. Cada área é enorme, cheia de lugares para explorar e minichefes para vencer, além da batalha final com um monstro-chefe de proporções titânicas (conhecido como Elemental Knight). Como se trata de *Castlevania*, o castelo não é totalmente desconhecido para os fãs de longa data. "Não tenho certeza se os jogadores vão reconhecer os locais, mas devo dizer que algumas áreas foram tiradas de jogos anteriores", afirma Iga. "Você não vai achar o nível da torre do relógio, porque os relógios mecânicos só foram inventados no século 13." Aí está a precisão histórica – o cartão de apresentação de um criador realmente realmente preocupado com o que faz.

ilustradora dos mortos vivos

AYAMI KOJIMA DÁ UM TOQUE FEMININO AO MUNDO DE DRÁCULA



Na época em que o produtor Koji Igarashi estava trabalhando em *Symphony of the Night* para PS1, resolveu que *Castlevania* precisava reciclar sua imagem. "Nos antigos jogos de *Castlevania*, a gente via um cara machão, mas faltava capricho nos cenários e nos personagens", diz ele. Então, Iga foi buscar um estilo de arte romântico e bonito para marcar a série. Depois de visitar uma livreria e examinar capas de livros, encontrou sua ilustradora: Ayami Kojima. Sim, as ilustrações de personagens que você está vendo espalhadas por esta reportagem são de Ayami. Tivemos a rara oportunidade de conversar com ela e fazer algumas perguntas a respeito de seu trabalho na série. E logo descobrimos que ela é uma caixinha de surpresas. Aqui estão quatro coisas que não dá para imaginar a respeito dessa artista mignon e recatada.

ELA É COMPLETAMENTE AUTODIDATA – É isso aí, ela não estudou arte. Na verdade, ela atribui seu sucesso a não ser limitada pelas convenções das regras e estilos. "Acho que estou me dando melhor do que pessoas que estudaram arte porque faço o que manda meu instinto", diz.

ELA PREFERE HOMENS MAIS VELHOS... QUERO DIZER, PARA DESENHAR – Você pode até achar que Kojima se realiza desenhando os heróis irreais e efeminados de *Castlevania*, mas não é dos jovens que ela mais gosta. "Adoro desenhar os caras de meia-idade", Kojima explica. "Eu realmente gosto de desenhar o conde Drácula."

ELA GOSTA DE GIBIS DE KUNG FU E DE ROBÔS – Kojima prefere gibis violentos de meninos a coisas de mulherzinha, tipo "Sailor Moon". Entre seus favoritos estão "Fist of the North Star", "Astro Boy" e "2001 Nights". "Os assuntos dos gibis femininos são muito chatos", comenta. "Eu não me satisfazia com aqueles quadrinhos, então fui procurar os títulos masculinos para encontrar heróis, vilões e ação estimulante."

ELA ACHA OS COSPLAYERS ESQUISITOS – Ver um cosplayer, alguém que se veste igual ao seu personagem preferido de um game ou de um anime, é sempre uma coisa meio chocante, mas Kojima viveu algumas situações memoráveis na companhia de gente fantasiada. "Uma vez, vi uns caras que me pareciam estranhamente familiares, e só depois fui perceber que eram cosplayers dos meus personagens!", relata Kojima. "Fiquei chocada, e ao mesmo tempo lisonjeada – e pedi para tirar uma foto deles."

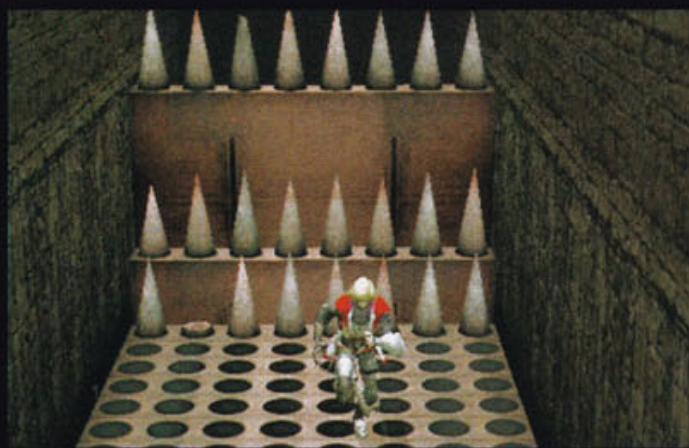
escavações do além

MOMENTOS VERGONHOSOS NA HISTÓRIA DE CASTLEVANIA



O CHEFE KID DRACULA

No Japão, um desdobramento ridículo de *Castlevania*, chamado Kid Dracula, agraciou a versão 8-bit para o NES. Acima, Kid Dracula enfrenta um gigantesco membro da Ku Klux Klan usando um capuz com uma suástica. Segundo colocado no quesito chefe mais esquisito: a Estátua da Liberdade, que ataca com perguntas a sobre dos Estados Unidos.



■ Leon pronto para colocar o chicote em ação

Castlevania de areia

Apesar das limitações de 2D, *Symphony of the Night* apresentava visuais fantásticos e ornamentados. Alcançar um nível semelhante de beleza gótica em 3D exige muito trabalho. A equipe de desenvolvimento de *Lament* é quatro vezes maior que a de *Symphony*, e demorou um pouco até que todos conseguissem dominar as sutilezas do PS2. “Desenhar um jogo é como construir um castelo de areia”, diz Iga. “Você constrói a coisa inteira, mas, quando volta, vê que desmoronou e precisa começar de novo do zero.” Portanto, apesar de ter trabalhado mais de dois anos em *Symphony*, Iga e sua equipe abandonaram tudo o que haviam criado para começar de novo no PS2.

Embora os gráficos sejam fundamentais, a parte principal de *Castlevania* continua sendo a jogabilidade. Por isso, antes que qualquer aposento real fosse planejado, Iga concentrou-se em um mecanismo básico com um personagem intercambiável (um modelo em 3D de Richter Belmont, de *Symphony*) abrindo caminho a chicotadas através de construções que pareciam terem sido tiradas das VR missions do *Metal Gear Solid*. Quando a base da jogabilidade estava pronta, a equipe começou a pintar as paredes do castelo. Pode não ser páreo para a grandiosidade apavorante de *Silent Hill 3*, mas *Lament* já parece adorável – e, nas imagens que você vê aqui, a última demão de verniz visual ainda nem tinha sido aplicada. Boa parte dos próximos seis meses será dedicada ao refinamento dos ambientes luxuosos. Você também vai ser privado da característica mais impressionante do jogo, já que as imagens não conseguem reproduzir a excelente animação: o chicote de Leon se movimentando com fluidez e percurso realistas. Um diretor veterano de produções de teatro ajudou a desenhar todos os movimentos acrobáticos. “É uma maneira de pensar à moda antiga”, diz Iga. “A primeira coisa que pedi à minha equipe foi assegurar-se de que o jogo fluía bem e era rápido na resposta aos comandos.” Iga escolheu Michiru Yamane, compositora de longa data da Konami, a mulher por trás das inesquecíveis melodias mórbidas de *Symphony of the Night*, para criar a trilha sonora totalmente original de *Lament of Innocence*. Ela adicionou uma mistura familiar de batidas ritmadas e de beleza clássica assustadora aos mais de 40 temas de *Lament*, mas é certo que a música transmite uma sensação única. “Já que a história se passa em uma época tão diferente da de *Symphony*, achei que guitarras não combinariam”, diz Yamane. “Preferi usar instrumentos



■ Gárgulas de pedra eram relativamente novos no século 11. Já o Dracula era um cara legal, tirando o fato de que matava inocentes



■ O alquimista que um dia também caçou vampiros.

■ Nos ataques com o chicote, o efeito sonoro (que você não está ouvindo) faz uma espécie de "Bra-koom!"



naturais para passar uma sensação mais clássica." As músicas que ouvimos eram de tirar o fôlego – tão boas que, na verdade, Iga está pensando em colocar uma cópia da trilha junto com o jogo (como a Konami fez com *Silent Hill 3*). No que diz respeito à narração, *Lament* vai sair com diálogos em inglês e em japonês. As falas que ouvimos em inglês pareceram boas – provavelmente porque Iga supervisionou pessoalmente a gravação em um estúdio

profissional de Hollywood. Os fãs não precisam se preocupar com a repetição dos gemidos que povoavam o texto e as falas de *Symphony of the Night*. "Não foi culpa minha!", exclama Iga. "Disseram para mim que o jogo não seria dublado, mas daí mudaram de idéia e tivemos de fazer tudo muito rápido, aqui no Japão mesmo." Ele continua, imitando falas absolutamente mal representadas, do tipo "Quem é você?" e promete que isso nunca mais acontecerá.

Não é o último pedaço

A explicação de Iga para a atração contínua de *Castlevania* é simples: "Acima de tudo, é a maneira de jogar que atrai as pessoas à série. A mitologia vampiresca bacana e a excelente música também ajudam". Ele, definitivamente, cuidou desses aspectos ao delinear esta versão para PS2, que deve fazer ferver o sangue tanto dos fanáticos quanto dos novatos no segundo semestre deste ano.

Mas se você sonha com uma versão de *Lament* para Xbox ou GameCube, nem perca seu tempo. "Resolvi fazer o jogo para PS2 simplesmente porque é o console que



■ Leon tira da manga um de seus poderosos feitiços com globos



tem mais usuários", diz Iga. E como ele passou tanto tempo construindo seu castelo de areia para PS2, não está interessado em se mudar para a praia de outros consoles. Isso não quer dizer que Iga terminou de reformar os corredores de *Castlevania* – nem de longe. Ele reconhece que um monte de idéias de roteiros ainda pintam na sua mente, e diz, rindo que, "se este aqui vender bem", não vamos ter que esperar mais seis anos para a próxima grande estréia de *Castlevania* nos consoles.



■ Dracula se diz um cara demoníaco e tem, praticamente, uma igreja montada no castelo. Que panaca!



escavações do além

MOMENTOS VERGONHOSOS NA HISTÓRIA DE CASTLEVANIA



FRED ASKARE E PAULA ABGHOUL

Ainda não sabemos quem é o responsável pelo batismo dessa dupla dançante de *Super Castlevania IV* (Super Nintendo), mas odiamos profundamente essa pessoa. Levamos nossos *Castlevania* muito a sério, e nunca mais queremos ser incomodados com imagens de um videoclipe brega enquanto estamos jogando.

**PARA ACERTAR NO ALVO
É PRECISO MAIS DO QUE PONTARIA.**

ESTRATÉGIAS
**SUPER
DICAS**

Na **SUPERDICAS 4**, você conhece todas as estratégias para detonar no **TOMB RAIDER** para Playstation 2. Aproveite as aventuras com **Lara Croft** que também arrasa nos cinemas.



PHANTASY ANDO ONLINE



Que fique o aviso: *PSO* causa sérios danos ao convívio social de qualquer um que se atreva a jogá-lo. Depois não reclame, nós avisamos. Ainda curioso para saber o que causa tanta dependência desse título da Sega? Na certeza de que você não soltará mais o controle depois do primeiro teste, a EGM Brasil fez um apanhado com todas as informações essenciais para o seu aprendizado no RPG. Há inúmeras siglas, abreviações e nomes esquisitos que precisam de atenção, caso não queira dar vexame em rede mundial. Nossa seleção inclui desde as opções existentes na confecção do personagem até as diferenças entre os diversos itens disponíveis. O guia não traz análises nem está focado em qualquer versão específica. Por isso, procuramos abranger aspectos gerais que envolvem tanto o título para GameCube quanto para Xbox. O objetivo principal é mostrar os atalhos que facilitam a vida dos iniciantes em *PSO*, independentemente do console. Nos vemos em Ragol!

Por Nelson Alves Jr.
colaborou Luiz Carlos C. Soares

Resolvemos encurtar seu aprendizado para você se tornar um PSOmaníaco (e destruir, de vez, a sua vida social). Este guia tem tudo o que você sempre quis saber sobre Phantasy Star Online, mas não tinha cara-de-pau para perguntar



ABREVIATÖES



O vocabulário em *PSO* exige atenção do jogador, pois a quantidade de siglas e nomes é enorme e pode confundir os menos avisados. Fique ligado nos significados para mostrar que sabe jogar online:

HP: Health Points (pontos de vida). A quantidade de energia do seu personagem

TP: Technique Points (pontos de técnica). Quando a barra fica vazia, você não pode soltar magias

ATP: Attack Power (força de ataque). Mostra as armas compatíveis e o seu poder de ataque

ATA: Attack Accuracy (pontaria). Quanto maior, mais chance de acertar o inimigo

DFP: Defensive Points (pontos de defesa). Reduz o dano recebido

EVP: Evasion Points (pontos de evasiva). Ajuda a desviar dos ataques

MST: Magic (magia). Aumenta a habilidade e o dano causado por suas magias

LCK: Luck (sorte). O status mais baixo é muito difícil de aumentar e, aparentemente, afeta suas chances de soltar um ataque crítico (Critical Hit)

EFR: resistência a ataques de fogo

EIC: resistência a ataques de gelo

ETH: resistência a ataques elétricos

EDK: resistência ao ataque Dark

ELT: resistência ao ataque Light

RAÇAS E PROFISSÖES



Profissões

Hunters: especialistas em espadas e sabres

Rangers: excelentes pistoleiros

Forces: utilizam magia

Raças

Human: balanceados entre o uso de magia (TP) e força (HP)

Newman: melhores com magia, porém, mais fracos

Android: os mais fortes, mas não usam magia

Combinando as raças e profissões, chega-se à seguinte variedade de personagens disponíveis:

F0mar, F0marl, F0newearl, F0newm, H0caseal, H0cast, H0umar, H0unewearl, R0caseal, R0cast, R0amar e R0amarl.

Lembrando que as definições seguem sempre o mesmo padrão: mar = homens, marl = mulheres, cast = andróides homens, caseal = andróides mulheres, newn = elfos homens e newearl = elfos mulheres.

FORCES

Armas compatíveis: Saber, Slicer, Handgun, Mechgun, Cane, Rod e Wand.

Fomar

Force / Humano / Masculino

Possuem HP baixo e defesa fraca, mas são compensados pela combinação de técnica e rapidez nos combates.

Fomarl

Force / Humano / Feminino

Entre os Forces são os que possuem a magia menos eficiente, mas têm os melhores ataques com armas. Possuem potencial balanceado de crescimento.



Fonewearl

Force / Newman / Feminino

Apesar da habilidade de combate limitada, possuem excelente técnica de apoio e ataque. Por serem da raça Newman, conseguem recuperar TP automaticamente. Quanto maior seu nível, mais rapidamente se recuperam.

Fonewm

Force / Newman / Masculino

Diferenciam-se dos demais por possuírem poderosas técnicas de ataque. Recarga automática de TP.

HUNTERS

Armas compatíveis: Saber, Sword, Dagger, Partisan, Slicer, Handgun e Mechgun.

Hucaseal

Hunter / Andróide / Feminino

Os excelentes reflexos garantem pontaria e evasiva acima da média. Não têm uso de técnica, mas utilizam armadilhas. Recuperam HP automaticamente.

Hucast

Hunter / Andróide / Masculino

Experts em combates, são dotados do mais alto potencial de ataque entre todas as classes. O HP deles aumenta automaticamente.

Humar

Hunter / Humano / Masculino

Especialistas em embates mano a mano, possuem o mais equilibrado sistema de crescimento de nível. Podem usar técnicas de cura e ataque.

Hunewearl

Hunter / Newman / Feminino

Dotados de técnicas fortes e adequadas ao combate corpo a corpo. Apesar do baixo HP, conseguem recuperar o TP.



RANGERS

Armas compatíveis: Saber, Sword, Dagger (não apenas para o Racast), Partisan, Slicer, Handgun, Rifle, Mechgun e Shot.

Racaseal

Ranger/ Andróide / Feminino

O maior potencial defensivo entre os Rangers. Incapazes de usar técnicas, utilizam armadilhas. O HP dos andróides é recuperado automaticamente.

Racast

Ranger/ Andróide / Masculino

Diferente do Racaseal, os Racast têm o maior potencial de ataque. Também utilizam armadilhas no lugar das técnicas. Têm recuperação automática de HP.

Ramar

Ranger / Humano / Masculino

Todas as suas habilidades são equilibradas, possuem ótima pontaria e são exímios no combate à distância. Podem usar técnicas de cura e ataque.

Ramarl

Ranger / Humano / Feminino

Possuem pouco HP, compensado pela força mental elevada, que garante técnicas fortes. Lutam bem à distância.



ARMAS

PSO apresenta um vasto arsenal, com inúmeros tipos de potência e eficiência de ataque. Preste atenção aos detalhes quando quiser equipar seu personagem. Armas cujos nomes estão escritos em "verde", possuem atributos extras, que permitem investidas mais potentes. As mais poderosas surgem escritas em "amarelo" ou em "Caixa Alta". Com muita sorte, você encontrará alguma arma rara, em "dourado". Em resumo: as armas, independente de quais sejam, variam de potência de acordo com a coloração abaixo, das mais comuns às mais raras:

Verde

Azul

Púrpura

Vermelha

Dourada

Azul/verde

Vermelha/púrpura

Verde/dourada



Seja qual for a qualidade natural da arma, você pode aumentar a força dela utilizando os "grinder". Eles existem



em três formatos: mono, di e tri, que representam respectivamente 2, 4 e 6 pontos de força na arma equipada. Encontrar um grinder exige paciência e sorte, pois são extremamente escassos no jogo.

Toda arma possui um limite para evoluir. Quanto maior for o atributo, mais o seu personagem precisará de experiência para conseguir manuseá-la. Para equipar armamentos poderosos, os Hunters precisam de um ATP elevado, enquanto os Rangers necessitam do ATA e os Forces do MST.

Dica: Armas com "???" só terão utilidade depois de serem analisadas por um Tekker. Nos níveis mais elevados, você terá mais chances de encontrar surpresas valiosas.

Já se acostumou com as armas? Agora confira todas as categorias existentes, das mais fraquinhas às mais poderosas:

1. Heat – Fire – Flame – Burning: causam dano de fogo
2. Shock – Thunder – Storm – Tempest: causam dano elétrico, paralisam inimigos mecânicos
3. Ice – Frost – Freeze – Blizzard: causam dano de gelo, podem congelar
4. Bind – Hold – Seize – Arrest: causam paralisia no inimigo
5. Panic – Riot – Havoc – Chaos: confundem o inimigo
6. Dim – Shadow – Dark – Hell: ataque especial que pode liquidar o inimigo num único golpe
7. Draw – Drain – Fill – Gush: suga HP do inimigo e passa para você
8. Heart – Mind – Soul – Geist: ataque especial que recarrega TP
9. Master – Lord – King: rouba experiência do inimigo
10. Charge – Spirit – Berserk: suga Meseta/TP/HP para criar um ataque especial
11. Devils – Demons: ataque especial que reduz o HP inimigo pela metade

ITENS



Meseta: a moeda corrente em Ragol

Mono, di, tri: prefixos que identificam a potência de alguns itens. Exemplo: (mono)mates, (di)fluids, (tri)grinders. Em ordem crescente, do mais fraco para o mais forte: mono, di e tri

Mates: itens de cura. O HP a ser restaurado varia de acordo com o prefixo

Fluids: restaura a barra de TP

Sol Atomizer: cura anormalidades no status

Star Atomizer: restaura todo o HP de apenas uma pessoa

Moon Atomizer: ressuscita um membro do seu grupo

Antidote: antidoto para envenenamento

Antiparalysis: cura paralisia

Trap Vision: revela onde estão as armadilhas invisíveis da sala

Grinder: aumenta a potência da sua arma. O valor é indicado por um sinal de adição (ex.: Rifle +3). O limite de grinders médio que cada arma suporta é 30. Para cada ponto ganho com um grinder, você recebe 2 ATP

Disk (nome da técnica) Lv X: O X indica o nível da técnica que será usada pelo personagem. O MST indica quando magias mais avançadas podem ser aprendidas

Telepipe: cria um teleporte para a nave, que ficará aberto para todos os membros do grupo, até que o personagem que o abriu passe por ele novamente

Scape Doll: revive o personagem

HP Material: acrescenta dois pontos no HP

Power Material: aumenta a força de ataque

Defense Material: aumenta MST

Mind Material: aumenta TP

Evade Material: aumenta evasiva

Hit Material: aumenta pontaria

Luck Material: aumenta sorte

TÉCNICAS / MAGIAS



As cinco categorias de técnicas existentes no jogo podem ser usadas pelos personagens, no entanto, elas são mais eficientes quando aprendidas pelos Forces.

