

MONTAMOS O
QUARTO DE SEUS
SONHOS

DIRETO DO JAPÃO: FINAL FANTASY XII

A revista #1 para PS2 • Xbox • GameCube • PC • GBA • PSOne...

EGM

ELECTRONIC GAMING MONTHLY
BRASIL

EGM

participe da promoção



ZIFF DAVIS MEDIA
AUTHORIZED PUBLISHER

O primeiro review de
METROID ZERO MISSION

O seu guia de sobrevivência em
THE SIMS BUSTIN' OUT

SONHO IMPOSSÍVEL?

Conheça quem enriqueceu fazendo games

SHOW DE PREVIEWS:

Hitman 3, Drakengard, FF Crystal Chronicles e muito mais

EXCLUSIVO!

Depois de Metal Gear Solid...

CY GIRLS

Muita ação, tecnologia e cyber-terrorismo em uma nova aposta da Konami



+ DE
100
JOGOS!

MANHUNT



SONIC HEROES



CALL OF DUTY



■ The Suffering ■ Spy Hunter 2 ■ Max Payne 2 ■ Terminator 3
■ Mission Impossible ■ Pokémon Channel ■ Sword of Mana
■ Fatal Frame 2 ■ Maximo vs Army of Zin ■ .hack 4: Quarentine

Fevereiro de 2004



#23

R\$ 6,90

www.gameworld.com.br

P R O M O Ç Ã O

GAMEBOY ADVANCE SP DUAL TONE

E D I Ç Ã O L I M I T A D A



GAME LINK E "O SENHOR DOS ANÉIS AS DUAS TORRES" - VERSÃO EM PORTUGUÊS TUDO A PARTIR DE R\$649,00.

Você só encontra esta promoção nos revendedores: A17 (021) 2275-2340 • ACTION GAMES (021) 3089-1345 / 021 2431-9404 • LAURA C. NORTE (011) 6222-2412 • BRINQ. LAURA HIGIENÓPOLIS (011) 3661-6864 • BRINQ. LAURA IBIRAPUERA (011) 5535-1670 • BRINQ. LAURA MORUMBI (011) 5181-5261 • BRINQ. (011) 3814-0402 • COMICS GAMES (011) 3422-0164 • COSMOS DVD & VIDEO (069) 6192-7163 • CRAZY GAMES (098) 235-7982 • CROCODILE GAMES (021) 3872-2623 • EDIÇÃO EXTRA FNAC RJ (021) 2431-9292 • FNAC SP (011) 3097-0022 • FRATELLO GAMES (011) 3362-2206 • GALAXIA (085) 241-3340 • GAME TEC (021) 2559-6444 • GAME BIT (011) 4799-8110 • BRINQ. (011) 5052-6956 • GRGAMES.COM.BR (024) 2242-8887 • INSTANT KOLOR (011) 3032-3326 • LEITURA BIG (031) 3391-3252 • LEITURA CIDADE (031) 3271-5282 • LEITURA ITAÚ LEITURA SAVASSI (031) 3287-2002 • LEITURA VITÓRIA (027) 3345-1905 • METROPOLE GAMES (011) 3328-6827 • MICROPLUS VILA LOBOS (011) 3021-9947 • MICROPLUS PAULISTA TATUAPÉ (011) 6192-9624 • PLAY OFF (011) 5585-0566 • PORÃO GAMES (015) 3285 1919 • POWERNICK (011) 4193-1004 • PRECISÃO SJ RIO PRETO (017) 227-7997 • PREMIER VIDEO • SIL GAMES (011) 3872-8335 • TAYCOM (011) 5073-8204 • TEXAS FILM ESPLANADA SHOPPING (015) 224-3581 • TEXAS FILM BARÃO DE TATUÍ (015) 233-8295 • TEXAS FILM EXTRA / (021) 3982-8587 • UNION SHOP ABC (011) 4994-7541 • UZ GAMES CENTER NORTE (011) 6251-0511 • UZ GAMES IBIRAPUERA (011) 5536-4523 • UZ GAMES SHOP ARICANDUVA (011) SHOP. TATUAPÉ (011) 6192-3258 • UZ GAMES TOYS (011) 3812-5151 • UZ GAMES VILA MARIANA (011) 5572-4145 • UZ GAMES WEST PLAZA (011) 3673-5998 • VILA SET (011) 3846-7161 • WWW.DSHOP.COM • WWW.LOJASUPERGAMES.COM.BR (061) 443-1300 • WWW.MISTERBROS.COM.BR (011) 3265-7020 • WWW.SSGAMES.COM.BR (011) 3328-6802 • ZYZ

