

O novo
FIFA
dá o pontapé inicial
na Copa 2002

GRÁTIS: pôster sensacional com os golpes de **TEKKEN 4**

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

EGM

ELECTRONIC GAMING MONTHLY

 **BRASIL**

EGM

 **ZIFF DAVIS MEDIA**
AUTHORIZED PUBLISHER



Em cartaz no console mais perto de você:

SPIDER-MAN

O filme do ano chega em jogos para
PS2, GameCube, Xbox e GBA

Zelda
Metroid Prime
Mario Sunshine

Shigeru Miyamoto abre o jogo
em uma superentrevista

O fenômeno

Counter-Strike

A expansão que criou um gênero

Vale a pena jogar de novo
Resident Evil

O clássico chega ao GameCube em
uma versão totalmente reformulada

REVIEWS

- Blood Omen 2 (PS2)
- The Sims em Férias (PC)
- Sega Soccer Slam (GC)
- Tactics Ogre (GBA)
- UFC Tapout (Xbox)

PREVIEWS

- Dungeon Siege (PC)
- Kingdom Hearts (PS2)
- Robotech (Xbox)
- Eternal Darkness (GC)
- Hitman 2 (PS2)

maio de 2002

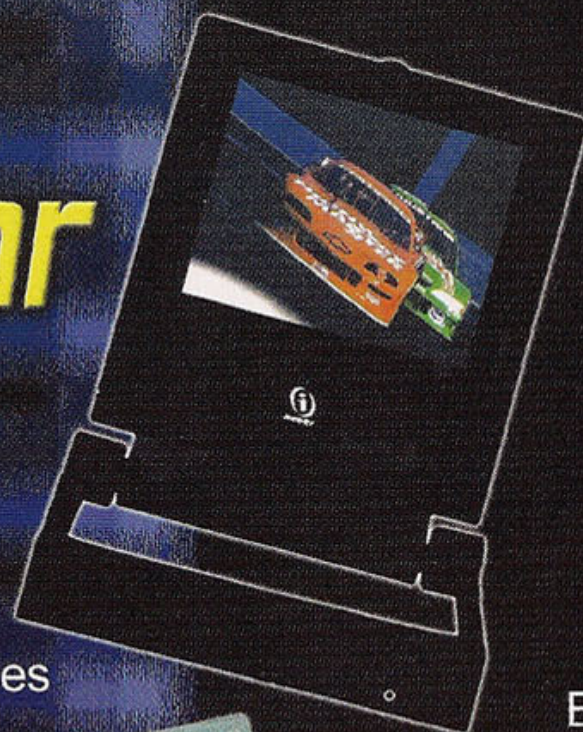


#2
R\$6,50

Jogue seu GameCube ou seu Video Game preferido em qualquer lugar

EM ATÉ
6 VEZES

Tela de LCD
compatível
com GameCube
e outros Video Games



RFU Adapter



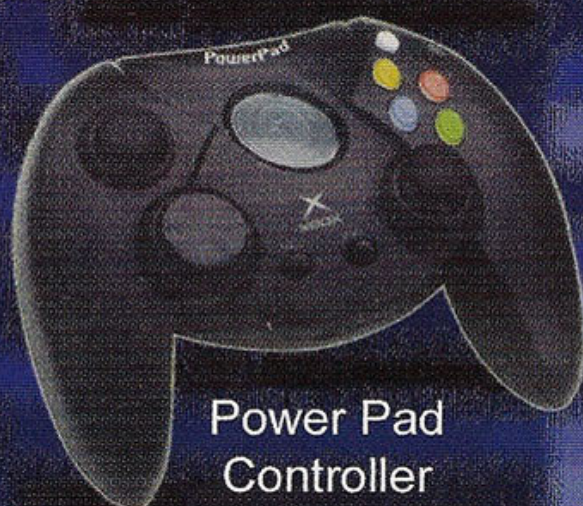
Extension Cable



S-Video Cable



Flash Memory
Card 8Mb



Power Pad
Controller

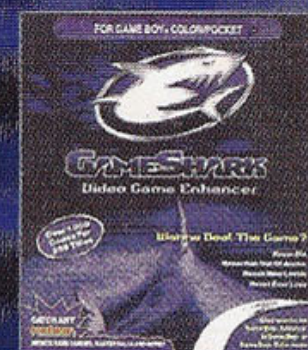


GameShark
Advanced



GAME BOY ADVANCE

GAMEBOY
COLOR

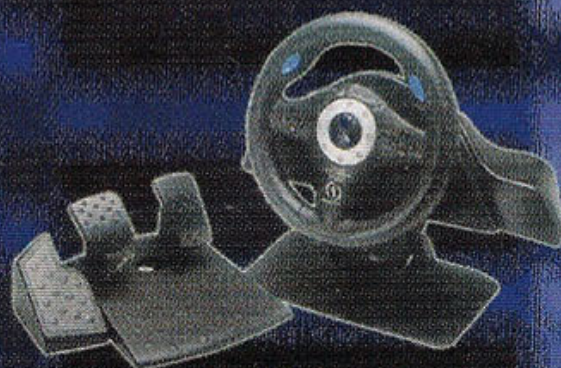


GameShark
Color



S-Video Cable

XBOX



Blue Thunder
Racing Wheel



Shark Light



Glow Guard



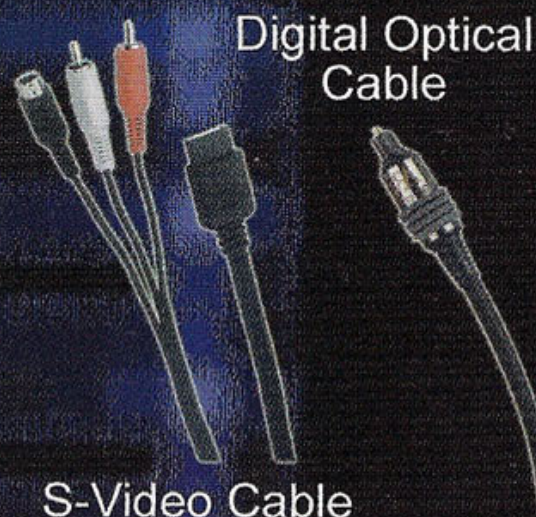
Link
Cable

PlayStation
PlayStation 2



GameShark2 c/ DVD
Libera o DVD do PS2

GameShark
Playstation



S-Video Cable



DVD/TV
Master
Remote



Component
Video Cable



The Legend of Zelda, Majora's Mask



Tony Hawk 2



Pokemon Stadium



Super Street Fighter 2



Mario Kart Super Circuit



Harry Potter e a Pedra Filosofal

Formas de Pagamento:

- Em até 6x
- Aceitamos todos os cartões de crédito



games

(11) 6236-1157

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

PlayStation



Alone in the Dark



Playstation com Monitor



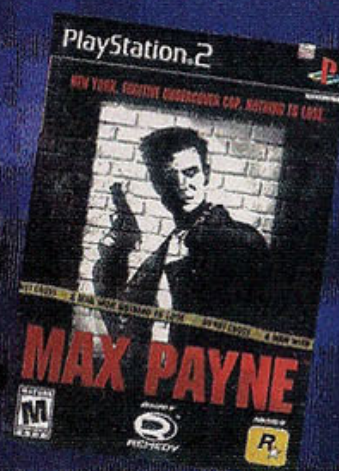
Grandia



The King of Fighters 99



Final Fantasy Chronicles



Max Payne



Grandia 2



Metal Gear Solid 2



Final Fantasy X

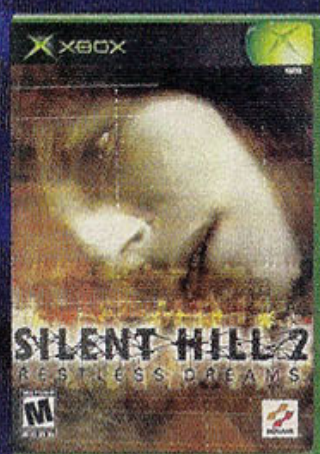
PlayStation.2



Multitap



Odd World



Silent Hill 2



Shrek



Night Caster



EDITORIAL

Recordar é viver

Comecei a ler quadrinhos quando tinha uns dez anos de idade, hábito que ainda hoje mantenho, embora em proporções bem menores do que há alguns anos. Confesso que desde criança, nunca fui lá muito fã da Marvel: preferia os vãos do Super-Homem ao escudo do Capitão América, o anel do Lanterna Verde ao martelo do Thor, a Liga da Justiça aos Vingadores. Em minha ingenuidade infantil, não tinha dúvidas de que o Homem-Borracha chutava fácil a bunda de Reed Richards, do Quarteto Fantástico. Havia, porém, um herói Marvel que conseguia me cativar naqueles tempos de fanatismo pela DC. Com poderes que não podiam ser comparados aos de nenhum outro herói, o Homem-Aranha exercia sobre mim quase que o mesmo fascínio que Batman, meu ídolo absoluto na infância. O tempo passou, e os videogames entraram em cena na minha vida pessoal e profissional. Acabei "mudando de lado". Não há como negar que os personagens Marvel estrelaram jogos

muito mais interessantes do que os heróis DC. E quem esteve presente em mais da metade desses games? Nosso velho e bom amigo escalador de paredes. E agora, com o Aranha se preparando para invadir os cinemas, um game baseado no filme chega para todos os consoles, e nós mostramos os detalhes pra você. Como estamos relembrando o passado, nosso outro grande destaque não foge à regra. Anos depois, Resident Evil está de volta, e mais assustador do que nunca. Se você pensa que já conhece todos os detalhes desse clássico de terror da Capcom, pode ir tirando seu zumbi da chuva: além de mais bonito, tudo está bem diferente.

Acha pouco? Pois tudo isso está em meio a quase uma centena de reviews e previews, entrevistas reveladoras e um superespecial com os combos de Tekken 4 (curtiu o pôster?).

Boa leitura, e até o mês que vem!

Renato Villegas
villegas@egmbrasil.com.br



Nossa equipe



Odair Braz Junior

O Junior não aguenta mais esperar pelo filme do Aranha. Outro dia mesmo ele trouxe pra redação sua coleção de bonequinhos, só pra entrar no clima.



Pablo Miyazawa

Pablo voltou da Rússia, mas jura que não bebeu muita vodka, nem jogou Tetris. Disse que assistiu a um espetáculo do balé Bolshoi e achou legal. Então tá...



Ronny Marinoto

Ronny está de malas prontas para juntar suas meias e cuecas com sua parceira de games. Tomara que depois de casado ele continue podendo jogar.



Augusto Olivani

Nosso amigo indie-alternativo-DJ-fajuto tem um novo objetivo de vida: arrumar o time da Holanda em todos os games de futebol que consegue pôr as mãos.



Fabio Santana

Depois de Virtua Fighter, o Fabão resolveu bater no pessoal no Tekken 4. Isso entre uma partida e outra de Resident Evil, no momento, o favorito do garoto.



Mateus Reis

Seu PC tá com problema? Ele arruma. Ou consegue alguém que arrume. Ou sabe de algum site onde você pode achar algo que te ajude a arrumar. Ah, você entendeu....



Marcel R. Goto

A gente ainda tá tentando descobrir o que significa o "R" no nome do Marcel. Surgiram umas teorias, mas não dá pra falar aqui por que fica chato...



Ayala Jr.

Quê??? Nosso chefe de arte continua querendo saber quando conseguirá ler os mangás atrasados de sua coleção.



Luiz Gustavo Bacan

Depois dos Backstreet Boys, Gustavo tentou uma vaguinha em uma reedição do Menudo que está pra rolar. Também não deu, e ele voltou pra revista.



Fabio Michellin

Foi ele que perdeu os dedos fazendo os combos de Tekken 4 que você encontra no verso do pôster. O desafio entre ele e o Fabão está marcado para o fim do mês.



Dan "Shoe" Hsue

O chefe da EGM americana ficou maluco ao ver as novidades do remake de Resident Evil. Dizem que ele até fez uma tatuagem da corporação Umbrella.



Crispin Boyer

Editor da EGM americana, Crispin ficou deste jeito ao se empolgar demais em uma partida de Virtua Fighter 4. E olha que os americanos ainda nem viram Tekken...



Jeanne Kim

Depois do sucesso da Lilian na edição passada, precisávamos manter a tradição. A Jeanne é diretora de arte da redação americana e, de vez em quando, dá uma força nos reviews.

A equipe americana:

Crispin Boyer, Che Chou, Jonathan Dudlak, Dan "Shoe" Hsue, Chris Johnston, Jeanne Kim, Mark MacDonald, James "Milkman" Mielke, Greg Sewart, Dean Hager, Kraig Kujura, Dan Leahy, Shane Bettenhausen, Peter Felonk, John Ricciardi

EGM ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL



Número 2 - Maio de 2002

www.egmbrasil.com.br

André Forastieri
Rogério de Campos
Diretores Editoriais

Cristiane Monti
Diretora Executiva

André Martins
Gerente de Produto

Odair Braz Junior
Editor-chefe

REDAÇÃO
Renato Villegas
Editor

Ayala Jr.
Chefe de Arte

Luiz Gustavo Bacan
Designer

Andréa Aguiar
Revisão

Ed Wilson Dias
Coordenador de Produção

Anísio Arruda
Assistente de Produção

Mateus Reis
Giseli Vasconcelos
Internet

Colaboradores
Augusto Olivani, Pablo Miyazawa, Mateus Reis, Cassius Medauar, Fábio Santana, Fábio Michelin, Ronaldo Testa, Eric Araki, Marcel R. Goto, Ronny Marinoto (textos), Sérgio Codespoti (tradução e adaptação), Alexandre Jubran (ilustração da capa)

ADMINISTRAÇÃO
Solange Reis
Gerente Administrativa Financeira

Dirceu Darin
Gerente de Serviços

Marco Sá Pelegrini
Coordenador de Pessoal

Benjamin Emerick e
William Domingos
Suporte Técnico

Atendimento
Janaína Carvalho
Patrícia Durante
Fone: (11) 3346-6082

COMERCIAL
Isac Guedes
Coordenador de Marketing

Luciana Eschiapatti
Coordenadora de Publicidade

Vania Ribas Bernardes
Assistente Comercial

Aparecido Gonçalves
Gerente de Circulação

EGM Brasil
Edição 002, maio de 2002, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda.
ISSN 1516-1892.
Redação, Publicidade, Administração e Correspondência:
Rua Maracá, 185, Aclimação, São Paulo/SP
CEP: 01534-030
Tel.: (11) 3346-6088
Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br
atendimento@conradeditora.com.br

Visite nosso site
www.egmbrasil.com.br

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

"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

Maio 2002 Edição 002

Seções

Destaques

Diretório de Jogos

Editorial 04**Start** 10

Square e Nintendo fazem as pazes? O Playstation 2 finalmente irá se conectar à internet? Confira as últimas novidades do mundo dos games, além de uma prévia especial sobre o futuro dos consoles da nova geração.

Quarterman 23**Previews** 26

Que tal partir em uma jornada de RPG ao lado do Pato Donald? Ou trocar tapas com Bruce Lee? Prefere encarar o Godzilla? Confira o que lhe espera nos próximos meses?

Reviews 60

Tantos jogos, tão pouco tempo... é realmente uma pena que o dia tenha só 24 horas... mas a gente sempre tenta aproveitar todos os minutos, atravessando madrugadas para poder mostrar os games mais quentes do momento, tudo o que vale a pena estar jogando, enquanto espera pelos reviews da próxima edição.

Dicas 76**Game Over** 82

ENCONTRE SEU SISTEMA

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

**SPIDER-MAN, SPIDER-MAN...**

Picado por uma aranha radiotiva, Peter Parker torna-se o espetacular Homem-Aranha e descobre que, com grandes poderes, vêm grandes responsabilidades.

Mas isso você já sabia. Corra para a **pág. 44** e veja o que você ainda não sabe sobre o filme e os games **Spider-Man** para todos os consoles.

**Resident Evil**

Vale a pena jogar de novo? Definitivamente, sim. A Capcom levou o clássico **Resident Evil** ao GameCube em grande estilo. Confira o que mudou nesta nova versão a partir da **pág. 53**, e prepare-se para novos sustos.



A espera está chegando ao fim... a Nintendo começa a mostrar suas cartas maiores com **Mario Sunshine**, **Metroid Prime** e **Star Fox Adventures**. O guru **Shigeru Miyamoto** abre o jogo na **pág. 10**.

**DIGIPEN**

Jogar é divertido, mas como é fazer videogames? Acredite, existem escolas especializadas nisso, com diploma e tudo. Confira nossa visita a **DigiPen** a partir da **pág. 38**.



67	18 Wheeler: Americam Pro Truck
62	Air Ranger 2
62	Alpine Racers 3
62	Army Men RTS
28	Blade 2
65	Blood Omen 2
73	Breath of Fire II
34	Bruce Lee: Quest of The Dragon
74	Capitalism 2
74	Chessmaster 8000
73	Copa do Mundo FIFA 2002
72	Crash Bandicoot: The Huge Adventure
71	Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex
67	Dark Summit
62	Deus EX: The Conspiracy
32	Die Hard: Vendetta
64	Dual Hearts
36	Dungeon Siege
62	Ecco The Dolphin: Defender of The Future
34	Enclave
70	ESPN MLS Extra Time 2002
32	Eternal Darkness: Sanity's Requiem
64	Eve of Extinction
66	Fatal Frame
27	Freestyle
37	Geoff Crammond Grand Prix 4
30	Godzilla: Destroy All Monsters Melee
29	Grandia Xtreme
63	Herdy Gerdy
27	Hitman 2
70	James Bond 007 in... Agent Under Fire
32	Kameo: Elements of Power
63	King's Field: The Ancient City
26	Kingdom Hearts
71	Knockout Kings 2002
37	Le Mans 24 Horas
35	Lunar Legends
34	Mike Tyson Heavyweight Boxing
64	Mr. Mosquito
67	NBA 2K2
70	NBA Street
72	NHL 2K2
70	NHL Hitz 2002
65	No One Lives Forever
63	Pirates: The Legend of Black Kat
64	Project Arms
37	Rainbow Six: Raven Shield
71	Rallisport Challenge
74	Rayman M
68	Resident Evil
33	Robotech
35	Robotech (GBA)
67	Sega Soccer Slam
60	Shadowman 2nd Comming
74	Sid Meier's Sim Golf
63	Smash Court Pro Tournament
29	SOCOM: US Navy Seals
44	Spider-Man
64	Spy Hunter
31	Star Fox Adventures
35	Star Giants
66	Star Wars: Jedi Starfighter
29	Summoner 2
34	Superman: The Man of Steel
72	Tactics Ogre: The Knight of Lodis
61	Tekken 4
65	Tetris Worlds
74	The Sims: em Férias
28	The Terminator
28	TimeSplitters 2
73	Tony Hawk's Pro Skater 3
71	Triple Play Baseball
71	UFC: Tapout
66	World Tour Soccer 2002
63	Worms Blast
27	X-Men: Next Dimension



EGMail

CARTA DO MÊS

EGM na parede

Olá. Como o assunto é longo, resolvi dividi-lo em tópicos. Se vocês publicassem pelo menos um deles, bem, faria um quadro com a página...

1 - A nostalgia

Logo que li as primeiras matérias, me senti como quando comprei a minha primeira revista do gênero. Disse a mim mesmo: "Acho que os videogames estão começando a receber o tratamento que merecem". Nostalgia total. Revistas vão e vêm, e muitas são tão infantis que não duram cinco edições. Cresci jogando Mega Man e Mario, adoro Metal Gear e Final Fantasy, e senti que faltava preencher o espaço que os outros deixaram. Ao término de minha leitura, dei meu veredito: "A EGM Brasil valeu cada centavo que paguei por ela".

2 - A nostalgia II - de volta do limbo

Os cem melhores de todos os tempos? Que barato! Super Metroid campeão? Merecidíssimo, eu mesmo não sosseguei enquanto não vi a Samus sem armadura! Mas acho que Zelda-Ocarina of Time, com Metal Gear Solid deveriam ficar em 2º lugar. Samus ficaria em um honroso 3º lugar, em 4º ficaria o bigodudo Mario 64.

Ainda achei que faltaram alguns títulos, como as Tartarugas Ninja, Golden Axe, Solstice e The Immortal. E na listinha de melhores dicas, o sangrento ABACABB de Mortal Kombat para Mega Drive só não bate o da Konami. Mas o que me deixou mais emocionado foi ver em 56º e 23º, à frente de FF's e Zeldas, os grandes Landstalker e Gunstar Heroes!! Super clássicos!! Quem não os jogou, não faz idéia do que perdeu.

3 - Os Istas...

A página final estava excelente. Consciência total do colunista. Sou Nintendista assumido, e isso se deve ao fato de seus personagens terem participado de toda a minha infância, mas NUNCA fiquei sem jogar um bom jogo de outro console. Ele disse exatamente o que penso: vejo um monte de gente que ficou sem jogar algo apenas por não irem com a cara do console. Quanta ignorância. Tenha a sua preferência, mas como sempre digo, "Jogo bom é pra ser jogado".

Nilton Santos
Via e-mail

Nilton, não esquece de mandar uma foto do quadro com a página da revista pra gente ver como ficou...

Elogio é bom e todo mundo gosta...

Confesso que fiquei surpreso ao ler minha revista EGM Brasil número 1. Fazia tempo que não se via uma publicação de tamanha qualidade no mercado brasileiro. E estou falando de todos os setores, não só de games. Desde a capa, passando pela qualidade do papel até as matérias, a revista está simplesmente maravilhosa. Espero que a chegada da EGM Brasil estimule empresas de videogames a ficarem mais atentas ao nosso país e possam dar o devido suporte ao mercado para acabar de vez com a pirataria. Sem dúvidas, é um grande salto em games no Brasil. Boa sorte nessa árdua tarefa no mercado editorial de games do país.

Rafael Oliveira
Santos - SP

Quando estava lendo a EGM Brasil, lembrei-me do tempo em que lia as antigas revistas de videogame

brasileiras, no tempo em que elas eram boas... e mesmo assim nem chegam perto da EGM Brasil, com certeza vocês são profissionais no assunto. Frequento direto fóruns na internet sobre videogames da nova geração e só ouvi elogios sobre a revista. Parabéns!

Denilson Carareto
Via e-mail

Oi, estou te mandando este e-mail para parabenizar a revista, que ficou um show. Eu compro a EGM americana há uns dois anos e sempre paguei muito caro por ela (algo a faixa de R\$ 25,00). Gostei muito do preço da EGM Brasil, e principalmente, achei a revista no mesmo nível da americana. A revista está com uma arte impressionante, o papel está ótimo e as reportagens (as tiradas da revista americana e as nacionais) estão bem legais. Gostei muito da revista e quero parabenizar a equipe.

Renato Hiroshi Fujimoto
Brasília - DF

CURTAS

Perguntinha

Qual o significado de gameplay?
Jorge Takao Saito
Curitiba - Paraná

Em uma tradução livre, jogabilidade. E por esse conceito, nós aqui da EGM Brasil adotamos tudo o que faz um game funcionar direitinho, do ponto de vista da diversão. Se os comandos são simples e fáceis de se adaptar, se tudo responde adequadamente, se o desafio não está muito alto ou muito baixo sem motivo aparente, se não há muitos bugs, se existe originalidade no título... enfim, tudo o que faz o jogo ser divertido.

Primeiro, gostaria de parabenizá-los por trazerem a melhor revista norte-americana para o país do futebol, e ainda provarem a todos que a revista veio pra ficar!!! O tema do mês tinha que ser o melhor, né? Sem sombra de dúvida, a matéria especial sobre o melhor estilo de jogo na minha opinião ficou ANIMAL!!! Vocês conseguiram me deixar com vontade de jogar novamente Final Fantasy X, me deixaram com água na boca pra jogar Kingdom Hearts, e ainda me convenceram que jogar Phantasy Star Online, Grandia 2 e Shining Soul mais uma vez seria uma excelente idéia. A sessão Depois do Jogo ficou espetacular, e os Previews ficaram muito bons também. Os Reviews foram um massacre! Encheram os meus olhos não de lágrimas, mas de adrenalina e vontade de jogar cada jogo que ainda não pude experimentar. O Detonado também ficou caprichado. Espero que a revista cresça cada vez mais a cada edição!!!

Ricardo Farah
Via e-mail

Pessoal, obrigado pela força. Nossos mais sinceros agradecimentos a todos que nos escreveram parabenizando e desejando boa sorte. Esperamos poder estar sempre correspondendo.

"Ista" sim, e daí?

Gostaria de falar um pouco sobre a matéria dos "istas". Sou Seguista e Nintendista sim!!!! E nem por isso eu fico botando defeito nesse ou naquele aparelho, a Sega e a Nintendo fizeram parte da minha vida, e desde pequeno sempre joguei esses sistemas. Por isso tenho uma atenção especial para com eles, tenho quase todos os consoles da Sega, e nem por isso deixei de comprar um Playstation. Acho que a matéria publicada cabe a algumas pessoas, mas generalizaram demais!

Luiz Sakitani
Via e-mail

O colunista Reinaldo Normand responde:
Caro Luiz. Você mesmo já diz em seu

Escreva para a EGM Brasil:

EGMail
Rua Maracá, 185
Aclimação – São Paulo – SP
CEP: 01534-030
E-mail: EGMbrasil@conradeditora.com.br

A EGM Brasil se reserva o direito de editar o conteúdo das cartas por motivos 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 que todas são lidas.

MAIS CURTAS

Correio!!

Iniciem o mais rápido possível uma seção de cartas na revista! É muito legal para os leitores terem atenção por parte da revista e poderem demonstrar seus interesses, dúvidas, curiosidades e, o mais importante, terem um espaço para reclamações e sugestões.

Fernando Brandão
Via e-mail

Também achamos. Olha ela aqui.

Cadê o Dreamcast?

Gostei do volume e conteúdo da revista e espero que continue assim. Gostaria de obter notícias sobre o Dreamcast que quase não foi citado. Desejo muita sorte à EGM Brasil.

Danhilo Gomes
Via e-mail

Obrigado, Danhilo. Tentaremos falar do Dreamcast sempre que houver assuntos interessantes sobre ele. Afinal, é um console que já deixou de ser produzido, e convenhamos que não há quase nada de novo pintando para ele. Mas se você der uma olhadinha na página 72, preparamos um review de NHL 2K2, um jogo de hóquei para o seu querido Dreamcast.

e-mail que não se encaixa no rótulo de "ista", pois aprecia todas as plataformas do mercado e sabe reconhecer o que cada uma tem de melhor. Gostar mais de determinada marca é mais do que normal, e saudável também. A coluna foi direcionada apenas aos fanáticos que substituem a razão pela emoção, conforme as razões apresentadas no texto. Esses sim, são os verdadeiros "istas".

Tudo gringo?

Gostaria de dizer que sou leitor assíduo da EGM americana e gostei muito da edição nacional. Realmente vocês estão fazendo um trabalho bem competente, parabéns! Notei que as matérias usadas por vocês foram colhidas de várias edições gringas. Essa coletânea de dados foi apenas na primeira edição ou essa será a política da revista?

Luiz Carlos
Brasília - DF

à publicação americana, estaremos sempre buscando o que há de melhor nas últimas edições da revista para mostrarmos aqui. Claro, sempre ao lado de material produzido por nossa equipe no Brasil.

Novo selo EGM

Estava lendo a EGM Brasil e adorei, ela é diferente das outras, é muito dinâmica. O que mais me chamou a atenção foi a primeira nota o, o que vi na minha vida em uma revista de games. Por isso veio uma idéia à minha cabeça: vi os três selos que vocês criaram, e pensei em sugerir mais um, o EGM CHUMBO. Ele seria o símbolo de um jogo porcaria, que quem quiser comprar ou alugar vai levar chumbo. Estou enviando o logo que criei.

Luis Fernando Cargerani
Via e-mail



Ei, boa idéia! Será que devemos adotar? Quem sabe...

Não teremos Xbox?

Finalmente chega às nossas terras tupiniquins a irmã da maior publicação editorial americana. Sou leitor da versão americana há mais de sete anos e, a partir de agora, não precisarei mais importá-la. Deixando os elogios um pouco de lado, gostaria que vocês me respondessem a uma pergunta. Em uma entrevista a um grande jornal de São Paulo, Steve Ballmer, presidente da Microsoft, ao comentar sobre a pirataria no Brasil, disse que não produziria o console e jogos do Xbox por aqui para não ter prejuízos. Isso significa que então não teremos o console lançado oficialmente aqui no segundo semestre? Esta é uma questão para o Sr. Quattermann comentar para gente...

Ronaldo Miura
São Paulo - SP

Será sempre assim, Luiz. Como a maioria dos leitores não têm acesso

Nosso leitor número 1

Por esta carta, parabênz a Conrad Editora e toda a equipe da revista EGM Brasil. Adorei a revista, e pude ver que vocês têm a capacidade de cativar o leitor. Estou começando minha coleção desde já. Espero que vocês coloquem muitas promoções na revista, principalmente tendo consoles de nova geração como prêmios. Desejo a todos muita sorte e sucesso.

Daniel Meira Ribeiro
Caieiras - SP

A carta do Daniel foi a primeira que chegou à redação, por isso já o elegemos nosso leitor número 1. Claro, uma tonelada de e-mails chegaram bem antes, mas carta mesmo, escrita à mão, com selo e tudo, esta foi a primeira. Daniel, obrigado pela força, e por manter viva a arte de mandar uma carta pelo correio, coisa tão desprezada ultimamente...



Ronaldo, a posição oficial da Microsoft sobre o Xbox no Brasil é... não dar uma posição oficial. O problema da pirataria é algo muito sério, e realmente um empecilho para que determinados investimentos sejam feitos no país, mas não acreditamos que o lançamento do Xbox por aqui possa ser cancelado exclusivamente por causa disso. O console ainda não tem data oficial para chegar ao Brasil, mas logo a Microsoft deve se pronunciar a respeito.



E G M A I L

E o GameCube, quando vem?

Gostaria de parabenizar a todos pela excelente revista. Finalmente temos uma publicação que leva a sério os videogames. É a primeira com linguagem adulta, matérias completas, com novidades no assunto de games e consoles, e sem dar preferência a nenhum fabricante. Se possível, gostaria de saber quando vai ser lançado o GameCube por aqui, pois sou fissurado na série Resident Evil e, ao que parece, a série agora será relançada para este sistema, além de possuir exclusividade sobre a mesma (se bem que vocês falaram que o PS2 teria uma versão online).

Marcelo Bier de Mattos
Porto Alegre – RS



Obrigado pela força, Marcelo. GameCube no Brasil também não tem data. A Gradiente (que representa a Nintendo no país) ainda não tem uma previsão oficial sobre o lançamento. Assim que pintar novidade, fica tranquilo que a gente avisa. E você tem razão, toda a série Resident Evil estará sendo reformulada e relançada, agora exclusivamente para o GameCube. Você pode conferir o que achamos do primeiro RE nesta edição. A versão online programada para o PS2 tem um enredo alternativo, não sendo considerada parte da série.

Amigo do Sonic detona americanos

Tenho críticas a fazer, grande parte sobre a equipe americana: as resenhas deles deixam a desejar. Em Sonic Adventure 2: Battle, Greg Sewart escreve: "Os problemas de câmera continuam assombrando Sonic, e não dá para evitar a raiva quando você acaba errando um determinado salto pela milionésima vez, somente porque o ângulo de visão não é favorável". Eu terminei o game várias vezes e não tive esse tipo de problema. Ou Greg não consegue jogar um estilo plataforma com câmera pré-determinada, ou então jogou durante pouco tempo (não demora para se adaptar). Mas o pior foi o tal Shane Bettenhausen em sua resenha sobre Circus Maximus: "Ainda vai parecer um daqueles jogos POBRES e AMADORES do DREAMCAST". Um comentário absurdo, errado, idiota e infantil. O Dreamcast é o console que recebeu o maior número de títulos de qualidade em um curto prazo de tempo. É obviamente mais fácil achar jogos ruins entre os milhares lançados para Playstation, não vi necessidade de citar o Dreamcast. Jogos ruins existem em qualquer console, por que citar o Dreamcast? Claro que este e-mail não será publicado, mas eu gostaria que vocês agradecessem aos "leitores que enviaram mensagens dando sua opinião sobre a revista".

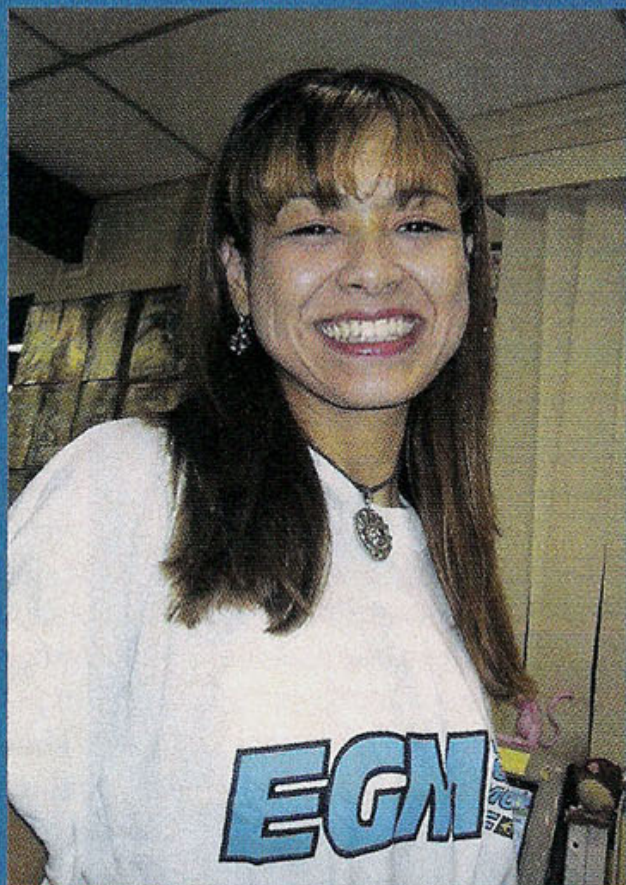
Romulo Kwirant
Via e-mail

Matemático fã da Lillian

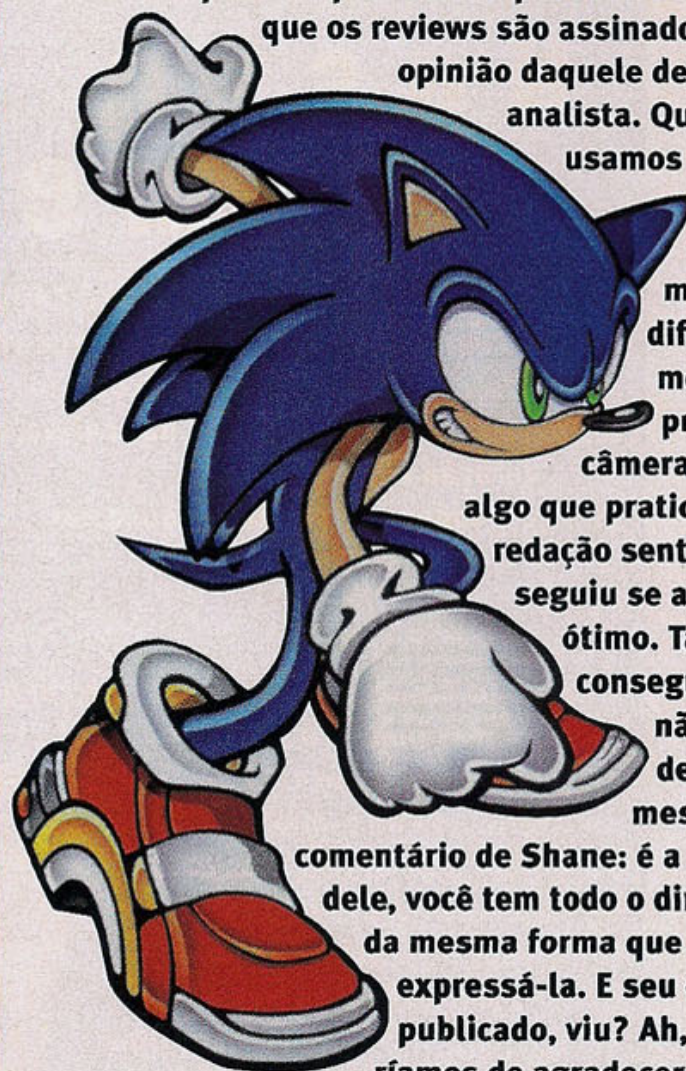
É com grande satisfação que escrevo anunciando o "estrago" que fizeram em minha vida. Calma, não se assustem! O estrago pra mim tem o mesmo sentido que vocês deram na matéria de capa da 1ª. edição, ou seja: como eu esperava por uma revista de games tão boa como essa! Quer ver a soma? 10 para a Conrad Editora. 10 para a EGM americana. 10 para essa fusão entre ambas equipes. 10 para o número de páginas da edição de estréia. 10 para a importância dada ao RPG. 10 para o Top americano e brasileiro. 10 para o monte de reviews feitos. 10 para o visual da revista, que está ótimo. 10 para a equipe que forma a EGM Brasil, e 10 para a Lillian Maruyama, porque trabalhar só com marmanjo não deve ser fácil! Como podem ver, o resultado é perfeito!

Wilson Felipe Souza Pauleto
Jundiaí - SP

E 10 pra você também, Wilson, obrigado. A Lillian agradece os elogios. Aliás, nossa colaboradora honorária fez tanto sucesso (chegaram várias cartas comentando a foto da moçoila), que resolvemos dar mais uma chance para vocês apreciarem o sorriso de Lillian Maruyama. Curtam aí...



Amigão, games são como times de futebol: cada um tem a sua opinião e preferência pessoal. Por isso, mesmo que os reviews são assinados, mostrando a opinião daquele determinado analista. Quando possível, usamos mais uma



persoas, exatamente para mostrarmos visões diferentes do mesmo game. Os problemas de câmera em Sonic são algo que praticamente toda a redação sentiu, e se você conseguiu se adaptar a isso, ótimo. Também conseguimos, mas isso não faz o problema desaparecer. O mesmo vale para o comentário de Shane: é a opinião pessoal dele, você tem todo o direito de discordar, da mesma forma que ele tem de expressá-la. E seu e-mail está publicado, viu? Ah, sim! Gostaríamos de agradecer aos leitores que enviaram mensagens dando opinião sobre a revista.

Os 100 melhores games da história

Pedimos a opinião de vocês sobre a lista dos 100 games publicada na edição passada. Eis alguns dos "injustiçados", segundo vocês:

Senti falta de certos games que não poderiam passar em branco de jeito nenhum. Se o fator primordial para constar na seleção era a diversão em estado puro, por que pérolas como Crazy Taxi, Shenmue e Earthworm Jim não estavam na lista? E cadê Sonic Adventure (1 ou 2, tanto faz)? Mario foi o que não faltou, né? Até o lamentável - guardadas as devidas proporções - Mario 2 (sim, o "Mario USA") do NES estava lá!

Rodrigo Ferreira
Guarujá - SP

Cinco anos em desenvolvimento. Mais de setenta milhões de dólares gastos em sua produção..... Não entendo como não colocaram Shenmue nos cem melhores. Esse jogo foi o mais revolucionário que já vi em toda minha existência.

Michel Brienza
São Paulo - SP

Tá certo que Super Metroid é um game divertido, mas eu acho que Castlevania do Playstation é muito mais, pois além de ser um jogo de ação em 2D possui elementos de RPG. Também achei um erro não colocarem Final Fantasy VII entre o Top 10.

Julio Cezar Otto
Curitiba - PR

Antes de mais nada, estou indignado. Nem preciso dizer que a revista estava ótima, mas The Legend of Zelda: Ocarina of Time é o

assunto. Como pode alguém em sua sã consciência desconsiderar esse como o melhor jogo do mundo? Qual o jogo mais lembrado depois de quatro anos de lançamento? Qual jogo que fez todos perceberem que Miyamoto era um gênio? Qual o jogo com o melhor final? (ou vão dizer que ninguém aí da redação ficou emocionado quando Link se virou e foi embora deixando a espada no pedestal?). Super Metroid é um bom jogo, mas cá entre nós, é difícil pacas, é grande pacas, e é complicado pacas. Por último, nunca Majora's Mask pode ficar em uma melhor colocação que OoT, simplesmente por que não é melhor.

Danilo Paz
Via e-mail

Cara, quem ensinou vocês a escolherem?!?! Foi um absurdo deixarem fora dos 10 melhores Final Fantasy III. É um sacrilégio colocarem Double Dragon e não FFIII.

Carlos Frederico Fontoura
Via e-mail

Na minha opinião, o melhor game da história é o jogo Devil May Cry. Eu sei que ele foi lançado depois de 31 de outubro mas é um excelente jogo.

Daniel Silva Santiago
Tocantins - MG

Uma pena não poder escolher games que só saíram no Japão... com certeza eu egeria Winning Eleven como o melhor game da

história. Outro game que eu considero muito é Donkey Kong. Achei injusto ele não ficar entre os 100 melhores.

Itamar Carlos Diniz
São Paulo - SP

Os melhores da história, os que eu levaria para uma ilha deserta? Meu Top 25 é o seguinte:

1. Super Metroid (SNES)
2. Earthbound (SNES)
3. Chrono Trigger (SNES)
4. Major League Soccer (Playstation)
5. 007 Goldeneye (N64)
6. Tony Hawk PS (Playstation, N64)
7. The Legend of Zelda - A Link to the Past (SNES)
8. ISS Deluxe (SNES)
9. Resident Evil 2 (Playstation, N64)
10. Sonic 2 (Mega Drive)
11. The Legend of Zelda - Ocarina of Time (N64)
12. Final Fantasy II (SNES)
13. Streets of Rage II (Mega Drive)
14. Super Mario RPG (SNES)
15. Top Gear (SNES)
16. Starcraft (N64)
17. Road Rash (Mega Drive, Playstation)
18. Driver (Playstation)
19. Rock n' Roll Racing (SNES)
20. Duke Nukem Zero Hour (N64)
21. Donkey Kong Country (SNES)
22. Star Wars - Shadows of Empire (N64)
23. Bomberman 4 (SNES)
24. F-1 World Grand Prix (N64)
25. Tekken 3 (Playstation)

Roosevelt Teixeira Santos
Sete Lagoas - MG

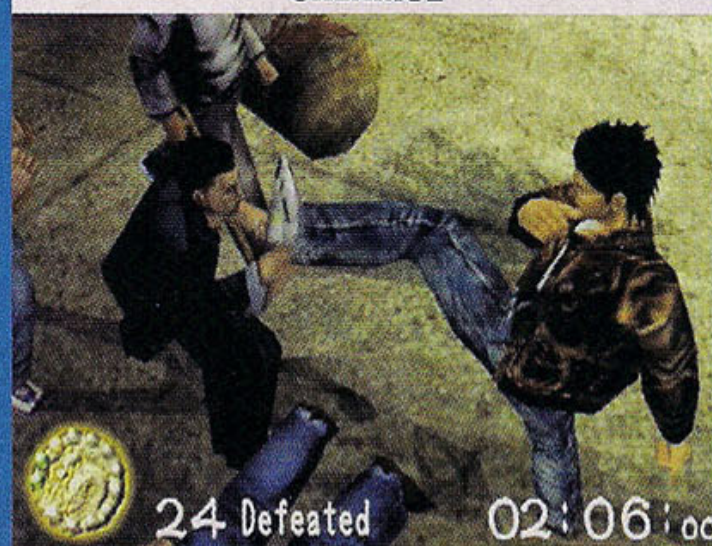
THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME



SONIC ADVENTURES



SHENMUE





Start

Mario está de volta!

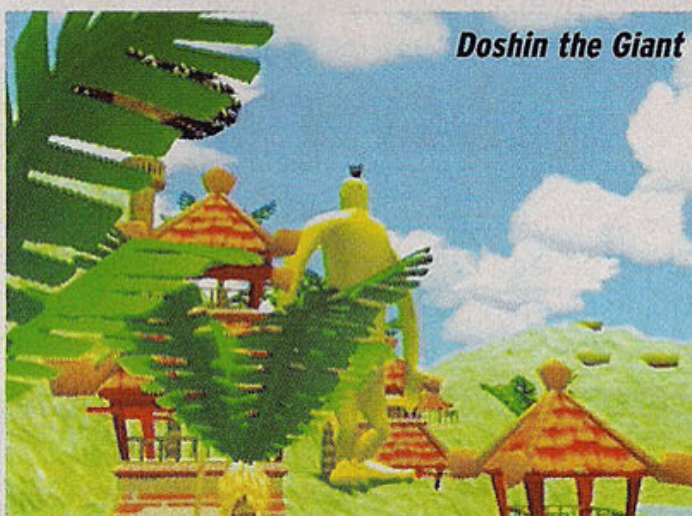
Em 2002, a Nintendo traz esperança para os jogadores de GameCube

Onde estão os jogos de GameCube? Esta é a pergunta que os donos de um Cube estão fazendo. Depois de um lançamento fortíssimo, com *Rogue Leader*, *Pikmin* e *Super Monkey Ball*, que durou até o Natal, devido ao sucesso arrasador de *Super Smash Bros. Melee*, tudo se acalmou para a plataforma. Os jogadores de GameCube só tinham como opção um pequeno número de títulos disponíveis para a plataforma, enquanto diversos jogos continuavam sendo lançados para PS2 e até mesmo para Xbox. Então, quando nos encontramos com o diretor de planejamento corporativo da Nintendo, Satoru Iwata, esta foi a nossa primeira pergunta: o que você pode dizer aos jogadores de GameCube que estão à espera de novos jogos?

“Por favor, tenham fé na Nintendo”, disse Iwata. Claro, fácil para ele falar. Foi aí que vimos as primeiras seqüências de *Mario Sunshine* e *Metroid Prime*, e parecia que havíamos caído no velho truque mental dos Jedi. Nós tínhamos fé. Em breve, tudo ficaria bem. O GameCube ganhará alguns jogos incríveis. Só levará algum tempo. Temos que esperar. Devemos esperar. Esses não são os andróides pelos quais procurávamos. Será que a nostalgia enevoou nosso raciocínio? Dê uma olhada nas novas telas, e na nossa opinião sobre elas nas próximas páginas, e seja você mesmo o juiz. Mas, espere um pouco, a Nintendo já nos enganou antes. Não há como negar que eles fazem alguns dos jogos mais populares do mundo, mas o que dizer sobre os atrasos pelos quais a empresa também é famosa? “Não esperamos que haja nenhum atraso com estes títulos (Mario, Metroid e Zelda)”, respondeu Iwata. “O terceiro e quarto trimestres são fundamentais para o futuro do GameCube, e por isso, é importante que esses títulos sejam lançados este ano”. Mesmo que não deva ser divulgada nenhuma data fixa para chegada dos jogos às lojas antes da E3 (quando esses três títulos estarão disponíveis para que a imprensa possa jogar), Iwata deu-nos uma estimativa das possíveis datas de lançamento nos EUA: *Mario Sunshine*, em setembro, *Metroid Prime*, em outubro e *Zelda*, em novembro. Três dos maiores games da indústria do videogame, to-



Mario pode escalar cercas e usar um buraco no meio para passar para o outro lado, como em *Super Mario World*.



Doshin the Giant

dos com novas versões num intervalo de três meses? Alguém me belisque. “Francamente, estamos preocupados”, disse Iwata com uma risada, “que as pessoas não terão tempo para jogar todos eles”. Enquanto isso, outras notícias recentes aumentam nossa esperança de poder usar nossos quase empoeirados GameCubes: nosso jogo do mês desta edição, *Resident Evil* (lançado em 30 de abril), *Star Fox Adventures* (chega dia 10 de junho) e *Eternal Darkness* (24 de junho).



Metroid Prime

Também descobrimos que a Nintendo está avaliando o estranho game revolucionário *Doubutsu Bancho* (que deve se chamar *Animal Leader*) e o simulador aclamado pela crítica, *Doshin the Giant*, para que sejam distribuídos nos EUA. Iwata disse-nos que vem muito mais por aí. “Existem muitos outros jogos sendo desenvolvidos, dos quais ainda não podemos falar, mas que serão anunciados antes da E3”. Até lá, façam como ele pede: tenham fé.

O que rola de melhor no mundo dos games

Miyamoto abre o jogo sobre Mario Sunshine

O garanhão italiano retorna em mais uma brilhante e colorida aventura. Graticamente, *Sunshine* não parece estar levando o GameCube aos limites, mas também, nós não jogamos *Mario 64* por mais de um mês seguido devido a seus gráficos. Aqui está o que Shigeru Miyamoto, criador de *Mario* e um dos deuses do design de games, tem a dizer sobre o jogo:

EGM: Por que demorou tanto para que surgisse uma sequência para *Mario 64*?

Shigeru Miyamoto: Nós sempre esperamos por uma nova idéia, uma visão mais fresca, antes de fazer um novo jogo do *Mario*.

EGM: Qual é a "visão fresca" para este jogo? E as diferenças com relação a *Mario 64*?

SM: Bem, não posso falar muito sobre o jogo antes da E3, mas como vocês podem ver, *Mario* tem um novo equipamento preso às costas, que pode ser usado de diversas maneiras. Este jogo é uma espécie de aperfeiçoamento, de evolução do *Mario 64*. A distância entre ele e *Mario 64* será como *Mario 3*, do NES e *Super Mario World*, no Super NES. Porque o GameCube não é tão diferente do N64, mas muito mais poderoso.

EGM: Por que o nome *Mario Sunshine*?

SM: Uma das razões é para sugerir o tema tropical. Você já ouviu a música (no estilo calipso) e tudo mais. O ambiente é muito ensolarado, e você pode ver uma praia. Outro motivo, é que esperamos lançá-lo durante o verão japonês.

EGM: Todo o jogo rola dentro, ou nos arredores daquela imensa cidade que vimos em todos os filmes e telas até agora?

SM: Não. Tudo o que você viu é só uma parte. A cidade é apenas a fase inicial. Há diversas outras áreas, como nos antigos jogos de *Mario*.

EGM: Você pode nos contar algo sobre *Mario Sunshine* que ainda não contou à ninguém?

SM: (risos) Bem, eu realmente não deveria.

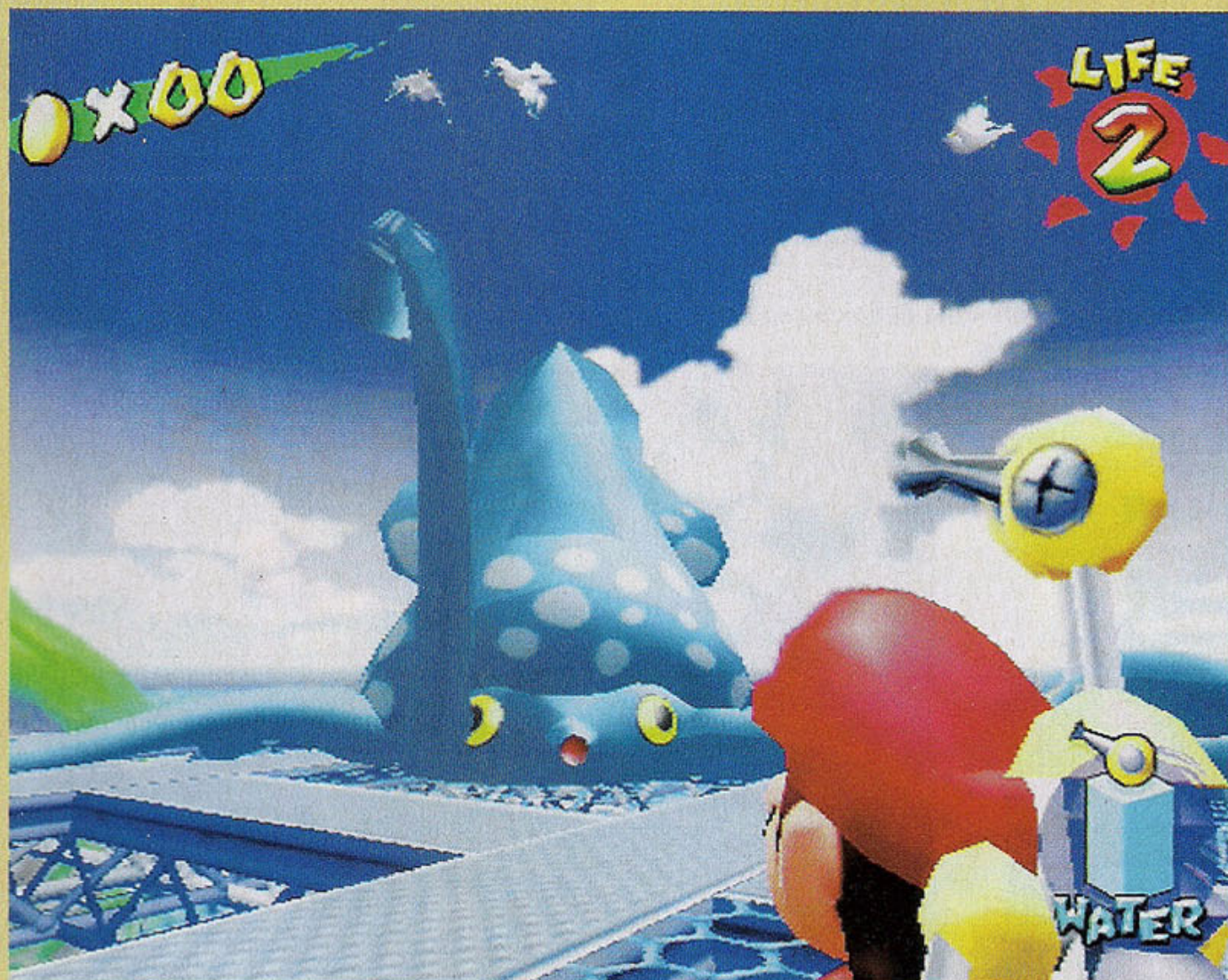


Mario usa seu dispositivo para lavar essas estranhas manchas metálicas que caem do céu. Seria esse o objetivo do jogo? Note as gigantescas e nada amigáveis plantas ao lado, saídas diretamente de *Yoshi's Island*

Mas você poderá jogá-lo na E3, então...

EGM: Por favor, não nos faça implorar! Nós iremos implorar se for necessário!

SM: Hmm... bem... pode ser que o tanque de água não seja o único equipamento usado pelo *Mario*. (sorrisos)

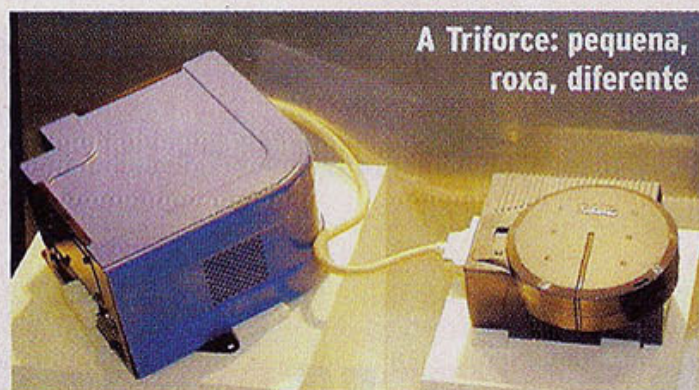


Além de se equilibrar na corda, Mario pode ainda prender sua mochila nela e girar





START



A Triforce: pequena, roxa, diferente

A FORÇA DA TRIFORCE

Outra novidade interessante sobre o GameCube foi o anúncio da Nintendo, Sega e Namco de que se unirão para fabricar uma nova placa para Arcades baseada no hardware do GC. Chamada de Triforce (se você não entendeu a referência à Zeld, fique de castigo ali no canto), na prática, significa conversões mais rápidas e simples dos títulos de Arcade da Sega e Namco, e mesmo de outras produtoras interessadas em usar a tecnologia (a Capcom já se manifestou a respeito). Será que isso também significa o retorno da Nintendo aos Arcades?

Miyamoto prepara-se para Metroid

Sim, nós vimos vinte gloriosos segundos de *Metroid Prime*. O jogo está fantástico, rodando perfeito e, acima de tudo, é parecido com *Metroid*.

EGM: Por que fazer de *Metroid Prime* um FPS, um jogo de tiro em primeira pessoa?

Shigeru Miyamoto: Observando *Metroid*, sempre atirando em coisas por passagens estreitas, decidimos que a visão em primeira pessoa seria a melhor solução. Não acho, porém, que seja um típico FPS como os de PC.

EGM: Por que é diferente dos FPSs de PC?

SM: Eu nunca jogo FPSs de Pc, então talvez eu não deva dizer isso (risos). Uma vez que não sei como eles são, se acabar ficando parecido com um FPS de PC, me desculpem (risos).

EGM: Bem, nos FPSs de PC tradicionais, você geralmente apenas mata um bocadinho de coisas. É basicamente só tiroteio.

SM: Não, não é assim. Como você pode ver no vídeo, existem muitos itens e movimentos de *Metroid*. Também existe muita exploração, como nos outros jogos de *Metroid*.

EGM: E o trabalho no Retro Studios, nos EUA?

SM: Está indo muito bem. Nós fazemos frequentes reuniões por telefone (entre a Nintendo e a Retro). O jogo está indo muito bem. A Retro tem artistas muito talentosos.

EGM: E a antiga equipe de *Metroid*, no Japão, eles têm algo a dizer?