ATAQUES SIMPLES

Foie: magia de fogo que atinge um inimigo

Barta: ataque de gelo capaz de acertar vários inimigos que estiverem diretamente à sua frente

Zonde: acerta um inimigo com magia elétrica

ATAQUES NORMAIS

Gifoie: espiral composta de duas ou três bolas de fogo.

Expand-se girando e atinge vários inimigos

Gibarta: cristais de gelo saem em linha reta e congelam alguns inimigos

Gizonde: eletrocuta todos os monstros que o usuário estiver olhando

ATAQUES FORTES

Rafoie: apesar de lenta, trata-se de poderosa explosão de fogo, atingindo todos os inimigos da área

Rabarta: aura de gelo que emana do jogador e atinge todos em volta

Razonde: lenta, porém mais eficaz que a Rabarta.

Uma tempestade elétrica arrepiando quem estiver perto

Grants: técnica de altíssimo dano que só os Forces podem usar

Megid: magia baseada na escuridão (darkness), somente Forces podem usá-la. Mata instantaneamente o inimigo, mas... é lenta, tem péssima pontaria e nem sempre dá certo

SUPOORTE

Shifta: aumenta ATP e ATA da equipe

Deband: ajuda o grupo restaurando DFP e EVA de todos



Jellen: diminui o ATP de um inimigo. Em níveis elevados atinge um número maior de monstros

Zalure: atinge o DFP de um inimigo

Ryuker: funciona exatamente como o telepipe

RESTAURAÇÃO

Resta: restaura o HP do jogador. Quando fica mais forte, auxilia todos os jogadores

Anti: só não cura a paralisia. Serve para os companheiros também

Reverser: ressuscita um parceiro

ALTERAÇÃO DE STATUS

As anomalias sofridas durante as batalhas são constantes. Depois da centésima vez envenenado, certamente você terá vontade de jogar o controle na TV.

Poison: perde HP gradualmente. Não afeta andróides!

CURA: Antidote, Sol Atomizer ou Anti Technique.

Paralysis: impossibilita o personagem de atacar ou usar magias

CURA: Antiparalysis, Sol Atomizer ou Anti Technique

Frozen: congela o jogador

CURA: Anti Technique. Caso não tenha o item, espere um pouco, pois o efeito do Frozen é temporário

Slow Motion: tuuudooo fiiicaaaa leeennttttooo

CURA: Sol Atomizer Anti Technique. O efeito é temporário

Confusion: o controle fica confuso, com esquerda virando direita, frente virando trás e assim por diante.

Dura pouco tempo

CURA: Sol Atomizer & Anti Technique

Short: mesmo que paralisia

CURA: acaba sozinho

Deband: aumento da defesa. Os inimigos podem usar neles mesmos

CURA: Zalure

Zalure: diminuição da defesa

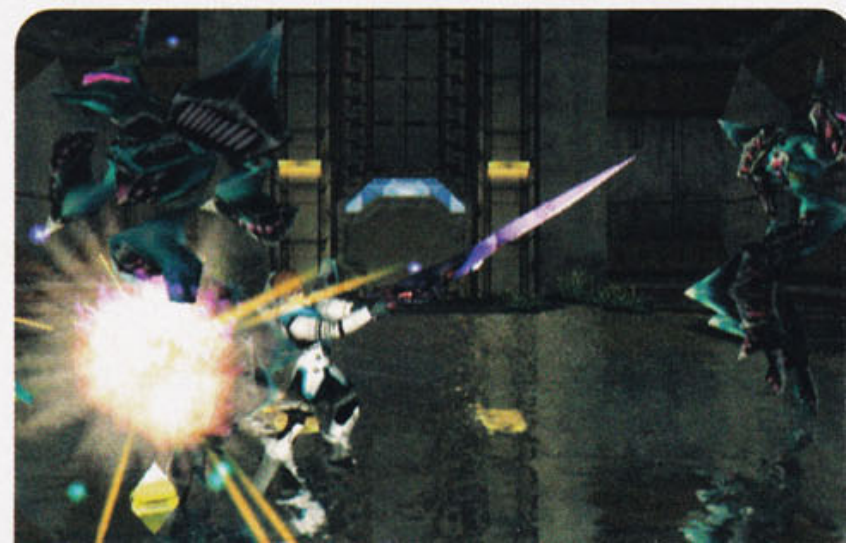
CURA: Deband

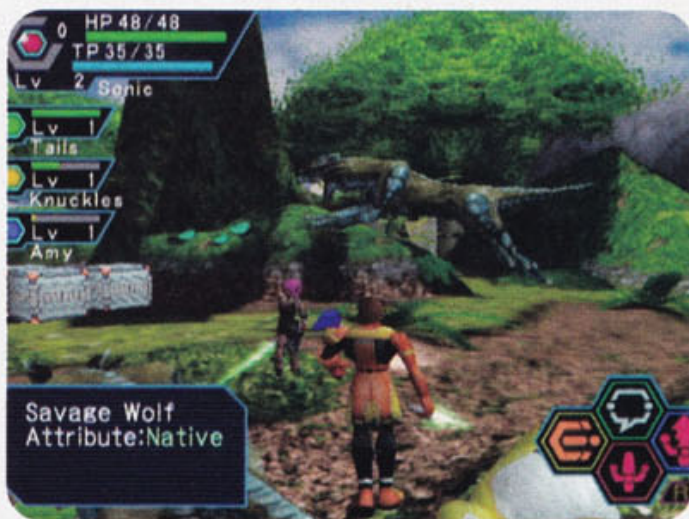
Shifta: implementa força de ataque

CURA: Jellen

Jellen: deixa o ataque enfraquecido

CURA: Shifta





Death: hã, bem... é a morte em pessoa
CURA: Moon Atomizer, Reverser Technique ou teleportar o corpo para o hospital da Pioneer 2

ARMADURAS

O nome não é exatamente esse, mas serve para identificar a função dos Frames e Armors. Os dois equipamentos são unicamente para a defesa e evasiva do personagem. Porém, como estamos falando de *PSO*, nada é tão simples como parece. Há diferentes tipos, alguns, inclusive, permitem acoplar outros atributos ao Frame e ao Armor, o que aumenta (e muito) sua eficiência. Por isso, observe se, no seu equipamento, há slots vagos. Caso haja, significa que você pode aumentar sua proteção ainda mais. Como? Lembra as armas escritas em verde, que possuem características exclusivas? Pois aqui a história se repete. Quando encontrar algum Frame ou Armor com as letras verdes, dê preferência a usá-los no lugar dos de cor branca, que não possuem nenhum slot. Fique atento a um detalhe: o status do seu personagem cresce ou diminui em certos aspectos de acordo com o equipamento usado. Alguns Frames e Armors podem garantir proteção extra contra determinados elementos, mas também podem diminuir contra outros. Teste as combinações para descobrir o que é melhor em cada situação. Todo personagem pode equipar Frames, mas somente os Hunters e os Rangers podem equipar Armor. Cada item acoplado nos slots adiciona bônus ao seu personagem em diferentes formas. Veja alguns exemplos abaixo. Você pode encontrar unidades com +, ++, -, --. Cada sinal de mais ou menos adiciona ou subtrai uma pequena quantia no status original. Trap/Search: mostra as armadilhas invisíveis State/Maintenance: previne contra efeitos adversos no status HP Restore: restaura HP lentamente HP Generate: restaura HP em tempo normal HP/Revival: restaura HP rapidamente (Troque o HP para TP e terá o mesmo item atuando nesse atributo. Exemplo: TP/Revival restaura o TP rapidamente). Você encontrará, no decorrer do jogo, inúmeras unidades que aumentam com efeitos semelhantes, como acréscimo de ATA, EVP, Máximo HP/TP, resistência ao fogo, frio, eletricidade, etc.

MAGS

Assemelha-se a um bicho de estimação virtual, porém, com a função de um guardião. Eles acompanham o jogador

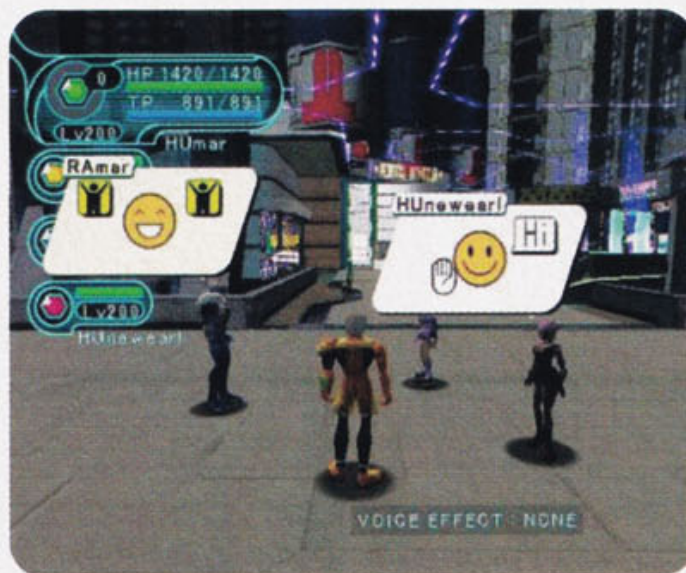


voando na altura dos ombros. Difícilmente você verá dois Mags com a mesma aparência, tamanha é a variedade existente. Estatura e feição mudam conforme evoluem. As características que assumem estão relacionadas ao cardápio servido, claro, eles precisam comer! Exatamente como tamagochis, as criaturinhas exigem alimentação constante. Experimente vários tipos de itens, como Monofluid ou Moon Atomizer, para descobrir a preferência do seu Mag. Encontrando a refeição adequada, será mais fácil cuidar da evolução do bichinho. Quanto mais evoluído ele for, maior o bônus acrescido ao status do seu personagem. Durante o processo de crescimento, o Mag mudará de forma várias vezes. Não se surpreenda quando ele se transformar em duas asas imponentes ao seu lado ou mesmo se tornar um raríssimo Kapu Kapu, personagem do game *Chu Chu Rocket*. A dedicação é o melhor ingrediente para conseguir um Mag poderoso. Além de implementar o status do jogador, o amigo alado também possui alguns poderes que são usados, eventualmente, nas batalhas. O medidor PB (Photon Blast) indica quando seu Mag está pronto para arrebentar com os inimigos. Essa barra sobe lentamente à medida que você bate ou apanha dos monstros. Quando chega ao número 100, o Mag solta o poder especial, que varia de acordo com a evolução do bicho.

Confira os atributos do Mag:

Level: indica o nível de evolução
Synchro: mostra o entrosamento entre o bicho e seu dono. Tende a diminuir, caso não receba o cuidado devido
IQ: inteligência da criatura
DEF: a qualidade defensiva do Mag
POW: mostra o poder de ataque
DEX: indica a eficiência do ataque
MIND: quanto maior a força mental, mais eficiente a magia (Cada vez que um desses atributos atinge o máximo na barra de força, seu Mag aumenta um ponto no Level)

CHAT SYMBOL



Quando foi lançado para o Dreamcast, *Phantasy Star Online* resolveu a questão das línguas utilizando comunicação por símbolos. Orientais e ocidentais podiam conversar normalmente, sem qualquer barreira de idioma. A ideia permaneceu em *Episode 1&2* (tanto para GC quanto para X). Existe a opção do teclado (GC) e da voz (X), no entanto, em momentos de apuro, os símbolos são de extrema valia. Imagine seu personagem com a energia por um fio. Basta soltar seu balão e toda a equipe saberá que você precisa de auxílio. Sem falar na possibilidade de fazer piada com os amigos, utilizando símbolos e mensagens cômicas. O funcionamento é simples: basta escolher uma das várias partes das imagens — quadrados, bolas, gotas, pontos, etc. — e montar um ícone como bem quiser, associado-o a um botão do controle (por exemplo, apertando direita, surge um pedido de ajuda). Alguns exemplos da utilidade dos símbolos: oi, tchau, socorro, só um minuto, tô perdido, fui ao banheiro, está tarde, tô com sono, etc.



COMO SE LOCALIZAR NO MODO ONLINE

Pioneer 2, formada por uma frota de naves, é o local onde você encontrará os amigos antes da partida começar. Acontece que o treco é enorme, gigante, descomunal... Por isso, vale uma dica: marque com a galera sempre o mesmo ponto de encontro. Escolhida a nave, selecione a sala em que deseja ficar. Funciona como uma área de bate-papo futurista. No balcão central do lugar, você pode criar um jogo ou se juntar a um já em andamento. Uma vez dentro da cidade, ambiente-se visitando as possibilidades à sua volta: banco, hospital, prefeitura, missões (prontas ou para download), teleporte para Pioneer 2 e para Ragol, onde rola a diversão. Quando quiser localizar ou convidar um amigo para montar uma equipe, utilize seu Guild Card. A grosso modo, trata-se de um cartão de visitas, contendo dados do seu personagem. Aqueles com quem você trocar os Guild Cards poderão se encontrar com mais facilidade.

MODOS DE JOGO



Modo Battle: um contra o outro, individualmente ou em equipe. As regras são estipuladas por quem criou a sala
Challenge: focado no trabalho em equipe. O desafio é terminar o percurso no menor tempo possível, sendo recompensado, no final, com um item raro. Se um dos integrantes morrer, toda a equipe deve recomeçar
Modo Single: a partida offline, apesar de monótona, serve para habilitar as dificuldades avançadas, nas quais estão os itens especiais
Modo Multi: O filé da diversão online. A equipe aceita, no máximo, quatro integrantes. Quando jogado offline, o jogo rola em tela dividida

QUANTO CUSTA A BRINCADEIRA

Tanto no GC quanto no X, a mensalidade cobrada é de, aproximadamente, US\$ 9. Os dois primeiros meses são gratuitos. No caso dos usuários do console da Nintendo, há ainda o adaptador de rede, vendido separadamente por cerca de US\$ 50 (modelo para banda larga). 





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 que não é 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 – Este "prêmio" será dado a cada mês para o game com a pior média. Fuja deles.



Este selo indica os games que possuem modos On-line, independente do console.

JOGO DO MÊS



■ PÁGINA 79

RISE OF NATIONS

A ideia de misturar três subgêneros da estratégia num único game é mesmo ambiciosa, mas Rise of Nations não só acertou no alvo como nos deixou babando. Nem vamos dizer quantas horas gastamos coordenando a evolução da humanidade e participando das viciantes batalhas...

ÍNDICE

- 67 Tomb Raider
- 68 Brute Force
- 70 Big Mutha Truckers
- 70 Ape Escape 2
- 71 Smash Cars
- 71 Soldier of Fortune II: Double Helix
- 72 Silent Line: Armored Core
- 72 K-1 World Grand Prix
- 73 Freestyle Metal X
- 73 Midnight Club II
- 74 Return to Castle Wolfenstein: Operation Ressurrection
- 74 Line of Sight: Vietnam
- 75 Rent a Hero No 1
- 75 Rainbow Six 3: Raven Shield
- 76 Midtown Madness 3
- 76 Ballistics
- 77 Hitman 2: Silent Assassin
- 77 CSI: Crime Scene Investigation
- 78 Downhill Domination
- 78 Praetorians
- 79 Mace Griffin: Bounty Hunter
- 79 Rise of Nations

pag. 68 **Brute Force**



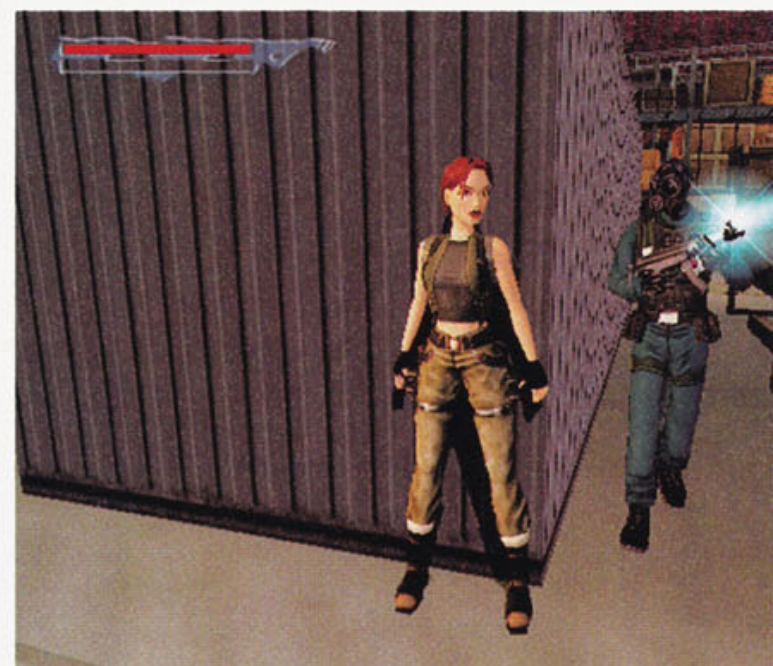
pag. 73 **Midnight Club II**



pag. 77 **Hitman 2: Silent Assassin**



pag. 78 **Downhill Domination**



■ A caçadora de relíquias volta mais bonita do que nunca, descendo a porrada nos inimigos e usando habilidades furtivas. O primeiro item foi o que mais nos empolgou



■ Paisagem parisiense: Lara Croft tenta escapar dos perseguidores equilibrando-se em canos e fios de alta tensão



■ (No alto) Você vai demorar um bocadinho e precisar de vários ajustes até dar um salto seguro

■ PlayStation 2 / Também para: PC

TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS

Faltou sangue novo, como foi prometido

FABIO S: Confesso que não tive tempo de jogar a nova aventura de Lara Croft logo que o game saiu, apesar de estar muito curioso. Amigos muito mais sortudos que conseguiram jogar tinham opiniões variadas, mas todos concordavam em um ponto: a jogabilidade era muito ruim. Como não queria ser influenciado, estava convicto de que eles estavam exagerando. Quando, finalmente, tive a oportunidade de conferir pessoalmente, me surpreendi bastante. A jogabilidade não é muito ruim. É HORRÍVEL! Deixou de ser no estilo *Resident Evil* e adotou um jeito mais *Metal Gear Solid*, sem a mesma eficiência, já que os ângulos de visão pré determinados mudam e, inadvertidamente, Lara corre para outro lado. São necessários muitos ajustes para fazer um salto seguro. Isso sem contar os bugs que o deixam preso em paredes e câmeras-lentas irritantes. Se conseguir conviver com isso, você descobrirá uma aventura longa e bem interessante. Desta vez, Lara vai até o inferno para desvendar os mistérios – literalmente. E você também se sentirá lá.

TRIVELLA: Tenho uma regra. Em se tratando de Lara

Croft, o negócio é ir direto ao assunto: *Angel of Darkness* é lindo, mas não é nenhuma maravilha. O primeiro game da peituda no PS2 não vai fazer o que o primeiro fez pelo PSOne. Seus visuais são esplêndidos, a história é muito legal (até parece um filme), Lara deixou de ser apenas uma gostosa e agora é uma menina cheia de personalidade, mas... quando chega a hora de jogar mesmo, o game mostra que as aparências enganam. Praticamente, todos os movimentos de Miss Croft são lentos, a lguns não funcionam na hora em que você mais precisa e o game é atormentado, várias vezes, por um slowdown de chorar. O combate também demora pra começar e nunca pega fogo. Existem muito movimentos novos, como as técnicas de stealth (que agora parecem ter virado moda) e até um outro personagem controlável. Se bem que, quanto mais esse novo cara aparece, menos tempo você tem para apreciar os mamões da Lara, que hoje balançam com um realismo...

FABIO M: Tudo bem, o game até trouxe algumas novidades, mas ainda está longe de devolver à série toda a

originalidade que traziam as primeiras versões. Dos gráficos, não podemos reclamar, nem elogiar muito: eles estão num nível apenas aceitável. Os personagens estão bem construídos e os cenários são simples, porém vastos e bem bolados. A jogabilidade continua a mesma, apenas ganhou uns poucos comandos novos, como a técnica stealth de Lara e golpes de luta – sim, a menina agora desce a porrada nos inimigos. Também foram adicionados diálogos e mais diálogos, o que quebrou um pouco a ação. De resto, espere mais um bom e velho *Tomb Raider*. Quem sabe, na próxima vez, a Eidos se empenhe mais em trazer novidades à série e pare, de uma vez por todas, de repetir essa mesma receita. Nós gamers não agüentamos mais.