EXCLUSIVIDADE



KIT EXCLUSIVO
EDIÇÃO
LIMITADA
KIT EXCLUSIVO



Nintendo



AMERICANAS.COM • BLANC JARDIM SUL (011) 3749-1000 • BLANC PLAZA SUL (011) 5073-6012 • BLOCKBUSTER VIDEO • BRINQ. LAURA PLUSH (011) 5181-3973 • BRINQ. LAURA SHOP. PAULISTA (011) 251-2818 • BUY CLICK (021) 2275-2340 • CARDSMANIA (081) 3464-6525 • ELETROMIL (011) 3362-2309 • EXTREME GAMES - (021) 2295-1443 • FNAC CAMPINAS (019) 3709-9000 • GAME LAND COPACABANA (021) 2547-3370 • GAME STORE (011) 6941-4278 • GENESIS GAMES (062) 215-5384 • GLUCK COM. DE SHOPPING (031) 3363-5030 • LEITURA MEGA STORE BH SHOP. (031) 3286-6690 • LEITURA MINAS SHOP. (031) 3426-1101 • (011) 3283-1466 • MULTIMIX SHOP CENTRAL PLAZA (011) 6161-8090 • NET BOX BOTAFOGO (021) 2559-9560 • PIER 88 SHOP. (011) 3721-0777 • PRESENTES ARIGATO SHOP. IBIRAPUERA (011) 5561-9511 • SHOP DAN INFO. METRO LIBERDADE (011) 3207-5222 (015) 232-3357 • THREE WORLD GAMES (015) 234-1584 • TOP GAMES (013) 3284-3272 / 3284-5618 • TOY MANIA (021) 2275-8082 6721-1999 • UZ GAMES SHOP. ELDORADO (011) 3814-4888 / 3012-5151 • UZ GAMES SHOP. MORUMBI (011) 5182-2211 • UZ GAMES WAT ELETRONICA (081) 3467-5268 • WWW SOFTWARE E GAMES - (011) 3815-8490 • WWW.DISKGAMES.COM.BR - (019) 3242-0541 BRINQUEDOS (031) 3286-1860

Cadastre sua revenda
(11) 6236-1157

Atendimento exclusivo para revendedores
Não atendemos o consumidor final



Aposto que sua reação ao ver a capa desta EGM foi a mesma de algumas pessoas aqui na redação, ao receber o material de Cy Girls: "Hein? que jogo é esse?". Realmente, por algum motivo que eu sinceramente não entendo, a Konami não divulgou muito esse game, que apareceu discretamente na E3 do ano passado e teve uma ou duas telinhas espalhadas pela internet depois disso. Mesmo aqui nessas páginas, você mal ouviu falar dele, simplesmente não tínhamos informações para um preview que prestasse. Bem, o jogo está pronto. E se nossa opinião vale alguma coisa para você (e o tremendo apoio que sempre recebemos dos leitores me leva a crer que vale), você não vai querer deixar de passar algumas horas com Ice e Aska, as estrelas de Cy Girls. A Konami pode não ter mostrado o jogo antes da hora, mas certamente caprichou no produto final, e o resultado você confere em nossa extensa matéria especial, com absoluta exclusividade, antes de qual-

quer um. Tenho certeza de que, em breve, muitas outras publicações e sites estarão falando de Cy Girls, mas lembre-se: mais uma vez, você viu primeiro aqui, na sua EGM Brasil.

E como achamos o maior barato sermos os primeiros em tudo, ninguém mais viu o que vimos (e mostramos a você, claro) de Final Fantasy XIII. Só nós fomos ao Japão para acompanhar o desenvolvimento. E resposta rápido, onde mais você encontra uma avaliação do novíssimo Metroid Zero Mission? Pois é... só aqui mesmo.

Nem preciso dizer que no próximo mês tem mais exclusividades. No momento em que você estiver lendo isto, estaremos na França, onde temos um encontro marcado com um velho amigo nosso, um tal de Sam... mas calma, isso fica para março.

— Renato Villegas
villegas@egmbrasil.com.br

! nossa equipe



ODAIR BRAZ JUNIOR
■ Não é o anel do Lanterna Verde, mas é preciso ser um homem de coragem para colocar um desses no dedo. E o Junecca voltou do casório todo feliz!



BEATRIZ SANT'ANA
■ "Ei, pega leve com o que você vai escrever, o meu pai lê a revista", pediu a Bia, com carinha de coitada. Que é isso... nunca rola maldade por aqui...