SM: Na verdade, eles fizeram a música que você ouve no filme. Acho que eles farão uma



Uma das cenas que vimos mostrava Samus atirando em uma enorme estalactite de gelo no teto, fazendo-a cair sobre um buraco em frente, servindo como ponte entre duas plataformas

grande parte da música do jogo.

EGM: Esta é uma ótima notícia! E o Sakamoto (Yoshi Sakamoto, diretor de *Super Metroid*), por exemplo, está trabalhando no jogo?

SM: Nossa, você sabe demais! (risos) A antiga equipe não está trabalhando diretamente no jogo. Atualmente eles estão trabalhando em *Metroid IV* (GBA).

EGM: Alguma chance de que *Metroid Prime* e *Metroid IV* possam ser conectados com o cabo de link GBA/GC?

SM: Ainda não existe uma definição sobre is-

so, mas se pudermos, eu gostaria de incluir pequenos extras como esse. 

—Mark MacDonald



Isto parece Samus dentro de uma nave ou algo assim, mirando no bichão. Note quantas informações no display



O grapple beam voltou! Ele permite que você balance entre duas plataformas distantes demais para tentar um salto

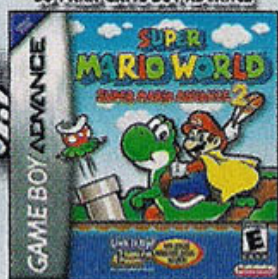


Em certos momentos a câmera muda de primeira para terceira pessoa, como quando Samus voa por um corredor pegando itens. É realmente demais!

SUPER MARIO WORLD: DIVIRTA-SE COM AS NOVAS AVENTURAS DO MARIO E SUA TURMA!



**SUPER MARIO WORLD
SUPER MARIO ADVANCE 2**
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



3x R\$ 46,33



GAME BOY ADVANCE

3x R\$ 99,67
OU EM 12x R\$ 29,86

SONIC ADVANCE
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



3x R\$ 46,33



HARRY POTTER E A PEDRA FILOSOFAL
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



SPIDER-MAN A AMEAÇA DE MYSTERIO
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



TONY HAWK'S PRO SKATER 2
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



SUPER MARIO ADVANCE
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



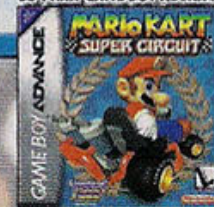
CASTLEVANIA
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



X-MEN REIGN OF APOCALYPSE
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



MARIO KART SUPER CIRCUIT
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



GT ADVANCE
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



3x R\$ 43,00 CADA

SUPER STREET FIGHTER II
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



WARIO LAND 4
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



F-ZERO
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



RAYMAN ADVANCE
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



EARTHWORM JIM
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



IRIDION 3D
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



READY 2 RUMBLE BOXING - ROUND 2
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



GAME BOY COLOR

3x R\$ 66,33
OU EM 12x R\$ 19,87

HARRY POTTER E A PEDRA FILOSOFAL
SÓ PARA GAME BOY COLOR



METAL GEAR SOLID
SÓ PARA GAME BOY COLOR



POKÉMON TRADING CARD
SÓ PARA GAME BOY COLOR



OS SIMPSONS
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R\$ 33,00 CADA

007 - O MUNDO NÃO É O BASTANTE
SÓ PARA GAME BOY COLOR



ALONE IN THE DARK
SÓ PARA GAME BOY COLOR



DEXTER'S LABORATORY
SÓ PARA GAME BOY COLOR



GAME & WATCH GALLERY 3
SÓ PARA GAME BOY COLOR



CORRIDA MALUCA
SÓ PARA GAME BOY COLOR



KIRBY TILT 'N' TUMBLE
SÓ PARA GAME BOY COLOR



POKÉMON PUZZLE CHALLENGE
SÓ PARA GAME BOY COLOR



TONY HAWK'S PRO SKATER 2



3x R\$ 63,00

ZELDA MAJORA'S MASK
INCLUI GUIA DE JOGO E CARTÃO DE EXPANSÃO



3x R\$ 66,33

POKÉMON STADIUM 2



3x R\$ 66,33

ISS 2000



3x R\$ 56,33

PERFECT DARK



3x R\$ 56,33

NINTENDO 64



3x R\$ 133,00
OU EM 12x R\$ 39,85

PAPER MARIO



3x R\$ 56,33

BANJO-TOOIE



3x R\$ 56,33

STAR WARS BATTLE FOR NABOO



3x R\$ 56,33

CONKER'S BAD FUR DAY



3x R\$ 66,33

READY 2 RUMBLE BOXING - ROUND 2



3x R\$ 56,33

Nintendo
by gradiente

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/nintendo

(11) 4166-7777

DIRECTSHOPPING



CÓDIGO
NE25A

Preços válidos até 31/05/2002 ou enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso. - Taxa de juros para pagamentos em 12x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito.



START

Depois do jogo: Maximo



A esta altura você já deve estar a caminho de obter um mestrado em Maximo, a homenagem da Capcom Digital Studios à série *Ghouls 'n Ghosts*. Nós imploramos que baixe sua espada e veja o que David Stiller, diretor de Pesquisa e Desenvolvimento do estúdio, e Bill Anderson, game designer sênior, têm a dizer sobre o jogo deles, agora que já está nas mãos dos jogadores...

EGM: *Maximo* é um jogo bastante refinado, mas toda a equipe da EGM concorda que o sistema de câmera poderia ter sido ligeiramente modificado. Sendo mais específicos, gostaríamos que a câmera pudesse ser girada para trás de Maximo instantaneamente, sem ter que primeiro parar o personagem. Vocês acham que isso é um problema?

Bill Anderson: Sim, e a habilidade de se alinhar a câmera instantaneamente será implementada na sequência. Durante o desenvolvimento, percebemos que tal problema existia, mas não antecipamos o quanto seria comentado. Acreditamos que nossa câmera é muito boa de modo geral, e que aquilo era apenas uma pequena irritação dentro do contexto maior do produto.

EGM: Alguns jogadores também reclamaram que o jogo é muito difícil.

David Siller: As pessoas foram mimadas com códigos e dicas das revistas. Estão ficando preguiçosas. Se você é um jogador preguiçoso, não jogue *Maximo*. Jogue-o se realmente quiser se sentir vivo. É o tipo de jogo que nos mantém acordados, porque nos deixa gruda-



“É simplesmente muito legal quando você atira aquela bola de fogo pela tela com sua espada flamejante e vê o esqueleto se desintegrar do outro lado”, diz o designer Bill Anderson, sobre seu ataque favorito



dos na cadeira, há muita ação. Não existe nenhum design nazista neste jogo. Não usamos nenhum golpe baixo. Não existe um salto fácil. Se você tem um salto arriscado aqui, então existe outro mais fácil ali. Se você está com medo não vá pelo caminho mais difícil para pegar algo. Não é para todos. É um design clássico.

EGM: E quando você está cercado?

DS: Este não é um jogo para ser jogado com pressa. É um jogo no qual você enfrenta um adversário de cada vez. Aqueles que tentam evitar o inimigo, vão acabar num local onde são cercados por eles, e tá certo, vão se ferrar. Outra coisa sobre os saltos: não acho que as pessoas perceberam que podem dar saltos duplos sempre que quiserem. Não é como aqueles jogos que só se pode dar o salto duplo no ápice do primeiro salto. No nosso jogo, desde que não tenha tocado o solo, você pode dar o segundo salto. Portanto, você pode facilmente pular longe, se aprender a saltar direito.

EGM: Por que não usaram o bom e velho Rei Arthur da série *G'nG* original como o herói, em vez de criar um personagem novo?

BA: Toda a referência a *Ghouls 'n Ghosts* veio numa fase posterior ao desenvolvimento. Nosso design inicial era para um jogo do tipo realista, como *Onimusha*. A Capcom do Japão interferiu, e nos disse que, como eles estavam fazendo produtos realistas como *Dino Crisis*,

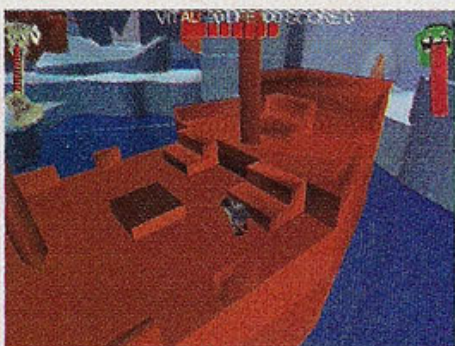
“Muitas pessoas acharam que Maximo parecia nome de ator pornô.”

—David Siller, criador de Maximo

Resident Evil, *Onimusha* e outros mais, manteriam esse material no Japão e nós faríamos produtos de apelo mais popular.

EGM: Essa mudança no design perturbou vocês?

BA: Não. Toda a nossa equipe veio desses tipos de jogos. Para nós, foi muito natural concentrarmos-nos nessa direção. Isso aconteceu um ano depois que muito do design já havia sido desenvolvido. Então David e eu começamos a pensar, “Sabe, o *Ghouls 'n Ghosts* está aí, porque não fazer uma referência a isso.” Mesmo sendo parte da Capcom, não somos a Capcom Japão, não podemos sair dizendo arbitrariamente que iremos fazer *Ghouls 'n Ghosts* sem passarmos por uma longa e árdua negociação com o Japão, sobre o que isso significará, os direitos e tudo mais. Nós e a Capcom Japão achamos que seria muito mais fácil criar um novo personagem para o jogo.



MAXIMO PARA PC?

Sim, *Maximo* na verdade nasceu nos PCs, mas não perca seu tempo correndo atrás de uma cópia. A CDS iniciou os trabalhos nos PCs só porque era uma maneira mais simples de trabalhar enquanto aguardavam o kit de desenvolvimento do PS2. "Isso nos deu a chance de ver o que funcionava e o que não," diz o designer Bill Anderson. "Chegou um ponto em que a versão estava simplesmente uma droga."



DS: Também queríamos controlar nosso destino. Quando fizemos *Final Fight Revenge* (para o Saturn japonês), todos os detalhes de arte tinham que ser aprovados pela Capcom Japão. Com *Maximo*, mesmo que a arte tenha sido criada por Matsushita (Susumo Matsushita, ilustrador japonês), nós desenvolvemos os personagens. Especificamos o que queríamos.

EGM: Houve muito vai e volta entre vocês e Matsushita em relação aos desenhos do personagem?

BA: Oh, claro. *Maximo* originalmente tinha uma longa capa, mas percebemos que isso iria conflitar com a jogabilidade, pois cobria grande parte de suas costas e do modelo quando corria. Descartamos essa idéia. Matsushita é um artista brilhante, mas ele não é um designer de jogos. Ele não sabe como seu design afetará a jogabilidade, então ele escuta nossa opinião sobre coisas como, "Isso funciona, isso não funciona, esta cor sangra demais, etc". Foi a mesma coisa com a espada. Originalmente era muito menor, e nós dissemos, "Ela precisa ter um alcance maior, a espada não está muito visível, precisa ser mais larga".

DS: Estou muito orgulhoso dele, como personagem. Eu o nomeei. No começo, fui muito criticado por todos, porque queria que ele se chamasse Maximo. Até mesmo o Japão foi con-



tra. Muitas pessoas disseram que parecia nome de ator pornô. Mas no final do projeto, todos concordaram que o nome era perfeito.

EGM: Nós adoramos a animação do Maximo que aparece no final dos créditos. Vocês planejam incluir um minigame em 2D daquele jeito dentro do jogo?

DS: Bem, na sequência, colocaremos um pequeno jogo em 2D. Estamos planejando para que seja uma das coisas secretas a serem abertas, como um dos incentivos para se terminar o jogo.

EGM: Já pensaram em colocar jogos do Ghosts 'n Goblins/Ghouls 'n Ghosts original como um dos segredos de Maximo que não podem ser desvendados?

DS: Claro! Foi algo que sempre quis fazer, mas o Japão não permitiu.

EGM: Por quê?

DS: Não sei se foi devido ao fato de envolver o pagamento de royalties para o Fujiwara (Tokuro Fujiwara, criador do game original), que não está mais na Capcom, ou se foi devido à distância, ou se foi porque teríamos que pagar mais licenciamento para a Capcom japonesa. Alguém lá de cima disse não. Isso nunca foi realmente explicado.

EGM: Existe algum plano de adaptar o primeiro jogo ou sua sequência para alguma outra plataforma fora o PS2?

DS: Até agora não nos envolvemos com nenhuma outra plataforma. Seria interessante ser

MAIS ALGUNS DETALHES SOBRE MAXIMO 2

Apesar de *Maximo* ter sido lançado em fevereiro, os produtores já tinham idéias sobre uma sequência desde setembro do ano passado. Eles nos disseram que o Grim Reaper (a boa e velha Morte) terá um papel bem maior em *Maximo 2*, e que Matsushita estará desenhando os personagens mais uma vez. No que diz respeito ao enredo e à jogabilidade, esperem por muitos "eventos de ação". O designer Bill Anderson diz que "Curte bastante coisas que quebram a monotonia dos repetitivos saltos, socos e espadadas".

Mas... de que tipo de ação estamos falando? "Uma pickup 4x4", responde David Siller. "Não existe algo semelhante em *Jak & Dexter*? E o *Crash* tem uma em seu jogo novo, então por que não incluir uma 4x4? Estou brincando, claro, mas você pode publicar isso: *Maximo* terá uma pickup 4x4!" (risadas).

uma exclusividade da Sony, mas teria que valer a pena. De outro modo, estaríamos recusando o lucro potencial para a companhia e um bônus para a equipe se não mudarmos para outra plataforma. A passagem da série para outras plataformas ainda está sendo considerada, mas o alto escalão não fala muito sobre isso e as notícias nos chegam lentamente. 🎮

Computer System Support	Tadahiko Kurachi Masaya Kawasaki
Production Assistant	Ai Kikuchi
Casting Manager	Kazuhisa Sano
Music	Tamayo Kawamoto
Music Director	Munehiro Nakanishi DUTCHMAMA STUDIO
Recording/Mixing Engineer	Akihito Kawakami TASKMASTER
Sound Effect	Yuji Tan
Sound Mixer	Hiroyuki Nagata
Studio Engineer	Ken Nagano

Este pequeno filminho em 2D no final do game nos deixou pensando se não seria um minijogo secreto. Não é, mas está planejado para a sequência



START

“Não gostamos de games que te forçam por um caminho estreito e limitado. Tentamos sempre oferecer uma vasta gama de opções de manobras e movimentos, para deixar o jogador descobrir os truques e usá-los da maneira que julgar mais apropriada e criativa.”

—Scott Pease, produtor de Tony Hawk's Pro Skater 3



Depois do jogo: Tony Hawk's Pro Skater 3

Até Tony Hawk chegar, games de skate haviam sido esquecidos em algum canto escuro, desde Back to The Future, nos anos 80. Tony Hawk's Pro Skater 3 está mantendo o surfe no asfalto mais vivo do que nunca, graças principalmente a Joel Jewett, presidente da Microsoft, e a Scott Pease, produtor da série, que discutem conosco seus pensamentos sobre a febre causada por este simulador de esporte. Vejamos o que eles têm a dizer depois do jogo.

EGM: Qual sua maneira favorita para conseguir rapidamente um placar alto?

SP: Fazer combos como um louco, usando qualquer truque em seu arsenal – grinds, manobras no solo, especiais, combos secretos, gaps, etc... você consegue facilmente um placar na casa dos milhões com um único combo. Você deve sempre misturar seus truques e manobras, e treinar muito para não ficar sempre insistindo em uma mesma manobra em particular. Juntar cerca de dez manobras especiais disponíveis sempre ajuda bastante na tarefa de conseguir combos com grandes pontuações.

EGM: Por acaso alguém de sua equipe já conseguiu juntar uma session inteira em um único e gigantesco combo, usando grinds, manuals e reverts?

SP: Pode apostar que sim, o cara é conhecido por aqui como “The Kracken”. No momento, a fase da fundição é a preferida dele para tais manobras, e ele consegue fazer combos de quase dois minutos.

EGM: Você acha que o revert em THPS3 é tão revolucionário quanto o manual foi em THPS2?

SP: Acho que sim. Há muitas maneiras de você poder usar o revert, e ele pode acabar juntando uma enormidade de truques diferentes. Por exemplo, além do tradicional e básico revert direto do chão, você pode sempre tentar usar o revert depois de uma manobra aérea, ou quando você volta para o chão, depois de fazer um grind em um half-pipe. Em THPS2, os manuals funcionavam mais como uma maneira de unir dois trilhos, como se fossem manobras a partir do chão. Com o revert, você pode agora trazer as áreas de vertical para esses combos, e aumentar sua pontuação atravessando áreas da fase toda.



EGM: THPS3 não força o jogador para um determinado estilo de jogo. Você pode, teoricamente, terminar o game sem ter explorado todos os novos movimentos que vocês adicionaram. Isso foi intencional? Vocês deixaram o game tão aberto de propósito?

SP: Com certeza. Não gostamos de games que te forçam por um caminho estreito e limitado. Tentamos sempre oferecer uma vasta gama de opções de manobras e movimentos, para deixar o jogador descobrir os truques e usá-los da maneira que julgar mais apropriada e criativa. Há uma infinidade de estilos possíveis de jogo. Por exemplo, tem um cara aqui que usa reverts como um lunático, achamos que as estratégias diferentes mantêm o jogo quente por mais tempo.

EGM: Por que vocês sumiram com o sistema de dinheiro de THPS2?

SP: Sempre tentamos usar algo novo. O dinheiro funcionou legal em THPS2, mas acabou deixando o jogo muito linear. Queríamos que as pessoas ficassem jogando bastante no modo Career, o que parecia acontecer muito mais no primeiro Tony

Hawk. E comprar truques e manobras com dinheiro? Quem foi o maluco que pensou numa bobagem dessas? (risos)

EGM: Você conseguiu implementar todas as novidades de multiplayer online que você queria?

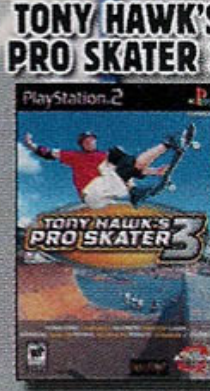
SP: A gente apenas começou a arrancar os primeiros planos disso. Toda essa conversa sobre isso era apenas para estabelecer as fundações do que ainda está por vir. Há um número infinito de possibilidades do que será possível fazer quando o jogo online começar, e temos um caminhão de idéias. Ao mesmo tempo, estamos muito orgulhosos do que Tony Hawk tem a oferecer, como o primeiro jogo do Playstation 2 preparado para disputas online.

EGM: Por que Darth Maul está no jogo?

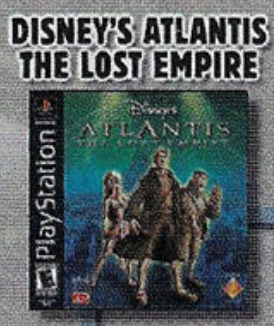
Joel Jewett: Não tivemos escolha. Um dia Darth entrou no escritório e disse que exigia participar do game. Eu lhe disse para pegar aquele sabre de luz duplo e se mandar. A próxima coisa que me lembro é de estar flutuando alguns metros acima do chão, não conseguindo respirar. Daí ele nos mostrou alguns de seus movimentos... ele até que anda bem de skate, sabia?

PLAYSTATION OU XBOX? ESCOLHA SUA PLATAFORMA E EMBARQUE PARA UM MUNDO DE ENTRETENIMENTO!

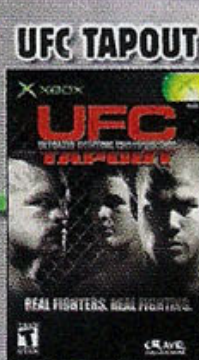
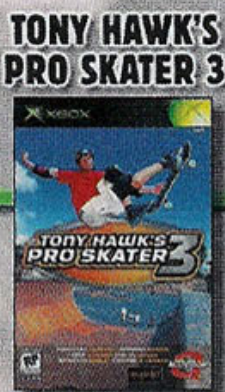
PLAYSTATION 2



PLAYSTATION



XBOX



ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com

(11) 4166-7777

DIRECTSHOPPING



CÓDIGO PE25A

Valores em Reais são referências, calculados com base na cotação do dólar brasileiro norte-americano de 18/04/2002 à taxa de R\$ 1,41 - sujeitos à variação pelo câmbio na data de compra - juros de 2,9% ao mês. Preços válidos até 31/03/02 ou enquanto durarem os estoques. Jogos contidos em consoles em separado. Consoles fornecidos no sistema NTSC.



PREVIEWS

Vendas do Xbox despencam no Japão

E a Microsoft abaixa o preço do console na Europa

Muita gente duvidava que o Xbox se daria bem no Japão... parece que tais previsões pessimistas estão se concretizando. As vendas do console da Microsoft não foram nada boas por lá durante todo o mês de março e a primeira quinzena de abril. Chegou a ser ultrapassado pelo "falecido" Dreamcast, e até pelo WonderSwan Color, o portátil da Bandai. Apesar da forte campanha realizada para o lançamento da máquina no Japão, as vendas, infelizmente, não estão correspondendo. Liderando as vendas no Oriente, estão o Playstation 2 e o Game Boy Advance. Em 2002, o PS2 já ultrapassou 1,5 milhões de unidades vendidas, enquanto o portátil da Nintendo bateu, recentemente, a marca de um milhão de unidades vendidas no ano. Em terceiro lugar, vem o GameCube (com pouco mais de 500 mil unidades). O Xbox surge na lista como o quarto console mais vendido no ano, com pouco mais de 170 mil unidades comercializadas. Esses números se referem às vendas acumuladas desde o lançamento do console no país, no dia 22 de fevereiro. Depois de um

começo bem animador, as vendas do console despencaram bastante, chegando a atingir números quase ínfimos de 1.800 consoles vendidos durante a segunda semana de abril. Como comparação, na mesma semana, o PS2 vendeu 55 mil unidades, o GBA, 31 mil e o GameCube, 10 mil. O WonderSwan Color

vendeu duas mil unidades na referida semana. É evidente que isso não é nada bom para a Microsoft, que está revendo toda sua estratégia em relação ao Xbox no Japão. Talvez o lançamento de Halo no país (que rolou no dia 25, após o fechamento desta edição) mude um pouco o quadro a favor do Xbox.

Cadê meu troco?

Talvez tentando evitar que os problemas do Japão se repitam, a Microsoft anunciou recentemente uma redução no preço do Xbox na Europa. A partir de 26 de abril, o console passou a custar o mesmo que o Playstation 2: 299 euros, cerca de US\$ 260,00. Isso é uma redução bem significativa no preço, que estava 100 euros mais alto desde que o Xbox foi lançado por lá, no dia 14 de março. Como a redução de preço foi grande (em pouco mais de um mês após o lançamento), a empresa de Bill Gates resolveu compensar os consumidores que gastaram mais para comprar seu

Xbox: os que já adquiriram o videogame podem receber, totalmente grátis, dois jogos e um controle extra. Basta o cidadão apresentar a nota fiscal e retirar seu "brinde" em qualquer loja. Vale lembrar que a redução de preço acontece uma semana antes da chegada do GameCube à Europa. O 128 bits da Nintendo desembarcou no Velho Continente custando 249 euros (cerca de US\$ 220,00). Ainda não foi dito nada sobre uma redução de preço nos Estados Unidos, onde as vendas vão bem. Como o PS2 deve cair de preço brevemente, é provável que o Xbox siga o mesmo caminho.

Testamos o joystick japonês do Xbox

O console foi lançado no Japão com um joystick completamente diferente, menor e com outra disposição de botões. Veja os detalhes, e nossas impressões, agora que botamos as mãos nele.

Os dois analógicos são idênticos

Frente

Os botões estão dispostos em forma de losango

Os botões Back e Start estão do lado esquerdo, e não mais no centro

O direcional tem o formato de cruz mais tradicional

Os botões Preto e Branco estão embaixo, embora ainda esteja estranho

No geral, um design menor e compacto. Muito mais confortável e fácil de manejar

Lateral

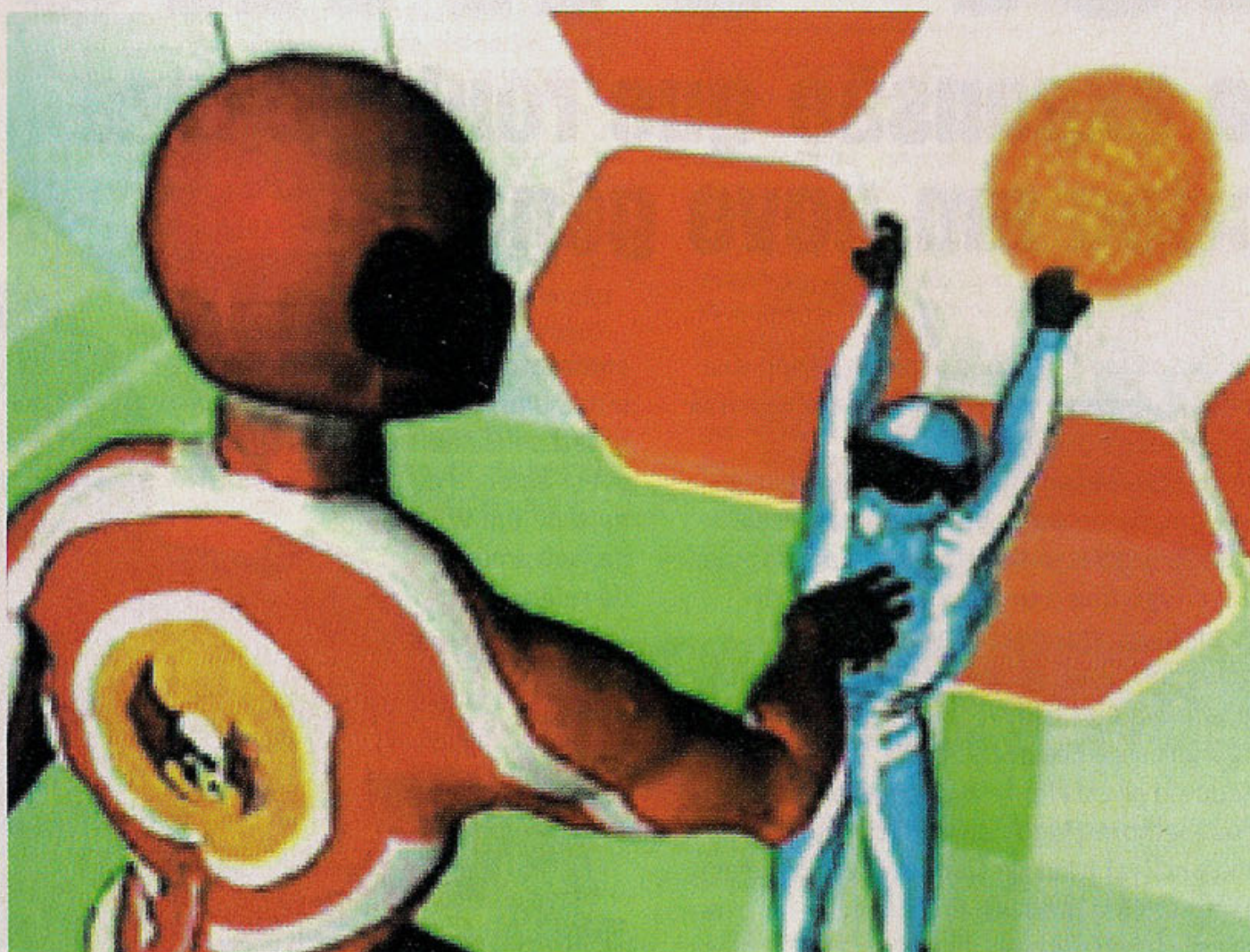
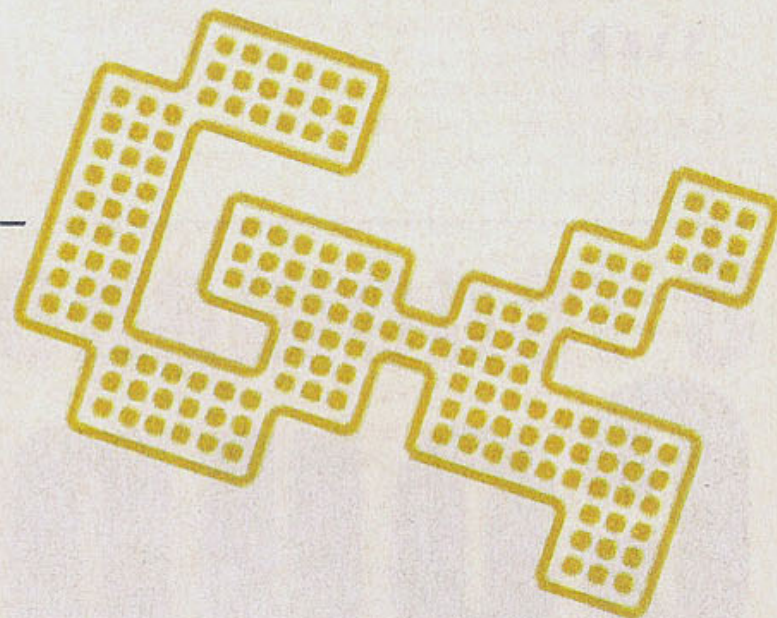
Os gatilhos L e R estão menos resistentes, ficando mais fáceis de serem pressionados repetidamente.

O joystick é infinitamente mais confortável que o americano e apresenta um desenho melhor em quase todos os aspectos. Assim como no joystick americano, os botões Branco e Preto estão posicionados em um local estranho, mas não são mais

complicados de acessar do que o são na versão americana. A não ser que você tenha mãos de macaco, certamente achará o joystick japonês mais confortável e fácil de usar. Eu já adotei.

John Ricciardi

Games na TV, 24 horas por dia



Desde 24 de abril, os americanos têm um novo programa. Literalmente. Estreou na TV a cabo americana o canal G4, especializado em videogames. É isso mesmo: o canal transmitirá, durante 24 horas, apenas programas sobre games. A programação é direcionada principalmente aos adolescentes entre doze e dezessete anos (embora um público mais velho não esteja descartado). Ao contrário do que possa parecer, o canal não será interativo. As notícias do G4 cobrirão toda a indústria: as últimas informações diretamente de dentro das produtoras, além de matérias especiais como o "making of" dos jogos, análises, dicas e coberturas de competições. A notícia agitou a indústria norte-americana, com muitas produtoras se mostrando bastante favoráveis à iniciativa e botando fé no potencial do projeto. Entre os programas que estarão na programação do G4, há shows com dicas e truques, programas de debates e entrevistas, especiais com perfis de personagens e criadores, além de programas específicos para um certo estilo de jogo, como esportes e RPG, por exemplo. O site oficial (www.g4tv.com) foi ao ar no mesmo dia em que o canal estreou na televisão.

CURTINHAS

Novalogic chega ao PSOne

A Novalogic, velha conhecida dos jogadores pelos seus games de guerra para PC, está retornando aos consoles domésticos. Seu próximo projeto será Delta Force: Urban Warfare, que chega em **maio** para o PSOne. Alguns títulos para consoles de nova geração serão lançados no **terceiro trimestre**, incluindo Comanche para o Xbox e Delta Force para o Playstation 2.

O futuro de Futurama

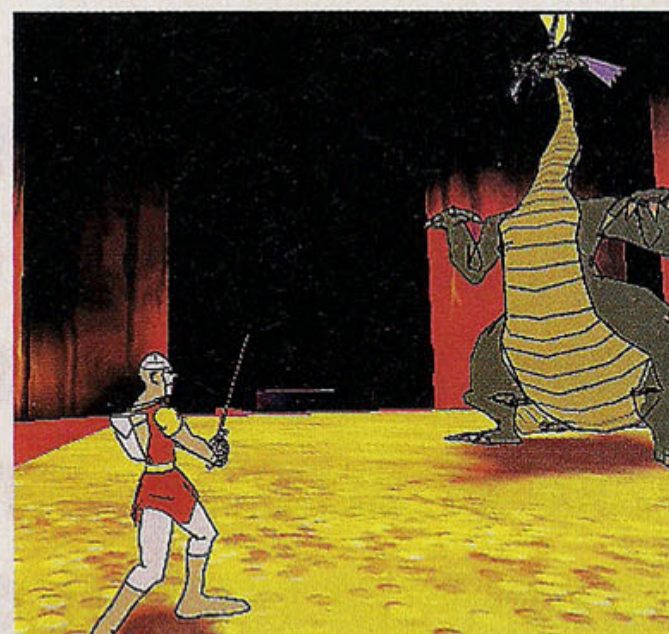
Enquanto o seriado de Matt Groening (criador dos Simpsons) anda correndo sérios riscos de ser cancelado nos Estados Unidos, um game com os personagens mais insanos do futuro

está chegando ao Playstation 2, Xbox e GameCube lá pelo **final do ano**. Os jogos estão sendo desenvolvidos pela empresa sueca Unique Development Studios, mas ainda não está certo qual produtora distribuirá o game nos Estados Unidos.

Dragon's Lair 3D está chegando

O bravo cavaleiro Dirk the Daring finalmente poderá viver suas aventuras medievais com a dignidade que merece. A Encore Software está concluindo sua adaptação para o clássico dos arcades (pioneiro na utilização de Laser Disc), que deve chegar ao Playstation 2 e ao GameCube no **segundo semestre**. Os fanáticos pelas aventuras de Dirk ficarão felizes em saber que a empresa planeja manter intactos

os mesmos gráficos desenhados à mão, mantendo o enredo hiperclichê "donzela em perigo seqüestrada por dragão precisa ser resgatada". O jogo trará uma série de novas animações preparadas especialmente para ele pela Don Bluth & Co.





START

O fenômeno Counter-Strike

A trajetória de uma expansão que roubou para si os holofotes e criou um novo gênero

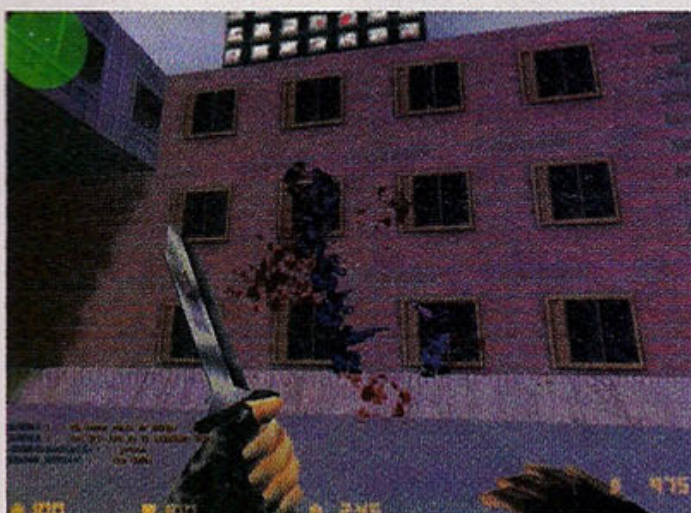
Criar e publicar seus próprios jogos, apesar de continuar sendo complicado do ponto de vista comercial, tornou-se algo mais próximo do jogador comum com a popularização dos MODs, modificações permitidas e incentivadas pelos criadores de certos títulos que possibilitam aos jogadores criar cenários, personagens e até mesmo regras novas para jogos como *Quake* e *Unreal*. O surgimento dos MODs aconteceu por baixo do pano, quando alguns jogadores mais ousados hackearam o código de jogos clássicos como *Comander Keen*, de PC, para adicionar seus próprios estágios nele. As empresas abriram os olhos: a melhor coisa que pode acontecer para tornar um jogo popular é ele permanecer "vivo" por vários anos, contando com os acréscimos feitos por uma dedicada legião de fãs. A Id foi pioneira nisso, permitindo ferramentas de edição para *Castle of Wolfenstein 3D* (em 1992), e de lá pra cá diversos jogos de tiro, corrida e outros gêneros vieram já prontinhos para os jogadores botarem a mão na massa na criação de seus próprios

MODs. Essas modificações acabam sendo distribuídas livremente pela internet para quem já possui os jogos originais. O que poucas pessoas da indústria de games esperavam, no entanto, era que uma dessas expansões acabasse se tornando mais popular do que o jogo que a originou, e que até ditasse moda no mundo dos games. Os MODs deixaram de ser somente um hobby e ganharam a atenção de toda a indústria com o surgimento de **Counter-Strike**, em 1999. Baseado no já excelente *Half-Life*, certamente um dos melhores jogos para PC de 1998, e ele mesmo uma variação de *Quake II* (ambos usam o mesmo engine gráfico), CS substitui a atmosfera de ficção científica daquele jogo por um tema militar, altamente realista. *Counter-Strike* simula o

confronto entre um time de terroristas e uma equipe de contra terroristas nas mais diversas situações: ameaça de bomba, assassinato de um VIP, fuga, salvamento de reféns ou simplesmente combate

Os jogadores deste MOD superaram facilmente em número os jogadores de Quake III Arena e Unreal Tournament somados!





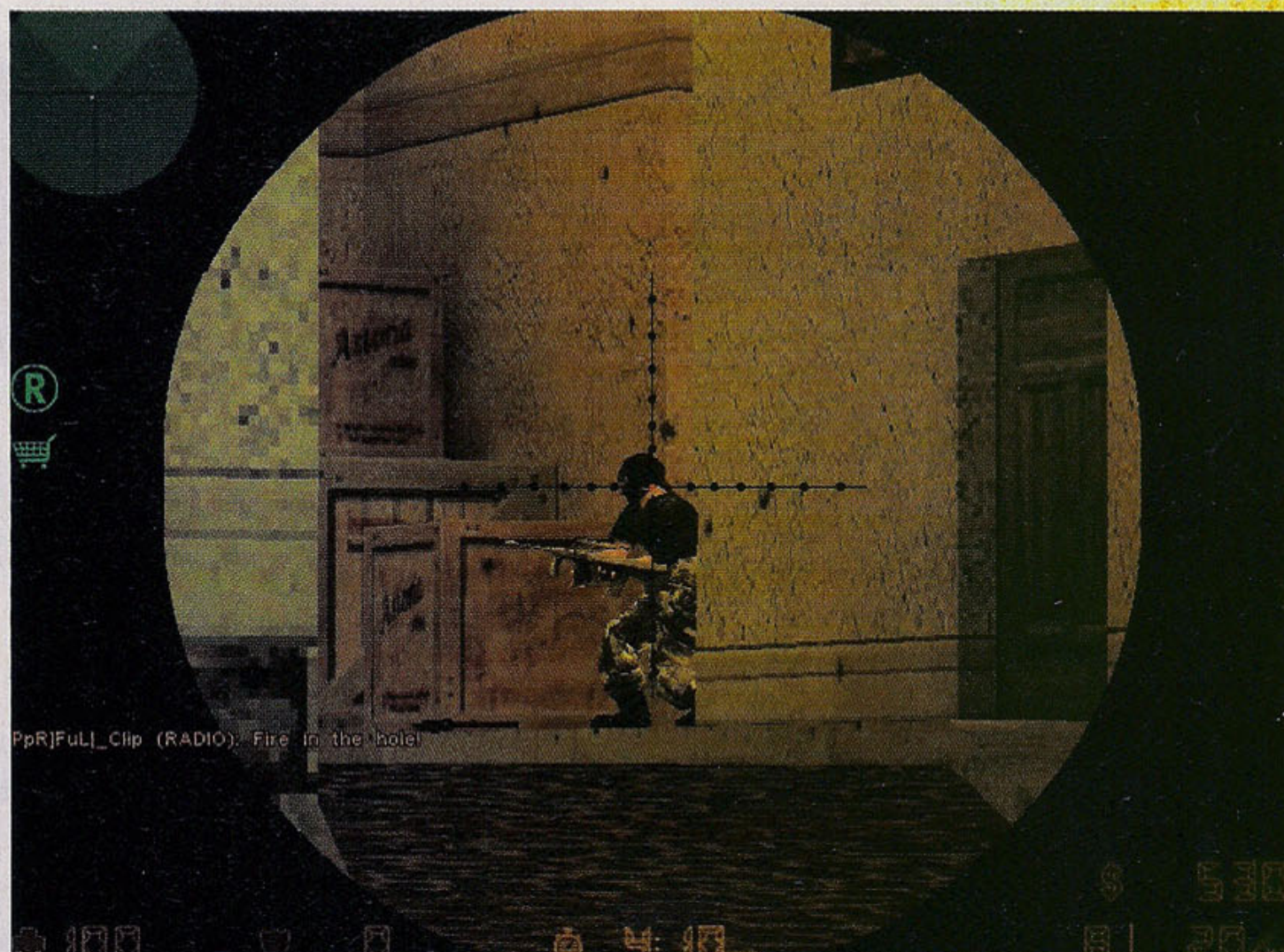
direto. O segredo do jogo está na mistura perfeita de estratégias para cada uma das facções de jogadores, cenários e armas que reproduzem perfeitamente seus modelos reais e a ação típica dos games de tiro em primeira pessoa no estilo *Quake*.

Outro ponto a favor de CS são as constantes atualizações feitas no jogo, uma característica comum dos MODs. Diferente dos jogos comerciais, que precisam obedecer a um prazo de produção e lançamento, os programadores por hobby raramente estão satisfeitos com seu trabalho ou o dão por terminado. CS já teve vários updates até hoje. Só um ano depois de seu lançamento, em 1999, foi considerado "pronto" para sair da fase de beta-testing e receber uma versão 1.0, que ainda vem sendo atualizada com os detalhes mais pedidos pelos jogadores. É, na essência, um jogo em constante aperfeiçoamento. CS não é

o primeiro MOD de seu autor, Mihn "Gooseman" Lee, um programador canadense. Ele também colaborou com

Action Quake II (um MOD que simula cenas de ação típicas dos filmes) e partiu para esse novo projeto por gostar de jogos realistas de ação tática. Munido de softwares conhecidos, como o 3D Studio Max, para modelagem 3D, e sampleando o áudio de filmes para obter os sons das armas, Lee não fazia idéia do impacto que *Counter-Strike* teria.

Feito para ser jogado sempre entre dois times, sem bots ou cenários para um único jogador, CS conquistou rapidamente as LANhouses e servidores de jogos da internet, e vem dominando a rede desde o seu lançamento. Seu site oficial recebe mais de um milhão de visitas por mês, e a qualquer momento é possível encontrar dezenas de milhares de jogadores de *Counter-Strike* online. Aliás, os jogadores





START

deste MOD superam facilmente em número os jogadores de *Quake III Arena* e *Unreal Tournament* somados!

O próximo passo para CS seria, obviamente, a produção de uma continuação. Lee e seus colaboradores comentam com cautela ainda a possibilidade de um *Counter-Strike 2*: estão estudando o engine de *Team Fortress 2*, o novo módulo multiplayer de *Half-Life*, e qualquer novidade sobre isso será anunciada imediatamente no site oficial.

O sucesso de CS vem sendo tão grande que conseguiu três feitos aparentemente impossíveis: impulsionou o boom dos jogos de ações táticas, foi lançado comercialmente pela Valve (produtora de *Half-Life*), e vai render sua própria expansão, *Condition Zero*, que é

essencialmente um *Counter-Strike* com missões para um único jogador. Isso sem mencionar o fato que o estilo de jogo criado por CS inspirou diversos outros títulos, que começam a surgir em todas as plataformas. Só para os próximos meses, pelo menos uma dezena de jogos envolvendo terroristas e antiterroristas devem pintar não só nos PCs, mas também nos consoles de nova geração. 

por Marcel R. Goto

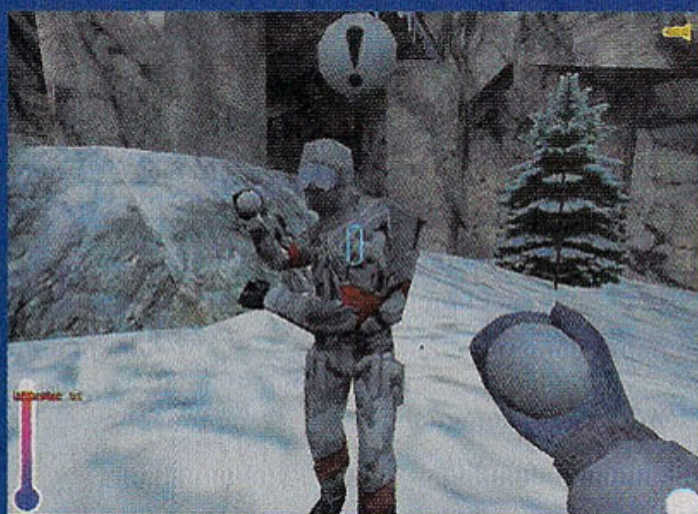


Parece Half-Life... mas não é

Counter-Strike pode ser o MOD mais bem sucedido até hoje (e como!), mas é claro que não é o único. Aqui vai uma lista de outros MODs legais para *Half-Life*. O melhor de tudo isso é que os programadores vêm seu trabalho como "arte" e não costumam cobrar pelos seus games, disponibilizando-os gratuitamente na internet. Entre tantas opções disponíveis, fica até difícil de escolher!

Single Player

Se você não dispensa uma aventura-solo há mods para este tipo de jogo. Entre eles há duas

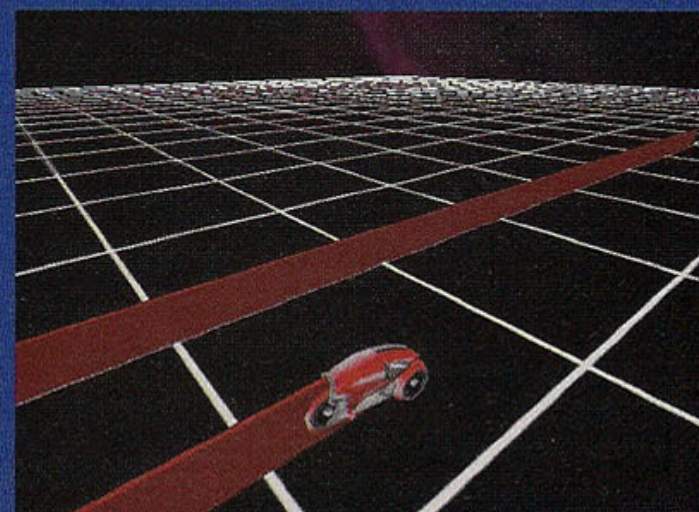


expansões oficiais de *Half Life*: **Blue Shift** (<http://blueshift.sierra.com/>) e **Opposing Force** (<http://hlopposingforce.sierra.com>), em que trazem os mesmos acontecimentos de *Half Life* sob o ponto de vista de outros personagens. Mas há outros. Em **Azure Sheep** (

der.iol.it/azuresheep/) a treta é com ETs; em **Poke646** (<http://www.poke646.com>) o mundo está à beira de uma invasão alien; a série **They Hunger** (<http://www.planethalflife.com/manke/theyhunger.htm>) traz zumbis num roteiro cheirando a *Resident Evil*.

Multiplayer

Para aquele mata-mata básico em rede há ótimas opções para o *Half Life*: o **Deathmatch Classic** (<http://www.planethalflife.com/features/motw/dmc.shtm>) traz as armas e cenários do *Quake* (lembra?); em **Holy Wars** (<http://www.planetquake.com/holywars/>) o objetivo é detonar quem está com a auréola de anjo e em **Scientist Hunt** (<http://www.telefragged.com/thefatal/scihunt.shtml>) ganha quem destroçar mais cientistas; em **Ricochet** (<http://www.mod-ricochet.fr.fm/>) o combate é sobre plataformas flutuantes e no **Firearms** (<http://www.firearmsmod.com>) o armamento é bem pesado. Há também os mods temáticos: **Day of Defeat** ([<http://www.warineurope.de>\) e **War in Europe** \(<http://www.warineurope.de>\) que colocam nazistas contra aliados em plena Segunda Guerra; em **Wanted!** \(<http://www.wantedhl.com>\), foras-da-lei e xerifes trocam tiros no velho-oeste. Há também os mods não-violentos como **Snow War** \(<http://www.planethalflife.com/snowwar/>\) em que a batalha é com bolas de neve e o **Paintball** \(<http://www.paintball-mod.com>\), com armas de tinta. Outros mods modificam tanto as regras do jogo que acabam virando outro jogo, como em **Palisade** \(<http://palisade.desertcrisis.com/>\) em que o combate não usa armas, mas sim as motos digitais do filme *Tron*. Se você não achou nada interessante, então](http://www.dayofdefeat-</p></div><div data-bbox=)



crie seu próprio mod. Para isso basta baixar os programas disponíveis no <http://www.valve-erc.com> ou <http://www.gearboxsoftware.com/>. E não custa lembrar: todos estes MODs só funcionam se você tiver instalado em sua máquina o *Half-Life* original.

—Mateus Reis

Quartermann - O fofoqueiro dos games

Bem-vindos, amigos e amigas, para mais uma jornada pela terra dos rumores, fofocas e boatos, cortesia de seu querido Quartermann. Um passo a frente, por favor, pois este mês estive fuçando em gavetas esquecidas e latas de lixo abandonadas de grandes companhias, só para ter tudo do bom e do melhor nesta edição. Mas chega de papo e vamos lá:

... Começamos com a **Square**. Será que os nomes **Chrono Break** e **Unlimited SaGa** significam alguma coisa pra você? Logo significarão. Estes são os possíveis nomes das próximas seqüências das séries Chrono e SaGa. Espere a confirmação destes dois jogos pintar logo mais, diretamente do Japão...

... Muitos dos planos da **Microsoft** para o Xbox são mantidos sob enorme segredo, mas o espião número um do mundo dos games (o papai aqui), descobriu pelo menos dois títulos com os quais você deve ficar de antena ligada: **Knights of Deacyden** e **Quantum Redshift...** também vindo da terra do Xbox, o super aguardado **Doom III**, da **Id Software** pode pintar no console, sendo rapidamente seguido por uma versão para PCs. Complementando, a **Microsoft** está tentando acertar os direitos para tornar **Quake IV** um game exclusivo para o Xbox. Seria um bom título online, não seria? E como se não fosse o suficiente, andei ouvindo que o Massive RPG online da **LucasArts**, o aguardadíssimo **Star Wars Galaxy** pode dar as caras no Xbox também. Chega? E se eu mencionasse também **Virtua Fighter 4**? Hmmmm...

... Mais detalhes sobre a nova obra da **Sega**, o esperado **Panzer Dragoon** para Xbox podem estar escassos, mas eu dei um jeito de descobrir algumas novidades. Parece que a empresa está pensando em diminuir os elementos de RPG encontrados na série em PD Saga para dar mais ênfase a uma

jogabilidade mais próxima dos dois primeiros jogos da série. Só de farra, resolvi retirar meu Sega Saturn da aposentadoria pra jogar um pouquinho de PD. Aconselho vocês a fazerem o mesmo: o game é realmente fantástico, e bastam alguns minutinhos para ficar babando, chorando por mais. Vamos, Sega, não nos deixe esperando muito...

... Algumas notinhas diretamente da **Capcom**: a primeira é o anúncio de um novo game para o PS2, desenvolvido pelos americanos da **Angel Studios**, chamado **Red Dead Revolver**. Pense nele como o jogo de tiro em primeira pessoa ambientado no velho oeste. A segunda diz que **Onimusha 2** pode ser lançado para uma série de sistemas depois de sua chegada ao Playstation 2, a exemplo do que aconteceu com **Genma Onimusha** (Xbox)...

... Mais algumas rapidinhas antes de eu encerrar. O próximo título da **Rockstar** que cativará o público com violência gratuita será **Celebrity Deathmatch**. Duas palavras: Pamela Anderson. Vamos torcer para vê-la nele... depois de terminar Stuntman, a garotada da **Reflections** focará seus trabalhos em **Driver 3...** e falando em trincas, a **Ubi Soft** está passando a última camada de cobertura em **Rayman 3**, para poder exibir o herói na E3, em maio...

E chega por este mês. Esteja neste mesmo local em trinta dias, para mais rumores, fofocas e informações que só o Quartermann consegue. Até! 



TUDO em VÍDEO GAMES

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

GRANDE VARIEDADE DE GAMES e ACESSÓRIOS
Consulte nosso catálogo eletrônico
www.netunia.com.br

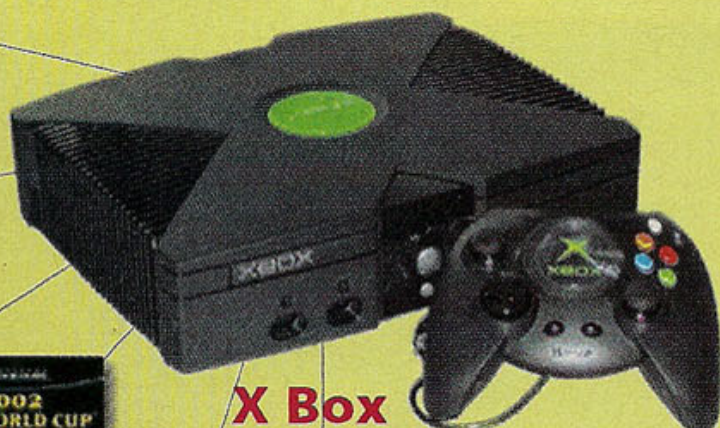
assista ao preview
dos hot games



PS one



PlayStation 2



X Box

Veja também: GameCube

CONSULTE
formas de pagamento!

aceitamos todos cartões de crédito.



ou Financiamos em até 12 vezes*

* Somente para S.Paulo e Grande São Paulo

Temos todos os lançamentos
simultâneos com U.S.A.



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

TELEVENDAS

Fone: (11) 3825 7600

Fax: (11) 3825 7653

Atendimento personalizado "Fale conosco" on line



Equipamentos e acessórios

Force Feedback Intruder

Preço sugerido

R\$ 414,00

Joystick da Leadership, com conexão por porta USB ou serial. Indicado para games de corrida e simuladores de voo, é uma boa opção para quem procura mais realismo nas curvas de uma pista ou na turbulência dos voos.



Kit de DVD para o Xbox

Preço sugerido

US\$ 30,00

Quer transformar seu Xbox em um DVD player? Eis a ferramenta necessária. Com este kit, você simplesmente conecta o receptor infravermelho em uma das entradas de joystick (qualquer uma das quatro) e pronto! É hora do filminho...

Wavebird

Preço sugerido

sem preço definido

Finalmente a Nintendo apresentou o joystick sem fio para o GameCube, o Wavebird. Para o treco funcionar, você precisa plugar um adaptador em uma das quatro entradas de joystick, e programar o controle para o canal correspondente. O Wavebird funciona a uma distância de até dez metros do GameCube. Ainda não há uma data para o joystick chegar ao mercado, mas pelas demonstrações da Nintendo, parece que finalmente teremos um controle sem fio decente para algum console.



G3 Arcade Stick

Preço sugerido

sem preço definido

Se você conhece algum fanático por games de luta, já deve tê-lo ouvido reclamar da possibilidade de ser obrigado a jogar Soul Calibur 2 no controle do GameCube, ou como foi difícil aplicar aquele combo em Bloody Roar. A Pelican vem socorrer essa galera, com este belo joystick no estilo Arcade para o GameCube. São oito botões dispostos de uma maneira bem confortável, e o controle pode ser usado em qualquer estilo de jogo.



Home Theater Playstation 2

Preço sugerido

R\$ 139,00

Duas pequenas caixas de som com 150 MHz cada, e uma base que deixa seu PS2 na posição vertical. Este kit é indicado para quem quer aumentar a potência do som em suas partidas, e ainda deixa seu console com um visual bem legal.



Pistola GunCon 2

Preço sugerido

R\$ 399,00 (kit com a pistola e o game Time Crisis 2)

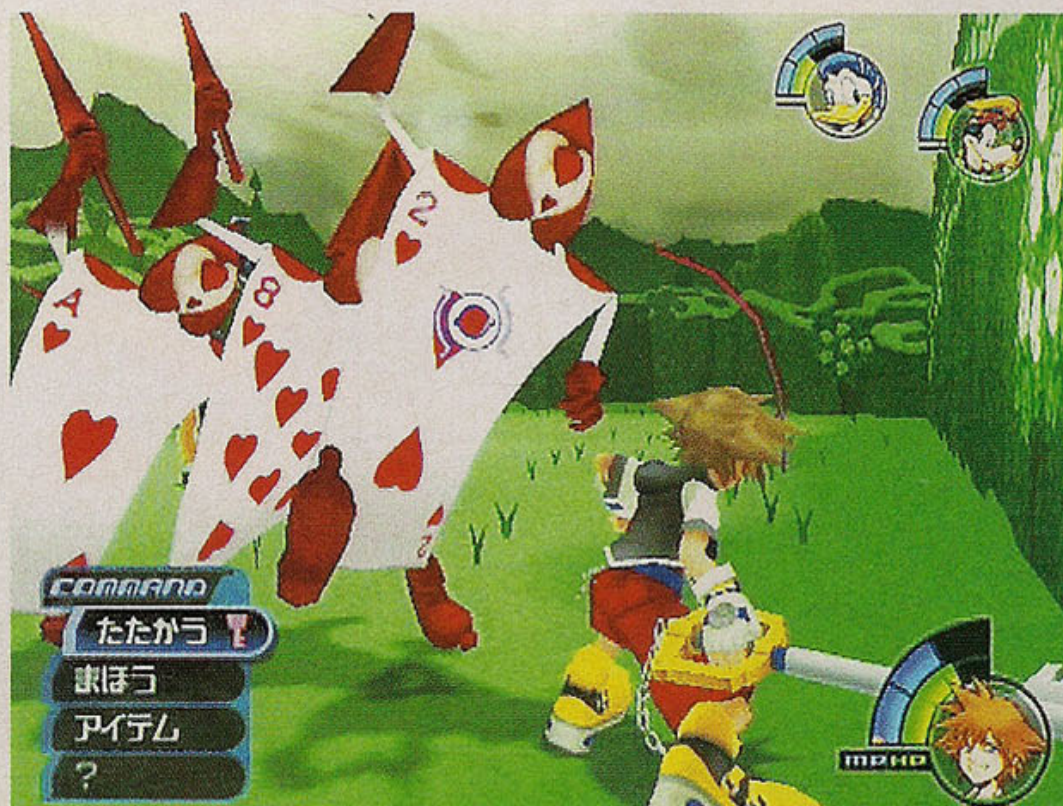
Um dos melhores joysticks-pistola disponíveis no mercado, é fabricado pela Namco e acompanha o jogo Time Crisis 2 para Playstation 2. Tem um mecanismo de mira bem preciso, e serve também para qualquer outro título do estilo.