O MELHOR: Lara está uma belezinha
O PIOR: a jogabilidade frustrante
PREPARE-SE PARA: mais games da série a cada ano

FABIO S.

5.0

TRIVELLA

6.5

FABIO M.

6.0

PRODUTORA: Eidos Interactive
DESENVOLVIDO POR: Core Design
JOGADORES: 1

www.tombraider.com/home.html



■ Mutantes desengonçados (esq.) e loiras espaciais' (acima) – quem diria que os vilões mais temidos do futuro fossem tão fracasotes?



■ Não está no manual: quando encontrar o canhão Jax-IC (acima), jamais deixe-o de lado. Essa é a melhor arma do jogo

■ Xbox

BRUTE FORCE

Atire primeiro, pense depois. E não acerte o homem-lagarto!

CRISPIN: A Digital Anvil acertou em cheio ao escolher o nome *Brute Force* para o maior jogo da temporada. É um gigantesco e brutal game de tiro em terceira pessoa que fará você ter vertigens com as explosões de sacudir a tela, alucinantes pelotões de inimigos, cenários incríveis e um homem-lagarto que corre como um cachorro. Tudo isso para não citar detalhes como o enredo coerente, inimigos e design de fases interessantes. Em outras palavras, se a sua meta é ficar na boa, bebendo refrigerante com os amigos e atirar até seus dedos sangrarem, seu jogo é *Brute Force*. Mas, se você quer queimar os miolos com algo que se assemelhe à inteligência artificial e ao ritmo do clássico *Halo*... é só mudar para o nível de dificuldade *Legendary*.

Não estou dizendo que *Brute Force*, que passou um tempo extra no forno para ser aperfeiçoado, seja absolutamente desprovido de boas idéias – muitas das melhores foram tiradas de *Halo*. Por

exemplo, você tem o mesmo controle excelente e o limite de duas armas. Mas também ganha dinheiro ar cada morte confirmada e a cada objetivo de missão completo, que pode ser usado para ressuscitar sua tropa de clones quando algum deles morre (eles não ligam pra isso).

A maior diferença – além da perspectiva em terceira pessoa – é um pelotão de companheiros que você pode comandar e controlar quando quiser. Em teoria, cada membro de *Brute Force* (conheça-os na página ao lado) tem habilidades únicas que podem ser usadas para completar missões. Funciona assim: use o batedor para espiar o que está acontecendo adiante, o atirador para abrir caminho, etc. É verdade que o pelotão nem sempre funciona com perfeição. Várias vezes, precisei mandar o restante da equipe ficar quietinha enquanto escolhia um membro para cuidar das coisas. E esse processo acabou ficando tedioso e confuso, graças às missões repetitivas, à defeituosa A.I. inimiga e aos

oponentes parecidos demais uns com os outros. A coisa toda também acaba de uma maneira esquisita: um enigma sem pé nem cabeça com um chefe, precede o final sem graça. Até lá, você vai se divertir muito, especialmente nas batalhas aéreas com os amigos (veja o box na página 69). Só não é aquela maravilha que eu esperava.

TRIVELLA: Anunciado desde que Bill Gates resolveu se aventurar no reino dos consoles domésticos, *Brute Force* finalmente dá as caras no Xbox. E a espera até que valeu a pena. Apesar da Microsoft marketear este game como um jogo de táticas de esquadrão, seu apelo acaba sendo outro. A estratégia até que está lá: quando os inimigos botam muita pressão, aliados chegam ao campo de batalha para que você (ou seus amigos) os controle ou dê a eles comandos como "atire para matar", "fique parado como um cachorrinho" ou "me dê cobertura porque os negro



■ Ghent

Gêmeos malignos
Como se os níveis de *Brute Force* não fossem suficientemente repetitivos, o jogo apresenta chefes quase idênticos em duas fases diferentes. Veja e concorde conosco: acima, Gunthar Ghent, na missão 10; e, abaixo, Ty McTavish, quatro fases depois. Até os óculos do Clark Kent ajudariam a reduzir toda essa semelhança...



■ Not Ghent



O MELHOR: jogabilidade cooperativa
O PIOR: ambientes repetitivos e confusos
A FRASE MAIS IDIOTA: "Hora de desaparecer... sem deixar rastros"

CRISPIN

6.5

TRIVELLA

8.5

FELIPE

6.5

PRODUTORA: Microsoft
DESENVOLVIDO POR: Digital Anvil
JOGADORES: 1-4 com tela dividida,
1-8 com link

www.xbox.com/bruteforce

Quem você pensa que é?

Combine a sua personalidade com os personagens grosseiros de *Brute Force* para descobrir qual mulher, homem ou homem-animal você deve levar para o campo de batalha...

Tex: um mercenário grisalho louco por armas, batizado com o nome do estado de origem de George W. Então, qual é o drama?

Qualidades: carrega as maiores armas do universo. Consegue manejar duas ao mesmo tempo, se você capacitar a habilidade Berserker dele.

Defeitos: não gosta de se aliar a mulheres. É um cara do século 23 com valores sociais de 1950.

Escolha-o se: você não der a mínima para a tática. A robusta barra de vida de Tex e seu modo Berserker de duas pistolas permitem que você saia atirando para todos os lados impunemente.

Brutus: um ser grandalhão e superagitado. Nem sempre ele corre feito um cachorro; às vezes, anda em pé. Ah, e ele acha que é gente.

Qualidades: consegue enxergar no escuro e pode detonar um ataque artilheiro e eficiente.

Defeitos: é parecido com metade dos inimigos do jogo, por isso pode levar bala dos colegas.

Escolha-o se: você quiser jogar de maneira crua e empunhar pistolas grandes, como Tex.

Hawk: uma assassina furtiva com abdômen de aço e um penteado de mãe de família.

Qualidades: fica invisível e fatia os inimigos com sua lâmina-laser, o único ataque de respeito do jogo. (Bem que a gente queria que todos os personagens tivessem um ataque de arrasar.)

Defeitos: pode ficar sem suco de invisibilidade no meio de um acampamento inimigo e morrer pelo laser azul. Essa moça tem a barra de vida mais capenga, de longe.

Escolha-o se: você gostar da ideia de ir na frente para sentir o terreno – mas se também não se importar de ficar fora da ação minutos a fio enquanto seu poder de furtividade é recarregado.

Flint: uma precisa atiradora-robô, com o mesmo abdômen de aço e penteado Chanel de Hawk.

Qualidades: com sua mira avançada coloca os inimigos automaticamente na linha de fogo.

Defeitos: entra no combate com quase o mesmo corte de cabelo, maquiagem e roupa de Hawk, aquela ruiva de farmácia.

Escolha-o se: você preferir ajudar o pelotão de distantes colinas esverdeadas... ou se for um péssimo atirador. A mira automática facilita a matança.



tão querendo o meu couro". E todos eles têm características exclusivas, como a habilidade de empunhar duas armas ao mesmo tempo, usar invisibilidade ou visão térmica. Mas apesar dessa opção mais cerebral, que exige raciocínio e planejamento,

tem uma jogabilidade bem calibrada e gráficos tão bem cuidados quanto esses.

FELIPE: Por favor, alguém trate de seqüestrar o infeliz que teve a ideia de falar que *Brute Force* seria

dos são idênticos", pois *Brute Force* nunca chegará aos pés de um dos melhores (senão o melhor) FPS da história. A mistura de ação em terceira pessoa com uma mira funcionando como um game de tiro em primeira pessoa não me agradou. Não há como ser preciso nos disparos, algo que considero essencial num jogo em "primeira pessoa".

Mas nem tudo é reclamação. A ideia de controlar cinco personagens ao mesmo tempo é, sem dúvida, o atrativo principal do jogo. Cada um conta com uma habilidade especial única que é de extrema importância em certos pontos das fases. Em termos de qualidade gráfica, *Brute Force* está entre os títulos mais exuberantes da caixa preta "microsofteana". A nitidez da imagem deve ser levada em conta, até por um cara como eu.

De volta à ação
Conseguiu vencer em *Brute Force*? Aproveite a folga enquanto pode, homem-lagarto, porque a Digital Anvil está preparando novos mapas para Multiplayer que podem ser baixados pelo Xbox Live (devem estar disponíveis a esta altura). E, pelo menos, uma missão nova para um jogador está no forno.

"...em termos de qualidade gráfica *Brute Force* é um dos games mais excelentes para Xbox."

tudo pode ser resolvido na base da "força bruta", como bem sugere o título. Não que eu esteja reclamando, afinal, quem não gosta de bancar o doidão em um videogame? Ainda mais quando o game

o "suposto sucessor de *Halo*" e traga-o aqui do meu lado para que eu possa nocauteá-lo. Comparar os dois é algo totalmente sem nexo. E não adianta vir com aquele papo de "mas os coman-

Domine os modos Multiplayer

Brute Force permite que você se divirta com os amigos em quase todas as configurações de Multiplayer possíveis – a única que falta é o jogo online no Xbox Live. Aqui vai um resumo de todos os jogos Multiplayer, começando pelo mais bacana.



Modo Campaign

Pra que se divertir sozinho, se você pode: convidar os amigos para controlar os outros brutamontes jogando, em até quatro pessoas, com a tela dividida e usando um Xbox? conectar dois Xboxes com um cabo de link? ou linkar até quatro consoles para jogar em rede?

Vantagem: atirar no modo Campaign com aliados vivos é a melhor maneira de jogar este game, e seus amigos podem entrar em telas divididas a qualquer momento, apertando Start num controle conectado. Jogar na sua própria TV é algo que faltou em *Halo*.

Desvantagem: enfrentar o mesmo design repetitivo das fases e inimigos bobalhões. Pelo menos vocês todos estarão na mesma m***.



Deathmatch em Equipes

Comande um pelotão de personagens controlados por computador contra outro nas mesmas

condições conectando de um a sete Xboxes.

Vantagem: arenas bacanas com postos de tiro e fortalezas permitem que você crie seus próprios cenários para Multiplayer (e isso é bom, porque o único modo que você tem é o Deathmatch). Os jogadores também podem jogar num mesmo pelotão, em vez de ficar na mão de camaradas com A.I.

Desvantagem: não há, nem de longe, opções ou modos tão intrigantes. Você será obrigado a escolher entre times pré-montados, alguns bem fracotes. Tem poucos pelotões para escolher no começo, até que você consiga destravá-los jogando sozinho.



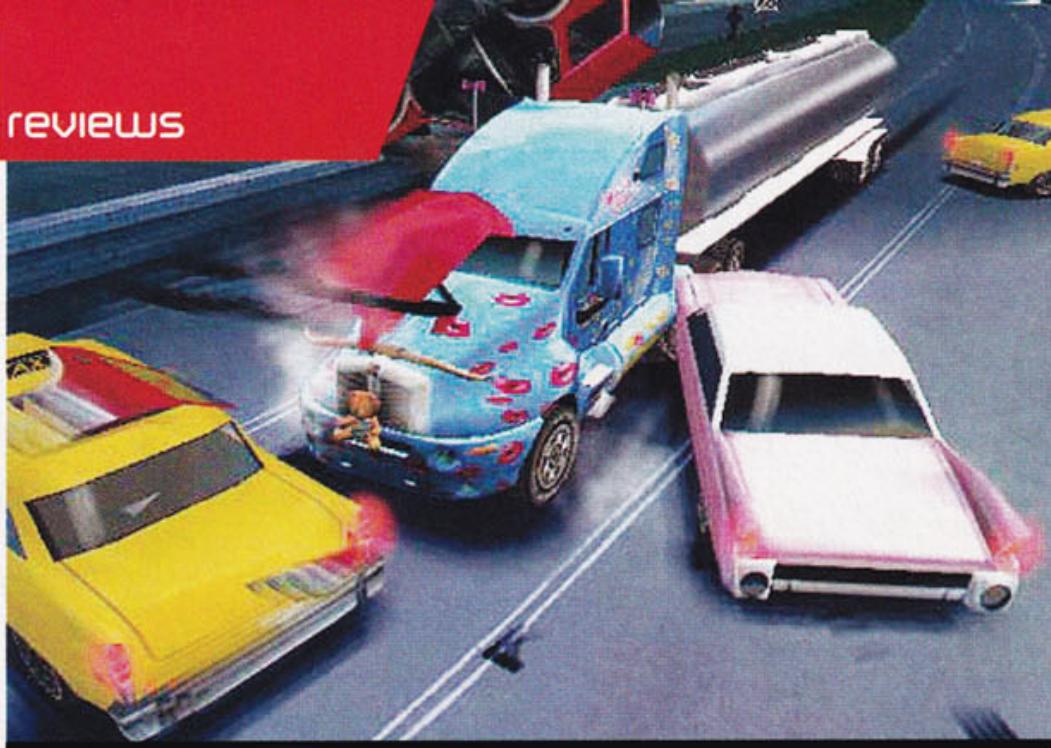
Deathmatch

É simples: você escolhe um personagem e tenta matar os outros três jogadores jogando

com um até sete Xboxes conectados.

Vantagem: dá para jogar como todos os inimigos do jogo – desde que ache as caixinhas de DNA deles durante a campanha. Muitos têm ataques secundários.

Desvantagem: não há modos suficientes (caramba, pelo menos nos dêem um Capture the Flag). Alguns personagens podem pegar granadas, mas não conseguem arremessá-las. Selecione oito seguidores Seer, aumente o volume ao máximo e repita as sessões de matança até os vizinhos chamarem a carrocinha.



■ Estou dirigindo bem? Ligue para a Associação dos FDPs e deixe seus elogios

■ PlayStation 2 / Também para: Xbox, GameCube

BIG MUTHA TRUCKERS



Alguém terá de dirigir a noite toda



■ Aviso: o conteúdo deste jogo é contra-indicado para pessoas sensíveis e conservadoras

O MELHOR: diversão desencana, fácil de jogar

O PIOR: enjoa rápido

PEDIMOS DESCULPAS POR: destruir os outdoors da sua rádio preferida

SHOE: O jogo começa muito bem: você deve dirigir um caminhão enorme de cidade em cidade e descolar um troco entregando mercadorias enquanto corre mais rápido que gangues de motociclistas. Os caminhões são fáceis de controlar e, como não é caro para consertar, você pode se divertir um pouco esmagando os veículos à frente. Algumas missões sem entrega de carga (que podem ser jogadas em outro modo) mantêm as coisas interessantes. Cansou de entregar cerveja? Atropele alguns outdoors de estações de rádio como favor para um ouvinte raivoso. Mas no decurso dos 60 dias do modo Story – estando no 5º ou 55º – você terá de executar a mesma rotina: pegar a carga, dirigir para algum lugar, vender a carga e repetir tudo (as missões interessantes citadas acima surgem só de vez em quando). Embora eu goste de dirigir caminhões, não tenho muito ânimo para isso. Recomendo *Big Mutha Truckers* para uma distração ocasional ou como um game de uma noite, mas não espere que ele o mantenha entretido por muito tempo.

GREG S: Concordo com Shoe: *BMT* é moderadamente envolvente. E a intrincada economia caminhoneiresca me conquistou: é melhor equipar o caminhão ou comprar mais carga? A gasolina é suficiente para chegar à cidade com os menores preços? Compensa mais fazer um empréstimo ou evitar o débito extra? Decisões como essas somam uma complexidade surpreendente para um jogo de corrida. Pena que muita gente vai ignorar o game por causa de uma ridícula visão preconceituosa. Ah, que ironia!

GREG O: Não preste atenção a esses ton-tos – passe batido por esse medíocre game de corrida e simulação econômica. *BMT* pega a apelativa idéia de cortar o tráfego como se fosse uma faca quente passando pela manteiga e junta isso um serviço econômico que exige que os jogadores viagem do ponto A ao ponto B, comprando barato e vendendo caro até chorarem de tédio. Corridas por dinheiro e perseguições entre policiais e motoqueiros contra caminhoneiros diversões leves, mas não suficiente para salvar o game.

SHOE

6.0

GREG S.

7.0

GREG O.

4.5

PRODUTORA: Empire
DESENVOLVIDO POR: Eutechnyx
JOGADORES: 1

www.bigmuthatruckers.com



■ (Direita) Use o carrinho de controle remoto para assustar os macacos

■ PlayStation 2

APE ESCAPE 2

Os macacos são novos, mas a jogabilidade...



■ Às vezes, a boa e velha rede é tudo o que você precisa para caçar um fujão

O MELHOR: macacos usando capacetes!

O PIOR: não evoluiu muito desde o primeiro

BÔNUS BACANA: opção para widescreen

FABIO M: Quando a Sony veio com Dual Shock, todo mundo dizia que era inútil, que podíamos jogar do mesmo modo com o controle digital, que a alavanca da direita não servia para nada. Para mudar essa idéia, a empresa lançou *Ape Escape*, um game que utilizava as duas alavancas analógicas ao mesmo tempo e daria alguma utilidade para o Dual Shock (algo que não dispensaríamos hoje em dia). *Ape Escape 2* vem no embalo do sucesso inesperado do primeiro game. Pouca coisa mudou: você ainda terá que controlar o personagem com os dois controles analógicos e deverá aprisionar o maior número de macacos. Para ajudá-lo na caçada aos símios, há várias engenhocas: um imã, um carrinho de controle remoto e até uma britadeira. Os gráficos foram melhorados em relação à primeira versão, mas continuaram muito simples. A trilha sonora está bem divertida, com músicas alegres e grunhidos estranhos. Outro ponto legal é a quantidade de extras que você poderá abrir quando terminar o game, isso vai motivá-lo a querer jogar mais e mais.

JOHN R: Apesar de ter sido lançado há quase um ano, *AE 2* continua sendo o jogo de plataforma mais original e divertido feito para PS2. Quem jogou o primeiro (para PS1) vai saber exatamente o que esperar deste, já que a jogabilidade não mudou muito. Apenas três das doze engenhocas são novas, o que faz o jogo parecer um remix ampliado do original em vez de uma verdadeira sequência. Os gráficos coloridos, o humor diferente e a ótima jogabilidade ajudam a aliviar os problemas. Um defeito: o novo personagem, Pipotchi, é praticamente inútil.

SHANE: Como o seu antecessor do PS1, *AE2* é bonitinho e esperto, mas eu gostaria que fosse mais do que um game de, bem, capturar macacos fujões. O lance dos controles duplos é ótimo, mas as outras engenhocas não conseguiram mudar muito a jogabilidade. Mais: o jogo é tão fácil que até as criancinhas vão conseguir terminá-lo numa única tarde. Junte alguns cenários maçantes, música irritante e itens destraváveis sem valor (como as estúpidas histórias sobre macacos) e você terá um bom jogo para alugar – não mais do que isso.

FABIO M.

8.0

JOHN R.

8.5

SHANE

6.0

PRODUTORA: Ubi Soft
DESENVOLVIDO POR: SCEI
JOGADORES: 1-2 (2-4 com Multitap)

www.apeescape2.com



■ Imagine os efeitos sonoros: "Vrrrruummmm, vrrrruummmm... screech!"

■ PlayStation 2

SMASH CARS

Sintonizando o controle-remoto

O MELHOR: objetivos variados e interessantes

O PIOR: controle e layout ruins

GASTE SEU DINHEIRO EM: um carro RC de verdade

GREG S.: A melhor maneira de resumir *Smash Cars* é "terrivelmente comum". Trata-se de corridas meia-boca em carros RC (controle-remoto) que, fiéis ao título, são usados para esmagar coisas. E é só isso. Como você está dirigindo carros pequeninos em ambientes de tamanho real, as pistas têm um visual único e inspirado. Pena que os criadores arruinaram tudo com direções bastante confusas (não consigo dizer quantas vezes saí completamente fora da pista sem ao menos notar) e obstáculos irritantes (como crianças em carrinhos de brinquedo que jogam você para fora da pista sem nenhum aviso). Além disso, carros RC podem passar naturalmente por qualquer tipo de terreno, mas meu carrinho miniatura sempre se descontrolava quando ia para fora da estrada – normalmente, sofrendo uma capotagem ou colidindo com uma parede enquanto a tela passava com rapidez. O lado positivo é que os objetivos das fases variam bastante. É reconfortante dar uma pausa nas corridas normais para fazer acrobacias malucas ou bater em outros carros para ajudar um piloto mais lento a terminar a prova – nesse caso, o game nunca fica muito monótono. O problema é que tam-

bém nunca fica muito bom.