PABLO MIYAZAWA
■ O Pablo não sai do telefone, é o dia todo com ele na orelha. É namorada, amigos, a mãe, cobrador... mas de vez em quando ele até trabalha.



ERIC ARAKI
■ O Eric até que seguiu bem as cartas querendo que ele "engolissem um ovo de Chocobo estragado e morresse sofrendo horrorosamente".



FABIO SANTANA
■ O novo Metroid chegou, o que significa o fim das noites de sono do Fabão que, apesar de recém-casado, não larga mais a Samus Aran.



ANA FRANCO
■ Ela voltou! Sim, férias um dia terminam, e a Ana teve que voltar para a companhia de seus queridos amigos da EGM Brasil. Viva!



KELVEN FRANK
■ Olha o Kelven ali, com sua sunga roxa de bolinhas amarelas, tomando água de coco quente e comendo camarão com areia! Férias para ele!



ELISABETE NAGAHAMA
■ Durante o dia, uma sorridente oriental na equipe da EGM Brasil. À noite, Bete Girl, defensora dos fracos, oprimidos e diagramadores sem prazo.



HOMERO LETONAI
■ Antes, o braço do Homero parecia um graveto retorcido. Aí ele entrou em uma academia, tomou um monte de bola e olha só: um graveto com uma bolha.



DENIS C. Y. TAKATA
■ A Ana voltou, mas o Kelven se mandou... então, eis o Denis mais um pouco com a gente, tentando impressionar com sua força bruta.



EDUARDO TRIVELLA
■ "Ah, a matéria de capa é sobre bonecas? Disso eu entendo, olha só minha preferida!" Como sabem, uma imagem vale mais que mil palavras.



FABIO MICHELIN
■ O Michelin ficou bravinho porque não colocamos foto dele nas duas últimas edições. Olha só o beicinho do menino, só falou chorar...



RONNY MARINOTO
■ A gente achou o recadinho no computador bem suspeito, com cara de pedido de desculpas... mas o Ronny garante que não fez nada errado.



DAN 'SHOE' HSU
■ Olha só que beleza a camisa do Shoe! Foi presente do Renato, em uma visita que ele fez à EGM americana. Tá na cara que ele gostou!



CRISPIN BOYER
■ Como a Jennifer acaba sempre aparecendo neste espaço, resolvemos mudar e colocar o Crispin. Mas ele deu um jeito de trazer a amiga junto.

CONSELHO EXECUTIVO Cristiane Monti
André Forastieri
Rogério de Campos

REDAÇÃO
Diretora de Redação Noelly Russo
Editor Executivo Renato Villegas

Editora Maria Beatriz Sant'Ana
Designers Ana Franco e Kelven Frank
Revisora Andréa Aguiar

COLABORADORES
Pablo Miyazawa, Eduardo Trivella, Fabio Santana, Eric Araki, Ronny Marinoto, Fabio Michelin, Cassiano Barbosa, Luis Ricardo Alves (textos); Ana Lúcia dos Santos (revisão) Michelle Veronese, Ana Ban (tradução e adaptação); Homero Letonai, Elisabete Nagahama, Denis C. Y. Takata, Alex Primo (arte); Ed da Silva Rodrigues (ilustrações)

PRÉ-IMPRESSÃO
Supervisor Alexandre Monti
Secretário Gráfico William Domingos

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

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

WEB
Coordenador de Conteúdo Odair Braz Junior
Webmaster Mateus Reis, Fernando Nogueira

COMERCIAL
Diretor Comercial André Martins

PUBLICIDADE
Coordenadora de Publicidade Luciana Eschiapatti
Executivos de Contas Elaine Pazini, Rafael Ferreira
Assistente Comercial Krisley Camilo
Tel.: (11) 3346-6075
publicidade@conradeditora.com.br

VENDAS
Gerente de Vendas em Bancas Ana Paula Gonçalves
Gerente de Vendas Diretas Chris Peruch
Gerente de Circulação Aparecido Gonçalves

NEGÓCIOS
Gerente de Produto Dirceu Darin
Coordenadora de Marketing Vanessa Serra
Analista de Novos Projetos Flávia Tavares

ADMINISTRAÇÃO
Diretor Administrativo-Financeiro Celso Pedrosa Leite
Gerente Financeira Solange Reis
Analista de Recursos Humanos Sileide Fernandes Silva

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
Suporte Técnico André Jacon e Artur Augusto Martins

EGM Brasil
Edição 23, fevereiro de 2004, é uma publicação da
Conrad Editora do Brasil Ltda.
ISSN 1516-1892.