Preview Kingdom Hearts

Produtora:	Square Electronic Arts
Desenvolvido por:	Squaresoft
Jogadores:	1
Gênero:	Ação/RPG
% Desenvolvida:	75%
Lançamento:	Quarto trimestre de 2002
Site:	www.squaresoft.com
A boa:	O líder das animações juntou-se ao líder dos RPGs.
A má:	Os jogadores mais hardcore podem achar tudo muito fofinho demais... Bobocas.
E a péssima notícia:	Donald fica ridículo em sua forma meio-pato, meio-polvo.



Não víamos uma combinação tão forte como esta desde que o Pelé ganhou a primeira bola de futebol: a Disney, possivelmente o maior nome do mundo no setor de animação, e a Square, a mais bem-sucedida companhia de RPGs do planeta, trabalhando juntas num videogame. E o currículo destas duas companhias nos faz crer que Kingdom Hearts vai ser, no mínimo, espetacular. Os jogos baseados nos personagens da Disney não são novidade, são até bastante comuns. Portanto, você deve estar se perguntando por que diabos deveria se importar com este aqui? Pra começo de papo, este é o primeiro jogo da Disney que não é específico de um único cenário ou filme. Você poderá interagir com diversos mundos da Disney, saltar de cipó em cipó com Tarzan, voar pela Terra do Nunca com Peter Pan, ou procurar mel com o Ursinho Pooh, um total de cem personagens. E durante suas viagens, seus companheiros Donald e Pateta, irão se transformar para melhor se adaptar aos vários ambientes. Donald, por exemplo, transforma-se numa criatura meio polvo, meio pato, nos domínios da Pequena Sereia. Normalmente,

qualquer um que use uma abordagem tão criativa com os personagens da Disney, receberia uma linda carta de amor do departamento jurídico deles, mas a casa do Mickey parece satisfeita em deixar a Square tomar essas liberdades, em nome da diversão.

Como Sora, um dos quatro personagens originais do jogo (criados por Tetsuya Nomura, de Final Fantasy VII, VIII and X), você se junta a Donald e Pateta numa busca para encontrar seus amigos Riku e Kairi, depois que uma estranha tempestade os separa. Além disso, o Rei Mickey está desaparecido, e parece que tudo se relaciona com uns tais de Heartless (algo como Sem-Corações). Esses pentelhos estão visitando todos os mundos e recrutando os vilões locais (personagens como Jafar, de Aladdin, ou Hades, de Hércules) para que ajudem a roubar os corações das pessoas e espalhar a escuridão pela Terra.

Kingdom Hearts é um jogo de ação e RPG, portanto, você não encontrará nenhuma batalha aleatória baseada em turnos. Bem, existem batalhas aleatórias, mas você dependerá dos seus reflexos para obter a vitória, ao invés de muita estratégia. Claro que uma ou outra invocação básica fará parte de seu sistema de batalha. Durante a briga, você poderá chamar o Dumbo, o Bambi, o Sim-

ba (de Rei Leão), ou Mushu (de Mulan), para detonar ainda mais (repare na imagem de Sora montado em Dumbo). Nós achamos que Bambi vai, simplesmente, enjoar os inimigos até a morte com seu jeitinho meigo.

Square e Disney estão contando com uma boa recepção para Kingdom Hearts, que já fez uma bela estréia no Japão. A Disney está tão animada com este jogo que poderá investir quaisquer resultados positivos num filme ou programa de TV.

AERIS VIVE!

Além dos aproximadamente cem personagens Disney que você encontrará em Kingdom Hearts, uma série de versões mais jovens de uma turminha de Final Fantasy dá as caras no jogo. Espere ver Wakka, Tidus e Selphie, além de (que rufem os tambores, por favor)... AERIS, de Final Fantasy VII!!





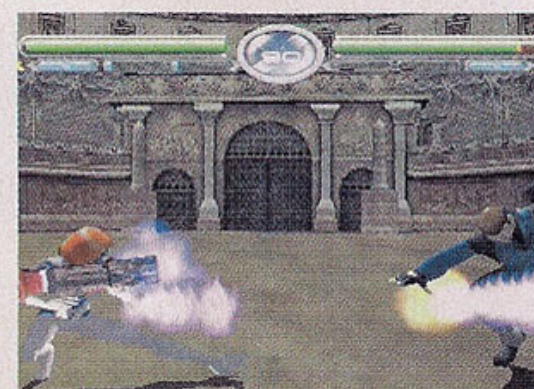
MAIS X, MENOS MEN

Recentemente, a 20th Century Fox anunciou que o novo filme dos *X-Men* será chamado de *X2*. O longa estreia nos EUA no dia 2 de maio de 2003, e a gatíssima Halle Berry está confirmada para o elenco. Ueba!

PS2

X-Men: Next Dimension

O próximo massacre mutante da **Activision** traz a ação frenética da popular série *Mutant Academy* para o PS2. Movimentos em 2D, combos complexos e golpes aéreos parecem ser comuns no jogo, enquanto os enormes cenários repletos de coisas esperando serem destruídas dão aos pegos um clima de *Dead or Alive*. Os manjados Wolverine e Psylocke estão de volta, junto com nove mutantes que fazem sua estreia na série. Visualmente, o game brilha de tantas novidades. Apesar de não serem tão atraentes como Halle Berry em uma roupa colante, os gráficos representam um grande avanço na franquia. Nossos poderes telepáticos apontam o lançamento para **setembro**.



Freekstyle

Curtiu *SSx Tricky*? Gosta de motocross? Então a **EA Sports** tem o game perfeito para você. *Freekstyle* emprega as loucuras aéreas de *SSx* e adiciona uma pitada de realismo ao incluir alguns dos maiores nomes do mundo profissional do motocross, como Mike "Metz" Metzger, Brian Deegan, "Mad" Mike Jones e o havaiano voador, Clifford Adoptante. Imagine você se atirando do alto de uma colina de uns sessenta metros enquanto executa um Superman Seat Grab, um Saran Wrap e um 360°, antes de cair. O jogo terá oito pistas diferentes, incluindo algumas do circuito oficial de motocross, como a Crash Pad II e a Big Sky, todas recheadas com atalhos e caminhos escondidos. Além dos modos Circuit, Race e Freestyle, o jogo ainda terá um modo multi-player para até quatro jogadores, que podem preparar para o **terceiro trimestre** suas máquinas para as disputas.



Hitman 2: Silent Assassin

Apesar do primeiro game da série ser exclusivo para PCs, a **Eidos** e a **IO Interactive** prometem uma sequência com tudo que os jogadores de console querem. Em **maio**, você assume o papel de um assassino de aluguel enquanto viaja por terras exóticas, conhece pessoas interessantes e mata todos eles. Coisa fina...





PREVIEW

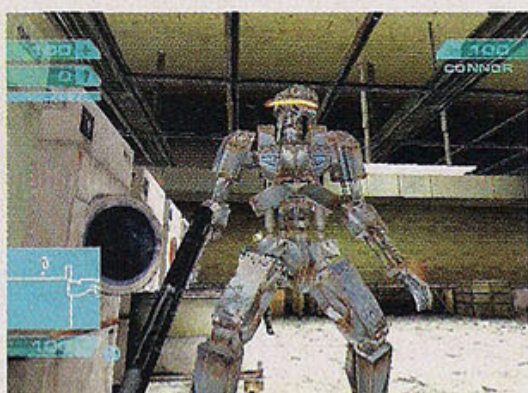


PARA O ALTO E AVANTE

O primeiro *Superman* (Nintendo 64) foi certamente um dos mais horríveis games da história do sistema. Os novos jogos com o homem de aço não podem ser ainda piores... esperamos.

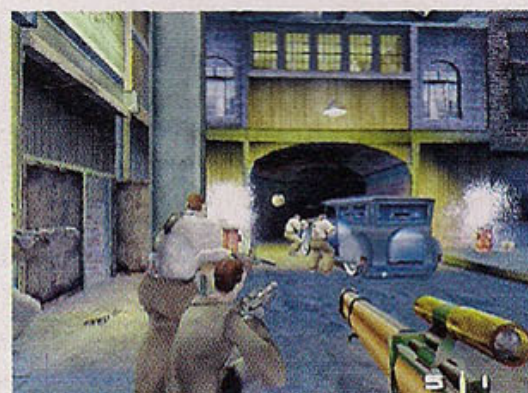
The Terminator

Na primeira metade do século XXI, um sistema de defesa por satélites chamado SkyNet adquire consciência e começa a massacrar a raça humana. Graças à **Paradigm** (que já nos trouxe o bacanudo *Spy Hunter*), poderemos acompanhar, em primeira mão, a rebelião humana contra as máquinas. O líder rebelde, John "No Problema!" Connor, é o personagem principal neste game de ação em terceira pessoa, da **Infogrames**, que deve pintar no **terceiro trimestre**.



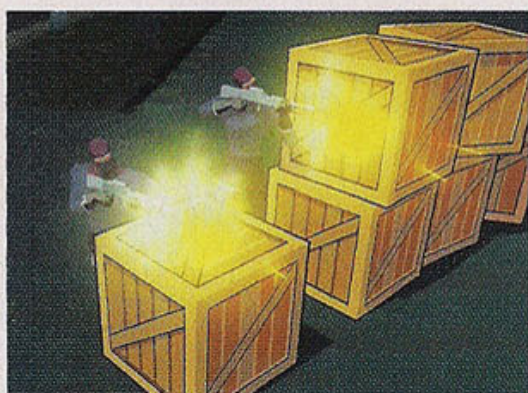
TimeSplitters 2

Todo e qualquer tipo de caixotes explosivos, macacos e insanidade que você possa querer estão no demo (que jogamos) deste game de tiro da **Eidos**. A animação de abertura e sua jogabilidade nos lembraram muito o bom e velho *GoldenEye* para N64, o que é um belo elogio. Apesar de não ser maravilhoso, o visual no PS2 está jóia. A **Free Radical** está desenvolvendo o título, e tenta se redimir do medíocre modo single player do primeiro *Time Splitters*.



Superman: Shadow of Apokolips

Baseado no desenho animado do azulão, *Shadow of Apokolips* coloca, pela primeira vez, Superman em um console da Sony. A história cheia de variantes põe o homem de aço frente a frente com tradicionais inimigos das HQs, como Metallo, Parasita e Lex Luthor, para quem Darkseid emprestou a tecnologia bélica de Apokolips. No **terceiro trimestre**, a **Infogrames** deixará você vestir a capa vermelha e lutar pela justiça.



Blade 2

Primeiro foi *Soul Reaver 2*, depois *Blood Omen 2* e está chegando a hora de *Blade 2* (da **Activision**) aumentar a lista de seqüências envolvendo vampiros e criaturas sugadoras de sangue. Com lançamento previsto para **julho**, o game deve seguir a linha do jogo lançado no ano passado, mas com um enredo diferente do filme com Wesley Snipes, mesmo com praticamente os mesmos personagens. Uma barra que mede sua sede de sangue deixa Blade cheio de ataques especiais para toda a chupação de sangue do rapaz.



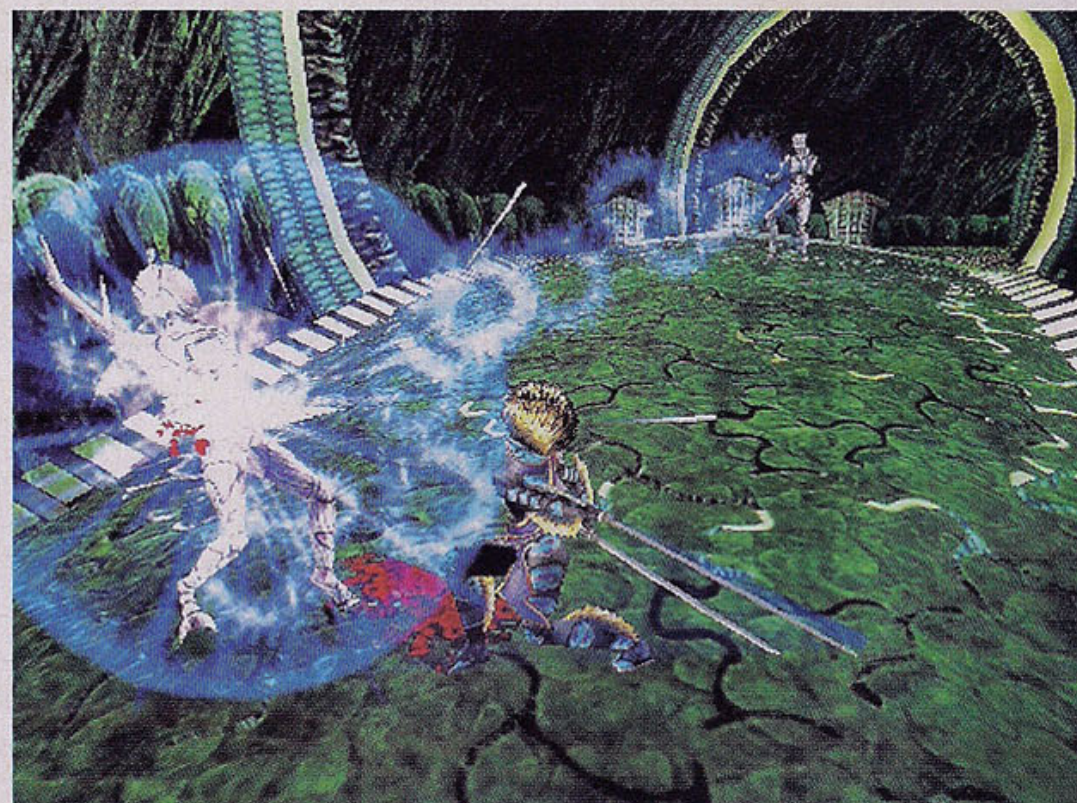
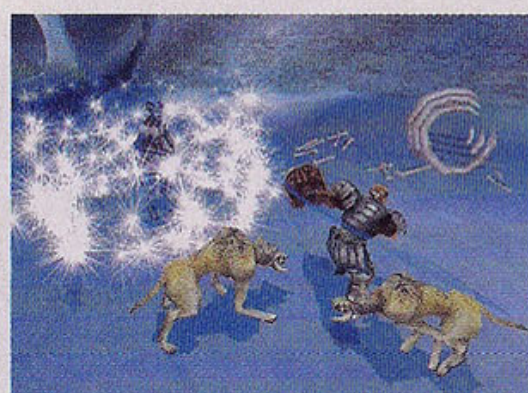
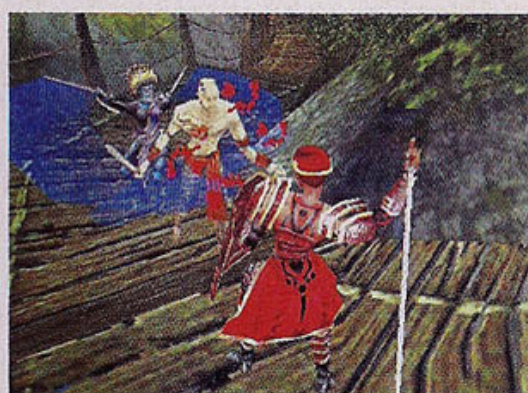
Grandia Xtreme

Grandia Xtreme é o primeiro fruto da parceria entre a **Enix** e a **Game Arts**, anunciada ano passado. O game já foi lançado no Japão, mas só deve chegar aos outros países no **final do ano**. Por que, afinal, o jogo não se chama Grandia III? Acontece que GX é uma aventura paralela à série, com uma ênfase muito grande na exploração de labirintos e melhorias no personagem. O jogo parece bem legal, mas quem espera um Grandia tradicional pode se decepcionar um pouco.



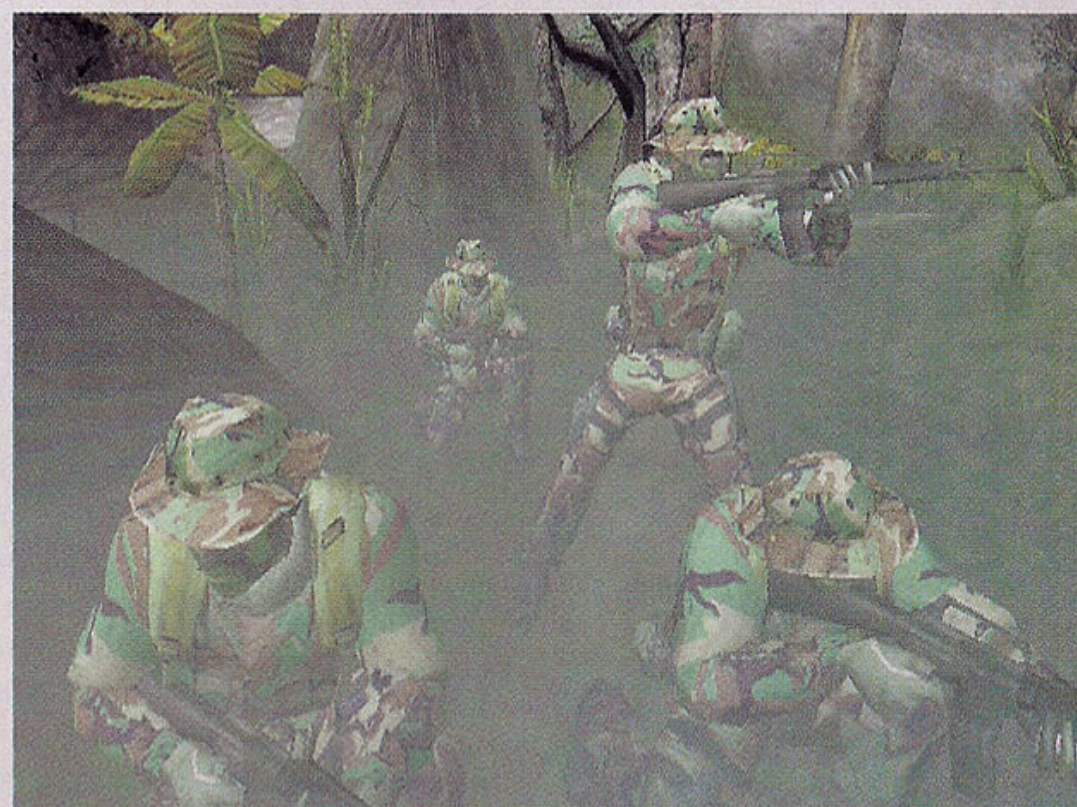
Summoner 2

As produtoras **Volition** e **THQ** abandonaram o clima de RPG para PCs do primeiro Summoner e o trocaram por uma aventura com mais ação nesta sequência que chega no **terceiro trimestre**. O sistema de grupos continua intacto, você controla, ao mesmo tempo, três dos oito personagens jogáveis, mas as invocações surgem na forma de uma transformação total de seu personagem. Um universo alternativo também deixa o jogo com um clima sci-fi, com sua equipe saltando de um mundo para outro.



SOCOM: U.S. Navy SEALs

Estes fuzileiros navais estiveram escondidos nas sombras desde que o primeiro demo jogável deste game apareceu, no ano passado. O primeiro título online da **Sony** deve finalmente chegar ao PS2 no **meio do ano**. Você poderá comandar um esquadrão de soldados de elite durante dezessete missões em quatro pontos do mundo. Quer saber a melhor parte? Junto com seus amigos, você pode encher a floresta de bala, através de uma rede local ou pela internet.

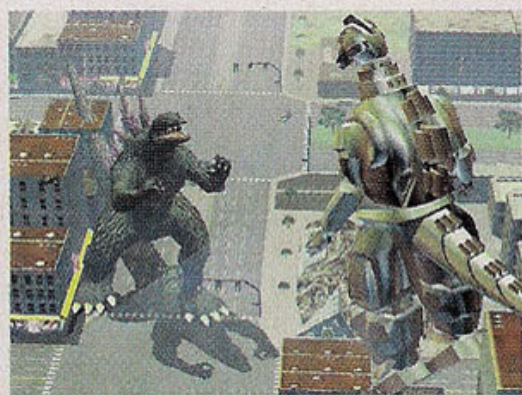




PREVIEW

Godzilla: Destroy All Monsters Melee

Produtora:	Infogrames
Desenvolvido por:	Pipeworks Software
Jogadores:	1-4
Gênero:	Luta
% Desenvolvida:	50%
Lançamento:	Quarto trimestre
Site:	www.infogrames.com
A boa:	Os amantes do lagartão estarão no paraíso das fantasias de borracha.
A má:	Por que nenhum game tem o Godzuki?
E a péssima notícia:	Os prédios ao redor dos monstros continuam sendo destruídos sem piedade.



Com uma força maior que a de um exército de Stallones e Schwarzeneggers, a maior estrela do cinema japonês (literalmente) está chegando ao seus cinquenta anos de vida como o mais importante... hã, bem... lagarto destruidor de prédios dos filmes de monstro. Por isso mesmo, a Infogrames está trazendo o astro jurássico de volta ao mundo dos videogames (o monstro não tem um game lançado nos EUA desde *Super Godzilla*, para o SNES, em 1993) em **Godzilla: Destroy All Monsters Melee**. Mesmo sendo desenvolvido nos Estados Unidos (todos os outros games com Godzilla vieram do Japão), o jogo parece que fará justiça à franquia. Desenvolvido pela Pipeworks Software (a mesma turma responsável pelos vídeos-demo do Xbox), Godzilla é um jogo de luta para até quatro jogadores, que podem reduzir a pó uma série de cidades enquanto trocam tabefes e rabadas. Cenários como São Francisco, Seattle, Los Angeles, Londres e – claro – Tóquio, serão os playgrounds dos monstros. Cada cidade será dividida em três estágios, que podem ser jogados durante o dia ou a noite. O bacana é que todos os elementos dos cenários podem ser destruídos, e as fases são recheadas de elementos como caminhões, caixotes, outdoors e outras coisas, que podem ser apanhadas e usadas como projéteis. Claro que as lutas não são da qualidade de um

Virtua Fighter 4 da vida, mas também não são ruins. Cada monstro tem três medidores diferentes: saúde, energia (que mede os raios disparados pela boca) e raiva. Quando o medidor de raiva enche, seu monstro ganha energia ilimitada (raio neles!) e seus ataques causam mais dano, além de se tornarem indefensáveis. Alguns itens podem ser achados dentro de prédios ou quando um disco voador passa pela cidade e deixa cair alguma coisa. Entre os personagens, estão uma série de versões de Godzilla, além de monstros já conhecidos pelos fãs do lagartão, como Gigan e King Ghidora. Mothra também está no jogo, mas apenas faz uma participação especial como uma espécie de ataque secundário de certos monstros. 🐉





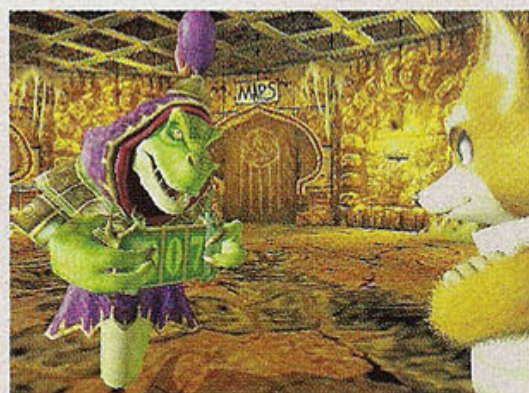
CADÊ O FALCO?

Bem, então temos Slippy, Peppy, Fox McCloud, Falco... ei, cadê o Falco? Segundo a Rare, logo após os eventos em Star Fox 64, nosso amigo emplumado partiu em carreira solo. Como SFA acontece oito anos após o final daquele game, Falco não está mais na equipe. Mas nunca se sabe: será que ele aparecerá para dar uma força?

Star Fox Adventures

Já se foram cinco anos desde *Star Fox 64*, última vez que vimos Fox em ação. No dia **10 de junho**, porém, a **Rare** o traz de volta para outra aventura.

Nossa história começa com a equipe de Star Fox aterrissando no Planeta Dinossauro, outrora um mundo pacífico, mas agora sob o comando tirânico do General Scales. Armado com uma lança modificável, Fox McCloud ajudará a restaurar a paz no planeta. Nesta tarefa ele será auxiliado por outros personagens, como Krystal, uma fêmea de raposa azul ligada a uma misteriosa raça de seres chamados de Krazoa, e o Príncipe Tricky, um triceratopodo piadista. O jogo lembra *Zelda*, no Nintendo 64. Você se fixa automaticamente (sem uso dos botões) no inimigo durante os combates, o que deixa mais simples o movimento em 3D. Rola o velho “achar a chave, entrar pela porta, etc”. O cajado de Fox é usado para abrir portões, ligar coisas ou para dar uma boa surra no escamoso exército de dinos. Você não precisa recorrer sempre ao combate corpo a corpo. Ocasionalmente, para algumas missões aéreas, você montará numa bicicleta a jato ou pilotará seu Arwing (a versão de Star Fox de um X-Wing).



MINHA VOZ É A MESMA, MAS OS MEUS CABELOS...

Peruca de Raposa

Você pode notar uma ligeira diferença entre as telas desta página e as que já viu anteriormente. Algo está

muito diferente com Fox McCloud: seu cabelo está mais encorpado, mais cheio, mais vibrante. Mas não é o seu xampu. A Rare fez uma plástica nas criaturas peludas de SFA, e agora elas têm uma aparência mais natural (embora no caso de Fox, seja mais marcante). Será que vai durar? Numa mensagem postada recentemente no site da Rare, a empresa afirma que o visual ainda não é definitivo, mas “também achamos que os pêlos estão sensacionais”.





ESSES HUMANOS...

Antes de *Eternal Darkness*, a Silicon Knights trabalhou em um game, que nunca foi lançado, chamado *Too Human* para o PSOne. O jogo era um tipo de RPG cyberpunk, mas a Nintendo logo contratou a empresa para trabalhar em *ED*, e o resto você já sabe.



Eternal Darkness: Sanity's Requiem

Desde quando a **Nintendo** entrou no mercado de *Resident Evil*? Afinal, esta é a empresa que lida com a violência gráfica como se fosse a pior coisa do mundo. De algum modo, a **Silicon Knights** passou por cima desse tabu e deve entregar, em **abril**, algo ainda mais improvável: horror de sobrevivência sem estilo de filme B, pelo menos é o que eles dizem.

O tom sério do jogo é destacado por uma manobra psicológica que deixa o game mais difícil à medida que os personagens ficam mais assustados. Você tem que vigiar o "indicador de sanidade", que mede o quão assustado está o seu cavaleiro, mago, amazona ou qualquer outro personagem que você esteja usando. Com muitas experiências de trincar os dentes, seu personagem pode passar do limite, impossibilitando-o de ver seus itens ou ainda pior, tendo alucinação de que seu corpo está se despedaçando. A melhor maneira de acalmar os nervos dos seus heróis é atirar feito um completo insano (coisa que você está), ou recorrer a uma enorme caixa de comprimidos tranquilizantes.



Die Hard: Vendetta

No fim de 2002, a **Big Studios** está trazendo a caótica ação do combate a terroristas de *Die Hard* para o Cube. E pra vocês que estão esperando uma aparição de Bruce Willis ou Samuel L. Jackson... desculpem, mas o enredo deste game é totalmente diferente dos filmes. É um jogo de tiro em primeira pessoa, mas a **Sierra** prometeu um monte de personagens diferentes e muita interatividade para quebrar um pouco o tiroteio.



Kameo: Elements of Power

Se você imaginar uma mistura de *Pokémon* com *Final Fantasy* terá uma idéia básica do que esperar deste game da **Nintendo**, que deve sair ainda **este ano**. Kameo é uma garota que deve capturar e cuidar de criaturas que a ajudarão a encontrar seis crianças especiais. Mais de sessenta monstros, pequenos e grandes, podem ser criados para encarar batalhas (em tempo real ou em turnos), ler a mente dos inimigos ou lavar a roupa suja. Literalmente.



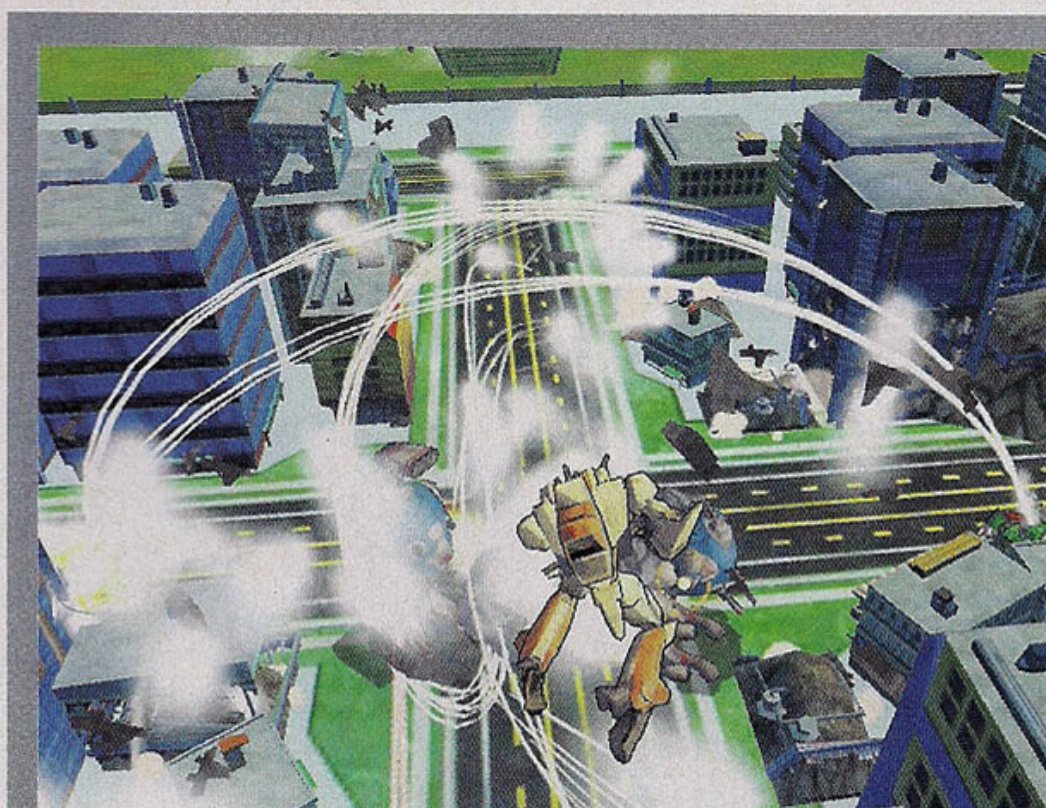
Robotech

Produtora:	TDK Mediactive
Desenvolvido por:	Vicious Cycle
Jogadores:	1-2
Gênero:	Ação
% Desenvolvida:	50%
Lançamento:	Setembro de 2002
Outras Plataformas:	PS2, GameCube
Site:	tdk-mediactive.com www.robotech.com

A boa: Dá uma olhada nestas telas. Você tem que admitir que o jogo está com uma cara ótima.

A má: O jogo não traz todas as três temporadas de Robotech.

E a péssima notícia: Imaginar um guerreiro Zentraedi brincando de casinha com uma boneca da Minnie.



Não, você não encontrou uma nova seção de anime em sua EGM Brasil, embora Eric Peterson, presidente da **Vicious Cycle** não se importará se você achar que sim. “Desde o início, queríamos criar a sensação de que o jogador estaria dentro do anime”, diz Peterson, cuja empresa está preparando Robotech, um espetacular game baseado em um anime bem popular nos EUA que chegou a ser transmitido no Brasil, no final dos anos 80.

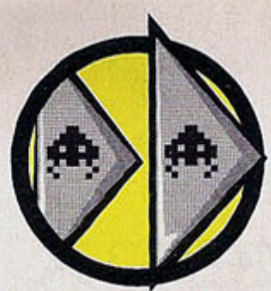
Para manter o clima de desenho animado, a equipe recorreu aos gráficos em cel-shading e adicionou alguns truquezinhos novos. “Até o céu parece pintado à mão, exatamente como no anime”, diz o designer Adam Gogan. Mesmo que não faça idéia sobre o que é **Robotech**, só de olhar para estas telas já devem ter te deixado animado. A gente explica ra-

pidinho: *Robotech* é um game que coloca o jogador no comando de um gigantesco robô (que pode se transformar em um caça) em batalhas eletrizantes contra os Zentraedi, uma raça de aliens tão grandes quanto seu robôzão.

Talvez o melhor do game seja a facilidade nas transformações de seu robô. Cada uma das três formas disponíveis estão separadas por um simples toque no botão direcional direito do Xbox. Um toque pra esquerda, e você tem o Fighter Mode, basicamente um caça F-14. Pra cima, você está no Guardian Mode, uma espécie de avião com pernas. Mova para a direita e você tem toda a glória do Battloid Mode, um robô gigante que corre, salta e pode atirar em inimigos a uma grande distância. Sem contar que é legal pra caramba.

Outro ponto interessante sobre as transformações: você pode mudar de uma forma para outra a qualquer momento, em qualquer fase, quantas vezes quiser. “Decidimos que era obrigatório dar ao jogador esse tipo de liberdade”, explica Peterson. “Se mantivéssemos os jogadores presos em uma certa forma durante toda uma fase, eles se irritariam facilmente. Se você não puder se transformar constantemente, a coisa perde a graça”.

Pelo que jogamos, a promessa feita no início deste texto está sendo cumprida: realmente a sensação é de se estar no meio de um episódio do anime. Certamente, este será um dos grandes games do **segundo semestre**.

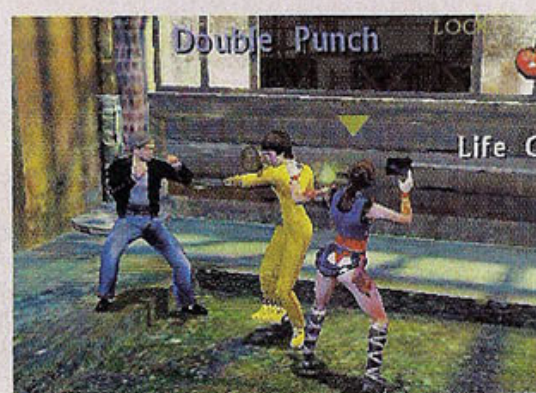


PREVIEW



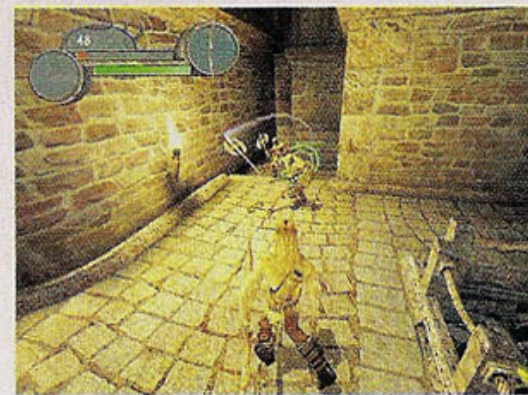
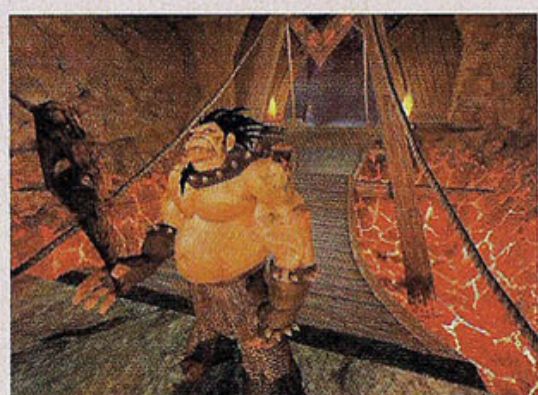
Bruce Lee: Quest of the Dragon

Bruce Lee, o mestre supremo das artes marciais está preparando sua volta aos games em um jogo da **Universal** chamado *Bruce Lee: Quest of The Dragon*. Aguardado para o **segundo trimestre**, o título é um game de ação e luta ao estilo de *Boucer* (ou *Final Fight*, para jogadores mais veteranos) e conta a jornada de Bruce para resgatar seu pai que foi seqüestrado, enquanto tenta reaver o Golden Relic, um artefato que é a chave para os segredos mais antigos das artes marciais.



Enclave

O primeiro título da **Conspiracy** para o Xbox deve trazer, no **terceiro trimestre**, um clima de satisfação medieval a todos os fãs de *Halo*, sedentos por mais ação. A equipe sueca da **Starbreeze Studios** está aprontando um belo pacote de tiro em terceira pessoa recheado de fantasia, em dois modos single-player, múltiplas opções de personagens e um caminhão de armas. Certamente, as disputas multiplayer nos 25 cenários do game farão a festa de muita gente.



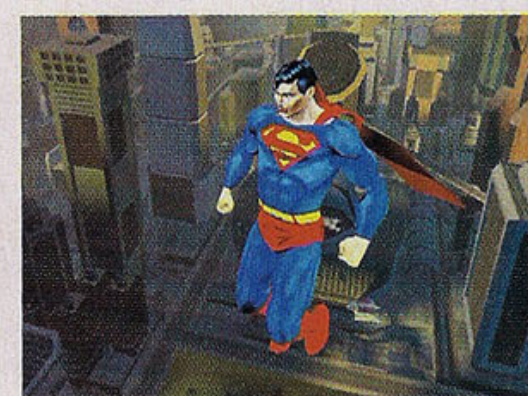
Mike Tyson Heavyweight Boxing

Para a sorte da **Codemasters**, um ringue virtual é um dos poucos em que Mike Tyson ainda pode lutar. A versão jogável deste lançamento esperado para **maio** (e que testamos) ainda está meio molhada atrás das orelhas... falta um capricho final. Mesmo assim, deu pra sentir que se o engine de *MTHB* (que requer estratégia, não só velocidade e pancadaria) ficar tão bom quanto os gráficos, este game será animal.



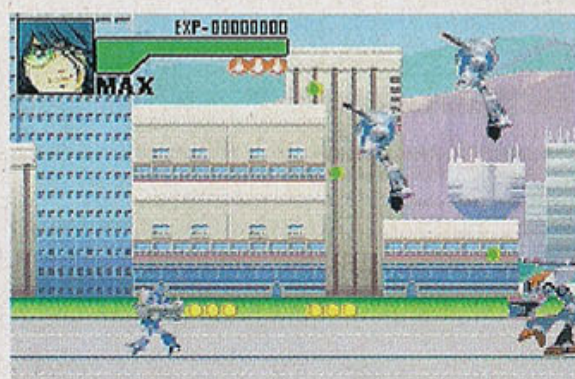
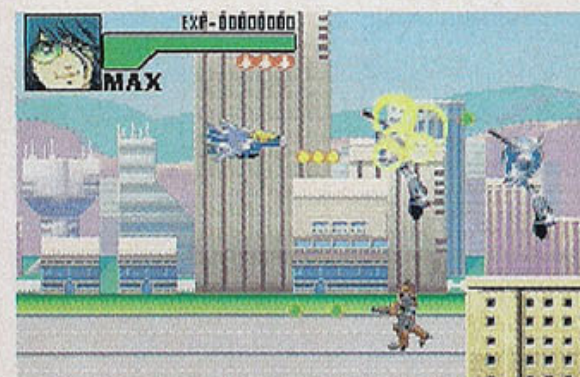
Superman: The Man of Steel

O primeiro jogo da **Infogrames** para o Xbox estrelado pelo último filho de Krypton baseia-se nas HQs, ficando com um visual mais distante do desenho animado da TV. Na verdade, a DC Comics trabalhou ao lado do pessoal da **Circus Freak Studios** (que está desenvolvendo o jogo) para criar uma história em que Lex Luthor e Brainiac 13 são os vilões. Espere pelo homem de aço no **terceiro trimestre**.



Robotech

Aposto que vocês todos aí que cresceram assistindo Robotech sempre sonharam em pilotar, numa batalha contra a horda assassina de Zentraedi, um daqueles Veritechs invocados. A **TDK Mediactive** realizará esse sonho infantil em seu primeiro game com a licença de **Robotech**. Trata-se de um jogo de plataforma com muita ação e tiro, que deve pintar no GBA, no **terceiro trimestre**.



Lunar Legend

A série Lunar, da **Game Arts** parece uma escolha estranha para um jogo de GBA, se pensarmos em como o game dá importância às seqüências de animação para contar seu enredo. Ainda assim, este jogo está ficando ótimo, e a jogabilidade deve ser a mesma dos games anteriores. **Lunar Legend** ainda não tem data de lançamento.



Star Giants

A produtora italiana **Raylight Studios** está trabalhando duro neste simulador de combate espacial que lembra bastante o clássico *Wing Commander*. O que é mais do que uma coincidência, visto que o jogo é baseado nos melhores games do gênero para PC, e dever ser bem parecido com o velho *Wing Commander*. O mais bacana neste jogo é a diversidade de modos multiplayer, planejados para até quatro jogadores (com o cabo link). Espere para decolar no **segundo semestre**.





PREVIEW

Dungeoun Siege

Produtora:	Microsoft
Desenvolvido por:	Gas Powered Games
Jogadores:	1-8
Gênero:	RPG
% Desenvolvida:	100%
Lançamento:	julho, no Brasil
Site:	www.microsoft.com/games/dungeonsiege

A boa: O visual do game é fantástico, um dos mais belos já vistos no estilo.

A má: O lançamento brasileiro estava marcado para maio, mas foi adiado.

E a péssima notícia: O game certamente alimentará discussões tolas e sem sentido como "Qual é melhor, ele ou Diablo?"



Depois de um longo tempo em desenvolvimento, finalmente uma das maiores apostas da Microsoft para o ano de 2002 está pronta: **Dungeon Siege**, um RPG dos mais tradicionais, completos e belos, que está chegando aos PCs pronto para tentar roubar o trono ocupado por Diablo. Nem mesmo Cris Taylor, o criador do jogo, consegue esconder sua excitação a respeito do título. Pouco antes da conclusão dos trabalhos, Cris dizia que "não poderia imaginar uma época melhor para estar trabalhando neste projeto", de tão animado que estava com a construção das últimas ferramentas que iriam compor o pacote final do game.

Em **Dungeon Sieg**, você vive o papel de um fazendeiro que, ao ter suas terras destruídas, parte em uma jornada contra os temíveis Krugs. Durante suas viagens, você vai adquirindo novos poderes e habilidades, e ainda pode juntar membros à sua equipe, formando um grupo de até oito participantes (controlados por computador ou pelos seus amigos apreciadores de um bom RPG).

Suas habilidades no jogo vão sendo desenvolvidas conforme suas decisões. Usar muitos feitiços transforma seu personagem em um poderoso mago, assim como partir sempre pra porrada acaba criando um forte guerreiro. Os combates são aleatórios, e em tempo real. Aliás, este é o ponto de maior orgulho de Cris Taylor. Segundo o produtor, o game não terá nenhuma única tela de loading. Todos os eventos e cenários serão carregados em tempo real, deixando a

ação rolar solta. Não importa se você acabou de entrar em um castelo ou calabouço: o jogo não cessa para que o ambiente seja carregado.

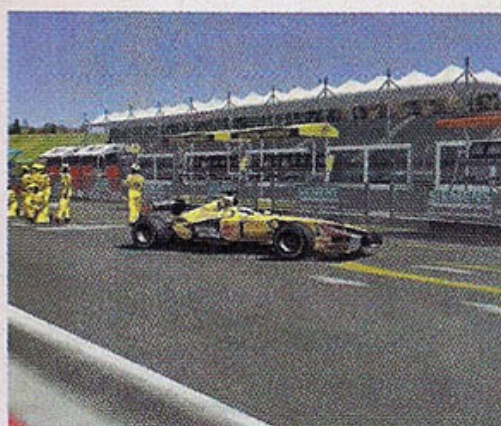
O forte do game promete ser seu visual. Todo em 3D, é de uma riqueza impressionante de detalhes, com fantásticos efeitos de luz, sombra, fumaça e água. Todos os pormenores foram muito bem cuidados, incluindo suas armas e roupas, as construções e os monstregos que enfrenta durante o caminho. Até seus personagens estão muito bem construídos e representados. Dê uma olhada nestas telas para ver o que queremos dizer.

Com uma jogabilidade simples, comandos intuitivos, um enredo cativante e típico de games do gênero e seus gráficos matadores, **Dungeon Siege** promete revolucionar o conceito de RPG de ação.



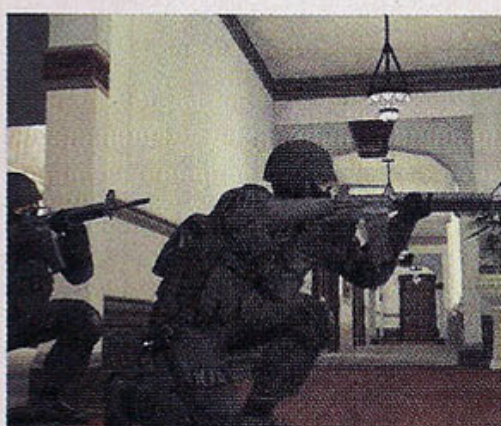
Geoff Crammond's Grand Prix 4

Responda rápido: qual o game de fórmula-1 mais realista e desafiador já lançado para PCs? Se você não respondeu algum dos games da série Grand Prix, pode se considerar uma exceção. O game criado pelo britânico Geoff Crammond é simplesmente a experiência mais próxima que alguém pode estar das pistas, sem ter que entrar em um fórmula-1. A Infogrames está preparando este superlançamento para **junho**, também para Xbox. Riquíssimo em detalhes e com uma inteligência artificial avançadíssima, certamente será um dos grandes lançamentos do ano.



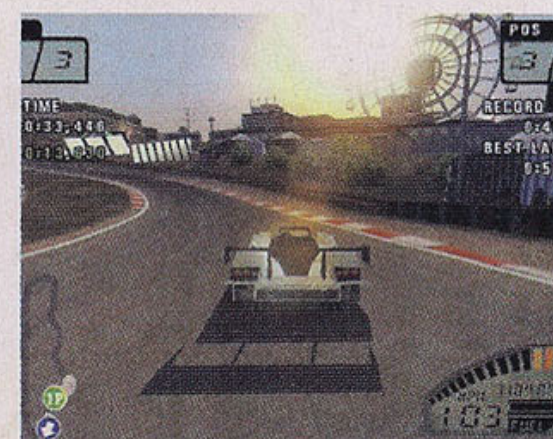
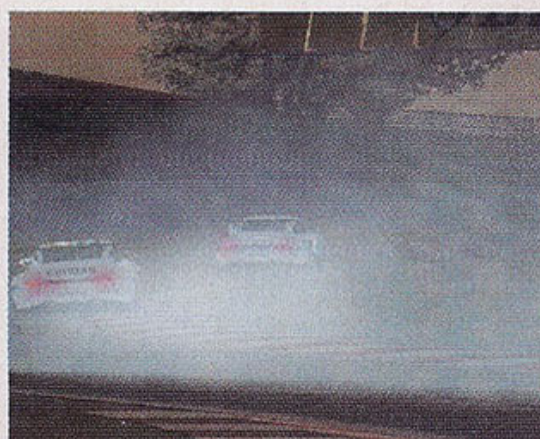
Rainbow Six: Raven Shield

A Ubi Soft finalmente abriu o jogo e revelou detalhes sobre o próximo game de Tom Clancy. Rainbow Six: Raven Shield está programado para chegar ao mercado no **terceiro trimestre** e, mais uma vez, o coloca no comando de uma equipe de soldados de elite, combatendo terroristas em diversos locais do planeta. Com um visual bem mais caprichado e utilizando o engine de **Unreal 2**, serão quinze missões inéditas para single player, além de modos multiplayer totalmente reformulados, com direito até à comunicação vocal.



Le Mans 24 horas

A corrida mais charmosa do circuito europeu deixa o PS2 e o Dreamcast e desembarca nos PCs pelas mãos da **Infogrames**. Contando com a licença oficial da pela ACO (Automobile Club de l'Ouest), o jogo traz, com bastante realismo, a emoção de todo um dia de corridas a bordo de uma supermáquina. Escolha bem e com bastante cuidado sua estratégia de corrida, e prepare-se para, em **junho**, correr durante dia e noite, através de chuvas e neblinas.



A biblioteca arquiva revistas de games. Os cursos de língua inglesa ensinam redação criativa para o desenvolvimento de jogos. A lanchonete tem máquinas de fliperama. Bem-vindo à **DigiPen**, onde estudantes vivem e aprendem videogames.

ESCOLA



Foto: Allsport e Karen Moskowitz

Não se anime demais. Na verdade, a DigiPen não tem uma equipe de cheerleaders com mascotes de games no uniforme

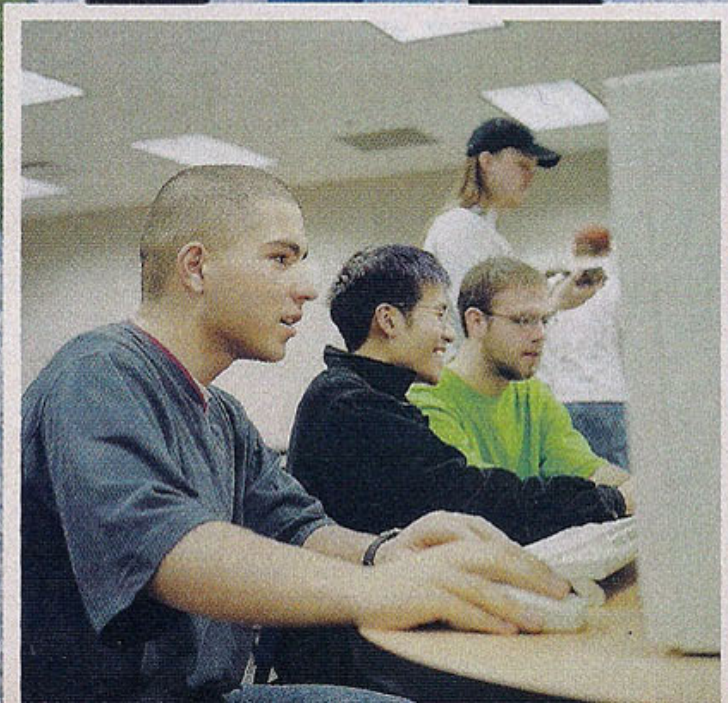
DE GAMES



Se você quer sobreviver na principal universidade de videogames do mundo, é melhor conhecer o Gole. Gole é o apelido de um conjunto de gigantescas máquinas de refrigerantes que estão em uma lojinha do outro lado do muro do edifício principal do Instituto DigiPen de Tecnologia, em Seattle.

Uma pessoa sedenta pode querer um copo pequeno, de 480 ml. Já um finalista de No Limite pode tomar na boa os 1.300 ml de um supercopo gigante. Os estudantes do DigiPen, porém, não aceitam nada menos do que um copo duplo, um treco gigantesco que, em algumas partes do mundo, poderia muito bem servir de latrina para uma família de seis pessoas. O monstro tem capacidade para exatos 1.892 ml de Mountain Dew (um refrigerante americano), e com direito a refil, quantidade suficiente de caféina e açúcar para uma pessoa poder enfrentar as 12 horas diárias de cálculo, programação C++ e privação sexual, que fazem parte da bolsa anual de US\$ 12.000 da escola. É o doce tônico da vida no Digipen. Jogar é legal, mas aprender a fazer jogos é bem complicado.

Fique na escola por alguns dias e escutará o refrão dos estudantes, que estão ralando pra conseguir notas numa faculdade que detona os alunos na tentativa de dar um bom nome para os videogames. "Quando cheguei aqui", diz Drew Canitz, um cansado estudante de 24 anos, "disseram-me: 'bem-vindo ao quartel'". Canitz enrugou a testa e continua, "Tá bom. Um quartel que te deixa gordo!".



ESCOLA DE GAMES

"CIÊNCIA SÉRIA"

Uma coisa engraçada aconteceu no caminho para a revolução dos videogames: os jogos tornaram-se divertidos demais - tão divertidos que os jogadores estão gastando US\$ 10 bilhões por ano nisso. Para satisfazer essa demanda, as empresas de videogame precisam de artistas talentosos, designers e programadores capazes de criar jogos incríveis dentro do prazo, que lidem com o caos e tenham espírito de equipe. O problema das empresas é: onde encontrar esses ases programadores? Foi esta pergunta que inspirou um empreendedor e jogador libanês, Claude Comair, a lançar uma versão inicial da escola DigiPen, em 1994. Uma abreviação de "caneta digital", DigiPen era uma equipe de dez pessoas especializadas em criar simulações em 3D para qualquer finalidade, de comerciais de TV a maquetes virtuais para arquitetos. O negócio era bom. Tão bom que Comair começou a encontrar dificuldade para encontrar novos funcionários com talento e experiência. Então, um dia, ele parou pra pensar sobre quem poderia consultar para orientá-lo.

Ligou para a Nintendo, que na época dominava 80% do mercado. Claro que eles sabiam onde encontrar os melhores programadores. Eles não sabiam! Lamentaram-se com Comair, sobre a ausência mundial de uma escola que ensinasse a fazer jogos. Uma lâmpada acendeu na cabeça de Comair. "Eu vou criar uma escola!"

Comair e seu gerente de operações, Jason Chu, passaram os três anos seguintes consultando e negociando com a Nintendo para transformar a DigiPen em algo anteriormente inimaginável: uma escola para jogadores. Com as salas de aulas repletas de equipamentos cedidos pela Nintendo, Comair e Chu desenvolveram, em 1994, um currículo de dois anos. O curso era intensivo: treze horas de estudo, seis dias por semana, cobrindo tudo que fosse essencial, da matemática ao desenvolvimento de jogos. Planejavam ter trinta alunos. Em abril, tinham recebido 1.200 inscrições.

Não demorou para se notar que a escola não era a única coisa com grande demanda. No espaço de alguns meses, onze dos trinta estudantes receberam ofertas de emprego de empresas como Electronic Arts, Sega e Iguana Studios (criadores da série Turok). A Kona-

mi deu tratamento de realeza aos estudantes: pagou passagens de avião para entrevistas, enviou cestas de presentes para seus quartos e ainda ofereceu passeios de limusine.

Na época de formatura da primeira classe, em 1996, um terço dos estudantes originais já estava assumindo cargos na indústria de jogos. "Isso confirmou nossa crença", disse Chu, "de que existia a necessidade, no mercado de trabalho, de uma escola que ensinasse aos estudantes a criação de jogos".

No entanto, a credibilidade das instituições educacionais era mais difícil de ser conseguida. Em 1996, a DigiPen ainda não estava oficialmente autorizada por um corpo educacional. Comair e Chu começaram a perceber que, apesar do sucesso, ou do tamanho da indústria de games, as pessoas estranhas a esse mercado simplesmente não estavam entendendo. "Eles não respeitavam a criação de jogos, como uma ciência séria.", diz Chu.