DEMIAN: Tenho que discordar totalmente de Greg S. e olhar feio para ele. *Smash Cars* não entrará para a história como um clássico, mas acho que é bem divertido. Sim, os carros são frágeis, mas são carros RC – o que você esperava? E pode chorar à vontade: você realmente vai precisar decorar as pistas para se dar bem – exatamente como em qualquer game decente de corrida. Eu achei as pistas bem projetadas e interessantes. Greg pode ficar com *Speed Kings* (veja a página...); eu me contento com *Smash Cars* a qualquer hora. Agora, se pelo menos ele fosse um pouco maior...

BRYAN: "Terrivelmente comum", Greg? Qual é? *Smash Cars* proporciona o tipo perfeito de corrida maluca que se esperaria ao acionar o transmissor dessas bestas. Qualquer garoto adoraria pilotar um carro RC em pistas fantásticas e criativas como essas. Reconheço que os gráficos parecem ultrapassados, as músicas são sofríveis e o Multiplayer é realmente descalibrado, a menos que todo mundo conheça as pistas. Ainda assim, vale uma visita à Blockbuster mais próxima.



GREG S.

5.0

DEMIAN

7.0

BRYAN

6.0

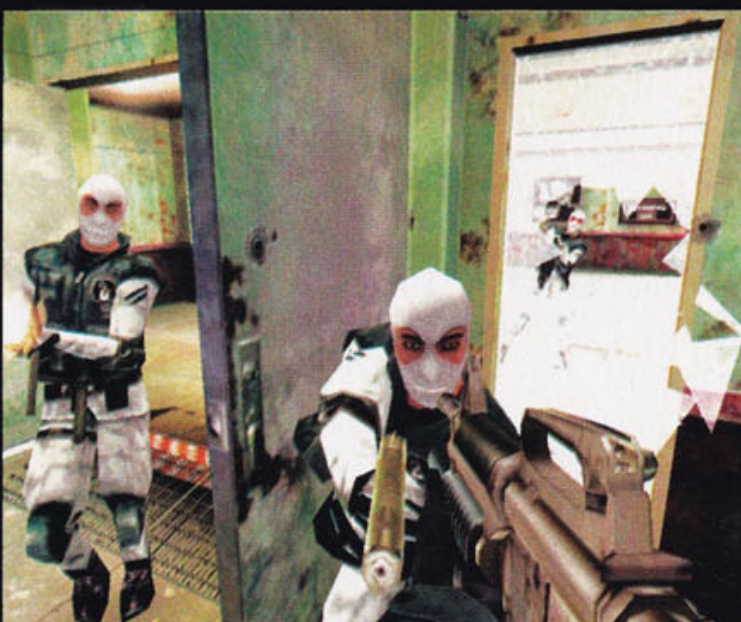
PRODUTORA: Metro3D
DESENVOLVIDO POR: Creat Studios
JOGADORES: 1-2 (2-4 com Multitap)

www.metro3d.com

■ Xbox

SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX

Toneladas de ação e galões de sangue



■ Agüente os altos e baixos da instável A.I. ou desista logo deste game

O MELHOR: gerador de missões aleatórias e jogo online

O PIOR: inimigos debilóides

MELHOR ARMA PARA DERRETER INIMIGOS: shotgun

JOE: A exemplo de *Halo*, *Soldier of Fortune II* consiste numa série de tiroteios; mas ao contrário de *Halo*, aqui os inimigos não são espertos o suficiente para animar o combate. Geograficamente, *Fortune II* oferece grandes resultados com suas nove fases massivas e um exclusivo gerador de missões (embora ele nunca gere fases divertidas). Em algumas partes, o jogo Single Player é muito divertido, mas em outras, acaba virando um desfile de inimigos estúpidos que não adicionam nenhum desafio aos combates. O jogo também decepciona na hora de se esgueirar com uma pistola silenciosa. O modo Single Player de *Fortune II* é simples e grosseiro, com animações toscas, gráficos atarracados e física esquisita. Já os modos Online valem a pena. Jogar no Deathmatch, no Team Deathmatch ou no Capture the Flag com gente de verdade é de arrepiar. Se você não tem Xbox Live, sugiro alugar em vez de comprar.

BRYAN: *Fortune II* tem sangue e vísceras de sobra, mas não é por isso – nem pela chance de amputar seus adversários – que você vai querer jogá-lo. Estou falando da violenta A.I. e das mudanças na jogabilidade (como missões furtivas complicadas ou ter de atirar de um helicóptero, por exemplo) que fazem o jogo parecer menos com aqueles tiroteios sem graça. Mas quer saber se eu prefiro lutar contra o bioterrorismo a aniquilar os zumbis-nazistas de *Wolfenstein*? Nem pensar. *Fortune II* não tem o mesmo visual caprichado ou

o modo Online viciante do outro jogo de guerra da Activision.

SHOE: Este jogo tentou fazer uma mistura de *Doom*, *Medal of Honor* e *Tom Clancy*, mas não se deu bem. Os gráficos extremamente suaves e a A.I. inconsistente (alguns inimigos têm superaudição; outros não percebem quando atiramos em alguém a meio metro de distância) oferecem uma experiência mediana. E certamente não concordo com Joe sobre a opção Online. Não existe a mínima chance de eu voltar a jogar este simplório game online quando posso me divertir com *Unreal Tournament* ou *Wolfenstein*.



■ Bem-vindo à guerra contra o bioterrorismo

JOE

6.5

BRYAN

7.0

SHOE

3.0

PRODUTORA: Activision
DESENVOLVIDO POR: Gratuitous Games
JOGADORES: 1-2 (2-12 no Xbox Live)

<http://games.activision.com/games/soldieroffortune/doublehelix.com>



■ Não vê a hora de mudar radicalmente o visual deste robô? Este é o seu jogo

■ PlayStation 2

SILENT LINE: ARMORED CORE

Para quem ainda não cansou de Armored Core



■ Deixe seu robô feliz equipando-o com um arsenal de brinquedos mortais

O MELHOR: várias opções para criar robôs exclusivos

O PIOR: controles atrapalhados deixam o jogo limitado

SEGREDO: é o quarto Armored Core para PS2

JOHN R: Embora eu tenha jogado pouco os AC anteriores, *Silent Line* é o primeiro com o qual gastei um bom tempo. Agora que já fui e voltei do inferno com meu leal robô, entendo por que os fãs hardcore de mecha são alucinados por esta série de robôs gigantes de combate. Assim como os três games anteriores para PS2, *Silent Line* oferece uma imensa quantidade de opções para personalizar os mechas, permitindo que você altere qualquer detalhe do seu companheiro mecânico. Infelizmente, assim como nos jogos anteriores, *Silent Line* possui um sistema de controle pesado que transforma a pilotagem de seu mecha num sério teste de paciência — virtude que a maioria dos jogadores não tem. É uma pena, pois as inúmeras missões do jogo são variadas e interessantes, e a jogabilidade, embora não muito diferente dos AC anteriores, está muito boa. No fim das contas, *Silent Line* quase me viciou. Se eles simplificassem um pouco os controles, eu estaria totalmente viciado.

JON D: Os outros podem ter se interessado por essas latas velhas blindadas, mas eu

não. Arrastar-se lentamente com roupas de batalha limitadas até conseguir evoluir para os mechas mais estilizados dá uma trabalheira, e o complicado esquema de controle afunda o fantástico combate entre robôs. O jogo nos força a apertar botões para olhar para cima e para baixo, quando seria muito mais intuitivo usar o stick analógico direito. Pode parecer pouca coisa, mas me frustrou bastante. Experimente este jogo antes de pensar em comprá-lo.

MILKMAN: Desconsidere o que disse o raivoso acima. A série *Armored Core* continua se desenvolvendo muito bem. Eu adoro a coleção, cada vez maior, de possíveis combinações de mechas, e a jogabilidade está ficando mais afinada a cada sequência. Além disso, a possibilidade de montar seus próprios Cores e escolher as cores e emblemas a seu gosto é quase um jogo dentro do outro. *Silent Line* ainda oferece a mesma recompensadora arena de combate (embora estéril e linear) com a qual os fãs já estão acostumados. Esperamos que a From dê um pouco mais de personalidade ao próximo episódio.

JOHN R.

7.0

JON D.

4.5

MILKMAN

7.0

PRODUTORA: Agetec
DESENVOLVIDO POR: From Software
JOGADORES: 1-2 (2-4 com iLink)

www.agetec.com



■ Momento perfeito para um golpe baixo e mortal. Rápido, ele está se mexendo

■ PlayStation 2

K-1 WORLD GRAND PRIX

Não nocauteia, mas deixa algumas contusões



O MELHOR: o inteligente medidor Revive dispensa o uso de botões para se erguer

O PIOR: combates letárgicos sem intensidade

COMO DISTINGUIR DE OUTROS GAMES UFC: não há amassos amorosos

SHAWN: Com nada na tela além de dois combatentes e uma garota peituda que carrega placas, simuladores de luta deveriam ser instigantes. Então, o que há de errado com os lutadores letárgicos e as senhoritas desanimadas de K-1? Vamos admitir: tirando os movimentos especiais e estilizados, K-1 só tem socos e chutes simples. Os golpes leves são incapazes de deixar olhos roxos ou de finalizar carreiras, e nem existem golpes especiais suficientes para segurar a diversão. O que sobra são brigas repetitivas e feias nos quais falta emoção. Claro, conhecedores de kickboxing podem apontar extras destraváveis como os assaltos Revival em que você revive clássicos combates para ganhar cenas de filmes. Mas só os fãs vão se importar com isso. Até os mais fiéis vão reclamar quando descobrirem que o game não tem ídolos americanos do K-1 como o violento Bob Sapp. Por fim, a abordagem suavizada de K-1 é perdoável, mas a fraca execução não é.

CRISPIN: Tenho certeza de que os poucos

gamers que são fãs de obscuras artes marciais (como Milkman, aparentemente) vão apreciar o elenco internacional de K-1 e a pompa cerimonial que antecede cada luta (mesmo se você desligar os filmes de introdução). Mas quem não pertence ao clube da luta, vai se deparar com um game de luta básico que não exige muito, mas que também não lhe dá muitas razões para se empolgar. Alugue por um dia, para ver alguns nocautes brutalmente divertidos.

MILKMAN: Ao contrário de um bufão sem senso de realidade como Shawn, eu consigo aceitar o fato de que seres humanos, a exemplo de Ray Sefo, Jerome Le Banner e Mike Bernardo (da Liga K-1 de verdade), não executam ataques "guilhotina de saco" — um dos golpes do personagem favorito dele em *Soul Calibur*, Voldo. Saiba que K-1 é um simulador de esportes estilo Arcade com personagens reais que não possuem 18 mil golpes malucos. Depois de assimilar isso, você terá um game de luta bastante balanceado. Uma verdadeira surpresa.

SHAWN

4.5

CRISPIN

6.0

MILKMAN

8.0

PRODUTORA: Konami
DESENVOLVIDO POR: Konami Osaka
JOGADORES: 1-2

www.konami.com/k-1



■ Aproveite bem as manobras radicais. Fora elas, não há muita diversão

■ PlayStation 2 / Também para: Xbox, GameCube

FREESTYLE METAL X

Detone na arena do heavy metal

O MELHOR: ambientes bastante variados

O PIOR: jogabilidade lenta

SACANAGEM: "Adoro esportes que me deixam molhada!", diz a garota

SHAWN: *Metal X* tem a audácia de chegar à festa dos esportes radicais vestindo uma camiseta do Twisted Sister, carregando uma coleteira de rock bunda e usando gírias ultrapassadas. É claro que, se pudesse realmente competir com caras como Mat Hoffman e Tony Hawk, eu ignoraria a sua trilha sonora podre e o "Medidor de Radicalismos" retardado. Este mediano game de motocross não consegue nem saltar buracos. Os desafios seguem a linha de Tony Hawk's, e os objetivos se repetem fase após fase com variação mínima. A jogabilidade meio defeituosa faz com que a vitória seja mais uma questão de sorte do que de astúcia. Exemplo: numa fase, você persegue delinquentes que, magicamente, correm na velocidade da luz e atravessam paredes. Por outro lado, há enormes arenas bem conectadas e eventos típicos do motocross. Como a maioria dos plágios, *Metal X* é diversão em doses pequenas.

FELIPE: Desde a criação da divisão 02 da Activision, deixei de me preocupar com jo-



■ "Esta aqui é pra você, estúpido Medidor de Radicalismos!"

gos de outras empresas baseados em esportes radicais. Sempre dou uma olhada, é claro, mas não vou com tanta sede ao pote. Com *Metal X*, a história não foi diferente. Os gráficos são meia boca, os comandos respondem com um atraso absurdo e as animações são de má qualidade. Confesso que gostei da quantidade de manobras e movimentos especiais presentes no game, mas alguns são realmente ridículos. É a velha mania de querer incluir um diferencial e acabar piorando tudo. Entretanto, na verdade há, sim, um diferencial em *Metal X*, e não é algo ruim, como você já deve estar imaginando. As fases não servem apenas como palco para a realização de objetivos malucos, mas também como pistas de corrida e arenas para saltos acrobáticos.

G. FORD: A essa altura, você já conhece a história. Se os comentários dos outros não foram bastante convincentes, por favor, confie em mim: entre as ótimas opções de esportes radicais, este game é apenas mediano. Além da lentidão e dos gráficos recortados, você encontrará desafios aleatórios e, algumas vezes, perturbadores – um deles faz você afugentar um ex-namorado da janela de uma garota, com a sequência de cinema mostrando a queda dele. Isso é radical? No fim das contas, você encontrará um pouco de diversão, mas somente porque quer justificar sua compra. Alugue, ria dos absurdos e depois jogue um pouco de *Hawk's 4* para eliminar este de seu cérebro.

SHAWN	FELIPE	G. FORD
5.0	5.0	5.0

PRODUTORA: Midway Sports Asylum
DESENVOLVIDO POR: Deibus Studios UK
JOGADORES: 1 (1-9 podem se revezar)
www.midway.com

■ Xbox / Também para: PlayStation 2 ONLINE

MIDNIGHT CLUB II

Todos vão ouvir seus gritos no Xbox Live



■ Esqueceu de dar seta? Muito bem, esse é o espírito da coisa



O MELHOR: grande variedade de modos de corrida online

O PIOR: A.I. extremamente precisa

EVEL KNIEVEL: morra de inveja

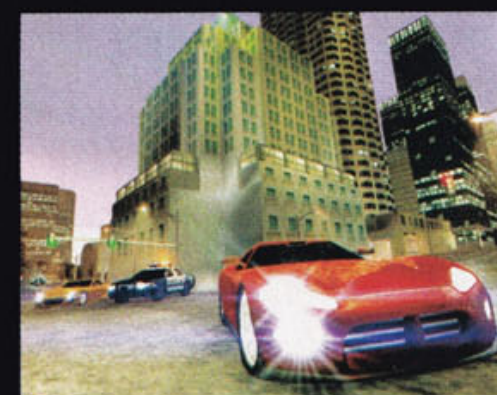


PAUL: O que os pilotos de *Midnight Club* respeitam? Obviamente não é a propriedade pública nem a particular. Nem a gravidade, a segurança dos pedestres ou as leis de trânsito. Eles só respeitam a vitória. Para vencer em *Midnight Club*, você terá de usar todos os atalhos que encontrar nas belas versões virtuais de L.A., Paris e Tóquio. E ganhar vantagem dirigindo sobre duas rodas, empinando motos. (movimentos insanos são bastante comuns graças ao controle firme e preciso) ou usar um nitro e saltar sobre o Louvre. Vencer o game para um jogador é muito difícil. Descobrir a rota que lhe dá alguma chance contra a perfeita A.I. requer uma dúzia de tentativas. Depois de encontrá-la, você poderá dirigir tranquilamente, e todos os corredores controlados por computador ficarão alguns segundos atrás de você. Felizmente, o jogo é mais equilibrado online. Corridas com checkpoints e de captura de bandeira são divertidas por um tempo, mas quando você descobre suas próprias rotas pelas cidades, o fator replay infinito começa a brotar. *Midnight Club II* é simplesmente o melhor game de corrida online feito até hoje

GREG S: Paul está certo quanto à obscura dificuldade – eu teria gostado um pouco mais deste game se ele não fosse tão difícil! Sorte que a jogabilidade é tão sólida e refinada que é fácil ficar jogando as mesmas corridas várias vezes. O Xbox Live traz replay infinito. Velocidade vertiginosa, modos online criativos e a possibilidade de falar um monte de palavrões com o head-

set do Live vão fazer de você um viciado.

DEMIAN: Eu adorei *Midnight Club II* no PS2, e ele está levemente melhor no Xbox – embora apenas levemente. Os gráficos mais bonitos não são grande coisa pra mim, mas comunicação por voz em corridas no Xbox Live são um grande diferencial. Fora isso, o game oferece a mesma ação em alta velocidade, em duas rodas, pulando sobre a baía de Tóquio, da qual eu gostei tanto da primeira vez. Minha única reclamação é que algumas das últimas corridas são muito, muito difíceis. Mas, pelo menos, você vai levar bastante tempo para terminar o jogo.



■ A patrulha rodoviária da Califórnia faz a ronda com seu discreto uniforme novo

PAUL	GREG S.	DEMIAN
8.0	8.5	9.0

PRODUTORA: Rockstar
DESENVOLVIDO POR: Rockstar San Diego
JOGADORES: 1-4 (2-8 em rede)
www.rockstar.games.com



■ "Malditas samambaias! Como poderei passar por elas?"

■ PC

LINE OF SIGHT: VIETNAM

ONLINE

Deserte desta guerra enquanto é tempo

O MELHOR: os ambientes florestais

O PIOR: as samambaias inimigas

ANTES DE PARAR: experimente jogar com a velha vietcongue



FABIO SANTANA: A nFusion conseguiu andar para trás com este game. Ambientado nas florestas, *LoS:V* tem visuais bem trabalhados, com uma engine própria. A jogabilidade é baseada na furtividade e, supostamente, exige paciência e planejamento. Esqueça o segundo quesito e reserve uma dose extra do primeiro, pois você vai precisar mesmo é de sorte. O design parece aleatório, com alguns grupos de inimigos aqui e ali. E não adianta se aproximar com cuidado, porque você só irá notá-los tarde demais. Mesmo se você estiver escondido, os vietcongues têm a incrível capacidade de percebê-lo e uma pontaria sobre-humana. Alterne entre visão em primeira e terceira pessoas, para observar a animação vergonhosa de ângulos diferentes. *LoS:V* só não é pior do que a guerra que o inspirou.

ERIC: Numa das sessões de *Medal of Honor*, na nFusion, algum novato deve ter dito "Ei, que tal fazermos um jogo igual ao *Medal*?". E outro respondeu: "Boa, vamos aproveitar o mesmo engine do *Global Ops* para não ter trabalho!". Um mês

depois, o game estava pronto. Não há outra explicação para *LoS* ter ficado tão ruim. O jogo tenta ser uma união de *MoH* com *Global Ops* (ambos da EA), mas ruim em todos os aspectos. As texturas são feias, os efeitos são fracos e a animação é sofrível. A jogabilidade não existe; você é capaz de escalar até a mais íngreme das montanhas e paredes, mas fica travado numa samambaia... Jogue se estiver desesperado. Ou melhor, nem se estiver desesperado.

CASSIANO: Atravessar selvas inteiras, eliminando vietcongues como Rambo ou Bradock é algo difícil de acontecer até mesmo num jogo. E neste não é diferente. A A.I. está tão absurda que é difícil sobreviver ou passar pelas fases. Mudando a dificuldade, a monotonia diminui e dá para aproveitar o ótimo sniper e andar pelas florestas, que têm bons efeitos sonoros. Para ser uma boa simulação daquela guerra absurda, o jogo deveria por pelotões na linha de combate e criar um modo mais elaborado de lidar com equipes.



■ Não se engane com a aparência inocente do inimigo: eles têm poderes de super-heróis

FABIO S.