ATENDIMENTO AO LEITOR
Felipe Rasoilo e Regina Toledo
Números atrasados, sugestões, dúvidas, reclamações,
etc. Tel.: (11) 3346-6191 Fax: (11) 3346-6078
atendimento@conradeditora.com.br

Redação, Publicidade, Administração e Correspondência:
Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Aclimação,
São Paulo/SP CEP: 01539-020
Tel.: (11) 3346-6088 Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br
Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3346-6191 atendimento@conradeditora.com.br
A Conrad Editora do Brasil Ltda. não se responsabiliza pelo
conteúdo dos anúncios veiculados nesta revista.

ANER

Impressão: Plural
Distribuição DINAP

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





índice

número 23 • fevereiro de 2004

EDITORIAL, NOSSA EQUIPE

- 04 Saiba quem é quem na sua revista de games

EGMAIL

- 06 Este é o seu espaço. Aproveite para elogiar a revista

START

- 14 **PSP**
Saiba mais sobre o PlayStation Portable
- 15 **CHAMPIONS OF NORRATH**
Faça o teste preparado pela EGM e descubra quem você é nos RPGs
- 16 **SHOWROOM**
Conheça os últimos e melhores acessórios para seu console
- 18 **THE SUFFERING**
Perto deste game, qualquer sofrimento é pequeno
- 19 **DOWNLOAD**
Nós temos as respostas para todas as suas perguntas sobre Rainbow Six 3
- 22 **\$\$\$\$\$\$\$**
Os caras mais ricos da indústria dos games e seus hobbies
- 28 **DEPOIS DO JOGO: PRINCE OF PERSIA**
Voltamos no tempo e revelamos tudo sobre a produção deste game
- 30 **DEPOIS DO JOGO: HALO**
Os produtores da versão para PC em uma entrevista exclusiva para a EGM
- 32 **CELEBRIDADES NOS GAMES**
Espionamos a vida de Kristen Miller
- 33 **QUARTERMANN**
O fofoqueiro e suas novidades
- 36 **CRYSTAL CHRONICLES**
Finalmente um grande motivo para usar o cabo link do seu GBA
- 38 **HITMAN**
Mr. Clean volta ao PS2 e ao Xbox para outra sessão de matança
- 39 **DRAKENGARD**
A revanche não é tão legal sem a ajuda de um dragão
- 40 **STAR WARS**
Jedi, aliste-se! Tio Darth quer vocês
- 42 **Syphon Filter: The Omega Strain**
Descubra como parar esse vírus mortal, Online e Offline
- 43 **Outro rumo**
O RPG Bard's Tale tenta mudar os clichês do gênero
- 82 **DICAS**
Detone em Mario Kart: Double Dash!!, True Crime: Streets of L.A., Tony Hawk's Underground, Star Wars Rogue Squadron 3: Rebel Strike, Medal of Honor: Rising Sun

10

FINAL FANTASY XII

A Square Enix mostra sua grande novidade no mundo do RGP



44

CAPA: CY GIRLS



52

ESTRATÉGIA

Saiba todos os detalhes de The Sims Bustin' Out

PREVIEWS

- 36 Saiba antes sobre o que vem por aí: Final Fantasy: Crystal Chronicles, Hitman: Contracts, Drakengard, Star Wars: Battlefront, Syphon Filter: Omega Strain, The Bard's Tale



36

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

40

STAR WARS



REVIEWS

A única revista que coloca três analistas em cada jogo

- | | | | |
|----|-------------------------------------|----|---------------------------------------|
| 57 | Maximo vs. Army of Zin | 71 | EverQuest Online Adventures Frontiers |
| 58 | Max Payne 2: The Fall of Max Payne | 71 | Lowrider |
| 61 | Terminator 3: Rise of the Machines | 72 | .hack Part 4: Quarantine |
| 61 | Spy Hunter 2 | 72 | Carve |
| 62 | Sonic Heroes | 73 | Deus Ex: Invisible War |
| 64 | Mission: Impossible Operation Surma | 74 | Counter-Strike |
| 64 | Monster 4x4: Masters of Metal | 75 | Pokémon Channel |
| 65 | Baldur's Gate: Dark Alliance II | 76 | Call of Duty |
| 66 | Manhunt | 78 | Lord of the Rings: War of the Ring |
| 69 | American Idol | 79 | Metroid Zero Mission |
| 69 | Fatal Frame II: Crimson Butterfly | 80 | Sword of Mana |
| 70 | ESPN College Hoops | 80 | Yu Yu Hakusho: Spirit Detective |
| 70 | NCAA March Madness 2004 | 81 | Max Payne |