A dupla finalmente encontrou respeito, mas do outro lado da fronteira, em Washington. O Conselho Superior de Educação de Olympia concordou em aprovar a escola, desde que fossem inclu-

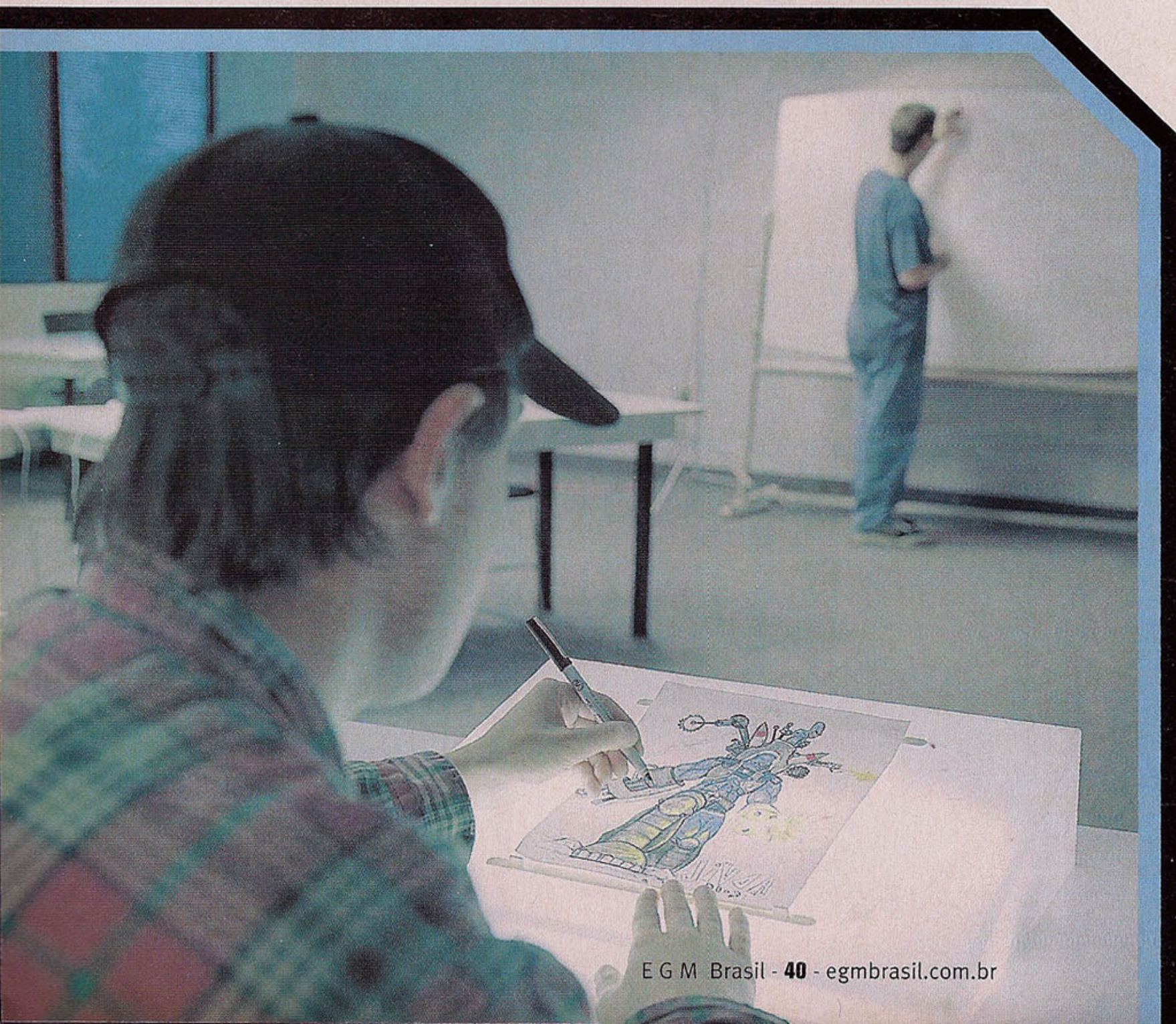
As provas finais são barra pesada: entre 15 e 30% dos estudantes são reprovados



soz cursos de ciências humanas ao rigoroso currículo de ciências da computação.

No total, a DigiPen exige a impressionante cifra de 154 créditos no ensino de videogames comparados aos 120 créditos exigidos pela maioria das escolas para se obter um diploma de quatro anos. Além disso, o Conselho tinha apenas mais uma exigência: que a palavra "games" fosse banida quando se referissem à escola. O Conselho preocupava-se com a possibilidade da escola divulgar, por exemplo, um curso superior em desenvolvimento de jogos, e que os pais pudessem ter uma idéia errada sobre o assunto ou que os alunos apenas sentariam para jogar Final Fantasy o dia inteiro. "Se a palavra game fosse usada no diploma," diz Chu, "precisaríamos explicá-la, principalmente para a geração mais velha. Então, por que não o nomear com um termo que eles compreenderiam?" No final, a DigiPen decidiu que seus diplomas seriam entregues à disciplina de "Simulação Interativa em Tempo-Real". De qualquer maneira, na opinião de Chu e Comair, os jovens estudantes sabiam o que o diploma realmente significava.

Hoje, 360 estudantes estão vivendo esse sonho em tempo real. A DigiPen oferece cursos de graduação em dois e quatro anos, e não apenas em Simulação Interativa, mas também em Animação Computadorizada em 3D, ensinadas por profissionais que viveram, respiraram e comeram games. Situada na arborizada cidade de Redmond, em Washington, vizinha da Nintendo da América e a uma quadra do QG da Microsoft, a DigiPen é muito parecida com o que uma pessoa poderia esperar de uma universidade de jogos: agrupamentos de estudantes com calças baggy, cabelos coloridos e jogando hacky sack, uma biblioteca entupida de revistas de games e o eco do barulho dos arcades no refeitório. "Se eu tivesse que fazer uma slogan para a escola", diz Comair, "eu escreveria 'eternamente jovem'". Mas ser criança não é tão simples como parece.





"SE EU FIZESSE UM SLOGAN PARA A ESCOLA, SERIA ALGO COMO 'ETERNAMENTE JOVEM'."

— Claude Comaire, fundador da DigiPen (esq.) com o co-fundador Jason Chu

"DUDES"

No último mês do primeiro semestre, Christopher Erhardt decide que é hora de infligir o teste de stress. São duas horas de uma tarde de outono. Dentro de um auditório, no segundo andar o prédio da DigiPen, Erhardt caminha com autoridade na frente de fileiras de estudantes cuidadosamente curvados sobre seus PCs. Usando óculos verdes kryptonita, calça jeans escura, uma velha jaqueta de couro e uma muleta (resultado de uma recente queda nas escadas), Erhardt parece mais um motoqueiro em recuperação do que um professor.

Erhardt ganhou suas cicatrizes nos catorze anos em que passou nas trincheiras da indústria de jogos que culminaram com o cargo de diretor de desenvolvimento da Infogrames, para a América. Os estudantes o respeitam pela sua visão

realista, e por que não cínica, do que é realmente necessário para se entrar no mundo dos games. E o que é melhor, ele tem culhão para andar pelo campus usando uma camiseta do Xbox, uma atitude radical para uma escola patrocinada pela Nintendo. Demais, não é? Nesse momento, entretanto, os estudantes não estão se divertindo muito com ele. Erhardt acabou de informá-los que têm uma hora para criar a animação de um jogo usando um programa que eles aprenderam na semana passada. Há uma manifestação coletiva. Exatamente o que Erhardt queria deles. Antes da aula, explicou-nos que esse teste de stress tem o objetivo de pegar os alunos de calças curtas e forçá-los a programar no ato, exatamente como serão, inevitavelmente, forçados a fazer em situações de alta pressão em uma produtora de jogos. "Lá fora será

ainda mais difícil", diz ele, "porque dinheiro de verdade estará em jogo". "Aqui", ele diz de maneira seca, "eles podem cometer erros sem ter que se preocupar em não ter o que comer".

A maioria desses erros é feita durante diversos semestres de aulas de Projeto de Games, que são supervisionados por Erhardt. Isto é essencialmente a caldeira das tropas da DigiPen, o lugar onde os estudantes aprendem o essencial da produção de jogos. Muitas vezes, a trajetória das aulas simula a evolução da indústria de games. No primeiro ano, os estudantes aprendem o básico para se escrever uma proposta de desenvolvimento de jogo — a bíblia de qualquer projeto — e e criar seus próprios jogos de texto e puzzles. Nos anos seguintes, produzirão jogos mais sofisticados, no velho estilo de rolagem lateral de *Mario Bros.* até os mais elaborados e atuais jogos em 3D, dos dias de hoje. Ao se graduarem, já terão produzido até a finalização, diversos jogos do conceito quando então poderão relaxar e observar seus próprios personagens pulando pelas telas. John Corpening, um aluno de 28 anos de Las Cruces, Novo México, está cursando o segundo ano, e tem literalmente "dudes" (algo como "carinhas"), pulando em seu PC. "The Dudes" é o nome que ele e sua equipe de projeto deram para os personagens de seu jogo, Geode. No final do corredor da classe de Games 100, Corpening

mostra-nos seu trabalho em desenvolvimento. Nessa sala, uns vinte estudantes estão se matando em seus PCs. Os alunos da DigiPen passam a maior parte do tempo no local: o dia começa às 9 da manhã e vai até às 10 da noite. Com computadores superequipados e conexões T1 na escola, não existe muita razão, nem tempo, para os estudantes ficarem em casa. Em vez disso, eles engolem cachorros-quentes e aqueles copos duplos do Gole, enquanto trabalham em seus jogos.

O jogo de Corpening rola dentro de uma rocha geodésica oca, durante a década de 40, logo após os testes nucleares no Novo México. O conceito principal, ele nos conta sem fôlego, é que um garoto estava numa loja de pedras e enterrou seu sanduíche nas pedras, pouco antes da explosão da bomba. A explosão nuclear dispara uma mutação no sanduba dentro do geodo, dando vida a uma pequena colônia de "Dudes". Eles vivem para conquistar e se expandir, tomando o território dos outros. Para complicar, eventualmente um deus gordo e nu chamado Howard aparece flutuando numa nuvem para apressá-los. Ei, por que não? Corpening mexe no teclado enquanto os pequenos "Dudes" (que parecem saídos do desenho Ren & Stimpy) andam pela tela. O jogo é inteligente e tem seus truques. Uma agulha no canto superior direito da tela indica a posição do geodo em relação à caixa de pedras.

QUER ESTUDAR NA DIGIPEN?

PRIMEIRO A BOA NOTÍCIA:

Você não precisa de notas altíssimas para ser aceito no curso de Simulação Interativa Digital em Tempo Real da DigiPen. A escola não possui vestibular e baseia a escolha dos alunos numa análise do desempenho escolar dos mesmos. Existe uma média geral a ser alcançada, mas o importante mesmo é um bom desempenho em matemática, principalmente nos dois últimos anos. Nada muito difícil, certo? São mais de 25.000 interessados por ano que tentam entrar na escola.

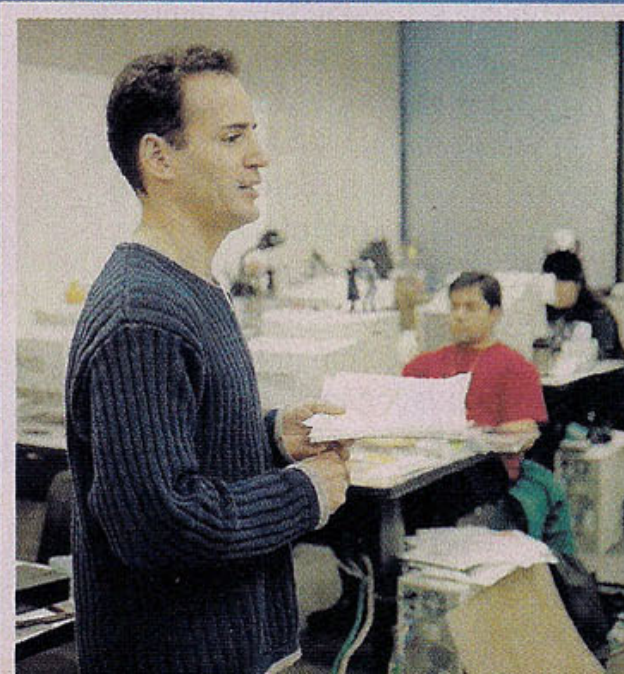
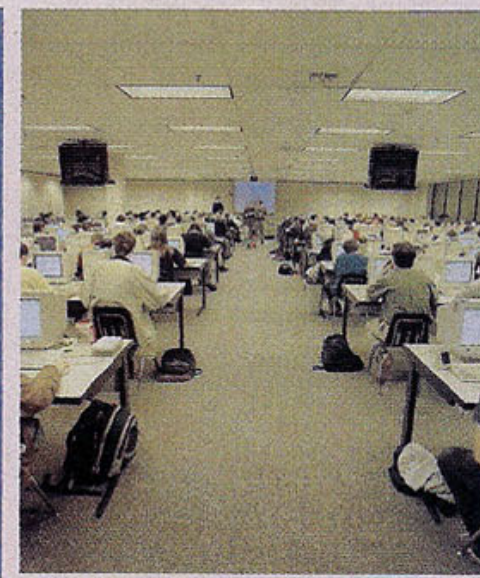
MAS AQUI ESTÁ A MÁ NOTÍCIA:

Infelizmente, só existem 150 lugares disponíveis por ano. Se você realmente quer entrar na DigiPen, seu primeiro passo é... bem, realmente querer MUITO entrar na DigiPen. Você trabalhará de 10 a 15 horas por dia, seis dias por semana. "Quando as pessoas olham o panfleto da escola que enviamos junto com o formulário de admissão, eles encontram os catorze cursos de matemática, 23 cursos de ciência da computação, as duas classes de física," diz o co-fundador da escola, Jason Chu. "Eles percebem que não é o que esperavam. Eles querem mais aulas voltadas para o design de games". Em outras palavras, eles desistem. Das 25.000 pessoas que pedem o formulário de admissão, apenas 600 a 800

estudantes os enviam preenchidos, junto com as necessárias duas cartas de recomendação dos professores e também três dissertações sobre os motivos que os fazem querer entrar na escola e o que esperam dela. "Se nos dizem que querem entrar para o ramo para virarem milionários da noite para o dia dizemos apenas não, obrigado", diz Chu.

Se você acha que tem as qualidades necessárias para triunfar nesta academia espartana de criação de jogos, Chu recomenda que você entregue o mais cedo possível os formulários de admissão. Faça da matemática o seu foco principal no ginásio ou no colegial. "Eu certamente recomendaria as aulas de física, matemática, e se possível, cálculo", diz Chu. "Quanto mais o aluno souber de matemática, melhor". Cada jogo tem uma solução diferente e um maior conhecimento de física e matemática irá ajudá-lo a encontrar soluções criativas para resolver os problemas.

Visite o site www.digipen.edu para obter o formulário de admissão, e mais dicas de como entrar na escola. Você também pode escrever para: DigiPen Institute of Technology
5001 - 150th Ave, NE
Redmond, WA 98052



Se a rocha estiver, vamos dizer, de lado, a gravidade dos Dudes é afetada, fazendo o jogador achar que ele está subindo uma colina, quando na verdade o chão é plano. Geode também roda um interessante programa de linguagem, que cospe aleatoriamente nomes próprios em dezenas de línguas. Atualmente, todos os Dudes têm nomes vietnamitas, como Khai e Ping.

Corpening, que desistiu de um mestrado em engenharia ambiental para cursar a DigiPen, diz que a produção de games esquentou ambos os lados de seu cérebro, simultaneamente. "Não existe nada mais intelectualmente satisfatório que seja, ao mesmo tempo, técnico e criativo", diz ele. "Nenhuma outra graduação oferece isso da mesma forma que a programação de videogames na DigiPen". Não se engane, na DigiPen, é o lado técnico que vence com maior frequência. Os videogames não são nada sem a programação que informa à máquina como exibir os gráficos, produzir o som e responder ao incessante uso dos controles pelos jogadores. Numa aula típica, os estudantes podem ter que interpolar uma curva quaternária ou lutar com o conceito de suporte cúbico. E esta é a parte divertida.

A DigiPen, por necessidade, esforça-se para igualar o peso da matemática, com matérias de humanas. Até mesmo o programador mais fissurado terá que sofrer com matérias como inglês, sociologia e artes, mas estes cursos têm a marca única da DigiPen. A aula de mitologia, por exemplo, é dada como mitologia para game designers. O panfleto da escola diz que a matéria "explora o mito da jornada do herói e como um desenvolvedor de games pode redefinir figuras arquetípicas e suas aventuras nessas circunstâncias". Na disciplina inglês 400: redação criativa para game design, os estudantes "enfocam a narrativa interativa, tópicos e cenários múltiplos de final de jogo". Até mesmo o projeto-jogo da classe de Erhardt mistura o esforço mental da programação com a busca superior do que faz de um jogo um jogo. "Por que as pessoas jogam?" Pergunta Erhardt a seus estudantes depois que eles completaram seus

testes de stress.

"Pelo direito de se gabar!", grita lá do fundo um garoto magricelo com o cabelo colorido.

"Para passar o tempo!", sugere outro garoto.

"Para pensar!", diz um terceiro. Erhardt ergue a sobrancelha e balança vagamente a cabeça.

"Para pensar?", ele repete, e encaminha o debate para uma área mais fácil: "Qual a única coisa que uma pessoa precisa para jogar um game?"

"Hardware!", diz um garoto.

"Eca", responde Erhardt, "já ouviu falar de Dungeons and Dragons? Que tipo de hardware você precisa para jogar aquilo? Mais uma vez, qual a única coisa que uma pessoa precisa para jogar um game?"

Um garoto gordo usando uma camiseta da banda Korn grita: "Um cérebro!"

Erhardt balança a cabeça outra vez. "Então", ele responde ácido, "você está dizendo que a única necessidade de um jogo é não estar mentalmente morto?". Todos riem. É difícil saber se Erhardt concorda com a resposta do garoto ou se errou feio. Sem explicar, ele manca até sua mesa e digita algumas teclas de seu PC. Uma ruidosa guitarra elétrica enche a sala no volume máximo, seguida de uma batida hip-hop digital. Os estudantes esticam os pescoços, sem saber que Erhardt descobriu a música online e decidiu, espontaneamente, tocá-la na classe. A música fala da razão essencial pela qual todos aqui sofrem com a matemática, com os projetos e com o stress. A letra: "Eu sou um designer de games e não existe outro melhor/ Eu passo meu tempo sonhando/ Eu tenho uma idéia, sim, ela veio a mim/ E vai ser o máximo!/ É, vai ser o máximo!"

Por toda a sala as cabeças sacodem ao som da música.

"SEM GAROTAS"

"Quer saber onde guardamos a máquina do tempo?", pergunta Nicolas Phillips, um dos líderes do



"NADA É MAIS SATISFATÓRIO INTELLECTUALMENTE QUE SEJA, AO MESMO TEMPO, TÉCNICO E CRIATIVO."

— John Corpening, estudante da DigiPen

mais ambicioso grupo de desenvolvedores da DigiPen, a Equipe Neinstein. Phillips, que tem uma tatuagem circular no bíceps e veste uma camiseta verde com a inscrição "Eu aprecio o gosto da cerveja", está nos dando um tour pela casa que a Equipe Neinstein divide, em Redmond, nas proximidades de um lago. É uma casa típica de solteiros, com sala de musculação improvisada na garagem, uma pilha de cartuchos de N64 ao lado da TV e uma enorme garrafa de cerveja inflável encostada numa das paredes da sala.

"OK, não existe uma máquina do tempo aqui" diz Phillips, mas não ficaríamos surpresos de encontrá-la. Phillips e seu grupo são os gênios residentes do campus, uma galera cerebral e iconoclasta a quem foi dada a elitista e exclusiva oportunidade de trabalhar num jogo para Nintendo 64. Boas notas, trabalho árduo e um talento nato para o desenvolvimento de jogos garantiu-lhes o privilégio de fuçar na tecnologia de Mario. E isso é um privilégio educacional único. Estão aprendendo a trabalhar com esse hardware, e também a saber o que esperar do mundo real e da política dos grandes negócios do mundo dos games. Eles descobriram que a Nintendo é a Area 51 do desenvolvimento de jogos. Tão secreta e protegida que os estudantes têm que assinar muitos contratos de segredo apenas para poder garantir uso do hardware. Até mesmo para entrar na DigiPen os visitantes precisam de crachás eletrônicos especiais. Se alguém se esquece de devolvê-los na saída, a escola enviará um e-mail imediatamente, para conseguir o crachá de volta. Embora o escritório da Nintendo

da América seja literalmente a porta ao lado, os estudantes são proibidos de entrar naqueles domínios. Uma porta dupla que liga a ala da DigiPen à Nintendo está coberta com um aviso em grandes letras vermelhas: "Pare! O alarme irá disparar!". Os estudantes não podem, nem mesmo, visitar o laboratório Neinstein.

Aquele laboratório, que Phillips nos mostrou no campus, fica em uma sala chamada Einstein. Todas as salas de aula da DigiPen têm o nome de cientistas ou artistas: Galileu, Van Gogh, Newton. Sentar na sala Einstein, como o nome sugere, é uma honra. A equipe de Phillip escolheu esse nome porque, originalmente, eles eram em nove (nine), e daí surgiu Neinstein. Embora pareça uma extensão de seus lares (embalagens de biscoitos, pílulas fitoterápicas, e — claro — copos duplos vazios), o trabalho feito aqui permanece sendo domínio da Nintendo. Nos últimos três semestres a companhia manteve o projeto de Neinstein, um jogo chamado Fantasy Fighter, em segredo. Os estudantes não podem levar nenhum material para fora do campus, nem convidar os amigos para ver seus trabalhos. No momento, estão querendo



Os estudantes da DigiPen criam games de todos os tipos, incluindo puzzles como *Matrix Attack* (acima), e o cultuado *Geode* (mais acima)



que a universidade os autorize a mostrar os trabalhos a Sputnik, um grupo local de desenvolvedores de games profissionais que se oferecem como voluntários para criticar o trabalho dos alunos. Eles foram informados de que a permissão para que outros profissionais vissem os trabalhos poderia gerar o vazamento de detalhes potencialmente desastrosos sobre o hardware secreto (acredite se quiser, a Nintendo ainda faz segredo sobre o hardware da plataforma N64, mesmo depois da chegada do GameCube e Game Boy Advance). Por essa razão, a Neinstein não poderá mostrar o jogo recém-terminado a possíveis empregadores, porque tem que ser rodado em equipamento da Nintendo. Em vez disso, Sputnik terá que se contentar com um vídeo de cortesia. "Cara," diz Devin Jorlett, outro membro da equipe, "eu pagaria à escola uns US\$ 1.000 apenas para poder ter uma cópia do jogo para mostrar às pessoas". Jorlett tem motivos para se gabar do trabalho da equipe, ele e os outros companheiros já estão fazendo planos para abrir sua própria companhia de desenvolvimento, depois da formatura. O sonho de criar a próxima grande novidade é o que os trouxe à DigiPen. Jorlett largou uma lucrativa carreira para ingressar na DigiPen e Phillips saiu da Universidade de Wisconsin. Esses caminhos migratórios são típicos

dos estudantes da universidade. David Devaty, 23 anos, natural de Cleveland, largou a distinta Universidade de Chicago. Jeremy Brown, um excepcional estudante de Pensacola, Flórida, completou o ginásio aos 14 anos para começar a correr atrás de sua paixão pelo design de jogos. Esse poço de ambições cria um ambiente competitivo que separa os gamers dos deuses dos games. Muitos estudantes não agüentam a pressão. "Muitos garotos saídos do ginásio, não agüentam a pressão daqui.", diz Jorlett. Um dos problemas da DigiPen é a taxa de desistência, algo em torno de 15 a 30%. Números surpreendentes se levarmos em consideração o incentivo para se permanecer aqui. Quase 90% dos alunos graduados obtiveram empregos relacionados à indústria de games quando saíram daqui. Para conseguir isso, os mais velhos dizem que é necessário uma imensa força de vontade e muita disciplina. Sem porres, festas ou finais de semana. "Se eu tivesse muitas distrações", diz Phillips, "não estaria onde estou hoje." Por distrações Phillips refere-se a todas as atividades típicas de alunos universitários de modo geral, como festas, jogos de futebol, e até mesmo sexo. Quando perguntamos qual a coisa mais difícil da vida aqui na DigiPen, um garoto de mochila respondeu: "Não há garotas".

"VICIADOS EM SEGA"

Se você quer se sair bem na DigiPen, então é melhor conhecer a GameWorks, o gigantesco fliperama, recém-aberto do outro lado da ponte, bem no centro de Seattle. Numa tarde de sexta-feira, esse lugar é um caleidoscópio de ação. Dois caras fortes, de jaquetas pretas, empunham mangueiras prostéticas para jogar o *Brave Firefighters*, da Sega. Um casal de adolescentes dá voltas sob um verdadeiro carro suspenso do teto do circuito NASCAR. Um cara musculoso sacode-se no pads de *Dance Dance Revolution*. Enquanto isso, Brennan Sweeney, de apenas 15 anos, estudante em potencial da DigiPen, que está no 2º ano do ginásio, viajou até aqui com seu pai, vindo de Auburn,

Alabama, para dar uma olhada na escola. Embora imaginássemos que o pai de um garoto fosse cético a respeito de uma escola devotada à produção de videogames, o pai de Sweeney prova que os tempos estão mudando. Ele não apenas endossa a possível escolha do garoto, mas está orgulhoso disso. "Em casa", diz ele, "Brennan está sempre no computador, ou em seu Dreamcast. Ele é um viciado em Sega!" Quanto ao próprio Brennan, ele não tem certeza do que irá encontrar na DigiPen. Ainda é um grande mistério. "Eu acho que eles devem jogar muitos games, mas também tenho certeza que o ritmo deve ser muito intenso." Pode até ser que ele consiga se dar bem. 

APREND A!

Então você quer ser uma estrela do videogame? DigiPen não é a única escolha para este tipo de ensino superior high tech. Aqui está uma lista de outras escolas que também ensinam cursos ou possuem graduação em áreas relacionadas com a ciência da criação de games. O joystick extra não está incluso.

UNIVERSITY OF NORTH TEXAS

Localização: Denton, Texas (próximo à Dallas)
Site: www.unt.edu

GEORGIA INSTITUTE OF TECHNOLOGY

Localização: Atlanta, Ga.
Site: www.gatech.edu

INDIANA UNIVERSITY

Localização: Bloomington, Ind.
Site: www.indiana.edu

UNIVERSITY OF SOUTHERN CALIFORNIA

Localização: Los Angeles, Calif.
Site: www.usc.edu

PARSON'S SCHOOL OF DESIGN

Localização: New York, N.Y.
Site: www.parsons.edu

STANFORD UNIVERSITY

Localização: Stanford, Calif. (próximo à São Francisco)
Site: www.stanford.edu

EASTERN BUSINESS COMPUTER INSTITUTE

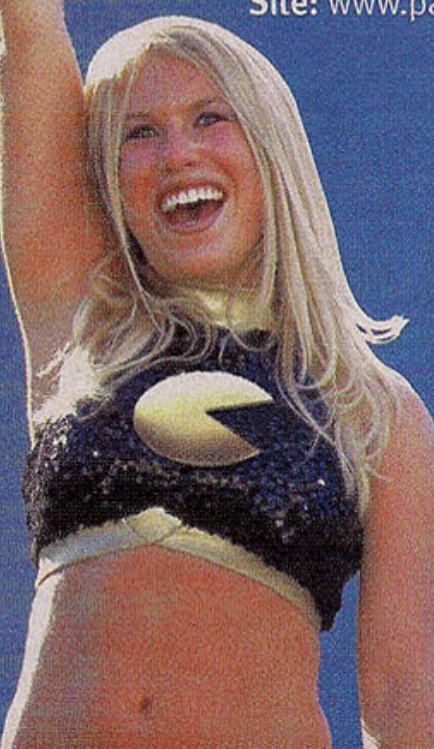
Localização: New Brunswick, Canadá
Site: www.ebci.ca

UNIVERSITY OF CALIFORNIA AT IRVINE

Localização: Irvine, Calif.
Site: www.uci.edu

CARNEGIE MELLON

Localização: Pittsburgh, Pa.
Site: www.cmu.edu



"SE TIVESSE MUITAS
DISTRACÇÕES, NÃO
ESTARIA ONDE
ESTOU HOJE."

— Nicholas Phillips, líder da equipe Neinstein, ao lado da porta de seu "laboratório secreto", na DigiPen



CAPA

SPIDER

O CABEÇA DE TEIA CHEGA AOS CINEMAS

por Chris Baker, da Oficial Playstation Magazine
com John Gaudiosi e SpiderFan.org

"UAU!"

Quando o jovem estudante Peter Parker foi picado por uma aranha radioativa. Sua mudança não foi uma das mais comoventes da história dos quadrinhos, mas o resultado em si foi certamente um dos mais importantes. Em vez de deixar o garoto com uma simples feridinha ou uma coceira passageira, a picada o transformou num ser com poderes equivalentes aos de uma aranha: força e agilidade bem acima da média humana, capacidade de subir pelas paredes e o sensacional sentido de aranha – que o avisa de perigos iminentes. Também criou um personagem que muitos dizem ser o mais importante de todos os tempos. Enfim, nasceu ali o sensacional Spider-Man, o Homem-Aranha, um dos personagens mais populares do planeta.

Ao longo dos anos, o Aranha viveu suas grandes aventuras nos quadrinhos, mas também deu suas escapa-

- M A N

E INVADE OS CONSOLES

das para outras mídias, como desenhos animados (cinco séries), série live-action nos anos 70 e até uma horrorosa versão japonesa (com direito a robô gigante e tudo), além de vários games para diversas plataformas, brinquedos, parque temático etc, etc.

Mas nosso assunto é games, e a próxima aventura gamística vivida pelo ícone americano, criado em 1963, por Stan Lee e Steve Ditko é inspirado numa mídia ainda inédita para o herói. A maior de todas. No dia 17 de maio, o Cabeça de Teia chega aos cinemas brasileiros, pela primeira vez em toda a sua história. Achamos que é justo dizer, caro aracnomaniaco, que tanto o filme quanto o game produzidos pela Activision vão deixar o seu sentido de aranha disparado ao máximo.



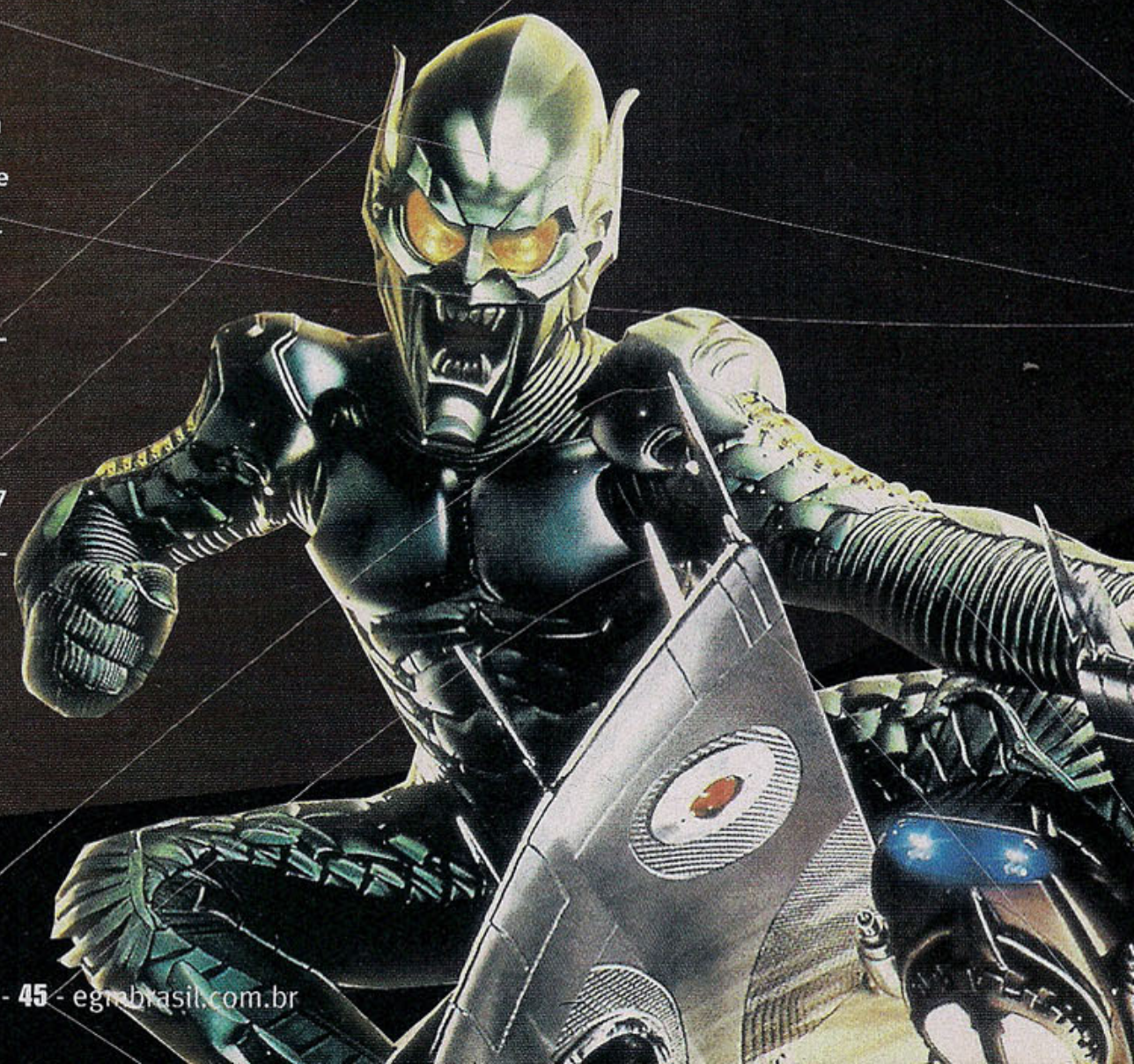
**SENSACIONAIS
COMBATES AÉREOS!**

pág. 46



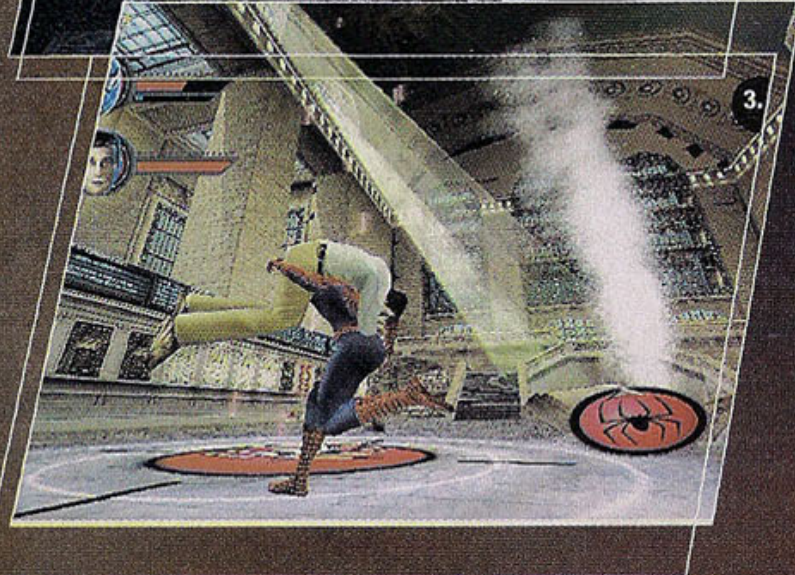
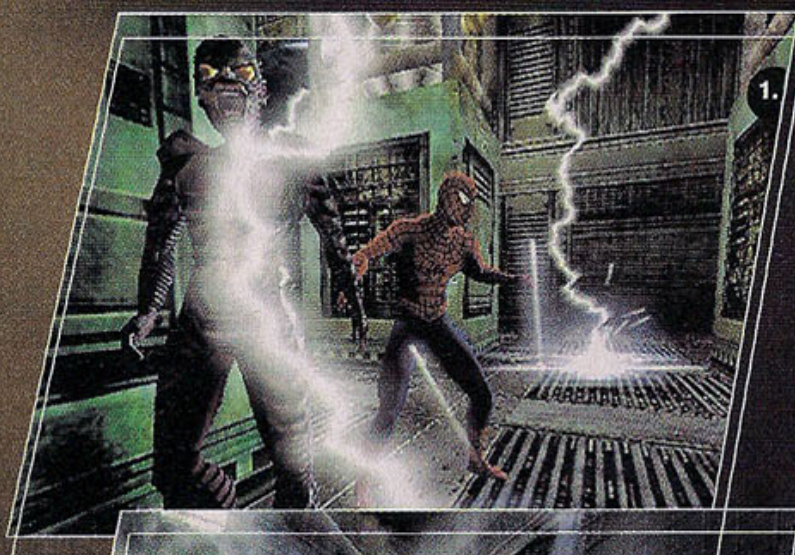
**LINDAS DONZELAS
EM PERIGO!**

pág. 50



O JOGO

A Activision e a Treyarch sabem bem o que fazer quanto ao próximo game do Aranha: será baseado diretamente no filme



- 1) Embora muitas de suas batalhas contra o Duende Verde serão aéreas, os conflitos no chão irão, certamente, deixá-lo chocado (ou, neste caso, ele).
- 2) Antes de encontrar o Shocker, você deve primeiro se proteger de suas descargas elétricas nos túneis do metrô. O sentido de Aranha nunca foi tão útil!
- 3) Você não só deve salvar os civis como, em alguns casos, você só terá segundos antes que paredes e pilastras desmoronem sobre os pobres coitados.

Nas últimas quatro décadas, uma frase ecoou nas páginas dos quadrinhos do Aranha: "Com grandes poderes surgem grandes responsabilidades". Parece que até dois anos atrás, os produtores de games ignoravam essas palavras que Peter ouviu de seu tio Ben. As empresas tinham o empurrãozinho que só uma licença de Homem-Aranha poderia dar, e talvez por isso mesmo deixaram de lado a responsabilidade de produzir um jogo de qualidade.

É aí que entra a Activision. Com a ajuda da Neversoft, a produtora lançou um título que fazia justiça ao Aranha, introduzindo-o pela primeira vez ao mundo do 3D. Embora o game criado pela Vicarious Vision's não seja uma obra-prima, conseguiu deixar jogadores satisfeitos.

Agora a Activision colocou o desenvolvimento nas mãos da Treyarch, a mesma de Pitfall. O novo game tem inspiração no filme, e a Treyarch está fazendo de tudo para colocar a produção inteirinha

bem, o único inimigo. Se os eventos do filme fossem mantidos no game, não ficaria chato enfrentar as mesmas bombas-abóboras o tempo todo? "Poderia ficar", admite Turndorf. "Nosso jogo difere do filme aí, não podemos seguir a mesma história. E queríamos colocar alguns vilões clássicos da Marvel". Oba!

"O jogo tem muito a ver com a origem do Aranha", comenta John. "Tivemos que pegar supervilões e tentar inseri-los na história de um Homem-Aranha ainda jovem". O resultado? A seleção de três inimigos do herói saídos diretamente das páginas das HQs em seus primeiros anos. São eles: Shocker, o Escorpião e o Abutre. Você já enfrentou os dois primeiros no game anterior do Aranha, mas o Abutre faz sua estréia no mundo do 3D. E a Treyarch o escolheu por uma razão: "Estamos tentando algo novo neste jogo, o combate aéreo. Queríamos mostrar como é enfrentar um chefe no ar", explica Turndorf, sobre a escolha de um

"Tentamos ficar o mais próximo possível do filme."

em suas mãos. "Tentamos ficar o mais próximo possível do filme", diz Gregory John, produtor-sênior da Treyarch. Ajudando a criar a sinergia entre filme-game, Sam Raimi (o diretor do longa) foi adicionado à receita. "Ele e a Columbia (produtora do filme) ajudaram muito", diz John. "Garantiram acesso aos efeitos especiais e nos passaram cenas, fotos e todo o tipo de material". "Raimi esteve muito envolvido com a versão final da história", revela Marc Turndorf, produtor da Activision. "A única coisa que ele insistiu foi que mantivéssemos o mesmo conceito do Duende Verde do filme".

Ah, sim, o Duende Verde. O grande inimigo do Aranha no filme – pensando

personagem que passa a maior parte do tempo centenas de metros acima do chão. "O Abutre é perfeito pra isso."

E como! A luta com o Abutre acontece praticamente toda no ar, entre os prédios de Nova York. Demora um pouco para perceber do que as teias do Aranha são capazes, e ver as ruas lá embaixo é realmente muito legal, e uma experiência, jamais vivida por ninguém nos games. Você cai várias vezes na tentativa de socar seu inimigo coroa. "Achamos que o combate aéreo será algo em que ninguém vai acreditar", comenta Turndorf. "É algo realmente único, não há nada parecido em outros jogos."

Tirando as partes nunca vistas, o jogo

LINHA DO TEMPO

Quarenta anos de teias

Desde 1962, o Homem-Aranha passou por várias aventuras, nos quadrinhos e na TV. Esta linha do tempo mostra algumas dessas passagens.

Agosto de 1962



Amazing Fantasy #15

A primeira aparição do Homem-Aranha e de Peter Parker, lá no fim da revista. É aqui que o tio Ben morre.

Março de 1963



Amazing Spider-Man #1

A primeira revista do Aranha, com a estréia de J. Jonah Jameson.

Julho de 1963



Amazing Spider-Man #3

Doctor Octopus surge pela primeira vez para encher o saco do nosso herói.



OS INIMIGOS

Duende Verde

Depois de usar uma fórmula experimental, Norman Osborn enlouqueceu e passou a usar seus recém-adquiridos poderes (força sobre-humana, inteligência e fator de cura) para aterrorizar Nova York como o Duende Verde. É o maior inimigo do Homem-Aranha, voa pela cidade com seu jato e atira suas bombas-abóbora.



Shocker

É na verdade, Herman Shultz. Ele não passa de um bandidinho meia-boca atrás de uma grana fácil. Apesar de ser um cara comum, foi capaz de desenvolver uma aparelhagem que permite disparar ondas de choque capazes de demolir um prédio. Seu uniforme é meio esquisito, mas é necessário para proteger Herman da aparelhagem que carrega.



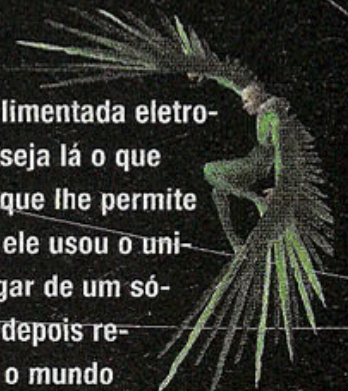
Escorpião

J. Jonah Jameson (chefe de Peter Parker no Clarim Diário) queria alguém para caçar o Homem-Aranha. Então, contratou Mac Gargan, um detetive particular, e usou uma nova fórmula que lhe daria força proporcional à de um escorpião. Até que o treco funcionou, e deu a Gargan um poder duas vezes maior que o do Aracnídeo. Seu uniforme lhe dá mais força ainda, e inclui um rabo que pode golpear a uma velocidade acima de 120 km/h.



Abutre

Criou uma espécie de armadura alimentada eletro-magneticamente (seja lá o que isso queira dizer) que lhe permite voar. Inicialmente ele usou o uniforme para se vingar de um sócio corrupto, mas depois resolveu partir para o mundo do crime.



Quem mais?

A Activision só nos falou a respeito desses quatro vilões, mas também disse que fãs hardcore da Marvel reconhecerão outros inimigos em aparições rápidas.

vem com elementos familiares. O Aranha desce ao chão várias vezes e, nesses casos, os jogadores vão se lembrar de outras aventuras do herói nos games. "Definitivamente nos inspiramos nos jogos antigos", diz John. "Nosso game vem dos jogos passados. Obviamente tentamos colocar um monte de coisas novas para tirar o máximo proveito das novas plataformas. Há um monte de pessoas que jogaram os primeiros games e não queríamos mantê-las afastadas." E isso não acontece. Os movimentos de combate que você utilizou em outros games, estão de volta aqui. A maioria (principalmente os com a teia) melhoraram muito

com o novo sistema. Há ainda um monte de outros movimentos que você adquire ao longo do jogo, quando pega itens que lhe dão novos combos. "Pessoalmente gosto da sequência chute-soco-chute", responde John quando perguntado sobre seu combo favorito. "Isso detona um monte de inimigos rapidinho".

A Treyarch também adicionou os movimentos de esquiva. "Basicamente, os combos são feitos de dois ou três movimentos", explica John. "Quando você faz um combo de três movimentos e depois faz esquiva, você pode ligar tudo a um próximo combo". E os jogadores casuais, que não querem capturar um cara

com a teia e depois fazê-lo rodopiar, em um combo matador e hiperdifícil? Calma, há espaço para eles também. "Alguns caras ficarão viciados com todos os combos, esquivas, sequências de botões e ataques mais sofisticados", diz Turndorf. "Outras simplesmente estão jogando para dar uns socos e chutes só pra relaxar um pouco depois de um dia duro no trabalho. O game é balanceado para agradar tanto ao jogador hardcore, como aos que só querem curtir".

Apostamos que os mais avançados e os iniciantes curtirão o novo esquema de controle desenvolvido pela Treyarch: é fundamentalmente

Julho de 1964



Amazing Spider-Man #14

Norman Osborn (mas não sabíamos que era ele) surge como o Duende Verde.

Janeiro de 1965

Amazing Spider-Man #20

O Scorpion tenta ferir o Aranha em sua primeira aparição.

Dezembro de 1965



Amazing Spider-Man #31

Primeira aparição de Gwen Stacy e Harry Osborn.

Novembro de 1966



Amazing Spider-Man #42

Pensando que teria um encontro às escuras com uma garota que teria a cara do Hulk (palavras dele), Peter finalmente conhece Mary Jane Watson.

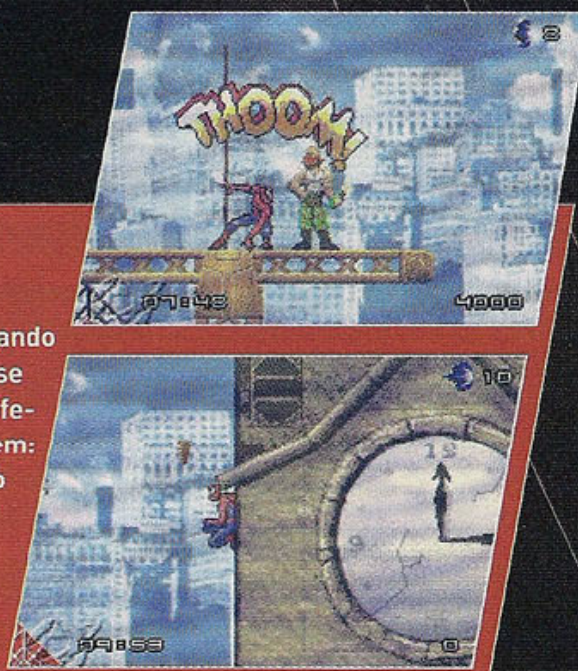
9 de Setembro de 1967



A rede ABC estreia o primeiro desenho animado com o Aranha. Até hoje, ninguém esqueceu seu tema musical. Sim, *aquele* tema musical!

O Aranha em seu bolso

Além de todo o esplendor dos 128-bits, o nosso herói também estará jogando suas teias no Game Boy Advance. O game, desenvolvido pela Digital Eclipse (a mesma turma dos títulos X-Men lançados ano passado), é o que mais difere do clima do filme, mantendo o Cabeça de Teia em seu ambiente de origem: os quadrinhos. Tal escolha foi feita para que o jogo ficasse bem diferente do game com o Aranha que a Vicarious Vision lançou há alguns meses, cujo visual é mais realista. Apesar dos gráficos coloridos e cartunescos, o jogo levará a franquia do filme, mesmo com onomatopéias como "POW" e "ZING" pintando na tela de vez em quando. Tobey McGuire estará representando por algumas fotos do longa, um prêmio extra aos que terminarem o jogo.



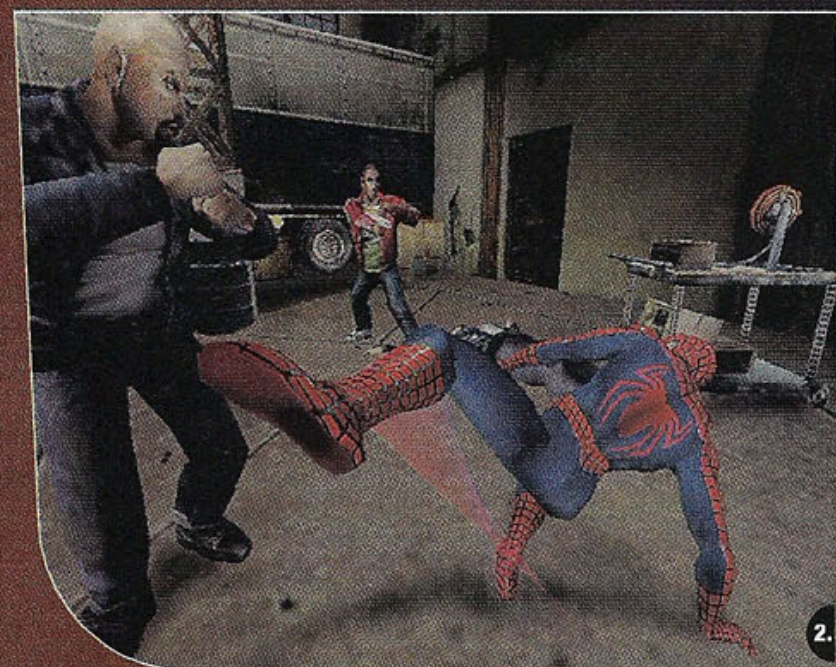
o mesmo das versões antigas, mas o direcional não é mais usado para a movimentação, foi otimizado para o direcionamento de golpes e ataques com a teia. Tem um vilão ao seu lado? Aponte o direcional para aquele lado, enquanto soca ou chuta o meliante. Esse novo esquema também simplifica os movimentos da teia, com isso você não corre mais o risco de ir para um lugar que não queria só porque apertou um botão errado.

A Treyarch também usa as fases em que o Aranha tem que salvar os reféns das mãos dos vilões,

elemento presente nos jogos passados. Só que agora o herói tem que salvar as pessoas rapidinho, antes que termine o medidor de vida das coitadas, caso contrário é game over na hora. Há casos em que um civil é ameaçado, e o Aranha deve usar a teia para pegá-lo e levá-lo até um lugar seguro. Quando o refém já está livre, normalmente é hora de nosso herói enfrentar um dos quatro grandes inimigos da parada. E se você conhece bem o meninão, sabe que ele fará suas velhas piadinhas, enquanto enche o inimigo de porrada. Há várias tiradinhas, sempre específicas para cada vilão.

Quando ouvir a voz do Aranha, perceberá a incrível semelhança com a voz de Tobey Maguire (o cara que interpreta o personagem no filme). Sabe o motivo disso? É que a voz é mesmo a do Tobey, assim como Willem Dafoe dubla o Duende Verde. Maguire e Dafoe gravaram uma série de diálogos especialmente para o jogo. O mais interessante é que é a primeira vez na história dos games que dois atores principais levam seus papéis do filme para o videogame. Não há precedentes.

Mas o envolvimento de Maguire e Dafoe não surpreende Avi Arad, produtor executivo do filme. "Os atores entenderam a importância dos videogames e o trabalho deles no jogo foi um complemento na interatividade", disse. É esse tipo de cuidado, além da melhora em todo o esquema de jogo, que demonstra o respeito dado pela Activision e Treyarch à frase de Tio Ben sobre poder e responsabilidade. O velhinho ficaria bem orgulhoso.



1) O Shocker é um dos supervilões do jogo que não estão no filme. 2) Algumas vezes, um bom chute naquele lugar funciona melhor do que qualquer golpe especial. 3) Os combates aéreos serão constantes. 4) Salve os inocentes antes que a barra de energia deles se esgote.



Junho/Julho de 1973

Outubro de 1975

Julho de 1979

1982

Marco de 1983

Amazing Spider-Man #121/122

Gwen Stacy morre, em um dos momentos mais marcantes da história das HQs. O Duende Verde dança também (pelo menos pelos próximos vinte e três anos).

Amazing Spider-Man #149

A revista que deu início à terrível "Saga do Clone": o primeiro clone do Aranha é criado, mas morre no fim da revista (ou não?).

Amazing Spider-Man #194

A Gata Negra faz sua estréia.

Parker Brothers coloca o Aranha frente a frente com o Duende Verde em seu primeiro game, para o Atari 2600, chamado somente Spider-Man.



Amazing Spider-Man #238

Com o Duende Verde "morto" há dez anos, a Marvel decide que é hora de uma nova versão do vilão: neste número nasce o Duende Macabro.

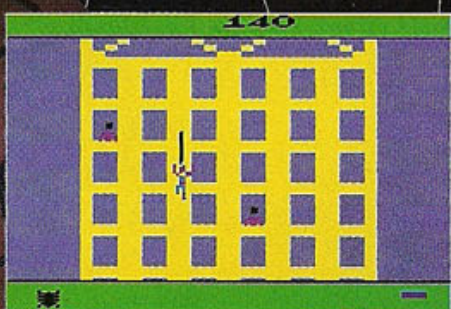


O ARANHA NOS GAMES

Por vinte anos, o Aranha estrelou uma série de games – alguns bons, outros excelentes... mas a maioria é pura porcaria. Indicamos aqui os cinco melhores, e detonamos os piores da história com uma bombinha de abóbora. (Papéis secundários não foram considerados para o Top 5.)

PAPEL PRINCIPAL

SPIDER-MAN (Parker Brothers, 1982—Atari 2600)
A estréia do Aranha coloca o herói contra o Duende Verde, em um game no estilo Donkey Kong, tentando atingir o topo de um prédio sem ser atingido por bombas-abóbora.



QUESTPROBE APRESENTANDO SPIDER-MAN (Adventure International/Commodore, 1984—Apple II, Commodore 64, PC, Atari 400/800, Atari ST)

THE AMAZING SPIDER-MAN AND CAPTAIN AMERICA IN DR. DOOM'S REVENGE (Paragon, 1989—Commodore 64, PC)

THE AMAZING SPIDER-MAN (Paragon, 1990—Commodore 64, PC)

THE AMAZING SPIDER-MAN (LJN, 1990—Game Boy)

3 SPIDER-MAN THE VIDEO GAME (Sega, 1991—Arcade)
Combinando elementos de Final Fight e games 2D como Castlevania, o Cabeça de Teia estrela este belo game para Arcade. Gata Negra, Gavião



Arqueiro e Namor eram outros personagens disponíveis no modo para quatro jogadores.

SPIDER-MAN (Sega, 1991—Master System, Mega Drive, Game Gear)

SPIDER-MAN 2 (LJN, 1992—Game Boy)

SPIDER-MAN: RETURN OF THE SINISTER SIX (LJN, 1992—NES, Game Gear)

SPIDER-MAN/X-MEN: ARCADE'S REVENGE (LJN, 1992—Super NES, Mega Drive, Game Boy, Game Gear)

4 THE AMAZING SPIDER-MAN VS. THE KINGPIN (Sega, 1993—Sega CD)
Uma adaptação do jogo para Mega Drive/SNES, o game no Sega CD version mudou de nome e ganhou animações com vozes... e música do Eric Martin, do Mr. Big! (tá bom, nada é perfeito...)

SPIDER-MAN 3: INVASION OF THE SPIDER-SLAYERS (LJN, 1993—Game Boy)

SPIDER-MAN [o desenho animado] (Acclaim, 1994—Mega Drive, Super NES)

5 SPIDER-MAN/VENOM: MAXIMUM CARNAGE (Acclaim, 1994—Mega Drive, Super NES)
Mais um clone de Final Fight? Sim. Quase impossível de terminar? Com certeza. Inexplicavelmente viciante? Você sabe que sim. (E ainda dava pra jogar como Venom)

VENOM/SPIDER-MAN: SEPARATION ANXIETY (Acclaim, 1995—Mega Drive, Super NES)

THE AMAZING SPIDER-MAN: WEB OF FIRE (Sega, 1995—Sega 32X)
O último jogo lançado para o 32X, Web of Fire é bem raro. Meio que um item de colecionador, já o vimos por 130 dólares pela internet.

THE AMAZING SPIDER-MAN: THE DEADLY FOES [só em japonês] (1995—Super Famicom)
Como é que um jogo (e dos mais legais) estrelando um personagem americano só é lançado no Japão? Não entendemos.

SPIDER-MAN: THE SINISTER SIX (Byron Preiss, 1996—PC)

1 SPIDER-MAN (Activision, 2000—PSOne, Dreamcast, PC, Mac)
Não somente o melhor game com o Aranha: é o



melhor jogo estrelado por um super-herói até o momento. E ponto final.

SPIDER-MAN (Activision, 2000—Game Boy Color)

SPIDER-MAN: MYSTERIO'S MENACE (Activision, 2001—Game Boy Advance)

2 SPIDER-MAN 2—ENTER: ELECTRO (Activision, 2001—PSOne)
Não é tão bom quanto o outro jogo para PSOne do herói... mas, mesmo assim, é muito bom.

SPIDER-MAN 2: THE SINISTER SIX (Activision, 2001—Game Boy Color)

SPIDER-MAN [movie] (Activision, 2002—PS2, Xbox, GameCube, Game Boy Advance)

PAPÉIS SECUNDÁRIOS

THE REVENGE OF SHINOBI (Sega, 1989—Mega Drive)

O Aranha era um dos chefes deste clássico, mas vencido, mostrava sua verdadeira face...

THE PUNISHER (LJN, 1991—Game Boy)

MARVEL SUPER HEROES (Capcom, 1995—Arcade, Saturn, PSOne)

MARVEL SUPER HEROES IN WAR OF THE GEMS (Capcom, 1996—Super NES)

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER (Capcom, 1997—Arcade, PSOne)

MARVEL VS. CAPCOM: CLASH OF SUPER HEROES (Capcom, 1998—Arcade, PSOne, Dreamcast)

MARVEL VS. CAPCOM 2 (Capcom, 2000—Arcade, Dreamcast)

TONY HAWK'S PRO SKATER 2 (Activision, 2000—PSOne, PC, Mac, N64, DC, GBA)

O Aranha foi certamente o maior skatista secreto da história dos games Tony Hawk.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2X (Activision, 2001—Xbox)

Maio de 1984

Amazing Spider-Man #252

O Aranha veste seu traje preto alienígena (encontrado nas Guerras Secretas) pela primeira vez, isso lhe dá teias infinitas.