4.0

ERIC

2.0

CASSIANO

6.5

PRODUTORA: Atari
DESENVOLVIDO POR: nFusion Interactive
JOGADORES: 1-32

www.infogrames.com

■ PlayStation 2 / Também para: Xbox

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: OPERATION RESURRECTION

Você está sozinho, soldado



■ As forças do Terceiro Reich incluem zumbis, nazistas e centenas de Hans e Franz

O MELHOR: tiroteios acelerados

O PIOR: A.I. desertora

CADÊ A TURMA? Sem Multiplayer, você é um atirador solitário

SHAWN: A demoníaca aliança entre nazistas e mortos-vivos de *Return to Castle Wolfenstein* funciona muito bem. Salvo alguns ridículos cães-zumbis mecânicos, é uma premissa perfeita para um game de tiro em primeira pessoa, e os visuais e som bastante nítidos selam o acordo diabólico. Mesmo com seu apelo "mande-todos-pro-inferno-e-deixe-Satanás-cuidar-deles", *Resurrection* arrepiava com ambientação assustadora, graças a suas catacumbas iluminadas por tochas e a seus castelos dilapidados.

Mas se há algo que vai trazer a sua fantasia romantizada de mortos-vivos de volta à realidade, é a A.I. inconsistente. E, infelizmente, enquanto alguns dos inimigos empregam táticas de pelotão, outros soldados, nem tão treinados assim, vagam amistosamente pelos cenários. Ainda assim, é aquilo que você não tem nesta versão que machuca mais. Culpar a Activision ou a Sony é irrelevante – o fato é que *Resurrection* não possui modos Multiplayer de nenhuma forma. Considerando que os donos de Xbox têm modo Cooperativo em tela dividida e um dos games online mais complexos e ambiciosos entre os consoles de hoje, esse tratamento é imperdoavelmente injusto.

MARK: Como no PC e no Xbox, o *Wolfenstein* do PS2 oferece um decente tiroteio em primeira pessoa: algumas armas divertidas, alguns inimigos idiotas, uma nova habilidade para melhorar estatísticas e tudo aquilo que você espera de um antiquado mata-nazista junto com

um conjunto de gráficos estáveis e diretos. Onde a versão de PS2 sofre (e sofre bastante, como se seus braços tivessem sido arrancados) é na total falta de modos Multiplayer – o viciante jogo online sumiu, com apenas um Deathmatch em tela dividida em seu lugar. Chato.

PAUL: Você gosta de atirar em nazistas, destruir zumbis e apertar botões? Se a resposta é afirmativa, *Resurrection* foi feito para você. Mesmo se, como eu, você estiver enjoado até a morte com a descoberta de que encontrar botões pode ser a principal razão do progresso nos games, aniquilar arianos e massacrar suas tropas macabras pode diverti-lo nesta aventura pseudo-histórica. No entanto, como forma de entretenimento, a ação sem adornos de *Resurrection* oferece pouco o precioso fator replay. E eu odeio bater em quem já está caído, mas os outros estão certos – os modos Multiplayer que deixaram a versão de Xbox tão irresistível foram dispensados, e isso é um crime capital.



■ Com uma MG-42, você vai matar nazistas antes que eles digam 'ya'

SHAWN

7.0

MARK

6.0

PAUL

7.0

PRODUTORA: Activision
DESENVOLVIDO POR: Raster Productions
JOGADORES: 1

www.rasterproductions.com

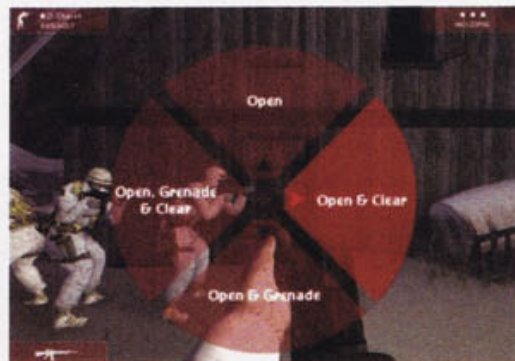


■ Com as armas certas você não vai precisar bater na porta antes de entrar

■ PC, Xbox

RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD

O simulador de táticas militares ficou chique



■ Se as imagens acima não convencerem, damos a nossa palavra: os gráficos são de primeira

■ Xbox

RENT A HERO NO.1

Sofra com os efeitos do gás do riso



■ Seria uma autêntica luta de machões, se não fosse pelo suspeito bastão cor-de-rosa



■ Procurando por um game com enfermeiras gostosas? Não olhe para cima!

O MELHOR: excelentes gráficos e realismo incrível

O PIOR: não difere muito dos jogos anteriores

UM VERDADEIRO JEDI VAI NOTAR: a trilha sonora à la Luke Skywalker

ERIC: O primeiro *Rainbow Six* que joguei me decepcionou um pouco. E por mais que minhas preferências tenham mudado de lá pra cá, ainda sinto o mesmo ao jogar *Raven Shield*. O game impressiona pela quantidade de detalhes e pelo realismo incrível. Uma porta de madeira pode ser uma barreira entre você e seu alvo, a não ser que você tenha uma arma capaz de vará-la. A respiração de seus homens pode denunciar o grupo aos terroristas. Além disso, o trabalho da Infogrames brasileira foi primoroso, com legendas em português para todas as frases (apesar de algumas terem ficado engraçadas) e missões exclusivas no Rio de Janeiro e Porto Alegre. É um ótimo jogo, e sei que muitos não vão parar de jogá-lo. É chique, complexo, cheio de comandos por rádio e pontos a serem checados. Mas, para jogadores acostumados à ação de um *Unreal* ou *Medal of Honor* e à simplicidade de campear, mirar e disparar, *RS* tem finesse demais.

CASSIANO: Não dê ouvidos à oposição: os games da série *Rainbow Six* são mais legais que a média, e *Raven Shield* não é exceção. Os gráficos estão entre os me-

lhores da atualidade e as missões são muito bem elaboradas, com aquele modo tradicional de comando de equipe e troca de personagens. Apenas tome cuidado com a estratégia adotada, porque a A.I. está alta. Se vacilar, você será abatido sem dó por soldados escondidos. Os efeitos sonoros captam bem as nuances de cada ambiente e a trilha é de primeira. Ao contrário do Eric, acho *RS* um dos melhores do gênero. O obrigatório para fãs.

FABIO MICHELIN: Concordo que a terceira versão desta série ainda mantém o título de melhor do gênero, mas me pergunto: "Será que a série *Rainbow Six* vende tanto assim?" Afinal, são tantas versões, expansões... Tudo bem que este é o melhor simulador de táticas militares da atualidade, mas a empresa poderia implementar mais coisas, em vez de só melhorar gráficos e acrescentar armas. Deixando as críticas de lado, os gráficos evoluíram e os efeitos especiais estão muito legais. Outra melhoria é a rapidez com que você pode começar as missões, sem precisar escolher armas e companheiros. Bastam alguns cliques para começar a matança.

ERIC

5.0

CASSIANO

8.5

FABIO M.

7.5

PRODUTORA: Ubi Soft
DESENVOLVIDO POR: Red Storm Studios
JOGADORES: 1-16

www.raven-shield.com

O MELHOR: humor totalmente insano

O PIOR: controles antiquados

EVITE: se você for mentalmente saudável

SHANE: Embora *Rent a Hero* não seja para todos, alguns jogadores (leia-se, fãs do Japão, da Sega e mentes insanas) vão se identificar com esta maluquice. É um RPG de gozação, cheio de referências bizarras à cultura japonesa e de piadas sobre a Sega. A estranha e interessante jogabilidade não é muito diferente da série *Shenmue*, da própria Sega. Aqui, você também joga como um cara tranqüilo que deve enfrentar os rigores do cotidiano. A diferença é que não existe nenhum propósito maior: você é apenas um super-herói contratado por um vilarejo para fazer hilárias tarefas comuns, como pegar compras, encontrar filhotes de animais perdidos, ou entregar, em mãos, cartas de amor. No desenrolar do jogo, as missões vão melhorando, e você pode lutar contra um robô gigante ou salvar pessoas presas numa caverna. Eu, que gosto do Japão, respeito a Sega e sou insano, me diverti muito com *Rent a Hero*. E recomendaria a todos, se o jogo não soasse tão antigo. Parece idêntico a um jogo japonês, lançado há três anos para o Dreamcast, da Sega... Experimente se tiver coragem. Você poderá gostar.

C.J.: *Rent a Hero* é muito estranho, divertido e cheio de referências à criadora do porco-espinho, o que vai deixar babando os fãs hardcore da Sega. Mas o resto do mundo não vai ver mais do que gráficos velhos, câmera ruim, jogabilidade ultrapassada e controle unicamente digital. É uma vergonha que ninguém tenha jogado *Hero* numa máquina de lavar antes que ele estreasse no Xbox — culpa da CoolNet, responsável pela transposição. O fã da Sega que habita em mim gostou — mais pelo valor de coleção do que pela qualidade do jogo.

GREG O.: Concordo com meus companheiros que *Rent a Hero* é divertido. Apesar disso, ele é um retrocesso ao Dreamcast, está tão deslocado no Xbox quanto o Papa João Paulo II num concerto do Metallica e tão velho quanto o guia da Net do mês passado. Será que transpor o jogo com controles analógicos, gráficos melhores e com a possibilidade de substituir a "breguíssima" trilha pseudo-pornô por música de verdade teria arrancado pedaços dos desenvolvedores? Pelo visto, sim. Não precisamos de outro *Hero*.

SHANE

6.5

CJ

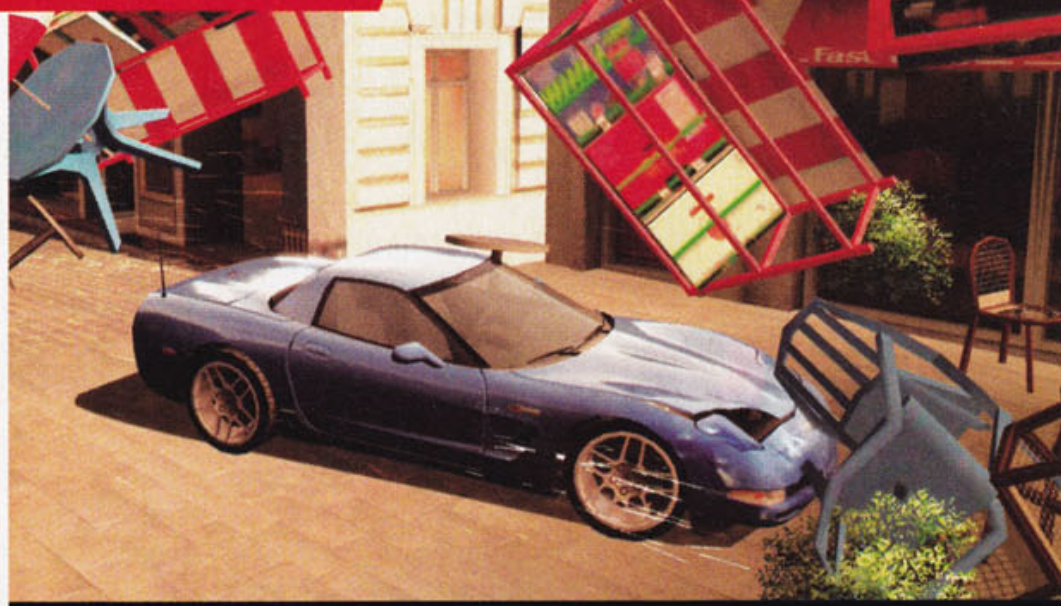
6.0

GREG O.

4.0

PRODUTORA: AIA
DESENVOLVIDO POR: Sega/CoolNet
JOGADORES: 1

www.aiagot.games.com



■ Na falta de vagas para estacionar, improvise uma destruindo a mobília

■ Xbox  ONLINE

MIDTOWN MADNESS 3

Um racha completamente insano



■ (acima) Cansado de dirigir a 20 km/h e carregar lixo, este caminhoneiro decide radicalizar

O MELHOR: cidades grandes e muitos carros
O PIOR: não tão bom quanto *Midnight Club II*
PRECISA: eliminar o estúpido sotaque estrangeiro

FELIPE: Oriunda do PC, a série *Midtown Madness* é considerada, desde o primeiro jogo, uma das mais divertidas do gênero. E a versão mais recente e, por enquanto, exclusiva do Xbox, não é diferente. Se você ainda não testou as versões anteriores, saiba que, assim como *GTA* e *Midnight Club*, em *MM3* você também poderá infringir a lei acelerando forte em réplicas imensas de cidades como Paris e Washington. No geral, a ação se resume em passar o mais rápido possível pelos pontos indicados no mapa, seja dirigindo sozinho, seja contra vários oponentes. Guiar os veículos (desde carros pequenos, como o Mini Cooper, até caminhões de lixo) é algo intuitivo – use o botão R para acelerar e o L para frear, nada mais do que isso. O modo Multiplayer em rede traz as melhores opções de disputa. Modos como Capture the Gold, cujo o objetivo é coletar um objeto na área adversária, e Tag, um pega-pega em alta velocidade, farão você jogar a noite inteira sem perceber.

RENATO: Se você já conhece a série, sabe bem como *Midtown Madness* pode ser insanamente veloz e divertido. E o povo da

Digital Illusions caprichou criando duas cidades gigantescas para você explorar, cheias de pontos turísticos reais. Há muito a ser desbloqueado (só no que diz respeito aos carros, são mais de 50, mas você inicia o game com apenas cinco) e as missões são divertidas, mas depois de um tempo, a coisa enjoa um pouco. Alguns objetivos são repetitivos e até pouco originais (já dirigi loucamente táxis em um outro jogo, sabe?). Mesmo assim, a jogabilidade simples e rápida, somada ao clima de Arcade faz deste jogo uma boa e descompromissada diversão.

ANDREW: Fui pego de surpresa com *MM3*. À primeira vista, parece uma mistura fragmentada de clichês de games de corrida em cidades, mas tudo se reúne de forma agradável. Bem, a maior parte. Algumas das corridas com checkpoints são muito difíceis, e eu passaria muito bem sem a história genérica e os personagens estereotipados. Mas os controles em estilo Arcade respondem bem, há vários veículos, as cidades são enormes e, para completar, lindas. Tudo o que posso pedir é uma opção de criar pistas personalizadas com checkpoints.

FELIPE

8.0

RENATO

7.5

ANDREW

7.5

PRODUTORA: Microsoft
DESENVOLVIDO POR: Digital Illusions
JOGADORES: 1-4 (2-8 online)

www.xbox.com/midtownmadness3

O MELHOR: a velocidade alucinante
O PIOR: de 1500 a 0 km/h em apenas uma batida
UM POUCO DE CULTURA: a velocidade do som, ao nível do mar e a 15°C, é de cerca de 344 m/s, ou 1238,4 km/h

FABIO S: *Ballistics* não é exatamente um game novo. Foi lançado em 2001, nos EUA, e está chegando só agora ao território nacional. O jogo utiliza a tecnologia da época e, portanto, requerimentos baixos para os padrões atuais. Mas longe de parecer ultrapassado, *Ballistics* está em forma contra os atuais *WipeOut*, *XGRA* e *F-Zero GX*. Originalidade não é o ponto forte deste novo velho game. As corridas acontecem em túneis magnéticos, os veículos são bikes com mecanismos propulsores de polaridade e os pilotos recebem esqueletos de titânio e gel nos pulmões para suportar a velocidade (!), que ultrapassa os 1 500 km/h, quebrando a barreira do som – e você tem essa sensação. Pense em *Episode 1: Racer* dentro de túneis e você entenderá *Ballistics*. São sete pistas com um design louvável. É uma experiência curta, mas boa enquanto dura.

CASSIANO: Este jogo foi uma surpresa para mim. No início, pensei: ok, mais um game do gênero ultrarrápido-futurista-com-música-tecno. *Ballistics* entra nessa onda, mas, ao

menos, é divertido, oferece uma visão diferente do jogo e é bastante desafiante. A visão em primeira pessoa aumenta a sensação de velocidade, porém, às vezes, compromete a diversão – a solução é configurar os gráficos adequadamente. Outros deslizos são a fraca trilha sonora e o péssimo servidor no modo Multiplayer. É um bom jogo, mas, se você não tiver um NGC, sentirá inveja daquele amigo que tem *F-Zero GX*.

PABLO: Já jogou *Wipeout*, *F-Zero* ou *Star Wars: Racer*? *Ballistics* parece um pouco com eles. Você também pilota um veículo esquisito e ultraveloz por caminhos estreitos, desviando de obstáculos explosivos e adversários não muito espertos. Mas não lembro ter jogado um game de corrida espacial tão rápido quanto este. Não é preciso atirar em ninguém, nem procurar itens ou atalhos secretos. Na verdade, é quase impossível enxergar o que acontece (“hipnotizante” não é o suficiente para descrever o visual). Mas isso não é problema: jogar *Ballistics* é uma experiência divertida pra caramba.

FABIO S.

7.5

CASSIANO

7.0

PABLO

8.0

PRODUTORA: Divertire Games
DESENVOLVIDO POR: Grin Inc.
JOGADORES: 1 a 8

www.konami.com/k-1

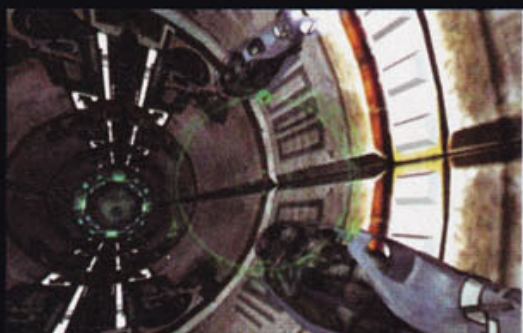


■ Você não vai perder tempo coletando itens. Acelerar é a única ordem deste jogo

■ PC

BALLISTICS

A corrida do futuro que veio do passado



■ Corra em túneis magnéticos e hipnotizantes até quebrar a barreira do som





■ Ser um matador de aluguel tem suas vantagens. Fazer fazer turismo de graça, por exemplo

■ **GameCube** / Também para: PlayStation 2, Xbox. PC

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Vestido para matar

O MELHOR: os assassinatos são muito legais

O PIOR: resumos das missões

EMPREGO ANTERIOR: sr. Clean, da série "Kojak"

SHAWN: Posso entender por que o bem-vestido assassino de aluguel de *Hitman* conquistou nossas melhores críticas quando foi lançado, para PS2, no ano passado. Os assassinatos cometidos pelo anti-herói careca são engenhosos. Quer apagar um chefe da Yakuza, mas não consegue achá-lo? Envenene o sushi dos filhos e siga o rastro de cadáveres até chegar ao paizão. Se faltar arsênico, simplesmente atire pelas costas. Infelizmente, chegar perto de alguém para entregar seu sórdido cartão de visitas pode ser mais frustrante do que divertido. Os resumos das missões são tão obscuros que você vai acabar optando pelo método da tentativa e erro. Na metade do jogo, eu não tinha a mínima idéia do que deveria fazer. A A.I. é tão imprevisível que fica difícil se manter secreto. E ações, que parecem bobas, podem colocar toda a cidade de Hindustan no seu encalço. Mas quando consegui evitar essas surpresas desagradáveis e seguir com a matança, *Hitman* foi um estouro, ainda que breve.

G. FORD: Mesmo que *Hitman* não faça o



■ Careca, eu? Peça desculpas agora

mesmo sucesso que *Metal Gear* ou *Splinter Cell*, a qualidade da ação/furtiva está bem próxima deles. Depois de se adaptar aos controles meio tacanhos e aprender a lidar com a imprevisível A.I., você terá um game com ótimo visual e que fez um excelente trabalho ao colocar você no papel de um matador. Shawn está certo sobre a dificuldade, mas eu curti o desafio — o estilo aberto a várias tentativas me atraiu de cara. É bom encontrar no Cube uma experiência difícil e satisfatória como esta.

ETHAN: O maior atrativo de *Hitman 2*: a habilidade de incapacitar quase todos os personagens masculinos e roubar suas roupas. Essa fabulosa opção permite que você incorpore entregadores de flores, garçons, soldados, etc. para alcançar seus objetivos sem ser notado. É uma mecânica que o obriga a ser criativo e o ajuda a se desligar de alguns problemas do jogo (visuais instáveis e controles difíceis). Junte a isso uma narrativa sólida e uma dublagem surpreendente e você terá uma aventura engajante que recompensa os jogadores mais pacientes.