62

SONIC HEROES



79

METROIDE ZERO MISSION



THE BOOK IS ON THE TABLE

Incrível com um game pode mudar a vida de uma pessoa. Em 1995, ganhei um Super NES, e logo comecei a frequentar a locadora de minha cidade. Dentre tantos jogos que aluguei, um, em especial, me seduzia: *A Lenda de Zelda: um Elo com o Passado* (assim como escrevi, em português). Me informei com quem já havia locado e os conselhos não foram bons: "o jogo é confuso e entediante, não se consegue avançar". Entretanto, meu desejo em jogá-lo só aumentava. Quando tive oportunidade de jogar, não compreendi o sistema de salvamento e iniciei um arquivo já começado. Foi então que me deparei com o maior e mais difícil calabouço que enfrentei: o inglês. Sempre estudei em escola pública e meu inglês não chegava ao nível iniciante. Minha curiosidade e paixão por games me incentivou a ir em frente. Não entender nada que os personagens do jogo me contavam me deixava indignado. Foi então que abracei o dicionário de inglês de minha irmã, e ele foi meu fiel companheiro durante vários dias e locações. A partir daí, o inglês se tornou um chefe derrotado. Tudo o que hoje vejo em inglês, atropelo sem dificuldade e, se precisar, pego meu velho amigo dicionário. Eu estava lendo a matéria final da EGM Brasil #21 escrita pelo Mateus Andrade e quando terminei, vi o texto: "E aprendeu inglês com *The Legend of Zelda: A Link to the Past*, no Super NES." Vocês não imaginam o grito que eu liguei após ler isso. E ainda tem gente por aí que diz que jogar games é perda de tempo... Pois eu não me arrependo de nenhum segundo que "desperdicei" jogando *A Link to the Past*. Graças a esse jogo, nunca fiz curso de inglês e sei mais que muitos colegas meus que estudam o idioma há anos. Unir duas coisas que gosto – inglês e games – foi algo que me pro-

porcionou muita satisfação e abriu portas que eu nunca teria atravessado sem o idioma.

Augusto Bolson Murari
Santa Maria/ RS

É isso, mais uma história de alguém que aprendeu inglês com os videogames. E esse é apenas um entre tantos exemplos, tem muito mais gente como o Augusto por aí. Conhecemos até quem aprendeu alguma coisa de japonês de tanto martelar nos RPGs orientais. Ou seja, quando sua mãe quiser mandar você para algum curso de inglês, peça um videogame no lugar...

RECLAMAR É PRECISO!

Venho através deste e-mail "expressar" (tudo bem, descontar) minha raiva daquelas pessoas que escrevem para vocês só para falar de algum erro que encontraram em alguma resenha ou comentário da revista. Que povinho mais pé-no-saco, hein!?! Só vocês mesmo para não sair da linha! Se fosse comigo, eu mandaria todos eles para aquele lugar! Putz, parece que comprou a revista só para achar um errinho qualquer, seja um erro ortográfico, uma nota errada, seja uma página não enumerada, e depois, felizes da vida, é claro, vão correndo escrever uma carta ou e-mail informando a "catástrofe" que acabaram de encontrar... Ninguém merece!!!

Vitor Iyomassa
Belo Horizonte/ MG

Amigão, a gente realmente não se incomoda. Ninguém é perfeito, e de vez em quando damos uma Ωescorregada mesmo. Muitas vezes, só notamos isso quando alguém manda uma carta com a tal "catástrofe". É verdade que muita gente exagera um pouco, e faz um cavalo-de-batalha gigantesco por uma coisa pequena, mas já teve coisa grande que passou despercebida por aqui. Nesse caso, merecemos um tabefe na orelha mesmo. Elogios todo mundo gosta, e críticas, principalmente as que buscam ajudar, também são muito bem-vindas.

OOOPS!

Parabéns pela ótima revista de games, e obrigado pela alegria que vocês me proporcionam cada vez que abro uma edição. Eu queria que vocês olhassem

ESCREVA PARA A EGM BRASIL:

EGMail

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

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

uma coisa na edição passada, onde há uma foto no EGMail de *Need For Speed Underground* (EGM Brasil #22, página 7). Reparem no reflexo da roda do Eclipse na rua, e a roda que está no carro. São diferentes. Seria falha dos meus olhos ou foi um erro?