Amazing Spider-Man Annual #21

Peter Parker se casa com Mary Jane Watson.

Maio de 1988

Amazing Spider-Man #300

A arte de Todd McFarlane apresenta aos fãs do herói seu mais popular inimigo: Venom.



Maio de 1993

Spectacular Spider-Man #200

Harry Osborn morre como Duende Verde, após 44 edições usando o traje que era de seu pai.

Maio de 1993

Spider-Man Unlimited #1

O início da saga Carnificina Total, na qual o Aranha se une a Venom (e mais um bando de heróis Marvel) contra Carnificina. O enredo depois é adaptado em um game para SNES e Mega Drive.

O FILME

Encarando toda a ferocidade do Duende Verde em Times Square, o filme *Spider-Man* chega ao Brasil no dia 17 de maio



Fãs do Aranha esperaram muito tempo por um filme estrelado pelo seu herói favorito. Eles acompanharam todo o rolo dos estúdios de cinema – os direitos foram da Cannon Films para a Columbia Pictures, depois para a MGM e então voltaram para a Columbia. Também viram os possíveis diretores fazerem uma dança das cadeiras para saber quem dirigiria o filme e o mesmo vale para os vários roteiros. Agora, os seguidores do Homem-Aranha podem, finalmente, assistir ao filme do herói que estreia dia 17 de maio.

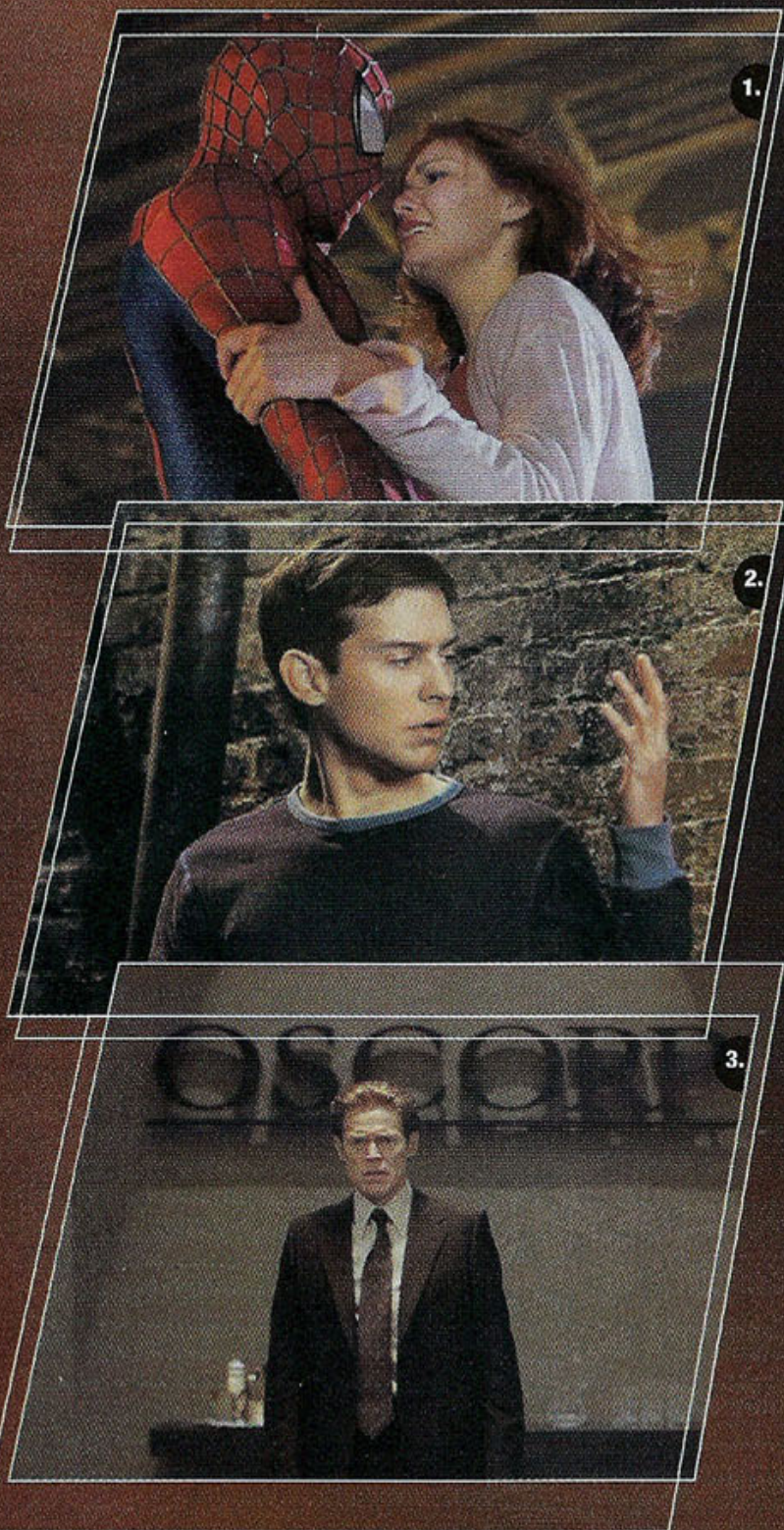
Enquanto a teia dos direitos se desenrolava, e os advogados pegavam seus chequinhos, uma coisa boa aconteceu: a tecnologia e os efeitos especiais melhoraram muito e abriram as portas para a produção de um filme do jeito que o diretor Sam Raimi (da trilogia *Evil Dead*) imaginava. Raimi, um fã do Aranha desde pequeno (no seu décimo segundo aniversário uma das paredes de seu quarto foi pintada com o herói), ganhou o cargo de diretor do filme quando falou aos executivos da Columbia sobre sua fascinação pelo super-

grandes roteiristas e desenhistas da Marvel haviam criado através dos anos. No dia seguinte, recebi o comunicado de que havia sido escolhido para o trabalho". Raimi não hesitou em aceitar o trampo, mas sabia da grande expectativa dos fãs para ver seu amado herói nos cinemas. "Eu estava preocupado por entrar em

"Concentrei-me nas coisas que sentia serem importantes para o personagem – tentei capturar o espírito do Homem-Aranha."

herói. "Fui lá e lhes expliquei o quanto eu amava o personagem", diz Raimi ao relembrar sua reunião com os homens da Columbia Pictures, "e pelo meu respeito e admiração por tudo o que os

um solo sagrado para muitas pessoas que lêem suas aventuras há mais de quarenta anos", diz. "Sinto uma grande responsabilidade como fã que sou, e me concentrei nas coisas que sinto serem



- 1) Mary Jane Watson (Kirsten Dunst) não sabe o que temer mais: sua situação de perigo ou o homem de roupa agarrada que a salvou.
- 2) Peter Parker (Tobey Maguire) descobre a fonte de sua habilidade de subir pelas paredes.
- 3) Para o povo, Norman Osborn (Willem Dafoe) é um respeitável homem de negócios... mas ele guarda um segredo verde-esmeralda dos mais sujos.

Novembro de 1994

Vai ao ar o primeiro episódio do novo – e melhor – desenho do Aranha, produzido pela Fox Kids.

Abril de 1995

Amazing Spider-Man #400

Tia May morre. Ou, como descobrimos três anos depois em *Peter Parker: Spider-Man* #97, era uma construção genética (um tipo de clone) criado por Norman Osborn.

Julho de 1995

Spectacular Spider-Man #226

Ben Reilly surge como o verdadeiro Homem-Aranha – e a Marvel achava que iríamos aceitar isso...

Dezembro de 1996

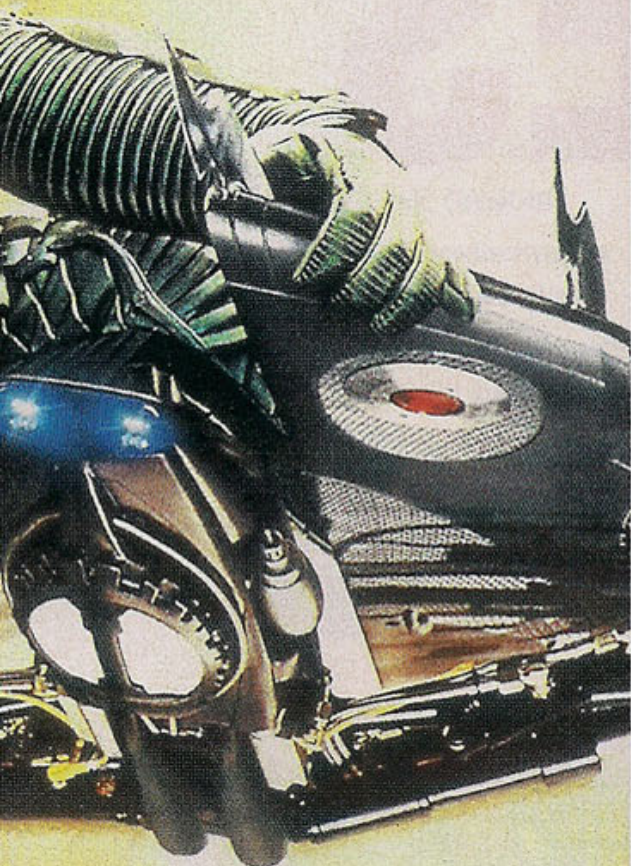
Amazing Spider-Man #418/Peter Parker: Spider-Man #75

Na batalha final contra o renascido Duende Verde, Ben Reilly morre, virando um monte de pó. Ele não era mesmo o Aranha.

Janeiro de 1999

Amazing Spider-Man #1 and Peter Parker: Spider-Man #1

Um novo início para o Aranha é marcado por estes dois lançamentos.



original. Peter (Tobey Maguire) é um órfão adolescente e um grande nerd que vive no bairro do Queens (Nova York) com seus tios Ben (Cliff Robertson) e May (Rosemary Harris). Um dia, na escola, sua vida muda quando uma aranha, alterada geneticamente, pica sua mão, dando-lhe os poderes proporcionais aos de uma aranha. Depois de se ver envolvido sem querer na morte de seu tio, Peter decide usar seus novos poderes para o bem e cria o Homem-Aranha.

"O filme leva Peter ao centro de Nova York onde ele tenta fazer as coisas certas", diz Avi Arad, produtor do filme. "Ele assume a responsabilidade por seus poderes e torna-se um herói. Claro, ele também tem tempo para ir atrás de Mary Jane (Kirsten Dunst) e ainda trabalhar no Clarim Diário." É nesse emprego que Peter ganha uma grana extra, trabalhando como repórter-fotográfico sob a chefia de J. Jonah Jameson (J.K. Simmons), um cara que odeia o Homem-Aranha.

Dykstra vê a história do Aranha correndo paralelamente às mudanças que os garotos sofrem na adolescência. "Ele passa a ser uma pessoa muito inteligente, mas não completamente madura física e mentalmente, e o processo de transformação só termina após a picada da aranha que o muda fisicamente. Ele fica mais forte, mais ágil e também passa por uma mudança de mentalidade, porque tem que pensar nas coisas de uma maneira diferente por causa de suas novas responsabilidades. Ele acorda de manhã, e a primeira coisa que vê é que ele não precisa mais usar seus óculos. Daí em diante sai para testar todas essas coisas. E essa é uma das partes divertidas da história".

Além da diversão de interpretar o personagem, Peter Parker é o que mais atraiu Maguire para o filme. "Ele é um grande personagem porque é muito verdadeiro," disse Maguire. "Ele é um garoto normal que tem superpoderes e há conflitos nele sobre isso, o que o torna interessante". Para o Homem-Ara-

nha, o conflito também existe externamente, principalmente quando o Duende Verde, o mais clássico dos inimigos do herói (Willem Dafoe) é apresentado. O fato de Normam Osborn (o Duende) ser o pai de Harry Osborn (James Franco), o melhor amigo de Peter, dá mais profundidade dramática à história do filme. Uma história que também tem muitas seqüências fantásticas de ação.

"Ter Raimi e Dykstra trabalhando juntos é realmente uma vitória", disse Arad.

"Os telespectadores verão o Aranha em toda a sua glória. As cenas geradas por computador permitiram-nos criar os movimentos mais fantásticos e realistas. Parece ser tudo de verdade".

"O fato de não termos um rosto com expressões para trabalhar nos fez usar uma linguagem corporal", explica Dykstra. "Manter a personalidade do personagem através da movimentação corporal foi uma das partes mais difíceis pra mim. Além do mais, o Aranha faz coisas que pessoas normais não fazem. Então, para manter alto o teor de realidade, tivemos que assegurar sua capacidade de fazer coisas que pessoas normais fazem, apesar dele ser muito mais forte do que todas elas". O herói do cinema será capaz de fazer tudo o que uma aranha faz, inclusive gerar uma teia de qualquer tamanho. "Ele tem todas as capacidades que estão nos quadrinhos", acrescenta Dykstra. "Não há limitação para o que o personagem pode fazer com as teias. Ele vai se balançar com elas e usá-las de todas as maneiras que você já viu antes, além de maneiras novas".

Tudo isso gera muita expectativa, e atrai tanto os seguidores das histórias em quadrinhos quanto pessoas que nunca leram um gibi do Aranha na vida. Os comentários de Maguire dizem isso: "Acho que as pessoas vão ver um cara bom que se diverte... e detona os caras maus". Com o sucesso já garantido nos cinemas, Avi Arad já começa a pensar no segundo filme. Tanto Sam Raimi quanto o restante do elenco já assinaram contrato, e as gravações devem começar em janeiro de 2003, para um lançamento em 2004. E isso é um tempo curtíssimo pra quem já esperou tanto tempo.

A INVASÃO DOS FILMES EM QUADRINHOS

Spider-Man não é o único filme de super-herói das HQs que cruzará seu caminho nos próximos meses. Há muito mais de onde saiu esse, o que significa mais uma tonelada de games baseados nesses futuros sucessos.

"O mundo interativo gosta da gente porque temos mais de 4.700 personagens potencialmente lucrativos", diz Russ Brown, vice-presidente de produtos, promoções e mídia da Marvel. "Nossos personagens vendem produtos o tempo todo. Filmes e games funcionam com agentes que elevam o patamar de vendas e aumentam o público consumidor".

Pois é. Vejamos o que ainda vai pintar nas telonas, e conseqüentemente, nos consoles:

- **Blade** – O segundo filme do caçador de vampiros estrelado por Wesley Snipes deve chegar por aqui em junho, mas um terceiro já está nos planos da New Line. Games da Activision já estão chegando.

- **Demolidor** – Ben Affleck será o homem sem medo nos cinemas, em um filme da Fox. Os jogos ficam por conta da Encore.

- **Punho de Ferro** – O filme estrelado por Ray Park deve demorar um pouco, mas os contratos para os games já estão para ser assinados.

- **X2** – Os X-Men voltam aos cinemas em 2003, assim como os games da Activision com os mutantes.

- **The Hulk** – Eric Bana dará vida a Bruce Banner nos cinemas, antes de surgir em cena um Hulk de computação gráfica. Espere games pela Universal Interactive.

- **Quarteto Fantástico** – O filme ainda não tem elenco definido, e estamos torcendo para que os games da Activision sejam melhores que a bomba lançada há alguns anos para o PSOne.

- **Batman: Ano 1** – O filme ainda não tem elenco, o diretor mais cotado para assumir o trabalho é Darren Aronofsky (de Requiem para um Sonho). Claro que não faltarão games sobre o longa.

- **Homem de Ferro** – O filme ainda deve demorar pacas e, provavelmente, será dirigido por Joss Whedon (o criador de Buffy: A Caça-Vampiros). Dificilmente a Activision deixará de lançar games sobre as aventuras de Tony Stark nas telonas.

importantes para o personagem, tentei capturar o espírito e a alma do Aranha para contar a melhor história que pudesse".

O amor de Raimi pelo material será mostrado nos cinemas do mundo todo graças aos efeitos especiais de John Dykstra (responsável pelos efeitos de Star Wars). "Acho que uma das coisas mais interessantes de trabalhar em Spider-Man, foi poder trabalhar com Sam Raimi, pelo seu jeito de contar a história. Esta produção será um filme de super-herói com pessoas com as quais você pode se simpatizar ou com as quais você pode se envolver. Acho que, de todos os filmes em que trabalhei, Spider-Man é um dos que tem a melhor história para contar". Apesar de algumas alterações (veja o box adiante) o filme permanece fiel aos quadrinhos ao mesmo tempo em que oferece uma história

2001

Dezembro de 2001

Fevereiro de 2002

3 de Maio de 2002

Amazing Spider-Man Annual (vol. 2) 2001

Depois de meses de problemas conjugais, Mary Jane e Peter Parker se separam.



Amazing Spider-Man (vol. 2) #36

O Homem-Aranha testemunha os ataques de 11 de setembro e, junto com outros heróis Marvel, aprende a lidar com as ramificações terroristas.



Amazing Spider-Man (vol. 2) #38

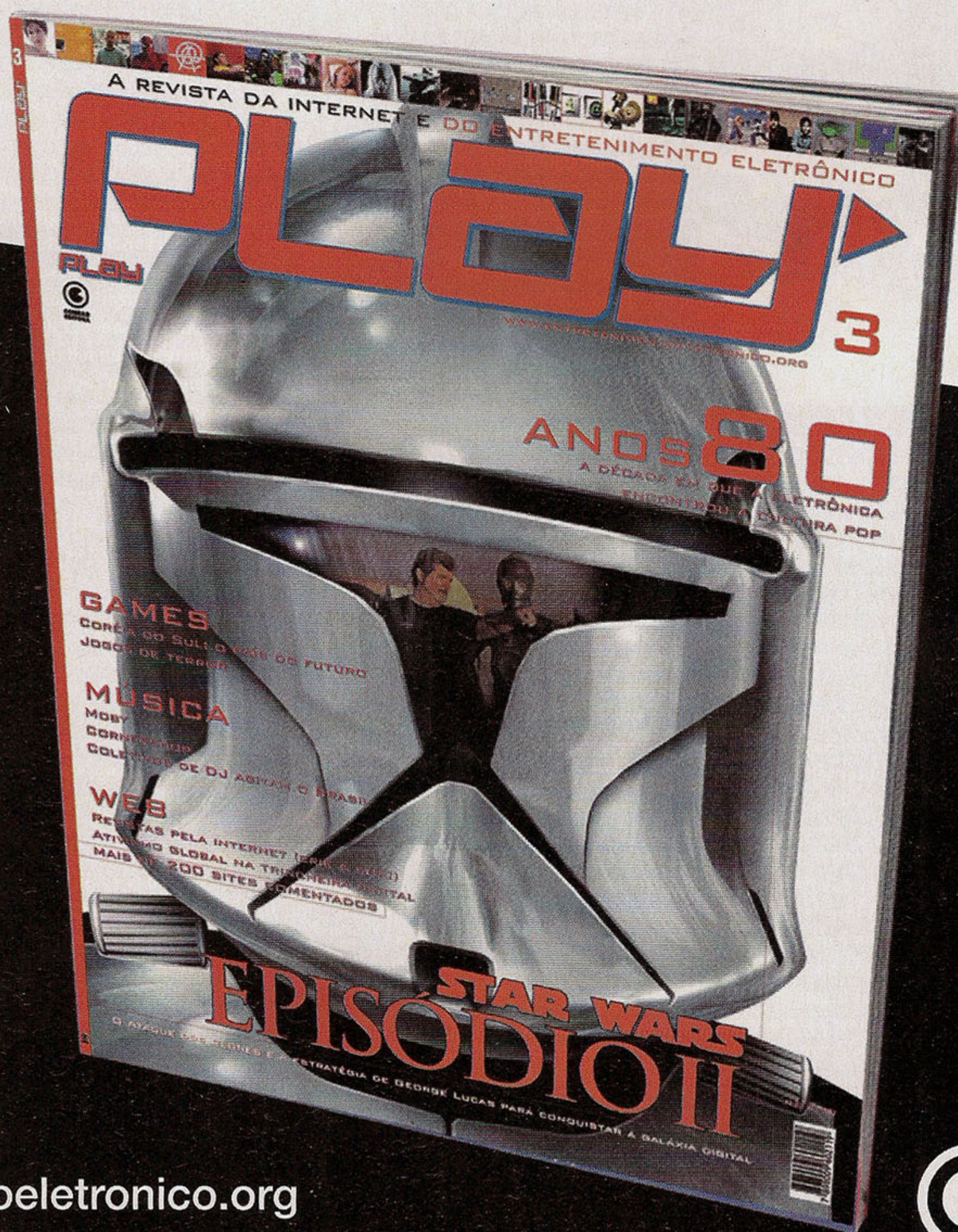
Depois de quase 40 anos, Tia May conta a Peter que ela sabe que ele é na verdade o Homem-Aranha.

Spider-Man estréia nos cinemas americanos. No Brasil, o filme entra em cartaz no dia 17 de maio.

Tudo sobre

O ATAQUE DOS CLONES

(e não é novela das oito)



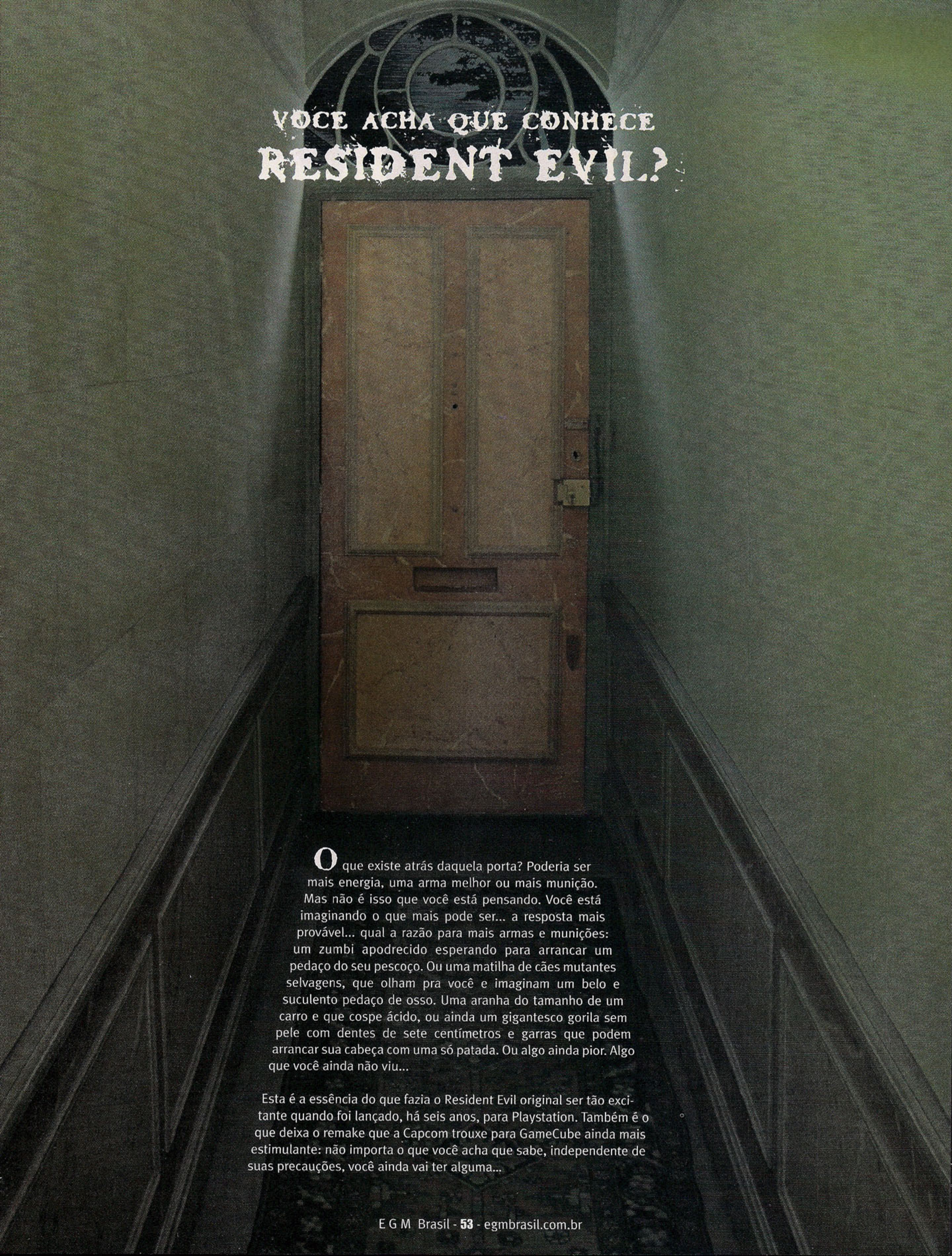
Na nova Play você
vai conhecer antes
o filme mais
esperado do ano!

Mais música,
games, tecnologia
e 200 sites
comentados;

Fique ligado no site
www.entretenimentoeletronico.org

Peça ao seu jornaleiro.

Saiba mais em www.entretenimentoeletronico.org



VOCÊ ACHA QUE CONHECE RESIDENT EVIL?

O que existe atrás daquela porta? Poderia ser mais energia, uma arma melhor ou mais munição. Mas não é isso que você está pensando. Você está imaginando o que mais pode ser... a resposta mais provável... qual a razão para mais armas e munições: um zumbi apodrecido esperando para arrancar um pedaço do seu pescoço. Ou uma matilha de cães mutantes selvagens, que olham pra você e imaginam um belo e succulento pedaço de osso. Uma aranha do tamanho de um carro e que cospe ácido, ou ainda um gigantesco gorila sem pele com dentes de sete centímetros e garras que podem arrancar sua cabeça com uma só patada. Ou algo ainda pior. Algo que você ainda não viu...

Esta é a essência do que fazia o Resident Evil original ser tão excitante quando foi lançado, há seis anos, para Playstation. Também é o que deixa o remake que a Capcom trouxe para GameCube ainda mais estimulante: não importa o que você acha que sabe, independente de suas precauções, você ainda vai ter alguma...

surp

Resident Evil vai assustar
você e seu GameCube.

Tenha medo.

Tenha muito medo!

por Mark MacDonald
EGM EUA



Assustar? Surpreender? Sim, isso mesmo. "É muito mais assustador que o original do Playstation," disse Hiroyuki Kobayashi, produtor da Capcom. E ele sabe do que fala. Em 1995, Kobayashi trabalhou na primeira versão de Resident Evil (RE) para o sistema da Sony, e também participou de todos os títulos de terror de sobrevivência, da Capcom, até hoje, incluindo RE2 e 3, Code: Veronica, Dino Crisis e Devil May Cry. Mas não acredite apenas em sua palavra: tivemos a chance de ficar atrás dos controles do GameCube e a experiência com o remake foi de molhar as calças. Se ao jogar RE do Playstation, você se sentiu como se estivesse assistindo pela primeira vez A Noite dos Mortos-Vivos, o remake para GameCube é como vivenciar aquele pesadelo suado que você teve depois de assistir ao filme. Seus gráficos apavorantes e realistas, o som impressionante e surpresas a cada quarto aumentam a tensão para níveis de ranger os dentes. Este é definitivamente outro jogo.

"Nossa estratégia básica foi a de manter os conceitos básicos da versão Playstation intactos, e refazer todo o resto," diz Kobayashi. "Nós mudamos o jogo em termos de volume e qualidade. Isto significa mais salas, mais mistério, mais monstros, além de som e gráficos totalmente novos. Não existe nada da versão antiga que não foi mexido," diz ele.



FRODO!

GRÁFICOS **REVOLUCIONÁRIOS**

Na maioria dos casos, bons gráficos só servem como a cobertura do bolo. No caso de Resident Evil, o visual é um ingrediente para se criar um dos elementos mais deliciosos do jogo: sua atmosfera assustadora. Claro, todos os personagens e inimigos estão fantásticos (como você pode ver pelas imagens), mas é em movimento que você percebe os inúmeros detalhes que fazem você achar que está realmente lá: a luz fluorescente piscando numa cozinha empoeirada; moscas sobrevoando as carnes apodrecidas; corredores escuros repentinamente imersos num fecho de luz (será que você viu a sombra de alguém na janela?); o pó que cobre o assoalho do sótão, e se levanta em pequenas nuvens durante a sua passagem; cavernas úmidas e a água que pinga, criando poças; a neblina que encobre o cemitério; árvores e capim ondulado ao vento... cada cena adiciona um pouco mais à atmosfera sombria, graças aos novos backgrounds animados, em vez de pinturas estáticas. "Esta é a parte que mais exploramos, muitas coisas se movimentam com esse método", diz Kobayashi. "Nós adicionamos muitas coisas, como janelas e velas, para tirar vantagem desses recursos. Uma das salas tem um lustre de cristal para mostrar o efeito das luzes e sombras."

Se o realismo era o objetivo final, por que não passar para o ambiente 3D total, como em RE Code: Veronica? "Se nós podemos fazer 3D, vamos fazer 3D... esse não é nosso estilo," responde Kobayashi. "Quais são as melhores técnicas para criarmos o melhor visual possível para o jogo?" Este sim é nosso estilo. Este é um jogo de horror. Mikami (Shinji Mikami, diretor e criador de RE) sempre diz que Resident Evil é sobre curtir a atmosfera. Se você materializar este conceito (de curtir a atmosfera) você pode fazer melhor em 2D. Ninguém discutirá os resultados, afinal o jogo criou um novo standard que nenhum outro título, de GameCube ou qualquer outra plataforma, consegue sequer chegar perto.

SOM **REVERBERANTE**

Muitas vezes o que é ainda mais assustador em Resident Evil, é o que você não pode ver. Só ouvir. O som emaciado de pés apodrecidos arrastando-se pelo chão. O gemido dos mortos-vivos desejosos de cérebros frescos. O tic-tac metódico do relógio antigo, ou o repentino

trovão que o faz pular da cadeira. A Capcom refez toda a música e som para extrair o máximo do hardware do GameCube, deixando o áudio no mesmo nível do incrível visual. Você notará, logo no primeiro ataque dos cães na animação de abertura (que foi totalmente refeita em computação gráfica, substituindo as péssimas atuações de atores malvestidos), como o som está perturbadoramente cristalino e realista. E você se recorda daquele velho gemido característico do zumbi, que soava como se o seu avô estivesse dormindo depois de algumas cervejas? Espere até você escutar os novos gritos assustadores. Você pode acabar dormindo com a luz acesa.

RENOVADO OU REFEITO?

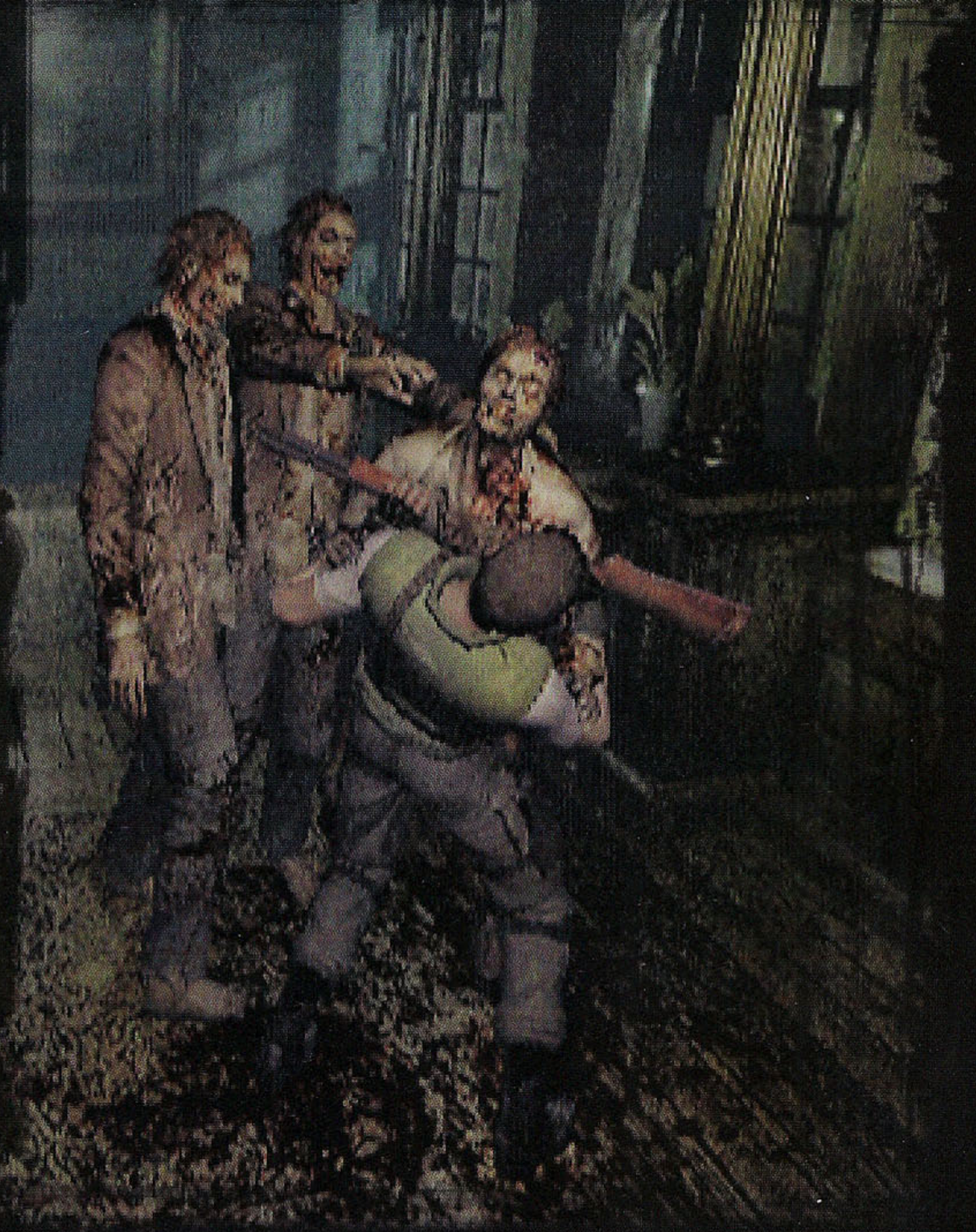
No começo, as mudanças de som e imagem eram o máximo que a Capcom tinha planejado fazer com a versão GameCube de Resident Evil. Como explica Kobayashi, a equipe não estava satisfeita. "Não era divertido o suficiente", diz ele, "porque ainda era apenas (o mesmo) Resident Evil. Queríamos adicionar mais emoção. Acabamos inventando idéias para adicionar novas salas, itens e um monte de novos zumbis".

No final, apenas os controles e a história

básica sobreviveram às mudanças radicais. O resultado é um jogo mais lapidado, uma experiência mais coerente. Afinal, a Capcom usou esta segunda chance para repensar todos os aspectos de Resident Evil. "Mikami explicou-nos como e por que fez cada detalhe do jogo original para que pudéssemos decidir o que deveríamos modificar ou deixar intacto", disse Kobayashi. "E alguns dos membros da equipe eram apenas jogadores



As animações não são mais motivo de piada neste remake, e até os diálogos foram refeitos. Muitas frases bobas da versão anterior acabaram totalmente limadas no novo Resident Evil



quando o game original foi lançado. Eles também ofereceram inspiração, do ponto de vista dos jogadores."

Então, com uma lista gigante do que seria mantido ou modificado, a equipe começou a reconstruir RE, do zero. Eles criaram, moveram, ou alteraram algumas salas e até mesmo áreas inteiras. Eliminaram quase todos os puzzles e os substituíram por outros mais desafiadores (apesar de que algumas tarefas continuam iguais). E para os fãs mais fanáticos, que gostam de desvendar todos os segredos, eles adicionaram dois novos finais (o que dá um impressionante total de dez), dois modos de jogo completamente novos e, é claro, novas roupas para os personagens. O mais incrível dessas mudanças é que, além de melhorar Resident Evil para quem nunca jogou a série, elas também são uma boa razão, e isso vai muito além da nova maquiagem, para veteranos do RE voltarem a jogar. Na verdade, nós levamos praticamente o mesmo tempo para jogar o remake do GameCube que levamos com a versão original, mais ou menos umas 14 horas, apesar de nossa familiaridade com a versão em PS. Lembre-se, isso apenas com um dos dois personagens disponíveis.

INIMIGOS RENASCIDOS

Se você acha que sabe exatamente onde e quando aquele maldito cachorro pulará pela janela, pode esquecer! "As pessoas que jogaram o game original sabem quando os inimigos atacarão", diz Kobayashi, "então mudamos isso. Você imagina que algo vai acontecer onde existiam inimigos no original, mas agora pode ser que nada aconteça. Por outro lado, algo pode acontecer, onde não havia nada no jogo anterior".

E não é apenas uma mudança de localização, afinal, muitos dos inimigos também foram modificados. Pegue, por exemplo, o humilde zumbi, que é o mais comum dos monstros e a espinha dorsal de RE, esvazie a sua arma num desses cadáveres vivos, e ele cairá, sim, mas eventualmente (uma ou duas horas depois) ele irá se levantar, e estará enfurecido. Essa nova geração de mortos-vivos, chamada Cabeças-Escarlates, devido à sua sangrenta coloração, não joga com as mesmas regras dos zumbis tradicionais. A maioria dos zumbis arrasta-se lentamente, de maneira genérica, em sua direção. Os Cabeças-Escarlates correm

direto pra você. São rápidos. Enquanto a maioria dos zumbis só morde uma vez e se afasta, esperando tomar um tiro, esses caras não são tão educados. Eles ficam bem na sua frente e te rãsgam com suas garras (nós mencionamos que eles têm garras?) até que um de vocês morra. Você não poderá evitar esses caras, nem ao menos usá-los como treino de tiro. Quando você escutar os passos rápidos dos Cabeças-Escarlates, ou seus uivos horripilantes (estamos falando daquele barulho irritante de unhas no quadro-negro), vai ser difícil evitar a vontade de dar meia volta e fugir pela porta por onde você acabou de entrar. Há alguns métodos para realmente eliminar esses caras e evitar sua ressurreição, mas prometemos mantê-los em segredo (os fanáticos por zumbis provavelmente já têm algumas boas idéias de como fazer isso).

REVANCHE CONTRA OS INIMIGOS

Felizmente não são só os bandidos que têm novos truques na manga. Itens de defesa foram adicionados para ajudá-lo a igualar a balança. Antigamente, se um monstro pegava você, não tinha escapatória, você ia se machucar. Agora, quando um inimigo chega perto demais, desde que você

encontre e prepare uma arma secundária especial, você pode tirar aquele chato de suas costas e ainda lhe ensinar uma lição: detone-o com uma arma de choque, enfie uma adaga em sua cara ou coloque uma granada em sua boca e puxe o pino. Você pode programar essas manobras de defesa para acontecerem automaticamente, sempre que for atacado, ou dispará-las manualmente com o uso do botão L. Se você sentir algum remorso, enquanto se afasta para ver a cabeça do zumbi explodir, lembre-se: era um zumbi, era mau e ele mereceu.





As armas de defesa são uma bela novidade: veja na foto ao lado como Chris explode, com uma granada, a cabeça de um zumbi malvado

RETORNO DO CONTROLE

Fora isso, os controles neste remake permanecem virtualmente os mesmos. Se você não sabe o que isso significa, não se preocupe, o esquema de comandos de Resident Evil virou a referência para os jogos de aventura. Portanto, mesmo que você nunca tenha tocado num RE antes, provavelmente reconhecerá o setup: vire para a esquerda e para a direita, caminhe para frente e para trás, com um botão para correr, tudo dentro da perspectiva do seu personagem. Não é a coisa mais fácil de se fazer, especialmente em corredores estreitos cheios de zumbis que vomitam ácido e cães mortos-vivos que pulam sobre você, mas como Kobayashi nos contou, existe uma razão para isso. "Se você fosse capaz de escapar dos zumbis com facilidade, não seria assustador", disse ele. "Se você pudesse se mover como em Devil May Cry (aperte em qualquer direção para se mover para aquela direção), não seria nem um pouco assustador." Os outros botões apontam sua arma, trocam de alvos, dão um



rápido giro de 180°, acessam o mapa e mostram o menu para que você cheque sua energia e administre seu equipamento. Esse último item é muito importante em RE, uma vez que você não pode jogar um objeto fora em qualquer lugar, e por que você sempre precisa de vagas livres para pegar qualquer item novo, chave ou arma, o que você traz consigo, e o que deixa para trás (em caixas de armazenagem espalhadas ao longo do jogo) acaba sendo muito importante. Por mais que a administração desses itens num jogo de terror possa parecer tão atraente

quanto um minigame de contabilidade num jogo de tiro, Kobayashi explica que tudo isso é parte do ritmo de RE. "Não é para você abrir fogo de maneira alucinada e se divertir", diz. "Você tem que pensar muito. Chris pode carregar seis itens, enquanto Jill carrega oito, como no jogo antigo, então você realmente tem que pensar se vale carregar mais munição ou aquela recarga de energia, e todo esse tipo de coisa." Basicamente, por mais irritante que seja o retorno a áreas infestadas de inimigos apenas para se chegar a uma caixa de armazenamento, e correr tudo outra vez para pegar



Tubarões grandes? Estes são os filhotes... espere até encontrar a mamãe. O efeito de água aqui é fantástico: as imagens refletidas têm transparência, e se distorcem conforme você anda





Não se esqueça que seu inventário tem um espaço limitado, e você precisa decidir muito bem o que carregar. Balas são importantes, principalmente porque é impossível negar fogo em alguns casos



uma chave. É exatamente este processo que o faz planejar muito e cuidadosamente cada movimento do jogo, chegando a detalhes como o que deve ou não ser carregado naquele momento.

RESERVE A SUA CADEIRA

Você pode sobreviver a este jogo, mas pode ser que não escape de Resident Evil nos próximos meses. RE2, 3 e Code: Veronica (infelizmente todas conversões diretas e não versões melhoradas) devem chegar, até o final do ano, para o GameCube, e a Capcom já está trabalhando nos novíssimos RE Zero e RE4

para a plataforma. Enquanto isso, RE Gaiden sairá logo para Game Boy Color, RE Online já está sendo desenvolvido para Playstation 2 e, é claro, o filme Resident Evil está chegando aos cinemas.

Ou seja, você pode correr e se esconder, ou pode abrir aquela porta barulhenta e ver que outras surpresas a série deve trazer. Se nós aprendemos algo do trabalho que foi feito neste espetacular remake de Resident Evil para GameCube, o que já conhecemos, muitas vezes, pode ser tão assustador quanto o que desconhecemos. 

PREPARE SUA CASA PARA O TERROR

APROVEITE O MÁXIMO DE SUA EXPERIÊNCIA COM RE SEGUINDO AS INSTRUÇÕES ABAIXO:



1. APAGUE AS LUZES:

Todas elas. Sim, aquele seu abajurzinho do Pokémon também. Se seus olhos estiverem ardendo, está perfeito.



2. AUMENTE O SOM AO MÁXIMO:

Diga a seus vizinhos que está dando uma festa, das bem longas. Ah, e que eles podem ouvir alguns

gritos, gemidos ou uns tirinhos. Você sabe, coisas normais em festas.



3. JOGUE DURANTE A NOITE:

Além de apagar as luzes, isto é crucial para criar o clima perfeito. Quando amanhece, é hora de

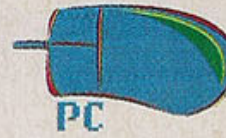
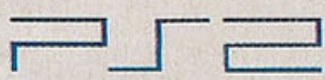
parar de jogar e inventar desculpas para fugir do trabalho ou da escola.



4. JOGUE SOZINHO:

Espere até que todo mundo em sua casa esteja dormindo. Expulse seu cachorro da sala.





Reviews

Este mês

Se caprichamos em nossa primeira edição, extrapolamos este mês. Nada menos do que 49 jogos passaram pela nossa equipe, recebendo todo o tipo de avaliação. Trocamos pancadas no belíssimo Tekken 4, sugamos sangue em Blood Omen 2, jogamos futebol a valer com Sega Soccer Slam e

Copa do Mundo FIFA 2002, enfrentamos o valeduto e UFC Tapout..., mas nada superou a jogatina insana de Resident Evil. Desde que o clássico da Capcom chegou à redação, não teve um único dia sem que alguém não fosse matar uns zumbisinhos e descobrir uma novidade ou outra.

Nossa filosofia de avaliação

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

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

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Nossos selos



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

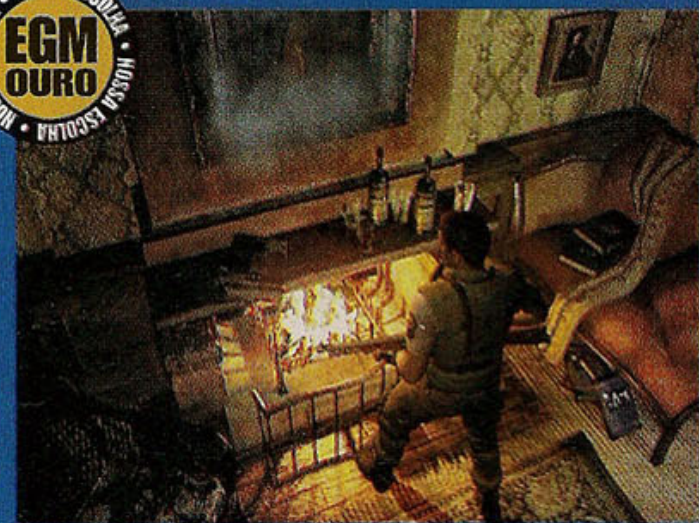


O selo de **Ouro** vai para os jogos que conseguem uma média igual ou superior a 9.



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

Jogo do mês



Resident Evil

pág. 68

O clássico está de volta, em sua melhor versão. Tá achando que já conhece todas as manhas, e sabe direitinho onde os zumbis e monstros se escondem? Pois tudo mudou desde que você visitou aquela mansão. No GameCube, tudo está mais bonito, mais misterioso e muito mais assustador. Tanto que resolvemos dar um tratamento especial para o jogo, em um super-review de duas páginas.

Shadowman 2econd Coming



Produtora: Acclaim
Desenvolvido por: Teeside Studio
Jogadores: 1
O melhor: Excelente ambientação e uso de efeitos nas magias e lutas
O pior: A excelência tem um preço, e o seu nome é slowdown...
Web Site: www.acclaim.com/games/shadowman2

Final de 1999, mundo dos vivos. Criado como uma história em quadrinhos, Shadow Man é transformado em game para PSOne, N64 (que teve até versão em português!), Dreamcast e PCs. Agora Mike LeRoy está de volta, mas no PS2. Com mais poder de processamento, finalmente ganha vida o mundo místico em que acontece a história, e o jogo se torna bem mais interessante. Acompanhe LeRoy em sua cruzada contra os demônios Grigori em um game longo, sombrio e envolvente, mas que possui certas falhas.

Para você ter uma noção de onde está se mentendo, Shadow Man: 2econd Coming abre com uma cena em que um demônio mutila um policial, enquanto seu parceiro escapa com um misterioso livro. O game continua com temas religiosos, violência e sangue espalhado por todos os cantos... e as coisas só pioram depois de um tempo, cenas como a de um homem pendurado no teto com fios feitos da pele de sua barriga, que está aberta e derramando suas vísceras, acabam se tornando comuns. Os de estômago mais fraco acabam desligando o PS2, e quem resolve encarar não terá que enfrentar apenas nojeiras semelhantes: também terá pela frente mais de trinta horas de controles confusos, animação precária, inimigos com BI (Burrice Artificial), loading times irritantes... mas não desista, pois o que restou, de certa forma, compensa. O enredo desenvolve-se de maneira intrigante, através de cenas em tempo real com diálogos muito bem executados. A jogabilidade mescla combates com diversas armas, exploração de ambientes gigantescos e muitos puzzles para resolver. Infelizmente, por falta de pistas e alguns itens MUITO bem escondidos, às vezes você se sente completamente perdido. Já viu isso antes? Bom, se você gostou do primeiro game, então este aqui vai se revelar uma aventura bastante... interessante.

Fabio Santana



Aqui você deve salvar a Terra, no papel de um ser humano de dia e senhor do mundo dos mortos, à noite. Seguindo os passos do seu antecessor, S2C irá colocá-lo no meio de uma história sinistra, cheia de magia negra, em que você deverá seguir as regras para ganhar poderes e conseguir itens. O enredo do game é prejudicado pelos gráficos fracos. As cenas onde a história se desenrola acabam não tendo o impacto que deveriam. Mesmo as animações, são fraquinhas. O som até que é legal, mas acaba passando despercebido. A jogabilidade está rápida e intuitiva, e isso facilita a vida do jogador, pois o game tem vários comandos diferentes. O melhor são os cenários sombrios e cheios de genialidade onde a ação em terceira pessoa rola, tudo de uma maneira bem parecida com Soul Reaver.

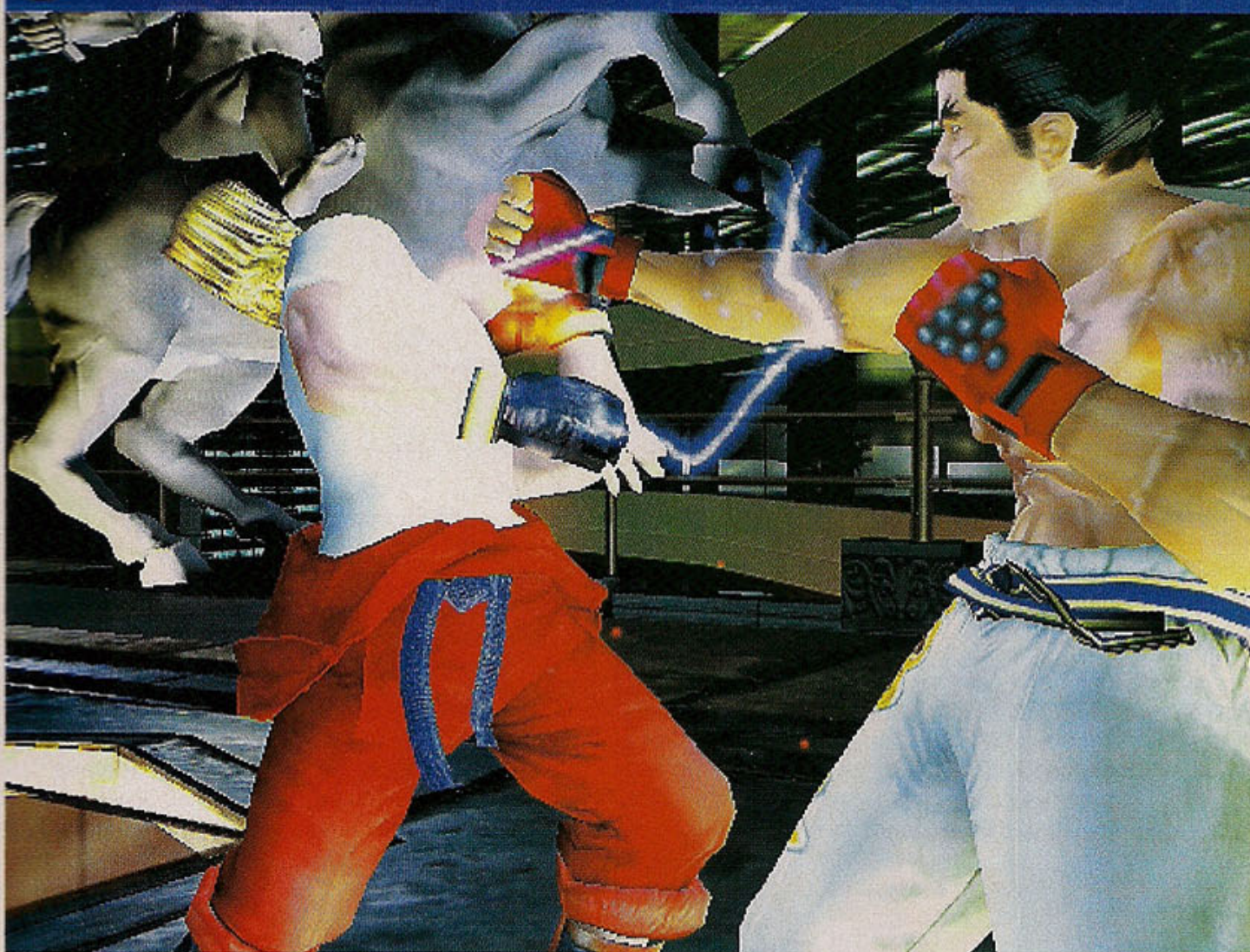
Fábio Michellin

Shadowman 2econd Coming é um interessante e razoavelmente tradicional jogo de aventura 3D. Seus destaques estão na história, que se mescla muito bem à ação, e no uso de viagens entre dois mundos, como em Soul Reaver. O hardware do PS2 fez bem ao jogo: os mundos dos vivos e dos mortos são construídos com grandes detalhes, e os ataques mágicos têm efeitos excelentes de partículas. As vozes dos personagens também estão jóia, assim como a trilha sonora. Só o que estraga a festa é o slowdown, que ataca quando a ação esquenta e os cenários são muito detalhados. Outro detalhe que distrai um pouco é a qualidade das texturas, que não está à altura dos modelos 3D feitos para o jogo. De resto, Shadowman 2 é muito mais bem-acabado que seu antecessor, com estágios menos confusos, um divertido sistema de armas e magias, e inimigos bastante variados.

Marcel

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	9	7,5	7,5

Tekken 4



Produtora: Namco
Desenvolvido por: Namco
Jogadores: 1 a 2
Tente também: Virtua Fighter 4, Bloody Roar 3
O melhor: Nada melhor do que esmurrar seus amigos como um urso panda
O pior: Os insanos recordes dos japoneses no ranking mundial
Web Site: www.namco.co.jp

PS2

Tekken está de volta, e mais feroz do que nunca! O quarto episódio da intrincada saga dos Mishima, sucesso absoluto nos arcades há meses, finalmente desembarcou no Playstation 2, fazendo bonito como de costume. É claro que recebeu o tratamento "Namco" do qual um título de console doméstico necessita, como a inclusão de



mais modos de jogo. Fazendo o papel da cereja no sorvete, temos a bela novidade do sistema de ranking mundial pela internet. Quer colocar seus recordes ao lado dos melhores jogadores mundiais de Tekken? Siga estes passos:

- 1- Jogue como louco e faça um bom recorde (óbvio) no modo Survival, Time Attack, Tekken Force ou Chain Training e, logo após assinar o seu nome (ainda na tela "Results"), aperte simultaneamente **■+▲+□**. Anote a password que aparecerá na tela.
- 2- Entre no site www.namco.co.jp/home/cs/ps2/tekken4/ranking/rec/enter.html e insira os seus dados – nome, e-mail, nacionalidade (como o Brasil não está incluído na lista, escolha qualquer outro) e, finalmente, a password que você anotou com tanto carinho. Clique em OK.
- 3- Seu nome será registrado na página correspondente ao personagem que você usou e ao modo de jogo de seu recorde. Não é nada mole figurar entre os primeiros com tantos japoneses mestres em Tekken na lista, mas pelo menos você poderá participar!

As coisas não poderiam estar melhor para os fãs de pancadaria no Playstation2. Nem bem nos recuperamos das noites de sono perdidas com Virtua Fighter 4, vem a Namco com Tekken 4, acirrando a tradicional disputa dos jogos de luta 3D, e os tradicionais duelos entre o pessoal da redação. Neste novo episódio, o sistema de jogo foi refinado, mantendo muitos dos elementos conhecidos (layout de quatro botões, combos de 10-hits, contra-golpes) e trazendo certos implementos (melhor movimentação 3D, paredes e relevo nos cenários). Inicialmente, dez lutadores estão à sua disposição mas, como sempre, há os personagens secretos, e esse número sobe para dezenove (alguns com contrapartes). Todos os lutadores conhecidos ganharam mais movimentos (Jin mudou completamente!), e os novatos trazem estilos totalmente inéditos (a não ser por Christie, que é discípula do capoeirista Eddy Gordo e se movimenta exatamente como ele). **Tekken 4 ainda esbanja extras para aumentar a longevidade do game.** São diversos modos de jogo, como o novo Story e o renovado Tekken Force, que evoluiu bastante desde o já tão distante Tekken 3. E com o sistema de Ranking pela internet, você certamente ficará jogando por semanas para melhorar seus recordes. Diversão garantida para jogar sozinho ou em turma.

Fabio Santana

The King Of Iron Fist Tournament está de volta, e para torná-lo digno do nome que carrega, a Namco implantou novas características, deixando Tekken 4 ainda melhor que seus antecessores. No começo, são dez personagens para escolher, mas depois de jogar um pouco você libera facilmente mais uma galera, completando dezenove lutadores. Quatro deles são estreantes: Marduk, Steve, Christie e Combot. Os modos de jogo também estão bem variados e numerosos, olha só: Story Battle, Arcade, Time Attack, VS, Team Battle, Survival, Practice, Training e o Tekken Force, que está bem mais aprimorado do que em Tekken 3. **O que salta aos olhos em Tekken 4, com certeza, são os gráficos,** que receberam uma melhora considerável para fazer justiça ao hardware de 128-bits do PS2. A jogabilidade está mais rápida e divertida, e o som, bem legal como sempre. Agora cabe a você decidir o game de luta que mais lhe agrada: Virtua Fighter 4, Tekken 4 ou Dead or Alive 3. O que vale mesmo é chamar a galera e sair trocando tabefes virtuais, boas opções para isso não faltam.