■ Momento de tensão: o CSI (à direita) parece suspeitar de alguém

■ PC

CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION

Elementar e divertido, meu caro gamer

O MELHOR: trabalhar ao lado das gatas Sara e Catherine

O PIOR: ouvir a conversa mole do mané do laboratório

DICA PARA FAZER CARREIRA: jamais peça ajuda aos colegas



PABLO: Baseado na série de TV mais bacana da atualidade (exibida no canal pago Sony), *CSI* foi uma surpresa pra mim. Normalmente, games baseados em séries jamais ficam à altura de sua versão televisiva. Mas a graça aqui é que você usa os mesmos personagens da TV (dublados pelos atores originais), e isso já conta muito. Jogos no estilo "aponte e clique" costumam ser enfadonhos, mas *CSI* traz o clima e a dose de tensão necessários para não deixar a brincadeira chata demais. São cinco casos para resolver, mas todos são complexos o suficiente para fazer valer a grana investida. A idéia é visitar o local do crime, usar bugigangas para coletar pistas e interrogar suspeitos, da mesma maneira que no seriado. Ótimo para quem curte histórias de detetive, perfeito para os fãs de "CSI".

FELIPE: Não sou fanático pela série "CSI" como o Pablo e a Michelle. Mas realmente curti a idéia de coletar provas dos crimes e realizar testes, comparando DNA, fios de cabelo e digitais até achar um culpado. E o melhor: nem todos os crimes são relacionados a assassinatos. Num deles, um empresário tem seu escritório destruído por um incêndio. Esmiuçando a cena do crime, você é capaz de provar que... bem, que tal se virar sozinho? *CSI* não gera muito suspense. Com algumas provas é possível identificar o culpado, mas este é o grande lance do jogo: mesmo tendo certeza de quem é o personagem, é pre-

ciso ter todas as evidências para incriminá-lo. Nesse caso, volte à cena do crime e olhe com mais atenção.

MICHELLE: Como fã de *CSI* posso garantir: catar fios de roupa, cacos de vidro e remexer o lixo alheio para desvendar crimes pode ser muito mais emocionante do que você imagina... Principalmente se você tiver nas mãos os modernos equipamentos mostrados na série de TV. Pó para identificar impressões digitais, luminol para descobrir se alguém lavou o sangue do sofá, molde para gravar pegadas são alguns dos curiosos apetrechos que vão manter fãs ou não viciados neste game, horas a fio. As ótimas reconstituições de crimes (típicas da série) e a presença de Glissom e sua equipe (apesar de suas dicas bobonas) completam este jogo feito sob medida para os candidatos a Sherlock. Mas se paciência não for sua virtude, não arrisque.



■ Seu desempenho em cada caso será rigidamente avaliado por Grissom

SHAWN	G. FORD	ETHAN
7.0	8.0	8.5

PRODUTORA: Eidos
DESENVOLVIDO POR: IO Interactive
JOGADORES: 1

www.eidosinteractive.com/

PABLO	FELIPE	MICHELLE
8.0	8.0	8.5

PRODUTORA: Ubi Soft
DESENVOLVIDO POR: 369 Interactive
JOGADORES: 1

www.ubisoft.com/us/game/csi



■ Cuidar da ordem e da justiça são as funções do pretor que, pelo visto, tirou férias

■ PC

PRAETORIANS

ONLINE

O Império Romano está em suas mãos

O MELHOR: poder matar, pilhar e saquear sem dó

O PIOR: organizar soldados que cismam em se afastar do grupo

APRENDA HISTÓRIA: nas missões baseadas em eventos reais

FABIO MICHELIN: *Praetorians*, apesar do nome engraçado, segue bem o padrão dos games de estratégia de hoje. Você poderá comandar os exércitos romano, egípcio, gaulês (sem Asterix e Obelix) entre outros e deverá recolher recursos naturais e fazer seus operários trabalharem muito para, assim, construir armas, veículos de combate, fortes, casas e aumentar seu exército. Como nos outros games de estratégia, você fará isso a maior parte do tempo, mas *Praetorians* tem um diferencial: as batalhas são incrivelmente reais. Graças aos gráficos em 3D muito bem detalhados, você vai sentir toda a fúria e o calor da batalhas. Além disso, este game possui um som muito bem trabalhado – é possível ouvir todos os barulhos de espadas, cascos de cavalos e gritos. Certamente, é um show à parte. Seguindo a tendência, você também poderá jogar Online: as partidas são disputadas por até oito pessoas e há um modo cooperativo mais um mata-mata. Este é um game legal e muito bem feito, mas, infelizmente, não adiciona nada ao estilo.

ERIC: A parte interessante de *Praetorians* é que você não bancará Deus como na maioria dos jogos, nem fará seu povo construir coisas para evoluir. Você recebe o cargo de pretor, o magistrado romano responsável pela ordem e pela justiça em todo o Império. Sim, ter poder é bom, e você poderá ordenar que seus homens matem, pilhem e saqueiem. Uma das

novidades interessantes de *Praetorians* é que você não possui várias unidades com habilidades únicas. Em vez disso, conta com algumas unidades com diversas funções, o que adiciona uma imensa versatilidade aos guerreiros. Lanceiros, por exemplo, tanto podem ser infantaria como atacar à distância arremessando suas lanças ou formar a temível Falange, a parede de escudos. A única falta do jogo é uma opção para colocar todas as tropas em formação uniforme, o que atrapalha bastante quando os oponentes marcham em sua direção. Para aqueles como eu, que adoram esse período histórico, é um prato cheio.

CASSIANO: No começo, *Praetorians* me impressionou mais pela qualidade dos gráficos e trilha sonora do que pelo jogo em si, já que esses são dois itens que costumam faltar nos melhores games do gênero. Também senti falta daquela sensação de assumir uma base e administrar recursos e exércitos, que adoro. E não há tanta variedade de soldados, armas e veículos quanto eu gostaria. Porém, avançando pelas fases, fui gostando da maneira de dominar as técnicas de estratégia – as missões são bem mais difíceis do que a média dos games de RTS. A solidez dos controles, a boa A.I. e a já mencionada boa tecnologia fazem deste game uma alternativa interessante para quem procura novos horizontes em jogos de estratégia.

FABIO M.

8.0

ERIC

7.0

CASSIANO

8.0

PRODUTORA: Eidos
DESENVOLVIDO POR: Pyro Studios
JOGADORES: 1 (1-8 Online)

www.eidos.com.br

■ PlayStation 2

DOWNHILL DOMINATION

Tão acelerado quanto divertido



■ Parece o Tour de France, só que muito mais radical e com descidas gigantescas

O MELHOR: velocidade espetacular

O PIOR: alguns personagens ridículos

NÃO TENHA EM CASA: pedalar com um carneiro no guidão



SHAWN: Só Deus sabe por que a Incog resolveu transformar a sequência do bem-sucedido *War of the Monsters* num jogo de corrida de mountain bike. Apesar disso, o padrão de qualidade da empresa está em todos os detalhes. Cada uma das 27 pistas gigantes do *DD* mostra uma grande atenção aos detalhes e uma jogabilidade de fazer você colar no selim. O jogo também tem vários momentos insanos – enquanto você pedala na floresta, durante uma chuva torrencial, um raio cai na mata, incendiando tudo. Se os outros jogos de corrida oferecem poucos atalhos escondidos, as encostas montanhosas de *DD* estão repletas de trilhas e quedas arriscadas, ideais para os mais ousados. E graças aos controles perfeitos, até deslizar pelos obstáculos é divertido. Apenas alguns pequenos tropeços comprometem o jogo que, de outra forma, seria perfeito. O elenco de competidores é um verdadeiro estudo de clichês. Eu também poderia não sofrer trancos dos meus rivais enquanto corro. Mas quem se importa com isso, quando o jogo é tão divertido?

RENATO: Nunca imaginei que um game de mountain bike pudesse ser divertido. Mas quem conhece um pouco do esporte sabe que *Downhill* é uma das coisas mais animadas que se pode fazer sobre duas rodas, e *DD* consegue passar um pouco dessa idéia. O jogo é muito, mas muito rápido, e lembra um pouco do clássico *Road Rash* pelos “combates” na pista. Mas falta diversidade nos truques e manobras, a

coisa, praticamente, se resume a correr montanha abaixo o mais rápido possível. Tudo bem que em um downhill de verdade não se deve ficar fazendo firulas sob o risco de quebrar a cabeça em uma árvore, mas isso é um videogame. Firulas e saltos enormes fazem parte do pacote básico. Mas, no geral, é um game surpreendentemente bacana.

G. FORD: Que excelente surpresa, e *DD* nem estava no meu radar. O game mistura com destreza o combate em duas rodas de *Road Rash* com as longas e malucas descidas de *SSX*, fazendo a adrenalina correr solta. Mesmo com a velocidade ridícula e o vai-e-vem de pedestres e animais nas pistas, você tem controle total o tempo inteiro. E entre os modos Arcade e as diversas modalidades Career, há muito o que fazer. Existem alguns solavancos, como renascer no ponto da batida várias vezes, mas, fora isso, *DD* transpira qualidade.



■ Nós avisamos que ursos polares não sabem pedalar, mas ele insistiu...

SHAWN

8.5

RENATO

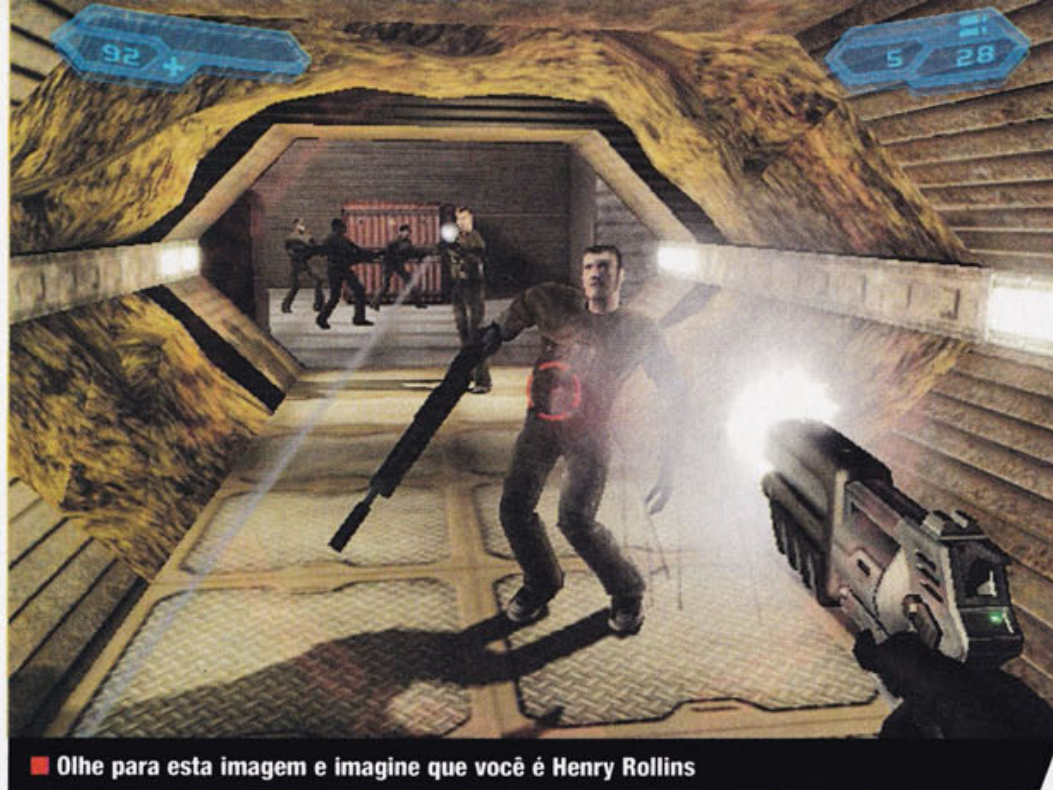
7.5

G. FORD

8.0

PRODUTORA: Sony CEA
DESENVOLVIDO POR: Incog
JOGADORES: 1-2

www.us.playstation.com/games/scus-97177

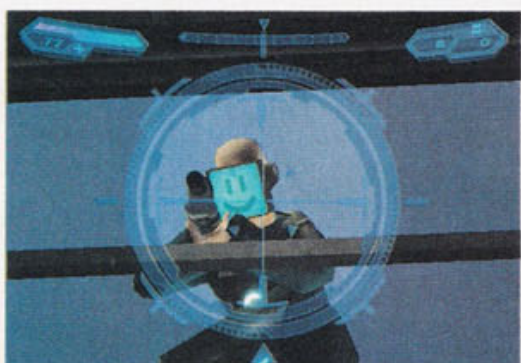


■ Olhe para esta imagem e imagine que você é Henry Rollins

■ Xbox / Também para: PlayStation 2, GameCube

MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER

No espaço, o maior desafio é a monotonia



■ Pode até parecer empolgante, mas depois de cinco minutos você vai mudar de idéia

O MELHOR: muita ação com o sniper
O PIOR: combates espaciais e a ausência do modo Multiplayer
CELEBRIDADE RAIVOSA: Henry Rollins no papel de Mace

FELIPE: Desde o anúncio de *Metroid Prime*, eu não ficava tão empolgado com um FPS. Muitos outros jogos do gênero saíram após a mais recente aventura de Samus, mas só *MG* conseguiu chamar minha atenção. Entretanto, assim que utilizei a minha filosofia “meia hora de teste vale por infinitas imagens”, constatei o que não queria: *MG* está longe de ser tudo o que imaginei. Não vá pensando que, por isso, o considero ruim. Pelo contrário, ele tem tudo o que outros bons jogos do gênero têm. Mas é aí que está o problema. Jogadores que já conferiram as melhores produções desse tipo, como *Halo*, e *Medal of Honor*, não encontrarão nada de extraordinário, nem em termos gráficos ou em relação à jogabilidade. Por outro lado, se você pretende se iniciar no mundo dos jogos de tiro em primeira pessoa e, por alguma razão desconhecida, não tem acesso a nenhum dos games citados, *Mace Griffin* pode ser uma saída.

TRIVELLA: Em vez de *Mace Griffin* ficar caçando tantas recompensas, não seria melhor caçar um pouco de novidades? Vai

ser bem difícil o cara atrair um pouco de atenção para esta aventura espacial futurista, já que a história é mais genérica do que novela das seis e os gráficos parecem os da primeira geração do PS2. Para piorar, a jogabilidade é tão linear que dói: raras são as vezes em que você pode escolher entre dois lugares para ir. Isso tudo com um mostrador lhe indicando pra onde seguir. E sabe quantos modos Multiplayer existem? Zero! Depois de terminar e enjoar do entediante modo para um jogador, você pode se divertir decorando as falas de Mace, que é dublado por Henry Rollins.

PAUL: Estripe o visual sci-fi bonitinho e o trabalho vocal da celebridade e você verá *Mace Griffin* como ele realmente é: repetitivo. Quase todas as missões seguem a mesma fórmula, portanto, as surpresas são poucas. Detonar vilões em corredores metálicos não é horrível, mas as seqüências espaciais se arrastam. Imagine atirar do seu fusca velho nos pneus de uma Ferrari... no espaço. No geral, os novos elementos não acrescentam muita diversão.

FELIPE

7.0

TRIVELLA

5.5

PAUL

4.5

PRODUTORA: VU Games
DESENVOLVIDO POR: Warthog
JOGADORES: 1

www.huntthetdown.com

■ PC

RISE OF NATIONS

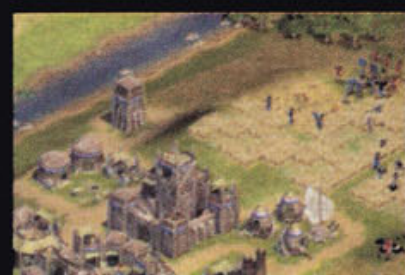
A evolução de um gênero

ONLINE

★ JOGO DO MÊS



■ Usar estátuas horrorosas para afugentar os inimigos, pelo visto, não funcionou



■ (Direita) Roubar a colheita do vizinho pode ser o jeito mais fácil de aumentar seus recursos

O MELHOR: baixa necessidade de microgerenciamento
O PIOR: faltou a enciclopédia sobre as nações do game
INSPIRADO POR: *Age of Empires* e *Civilization*



CASSIANO: *RoN* mistura, com originalidade, vários subgêneros de estratégia: a estratégia em tempo real; a simulação de evolução de civilizações, adicionando elementos diferentes às batalhas à medida que o game prossegue (o que é bastante divertido); e a estratégia baseada em turnos, que organiza as jogadas e batalhas no estilo dos bons e velhos jogos de tabuleiro, transformando *RoN* numa espécie de *War* do século 21. Juntando tudo isso de uma maneira sólida e homogênea, o jogo só tem a desvantagem de ter sido feito no encalço de *Age of Empires*. Os gráficos ainda têm o mesmo estilo da série (já um pouco ultrapassado) e o som não foi tão bem desenvolvido quanto poderia. Mas é ótimo jogá-lo no modo Multiplayer, portanto, dá para mantê-lo ao lado de outros bons games de estratégia, como *C&C Generals* e *WarCraft III*.

FABIO SANTANA: A fusão de subgêneros distintos da estratégia foi feita com maestria. São 18 nações em mais de seis mil anos de humanidade e recursos específicos

de cada época. Além dos excelentes tutoriais, a organizada interface do jogo sempre exhibe as informações que você precisa. O microgerenciamento pode ser ignorado, já que as unidades paradas realizam funções automaticamente. A maior novidade é o modo Conquer the World, no qual entra o elemento TBS, antes das batalhas em RTS. Quando você estiver bom, perceberá que muitas horas passaram, e estará pedindo por mais... Muito mais.

ERIC: Para quem não sabe, em *RoN* você escolhe uma civilização e deve guiá-la desde a Idade da Pedra até o futuro tecnológico. A sacada é que você pode decidir por qual vertente (cultural, militar, econômica e científica) deseja avançar, e cada uma garante algumas vantagens. Tive a oportunidade de jogar a versão demo de *RoN* e, desde então, fiquei de boca aberta com tudo o que o game trazia. Agora, com os modos Multiplayer e de edição de missões, este é um título indispensável pra qualquer fã de estratégia.

CASSIANO

8.5

FABIO S.

9.5

ERIC

9.0

PRODUTORA: Microsoft Game Studios
DESENVOLVIDO POR: Big Huge Games
JOGADORES: 1 (2-8 no modo Multiplayer)

www.riseofnations.com

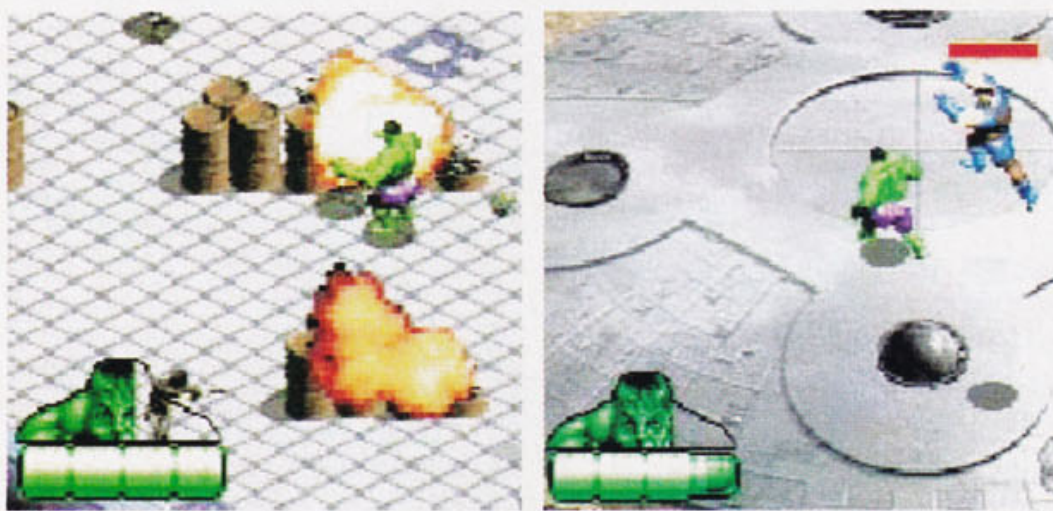


■ A pancadaria é grande, mas até o Hulk vai se entediar com as missões

■ Game Boy Advance

THE INCREDIBLE HULK

Não há nada incrível em socar, socar e socar



■ (Esq.) Hulk descobre (da pior forma) que esmagar barris de combustível é uma péssima idéia

O MELHOR: Hulk pode destruir quase tudo
O PIOR: jogabilidade repetitiva e descuidada
PIOR AINDA: a péssima história

JOHN R: Se eu ganhasse um real por cada game licenciado de péssima qualidade, nunca mais precisaria escrever reviews sobre eles para sobreviver. *The Incredible Hulk* se encaixa bem nessa categoria graças à jogabilidade repetitiva e descuidada, além do óbvio design das fases. Tecnicamente falando, *Hulk* não é tão ruim. A respeitável animação dos personagens e os ângulos perfeitos oferecem um visual decente. De fato, ver o jogo em movimento me fez pensar por que a EA não criou uma versão de *Diablo* (PS1) para o portátil. O problema de *Hulk* está na jogabilidade: é simplesmente chata. Andar por incontáveis fases e bater em inimigos uma vez, outra e mais outra (e outra, e mais outra) com os mesmos três ou quatro movimentos não é nada divertido – é entediante. Os controles difíceis não ajudam em nada. Alinhar-se com objetos que você quer destruir é outra dificuldade desnecessária, mas comum. Fora isso, a opção de pegar ou destruir quase tudo que está ao seu redor é muito legal, mas não chega a salvar este game nada incrível.