Alexandre Calil
Via e-mail

Troféu cata-piolho para você, Alexandre. Realmente, o reflexo está diferente da roda do carro, uma pisadinha de bola da EA. Mas é uma coisa leve, um detalhe que não estraga nada do belo visual desse jogo.

CENSURADO!

Antes de qualquer coisa, queria dizer que vocês não sabem nada sobre videogames, muito menos sobre avaliação! Quem são vocês para dar avaliações inúteis, seus (*beeeeeeeep*). Sei que não existe censura nesta revista, por isso, estou mandando este e-mail, se vocês forem bons o suficiente como dizem, irão publicá-lo, e responderão à altura! Mas como sei que são covardes, não vão nem responder a este e-mail, pois são todos (*beeeeeeeep*), um (*beeeeeeeep*) o (*beeeeeeeep*) do outro, seus (*beeeeeeeep*)! Não queiram fazer graça comigo, pois todo mês escreverei criticando e desafiando vocês, seus (*beeeeeeeep*)! Principalmente esse japonês (*beeeeeeeep*) aí!

Rafael Couto Lopes
Via e-mail

Só publicamos uma carta dessas para mostrar como, infelizmente, tem gente sem noção neste mundo. Rafael, qual a finalidade de uma carta assim? Fez você se sentir mais macho? Vai ajudar você a ganhar aquela menininha que não olha na sua cara? Pretende usar a revista para se exibir para os amigos, se achando o tal? Faça um favor a si mesmo e deixa de besteira, tá legal? Ninguém aqui acha palavrão engraçado há pelo menos 20 anos, e nossos leitores de verdade também pensam assim. Gaste seu (e o nosso) tempo com coisa mais útil. E pedimos desculpas aos outros leitores por gastar espaço com esse exemplo de falta de educação.

TÁ PENSANDO QUE A GENTE CONTA?

Olá pessoal da EGM BRASIL, queria parabenizar vocês pela revista, está cada vez melhor. Bem, eu vou direto ao assunto: como o Quattermann consegue todas aquelas notícias exclusivas antes dos outros lugares? Me digam quem é ele, e quais são suas fontes, por favor! Eu morro de curiosidade!

Leandro Machado Garrido
Via e-mail

Você deve estar doido em pensar que iríamos revelar assim o maior segredo da EGM Brasil! Nosso querido Q-mann é um espião altamente treinado na arte de fuçar nas gavetas alheias e ouvir conversas por trás da porta. Se revelarmos sua identidade, acabou-se o trabalho do cara.



PEGA O CHINÊS! PEGA! PEGA!

Olá, este é o primeiro e-mail que eu mando para uma revista. Compro revistas de videogames há anos (tenho todas as edições da EGM Brasil) e esperava que o motivo que me fizesse escrever este primeiro e-mail fosse alguma matéria muito boa ou algum assunto mais agradável, mas, infelizmente, o motivo que me forçou a escrever foi a nota que o Eric Araki deu ao jogo *Final Fantasy X-2* (blá, bláblá, bláblá...). Não vou xingá-lo, quero apenas dizer que estou muito decepcionado. Sou fã da série e gosto muito do Eric Araki (sem maldade...), e acredito que a nota dele tenha sido mais como um protesto contra a reciclagem que foi feita em cima de *Final Fantasy X*, do que como a nota que o jogo realmente merece (blá, bláblá, bláblá...). Mas colocando tudo na balança dá para ver que não é justo dar a esse jogo uma nota tão baixa, ele pode ser o pior da série, mesmo assim, tem muito a oferecer (blá, bláblá, bláblá...). O Eric exagerou na dose.

Felipe Gonçalves Ferreira
Tangará da Serra/ MT

Aposto que este é mais um e-mail indignado com a nota 5.0 de Eric para *FFX-2*! Tinha que ser o Eric para fazer isso com a melhor série de todos os tempos e não é somente eu que digo isso, são milhares de fãs japoneses, americanos e outros tantos espalhados pelo mundo afora (blá, bláblá, bláblá...). Falar mal de *Final Fantasy* equivale a falar mal de outros clássicos gamísticos que seriam considerados "feios" para sua época, ou mesmo criticar a 7ª arte (blá, bláblá, bláblá...)! *FFX-2* foi o jogo mais vendido no Japão em 2003 e recebeu ótimas notas em outras publicações (blá, bláblá, bláblá...)! Essa nota 5.0 para *FFX-2* é um exemplo de como não se deve tratar um game clássico e épico, que tentou de todas as maneiras possíveis agradar a fãs e não somente devotos da religião FF.