Fábio Michellin

Depois de Soul Calibur, Tekken sempre teve minha preferência nos jogos poligonais de luta. Apesar de ter me rendido aos encantos do maravilhoso Virtua Fighter 4, com a chegada do quarto episódio do megassucesso da Namco, enfim, posso recolocar a série seguramente na segunda posição. T4 mantém a série superior aos seus concorrentes diretos. Mesmo contando com apenas dez personagens iniciais, depois de abrir todos os dezenove personagens você tem uma gama de lutadores versáteis que exploram todos os estilos de jogo, desde o fanático por agarrões até o desesperado por combos. **Todos os personagens ganharam novos golpes,** sendo que alguns não se encaixam mais em combos ou foram removidos. Isso, juntamente com a adição de paredes ou elementos que podem ser usados no campo de batalha para mudar os rumos de uma luta, fizeram com que a jogabilidade evoluísse bastante. Os modos – destaque especial para o Tekken Force, que dá show em diversos jogos à la Fighting Force – dão o toque final. Com tudo isso, a Namco poderia, pelo menos, tentar algo melhor que o techno-pop repetitivo para o som...

Eric

CRONOLOGIA DE TEKKEN

	Arcade (JP)	Intervalo	Console (JP)	Intervalo	Console (EUA)
Tekken	12/94	3 meses	03/95	7 meses	11/95
Tekken 2	08/95	7 meses	03/96	5 meses	08/96
Tekken 3	03/97	12 meses	03/98	1 mês	04/98
Tekken TT	07/99	8 meses	03/00	7 meses	10/00
Tekken 4	08/01	7 meses	03/02	7 meses	09/02

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	8,5	9,5	10

Alpine Racers 3



Produtora: PS2
 Namco
 Desenvolvido por:
 Namco
 Jogadores:
 1 - 2
 Web Site:
www.namco.co.jp

O melhor: O visual e a variedade das pistas
 O pior: O desafio simples e repetitivo

Boas idéias são sempre reaproveitadas incansavelmente, bilhares de clones surgiram desde que alguém resolveu lançar um game de snowboard em que você desce alucinadamente por uma montanha, desviando de obstáculos e fazendo combos de manobras. Este é mais um caso: a série Alpine Racers nasceu nos Arcades, e seu maior atrativo era fazer as manobras sobre uma prancha. No PS2, o joystick substitui a prancha, e o jogo entra para a coleção de "mais um game de esporte radical no gelo".

Apesar de pouco (ou nada) original, AR3 consegue divertir. É rápido, e traz uma boa variedade de pistas. A variedade de personagens também é interessante, embora na prática, eles se diferenciem muito pouco. Os modos de jogo não trazem novidade, a não ser pelo fato de que você deve juntar dinheiro para comprar novos equipamentos, que podem variar entre esquis e pranchas de snowboard. Vale uma olhada pelo belo visual dos cenários, mas não traz novidades suficientes para se destacar de tantos games semelhantes.

Renato

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	7	7	4

Air Ranger 2



Produtora: PS2
 Ask
 Desenvolvido por:
 Garden
 Jogadores:
 1
 Web Site:
www.airranger.jp

O melhor: Ainda estou procurando
 O pior: Gráficos, som, diversão...

Hoje em dia, originalidade é uma coisa rara nos games, e não podemos culpar as produtoras por, pelo menos, tentarem ser originais. Air Ranger 2 é um bom exemplo disso: você é um piloto de resgate e participa de vários tipos de missões, como salvar pessoas em montanhas geladas ou em incêndios infernais. Porém, mesmo tendo uma boa variedade de missões e tal, **o game é muito enjoativo, e fraco em diversos sentidos.** Os gráficos não são lá uma obra de arte, mas até que são legais (bem, isso se você não for muito exigente). Já o som, este sim merece um grande polegar para baixo: simplesmente não combina com nada e não diz nada. Coisa horrível, realmente. O game se resume a pilotar um veículo até o local do acidente e apertar uma sequência de botões para executar o resgate. Só, monotonia total. Mas vamos tirar os pontos negativos do game, e olhar as coisas por outro ângulo... caramba, não dá, simplesmente não existe um lado bom. Bem que tentei achar um, ju-ro! Se você quiser algo diferente e original, passe longe deste aqui...

Fabio Michellin

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
5,5	4	4	1



Army Men: RTS



Produtora: PS2
 3DO
 Desenvolvido por:
 Pandemic Studios
 Jogadores:
 1
 Tente também:
 Dark Reign (PC)
 Web Site:
www.3do.com

O melhor: É muito fácil de jogar
 O pior: É muito fácil de vencer

Os soldadinhos de plástico verde da série Army Men já viveram todo tipo de aventuras, e consagraram alguns personagens. Mesmo não emplacando nenhum título de grande sucesso, a franquia criada pela 3DO conseguiu agradar a um público bem variado, apesar de ter caído mais no gosto dos mais jovens. Agora os verdinhos fazem sua estréia em um jogo de estratégia em tempo real. Até que demorou, pois seria uma escolha quase que óbvia para personagens assim. Parece que o tempo foi necessário para que a 3DO caprichasse: RTS consegue unir a diversão e o clima despojado dos combatentes plásticos às artimanhas dos games de estratégia. Fãs mais radicais do gênero não devem se animar: **o desafio é bem simples, o jogo é muito fácil, mesmo nos níveis mais avançados.** Isso não é um problema, muito pelo contrário. Army Men: RTS diverte muito em sua simplicidade, e é um game perfeito para os mais jovens, ou para quem está querendo conhecer o estilo de jogo, facilitado de aprender e de ser dominado.

Renato

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	7	8,5	7

Deus EX: The Conspiracy



Produtora: PS2
 Eidos
 Desenvolvido por:
 Ion Storm
 Jogadores:
 1
 Web Site:
www.eidos.com

O melhor: Muito original, inovou o gênero
 O pior: A jogabilidade e comandos são complicados

Originário dos PCs, Deus EX foi um game muito elogiado e cansou de colecionar prêmios. É um clássico game de tiro em primeira pessoa, que mistura muito bem ação, aventura e um bom toque de estratégia. **O legal em Deus EX é poder montar as características de seu personagem.** Logo de cara você deve escolher bem a quais habilidades dará prioridade, como manejo de armas, nadar, inteligência, conhecimentos informática e muitas outras. Depois que o jogo inicia, e seus atributos estão formados, você ainda pode evoluir-los. Isso acaba deixando cada partida diferente, você pode tentar jogar com personagens completamente distintos. Apesar de manter a jogabilidade, nos gráficos Deus EX fez feio. Belíssimo em sua época nos PCs, o game não conseguiu manter a qualidade visual no PS2, ficando abaixo de muito game porcaria por aí. Pelo menos o som ainda está bem legal, com trilhas no melhor estilo Blade Runner. Vale a pena conferir, principalmente se você não ainda não conhece o título

Fabio Michellin

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
5	7	7	6

Ecco the Dolphin: Defender of the Future



Produtora: PS2
 Desenvolvido por: Acclaim
 Appaloosa/Sega
 Jogadores: 1
 O Melhor: Os truques bacaninhas de Ecco
 O Pior: O pentelho adora ficar preso na algas
 Web Site: www.acclaim.com

Que se dane salvar o mundo. Pelo que podemos ver, Ecco tem uma belíssima residência, cheia de corais e nenhum humano nas redondezas. Nada de sujeira, latas velhas ou pedaços de plástico, o bicho mora no pedaço de oceano mais limpo que já vi. E mais, depois que ele mete seu narigão de golfinho em seu verdadeiro problema, ninguém condena o coitado por usar uma certa violência. **Ecco, no Playstation 2, repete a beleza visual da versão para Dreamcast,** a não ser por algumas cores mais vivas e uma pequena melhoria na iluminação de certos ambientes. Além disso, certamente o game não ficou mais fácil em seu novo console: em meio aos problemas de câmera, comandos enrolados e, principalmente, pelos objetivos nada fáceis, terminar um game como Ecco é um trabalho duro que definitivamente, exige dedicação. Você certamente vai querer continuar jogando apenas para poder dar uma olhadela na beleza da vida marinha em fases mais avançadas. Eu sei que isso pode soar meio bobo, mas é realmente um ponto bem interessante do jogo que fascinará qualquer um que já tenha assistido a algum programa do Jacques Cousteau. Acho que até que biólogos marinhos poderiam aprender uma coisa ou duas jogando Ecco – sua aparência e seus movimentos são tão realistas e bem feitos, que é uma pena que os programadores não tenham tirado algum tempo para corrigir alguns problemas de movimentação. É irritante como é fácil ficar preso com Ecco sob alguma formação de corais, algas ou em alguma parte apertada de uma caverna subterrânea. Ainda assim, é um belo remake de um jogo que já era bem bacana.

Jonathan

No papel de um golfinho muito esperto, você deve salvar a Terra da ameaça iminente de alienígenas... pois é, você não leu errado não: o game é sobre um golfinho contra alienígenas. Ecco deve ser mais esperto do que nós imaginávamos. **Os gráficos são muito bons, a jogabilidade é bem rápida e eficiente, e o som é interessante.** Mas uma coisa é certa: ô joguinho chato! Tudo bem, ele é bonito visualmente, e melhorou ainda mais em sua passagem do Dreamcast para o Playstation 2, mas é irremediavelmente chato. Você fica nadando por oceanos sem fim, o tempo inteiro, resolvendo alguns puzzles bem bobinhos e lutando (bem de vez em quando) contra inimigos nada originais. Os menos exigentes podem até se divertir durante algum tempo com este game, mas não vai demorar muito até perceberem que ficar dando saltos pra fora d'água não é tão legal quanto parece. Só vale mesmo pelo belíssimo visual submarino.

Fabio Michellin

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	7	4,5	3

King's Field: The Ancient City



O melhor: O ambiente assustador
O pior: Os combates lerdos e bobos

Produtora: PS2
Agetec
Desenvolvido por: From Software
Jogadores: 1
Cura: Insônia
Web Site: www.kingsfield.agetec.com

Em vez de começar falando tudo o que está errado com o novo game da série King's Field (e acreditem, há muito a ser falado), direi o que está certo. Ancient City tem, inegavelmente, uma atmosfera fantástica, uma visão muito bem concebida de cavernas sombrias, cheias de musgo e névoa, e castelos tenebrosos que, literalmente, absorvem o jogador em suas sombras e segredos... se você der uma chance a tudo isso. A jogabilidade nesta série não evoluiu nem um milímetro desde o primeiro jogo da franquia King's Field. E apesar de que tudo isso possa ter sido aceito sem maiores problemas naqueles longínquos primeiros dias de vida do PSOne (pois era indiscutivelmente inovador para a época), tais coisas simplesmente não são boas o suficiente para os dias de hoje, quando convivemos com consoles bem mais poderosos e que têm mais para oferecer. Os combates são arrastados, a sensação de mesmice é constante, e o jogo todo é um verdadeiro porre para se completar.

Gary S.

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
4	5	3,5	1

Smash Court Pro Tournament



O melhor: Anna Kournikova
O pior: Poderia ter mais tenistas e quadras

Produtora: PS2
Namco
Desenvolvido por: Namco
Jogadores: 1-4
Tente também: Virtua Tennis (DC)
Web Site: www.namco.co.jp

Vamos colocar de forma simples: **ainda está para ser feito um jogo de tênis tão bom quanto Virtua Tennis**, do Dreamcast. Por que Smash Court Tennis, do PS2, não é tão bom quanto? 1) Porque traz pouquíssimos personagens; 2) Porque eles "furam", sem mais nem menos; 3) Porque as jogadas que resultam em pontos são as mesmas; 4) Porque a jogabilidade, às vezes, é um tanto quanto lenta; ou 5) Todas as anteriores. Não precisa nem de alternativas para supor que a "correta" é a última opção. Largando um pouco de ser cri-cri para atestar certas coisas positivas e inquestionáveis: Smash Court tem, sim, gráficos bem feitos, adrenalina e emoção. Os jogos são dinâmicos, a dificuldade é crescente, além de ser preciso treinar um pouco para pegar as manhas e as vantagens de cada golpe com a raquete. Tudo isso faz de Smash Court um game obrigatório tanto para quem gosta de esportes como, principalmente, para quem gosta de tênis. Não tem o Guga (aliás, nunca tem; só fomos lembrados no Virtua Tennis mesmo, com o Bruno Costa). Dá para calejear bastante os dedos correndo de lá e pra cá feito otário, atrás das pancadas do adversário. E vale o tempo gasto. Então tá tudo em casa.

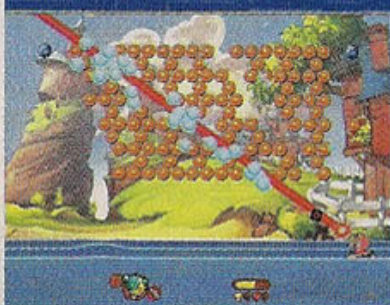
Augusto

Direto ao ponto: você tem um Dreamcast? Então pare de ler esta resenha e vá jogar Virtua Tennis. **Se o PS2 é a sua máquina, então Smash Court Pro Tournament é, desde já, o game de tênis da sua vida.** É impossível não comparar os dois. Virtua Tennis tornou-se uma referência para os jogos do gênero, prova disso é como tantos títulos tentam repetir a fórmula. SCPT é o que chega mais perto. Pena que você tem poucos tenistas disponíveis para jogar, mas a simples inclusão de Anna Kournikova compensa tudo isso. São apenas oito nomes, que trocam lobs, smashes e voleios nas quadras, nos quatro torneios do Grand Slam: Austrália, Estados Unidos, Wimbledon e Roland Garros. O visual do game é de primeira linha, os jogadores movimentam-se com um realismo bem grande, e mudam de atitudes de acordo com o piso da quadra: dão aquela deslizinha clássica no saibro de Roland Garros, por exemplo. Pena que o controle não é o mais preciso do mundo, e você acaba errando alguns golpes bobos, aparentemente sem motivo. A física da bolinha é algo estranho. Enquanto é superfel durante a troca de bolas, nos saques, a coisa beira o ridículo. É praticamente impossível diferenciar um saque a 150 km/h de outro a 190 km/h. Sem mencionar a falta de algum tipo de barra de força. Para acertar golpes mais potentes, você precisa pegar o tempo certinho da bola, coisa complicada de se fazer na base do "olhômetro". Mas tudo isso são detalhes que logo são esquecidos no calor dos campeonatos, e SCPT se mostra o melhor tênis que você pode encontrar no PS2. O jogo ainda oferece alguns extras para incentivar novas partidas, como dicas de jogadas com cada um dos tenistas, e fotos dos atletas. Sim, da Kournikova também.

Renato

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	7	7,5	8

Worms Blast



O melhor: A inovação, com novos personagens e um novo estilo
O pior: É bobo

Produtora: PS2
UbiSoft
Desenvolvido por: Team 17
Jogadores: 1-4
Web Site: www.team17.com

Uma guerra entre dois exércitos de minhocas pode não parecer o melhor game do mundo. Mas a série Worms conquistou seu espaço mostrando-se um jogo divertidíssimo e viciante, principalmente em disputas multiplayer. Pena que na tentativa de oferecer algo diferente aos fãs, o Team 17 acabou mudando completamente o conceito da franquia, e criando um game monótono, que **foge do clima divertido das batalhas com as minhocas**. Worms Blast nada mais é do que um game de puzzle, com missões e desafios que usam os personagens da série Worms como pretexto. Não há mais batalhas entre exércitos ou todas aquelas armas malucas. Aqui, você controla uma única minhoca (ou alguns outros personagens, muitos deles inéditos) e deve resolver uma série de puzzles, que nem são lá muito originais: misturam elementos de Bust-A-Move (e suas bolinhas coloridas) com missões de treino de outros games Worms. Tomara que o Team 17 volte logo à fórmula antiga e devolva as minhocas para o campo de batalha, de onde não deveriam ter saído.

Renato

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
5	5	3	3

Herdy Gerdy



O melhor: A mistura de plataforma com puzzle
O pior: Difícil demais para os mais jovens

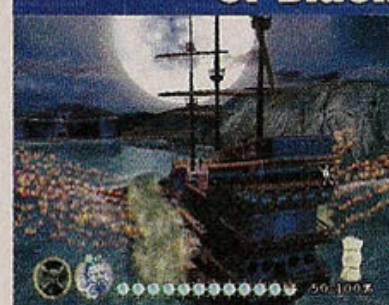
Produtora: PS2
Eidos
Desenvolvido por: Core Design
Jogadores: 1
Web Site: www.eidosinteractive.com

Uma jogabilidade clássica com diversas inovações, puzzles bem tramados, ambientes bastante coloridos e bem montados, visual detalhado e caprichado... todos os ingredientes para um game bem divertido estão reunidos em Herdy Gerdy. É realmente uma pena que tantos detalhes importantes acabassem esquecidos em algum canto. Os jogadores mais propensos a sofrerem de enjôo podem ter sérios problemas com os gráficos que não param de pular ou com a péssima movimentação de câmera, que teima em ficar flutuando por aí, como se tivesse uma consciência própria. Sem mencionar que as fases se tornam grandes demais e lotadas de puzzles de uma maneira muito rápida. Eu perdi horas e horas apenas vagando entre os mapas buscando por algum item necessário. **O melhor do jogo está nas fases pequenas**, quando você se preocupa apenas em como criar diversas criaturas simultaneamente. Se o jogo mantivesse mais o foco nesse tipo de coisa, certamente seria bem mais divertido.

Crispin

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
5	6	7	3

Pirates: The Legend of Black Kat



O melhor: Dois tipos de jogabilidade
O pior: A fase do navio

Produtora: PS2
Electronic Arts
Desenvolvido por: Westwood Studios
Jogadores: 1
Web Site: <http://westwood.ea.com/games/pirates/index.html>

Games de piratas não são uma constante ultimamente. Para preencher essa lacuna, chega Pirates The Legend of Black Kat (ex-Pirates of Skull Cove), um game divertido, mas sem inspiração. Você assume o papel de Katarina de Leon (seria parente do pirata Cervantes, de Soul Calibur?) que parte em busca de vingança pela morte de seu pai. É uma boa história, que renderia um grande filme para a Sessão da Tarde. **A jogabilidade é dividida em duas partes:** na primeira, você controla Katarina, num misto de Zelda e Tomb Raider, enfrentando os inimigos e a câmera, que dificilmente dá um bom ângulo (mas é controlável); a segunda parte é a bordo de um galeão pirata, onde você deve combater navios inimigos com tiros de canhão. Sempre que tiver dificuldades com os controles, o game oferece dicas e ajudas. A sua busca é bem longa, passando por diversas ilhas, praias e mares com diversas tarefas a cumprir, mas os gráficos não ajudam, pois parecem de PSOne, apenas em alta resolução e com alguns efeitos modernos, como os reflexos na água. Bom mesmo só para os fãs de piratas.

Fabio Santana

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6,5	6	7	7

Dual Hearts



Produtora: **PS2**
Sony
Desenvolvido por:
SCE Japan
Jogadores:
1 - 2
Web Site:
www.scej.jp/dh/

O melhor: Traz o que Alundra 2 deveria ter trazido
O pior: Os personagens não andam, flutuam

Você é um garoto que entra nos sonhos das pessoas para resolver seus problemas e, com um pouco de sorte, encontrar a afamada Dream Stone, que o tornará o maior caçador de tesouros do mundo. Isso não lembra um certo game famoso de Playstation? Pois é, Dual Hearts pode não ser a continuação de Alundra, mas é considerado seu sucessor. Diferente do segundo game da série, este carrega o legado com chave de ouro. DH é um Action RPG em que você deve explorar labirintos, cada um representando um pesadelo, resolver uma série de puzzles e enfrentar diversos tipos de criaturas. Você empurra blocos para poder atingir pontos altos, usa martelos para enterrar estacas e levantar pedregulhos com luvas, no estilo Zelda. Gráficamente, o game lembra Evolution, com personagens bem trabalhados, mas cenários deixam a desejar. **A animação não tem nada de especial**, lembrando Megaman Legends. O fato de não haver vozes – apesar de umas músicas cantadas – e da câmera ser lastimável, também não ajudam em muita coisa.

Eric

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	7	7	7

Eve of Extinction



Produtora: **PS2**
Eidos
Desenvolvido por:
Yuke's
Jogadores:
1
Web Site:
www.eidos.com

O melhor: Os gráficos (mas nem tanto)
O pior: A falta de combinações de golpes mais legais

Não espere nada de muito desafiador e inteligente, tipo algo cheio de puzzles complicados. O game resume-se a bater em uma porrada de caras, sempre usando armas como espadas, machados, bastões e até mesmo os velhos socos e pontapés. No papel de Josh, você deverá libertar a si mesmo e a sua namorada (que estranhamente se manifesta por sua espada) de uma empresa psicopata, que quer ver os dois debaixo da terra. Os gráficos do game têm um lado bom e outro ruim. Os personagens são bem montados e possuem texturas bem detalhadas, rola até umas expressões faciais bem legais. O game peca feio nos cenários, que são sem graça e sem detalhes. **O som também poderia ser melhor.** A jogabilidade é bem simples e eficiente, mas a proposta do game não exige muito mesmo. Somando tudo, temos um game interessante para se passar um tempinho, mas nada que te prenderá ao PS2 por muitas horas. Talvez, se o game tivesse um pouco mais de profundidade, ou uns puzzles mais bem-elaborados...

Fabio Michellin

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	6	5	3

Pro Rally 2002



Produtora: **PS2**
Ubi Soft
Desenvolvido por:
Ubi Soft
Jogadores:
1 - 2
Web Site:
www.ubisoft.com.br

O melhor: A belíssima animação da apresentação
O pior: É completamente sem graça

Se você é um daqueles caras que adoram games de corrida, e estão loucos por jogos que tenham jogabilidade quase real, gráficos arrasadores e um som da pesada, **eis um título para você NÃO jogar**, pois a decepção será certa. Não pense que Pro Rally é um game ruim, seu grande erro é se contentar em ser mediano. Dava pra fazer melhor. Um fã do gênero certamente torcerá o nariz para ele, mas alguém menos exigente pode até se satisfazer com os gráficos (a meu ver, quesito importantíssimo em jogos de corrida) sem nada de especial ou que chame a atenção. Não há efeitos legais ou detalhes minuciosos, o que você tem aqui é o básico do básico. O som apenas cumpre seu papel, com músicas meio chatinhas e roncões de motores bem meia-boca. De bom mesmo, há a jogabilidade, que até empolga em alguns momentos, mas não consegue segurar a onda sozinha. Para um título vindo de uma grande produtora como a Ubi Soft (que até já tem um bom histórico em jogos semelhantes), esperávamos algo bem superior à mediocridade de Pro Rally 2002.

Fabio Michellin

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
5	5	6	3

Project Arms



Produtora: **PS2**
Bandai
Desenvolvido por:
Bandai
Jogadores:
1
Web Site:
www.bandai.co.jp

O melhor: É inútil resistir, seus fracotes! Morram!
O pior: Será que alguém poderia resistir um pouco?

Baseado num mangá de sucesso, Project Arms é mais um jogo de luta no estilo Fighting Force em que seu personagem, com superpoderes dados pelas nanomáquinas implantadas em seu corpo, enfrenta uma maligna corporação envolvida em pesquisas genéticas. Não que essa história seja contada durante o jogo: você apenas vai de um lugar para o outro enfrentando centenas de soldados iguais, numa avalanche constante de ataques. Pode parecer uma tarefa impossível à primeira vista, mas é aí que seus poderes entram em cena. Na hora em que você descobre que os golpes especiais são ilimitados, o jogo praticamente acaba: não há nada que os inimigos possam fazer contra você. Cada patada com seu ARM joga longe dezenas de soldados, o treco é tão forte que arrebenta chão e paredes e abre rasgos no tecido espaço-temporal (poético, não?). Esmalhe sem muito esforço uma horda de soldados e seu chefe, e mude de fase. **Repita isso algumas vezes e, se você tiver paciência o suficiente, alguma hora o jogo acaba.** Divertido por uns minutos, mas repetitivo demais.

Marcel

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	6	6	5,5

Spy Hunter



Produtora: **PS2**
Midway
Desenvolvido por:
Paradigm Software
Jogadores:
1
Web Site:
www.midway.com

O melhor: Sua caranga bacanuda
O pior: O desafio é simples demais

Imagine-se pilotando um carango irado, que pode se transformar em moto, lancha, nave espacial... você corre feito louco neste game que mistura corrida e aventura. Jogando Spy Hunter, com certeza você se lembrará de antigos clássicos, nos quais havia uma preocupação maior com a diversão e não com quantos polígonos exibe, qual foi o orçamento gasto, blábláblá. **O mais importante aqui é realmente se divertir**, coisa que SpyHunter faz com maestria. É difícil não pirar ao pilotar este veículo em altíssima velocidade, desviando de obstáculos, e ainda tendo que destruir um monte de inimigos que aparecerão em seu caminho. É claro que os outros aspectos também são importantes, e aí o título cai em qualidade. Os gráficos agradam, exibindo efeitos legais de explosões e de luz em tempo real. O som dá o toque final para deixar o game ainda mais frenético. A jogabilidade é bem simples, e os comandos podem não ser perfeitos, mas até que não comprometem. Pelo menos é uma opção diferente de tudo que está sendo lançado hoje em dia.

Fabio Michellin

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	8	8	5

Mr. Mosquito



Produtora: **PS2**
Asas
Desenvolvido por:
Asas
Jogadores:
1
Web Site:
www.namco.co.jp

O melhor: Você agora pode ser um mosquitinho...
O pior: Alguém realmente quer ser um mosquitinho?

Você é daqueles que não se importam com qualidade gráfica, que acreditam que os melhores títulos são aqueles divertidos? Então este pode ser o mais novo game a fazer parte da sua coleção. Mr. Mosquito é, no mínimo, inovador. Neste "simulador de vôo" você encarna um inseto que deve fazer a festa picando os membros da família Yamada. Qual o motivo para não se importar com os gráficos? Simples: o jogo traz um dos piores trabalhos gráficos já mostrados no PS2. A maior parte dos polígonos é Gourad Shaded, sem uma única textura sequer, e repletos de pequenos defeitos de colisão, com braços atravessando seios e coisas do tipo. Você se sentirá jogando um game de baixíssima qualidade visual. Talvez cabesse ao som a salvação do título, certo? Errado. **As músicas são praticamente inexistentes ou de qualidade duvidosa.** Por outro lado, recebeu um interessante trabalho de dublagem na versão norte-americana, com diálogos cômicos e um sotaque típico japonês. Jogue, divirta-se por uns minutos até e depois deixe-o num canto.

Eric

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
4	4	8	5

Blood Omen 2



Produtora: Eidos Interactive
Desenvolvido por: Crystal Dynamics
Jogadores: 1
Tente também: Soul Reaver
O melhor: Chupar o sangue das vítimas a dois metros de distância
O pior: Não é tão divertido quanto Soul Reaver
Web Site: www.legacyofkain.com

A série Legacy of Kain vem saltando no tempo entre um jogo e outro, numa demonstração de que linearidade não é o forte da Crystal Dynamics. Blood Omen narra a ascensão de Kain. Depois, Soul Reaver, acontece séculos mais tarde, e o segundo Blood Omen volta para contar a vingança de Kain contra os Sarafan Knights... Deu pra acompanhar? Apesar de toda essa salada temporal, a série sempre conseguiu se manter interessante com histórias épicas e bem boladas.

A história aqui acontece dois séculos após o game original, e centenas de anos antes de Soul Reaver. Tudo começa com Kain sendo acordado pela enigmática vampira Umah, que o recruta para fazer parte de um exército chamado Cabal, que luta contra os Sarafan Knights. Chegando perto da extinção, os vampiros precisam de um novo general, e é aí que entra Kain. A jornada será difícil e cheia de intrigas e revelações, coisas que deixarão chocados os fãs da série. Deixando de lado o estilo 2D, Blood Omen 2 emerge com um visual totalmente novo em 3D. Os cenários estão bem legais e possuem um ar bem sinistro, porém, alguns efeitos poderiam ser melhores. Os personagens mostram-se mais bem construídos que os de Soul Reaver 2, mas não espere nada muito espetacular. Com certeza os gráficos não são a maior virtude do game, que se vale mais da excelente jogabilidade, enredo cativante e dublagens, que dão um show à parte. Obrigatório para os fãs da saga.

Fabio Michellin

Blood Omen 2 é a desculpa da Crystal Dynamics para dar mais um jogo de presente ao vampirão Kain, que é acordado após o confronto quase fatal com o líder dos guerreiros Sarafan – guerreiros que querem varrer os vampiros do planeta. Você assume o comando do vampirão, e seu objetivo é destruir a galera que não aprova o vampirismo e retomar o legado dos sugadores de sangue. Você deve cumprir pequenos enigmas e sair por aí, matando, bebendo sangue das vítimas e absorvendo suas almas, enfim, nada muito fora do comum para quem joga no time do conde Drácula. Os enigmas são relativamente fáceis e a jogabilidade é tranqüila, ainda mais no modo de combate. O ponto forte de Blood Omen 2 são os cenários, que mesclam a era vitoriana com aparatos tecnológicos, gerando um clima bem "steampunk".

Mateus

A alta qualidade de Soul Reaver 2 criou muitas expectativas sobre este segundo Blood Omen. Afinal, trata-se da série principal da saga Legacy of Kain, e tem a obrigação de ser melhor que seu side story, certo? Bom, infelizmente, não foi exatamente isso o que aconteceu. Apesar de Blood Omen 2 não ser um jogo ruim por si só, sai perdendo na comparação com as aventuras de Raziel. É menos dinâmico, menos elaborado, menos impressionante nos gráficos. No entanto, o alto padrão da série é mantido pela história, pela interpretação dos dubladores e pela interessante arquitetura dos cenários. O mundo de Nosgoth é construído com grandes detalhes, e entre as ruas da cidade, corredores escuros e túneis subterrâneos, o jogador vai, fatalmente, se deixar levar pelo clima do jogo. O sistema de combate e os dark gifts são interessantes, apesar de pouco atrativos no visual. BO2 parece tentar sempre manter um tom opressivo, sombrio, sem muitos flashes ou ação vertiginosa. Nada de errado com essa atitude, mas ela acaba dando a impressão de que ninguém (nem os habitantes de Nosgoth, nem o próprio Kain) se importam muito com o que está acontecendo na história. Outra distração são os bugs do jogo, que dão a impressão dele ter sido lançado apressadamente, sem muitos testes. A detecção de colisão é péssima, com os inimigos e suas armas freqüentemente atravessando paredes e ficando do outro lado, e com várias falhas na programação dos personagens com os quais você interage. De resto, é um jogo pouco acima da média, sustentado pelo clima da história e pela atração que contos de vampiros sempre tiveram sobre as pessoas.

Marcel

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

No One Lives Forever



O melhor: Excelente ambientação dos anos 60
O pior: A falta de uma opção de quick save

Produtora: PS2
Sierra
Desenvolvido por: Monolith
Jogadores: 1
Web Site: www.noonelivesforever.com

Caramba, devo admitir que esse sotaque britânico é mesmo uma coisa sexy. Especialmente se ele está vindo de uma bonita superagente secreta, com cabelos ruivos brilhantes e uma roupa colante laranja. A boa mistura de espionagem, tiroteio desenfreado, clima de filme noir e drama com estilo anos 60 de No One Lives Forever, mesclado com muito bom humor, garante a sua cota diária de diversão em games, o necessário para manter seu corpo saudável pelas próximas 24 horas. Agora, se não fosse por esses fraquíssimos e complicados controles! Não importa o grau de sensibilidade que você escolha para jogar, mirar nos inimigos com aqueles malditos controles analógicos é uma tortura chinesa. Pra piorar as coisas, o sistema de mira automática joga bruscamente o seu cursor de mira sobre inimigos os quais você não está nem tentando acertar, deixando o tiroteio complicadíssimo e com uma ação travada, completamente o oposto do restante do game. NOLF é um jogo que merece uma tentativa, mas talvez você queira comprar um par de mãos biônicas superavançadas antes das primeiras partidas.

Jeanne

Depois de jogar games como Half-Life e No One Lives Forever para o PS2, cheguei a uma conclusão: os mega-hits de PC tendem a perder muitos de seus atrativos em suas conversões para os consoles domésticos. Pelo menos, qualidades como direção de arte, design de fases e o bom humor que fez de NOLF tão singular nos PCs, sobreviveram sem danos, numa boa, à chegada à terra dos consoles. O jogo acontece durante a guerra fria, em meados dos anos 60. Você joga como Cate Archer, uma agente do serviço secreto britânico que deve enfrentar a terrível organização H.A.R.M. Como você já deve ter notado, o game não tem o menor pudor em se "inspirar" descaradamente nos filmes de espionagem mais cômicos. É como um game de Austin Powers, sem o Austin Powers, com uma série de elementos menos absurdos. Todo esse humor funciona numa boa nas missões multifacetadas de No One Lives Forever. Em um momento você está do lado de fora de um prédio, passando de janela em janela para proteger um embaixador enquanto acerta inimigos com uma sniper. No minuto seguinte, você está saltando de um avião, tentando arrancar o pára-quedas do cara que está caindo pouco abaixo de você. O que atrapalha a versão de PS2 é a falta de uma opção para quick save/load. Sem uma maneira de salvar seu progresso durante a ação, especialmente nas missões em que você fica escondido, um passo em falso dispara um alarme e o game se transforma em uma frustrante repetição de tentativa e erro. Se você conseguir perdoar os gráficos não tão magistrais de NOLF e seus loadings intermináveis, o título pode valer a pena.

Ghe

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
5	8	6	5

Tetris Worlds



O melhor: É o velho Tetris de sempre
O pior: É só o velho Tetris de sempre

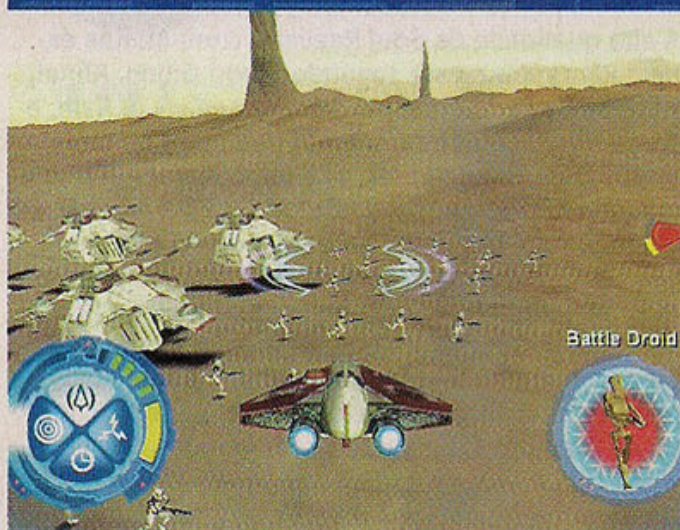
Produtora: PS2
THQ
Desenvolvido por: Blue Planet Software
Jogadores: 1-2
Tente também: Tetris Attack (Super NES)
Web Site: www.thq.com/tetrisworlds

O planeta girou, dezesseis anos se passaram, e Tetris continua sendo um dos jogos favoritos de quem leva games realmente a sério. A criação do russo Alexei Pajitnov gerou dezenas de mutações nos últimos tempos, mas esta versão para PS2 não é nada diferente daquelas que você cansou de jogar em outros carnavais. Tetris Worlds só repete, à exaustão, o velho esquema "empilhe peças geométricas, faça linhas e sobreviva o máximo que puder". Há alguns modos novos de jogo (um Story Mode com bichos estranhos) e uns gráficos de fundo caprichados, mas é só isso. No fim das contas, parece um enorme desperdício de maquinário jogar Tetris num console de 128-bits – e é mesmo. Claro que continua sendo viciante e divertido, mas falta qualquer coisa que deixe o game um pouco mais atrativo. Do jeito que está, é só Tetris, e isso dá pra ter em outros consoles por um preço bem mais baixo. No PS2, parece exagero. O jeito é arrumar um Game Boy tijolão, de tela verde e mandar ver. É mais barato, e ainda tem aquelas muquinhos russas bacanas pra arrematar.

Pablo

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
5	4	4	5

Star Wars: Jedi Starfighter

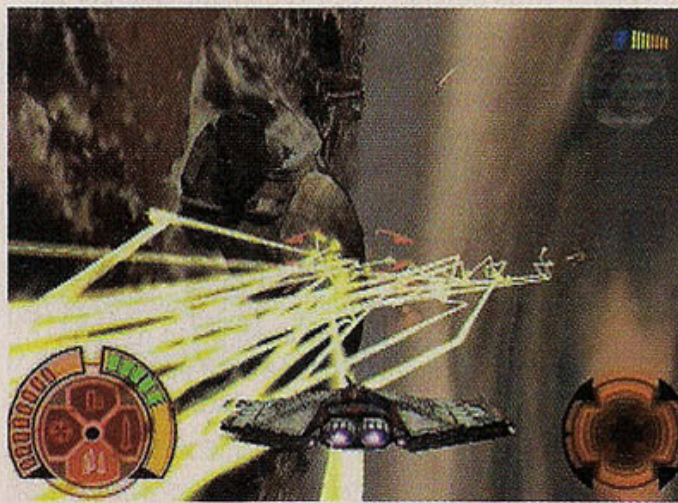


Produtora: LucasArts
Desenvolvido por: LucasArts
Jogadores: 1-2
O melhor: O modo cooperativo
O pior: Seus inimigos bobalhões
Web Site: www.lucasarts.com/products/jedistarfighter/

Star Wars é uma máquina de fazer dinheiro, e a LucasArts vem exagerando na exploração da franquia. Há maravilhas como Rogue Leader (GC), mas a quantidade de títulos ruins que acompanham a chegada de um bom nos faz pensar antes de tentar os poderes da Força novamente. Star Wars: Jedi Starfighter adiciona o fator "Força" aos mandados duelos entre naves espaciais. No comando de vários personagens você – veja só – duelando com naves espaciais, usa a Força que funciona como um ataque secundário, útil em algumas situações.

Começam a chegar os games baseados em Episódio II: Ataque dos Clones... e não começa nada bem. Na verdade, a única ligação aparente entre este game e o novo filme da série Star Wars é o vilão Conde Dooku (mas que nomezinho, hein?), pois o enredo não parece ter nenhuma ligação, apesar de se passar em uma época que bate com a do filme. **Jedi Starfighter é o típico jogo de nave com o tema Star Wars.** Os velhos comandos, as velhas missões, o velho enredo em capítulos, o velho blábláblá Jedi de sempre. Alíás, fica por conta dos cavaleiros Jedi a maior pseudo-inovação do game. Nas fases em que você controla um dos portadores de sabre de luz, você tem uma espécie de arma secundária em sua nave: seu poder Jedi. Acontece que a Força pode estar com você, mas nas batalhas ela funciona exatamente como qualquer outra arma secundária que sua nave poderia ter, e nem sempre se mostra tão útil como deveria. Se bem que, contra inimigos tão bobos como os encontrados em certas missões... com fases cheias de objetivos secundários e um visual até que bem interessante, SWJS não é um game ruim, mas existem opções Star Wars bem melhores no mercado.

Renato



Por que fãs de Star Wars se sujeitam a jogos ruins da série? Qualquer jogo de SW sempre tem o mesmo alvo: os mais fanáticos pela série. São toneladas de jogos, e o fã mais maluco sente uma necessidade incrível de dar uma olhadinha em cada um deles. **Star Wars Jedi Starfighter, além de ser mais um jogo da série, é mais um jogo ruim.** Os gráficos são simples, não honram a franquia. As missões não empolgam, são um tanto quanto enfadonhas e confusas. Caramba, é impressionante o que se faz para conseguir uns trocados. Não deveria ser assim, principalmente porque não é uma franquia qualquer. Mas pô, logo no início aparece um asteróide quadrado, um fundo vermelho feioso e uma nave que deveria estar voando, mas que parece estar pendurada por uns barbantes. Assim não dá, a Força realmente passou longe deste game.

Augusto

A LucasArts bradou aos quatro ventos que este game traria a Força para seu PS2. Depois de jogar um pouco, percebi que tal frase é sinônimo para "a mesma porcaria de sempre". **Até quando teremos que derrotar inimigos idiotas no comando de naves que se movimentam e atacam da mesma maneira?** Eu esperava que os novos poderes da Força fossem melhorar um pouco as coisas, mas é difícil ficar animado ao perceber que tais poderes se resumem a um escudo mais forte, ou a já desgastada "câmera lenta estilo Matrix". Se Yoda tivesse ensinado isso à Luke, teríamos dormido no cinema. Pelo menos as armas das naves não-Jedi são mais bacaninhas, e as missões no modo cooperativo deixam a coisa mais aceitável. Não é o suficiente para salvar este game, mas se você é daqueles que têm em casa um capacete do Darth Vader uma X-Wing de brinquedo, pode gostar de uma coisa ou outra.

Kraig

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
5	7,5	6	5

World Tour Soccer 2002



O melhor: A movimentação de câmera é dinâmica
O pior: Uma lista enorme de coisas...

Produtora: SCE
Desenvolvido por: 989 Sports
Jogadores: 1-4
Web Site: www.scea.com/989sports/titles/wts_2002_ps2/

Jogando World Tour Soccer 2002 deu para perceber vários patrocinadores, como a fabricante de relógios Tissot e a Pizza Hut. Quer dizer, deve ter sobrado grana pra Sony Computer Entertainment e pra 989 Sports. E é exatamente por isso que World Tour Soccer 2002 merece todas as pedras jogadas. O jogo tem algo de bom? Sim, a movimentação de câmera conforme a bola rola é muito boa, impressionante que games consagrados como Winning Eleven ou Fifa não tenham pensado nisso. Os chutes ao gol correspondem mais à realidade que as isoladas de bola ou as pauladas indefensáveis desses mesmos dois jogos. Resumindo: a física é respeitada, mas o resto... **é impressionante que um jogo com gráficos tão ruins seja lançado,** como ele teria conseguido a aprovação dos programadores e de toda a cúpula de criação? As comemorações são sempre as mesmas, todas horrorosas. E o "Nils-teroooy" da Holanda (o jogo não tem licença da FIFA e usa nomes falsos para os jogadores) tem um sorriso que parece o do Coringa.

Augusto

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
3	6	6	6

Fatal Frame



O melhor: O clima de tensão e os sustos
O pior: O vai-e-vem na mansão

Produtora: Tecmo
Desenvolvido por: Tecmo
Jogadores: 1
Web Site: www.fatalframegame.com

Qual você acha mais assustador: Resident Evil ou Silent Hill? Pois agora essa pergunta tem mais uma alternativa: Fatal Frame. Baseando-se em fatos reais, a Tecmo conseguiu desenvolver um Survival Horror bem original. A heroína Miku parte em busca de seu irmão Mafuyu que sumiu na famosa mansão Himuro, cujo passado misterioso envolve brutais assassinatos, fantasmas e rituais. A partir daí, você está em um clima de suspense psicológico, criado de maneira inteligente através de ângulos de visão dramáticos, efeitos sonoros bem colocados, vibrações no joystick, iluminação precária, sombras dinâmicas, vozes, gritos, portas que abrem e fecham sozinhas e um visual apreensivo que inclui cordas balançando, espelhos e ambientes que denotam destruição e abandono. À medida que a trama se desenvolve, você se vê, cada vez mais, mergulhado na história e compelido a continuar sua busca. É irresistível! O textos (muito bem traduzidos) não apenas vai dando dicas sobre o enredo, como também inclui um original e eficiente tutorial. **Um game surpreendente.**

Fábio Michellin

Fatal Frame é um game de terror no qual você deverá entrar numa casa mal-assombrada cheia de fantasmas. Isso não é o maior motivo para você sentir medo, mas sim o fato de que o game é baseado numa história real...eu heim?!?! No papel de um garoto, você deverá continuar a investigação que seu irmão fazia nessa casa, e tentar descobrir seu paradeiro. Outra coisa estranha neste game, sem dúvida, é a arma que você usará durante a aventura, que é uma velha máquina fotográfica (e bota velha nisso). É isso mesmo que você pensou, você deve aprisionar os fantasmas nas fotos. Bizarro né? Fatal Frame é um daqueles jogos que fazem você ter orgulho de ter um Playstation 2: **os gráficos são estupendos,** cheios de detalhes e rodando numa média de sessenta quadros por segundo. O som também está legal e combina com o ambiente tenebroso do game, podendo até mudar de acordo com o que estiver acontecendo na sua aventura. Além dos fantasmas, o game tem outro grande desafio para você: vários puzzles que dificultarão sua vida durante todo o game, alguns fáceis outros bem difíceis, mas nada que o deixará frustrado.

Fábio Santana



VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8,5	8	7	7

Sega Soccer Slam



Produtora: Sega
Desenvolvido por: Visual Concepts / Black Box Games
Jogadores: 1-2
O melhor: Diversão para a vizinhança toda, e pancadaria rolando solta. Não há muitas opções para escolha de times e as jogadas são as mesmas para qualquer equipe.
O pior:
Web Site: www.sega.com

A Sega buscou resgatar a velha fórmula de um game de esporte sem regras, com personagens caricatos e esquisitões, recheado com movimentos especiais, pacadaria e magias. Já deu certo antes, poderia ter dado certo novamente, mas a falta de versatilidade do título acabou não agradando muito. Você tem seis equipes de três jogadores, cada qual com sua própria biografia e estilo de jogo. Todas elas são muito parecidas, geralmente compostas por um gordão forte, um magrelo rapidinho e um outro jogador mais habilidoso. Como dominar os comandos é algo bem fácil, o jogo acaba sendo uma boa opção para uma partida multiplayer com os amigos.

Desde Grand Theft Auto, virou mania fazer jogos em que não existem regras. Passando por State of Emergency e chegando aos NBA Street e NHL Hitz da vida, chegamos a Soccer Slam, um jogo para o público mais jovem do GameCube. Com um visual todo cartunesco, cheio de linhas distorcidas e arredondadas, personagens loucos, cenários mais pirados ainda e, como não podia deixar de ser, regras abolidas, o jogo ameniza um pouco a transgressão violenta. **Os gráficos de Soccer Slam são ricos em detalhes**, a movimentação beira a perfeição, e a jogabilidade passa a sensação de estar jogando futebol na rua de casa, bem moleque mesmo. Essa é a parte boa do jogo. Se sobrou criatividade na criação do conceito do game, faltou em variedade entre um time e outro. Eles só mudam o visual, as características dos jogadores são as mesmas, os especiais loucos são quase os mesmos... ou seja, depois de um tempo enjoa por falta de opções. Se a primeira impressão for a que fica, você ficará maravilhado. Se costuma jogar bastante antes de emitir uma opinião, vai se decepcionar depois de um tempo.

Augusto



A Sega criou um futebol irreverente no qual os atletas mais parecem alienígenas que detonam vários poderes mágicos. As equipes são formadas por três jogadores, mais o goleiro. O campo tem proporções reduzidas e barreiras laterais – uma verdadeira arena. No jogo não são marcadas infrações, laterais ou escanteios: a partida não pára nunca, e os dribles e tabelas rolam solto. De tempos em tempos, pode-se utilizar uma energia chamada "Power" para detonar um chute poderoso contra a meta inimiga, e isso é o que diferencia um time de outro. Cada conjunto possui um elemento chave diferente como fogo, gelo e eletricidade, por exemplo, que quando acionados, fortalecem o jogador. **O game é muito divertido e mais ainda nas partidas multiplayer.** Poderia ter mais times – são apenas seis – e mais jogadas diferentes.

Ronny

Certos games tentam desesperadamente ser bem-humorados e acabam repetindo a mesma piada incansavelmente, o que enche depois de um tempo. Isso acontece com Sega Soccer Slam, um game de futebol que tenta usar a fórmula consagrada dos movimentos impossíveis e exagerados de NBA Jam. SSL até consegue ser divertido durante as primeiras partidas, mas depois de alguns minutos, só dá vontade de jogar novamente se for em multiplayer. **Os times são muito parecidos, com praticamente os mesmos movimentos e chutes especiais.** Além disso, o jogo oferece pouquíssimas extras para incentivar novas partidas: jogando o modo quest, tudo o que você pode liberar são mais alguns estádios. Mesmo o modo de treino, dividido em pequenas missões, é curto demais e extremamente fácil. O visual colorido pode atrair a moadinha mais jovem, mas acaba sendo bobo demais.

Renato

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

18 Wheeler: American Pro Trucker



O Melhor: A simulação está muito real
O Pior: Os modos de jogo são limitados

Produtora: Acclaim
Desenvolvido por: Sega/AM2
Jogadores: 1-2
Web Site: www.sega.com/sega/game/18wheeler_launch.html

18 Wheeler é um game incomum para o mercado de videogames, que sempre prioriza colocar na estrada carros esporte que desenvolvem altas velocidades. A técnica para se guiar um caminhão foi muito bem explorada. Com missões desafiadoras, 18 Wheeler fará de você o melhor entregador de encomendas pesadas das Américas. São quatro personagens disponíveis para assumir o volante, e vários tipos de carga para serem transportadas de uma cidade para outra. Objetivo é alcançar o destino passando por pontos de checagem antes que o tempo se esgote. Resumindo: pé na tábua, malandro! Você enfrentará trânsito pesado, além de disputar o bônus da fase contra um caminhoneiro rival. Você precisa tomar cuidado para não causar danos à carga, ou terá prejuízo certo. Nem todos os acidentes são ruins: atropelar os carros marcados, por exemplo, lhe rende tempo ou dinheiro extra. **Os modos de jogo são limitados**, há apenas três maneiras de se divertir com os brutos. Não é muito, mas vale a pena fazer um test-drive.

Ronny

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	7	7	6

Dark Summit



O Melhor: É mais interessante do que a maioria dos games similares
O Pior: A lentidão das ações

Produtora: THQ
Desenvolvido por: Radical
Jogadores: 1-2
Tente também: SSX Tricky
Web Site: www.darksunmit.net

Enquanto estiverem gerando dinheiro, os games de esportes de ação continuarão invadindo o mercado. Ainda bem que algumas produtoras estão tentando coisas diferentes, mesmo que com resultados nem sempre da melhor qualidade. Dark Summit é bem superior a outros jogos do tipo, pois além de simplesmente forçar a execução de bilhares de combos para se conseguir pontos, oferece enredo (meio bobo, mas tá valendo) e algumas missões para você completar. Portanto, se você já estiver de saco cheio de jogos de esportes radicais, pode valer a pena dar uma olhadela em Dark Summit. Mas se prepare para um pouco de desapontamento se você acha que a ação em snowboard não é tão rápida como deveria ser. **DS é bem lento, principalmente se comparado a outros jogos semelhantes** como SSX Tricky, mesmo se você estiver usando a melhor prancha. Só depois que você termina o game e libera os personagens secretos é que a coisa começa a andar de verdade, mas até lá, as possibilidades de você já ter esquecido o game em algum canto são bem grandes.

Shoe

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	6	7	5

NBA 2K2



O Melhor: A fantástica AI dos adversários
O Pior: Os menus são ruins para navegar

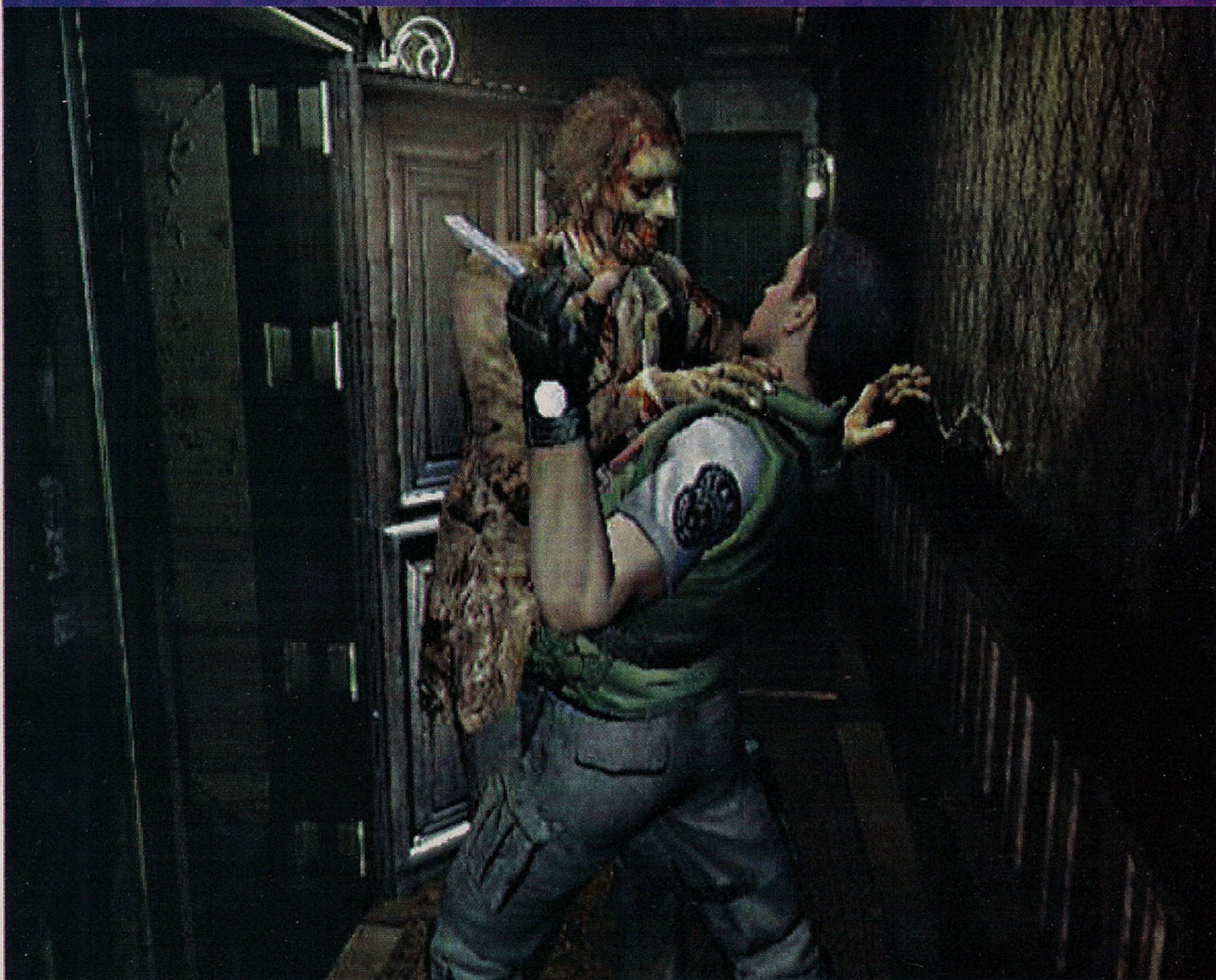
Produtora: Sega Sports
Desenvolvido por: Visual Concepts
Jogadores: 1-4
Tente também: NBA Courtside
Web Site: www.segasports.com

Normalmente, eu teria ficado maluco em resenhar um jogo assim, mas NBA 2K2 é tão divertido que ainda não me cansei. Os pegos aqui na redação estão comendo solto (preciso treinar um pouco para me recuperar, pois andei perdendo uns jogos por pura bobeira). Escolhi times errados, o ataque dos Rockets não têm o mínimo talento, mas acabei melhorando um pouco isso ajustando os dois alas para marcarem mais forte a saída de bola e trocarem mais passes perto do garrafão. Meu único problema foi enfrentar times que obrigam os dois a se separarem, me atacando pelas laterais. Assim é NBA 2K2: **não importa com que time você esteja jogando, você deve ser bem aplicado taticamente se quiser se dar bem.** Não adianta trocar passes feito um louco e arriscar chutes de qualquer lugar da quadra, se você encarar alguém que domina o esporte, perde feio. A simulação aqui é extremamente real, mas se você estiver a fim de uma partidinha mais light, NBA 2K2 tem o modo Street Arcade, que leva para as ruas o Dennis Rodman que existe em você.

Kraig

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	8	7	9

Resident Evil



Produtora: Capcom
Desenvolvido por: Capcom
Jogadores: 1
O Melhor: Medo, suspense, sustos... tudo
O Pior: As eternas "travadinhas" de câmera
Web Site: www.bio-h.com
www.capcom.com



O nome Resident Evil dispensa qualquer tipo de apresentação aos jogadores veteranos de videogame – e se você está lendo a EGM Brasil, é porque deve ser um deles. Mas vamos resumir a história. Desde sua primeira aparição no Playstation, em janeiro de 1996, RE se garantiu ao lado de Street Fighter e Mega Man como uma das mais poderosas franquias da Capcom, e o principal nome que vem à mente quando o assunto é games de terror. E se os consoles da Sony eram os grandes monopolizadores da série (RE 1, 2 e 3 no PSOne e Code: Veronica no PS2), agora a coisa mudou totalmente de lado. Um acordo recente entre a Capcom e a Nintendo garantiu nada menos que seis games RE para o GameCube nos próximos dois anos. São eles: Resident Evil Zero, Resident Evil 2,

Resident Evil 3: Nemesis, Resident Evil Code: Veronica, Resident Evil 4 e o primeiro deles, Resident Evil, que acabou de chegar aos EUA. É óbvio dizer que a versão Cube de RE é uma releitura fiel da original, mas existem (muitas) pequenas surpresas que realmente fazem a diferença. Se você acha que conhece RE de cabo a rabo, vai rapidinho notar que a Capcom tostou os neurônios pra transformar a experiência de jogo em algo bem diferente. Nenhum detalhe do game anterior foi mantido da mesma forma, ou seja, não importa se você havia jogado até cansar. É hora de esquecer o que você já sabia e se preparar para novas sensações, novos sustos, novos finais, novas salas escuras, mais quebras-cabeças e zumbis mais esportos e sangüinários. E pra quem nunca jogou, aí sim a experiência é completa, uma montanha russa de sustos e calafrios do início à cena final. Como o assunto é Resident Evil, vale reforçar o que já dissemos há algumas páginas: jogue à noite, sozinho, apague todas as luzes e ligue o som bem alto. Sem sentir medo, não tem graça.