G. FORD: Quer saber o que é mais irritante em *Hulk*? Ter de passar por meia dúzia de imagens licenciadas cada vez que você for jogar. Em jogos divertidos, isso não é nenhum problema, mas neste parece uma longa sessão de tortura. A A.I. idiota e as missões repetitivas vão deixar você entediado, e as fases enormes vão torturá-lo ainda mais. E qual é a razão de termos de reaprender, em cada fase, todos os movimentos do modo Rage? Eu duvido que o Hulk esqueça seu talento natural para esmagar. Este game não passa de um inexpressivo caça-níqueis. *Hulk* ruim.

JON D: Este novo Hulk fez um incrível trabalho esmagando tudo quanto é coisa, mas seus métodos deixaram muito a desejar. Socar, socar, socar, pular obstáculos, socar, dar um Super Smash, socar – concordo com John e G. Ford quanto a isso já estar meio utrapassado. Mas gostei da perspectiva três-quartos, que incorporou um pouco da estratégia de *Diablo* e fez o game parecer mais do que um simples licenciado produzido às pressas.

JOHN R.

4.0

G. FORD

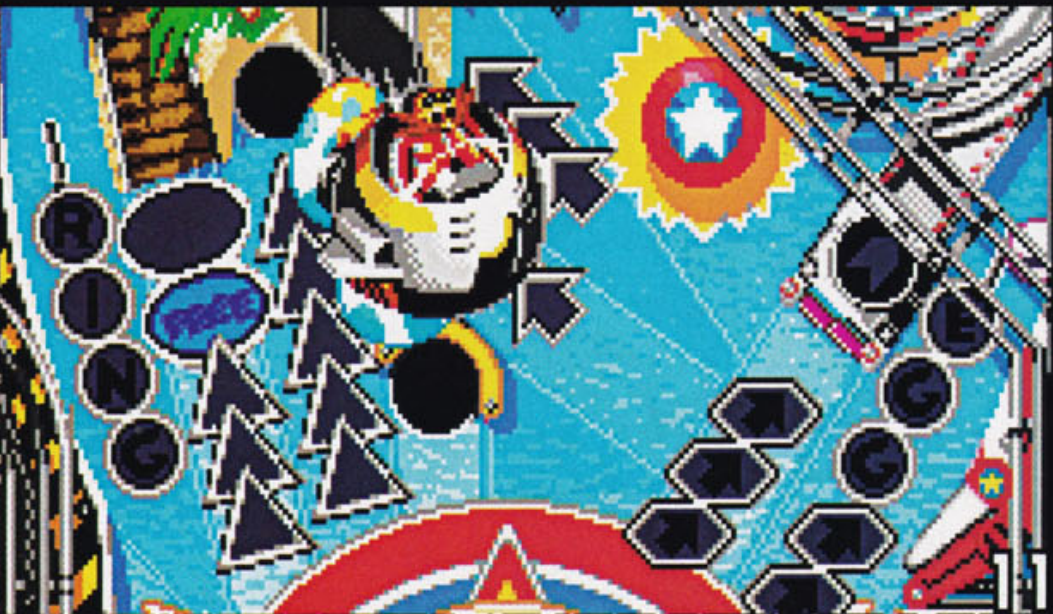
4.0

JON D.

6.0

PRODUTORA: Universal Interactive
DESENVOLVIDO POR: Pocket Studios
JOGADORES: 1 (2-4 com cabo de link)

www.hulkgames.com



■ O vilão Robotnik foi rebaixado para um alvo de pinball nem um pouco ameaçador

■ Game Boy Advance

SONIC PINBALL PARTY

Sonic + bolas + seu bolso = festa



■ Você vai jogar em mesas inspiradas nas fases mais memoráveis da série

O MELHOR: incrível variedade de mesas
O PIOR: nível de dificuldade irregular
SONIC TEAM TEASE: Cadê o novo game *Nights*?

SHANE: Nenhum game pode recriar fielmente a mistura intoxicante de luzes piscantes, físicas satisfatórias e atmosfera de beco que personificam uma experiência com uma máquina de pinball. Então, todos os games de pinball virtual deveriam fazer o que Sonic faz aqui – melhorar a parada oferecendo dezenas de mesas diferentes, minigames e outros bônus. Com um punhado de mesas com o tema Sonic, algumas baseadas em *Nights: Into Dreams* (Sega Saturn) e até um estágio bem divertido de *Samba de Amigo* (Dreamcast), é quase impossível ficar entediado. E mais: além das emoções rápidas do modo Arcade e do substancial desafio do modo Story (derrotar Metal Sonic exige uma destreza nos flippers que John e Jen não possuem), você pode gastar em Casinópolis os anéis que ganhar numa variedade de minigames malucos. Quer mais distrações? Conecte-se com alguns amigos e dispute divertidos games Multiplayer como Hockey e Hot Potato (com apenas um cartucho). Em resumo, Sonic manteve o meu GBA zunindo feliz em várias viagens de ônibus e é altamente recomendado.

JOHN R.: É muito difícil ficar empolgado com os novos games de pinball de hoje em dia, mas entre aqueles disponíveis para o GBA, *SPP* é, definitivamente, o meu favorito. As mesas não são particularmente inovadoras, mas são bastante variadas, e a jogabilidade é rápida e divertida. Além disso, o modo Story é uma boa variante, embora seja muito difícil. Alguns pentelhos podem querer abaixar o volume, já que os efeitos sonoros são decepcionantes. Mas todo o resto é bom demais.

JENNIFER: Sonic alcança um bom equilíbrio. A sólida jogabilidade de pinball evoca memórias de jogos mais simples, oferecendo divertidas jóias Multiplayer e surpreendentes minigames destraváveis. Gostei da música agitada e achei os gráficos bacanas, mas não alcancei a felicidade pinballística. A interface do menu impede que você inicie novos jogos rapidamente, e o tempo limite em algumas fases do modo Story é desnecessariamente difícil. Quem não é um mago do pinball vai ficar tempo demais enalhado na segunda batalha – o que não é divertido.

SHANE

8.0

JOHN R.

7.5

JENNIFER

7.0

Produtora: Sega
Desenvolvido por: Sonic Team
Jogadores: 1-4 com cabo de link

www.sega.com



AMARRANDO AS PONTAS

O que mais aconteceu além de tudo isso



A cada mês, nossa equipe de analistas se esforça para testar todos os grandes lançamentos. Para poder abrir espaço para alguns nomes de primeira grandeza, alguns outros acabam ficando de lado. Mas é para isso mesmo que temos este espaço, um local onde, simbolicamente, podemos falar desses títulos que não conseguiram os holofotes principais.

Naval Ops: Warship Gunner

Os fãs dos games de estratégia da Koei ficarão chocados com este jogo para PS2, recheado de batalhas nos mares. Com enredo durante a Segunda Guerra Mundial, é muito mais do que explodir barcos com canhões. Há muito sobre a história da China antiga, só para manter a tradição da produtora nos games com teor histórico. Vale conferir.



Reel Fishing III

Games de pesca costumam ficar no fundo de poços d'água, esperando serem resgatados por algum – raríssimo – fã do gênero. *Reel Fishing*, título para o PS2 da Natsumi, vai, definitivamente, agradar a esses tão raros admiradores da pesca virtual. Os cenários são impressionantes de tão realistas, e mais de 30 peixes modelados em 3D farão a alegria do amante da arte da pesca. E no game você ainda tem um companheiro canião para ajudá-lo nas pescarias. Não é fofo?

Evil Dead: A Fistful of Boomstick

Como se não bastasse ter levado nosso "prêmio" de Vergonha do Mês na edição passada, esta encenca resolve voltar para mais um round, agora no Xbox. O que achamos desta versão? Digamos que preferíamos nos submeter a uma



cirurgia de canal em algum dente, sem anestesia, do que jogar essa bomba de novo. Fuja pra bem longe.

NCAA Football 2004

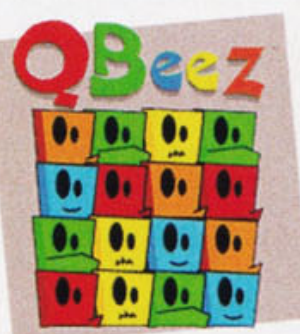
Se ainda não conseguimos juntar pessoas que se importam com futebol americano, suficiente para encher um Fusca, o que dizer da Liga Universitária norte-americana? Mas se você é um dos poucos que sabe a diferença entre um Tie-End e um Running Back, este título da Electronic Arts é um dos melhores games do esporte favorito dos americanos no momento. Seguindo a linha vencedora de *Madden*, o jogo é realista, rápido, cheio de possibilidades de ataque e defesa, e com um extra dos mais interessantes: jogo Online, com suporte para chat em real time com o mesmo headset que você usa em *SOCOM*.

■ (da esq. para a dir.) B2... água. F5... droga, acertou meu encouraçado... *Warship Gunner* não é a sua velha batalha naval; curta os peixões 3D de *Reel Fishing III*; e não se esqueça de evitar *A Fistful of Boomstick* custe o que custar.

O que mais interessa

Mais uma vez, alguns games interessantes chegaram à redação em cima da hora, e não pudemos jogar o bastante para uma análise decente. Fica para o mês que vem. Entre eles estão a nova obra da LucasArts, *RTX Red Rock* para o PlayStation 2. Quem ficou na mesma situação foi o belo *Indicar Series*, para Xbox. Ele parece continuar a tradição da CodeMasters em fazer bons games de corrida. Espere um pouco mais também para saber o que achamos de *Roller Coaster Tycoon 2: Wacky Worlds*, da Atari (PC). Montamos uns dois ou três parquinhos nesse pacote de expansão, mas queremos expandir muito mais nossos negócios de entretenimento antes de dar o veredicto final. Mas se você é dos mais apressadinhos, dá pra adiantar que o game é bem legal mesmo. ✨

10 BONS MOTIVOS PARA VOCÊ BAIXAR OS GAMES PARA DOWNLOAD DO ATRATIVA



MAIS DE 10 JOGOS
PARA DOWNLOAD



JOQUE OFFLINE



DEMOS GRÁTIS



MAIS GRÁFICOS



MAIS DIVERSÃO



MAIS DESAFIO



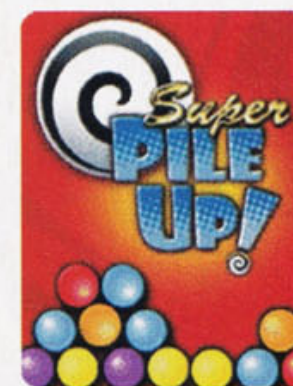
MAIS JOGOS



MAIS DISTRAÇÃO



TRILHAS SONORAS
EXCLUSIVAS



MAIS FASES

Baixe agora para o seu computador os games do Atrativa e divirta-se a hora que quiser com os gráficos e sons incríveis das versões exclusivas para download.

atrativa

WWW.ATRATIVA.COM.BR



dicas

■ Xbox

BRUTE FORCE

Combates em equipe costumam ser trabalhosos. Por isso, preparamos uma série de dicas que vão espremer até a última gota de adrenalina do seu quarteto de assassinos.

CONHEÇA SUAS ARMAS

Descubra as capacidades de cada arma do seu arsenal. Qual delas é melhor para tiros de curto alcance? Qual delas funciona bem à distância? Quanto dura o intervalo entre os disparos? Quanto tempo você pode usar a arma até ter de recarregá-la? As respostas não estão em nenhuma lista de informações sobre o jogo. É preciso aprender com a experiência. Então, passe um tempo treinando com várias armas. Depois, treine um pouco mais. Por fim, tire uma soneca e treine só mais um pouquinho.

USE O CURSOR DE MIRA

É simples demais. Quando o cursor estiver vermelho, o inimigo estará na mira. Seu tiro seguinte terá uma chance acima da média de atingir o alvo. Quando o cursor ficar amarelo, seu próximo tiro atingirá um objeto que não pode afetar – um depósito de mísseis, caixotes de armas e coisas do gênero. Se o cursor estiver azul, você, provavelmente, vai errar o alvo.

DISPAROS CURTOS E CONTROLADOS

Tratando-se de munição, é importante economizar. Com um arma rápida e potente como o RVG50, você poderá disparar 600 balas em apenas um minuto se ficar segurando o gatilho. Claro que vários inimigos vão morrer muito antes que todos os 600 projéteis sejam disparados. O ideal é destruir apenas o necessário puxando o gatilho rapidamente e várias



■ Mlm Brutus. Mlm saber cursor vermelho significar tiro bom e muito sangue. He, he!

vezes. Assim, você vai economizar munição, especialmente daquelas armas com alto poder de destruição. Atirar causando explosões é uma alternativa para quem não quer errar o alvo. Então, não segure o gatilho e desperdice munição quando uns breves e precisos disparos podem eliminar seu inimigo. Já é de praxe: quanto menos munição você usar para derrubar um adversário, mais munição vai sobrar para o próximo.

SAIBA QUANDO MUDAR DE ARMA

Em algumas missões, você pode ter a impressão que há pouca munição. Algumas vezes, as armas que você ou seu inimigo usam não são recarregadas da mesma forma. Então, se sua arma está zerada e os inimigos estão abandonando a munição de que você precisa, não se acanhe. Pegue o estoque daqueles que estiverem mortos. Inimigos do mesmo tipo tendem a usar as mesmas armas, por

isso, você terá um suprimento extra de balas que pertenciam justamente àqueles caras que você teria de matar de todo o jeito. Continue pegando essa munição, e você vai se garantir pelo resto da missão. Embora não sejam muito potentes, armas a laser se regeneram com o tempo e não requerem munição, podendo ser bastante úteis nas missões mais longas.

Tente diversificar o seu arsenal. Se vários dos seus personagens estiverem usando armas que precisam do mesmo tipo de munição, você vai gastá-la mais rápido. Mas mantendo uma variedade de armas no seu esquadrão, você não correrá o risco de acabar com a munição antes de conseguir repô-la.

RECARREGUE, RECARREGUE

Tem algo pior do que estar numa batalha acirrada, puxando o gatilho, acertando um tiro ou dois e, de repente, ouvir o clique de uma arma descarregada? Tem sim: pisar numa bomba armada. Mesmo assim, caçar munição no meio de uma batalha é um saco. Depois de uma briga, não perca nenhuma chance de recarregar sua arma. Certifique-se de que ela está completamente cheia, assim, se você for surpreendido por um batalhão de inimigos, terá maior poder ofensivo.

Existe outra razão para manter suas armas sempre carregadas. Seu time pode repor uma quantidade limitada de cada tipo de munição, mas isso não inclui a munição que está na sua arma. Se você se deparar com um estoque de balas que estava escondido e sua arma estiver cheia, poderá ter um inventário completo, além de um pente pronto para usar.

■ PC

STAR TREK: ELITE FORCE 2

Em nome da Enterprise, decidimos facilitar a vida do seu esquadrão e ajudá-lo a salvar a galáxia de mais uma invasão alienígena. Mas atenção, treker, você precisa começar o jogo com a linha de comando +set ui console 1 +set cheats 1. Mais adiante, aperte ~ e entre com os códigos abaixo:

Atravessar paredes
noclip

Cometer suicídio
kill

Energia 100%
health 100

Habilitar arma
give (nome da arma)

Invencibilidade
god

Invisível para os inimigos
notarget

Listar mapas
maplist

Listar modelos
modellist

Listar skins
skinlist

Modo Demo
demo



■ Excelente tiro, Tex! Três inimigos caídos e você ainda tem munição de sobra



Mostrar informações de memória
meminfo

Mostrar informações de sistema
systeminfo

Mostrar inventário
inventory

Mostrar sombras
shaderlist

Paralizar o jogo
freeze

Reiniciar o jogo
reset

Sair do jogo
quit

Salvar o jogo
record

Tocar música do jogo
playsong

Todas as armas
give all

Carregar mapas
digite devmap e o nome de um dos mapas:

dm_attrexian1
dm_borgurvish
dm_brigwad
dm_ctf_station
dm_guille
dm_idryll2
dm_kirk
dm_kw
dm_quarterdeck
dm_sewer
dm_t2_new
dm_t4mobius
dm_trophonius

■ Uma pequena amostra do que você conseguirá fazer usando as dicas acima



■ PlayStation 2, Xbox

NBA STREET VOL. 2

Empacou no jogo e está prestes a desistir? Relaxe, porque este mês vamos revelar os melhores códigos de NBA Street 2. Para usá-los, vá em Pick Up Game, escolha Home ou Away, aceite uma ID e digite um dos códigos assim que aparecer o aviso "enter codes now". Abaixo, estão os códigos para PlayStation 2 e Xbox. Nossos especialistas ainda estão tentando descobrir os do GameCube.

Turbo ilimitado

PS2: segure L1 e aperte ■, ■, ▲, ▲
Xbox: segure L e aperte X, X, Y, Y

Cabeças grandes

PS2: segure L1 e aperte ●, ■, ■, ●
Xbox: segure L e aperte B, X, X, B.