Jardel Farias Apiúna
Santa Catarina

Olá amigos!

Confesso que já havia desistido de escrever para revistas de videogames (blá, bláblá, bláblá...). Gostaria de parabenizar o nosso tão massacrado "Hércules Chinês", Eric Araki, que tantas vezes é injustamente mal-interpretado por, simplesmente, ser imparcial e conseguir enxergar falhas onde os fanáticos por certos jogos não conseguem. E como um fã de *Final Fantasy* que sou, principalmente das versões *XIII* e *X*, concordo plenamente com quando ele diz que: "é descerebrado como um "Patricinhas de Zanarkand Hills" ou "Yuna, a Rainha do deserto de Sanúbria," (e completando), ficou piegas e brega demais pegar carona com o esquema-trio-explosão de "As Panteras" (blá, bláblá, bláblá...). A Square Enix realmente foi muito infeliz e se arriscou demais em mexer na fórmula campeã de *Final Fantasy*, que sempre primou por ter um enredo forte aliado a batalhas épicas e empolgantes com grande apelo emocional, mas sem jamais parecer dramalhão mexicano (blá, bláblá, bláblá...). Totalmente tosco. Deu até pra entender por que Kimahri, Wakka e Lulu ficaram fora desta "grande aventura". *FFX-2* simplesmente me fez esquecer as ótimas impressões

que tinha da Yuna Summoner do outro jogo.

Marcuns Loiola Guimarães
Imperatriz/ Ma

Eu sempre achei a EGM Brasil uma ótima revista para usar como base na compra de meus games. Seus reviews são detalhados e suas notas são justas... Na última edição, porém, eu tive uma surpresa que me tirou o sono por uma semana. Uma medíocre e injusta nota 5.0 para o maravilhoso *Final Fantasy X-2*, dada pelo desmiolado do Eric (blá, bláblá, bláblá...). Tá certo que o jogo não é nenhuma obra-prima e que, nem de longe, é o melhor *Final Fantasy* de todos os tempos, mas é um ótimo jogo que merecia, no mínimo, nota 8 (blá, bláblá, bláblá...)! Espero que Sephiroth faça uma visitinha para você, seu cérebro de Chocobo!

Fernando Spillere
Via e-mail

É a primeira vez que escrevo para a EGM Brasil. Fiquei extremamente ofendido e triste com um comentário na análise de *Final Fantasy X-2* redigida pelo sr. Eric Araki. Defendo a liberdade de expressão condicionada ao bom senso. É lógico que ele tem liberdade de expressar sua opinião e eu, de discordar (blá, bláblá, bláblá...). O sr. Eric Araki parece se achar o dono da verdade e de uma sabedoria cosmológica superior. A prepotência em suas palavras me constrangeu bastante (blá, bláblá, bláblá...). Em dado momento, ele neutraliza qualquer comentário negativo que possa receber sobre sua análise com as palavras "basta começar a apontar os defeitos da série para um fã fervoroso". Não deveria ser assim, ele deveria ter respeito pelos fãs. Dessa vez, ele foi longe demais e, sinceramente, criei antipatia por suas análises (blá, bláblá, bláblá...). Parece que todos na redação encararam essas críticas com risadas (blá, bláblá, bláblá...). Não critico negativamente a análise técnica do sr. Eric, ele tem todo o direito de fazê-la, todos temos opiniões diferentes (blá, bláblá, bláblá...). Estou profundamente decepcionado com a revista, e é a primeira vez que tive o desgosto de ter lido algo tão absurdo.

Anderson Brito de Almeida
Belém/ PA

Esta mensagem é direcionada única e exclusivamente ao crítico de games conhecido como Eric Araki. Antes de qualquer coisa, quero deixar claro ao Eric que sou uma das poucas pessoas que respeitam seu julgamento e que concordam com suas análises (talvez a única, quem sabe). Sua nota 9.5 foi correta para *Soul Calibur 2*. Aprecio também seu método de avaliar expansões para games, através do qual procura avaliar o que a expansão trouxe de novo ao game, dando um merecido 2.0 para *Neverwinter Nights: Shadows of Undertide* (blá, bláblá, bláblá...). Eu estou escrevendo para falar do comentário feito por ele em *FFX-2*. A nota 5.0 foi merecida, pois a Square resolveu apelar para a estratégia desastrosa de *BMX XXX*, ressaltando também o comentário sobre *FFVII*, em que ele afirmou ter sido "apenas" um outro FF. "APENAS"! A sequência de FF que até hoje é considerada invicta como o melhor de todos os FFs? A única sequência de FF que ainda é procurada em todo o mundo para compra e locação? A única que