Shinji Mikami domina a arte de causar medo. Ponto! Quando o diretor da série de horror mais aclamada dos videogames anunciou que estaria movendo a franquia para o GameCube, isso causou uma enorme expectativa, que apenas aumentou em doses homeopáticas de imagens e vídeos no site oficial. Como vítima que fui dessa tortura psicológica, posso dizer, com absoluta convicção, que a Capcom conseguiu a proeza de SUPERAR as expectativas, trazendo um jogo absolutamente perfeito em todos os sentidos. É incrível como o mesmo game de seis anos atrás é, ao mesmo tempo, algo totalmente novo. O enredo base e a jogabilidade permaneceram inalterados, e você continua jogando com Jill ou Chris. **A evolução surge já na nova apresentação,** que descarta o estilo de "filme B" do original e utiliza o melhor da computação gráfica. Os antigos cenários estáticos foram substituídos por versões cheias de vida, ainda pré-renderizados, mas com luz e sombra dinâmicas, e objetos que refletem o ambiente e personagens. As novas áreas e puzzles revelam-se logo no início do game, e você tem a nítida impressão de estar jogando um novo episódio da série em vez de um remake. Mais de uma vez me assustei com o reflexo de meu personagem (achando ser coisa pior) e tive medo de entrar na próxima sala, pois não sabia se a tal sombra em movimento era de um zumbi. Alie a isso novos extras e finais e você descobre o verdadeiro sentido de entretenimento eletrônico.

Fabio Santana

RESIDENT EVIL VS. RESIDENT EVIL

GAMECUBE VS. PS ONE



Os seis anos e 96-bits de potência que separam a versão Playstation do GameCube fazem aquela diferença! Nesse corredor logo acima de uma sala de Save, repare a sombra do corrimão em relação à luz do candelabro. Note também que a parede ao fundo, antes vazia, agora está repleta de quadros. A janela com cortinas que balançam ao vento também são exclusividade do console Nintendo.



Mais uma cena que mudou quase completamente: a sala da estátua segurando um vaso, que esconde o mapa do primeiro andar da mansão. Não apenas a tonalidade do ambiente tornou-se mais escura, como também o trabalho de luz e sombra deu o necessário tom de suspense. Os quadros, a estátua, o chão e até a porta dupla estão diferentes. O ângulo de visão, como na maioria das cenas, recebeu uma leve modificação.



O primeiro susto ninguém esquece. Este é o corredor onde o cachorro atravessava a janela, um momento que mandou muitos cardíacos para o hospital. Agora, além do susto vir de uma forma diferente (surpresa!), o próprio corredor está renovado. Para começar, um piso xadrez que reflete, além do ambiente, seu personagem e os eventuais caninos. Adicione a isso colunas e um novo papel de parede para completar.



No Playstation, essa cen... ops! Não tinha isso no console da Sony! Sim, Shinji Mikami e sua equipe adicionaram novas áreas para você explorar. Logo no início, subindo as escadas do salão de entrada da mansão, você tem acesso a um cemitério, que leva a essa câmara com engrenagens que aparece na foto. Outros locais, apesar de já existirem na versão 32-bits, receberam novo visual, como a área dos tubarões.



Tá certo que este não é um game novo: Resident Evil foi lançado em 1996, virou clássico imediato e inaugurou o gênero "survival horror" nos videogames. Não é porque você já jogou o game antes que não terá surpresas com esta nova versão para GameCube. A Capcom tratou de modificar pequenos detalhes para apimentar mais a experiência. Se antes havia uma porta trancada, desta vez ela pode estar aberta... ou não. É preciso se arriscar para conferir tudo – e às vezes pagar um preço alto por isso, já que muitas coisas estão diferentes exatamente para surpreender quem se acha o maior em RE. Explicar mais estraga, mas só esses pequenos segredinhos já fazem valer a conferida. A jogabilidade é puro Resident Evil, e quem conhece sabe bem do que estou falando. **Para os novatos, é uma pedreira controlar personagens tão reais naqueles cenários pré-renderizados.** Sorte que o controle do Cube não compromete e, em poucos minutos, se aprende na boa a mecânica da coisa. É no visual que RE se destaca, principalmente nos mínimos detalhes: repare na textura do papel de parede empoeirado, na madeira gasta do corrimão, no metal enferrujado da maçaneta, no reflexo do chão polido... um verdadeiro colírio. São tantas informações, tantos gráficos incriveis e vozes digitalizadas que o game teve que ser dividido em dois miniDVDs. E olha que este é apenas o primeiro dos seis títulos da série que a Capcom está preparando para o console da Nintendo. Que venham os outros!

Pablo

Finalmente a espera chega ao fim, e o remake de Resident Evil dá as caras para enlouquecer de vez os fãs da série. Se você esteve preso em alguma caverna escura nos últimos anos, saiba que Resident Evil é um dos games de maior sucesso na história dos videogames, juntando uma jogabilidade bem interessante em terceira pessoa, um bom toque de ação, e o melhor – terror e suspense pra ninguém botar defeito. A versão para GameCube é um remake do primeiro game, o melhor da série na opinião de muitos. Para chamar a atenção novamente para um game relativamente antigo, a Capcom resolveu refazer o jogo por completo, dando-lhe uma cara totalmente nova. A história continua a mesma, no papel de Chris ou Jill você deverá entrar numa mansão cheia de zumbis e tentar descobrir o que está acontecendo por lá, e também o que ocorreu com o primeiro grupo militar (B.R.A.V.O) enviado para a missão antes do seu (S.T.A.R.S). Se você já tiver jogado a versão de PSOne, terá uma sensação de déjà-vu em alguns momentos, mas é inegável que a emoção de entrar novamente naquela mansão será renovada. O game contém vários locais novinhos para serem explorados, itens inéditos e inimigos em lugares onde antes não havia nada. **O melhor fica por conta dos gráficos, caprichados e detalhados ao extremo,** coisa de fazer inveja em qualquer PS2 ou Xbox por aí. Mesmo se você já for um veterano na série, isso não tira o brilho e o prazer de jogá-lo novamente. E para os "sortudos" que não conhecem Resident Evil, certamente acharão o game perfeito.

Fabio Michelin

Esqueça a primeira versão de Resident Evil lançada para Playstation. O jogo foi completamente refeito para o GameCube, e tudo está excepcionalmente melhor. O fator medo, que já tinha um nível absurdo na versão de PSOne, só aumentou com novos efeitos sonoros e visuais dignos da potência gráfica do Cube. Além da incomparável diferença de potência entre as máquinas, o game para o console da Nintendo ganhou novas salas, novas áreas para explorar, novas animações e tudo na casa (dentro e fora dela) ficou muito mais bonito e detalhado. A sequência de eventos também foi alterada, muitos itens encontram-se em lugares diferentes e outros foram acrescentados – como os punhais que não apareciam no primeiro jogo: eles podem ficar sempre à mão, para serem cravados em um zumbi quando você for surpreendido ao abrir uma porta ou armário. O desafio, que já era alto, ganhou novos quebra-cabeças e o jogo continua diferente para os personagens Jill ou Chris. **As cansativas e demoradas animações para subir e descer escadas acabaram,** o personagem agora corre livre de um andar para outro. A mansão pode ser explorada sem um roteiro prévio, mas até o final do jogo você vai dar com a cara em muitas portas fechadas e juntará um molho de chaves maior do que o da versão anterior. O remake leva todos os ingredientes do original, só que é mil vezes melhor, e garante o frio na espinha de qualquer machão.

Ronny

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
10	10	9	9

NHL Hitz 2002



O melhor: Trocar pancadas no gelo não cansa
O pior: Fazer gol torna-se fácil depois de um tempo

Produtora: Midway
Desenvolvido por: Midway
Jogadores: 1-4
Tente também: Sega Soccer Slam,
Web Site: www.nhlhitz.midway.com

Hóquei é um jogo interessante apenas para quem tem costume de praticá-lo: canadenses, norte-americanos, russos, o povo da Escandinávia... para nós, brasileiros, conceber um jogo que se passa sobre o gelo é estranho. Se ainda por cima não vemos a "bola", pior ainda. Regras esquisitas... e toda aquela violência burocrática. Tá, essa é a parte chata. E por que raios então NHL Hitz 2002 é um jogo legal? Porque nos faz esquecer de todas essas características do hóquei. Primeiro, reduz os times a apenas três jogadores. Segundo, não há nenhum tipo de penalização (só quando você perde uma briga, e troca porradas, que é algo comum no jogo). **O game é rápido, muito rápido.** As animações são divertidas, principalmente pelo caráter mais invocado e provocativo dos jogadores, a jogabilidade é boa (tirando a resposta lenta para movimentos muito bruscos) e as diversas possibilidades de campeonatos e modos de jogo fazem o game valer a pena. NHL Hitz 2002 nos faz esquecer que hóquei é um jogo; assim, tão frio...

Augusto

Um jogo de hóquei que acontece sobre o gelo, com duas equipes de cinco jogadores (mais um goleiro), dois juizes e uma pancada de regras esquisitas, que proíbem, por exemplo, um passe que atravesse a quadra toda sem tocar em ninguém. Vamos pegar tudo isso e retirar o que é chato: pra que dois zagueiros? Ou juizes? Ou regras? Cada equipe fica com apenas três jogadores (todos atacantes), e deixamos os juizes trancados em algum armário do vestiário, liberando a pancadaria geral. Pronto, eis a receita para um dos games de hóquei mais divertidos de todos os tempos. NHL Hitz 2002 é um daqueles que diverte até quem não curte o gênero, e uma verdadeira festa no modo multiplayer. Nada de táticas. **O outro time está com o disco? Pancada nele, de preferência forte o bastante para jogá-lo na arquibancada.** Detone no turbo e troque passes rápidos, mandando pancada pra cima do goleiro adversário. Os comandos respondem de uma maneira fantástica, deixando a ação sobre o gelo com uma velocidade absurda. Outro ponto interessante do jogo é que ele oferece uma infinidade de extras que incentivam novas partidas. Você pode montar seu próprio time, e disputar jogos para ganhar mais atributos (força, velocidade, agressividade...) para seus jogadores. Ou jogar com os times da NHL, ganhar uma grana e comprar diversas coisas, como camisas diferentes, times secretos, cabeças engraçadas para seus jogadores (tente montar uma equipe com um tubarão, um zumbi e um palhaço, por exemplo) e os mais absurdos ginásios – já pensou em jogar hóquei em uma pista de discoteca ou em um cemitério? Vale a pena, mesmo se você nunca foi interessado em esportes típicos gringos.

Renato

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

NBA Street



O Melhor: Não há regras
O Pior: Depois de terminar, você só vai querer jogar de novo se for multiplayer

Produtora: EA Sports
Desenvolvido por: NuFX, Inc.
Jogadores: 1-2
Tente também: O NHL Hitz aí do lado
Web Site: www.ea.com

É tão bom quando as pessoas começam a usar as influências certas para criar novos jogos. É o caso de NBA Street. Eles pegaram tudo aquilo que já foi muito bom com NBA Jam, aquele insano jogo de basquete da época em que o Shaquille O'Neal era do Orlando Magic, e melhoraram. Claro que com a potência do GameCube, tudo fica mais fácil. Não é uma atualização qualquer não. NBA Street coloca os jogadores no ambiente "natural" deles, as quadras de periferia. Usam um formato libertário por natureza – o "street" – e colocam todos os astros do basquete nele. A jogabilidade, porém, não fica restrita às zoeiras: a dinâmica é bem parecida com o NBA 2K1 do Dreamcast (clássico!), só que mais rápida. Aí que está a diferença. **Os gráficos são escrachados, quase que como grafites de rua.** E a diversão é tão alta quanto os saltos de Michael Jordan antes de cravar uma ponte-aérea. O controle é fácil, as jogadas empolgam, os gráficos são descolados e bem-feitos. É pra não tirar do console tão cedo.

Augusto

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	9	9	7

ESPN MLS Extra Time 2002



O Melhor: Villegas, do Metros-tars, parente do editor Villegas
O Pior: O tempo de resposta dos comandos

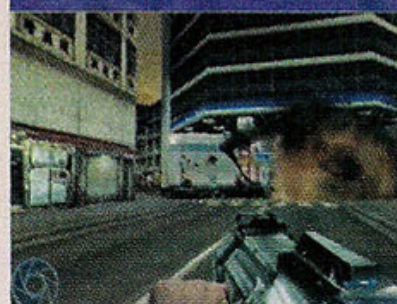
Produtora: Konami
Desenvolvido por: Konami Hawaii
Jogadores: 1-2
Web Site: www.konamihwi.com/mls2002/index.html

Olha, vou escrever este texto logo, antes que a raiva passe. Acabei de ser exposto às horas mais enfadonhas e nervosas da minha vida. Não posso perder o momento. **ESPN MLS Extra Time 2002 é tão ruim quanto a liga norte-americana de futebol.** Os comandos são tão lerdos quanto qualquer jogador de lá. Um perfeito espelho do que rola por lá, não precisava ser um reflexo tão fiel de algo tão chato. A única coisa legal é o visual dos intervalos entre um jogo e outro, quando se mostra a tabela de classificação (deu para se ter uma noção do estado deplorável do jogo?). Os jogadores poderiam ser zumbis em Resident Evil. Os comandos são tão, mas TÃO lerdos que chega a ser desesperador: há um atraso de pelo menos cinco segundos pra cada comando usado. Mexer no direcional é doloroso, cansa, você faz um bruto esforço e o bicho – pois nem jogador é – mexe. E os goleiros são os piores já feitos na história. Eles frangam em todo gol. Ah! e os jogadores são incapazes de chutar no canto: é sempre em cima do goleiro. O jogo irrita muito, é só o que tenho a dizer.

Augusto

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
3	3	2	3

007: Agent Under Fire



O melhor: A variedade de estilos do game
O pior: Os tiros parecem milhos de pipoca

Produtora: Electronic Arts
Desenvolvido por: Electronic Arts
Jogadores: 1-4
Web Site: www.007.ea.com

James Bond é um personagem inesquecível aos fãs de tiro em primeira pessoa, pois foi o protagonista de um dos games mais cultuados pelos atiradores de plantão: GoldenEye 007 para o Nintendo 64. A partir daí, a cada nova aventura do agente 007, ficamos esperando por muita ação. Agent Under Fire não supera o antigo clássico, pois fica devendo em desafio e inovação. Mas o game tem lá suas vantagens, as imagens geradas pelo Cube são as melhores já vistas em um game de Bond, garantindo um realismo incrível em todas suas ações, que por sinal, ficaram mais ágeis devido ao novo sistema de comandos: você não precisa mais procurar itens e armas no inventário, pois ao toque de um botão aparecem na tela. Para comandar Bond são usadas as duas alavancas analógicas, uma controla sua visão e, a outra, o seu corpo. Nesta aventura você pode sair dirigindo alguns veículos ou assumir a função de atirador para evitar os carros inimigos. A proposta continua a mesma: missões e objetivos para serem cumpridos em todas as fases. **O ponto forte é o modo mata-mata do multiplayer,** você pode espalhar o bots pelo cenário ou sair caçando um colega de academia, e aí é tiro zunindo na orelha a todo momento.

Ronny

Bond está de volta, em mais um game que será comparado, em todos os aspectos, com GoldenEye. Não tem jeito: depois de sua aventura no N64, todo e qualquer game estrelado pelo agente secreto sofrerá esse tipo de comparação. Agent Under Fire não merece isso. A Electronic Arts tentou inovar de diversas maneiras, variando o estilo de jogo dentro das fases, e até colocando Bond no comando de diversos veículos. Claro, mesmo dirigindo, seu objetivo principal é mandar bala em quem estiver pela frente, mas alguns puzzles (simples, mas tá valendo) espalhados pelas fases quebram um pouco o tiroteio. O som é bem bacana, principalmente o dos tiros: é algo realmente ensurdecedor. Embora os tiros soem legais, visualmente são exatamente o contrário. Talvez na tentativa de deixar o game menos violento, ou até mesmo de facilitar a mira, os tiros são representados graficamente de uma maneira horrível: **cada bala que sai de sua arma deixa um grotesco rastro, como se fosse um pequeno raio.** Parece que sua metralhadora está disparando milhos de pipoca. Como é de praxe, você usa diversos apetrechos dignos de 007, alguns deles bem bacanas. Agora, as comparações com GoldenEye acabam se tornando inevitáveis quando entramos no modo multiplayer. O clássico do N64 praticamente redefiniu o gênero, e fica meio difícil não lembrar de GoldenEye ao participar de uma mata-mata com 007. Nesse ponto, Agent Under Fire não fica devendo (muito) a seu predecessor famoso. Com modos interessantes e um bom uso de bots, vale a pena trocar uns tirinhos com a galera.

Renato

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6,5	7	7	7

Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex



Produtora:
Universal

Desenvolvido por:
Traveler's Tales

Jogadores:
1

Tente também:
Jak & Dexter (PS2)

Web Site:
www.crashbandicoot.com

O Melhor: Acabaram os enormes loadings

O Pior: É o mesmo jogo de sempre

Quando peguei Crash para o Xbox, lembrei dos momentos que passei com a versão para PS2, com todos aqueles loadings intermináveis, a mesma jogabilidade de sempre, uns gráficos bem meia-boca... ainda bem que me enganei. Os indesculpáveis loadings gigantesco se foram, e os gráficos melhoraram muito. Crash agora tem pêlo, e as melhorias nos efeitos de luz e água deixaram tudo mais brilhante. **Devo admitir que Crash está visualmente melhor.** Apesar de alguns extras nesta versão, como algumas fases a mais, o game é praticamente idêntico a seus predecessores. O estilo de jogo com aquelas perseguições em túneis, que surgiu pela primeira vez no game original (em 96, lembra?), não parou de ser usado, e já esgotou um pouco a fórmula. A série insiste em tirar os velhos truques da mesma cartola – junte frutas, desvie das caixas de nitro, persiga inimigos, fuja de outros... Outros sucessos de plataforma como Mario e Sonic evoluíram com o tempo, por que Crash não fez o mesmo?

Chris

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	5	6	4

Knockout Kings 2002



Produtora:
Electronic Arts

Desenvolvido por:
Black Ops

Jogadores:
1-2

Web Site:
www.easports.com

O Melhor: Jogabilidade rápida

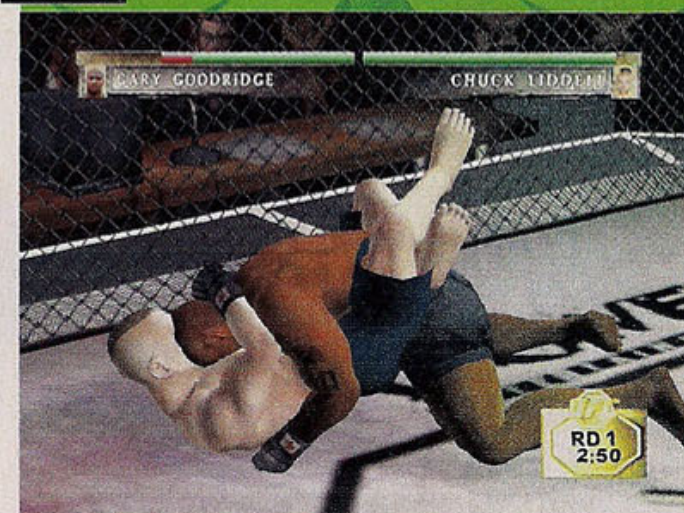
O Pior: Modos de jogo limitados

Assim como no boxe de verdade, o básico de Knockout Kings 2002 é bem simples, mas os pequenos detalhes de comandos (selecionar o soco, usar o stick analógico para atacar no momento certo e desviar dos golpes adversários) levam um certo tempo, paciência, muita prática e treino. Dá pra se acostumar, mas poderia ser mais intuitivo. As opções e o modo single player são bem bacanas, mas como em qualquer outro game com lutas um contra um, a diversão maior é mesmo enfrentar um amigo, enchendo o saco dele com provocações e golpes poderosos. Os gráficos são bem bacanas (embora eu esperasse um pouco mais) e, no geral, o game é bem razoável. **Meu maior problema foi com o sistema de defesa, que precisa ser revisto e melhorado** – tente jogar um modo mais realista, e certamente acabará engolindo suas luvas quando estiver com a guarda armada. Ainda assim, Knockout Kings 2002 é um belo game de boxe, que vence fácil, embora sem nocaute.

Mark

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	6	6	8

UFC: TAPOUT



Produtora:
Crave Entertainment

Desenvolvido por:
DreamFactory

Jogadores:
1-2

O melhor:
O modo de criação de lutas e os golpes simples de encaixar

O pior:
Os gráficos da torcida

Web Site:
www.ufcvideogame.com

O Ultimate Fight (que se popularizou por aqui com o nome de Vale-Tudo) surgiu com uma proposta interessante: colocar, em um ringue, lutadores de diversos estilos de luta, para confrontarem suas técnicas. Aí, surgiu nosso querido Royce Gracie e estragou tudo: o cara detonou quem apareceu na sua frente, pois realmente não há a mínima condição de um lutador de Sumô vencer um faixa-preta de jiu-jitsu. Não demorou muito para os lutadores perceberem que só se daria bem no Octagon quem dominasse as imobilizações e invertidas do jiu-jitsu. A pancadaria, quase que totalmente liberada, ficou como pura opção para as lutas no solo, aqui entra a melhor parte de UFC: Tapout. **O jogo oferece um equilíbrio de técnicas muito superior ao encontrado nas lutas reais, garantindo a diversão.** Derrubar o adversário e tentar uma imobilização funciona da mesma maneira que ficar só trocando chutes e socos. Há uma variedade imensa de lutadores, todos com movimentos e golpes específicos, embora os comandos não mudem muito. O jogo pode não ter muitos atrativos para incentivar novas partidas, e os gráficos são bacanas somente dentro do ringue: as animações que mostram a entrada dos lutadores são horríveis, assim como a torcida. O bom modo de construção de personagens e os comandos simples e precisos garantem boas lutas.

Renato

O torneio UFC é só para os mais cascas-grossas! Sucesso no Dreamcast, a franquia chega ao Xbox pelas mãos da competente DreamFactory. Pouca coisa mudou (isto não é ruim), apenas alguns lutadores novos, mais golpes e gráficos (um pouco) melhorados. Inicialmente, são quase trinta marmanjos à sua disposição, incluindo grandes nomes como Dan Severn, Tito Ortiz e nosso Marco Ruas, além de outros. **O jogo é fácil, mas complexo o suficiente para você gastar horas dominando todas as técnicas.** O divertido mesmo é criar você e a galera do seu bairro, seus irmãos... e pôr todo mundo pra dar porrada!

Fabio Santana

Toda uma linhagem de pitboys surgiu vindo o UFC pela televisão. Jiu-jitsu virou moda. E o que os games têm a ver com isso? Bom, UFC: Tapout não é feito para pitboys, mas parece que é só uma desculpa para colocar alguma pancadaria no Xbox. Ou para realizar desejos secretos dos fracotes, doidos para dar porrada em quem sempre os intimidou. UFC: Tapout é divertido, exatamente porque a pancadaria é até que condizente com o que acontece nos torneios. **As lutas são emocionantes, mas não há variação:** os torneios são breves, o modo arcade é repetitivo e não há incentivo em jogar de novo, já que não demora a destravar os secretos. A pobreza nos gráficos e nas apresentações são inconcebíveis para um console deste porte, mas sobra vontade de esmagar uns fortões.

Augusto

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	8	8	6

Rallisport Challenge



Produtora:
Microsoft

Desenvolvido por:
Digital Ilusions

Jogadores:
1-4

Web Site:
www.xbox.com

O Melhor: Os gráficos fantásticos

O Pior: Fica muito difícil perto do final

Depois de sujar completamente os carros de barro e areia no modo Rally em Gran Turismo 3, achei que nada mais chegaria perto daquilo – pelo menos até GT4 ser lançado. Imagine você minha surpresa quando Rallisport Challenge, um game de rally com os comandos mais precisos e rápidos que já tive a oportunidade de experimentar na minha vida, me trouxe o mesmo realismo daquelas arrancadas, curvas e derrapadas que só havia visto em minhas partidas de Gran Turismo 3. **Os controles são rápidos e respondem extremamente bem, sendo, ao mesmo tempo, simples e intuitivos.** Este é um jogo realmente bem acima da média, um simulador que exige seriedade, muita dedicação, atenção, concentração e tempo. Abaixo a guarda por um mísero segundo e seu controle já era: você derrapa fora da pista, bate em buracos, atropela arbustos ou capota ao bater na lateral de uma montanha. Todo esse caos é o que acaba elevando a diversão proporcionada por Rallisport Challenge a um patamar dos mais elevados.

Che

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	7	9	7

Triple Play Baseball



Produtora:
EA Sports

Desenvolvido por:
Pandemic Studios

Jogadores:
1-2

Web Site:
www.easports.com

O Melhor: Ângulos de câmera funcionais

O Pior: Menos Home Runs, mas poucos Duplos e Triplos

Sempre adorei a série Triple Play pelo simples fato de se tratar de um imbatível game de baseball, com um estilo bem arcade. Ele nunca teve a menor vergonha de insistir em um som alto demais e reflexos de efeitos estranhos gratuitos, um número absurdo de Home Runs em todas as partidas, e estatísticas que ultrapassavam os três dígitos com uma facilidade ridícula. Bem, tudo isso se foi neste novo capítulo, e não sobrou emoção nenhuma pra contar a história. **A série desmoronou absurdamente em termos de jogabilidade e mecânica de jogo.** A câmera não consegue seguir a ação da maneira que deveria, as rebatidas dão uma sensação de falta de realismo e são bem desconexas, e a movimentação pelo campo é uma porcaria. Além disso, a velocidade do jogo é muito lenta para seguir o clima de superemoção que a EA está tentando proporcionar com o título. Um jogo indicado para os verdadeiros fãs da série Triple Play, e somente para eles.

Dan L.

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
5	7	4	4



Produtora: Sega Sports
Desenvolvido por: Treyarch
Jogadores: 1-4
O melhor: A perfeita movimentação do disco
O pior: O som, principalmente a falta de vibração nos comentários
Web Site: www.segasports.com

É assim que hockey soaria se você jogasse em um cemitério. Eu nunca fiquei tão pouco animado ao marcar um gol, simplesmente porque a reação do público é totalmente indiferente. Este é o ponto mais irritante de NHL 2K2: a apresentação nem chega perto do NHL 2002 da EA (eu sei que este jogo não foi lançado para o DC, mas ainda é o padrão para o gênero). Os comentários em particular, são estranhos e deslocados. Quando Hasek faz uma grande defesa, você não quer ouvir sobre como o time é conhecido por não contratar jogadores europeus. Isso pode parecer implicância, mas é um ponto importante em um bom jogo de hockey. Fora isso, **NHL 2K2 é um simulador competente.** A maneira como o disco reage aos golpes e bloqueios é excelente, o mais realista que já vi. Você realmente não pode reclamar da física neste jogo. Por causa disso, os rebotes acabam acontecendo, o que deixa a partida mais dinâmica em frente ao gol. Por outro lado, roubar o disco de outro jogador é tão fácil que antes que você perceba, já está correndo atrás de alguém e jogando na defesa. Obviamente, se você só tem um DC, então este é o seu game de hockey. Mas se você puder esperar até a Sega continuar a franquia em outro sistema, pode ser melhor.

Greg

NHL 2K2 é um salto temporal frente a seus antecessores. É também uma nova esperança para os jogadores de games de esporte que preferem simuladores mais realistas. Simulação pode significar muitas coisas (estatísticas apuradas, velocidades, realismo nos gols), mas eu sempre relevo mais uma coisa: times e jogadores que refletem a maneira como são na vida real. E nisso 2K2 se sai admiravelmente bem. **Os jogadores jogam igualzinho como nas partidas reais, com um sistema de controle inteligente, que torna o game fácil de jogar.** Se você tem um DC e curte esportes em geral, eis o seu game.

Dan L.

Honestamente, quando se trata de hockey, eu prefiro jogar algo mais solto como NHL Hitz do que um simulador fiel. Mas estranhamente, NHL 2K2 uniu os dois estilos para mim. **A alta velocidade do jogo deixa a ação rolando solta, sem sacrificar a física dos jogadores e do disco.** Em outras palavras, é super-rápido, mas não de uma maneira tola e falsa. Isto é o mais importante para mim, já que eu não curto muito simuladores realistas. Além disso, adorei a maneira com os comandos correspondem, tornando tudo mais simples e preciso. Faz tempo que não me divertia tanto, interceptando passes em um jogo de hockey. É mesmo demais.

Dean

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	5	8,5	9



Produtora: Atlus
Desenvolvido por: Quest
Jogadores: 1-2
O melhor: É o RPG de estratégia mais profundo dos portáteis
O pior: Não é possível pular as animações de combate
Web Site: www.atlus.com

Você terminou Golden Sun e está babando por alguma coisa que roube horas de seu dia e o deixe com feridas nos dedos. Sua espera terminou, Tactics Ogre suprirá suas necessidades masoquistas. Como a maioria dos RPGs de estratégia, TO deixa de lado a narrativa e exploração para se concentrar em combates. O que é bom, já que o enredo é cheio de buracos. Para piorar as coisas, TO traz uma lista enorme de nomes e lugares estranhos, o que deixa mais difícil acompanhar a história. A boa notícia é que **você não precisa entender todos os detalhes da história para poder apreciar as belas batalhas.** Jogadores veteranos do TO original ou de seu parente distante Final Fantasy Tactics (PSOne) devem saber que este jogo é mais fácil, até porque permite saves no meio das batalhas, a qualquer momento, em qualquer lugar. E assim como em FFT, os personagens vivem em TO de acordo com suas classes. Todos começam como um soldado comum, mas podem se tornar cavaleiros, ninjas, magos ou qualquer uma das catorze outras classes. Combine essa variação de personagens com diversos detalhes de batalha como técnicas de armas, modificações de terrenos e efeitos de clima, e TO torna-se um sonho para qualquer fã de games de estratégia. A cobertura do bolo vem na forma do excelente modo versus do jogo, no qual você enfrenta um amigo.

Che

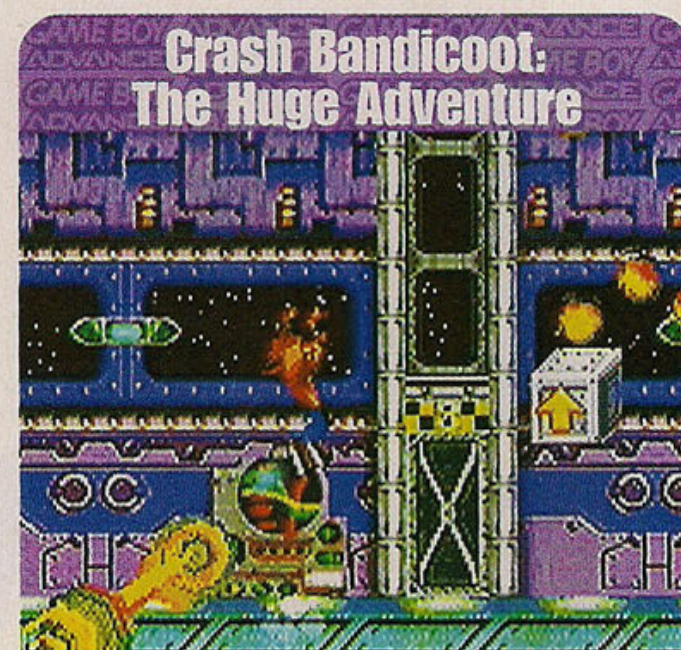
RPGs de estratégia são raros de se achar. Profundos como xadrez, com histórias lineares e incompreensíveis pra muita gente, são apreciados por uma espécie ainda mais rara de jogadores. Este último Tactics Ogre mantém a escrita. Se você é fã da série, ou se jogos como Final Fantasy Tactics o levaram a gostar do gênero, você curtirá a jogabilidade complexa de TO. **É um jogo que precisa de um certo comprometimento,** pois dominar todas as classes, conseguir se achar no meio do enredo enrolado e sobreviver às longas horas de batalha não é tarefa para os menos determinados. Se o jogo faz seu tipo, é diversão garantida.

Milkman

Eis um game que é tudo que um título de RPG de estratégia deveria ser. Tem aquele enredo místico (com nomes de lugares e pessoas demais), tem montes e montes de personagens e classes legais, com diferentes habilidades para se dominar – o que transforma o game em uma droga com alto poder de dependência. Você não consegue parar de jogar, porque você não consegue parar de subir o nível de sua equipe. Os gráficos são fabulosos. É cheio de detalhes, lotado de ícones, estatísticas, menus e números, acaba se tornando um pouco demais para a pequena tela do GBA. Jogue com uma lente de aumento.

Shoe

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	7	8	6



Produtora: Universal Interactive
Desenvolvido por: Vicarious Visions
Jogadores: 1
Tente também: Rayman Advance, Sonic Advance
O melhor: Ação clássica de plataforma com o simpático Crash
O pior: Muita tentativa e erro
Web Site: www.universalinteractive.com

Crash para GBA é o que o jogo do PS2 gostaria de ser. Loads não muito longos, ação de plataforma com variações aéreas e corridas em primeira pessoa, e alguns desafios (embora frustrantes em alguns momentos) estágios e design de fases fazem deste título um game dos mais interessantes. Como nem tudo é perfeito, o jogo, assim como o problemático Crash do PSOne, ainda é um game de tentativa e erro. Morrer a cada dois segundos ao errar um salto sobre um buraco e cair sobre espinhos, ou correr como um louco sem ter idéia do que está em sua frente devido à câmera frontal acabam acontecendo muitas vezes, e só dá pra agüentar a irritação devido ao número de personagens extras espalhados pelas fases, além de níveis de bônus. Isso não significa que as vidas extras caem na sua cabeça. Na verdade, depois de soltar uns palavrões pela enésima vez, você provavelmente irá querer desligar o jogo calmamente e ir socar o nariz de seu irmão menor, ou arrancar o cartucho do GBA e jogá-lo na parede. Agora some a esse acesso de raiva alguns antecedentes históricos problemáticos na série Crash e todos os seus outros games de GBA parecem ser mais interessantes. Desnecessário dizer, **é um jogo para ser alugado ou emprestado.** Desde que você não o atire na parede, claro.

Jeanne

No PSOne, esse marsupial mandava no show, mas agora ele resolveu aparecer em um console que já tem Sonic e Super Mario Advance 2. Dançou bonito. **Com um desafio entediante, um fraco design de fases e uma jornada extremamente curta,** Vicarious Visions transformou Crash em mais um game de plataforma meia-boca. Até os belos gráficos, marca registrada da série, acabaram se tornando medíocres. As ocasionais fases em falso 3D são até bacanas, mas as partes com scroll horizontal não são nada demais. Além disso, um jogo que compensa com vidas extras o fato de você morrer fácil demais não merece muitos elogios.

Shane

Depois de jogar Crash no GBA, fiquei convencido de que a Vicarious Vision não consegue cometer erros. Quando vi os gráficos coloridos e detalhados em 3D, senti como se estivesse jogando os games de PSOne de novo. Esta versão conseguiu com sucesso encolher no GBA toda a essência de Crash Bandicoot. Os comandos, os gráficos e design de fases são ótimos, e até conseguiram colocar as fases de voo e corrida do game recente de Crash para o PS2. Entretanto, não curti muito as mortes fáceis. **Uma simples pancada e babau pra você.** Tem quem pense que isso é radical, pra mim é simplesmente irritante. Mas é um bom jogo, principalmente para as crianças.

Milkman

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	6	4,5	3

Breath of Fire II

Produtora: **Capcom**
 Desenvolvido por: **Capcom**
 Jogadores: **1**
 Web site: **www.capcom.com**

O melhor: Combos com vários personagens juntos
 O pior: Os diálogos bobos causam dor de cabeça

O segundo RPG da Capcom a passar do Super NES para o GBA traz todas as melhorias do primeiro BOF: novo visual de personagens, mais velocidade, troca de itens entre dois personagens e um save rápido que deixa tudo mais dinâmico. Em vários aspectos, esta sequência ultrapassa seu predecessor. BOF 2 tem uma jornada mais longa, um belo minijogo de pesca e cenários de batalha mais bonitos. O sistema de luta é incrível, facilitando a melhora do nível de seus personagens com vários duelos randômicos. Curte grupos grandes? Você tem nove personagens jogáveis para sua equipe, e o sistema de fusão permite que você os combine para criar poderosos superlutadores. Eu passei horas fazendo esse tipo de experimento genético. Entretanto, um elemento atrapalha este grande game: uma péssima tradução do japonês para o inglês. Os diálogos sem sentido, repletos de erros gramaticais estragam o enredo. Eu sempre ficava na dúvida de para onde ir, pois os conselhos do pessoal eram sempre pessimamente escritos e vagos.

Shane

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	7	7,5	1

Tony Hawk's Pro Skater 3

Produtora: **Activision**
 Desenvolvido por: **Vicarious Visions**
 Jogadores: **1-4 (com cabo link)**
 Tente também: **THPS 2 (GBA)**
 Web site: **www.tonyhawk3.com**

O melhor: Consegue ser melhor que o anterior
 O pior: Ainda é difícil fazer as manobras

Existem poucas coisas certas na vida. A morte, os impostos... e games Tony Hawk. A premissa é a mesma: gráficos absurdos, rock n'roll na orelha e dedos estourados. E se THPS 2 já havia superado as expectativas, o terceiro virou tudo pelo avesso. A Vicarious Visions pegou a parte boa do game, adaptou a estrutura às novas fases (Rio, Tokio e Airport, entre outras) e inseriu um modo multiplayer para quatro jogadores. O resultado não poderia ser melhor, embora haja uns probleminhas. O sistema de manobras continua complicado, exigindo que se pressione os botões L e R com o direcional – coisa nada fácil, e câmbios são inevitáveis. Os gráficos são em perspectiva isométrica, dificultando o controle em certos momentos. Somando tudo, o resultado é um game bem difícil de ser dominado. A diversão, porém, é constante, o visual continua detalhado e o som, mesmo não trazendo as músicas das versões PS2/GC/Xbox, chega a empolgar. Quem disse que não dá pra curtir rock no formato midi?

Pablo

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	7	8	9



Produtora: **Electronic Arts**
 Desenvolvido por: **Electronic Arts**
 Jogadores: **1-16 (via rede, com 1 CD por máquina)**
 Tente também: **Algum outro FIFA**
 O melhor: **O novo sistema de chutes e dribles**
 O pior: **Não dá pra mudar as chaves da Copa**
 Web Site: **www.ea.com.br**

Definitivamente este é o jogo para quem gosta de futebol e, principalmente, para os que já gostavam dos FIFAs anteriores. Não houve muitas mudanças em relação ao FIFA 2002, (que já era bem bom), mas a jogabilidade melhorou bastante, e alguns bons recursos foram adicionados, deixando o jogo mais próximo do real. Agora é possível fazer embaixadas, seja pra se livrar de um adversário ou para provocá-lo. Também dá para mover a barreira para os lados e fazer os integrantes dela pular. Roubar a bola está bem mais real (e difícil), há mais dribles especiais e os confrontos ficaram bem mais equilibrados. Sem falar nos estádios, uniformes e rostos dos jogadores, que estão bem legais. As comemorações até variam, dependendo do momento do jogo, gol no finalzinho é bem mais celebrado do que um logo de cara. Claro que nem tudo é gol de placa. Só existe o modo de jogo Copa do Mundo, não dá para jogar nada mais. Além disso, também não é possível mudar as chaves da Copa, como ocorria no jogo da Copa da França. Outro ponto negativo são os comentários que se repetem exaustivamente, como por exemplo, que o Pelé é o maior artilheiro do Brasil. Apesar dessas pequenas faltas, o jogo é um ótimo aperitivo enquanto a Copa não começa, ou ainda um bom passatempo para esperar o começo dos jogos pela TV, que serão transmitidos de madrugada.

Cassius



Todo mundo já jogou FIFA pelo menos uma vez na vida. E como é ano de Copa, temos dois FIFAs no ano: um com as eliminatórias e outro com o campeonato mundial em si. Se o novo sistema de passes, introduzido no primeiro lançamento, era a grande novidade, o que este Copa do Mundo 2002 nos traz? Para começar, esse mesmo sistema de passes foi melhorado, principalmente com o conceito de desmarcamento. Além disso, está um pouco mais difícil para tirar a bola do adversário – e eles de você – e os chutes estão um pouco mais reais. Outro ponto interessante é que você pode mudar a escalação dos times: seleção brasileira, por exemplo, traz quarenta jogadores, pra todo mundo bancar o Felipão (o game é tão real que não tem o Romário). Pode parecer um pouco de abuso o consumidor ser explorado de maneira tão explícita com o lançamento de um game em que o único modo de jogo é a Copa do Mundo, mas tirando esse detalhe comercial, FIFA é aquilo que todo mundo já conhece: bons gráficos, animações ricas em detalhes e cada vez mais realistas, jogabilidade veloz, várias possibilidades de jogadas e dribles. Pode não ser o simulador mais real do mercado, mas é inegavelmente um grande jogo.

Augusto

Ano de Copa é sempre assim: toneladas de games de futebol chegam para todos os sistemas, e a EA lança dois FIFA: um tradicional, com ligas, clubes e campeonatos (mas sem a Copa) e outro comemorando o mundial, com todas as seleções e grupos da Copa. Geralmente, os dois apresentam poucas diferenças, mas este ano a evolução apresentada por Copa do Mundo FIFA 2002 é bem evidente. Os sistema de chutes foi aprimorado, e ganhou até uma animaçãozinha para as pancadas mais fortes. Alguns novos movimentos foram adicionados (como as embaixadas e a movimentação da barreira nas faltas), e o sistema de passes introduzido no último game da série recebeu um pequeno polimento. Tá certo que poderia ter trazido mais modos de disputa além da Copa, e o fato de não ser possível mexer nas chaves do mundial acaba deixando o torneio repetitivo depois de um certo tempo. De resto, o jogo é o mesmo FIFA de sempre, o que deve ser visto como um elogio: a série não conquistou a posição que tem hoje por mudanças radicais em seu estilo de jogo. O game não é um simulador real nos mínimos detalhes, é algo mais rápido, dinâmico e, nem por isso, menos divertido. Sem contar que os gráficos melhoram a cada edição, e estão soberbos aqui.

Renato

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	7	8,5	8

The Sims: Em Férias



Produtora:
Electronic Arts
Desenvolvido por:
Maxis
Jogadores:
1
Web Site:
www.thesims.ea.com

O melhor: Jogar aquela bola de neve na orelha do seu irmão pentelho
O pior: Nada é de verdade...

The Sims foi um dos fenômenos de 2000, e melhora a cada ano. Primeiro, com a possibilidade de ser abduzido por alienígenas; em seguida, foi a vez de organizar festas e, enfim, sair para shoppings e bares. Mas ainda faltava alguma coisa. Após meses de trabalho duro, o que mais desejamos? Férias, é claro! A mais nova expansão chama-se Em Férias não sem motivo. Agora, você pode organizar um verdadeiro roteiro turístico com seus amigos da vizinhança. São diversos locais para se divertir: praias ensolaradas, paraísos gelados ou acampamentos. Foram adicionadas diversas novas ações que os Sims podem realizar, como brincar com os filhos na praia, pescar com a esposa ou arrastar alguém para dentro de barracas para "atividades em dupla". Isso sem mencionar os novos itens, personagens e modelos de roupas de frio e biquínis. Férias não traz a mesma quantidade de inovações de Encontro Marcado, músicas tão bem trabalhadas ou todas as interações entre os Sims. **Ainda assim, especialmente se você tiver as outras expansões, esta é a melhor pedida para o semestre.** Só tome cuidado com a engine instável, que pode virar as configurações de seu micro de pernas para o ar!

Eric

The Sims: Em Férias é a quarta expansão para The Sims e desta vez, como o nome já diz, você terá como levar sua mulher e filhos (ou quem quiser) para um descanso em uma ilha, uma nova área adicionada ao jogo. Além da diversão, **a grande evolução foi a criação de uma verdadeira interatividade com as crianças do jogo**, agora é possível abraçá-las ou fazer um boneco de neve junto com os pimpolhos. Para sair de férias, basta seu personagem chamar um táxi e escolher o destino e o tipo de descanso que quer: dormir em iglus na neve, barracas na floresta ou na praia ou, ainda, ficar em um confortável hotel com calefação. Qualquer que seja a sua escolha, cada área reserva muitas atividades legais como, por exemplo, snowboard, caçar um tesouro, nadar, jogar voleibol, construir bonecos de neve ou castelos de areia e muitas outras. À primeira vista, a área com neve parece ser a mais legal, até por ser uma coisa bem diferente para nós, que vivemos em um clima tropical, mas as outras também são bem legais. Para todas as atividades acima, existe uma equipe de férias que o ajudará durante a estadia, mas há duas coisas com as quais você deve se preocupar na ilha: que sua mulher não gaste todo seu dinheiro em compras pela lojinhas, levando para casa souvenirs e presentes, e ser assaltado, como em todo lugar, aqui também existem os ladrões que tentarão roubar sua carteira. Os gráficos tiveram uma melhora, mas continuam os problemas de objetos que passam por paredes. Os novos lugares e itens têm uma qualidade e estilo melhores que das outras expansões, e o som segue o mesmo estilo do jogo original. Para quem é fissurado neste "simulador de gente", esta expansão é obrigatória.

Cassius

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7,5	7	7	9,5

Chessmaster 8000



Produtora:
UbiSoft
Desenvolvido por:
UbiSoft
Jogadores:
1 - 4
Web site:
www.ubisoft.com.br

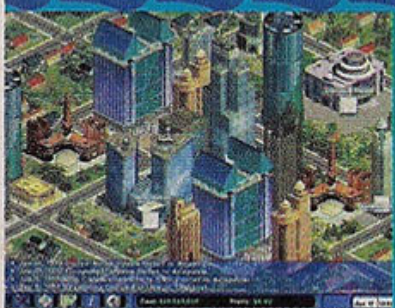
O melhor: É xadrez até dizer chega
O pior: Tem gente que pira jogando esta coisa

Se você acha que dois CDs repletos de arquivos para jogar xadrez é muita coisa é porque você não conhece os games da série Chessmaster. Além de trazer o tabuleiro e as peças, que são obviamente essenciais para uma partida de xadrez, o CD traz várias lições, inúmeros exemplos, uma enciclopédia de partidas famosas, outra enciclopédia de aberturas e jogadas, análises, um modo tutorial e até um professor interativo que dá uma bela força para suas jogadas. Com todos esses recursos, **Chessmaster 8000 pode não transformar você em um mestre enxadrista, mas chega perto disso.** O jogo dá boas noções para quem está iniciando no ramo e supre a carência de quem procura um game mais complexo sobre o esporte. Além disso, o jogo oferece suporte para disputas online e várias opções para o tabuleiro e peças. O único porém é que os tutoriais e o professor interativo só falam inglês, ainda assim depois desta aula de xadrez, você vai dizer: "Que venha o Deep Blue!". O problema vai ser ganhar da máquina nos modos mais avançados.

Mateus

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	6	9	9

Capitalism 2



Produtora:
UbiSoft
Desenvolvido por:
Trevor Chan
Jogadores:
1
Web site:
www.ubisoft.com.br

O melhor: Dá pra ficar rico jogando
O pior: O dinheiro é de mentirinha

Em outras épocas, a criançada costumava brincar de laboratório com aqueles kits para cientistas mirins. Em plena era da informação, nada melhor que Capitalism 2 para transformar seu pimpolho num Bill Gates virtual. No jogo, **o objetivo é ficar rico no selvagem mundo capitalista.** Para isso você pode começar administrando uma pequena empresa ou começar a campanha com milhões no bolso, com o objetivo de tornar sua empresa na maior empresa de software do mundo, num período de quarenta anos. Fácil né? Não é por aí. O jogo também leva em conta todos os fatores que podem arruinar seu negócio, tais como a concorrência, a verba da publicidade, a qualidade do produto, os custos e preços. O jogo não é tão divertido quanto o bom e velho banco imobiliário, mas, em compensação, dá noções de administração e economia a qualquer um que tenha paciência de administrar um negócio virtual. Recomendado para quem sabe o significado de MBA, IPO ou NASDAQ.

Mateus Reis

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	6	6	4

Sid Meier's Sim Golf



Produtora:
Electronic Arts
Desenvolvido por:
Fireaxis
Jogadores:
1
Web site:
www.simgolf.ea.com

O melhor: Criar um campo, e jogar sozinho nele
O pior: Não difere tanto de outros games do estilo

Você já construiu e administrou cidades, impérios, zoológicos, formigueiros, pizzarias, estações espaciais... cansou? Ora, construa e administre um campo de golfe para relaxar! Sim Golf é assinado por Sid Meier, o criador da série Civilization. O que isso significa em um jogo no qual sua missão é erguer um gigantesco complexo para a prática do golfe? Praticamente nada, mas pelo menos a qualidade do simulador faz jus ao nome de Meier. **O game é uma opção interessante para os fãs do gênero**, mas não tem os atrativos para ganhar a simpatia de quem não está acostumado às tarefas quase burocráticas de um simulador de administração. Você faz o de sempre: ergue tudo o que envolve um clube de golfe, há restaurantes, lojas, atividades, cursos e claro – os melhores campos de dezoito buracos da região. Conforme seu clube vai ficando conhecido, mais golfistas surgem para jogar, e você pode se tornar um cliente, disputando campeonatos em seus próprios domínios, um diferencial interessante que poderia ter papel maior no game.

Renato

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

Rayman M



Produtora:
UbiSoft
Desenvolvido por:
UbiSoft
Jogadores:
1 - 4
Web site:
www.ubisoft.com.br

O melhor: O bom humor
O pior: Os comandos são meio complicados

Rayman M parece muito com jogos de Mário, principalmente Mario Kart – mas é o velho "parece mas não é". Além de um modo de corrida, há um modo de tiro e, em ambos, a jogabilidade é muito legal, cheia de recursos para serem utilizados, como passagens secretas, armadilhas, muitos golpes e armas. Rayman M é diversão garantida que não se esgota rapidamente, pois as variáveis durante o jogo são quase ilimitadas. **O grau de dificuldade é meio alto**, o que faz com que não se vença o jogo sem estudar bem os cenários, descobrir os atalhos e as armadilhas que o ajudarão a bater seus adversários. Destaque para os gráficos, muito bons e até um pouco exagerados nos detalhes, afinal de contas, não vamos parar de correr para ficar admirando a paisagem, não é? É bem bacana saber que a produtora se preocupou em deixar bonitos os cenários que são vistos rapidamente. Leva um pouco de tempo para decorar os botões, mas depois que seu personagem levar uma boa pancada na cabeça, você esquece de tudo e aproveita.

Cassius

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	9	7	8

MACMANIA

A revista de
informática
mais intuitiva
do planeta

Bem-vindo ao
21º século



Leia e descubra
porque você
ainda vai ter
um Macintosh



Dicas e Truques

PS2 PLAYSTATION 2

Soldier of Fortune: Gold Edition

SENHAS DE VIDA E DE MORTE

A qualquer momento do jogo, aperte Select para ver o menu de objetivos. Entre com os códigos desejados. Atenção: os truques não funcionam nas dificuldades Unfair e Hard.

Munição infinita – Segure R1 + ■ e pressione ← no direcional.

Invencibilidade – Segure R1 + L1 + L2 + R2 + ■ e pressione ← no direcional.

Armas Scimaer – Segure R2 + L2 + ■ e pressione ← no direcional.

Splashdown

CÓDIGOS PARA TUDO

Menu Cheat – Na tela de Options, segure R2 e pressione ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ■, ●, ■, ●.

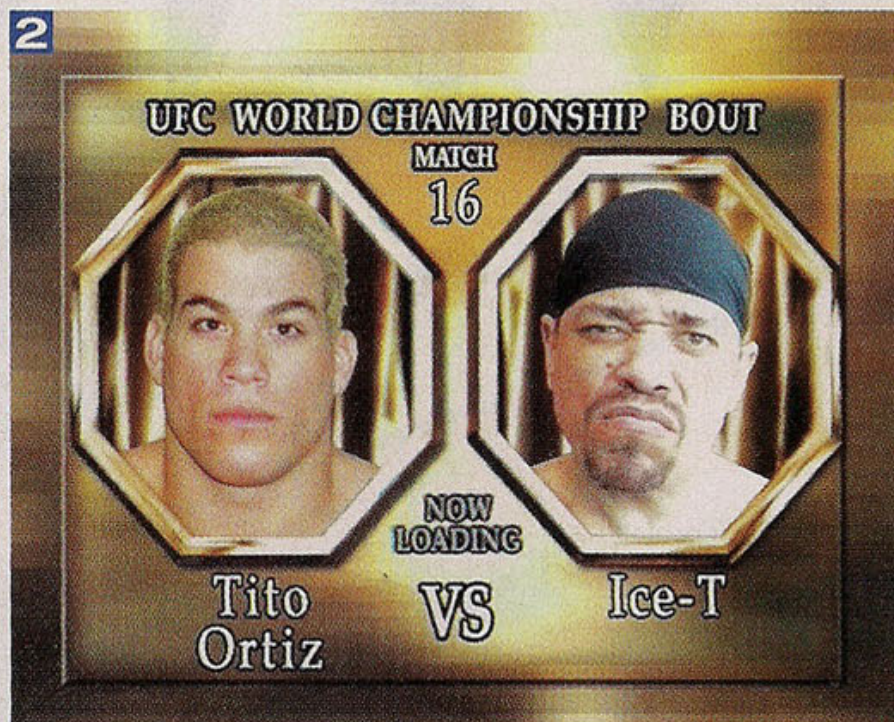
Para conseguir o efeito desejado, coloque os códigos abaixo na tela de Cheats. Respeite as letras maiúsculas e minúsculas.

Oponentes mais difíceis – AllOutAI

Todos os filmes – Festival

Todos os personagens – AllChar

- 1** Nunca cair do jet ski – TopBird
A.I normal nas fases mais difíceis – Hobbler



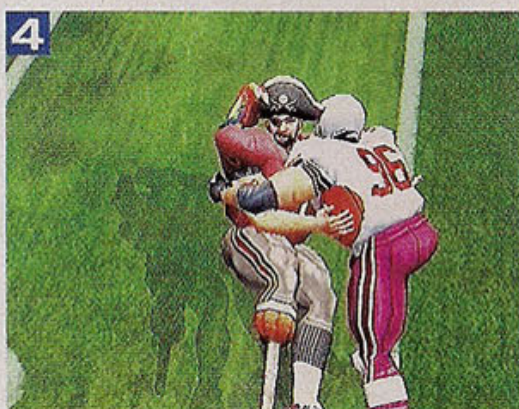
UFC Tapout

TEM RAPPER NO RINGUE!

- 2** Jogue com Ice-T – Vença no mínimo dezesseis lutas no modo Arcade, buscando as opções normais do jogo.