Jogadores pequenos

PS2: segure L1 e aperte ▲, ▲, ●, ■
Xbox: segure L e aperte Y, Y, B, X

Bola ABA

PS2: segure L1 e aperte ●, ■, ●, ■
Xbox: segure L e aperte B, X, B, X

Bola WNBA

PS2: segure L1 e aperte ●, ▲, ▲, ●
Xbox: segure L e aperte B, Y, Y, B

Trajetoórias da bola

PS2: segure L1 e aperte ▲, ▲, ▲, ■
Xbox: segure L e aperte Y, Y, Y, X

Não exibir barras

PS2: segure L1 e aperte ■, ●, ●, ●
Xbox: segure L e aperte X, B, B, B

Todos os uniformes

PS2: segure L1 e aperte ■, ▲, ●, ●
Xbox: segure L e aperte B, Y, X, X

Todas as quadras

PS2: segure L1 e aperte ■, ▲, ▲, ■
Xbox: segure L e aperte X, Y, Y, X

Todas as lendas da NBA

PS2: segure L1 e aperte ■, ▲, ▲, ●
Xbox: segure L e aperte B, Y, Y, X

Clássico Michael Jordan

PS2: segure L1 e aperte ■, ▲, ■, ■
Xbox: segure L e aperte X, Y, X, X

Cestas explosivas

PS2: segure L1 e aperte ●, ●, ●, ▲

Xbox: segure L e aperte B, B, B, Y

Sem defensores

PS2: segure L1 e aperte ▲, ▲, ●, ●
Xbox: segure L e aperte Y, Y, B, B

Dois pontos com facilidade

PS2: segure L1 e aperte ▲, ●, ■, ▲
Xbox: segure L e aperte Y, B, X, Y

Dois pontos com dificuldade

PS2: segure L1 e aperte ▲, ■, ●, ▲.
Xbox: segure L e aperte Y, X, B, Y

Destruar o time St. Lunatics e todas as lendas dos jogos de rua

PS2: segure L1 e aperte ■, ▲, ●, ▲
Xbox: segure L e aperte X, Y, B, Y



■ Jogando com cabeças grandes, será muito mais difícil errar os passes

■ PC

POSTAL 2

Vida de carteiro não é fácil... bem, com as dicas abaixo, a vida dos outros é que será um inferno. Aperte ~ ou @ para habilitar a janela de comando, entre com o código Sissy para habilitar o modo Cheat e habilite novamente a janela de comando. Em seguida, insira os códigos:

Armadura para o corpo
blockmyass

Armas destrutivas
packnheat

Atirar gatos
rockincats

Cães extras
boyandhisdog

Câmeras Rocket
fireinyourhole

Desligar arma de gatos
dokkincats

Desligar câmera lenta
slomo 1

Desligar gatos que ricocheteiam
SplodinCats

Desligar modos Fantasma e Voador
walk

Destruir com um tiro
Headshots

Dinheiro extra
jewsforjesus

Energia cheia e 4 kits de saúde
healthful

Energia extra
jones

Gatos extras (silenciadores)
lotsapussy

Gatos extras
iamtheone

Habilitar metralhadora de tesouras
NowWeDance

Invencibilidade
alamode

Ligar câmera lenta
slomo

Ligar gatos que ricocheteiam
BoppinCats

Ligar/desligar modo Fantasma
ifeelfree

Ligar/desligar modo Voador
likeabirdy ou fly

Munição extra
payload

Rosquinhas extras
piggytreats

Todas as armas, munição e invencibilidade
iamsolame

Todos os itens no radar
swimwithfishes

Uniforme policial
iamthelaw

Ver a demo do jogo
demotime 9999



Clock Tower 3



Código mestre

f570762abb75841e

Barra de pânico sempre vazia

25f09528167457ac

Infinita holy water

2570962896f4455c

Infinita lavender water

2530306834f4514c

0560b0683c74711e

Infinita sigil stone

25b0306834f4516e

0560b3683c74710e

Infinito invisibility band

2530306834f4515e

0560b3683c74719e

Infinito repellant arrows

256033683c7451fe

256031683c74514e

Gitaroo Man (versão japonesa)

Código mestre

f451bd28fa7c56ae

Completar coleção

24453a76bbac8c82

24453876bbac8c02

Todas as fases e vídeos

245090681434d10c

245090681434d18c

245093681434d10c

245093681434d18c

245091681434d10c

245091681434d18c

2450926814b4d10c

2450926814b4d18c

2450906814b4d10c

2450906814b4d18c

2450936814b4d10c

2450936814b4d18c

Gallop Racer 2003

Código mestre

f443be3af764041e

Habilitar turbo (apertar Select)

d4c01b379d3c1a46

2410326a9434452e

Infinita stamina

24c41e287d709080

Máxima consistência

0400b2283e70d54e

Máxima força

0440b1293ef0f5fe

Máximo feel

0440b1283ef0f5fe

Máximo jockey rank

0450b328b6f0d5fe

Máximo jockey start

0440b1283ef0d5fe

Máximo money

244ce92efaf39c77

Melhor posição

0440b129 3ef0d5fe

Pontos no máximo

244ce92efaf39ce7

Finding Nemo



Código mestre

f443b63eba6c0c1e

Fase Anglerfish chase:

Habilitar fase

141032293470d7ae

Todas as starfish

14003a36bd789ea6

Fase Catch Dory:

Habilitar fase

1450332934f0d79e

Todas as starfish

14403b36bdf89e96

Fase East Australian Current:

Habilitar fase

141033293470d72e

Todas as starfish

14003b36bd789e26

Fase Field Trip:

Habilitar fase

1450302934f0d7ae

Todas as starfish

14403836bdf89ea6

Fase Fishing Net Rescue:

Habilitar fase

141031293470d7ae

Todas as starfish

14003936bd789ea6

Fase Going to School: Habilitar fase

1450302934f0d71e

Todas as starfish

14403836bdf89e16

Fase Hide and Seek: Habilitar fase

1450312934f0d7be

Todas as starfish

14403936bdf89eb6

Fase Jellyfish Race: Habilitar fase

141030293470d73e

Todas as starfish

14003836bd789e36

Fase Mask Chase: Habilitar fase

1450332934f0d73e

Todas as starfish

14403b36bdf89e36

Fase Mask Search: Habilitar fase

141032293470d71e

Todas as starfish

14003a36bd789e16

Fase Minefield: Habilitar fase

1450312934f0d72e

Todas as starfish

14403936bdf89e26

Fase Mount Wannahockaloogie:

Habilitar fase

141030293470d70e

Todas as starfish

14003836bd789e06

Fase Submarine: Habilitar fase

1450312934f0d78e

Todas as starfish

14403936bdf89e86

Fase The Drop Off: Habilitar fase

1450332934f0d70e

Todas as starfish

14403b36bdf89e06

Fase The Plan: Todas as starfish

14003b36bd789e86

Habilitar fase

141033293470d78e

Fase Training With Gill: Habilitar fase

141030293470d79e

Todas as starfish

14003836bd789e96

Fase Treatment Plant: Habilitar fase

141031293470d71e

Todas as starfish

14003936bd789e16

Fase Whale Chase: Habilitar fase

141033293470d7be

Todas as starfish

14003b36bd789eb6

Enter the Matrix

Código mestre

f446be3ef6640d16

24cffe645f6d8c01

24daf6a81647c529

2440a6ac9666c51b

24d0a6b097658c31

24d1b6a81657c588

4450b6285674c5a8

3942d6e19babb1e0

24d1b7a81657c5a9

24daf7a81647c598

24daf70a1675c5b8

24dff5ac5665c509

2491912812b655a8

Velocidade em 2x*

24d093282470c3f8

Velocidade em 4x*

24d093282471c3f8

Infinita munição

2453a6a81674c599

Infinito focus

24d3a6a81e74c5b9

Infinita energia

24d3a6a81674c5a1

Habilitar todas as armas

24d3a4a81674c50b

Habilitar fase bônus

24d3a4a01674c529

Habilitar fast focus refil

24d3a4a89674c599

Habilitar fast logos

24d3a4a8167cc539

Habilitar invisibilidade

24d3a4aa1674c589

Baixa gravidade

24d3a7a81774c509

240c2a8ab7e25e95

Habilitar luta Multiplayer

24d3acb81674c519

Habilitar movimentos silenciosos

24d3a4ac1674c5a9

Habilitar modo turbo

24c3a4a81674c5b9

Velocidade em 1/2*

24d8c3a83472c3f9

Velocidade em 1/4*

24d883a83473c3f9

(*) Selecione apenas uma velocidade!

Def Jam: Vendetta

Código mestre

f455be36f36c4d1e

Habilitar Brigg34d328

Habilitar Briggs (jogador 2)

0450106836b4c1e8

Habilitar Cruz (jogador 1)

04103368 3634d3a8

Habilitar Cruz (jogador 2)

0450116836b4c168

Habilitar Proof (jogador 1)

04103068 3634d3b8

Habilitar Proof (jogador 2)

0450136836b4c178

Habilitar Spider (jogador 1)

04103368 3634d318

Habilitar Spider (jogador 2)

0450136836b4c1d8

Habilitar Steel (jogador 1)

04103368 3634d398

Habilitar Steel (jogador 2)

0450116836b4c158

Habilitar Tank (jogador 1)

04103068 3634d388

Habilitar Tank (jogador 2)

0450136836b4c148

Todos os personagens (jogador 1)

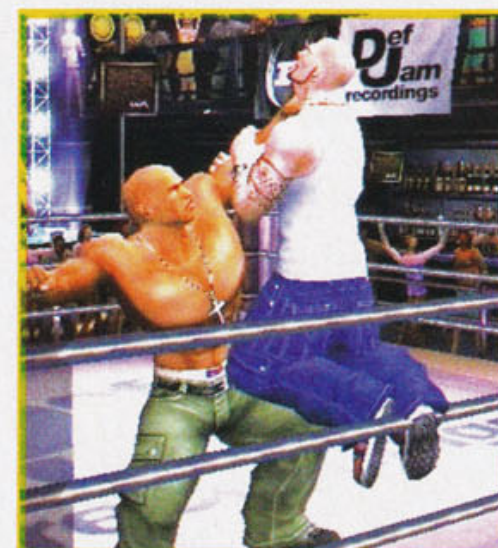
441630687624d308

3942d7e19babb1e0

Todos os personagens (jogador 2)

4456106876a4c1c8

3942d7e19babb1e0





EM AGOSTO

VOCÊ VAI SE SURPREENDER !

Fique ligado...



REVISTA
Nintendo®
WORLD



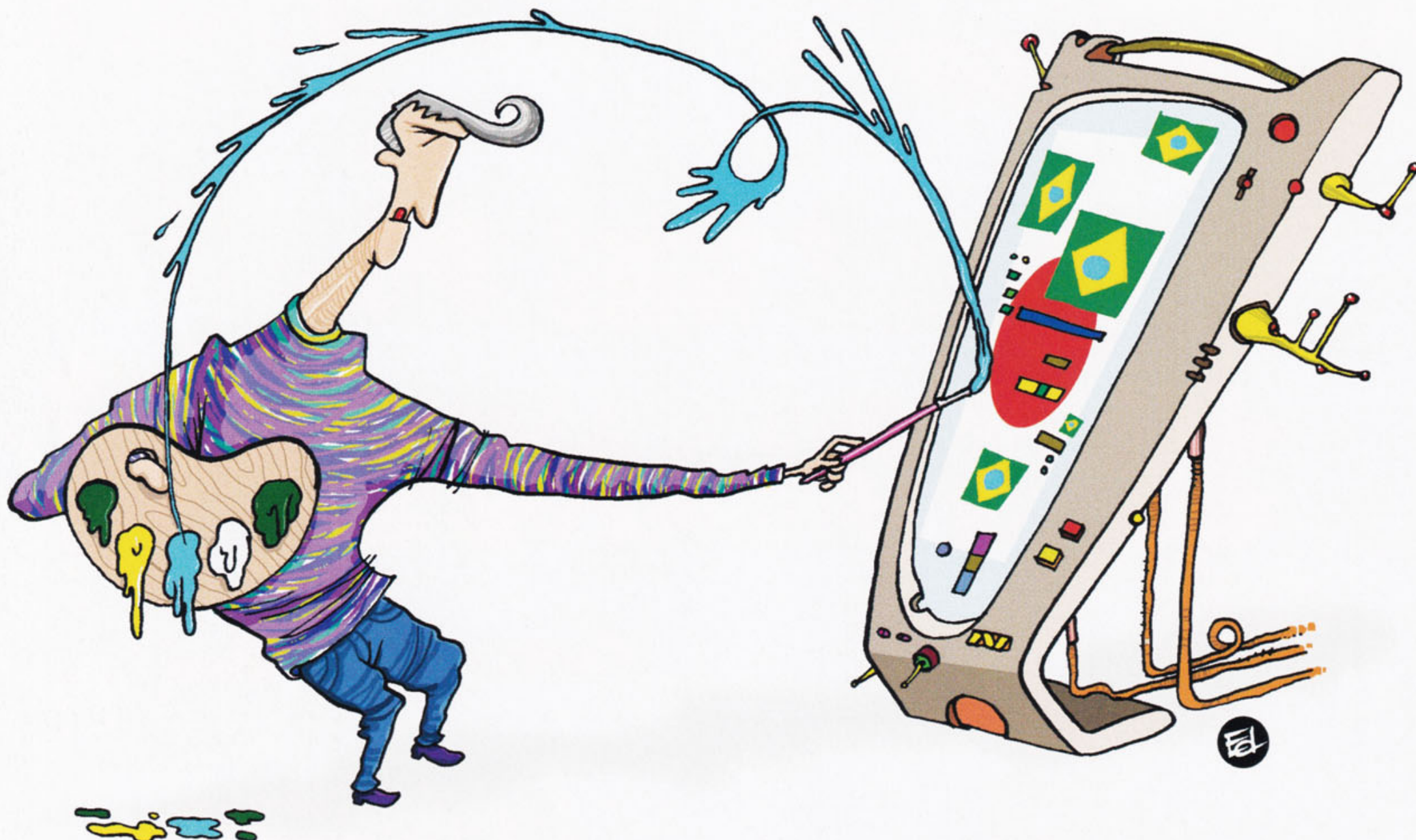
**CONRAD
EDITORIA**



LOCALIZAÇÃO COM JEITINHO BRASILEIRO



■ Por André Faure



Localizar qualquer produto, seja um game, um brinquedo, um software de produtividade, seja um eletrodoméstico, significa traduzir seu conteúdo, partindo do interno – como as palavras de um sistema operacional ou os termos de um software de configuração de televisão – até o manual e a embalagem.

O termo aplica-se também aos fatores que incluem a viabilização de determinado produto para venda no mercado do país. Requerimentos de sistema em português? É sempre obrigatório. E assim por diante.

E como funciona com os games? Acredite, a decisão sobre a localização de um game é feita antes mesmo do início do desenvolvimento – mesmo quando o título é produzido lá fora – e é baseada, principalmente, em dados de mercado e rentabilidade, pois o processo de localização de um jogo é mais complicado do que se imagina.

Quando se iniciam os trabalhos para o desenvolvimento de um game, inúmeros profissionais e áreas de um determinado estúdio fervilham com idéias e muito, muito trabalho mesmo.

E sempre que um game é localizado para qualquer outro país que não aquele onde está sendo produzido, o estúdio tem ainda que se preocupar com a produção das partes internacionais. E além de todas as considerações, há um detalhe importante: a localização de um game nunca pode demorar mais do que o tempo necessário para se desenvolver a versão na língua principal que, em 99% dos casos, é o inglês.

Imagine dezenas de pessoas trabalhando dia e noite, sol e chuva, ano após ano e, ao mesmo tempo, equipes paralelas – uma para cada língua – trabalhando no mesmo ritmo. Vozes, roteiros, textos, captura de movimentos faciais e de lábios, interface, menus, embalagem, manual, revisões, programação e compilação, testes independentes de qualidade, jogabilidade e performance, ufa!, um pacote diferente para cada língua escolhida. E alocar todo esse esforço custa muito, muito caro.

A equipe de marketing de cada país onde o jogo vai ser lançado luta, ano após ano, para viabilizar o maior número possível de versões totalmente localizadas. E, na maior parte dos casos, mesmo que seja aprovada, só uma pequena parte da localização passa pela revisão local. Embalagens e manuais, por exemplo. Vale a mesma coisa para legendas, se for o caso. O processo varia de produtora para produtora, claro, mas no final, um título só é localizado se o retorno valer a pena. Aí, fica a pergunta: “O Brasil vale a pena?” A resposta está nas lojas, é só ver quantos títulos estão totalmente em português e os que estão legendados ou só com embalagem e manual em português. Repare que a proporção não é das mais satisfatórias. Enquanto a indústria de games no Brasil for vítima da pirataria e os usuários não se conscientizarem de que a cópia ilegal prejudica e até impede que investimentos sejam feitos no país (e isso não se restringe somente à localização, mas também à produção e aos desenvolvimentos locais), o cenário não vai se alterar muito. Seria bom se todos os games fossem em português, quebrando barreiras e funcionando como instrumentos para a diminuição da exclusão digital. Acredite, a resposta está nas mãos dos usuários de games que, assim como você e eu, passam noites em claro por pura diversão.

Mas não sou pessimista, longe disso. Temos trabalhado para adaptar, cada vez melhor, os games Microsoft para o mercado brasileiro – criando estratégias personalizadas que incluem desde o desenho da capa, por exemplo, ao incentivo à produção local. São essas vitórias que fazem valer a pena. É o caso da nova versão do *Flight Simulator*, a 2004, que chega ao país no começo de agosto. Comparem a imagem da frente da embalagem americana com a brasileira. É um sinal de respeito à aviação nacional e uma pequena homenagem a todos que, assim como eu, acreditam na importância de ser, acima de tudo, totalmente localizado, brasileiro.

— André Faure é especialista em games e consultor da Microsoft Brasil



- 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

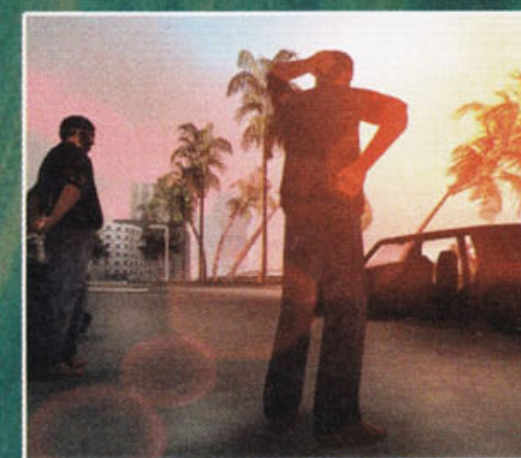


Além do melhor preço para consoles e acessórios
contamos com assistência técnica especializada
para consertos e instalação dos melhores
modchips do mercado



www.playtimegames.com

**VENDA E TROCA
DE VIDEOGAMES**



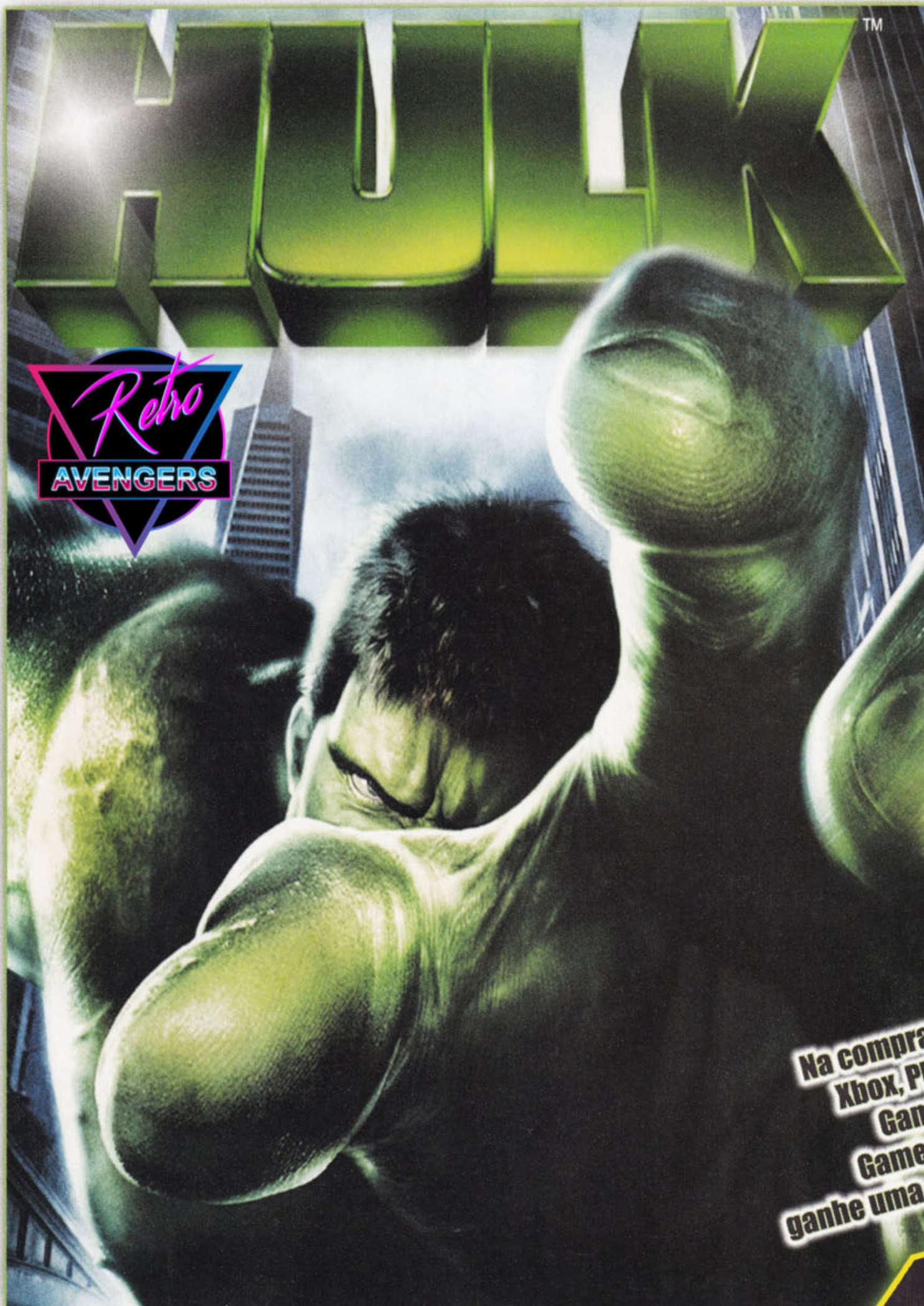
Rua Santa Ifigênia, 213 - 1º andar - sala 11

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.



RETRO AVENGERS AVENGERS HELLO



Em prol da cultura gamer

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

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

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

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

Digitalizado por: **evil_arthas**

Editado por: **Rugal Bernstein**

Revista: **Paulo Marx**

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

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.com.br