NFL Blitz 2002

JOGADORES MALUCOS E MUITO MAIS



Para conseguir equipes bem malucas, coloque os nomes abaixo nos seus jogadores:

Cowboys – COWBOY 1996

Índios – INDIAN 1992

Robôs prateados – ROBOTS 1970

Robôs vermelhos – RobotR 1974

- 3** Palhaços – CLOWN 1974

Golfinhos – DOLPHIN 1972

Jogadores gigantes – RBL-DBN 9669

Vikings – VIKING 1977

Ursos – BEAR 1985

Águias – EAGLE 1981

Cavalos – HORSE 1999

Leões – LION 1963

- 4** Piratas – PIRATE 2001

Renas – RAM 2000

Tigres – TIGER 1977

Palhaço – MADISON 1220

Coloque os códigos abaixo na tela de Versus:

Visão mais afastada – 0, 2, 1, →

Cabeção – 2, 0, 0, →

Cabeção ainda maior – 1, 4, 5, ←

- 5** Equipe Cabeção – 2, 0, 3, →

Pés grandes – 0, 2, 5, ←

Ombros grandes – 0, 2, 5, →

Receber todas – 2, 2, 2, →

Sons escondidos – 4, 5, 0, →

Sem fumbles – 5, 2, 3, ↓

Sem alvo no receptor – 3, 2, 1, ↓

Névoa – 2, 3, 2, ↓

Mais jogadores para o ataque – 3, 3, 3, ↓

Sem ajuda do computador – 0, 1, 2, ↓

Jogadores de seu time mais espertos – 3, 1, 4, ↓

Tournament Mode para dois jogadores – 1, 1, 1, ↓

Modo chimpanzé – 0, 2, 5, ↑

Blitz Ball clássico – 0, 3, 0, ←

Correr mais rápido – 0, 3, 2, ←

Derrubar toda a defesa – 0, 5, 4, ↑

Acertar Field Goals – 1, 2, 3, ←

Permitir saída de bola – 2, 1, 1, ←

Mais tempo para os códigos – 2, 1, 2, →



Passes rápidos – 2, 4, 0, ←

Equipe de Cowboys – 1, 3, 5, ←

- 6** Equipe Armageddon – 5, 4, 3, →

Equipe Rollos – 2, 5, 4, ↑

Equipe Midway – 2, 5, 3, →

Equipe Bilders – 3, 1, 0, ↑

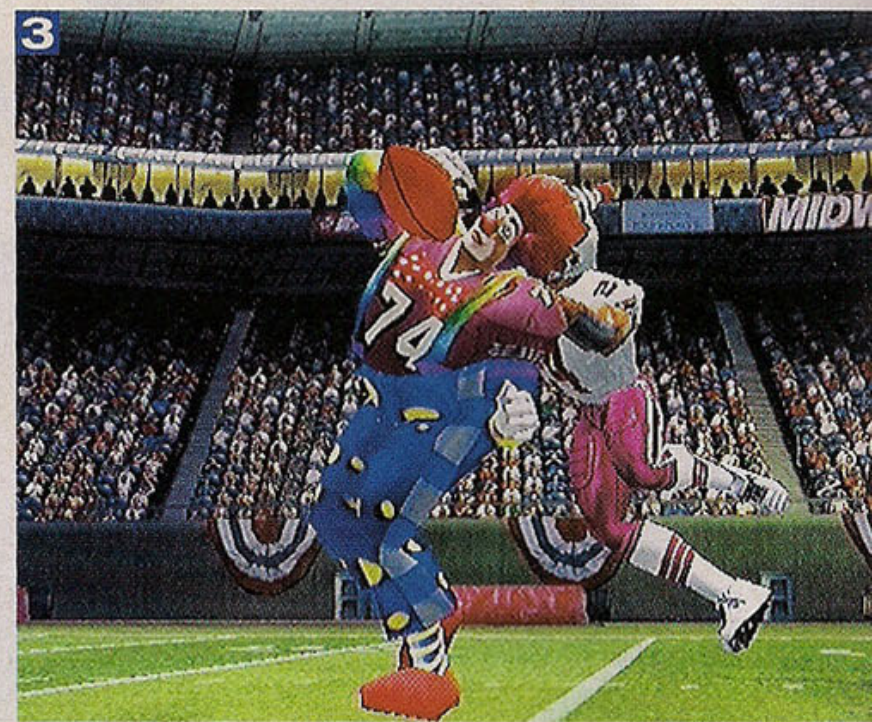
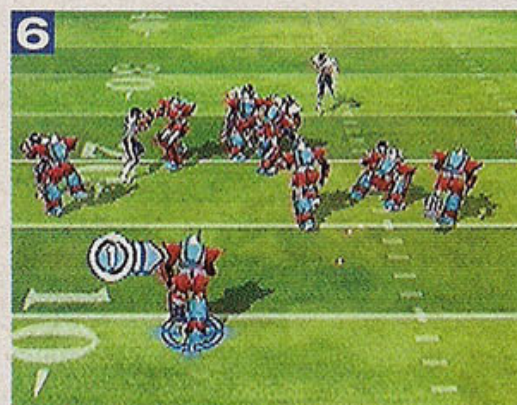
Equipe de Índios – 0, 4, 5, ←

Equipe Brew Dawgs – 4, 3, 2, ↓

Equipe Neo Tokyo – 3, 4, 4, ↓

Equipe Gsmers – 5, 0, 1, ↑

Modo Showtime – 3, 5, 1, →



Sem intercepções – 3, 5, 5, ↑

Ataque mais potente – 4, 1, 2, ↑

Turbo ilimitado – 4, 1, 5, ↑

Defesa mais potente – 4, 2, 1, ↑

Laterais mais potentes – 5, 2, 1, ↑

Sem replays – 5, 5, 4, →

Chuva – 5, 5, 5, →

Tempo claro – 1, 2, 3, →

Tekken 4

Lutador secreto

Lute como Eddy Gordo – jogue no modo Story com Christie, e em uma nova partida, selecione-a usando o botão ▲.

Eve of Extinction

MAIS ARMAS E FASES

Armas bônus – Termine o game em qualquer dificuldade e salve depois dos créditos. Carregue o jogo novamente para iniciar uma partida com uma arma extra, uma adaga dupla.

Modos bônus – Termine o game em qualquer dificuldade para desbloquear os modos “Survival” e “3 Minute Attack”.

Evil Twin

UMA AJUDA PARA O MENINÃO MALVADO

Digite o código para acionar a dica:

Vidas infinitas – X, ■, ▲, X, ●

Super tiros – ●, ▲, ▲, ■, X

Tiro rápido – ■, ▲, X, ▲, ●

Mira das armas – ●, ●, X, ▲, ■

Modo Sniper – ■, ●, X, ▲, ●.

Pirates: The Legend of Black Kat

AS PIORES TRAPAÇAS DOS SETE MARES

Invencibilidade para Katarina – segure R1 + R2 e aperte X, ●, L3,

▲, R3, Select, R3, L1, L2, ■
Invencibilidade para o Wind Dancer – Segure R1 + R2 e aperte Select, ▲, L1, X, R3, L2, ■, R3, ●, L3.
Revelar tesouros enterrados – Segure R1 + R2 e aperte ●, X, ■, ▲, L1, Select, L3, L2, L3, R3. Um X verde surgirá no mapa do diário do capitão indicando o local dos tesouros.
Revelar todos os tesouros – Segure R1 + R2 e aperte R3, X, ▲, L3, ●, L1, Select, L3, ■, L2.
Todas as chaves das arcas de tesouro – Segure R1 + R2 e aperte ●, Select, X, ■, R3, L1, L3, L2, ▲, L3.



Wind Dancer – Segure R1 + R2 e aperte L2, ▲, R3, L3, X, ■, R3, Select, L1, ●.

Itens ilimitados – Segure R1 + R2 e aperte ▲, L1, Select, L2, R3, L3, ■, X, R3, ●. Quando você achar um item, ele será ilimitado.

Ouro extra – Segure R1 + R2 e aperte ▲, R3, L3, X, ■, R3, Select, L1, ●.

“Turbo” de vento ilimitado – Segure R1 + R2 e aperte Select, L1, R3, ●, L2, ▲, X, L3.

Nova espada para Katarina – Segure R1 + R2 e aperte R3, Select, L2, L3, ■, X, L1, ●, L3, ▲.

Música diferente – Segure R1 + R2 e aperte L1, X, ▲, L2, ■, ●, L3, Select, R3, L3 para ouvir o tema musical de SSX quando estiver descendo o Golfo Glacial.

Vozes mais altas – Segure R1 + R2 e aperte R3, ●, Select, X, R3, ▲, L1, ■, L2, L3.

Cabeça de Kane – Segure R1 + R2 e aperte ▲, L2, L1, ■, L3, X, L3, ●, R3, Select. Agora o status de veneno (poison) será indicado pela cabeça de Kane, de Command e Conquer.

Outras roupas para Katarina – Chame alguém para ajudá-lo e use os dois controles simultaneamente: segure L1 + L2 + Up + Select + L3 no controle 1 e R1 + R2 + ▲ + Start + R3 no controle 2. Uma musiquinha confirma o truque. Aperte R3 no controle 1 para mudar os valores que surgem na tela, e inicie um jogo novo para ver a roupa correspondente.

GAMECUBE

Tarzan: Untamed

MAIS GENTE NAS SELVAS

Jogue como Jane – Complete os desafios Terk do primeiro mundo.
Jogue como Porter – Complete os desafios Terk do segundo mundo.
Jogue como Terk – Complete os três desafios Terk do último estágio.

NBA Street

GALERA NOVA NAS QUADRAS

Big – Consiga dez vitórias em qualquer modo de jogo para liberar a equipe Big, representante do jogo SSX Snowboarders.
3LW – Consiga vinte vitórias em qualquer modo de jogo.
NYC Legends – Consiga trinta vitórias em qualquer modo de jogo.
Street Legends – Vença o torneio City Circuit para habilitar o time Street Legends, uma equipe com Biggs, Bonafide, Drake, DJ, Takashi, Stretch e Michael Jordan.
NBA Superstars – Vença o time NBA jogando no City.

18 Wheeler: American Pro Trucker

NOVAS ÁREAS PARA MANOBRAS

Desafio extra – Complete os quatro desafios de manobras para liberar uma quinta prova. Complete a área bônus para destravar um sexto desafio.

Smash Bros. Academy

SEGREDINHOS NOS TROFÉUS

Olhar 43 – Olhe bem de perto o troféu da princesa Daisy. Examine atrás da sua cabeça e embaixo do seu cabelo. Ela tem um olho na nuca!!

Made in Japan – Se você mudar



Star Wars: Rogue Leader - Rogue Squadron 2

ARTIMANHAS PARA OS JEDIS

Coloque as senhas abaixo na opção Passcode no menu principal:

Seleção de fases – !??QWTTJ.

Entre novamente na tela e digite CLASSIC. R2D2 confirmará se o truque funcionou.

Fase Death Star Escape –

PYST?000. Entre novamente na tela e digite DUCKSHOT.

Dobrar suas vidas – JPVI?IJC.

Entre novamente na tela e digite RSBFNL.

Habilite a Millennium Falcon – MVPQIU?A. Entre novamente na tela e digite OH!BUDDY.

Habilite a Naboo Starfighter –

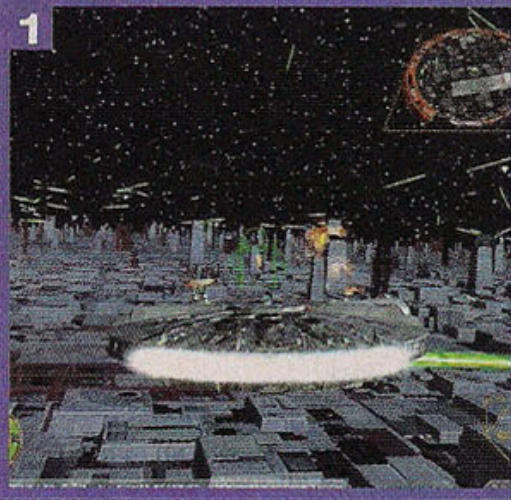
CDYXF!Q. Entre novamente na tela e digite ASEPONE!.

Habilite a TIE Fighter – ZT?!RG-BA. Entre novamente na tela e digite DISPSBLE.

Todos os Tech Upgrades –

AYZB!RCL.

Entre novamente na tela e digite WRKFORIT.



Tony Hawk's Pro Skater 3

2 TODOS OS SEGREDOS

Modo Cheat – Na tela de opções, selecione Cheats e entre com o código MARKEDCARDS. Reinicie o jogo e pause. A opção Cheat terá todos os segredos habilitados.



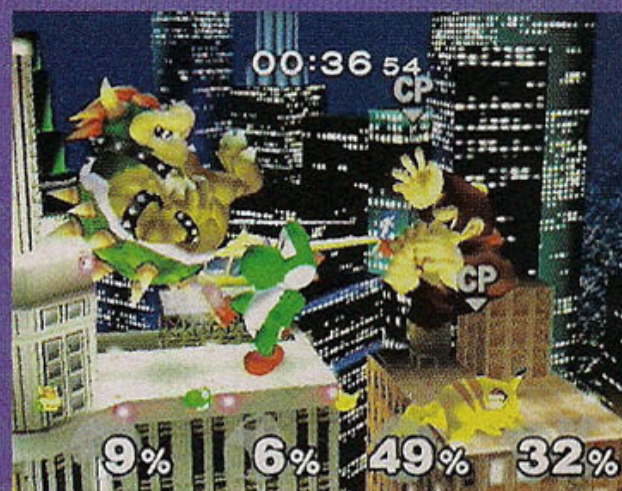
ESPN International Winter Sports 2002

ROUPAS FOFINHAS

Roupa de urso – Ganhe medalha de ouro em todas as provas masculinas do campeonato. Aperte L ou R na tela de seleção de personagens para encontrar a pele de urso.

Roupa de pingüim – Ganhe medalha de ouro em todas as provas femininas do campeonato. Aperte L ou R na tela de seleção de personagens para encontrar o traje de pingüim.

Roupa de robô – Ganhe medalha de ouro em todas as provas masculinas e femininas do modo Trial. Aperte L ou R na tela de seleção de personagens para encontrar a roupa.



a linguagem de seu GameCube para japonês, alguns troféus em sua galeria mudarão. Por exemplo, todos os consoles americanos serão trocados pelos seus equivalentes nipôni-





D I C A S



UFC Tapout

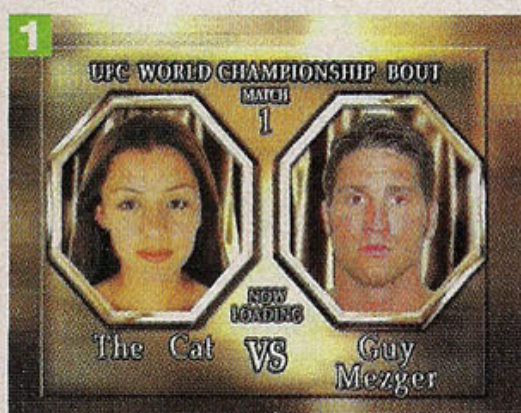
LUTADORES EXTRAS

Bruce Buffer – Vença o UFC mode com todos os personagens

John McCarthy – Vença o UFC mode com Bruce Buffer.

Mario Yamasaki – Vença o UFC mode com John McCarthy.

1 The Cat – Vença quatro lutas consecutivas no modo Arcade.



Femme Fatale – Vença oito lutas consecutivas no modo Arcade.

Mask – Vença trinta e duas lutas consecutivas no modo Arcade.

NBA Inside Drive 2002

BOLAS, MUITAS BOLAS

No menu Opções, selecione Codes e coloque um dos códigos abaixo:

2 Bola USA – OLDSCHOOL
Bola WNBA – GOTGAME
Bola Xbox – BACHMAN
Bola de futebol – HOOLIGAN
Jogadores pequenos – SMALL-SHOES
Quadra de Chicago – WINDYCITY



Circus Maximus

PERSONAGENS PARA GREGOS E TROIANOS

Desafios de treino – Para liberar todos os desafios, termine o game no modo Tournament.

Minotaur e Scorpius – Termine o game no modo Tournament na di-

ficuldade advanced.

Sallus and Agrippa – Termine o game nos modos Tournament e Academy.

Equipe Germania – Complete a fase Germania no modo Tournament, com dificuldade advanced.

Equipe Egípcia – Complete a fase Alexandria no modo Tournament, com dificuldade advanced.

Jet Set Radio Future

AUMENTE SUA GANGUE DE PICHADORES

Opção Test Run – Termine o jogo e converse com RoBoy.

A.ku.mu. – Consiga um ranking “Jet” na Fortified Residential Zone.

Beat – Vença o cara em uma corrida pelas ruas.

Boogie – Ela está em Kibogaoka Hill.

Clutch – Siga as instruções do DJ Professor K.

Combo – Complete os desafios que ele apresenta.

Cube – Vença os Noise Tanks no Sky - Dinosaurian Square, depois vá para o fim do Sewage Facility e derrote Cube.

Doom Riders – Consiga um ranking “Jet” em Dogenzaka Hill.

Garam – Complete os desafios que ele apresenta.

Goji Rokkaku – Consiga um ranking “Jet” em Rokkaku-Dai Heights.

Immortals – Consiga um ranking “Jet” em Skyscraper District e Pharaoh Park.

Jazz – Vá para o lugar onde será o Rokkaku Expo Stadium e vença-o.

Love Shockers – Consiga um ranking “Jet” em Hikage Street.

Noise Tanks – Consiga um ranking “Jet” em Highway Zero.

NT-3000 – Consiga um ranking “Jet” em Sky-Dinosaurium Square.

Poison Jam – Consiga um ranking “Jet” em um teste de corrida no Tokyo Underground Sewage Facility bem no fim do Sewage Facility.

Potts – Consiga um ranking “Jet” em Kibogaoka Hill.

Rapid 99 – Consiga um ranking “Jet” na 99th Street.

Rhyth – Vá até o topo da Poison Jam warehouse em Rokkaku-dai Heights para encontrá-la. Siga-a duas outras vezes durante o jogo.

RoBoy – Destrua A.ku.mu. e consiga um ranking “Jet” na Chou Street.

Soda – Vença-o em uma corrida em Highway Zero.

Zero Beat – Consiga um ranking “Jet” em uma corrida no Shibuya Terminal.



Colin McRae Rally 2.0

TODAS AS FASES, CARROS E MUITO MAIS

Coloque o password desejado na tela de códigos:

Baixa gravidade – moonlander

Cenários metálicos – rorrimskcart

Carros invencíveis – rubbertrees

Adversários bêbados – neuralnightmare

Jogo mais rápido – prunejuice

Rodas grandes – easyroller

Todas as fases – hellocleveland

Todos os veículos – oneca-refu-lowner

Turbo – rocketfuel

Habilitar Ford Racing Puma – coolestcar

Habilitar Ford Sierra Cosworth – jimmyscar

Habilitar Mini Cooper's – jobinitaly

Habilitar Mitsubishi Lancer Road Car – offroad

Habilitar atiradores (apertar bola) – greatballsof

Vanishing Point

TODAS AS FASES NA MOLEZA

Jogando no modo Stunt Driver, consiga a pontuação indicada para habilitar as fases:

Balloon Slalom – 695 pontos

Barrel Roll Relay – 1117 pontos

Bump'n'Balloons – 900 pontos

Double Criss Cross – 796 pontos

Hump Back Relay – 237 pontos

Single Criss Cross – 150 pontos

Tabletop Balloons – 411 pontos

The Balloon Bowl – 1221 pontos

The Barrel Roll – 503 pontos

The Long Jump – nenhum ponto

Triple Criss Cross – 1400 pontos

Twists & Turns 1 – 80 pontos

Twists & Turns 2 – 323 pontos

Twists & Turns 3 – 597 pontos

Twists & Turns 4 – 1007 pontos

The Mummy

FASES EXTRAS E INVENCIBILIDADE

Escreva o password na tela de códigos:

Vidas infinitas – ●, ●, ▲, ●, X, ■, ■, X.

Energia infinita – ▲, X, ●, ●, quadrado, X, ▲, ■.

Habilitar fase Cairo – ▲, X, ▲, ●, ■, ▲, ●, X.

Habilitar todas as armas – ●, ■,

Digimon Rumble Arena

PERSONAGENS SECRETOS

Use as senhas abaixo para liberar seus monstros digitais favoritos:

Gallantmon – KIMJOY

Imperialdramon – LINMON

Imperialdramon (modo Paladino) – ROYBOY

MegaGargomon – MINNYN

Omnimon – SERIUS

Sakuyamon – KENSAN

WarGreymon – QRIOUS

BlackWarGreymon – Termine o jogo em qualquer dificuldade sem perder nenhuma batalha. Durante a luta contra o último Digimon antes de Reapermon, BlackWar-Greymon irá desafiá-lo! Para destravar o monstro, vença o Reaper-



mon sem perder nenhum round.

Impmon – Termine o game com todos os personagens, das três temporadas.

Reapermon – Termine o game uma vez.

Digievoluir – Para conseguir liberar as formas digievoluídas de um personagem, termine o jogo com ele.

Megaevolução – Para as formas megaevoluídas, termine o modo single player com o personagem desejado. As formas mega só ficaram disponíveis para o modo single player.

●, X, X, ▲, ▲, ■.

Munição infinita – X, ▲, X, ■, ●, ▲, ■, ▲.



“Há muita coisa intensa acontecendo em contrapartida a esse bolo mofado de rádios, paradas, os mais vendidos e desse povo atrás de seu primeiro milhão. Está tudo aí, é só juntar as peças.”

Nando Reis, dos Titãs, em entrevista
à revista **FRENTE** número 1

inclui CD exclusivo
com 15 bandas e 15 músicas:

Los Hermanos,
Professor Antena,
Wander Wildner,
Sonic Júnior,
Magazine,
Cachorro Grande
e outros

↗ já nas bancas

www.revistafrente.com.br





D I C A S

DREAMCAST

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

MUITA GENTE PRA PANCADARIA

Na tela de seleção de personagens, entre com as seqüências:

Luvas grandes: ←, →, ↑, ↓, R, L.

Personagem gordo: →, →, ↑, ↓, →, R, R, L.

Personagem magro: →, →, ↑, ↓, →, R, L.

Personagens secretos:

First Lady – Termine dez vezes o modo championship.

Freak E. Deke – Termine uma vez o modo championship.

Freedom Brock – Termine seis vezes o modo championship.

GC Thunder – Termine três vezes o modo championship.

Michael Jackson – Termine duas vezes o modo championship.

Mr. President – Termine nove vezes o modo championship.

Robox Rese-4 – Termine oito vezes o modo championship.

Rocket Samchay – Termine sete vezes o modo championship.

Shaquille O'Neal – Termine cinco vezes o modo championship.

Wild Corley – Termine quatro vezes o modo championship.

Roupas secretas:

Para entrar na tela de configurações, ligue seu aparelho sem colocar o GD. Em settings, escolha date/time e escreva as seguintes datas para liberar as roupas:



Easter – April 23, 2001.

New Year's – January 1.

Valentine's Day – February 14.

St. Patrick's Day – March 17.

Independence Day – July 4.

Halloween – October 31.

Christmas – December 25.

Spider-Man

MUITOS TRUQUES PARA O CABEÇA DE TEIA

Na tela de códigos, escreva:

Invencibilidade – admntium.

Deformar personagem – funkytwn.

Modo Contest – uatusees.

Personagem magricelo – stickman.

Recarregar energia – weakness.

Teia infinita – glands.

Roupa Amazing Bag-Man – kick me.

Roupa Ben Reilly – clubnoir.

Roupa Captain Universe – trisntnl.

Roupa Peter Parker – mrwatson.

Roupa Quick Change Spidey – sm lviii.

Roupa Scarlet Spider – xilrtrns.

Roupa Spidey 2099 – migueloh.

Roupa Spidey Unlimited – synoptic.

Roupa Symbiote Spidey – secrwar.

Todas as comic collection – fanboy.

Todas as fases – mme web.

Todos os character viewer – rgsgllry.

Todos os códigos – leanest.

Todos os covers – kirbyfan.

Todos os movie viewer – cinema.

Todos os storyboard viewer – robtrson.

Deixe Spider-Man nervoso:

Ao usar algum código, escreva algum palavrão em inglês. Spider-Man ficará nervoso e acertará um murro no código, mudando-o para uma palavra mais fofinha. Veja alguns exemplos de palavrões: ass, bastard, bitch, butt-head, dumb-ass, shit e por aí vai...

NBA 2K2

EXTRAS E SEGREDOS

Use as senhas abaixo, na tela de Code Selection. Respeite as letras maiúsculas e minúsculas:

Time secreto – vc.

Mais jogadores no time secreto – Marrinson.

Cabeças – heliumbrain.

Jogadores monstros – tvirus.

Provocações – sohappy.

Comentários malucos – whatamisaying.

Visão da bola – betheball.

Visual bacana – radical.

Roupas disco – the7oslive.



Stronghold

DINHEIRO, POPULARIDADE E MUITOS PRÉDIOS

Ativar Cheat List – No menu principal, pressione Shift, Alt, e a letra A, ao mesmo tempo. Isso ativa o chet menu. Durante o jogo, aperte as teclas abaixo para a di-

ca desejada.

Todas as missões no modo campanha – Alt, C

Prédios de graça – Alt, K

Cem pontos de popularidade e

Mil de ouro – Alt, X

Serious Sam: o Segundo Encontro

CÓDIGOS EDUCADINHOS

Cheat Menu – Tecle ` para abrir a janela onde você deve fazer os códigos abaixo:

Invencibilidade – please god

Todos os itens – please giveall

Matar todos os inimigos –

please killall

Abrir todas as portas –

please open

Voar – please fly

Invencibilidade – please invisible

Todas as mensagens de Netricsa

– please tellall

Restaurar energia até cem –

please refresh

Midtown Madness 2

QUER MAIS TEMPO?

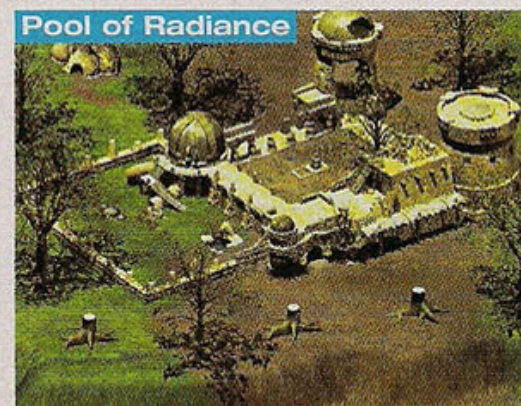
Congele o timer – Durante o jogo, pressione ~ e digite qq.

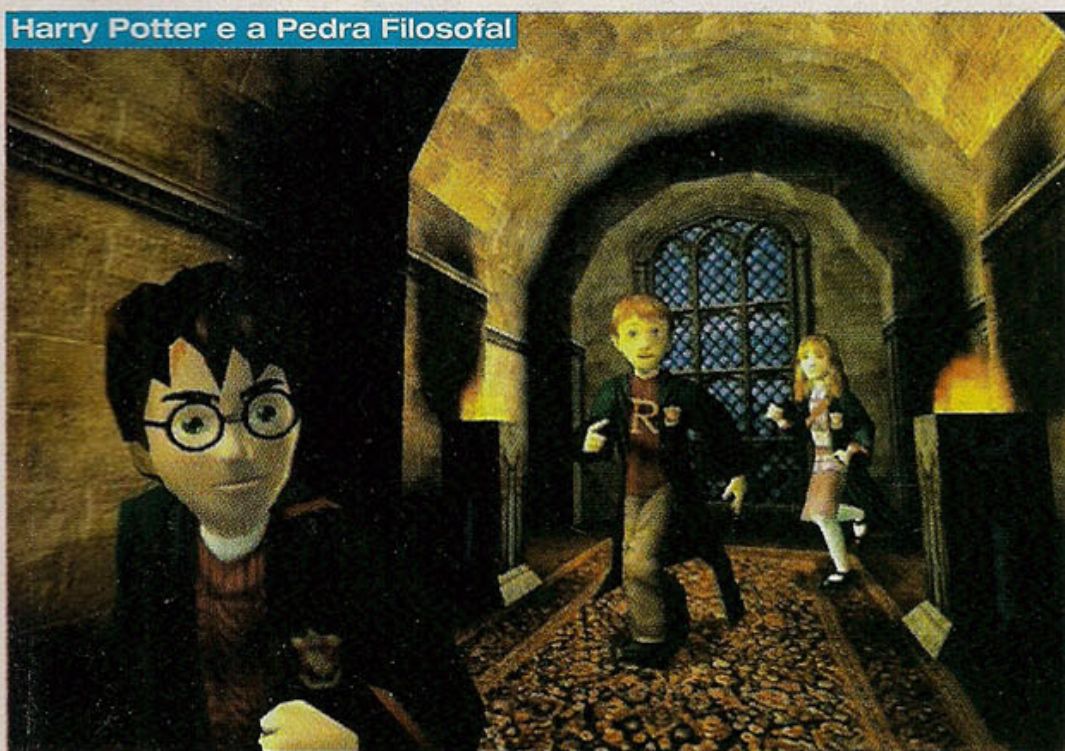
Pool of Radiance As Ruínas de Myth Drannor

MUITA GRANA E ITENS NA MOLEZA

Duplicate seus itens e dinheiro –

Faça o seguinte: crie um personagem para carregar sua grana e adicione-o a sua equipe. Faça todos seus personagens entregarem a ele o dinheiro que carregam e os itens que você quer duplicar. Remova todos de sua equipe, menos o que carrega a grana. Salve o jogo com um nome diferente (não por cima da partida atual). Agora remova de sua equipe o carinha com o dinheiro, carregue o jogo original e curta sua riqueza.





Harry Potter e a Pedra Filosofal

DICAS MÁGICAS

Digite o código desejado em qualquer momento do jogo
Encher energia - HarryGetsFullHealth
Super pulo - HarrySuperJump

Motocross Madness 2

ACELERA, CABEÇUDO!!

Modo cabeção - No menu principal digite big heads

Sid Meier's SimGolf

GRANA FÁCIL

Fortuna infinita - Segure Shift e pressione a tecla =. Enquanto você segurar o comando, a grana não vai parar de entrar.



Shaun Palmer's Pro Snowboarder

1 LIBERE TODOS OS SEGREDOS

Use uma das duas passwords abaixo -
 FR5RNR?M?KLHJ
 QFI7MP9N?5CM4



Dark Arena

PASSWORDS INFALÍVEIS

Antes de usar as senhas abaixo, use a password PWORD.
Consiga tudo - S_X_N. Este código vai lhe dar energia infinita, todas as armas, todas as chaves, munição ilimitada, todos os mapas e seleção de fases.
 Atenção: o traço entre as letras, significa que você deve colocar um espaço entre elas.
Energia infinita - HLGNDSTR
Munição ilimitada - NDCRSRDT
Todas as armas - THRBLDNS
Todas as chaves - KNGHTSFR
Todos os mapas - LMSPLLNG
Pular fase - NFTRWLLH. Vá para a tela do mapa e aperte Select para avançar a próxima fase.
Teste de som - CRSDR. Vá para a tela de opções e selecione Sound FX.

E.T.: The Extra-Terrestrial

CADÊ O TELEFONE?

Abra todas as fases:
Fase 2 - ↑, ↑, A, ↓, ↓, B, R, L
Fase 3 - ←, ↑, →, ↓, L, A, R, B
Fase 4 - A, ←, B, →, L, ↑, R, ↓
Fase 5 - L, R, R, L, A, ↑, B, ←
Fase 6 - L, ←, R, →, A, A, B, A
Fase 7 - B, R, B, L, A, ↑, B, ↑
Fase 8 - ↑, ↑, A, ↓, ↓, ←, A, B
Fase 9 - →, B, B, ←, ↑, R, R, L
Fase 10 - ←, ←, A, L, →, →, B, R

Dave Mirra Freestyle BMX 2

ANDANDO PELO TETO

Passeio nos telhados - Durante o jogo segure L e pressione: A, B, B, A, A, ↑, ↓.



Spyro: Season of Ice

DICAS QUENTES

Execute as seqüências abaixo na tela de título do jogo, no exato momento em que as palavras Press Start surgirem na tela:
Seleção de fases - ↓, ↓, ↑, ↑, ←, →, ↑, ↓.
Todos os portais - ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ↑, ↓.
99 vidas - ←, →, →, →, ↓, ↑, →, ↑, A.
Energia infinita no mundo Sparx - ↓, ↑, ↑, ↓, ←, →, →, ←, A.
Armas ilimitadas no mundo Sparx - ↓, →, ↑, ←, ←, ↑, →, ↓, A.
Armas especiais no mundo Sparx - →, ↑, →, ←, ↓, ↑, ←, ↓, A.
 Em seguida use um destes comandos durante o jogo:
Escudo - ↑ + Select
Bomba - → + Select
Tiro rápido - ← + Select
Bombas teleguiadas - ↓ + Select
Todas as chaves - L + Select



Kirby Tilt 'n' Tumble

TRUQUEZINHOS BÁSICOS PARA O ROSADÃO

Replay das fases - Vença o Rei Dedede e termine o jogo. Agora você poderá selecionar qualquer fase.
Modo Hard - Junte todas as estrelas vermelhas do jogo.
Efeitos especiais - Junte todas as estrelas vermelhas do jogo no modo Hard. Agora você consegue mudar a cor do céu para rosa, controlar o personagem na tela de abertura e ter acesso liberado para os minijogos.

Vidas infinitas - Ao iniciar a fase 4-3 você verá quatro inimigos andando em círculo. Salte para eles se transformarem em estrelas azuis. Pegue-as para ganhar uma vida. Repita a operação quantas vezes quiser.

X-Men: Wolverine's Rage

PASSWORDS MUTANTES

Passwords:

Fase 2: máscara, garra, símbolo X, Wolverine
Fase 3: garra, Dente-de-Sabre, Wolverine, máscara
Fase 4: caveira, máscara, símbolo X, garra
Fase 8: garra, máscara azul, símbolo X, caveira
Fase 9: caveira, símbolo X, garra, Dente-de-Sabre
Final: máscara azul, caveira, símbolo X, Jubileu
Roupa diferente para Wolverine - na tela inicial, faça a seguinte seqüência: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A. Um som confirma o truque.



Ghost 'n Goblins

TODAS AS FASES

Use as passwords nas fases desejadas:

Primeira Jornada

Fase 2 - L Coração K Coração Coração Coração B L
Fase 3 - Q Zero M Coração Coração Coração01 H
Fase 4 - P S 5 Coração 7 Coração B 4
Fase 5 - T J R Coração 7 Coração 2 Coração
Fase 6 - J J T Coração 7 Coração 7 L
Final - K D C Coração H Coração S H

Segunda Jornada

Fase 1 - G N Coração Coração K o o H
Fase 2 - G N 1 Coração 5 o 8 J
Fase 3 - X 4 3 Coração 5 o M R
Fase 4 - L S 5 Coração 9 1 1 4
Fase 5 - D N 7 Coração 9 3 Coração 7
Fase 6 - X N 9 Coração 9 3 3 3
Final - N 8 C Coração K 4 o N



GAME OVER



por Julio Cesar Vieitez

Ganhar para jogar? Pura ilusão...

Escoger uma profissão é uma das coisas mais importantes na vida de uma pessoa. Sempre existe o desejo de encontrar algo que, além de um retorno financeiro, proporcione satisfação pessoal. Uns sonham em ser jogador de futebol, outros, artistas de cinema, mas que tal trabalhar com videogames? Fazer análise e descritivo de jogos, escolher títulos para serem lançados no mercado brasileiro e ainda ganhar para fazer isso. Parece a profissão ideal.

A idéia que mais me fascinava era a de pertencer a uma softwarehouse. Se pudesse escolher, gostaria de ter feito parte das equipes que bolam as

histórias dos RPGs. Entretanto, o único artigo que encontrei a respeito, dizia que os funcionários contratados pelas grandes produtoras eram estudantes do Japão com as melhores notas nas faculdades de computação. Li essa matéria em 1991, e como eu mal sabia o que era um computador e morar no Extremo Oriente estava totalmente fora dos meus planos, acabei desistindo facilmente da idéia.

Anos mais tarde, comecei a estudar processamento de dados, então surgiu a inevitável vontade de desenvolver jogos. Juntei-me a dois amigos e antes que o storyboard estivesse finalizado, nós três percebemos que não tínhamos a menor noção de como levar aquilo para frente quanto ao aspecto técnico. Mais uma tentativa fracassada.

Eu já havia até esquecido do assunto, quando no início de 2000 me avisaram que a Tec Toy estava contratando para a área de marketing. Na época, o Dreamcast

era recém-lançado e eu já conhecia games como Sonic Adventure e Sega Rally 2. Não tive a menor dúvida: mandei meu currículo e fui chamado para fazer a primeira prova. No saguão havia dois displays; um com o Sonic do Dreamcast e outro com o Sonic do Mega Drive, então, enquanto eu aguardava, resolvi jogar um pouco para aliviar a tensão. Minha escolha foi o Dreamcast e ao meu lado um outro candidato para o emprego tentava juntar os anéis no Mega. Depois de uns cinco minutos, o cara travou numa fase e não passava de jeito nenhum, sempre errava o mesmo pulo. Eis que um funcionário da Tec Toy que estava de passagem parou ao lado dele, apontou para a tela e antes de ir embora disse: "Pega distância, dá um impulso no trampolim e pula para escapar da bagaça". Foi nesse momento que eu tive certeza que estava no lugar certo. Na primeira parte da seleção precisei responder a uma prova sobre videogame. Foram feitas perguntas como: "Quais são os quatro principais consoles da Sega?" e "Qual a publisher de Tomb Raider?". Em seguida vieram avaliações de redação e inglês, entrevistas, etc, como em qualquer seleção de funcionário.

Cerca de um mês depois eu estava na Tec Toy. No segundo dia, recebi meu primeiro trabalho importante, que foi levantar todas as cidades brasileiras, com mais de cinquenta mil habitantes, em que não havia software de quaisquer de nossas linhas e esquematizar uma prioridade para resolver esse problema. Pode parecer loucura, mas é assim que tem sido a partir de então. Entre os releases e análises de jogos existem diversas planilhas, informativos e outras atividades de marketing. Na verdade, eu poderia dizer que entre as planilhas e demais serviços de marketing aparecem um ou outro release e, às vezes, alguma análise. Ganhar só para ficar jogando? Pode esquecer, da parte burocrática ninguém escapa. Contudo, entre prós e contras, fico com a parte boa. Mesmo não sendo exatamente o que eu esperava, o assunto é sempre videogame. Só de imaginar que enquanto eu elaboro o manual e a embalagem de algum game, tem gente preparando a instrução de uso de um sabão em pó ou o desenho de uma caixa de suco de laranja, digo vivas ao Sonic, Shenmue a todos os outros títulos. 

Julio Cesar Vieitez tem 24 anos e é Gerente de Produto da Tec Toy



SPEED RACER



O mangá traz três dos melhores episódios da série, um guia com os 52 capítulos e ainda detalhes do Mach 5.



**CONRAD
EDITORA**

AGARRE O SEU MANGÁ SPEED RACER!

À venda nas melhores livrarias, ou pelo telefone (11) 3346-6072
www.conradeditora.com.br

BEM-VINDO AO FUTURO

MiniDisc Portátil

Design compacto e leve, fácil de carregar

Controle remoto luminoso

Digital Mega Bass

Sistema Antichoque de memória

Acessórios inclusos: fone de ouvido e bolsa de transporte

Alimentação: pilha tamanho AA

Pilhas não inclusas



FAST
SHOP

RETRO
AVENGERS

Shoppings: ABC- Santo André • Anália Franco • Aricanduva • Center Norte • Ibirapuera • Iguatemi • Interlagos • Internacional Shopping Guarulhos • Lar Center • Market Place • Pátio Higienópolis • Paulista • Plaza Sul • West Plaza • Iguatemi Campinas •

Loja: Av. Zaki Narchi, 1.650 - Santana • **Tele vendas:** de 2ª a 6ª, das 9 às 19h. Domingo, das 9 às 15h.

tele vendas: (11) 6971-5755

www.fastshop.com.br



RETRO AVENGERS



Retroavengers

Preservando a cultura gamer!

Scans: [crimsonphoenix](#)

Edição: [evil_arthas](#)

Revista: [evil_arthas](#)



Esse trabalho é gratuito e distribuído de maneira digital na internet.

Se você pagou por ele, foi enganado! Denuncie!

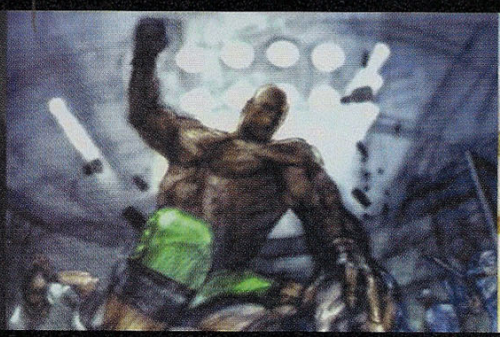
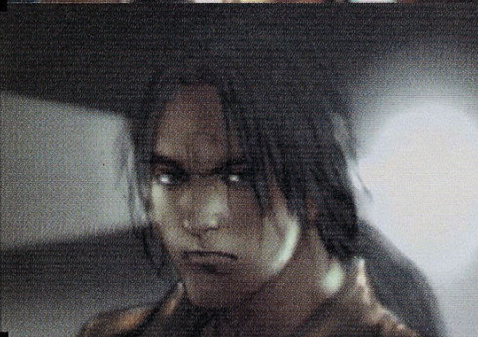
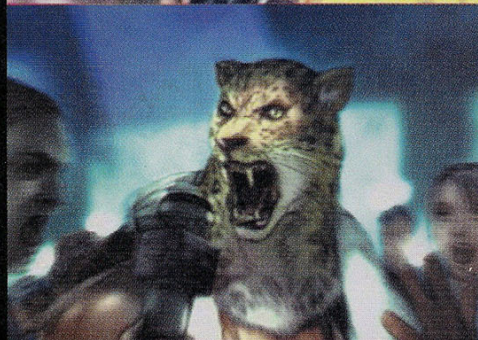
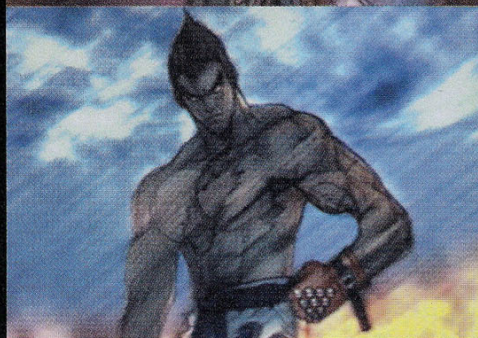
<http://retroavengers.blogspot.com.br/>



para doações entre em contato através do email retroavengers@gmail.com



TEKKEN 4



Este pôster é parte integrante da revista EGM Brasil 2. Não pode ser vendido separadamente.

EGM ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL





TEKKEN 4

DETONADO

LEGENDA
SD: soco direito
SE: soco esquerdo
CD: chute direito
CE: chute esquerdo



Nome: Kazuya Mishima
 Origem: Japão (mas ele abandonou sua nacionalidade)
 Estilo de Luta: Karatê estilo Mishima
 Idade: 49 anos

Derrotado por Heihachi e jogado em um vulcão vinte anos atrás, Kazuya foi trazido de volta à vida pela G Corporation, uma empresa de Bio Tecnologia que faz avanços incríveis na área de pesquisas biogenéticas. Com o apoio da corporação, Kazuya investiga a estrutura do vírus maligno que há em seu sangue, submetendo-se a experiências genéticas. Ele acredita que quando conseguir descobrir e controlar o poder do vírus, será poderoso o suficiente para derrotar Heihachi. Kazuya reconheceu imediatamente o anúncio do torneio The King of Iron Fist Tournament 4 como uma armadilha de Heihachi para tentar pegá-lo. Mesmo assim, ele entra no torneio para tentar destruir de uma vez seu inimigo.

ROUPAS



QUALQUER CHUTE



QUALQUER SOCO

COMBOS

→, →, SD, SE, SD, SD, CE, CD, CD, SE, SD, SE

→, ↓, →, SR (com o oponente no ar) SE, CD

→, →, SD, SE, CD, CD, SD, CD, CE, SD, SE



Nome: Christie Monteiro
 Origem: Brasil
 Estilo de Luta: Capoeira
 Idade: 19 anos

Christie é neta do capoeirista que ensinou Eddy Gordo na prisão. Em troca daquelas aulas, Eddy prometeu treinar Christie quando saísse de lá. Em apenas dois anos, a jovem garota se tornou um verdadeiro mestre da capoeira. Eddy se foi. Decidida a reencontrar seu mentor, Christie decide entrar no torneio em busca de informações.

ROUPAS



QUALQUER CHUTE



QUALQUER SOCO

COMBOS

CD, CS, CD, SD, CD, CD, CD+CE, CD+CE, CD+CE, ↘, CD+CE, ↗, CD+CE

CD, CE, CD, SD, CD, CE

↑, ↑, CD+CE, CD+CE, CD+CE, ↗, CD+CE



Nome: King
 Origem: México
 Estilo de Luta: Luta livre.
 Idade: 30 anos

O motivo que trouxe King de volta ao torneio é vingança: seu mentor (Armor King) foi morto por um lutador de vale-tudo. Sabendo que o assassino estava preso, King arruma um jeito de libertá-lo da prisão e o coloca dentro do quarto torneio para, assim, poder obter sua vingança.

ROUPAS



QUALQUER CHUTE



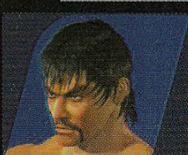
QUALQUER SOCO

COMBOS

SE, SD, SE, SE, SD, CD, CD, CD, SE, CE

SE, SD, SE, SE, SD, CD, CD, CD, SE, SE

SE, SD, SE, SE, CE, CE, CD, CD, SE, SE



Nome: Marshall Law
 Origem: Estados Unidos
 Estilo de Luta: Kung Fu
 Idade: 48 anos

Marshall Law se tornou um grande homem de negócios, possuindo várias filiais de dojos e restaurantes pelo país. Infelizmente, depois de alguns anos, acabou perdendo suas franquias e declarou falência. Entregou-se à bebida. Porém, quando ficou sabendo que aconteceria o quarto torneio, Marshall Law começou um duro treinamento, e agora está pronto para a briga.

ROUPAS



QUALQUER CHUTE



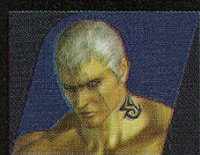
QUALQUER SOCO

COMBOS

↘, SE, SD, SD, SE, CE, CE, CE, CD, CE, CD

↘, SE, CE, SD, SD, CE, CE, CE, CD, CE, CD

↘, SE, CE, SD, SD, CE, ↓, CE, CE, CD, CD, CD



Nome: Bryan Fury
 Origem: Estados Unidos
 Estilo de Luta: Kickboxing
 Idade: 33 anos

Bryan também foi usado em experiências pelo clã Mishima. O doutor Abel, responsável pela experiência, sumiu antes de tê-la terminado, e Bryan vive, tendo conhecimento de que sua vida seria curta. Quando soube do quarto torneio, Bryan decidiu entrar, e sabendo que provavelmente será sua última luta, espera poder se vingar de Heihachi.

ROUPAS



QUALQUER CHUTE



QUALQUER SOCO

COMBOS

SE, CD, SD, SE, SD

←+SD, SE, SD, SE, SD, SE, SD, SE, SD, SE, SD, CD

←+CE, CD, SE, SD, SE, CD, SD, SE, CD, SE



Nome: Nina Williams
 Origem: Irlanda
 Estilo de Luta: Técnicas assassinas
 Idade: 24 anos

Depois do segundo torneio, o clã Mishima usou Nina em uma experiência genética. Quinze anos depois, Nina foi acordada de seu sono criogênico para participar do terceiro torneio, embora sofrendo de amnésia. Depois disso, a garota passou muito tempo como assassina de aluguel, e até hoje não conseguiu recuperar sua memória. Agora, contratada pela máfia para matar Steve Fox, entra no quarto torneio para poder eliminar seu alvo.

ROUPAS



QUALQUER CHUTE



QUALQUER SOCO

COMBOS

SE, SD, SE, SD, CE, CE, SD, SE, SD, CD

↘, SE, SD, SE, SD, CE, CE, SD, SE, SD, CD

→, →, SD+CD, SE, SD, SE, SD, SE, CE



Nome: Julia Chang
 Origem: Estados Unidos
 Estilo de Luta: Artes marciais chinesas
 Idade: 20 anos

Julia é uma estudante de arqueologia. Um dia descobre que o lugar onde nasceu está ameaçado, e poderá virar um deserto. Desejando salvar sua terra natal, começa a estudar a restauração do ecossistema. Julia se junta a um grupo de pesquisadores liderado pelo professor T, que tem uma ligação com a G Corporation. Depois de muito trabalho, Julia consegue completar sua pesquisa e está pronta para salvar sua terra. Mas o ataque de Heihachi à G Corporation destrói sua pesquisa inteira. Ela entra no torneio para conseguir vingança.

ROUPAS



QUALQUER CHUTE



QUALQUER SOCO

COMBOS

CE, SD, SE, CD, CE

SD, SE, SE, SD, CE, CE, CE, CD, CD, SE

SD, SE, SE, SD, CE, CE, SD, SE, CD, CE



Nome: Paul Phoenix
 Origem: Estados Unidos
 Estilo de Luta: Combinação de artes marciais, especialmente o judô.
 Idade: 48 anos

Vencedor do terceiro torneio, Paul conseguiu derrotar até mesmo o mestre Ogre. Depois da luta, Paul pegou seu prêmio e foi embora, não sabendo que Ogre havia se transformado em True Ogre. Com isso, alguns amigos de Paul acharam que ele havia fugido da luta, e acabou perdendo o respeito dos lutadores de todo o país. Agora Paul recebeu o convite para o quarto torneio e, a fim de recuperar sua reputação, aceita sem pensar duas vezes.

ROUPAS



QUALQUER CHUTE



QUALQUER SOCO

COMBOS

SE, SD, CE, SE, SD

SE, SD, CE, SD, SE, SD, SE, CD, SD, SE

SE, SD, CE, SE, CD, SD, SE, CD, SD, SE



Nome: Jin Kasama
 Origem: Japão
 Estilo de Luta: Karatê Tradicional
 Idade: 21 anos

Em um cantinho da cidade de Brisbane, Austrália, um novo dojô de artes marciais foi aberto, e um jovem costuma treinar lá... é Jin Kasama. Dia após dia, Jin tem treinado a tradicional arte do karatê. Depois de ter sido traído por Heihachi, Jin passou a odiar a si próprio, sua linhagem Mishima, seu estilo de luta, o demônio que existe em seu sangue, enfim, tudo. Ele desaprendeu o estilo Mishima-Ryu de luta e está se tornando um mestre do tradicional karatê. Procurando vingança, Jin entra no campeonato e pretende derrotar seu pai Kazuya e seu avô Heihachi.

ROUPAS



QUALQUER CHUTE



QUALQUER SOCO

COMBOS

←, →, SD, SE, ↘+SD, (com o oponente no ar), SE, ←, →, ←, →, SD, SE, ↘+SD

↓+CD+CE, (com o oponente no ar), SE, →+CD, SE, CE, SD, SE, CD



Nome: Combot
 Origem: Desconhecida
 Estilo de Luta: Mímica
 Idade: desconhecida

Combot é um andróide lutador desenvolvido pela empresa de Violet, e colocado no torneio pelo próprio Violet, que tem a intenção de vencê-lo e provar ao mundo que os seres humanos são superiores.

ROUPAS



QUALQUER CHUTE



QUALQUER SOCO

COMBOS

Combot não tem movimentos próprios: ele imita os golpes e combos de algum outro lutador, selecionado aleatoriamente antes do início do combate. Observe seus primeiros movimentos no começo de cada round para descobrir qual personagem foi escolhido e aplique seus respectivos combos.



Nome: Hwoarang
 Origem: Coreia
 Estilo de Luta: Tae kwon do
 Idade: 21 anos

Hwoarang seguiu carreira militar na Coreia, em uma força especial na qual sempre foi bem-sucedido. Isso não desviava sua paixão pelo taekwon do. Passaram-se alguns anos, e o serviço militar não era mais emocionante suficiente para Hwoarang. Ele passou a disputar pequenos torneios de lutas no submundo, e em um deles, foi derrotado pelo desaparecido Jin Kasama. Quando soube do quarto campeonato, Hwoarang ficou muito empolgado e partiu para lutar decidido a derrotar Heihachi, e quem sabe, ter sua revanche contra Jin.

ROUPAS



QUALQUER CHUTE



QUALQUER SOCO

COMBOS

→+CE, SD, SD, CE, CD, CE, CD, CD, CD, CE

→+CD, SE, SD, CE, CD, CE, CD, CD, CD, CE

↓+CD, CD, CE, CE, CE, CE



Nome: Yoshimitsu
 Origem: Desconhecida
 Estilo de Luta: Manji ninja
 Idade: Desconhecida

Como líder da Manji Party, Yoshimitsu se dedica a providenciar comida, atendimento médico e abrigo para um número sempre crescente de refugiados políticos pelo mundo. No entanto, com as constantes necessidades de fundos e pessoal, Yoshimitsu está preocupado com o futuro de sua organização. Quando fica sabendo sobre o quarto torneio, visualiza em sua mente uma união entre Manji Party e a fortuna Mishima, assim, decide entrar no torneio e destruir Heihachi Mishima, custe o que custar.

ROUPAS



QUALQUER CHUTE



QUALQUER SOCO

COMBOS

SE, SD, SE, CD, CD, CD, SE, SE, SE

SE, SD, SE, CD, SD, SD, SD, CD, SE, SE

CD, CD, SD, SD, CD, CD, SE, SE, SE, SE



Nome: Kuma
 Origem: Bicho de estimação de Heihachi
 Estilo de Luta: Luta de urso
 Idade: 50 anos

Após ter perdido para Paul no último torneio, Kuma percebeu que perdera seu instinto animal. Tanto tempo como animal de estimação deixou-o muito dócil. Não importava o treinamento que recebesse, Kuma não conseguia voltar à velha forma. Decidido a vencer esse torneio, Kuma treina duro, sozinho, nas montanhas de Hokkaido.

ROUPAS



QUALQUER CHUTE



QUALQUER SOCO

COMBOS

↘, SE, SD, SE, SE

←, ↓, →, SE

↓+CE+CD, SD, SE, SD, SE



Nome: Ling Xiaoyu
 Origem: China
 Estilo de Luta: Hakke Ken
 Idade: 18 anos

Cansada de suas rotinas estudantis no colégio, um dia Xiaoyu recebeu um e-mail anônimo dizendo que Heihachi tinha a intenção de matá-la, além de revelar suas cruéis intenções quanto ao campeonato. Ela acredita que foi Jin quem o mandou, porém, ele está desaparecido desde o campeonato anterior. Assim que teve a oportunidade, Ling se inscreveu no campeonato para tentar ficar cara a cara com Heihachi e descobrir toda a verdade sobre essa história.

ROUPAS



QUALQUER CHUTE



QUALQUER SOCO

COMBOS

→, →, CE, CD, ↘, SE, SD, SD, SD, CD

↑+CD, SE, SD, SE+SD, SE, CE, CD, CD, CD, SE

↑+CD, SE, SD, CD, CD, SE, SD+SE, SE, CD, SD



Nome: Violet
 Origem: Bahamas
 Estilo de Luta: Karatê Mishima
 Idade: 45 anos

Sócio majoritário de uma empresa que fabrica andróides, Violet tem uma vida tranquila, mas para sair um pouco da rotina, decide entrar no torneio. Seus outros sócios acreditam que isso é só mais uma excentricidade de um homem rico, pois Violet se tornou um lutador através de máquinas que alteraram seu corpo. A verdade é que ele quer provar a superioridade humana, pois está há tanto tempo mexendo com andróides que tinha medo que um dia eles dominassem a Terra.

ROUPAS



QUALQUER CHUTE



QUALQUER SOCO

COMBOS

↘, SE, SD, SD, SE, CE, CE, CE, CD, CE, CD

↓, CE, CE, ↓, CE, CE, CE, CE

←+CD+CE, depois qualquer botão



Nome: Steve Fox
 Origem: Inglaterra
 Estilo de Luta: Boxe
 Idade: 21 anos

Steve é um boxeador inglês que ganha todos os campeonatos que disputa. Apesar disso, não se sente completamente feliz, pois devido a sua origem órfã, em seu peito bate a ansiedade de conhecer seus pais biológicos e a origem da cicatriz em seu braço. Depois de ser pago pela máfia para perder uma luta, Steve mudou de idéia na última hora e venceu, ficando assim, marcado para morrer. Fugiu para os EUA e, cansado de se esconder, resolve voltar a brilhar ganhando o campeonato mais badalado do momento.

ROUPAS



QUALQUER CHUTE



QUALQUER SOCO

COMBOS

→+CD+CE, SD+SE, SE, SD, SE, SD, SE, SD, SE, SD, SE, SD, ↓+SD, SE, →+SD

↘+SE, SD, SE+SD



Nome: Lei Wulong
 Origem: China
 Estilo de Luta: Vários estilos de Kung Fu
 Idade: 47 anos

A vida de Lei é consumida pelo trabalho na polícia. Há pouco tempo, faltou numa missão que desmascararia uma organização criminosa, custando dois anos de trabalho à polícia. Suspenso de suas funções por um tempo, ele retorna à rotina, e descobre que a vida de um boxeador que participará de um torneio de artes marciais corre perigo. Lei decide entrar no torneio para salvar o rapaz e, quem sabe, prender alguns bandidos.

ROUPAS



QUALQUER CHUTE



QUALQUER SOCO

COMBOS

←, SE, SD, SE, CD+CE, SD, SE, CD, SE, SD, CE

←, SE, SD, SE, CD+CE, SD, SE, CD, SE, SD, CE

←, SE, SD, SE, CD+CE, CD+CE, CD+CE, SE, SE, SD



Nome: Heihachi Mishima
 Origem: Japão (mas o governo japonês nega)
 Estilo de Luta: Karatê estilo Mishima
 Idade: 75 anos

Há dois anos, Heihachi falhou em capturar Ogre. Sua intenção era capturar a criatura e misturar seus genes com o dele, para assim criar um ser ainda mais poderoso. Perseguindo Jin em busca de seu gene demônio, Heihachi descobre que o corpo de seu filho Kazuya está em posse da empresa biológica G Corporation. Manda seu exército destruir a empresa e o corpo, mas Kazuya volta à vida e consegue fugir. Heihachi, então, cria o quarto torneio, na esperança de atrair Kazuya e destruí-lo.

ROUPAS



QUALQUER CHUTE



QUALQUER SOCO

COMBOS

→, →, SD, (com o oponente no ar), →+SE, ←+SD, SE

→, →, SD, SE, SD, SD, CE, CD, CD, SE, CD, SE, SD, SE

↘, CE, SD, SD, CD, CD, SE, SD, SE, SD, SE