até hoje tem momentos em que é cotado como o jogo mais alugado? A que revolucionou o FF e hoje, depois de quase nove anos, ainda tem sites especializados apenas nele? (blá, bláblá, bláblá...) Araki, de todos os erros que você cometeu, esse foi o mais desastroso. Espero que você não erre assim no futuro, continue com seu método arbitrário imparcial em futuros games, não apele para a parcialidade que demonstrou ao analisar *FFVII* por não ter gostado do jogo, o que resultou em uma grande inverdade.

Rafael Calheiros Neumann
Brasília/ DF

Olá, pessoal! Não vou começar este e-mail com elogio, isso é óbvio demais para uma revista competente como a de vocês (blá, bláblá, bláblá...). Só tenho um protesto: sou fã do Eric Araki, adoro as notas que ele dá. Não sei por que tanta reclamação dos leitores, já vi uma outra revista que dá nota 10 para quase tudo (blá, bláblá, bláblá...). A EGM Brasil é séria e analisa cada detalhe de um jogo.

Marcio Watanabe
Guararapes/ SP

Bem, nós recebemos... hããã... "uma ou duas" cartas delicadamente comentando a nota do Eric para *Final Fantasy X-2*. Como dá para notar, nosso amado Hércules Chinês dividiu opiniões, embora a esmagadora maioria queira a cabeça dele. E como este é um espaço democrático, abrimos o microfone para o Eric Araki, ídolo das multidões e futuro tema de cosplay. Ah sim: recebemos cartas reclamando que *FFX-2* não merecia o selo de ouro recebido. Verdade. Nada de selos para *FFX-2*. Mas agora chega, é a vez do Eric: "Sendo fãs sérios da saga como vocês me parecem ser, é estranho que tenham se decepcionado com a minha nota e não com o jogo. Ora, *Final Fantasy* não é um game, é um acontecimento. Um desses eventos que nós, fãs, aguardamos durante anos. A Square-Enix sabe disso. O mínimo que eles deveriam fazer seria trazer nada menos que o melhor. Aguardar por *FFX-2* foi como comprar ingressos para o show de sua banda de heavy metal favorita e dar de cara com o Beto Barbosa no palco. Ele é apenas um game bonitinho mas ordinário, que pega carona em clássicos de verdade. É um sanguessuga que se aproveita da memória de *FFX* apenas para engordar o caixa da empresa. E por que isso? Por saberem que existem certos fãs que não olham o jogo, mas o nome. Muitos são jogadores que sequer jogaram metade da saga e se baseiam em reviews de outros fãs – aqui entra a importância da tradição de quem conhece a saga a fundo, desde seu início – e não exagerados, que pregam FF como fanáticos religiosos. Dizer que o jogo é bom é se contentar com pouco. É dizer que *FF Mystic Quest* é uma obra de arte. *FFX-2* é fashion, acerebrado, é Sailor Moon. Foi feito sem carregar a idéia do que é ser *Final Fantasy*. Abram os olhos. A saga é o maior clássico de todos os tempos. Não podemos deixar que matem um dos últimos grandes RPGs da história. Não se contentem com pouco. Em tempo: lembro que na EGM Brasil, 5 é a média, nada além disso. Não é uma nota ruim. Se *FFX-2* fosse ruim mesmo, teria ganho um 3 ou 2."

Cacto-Sapo

FINALMENTE DESCOBRI UM JEITO DE ME VER LIVRE DE VOCÊ!!



VOCÊ SE É UM INFELIZ DE UM SAPO PALPITEIRO PORQUE NÃO TEM UM VIDEOGAME E TEM QUE PEGAR CARONA NO DOS OUTROS!



POIS AGORA EU DOU MEU VIDEOGAME PRA VOCÊ!!



PRONTO, ESTÁ FEITO! VAI DOER UM BOCADO FICAR SEM MEUS GAMES, MAS FICO LIVRE DESSA ENCRENCA PRA SEMPRE!



OLHA SÓ COMO ELE SE DIVERTE, E DESTA VEZ NÃO DÁ NENHUM PIO!



PUXA, DÁ ATÉ GOSTO DE VER O PILANTRINHA JOGANDO! ACHO QUE ACABEI FAZENDO UMA BOA AÇÃO...



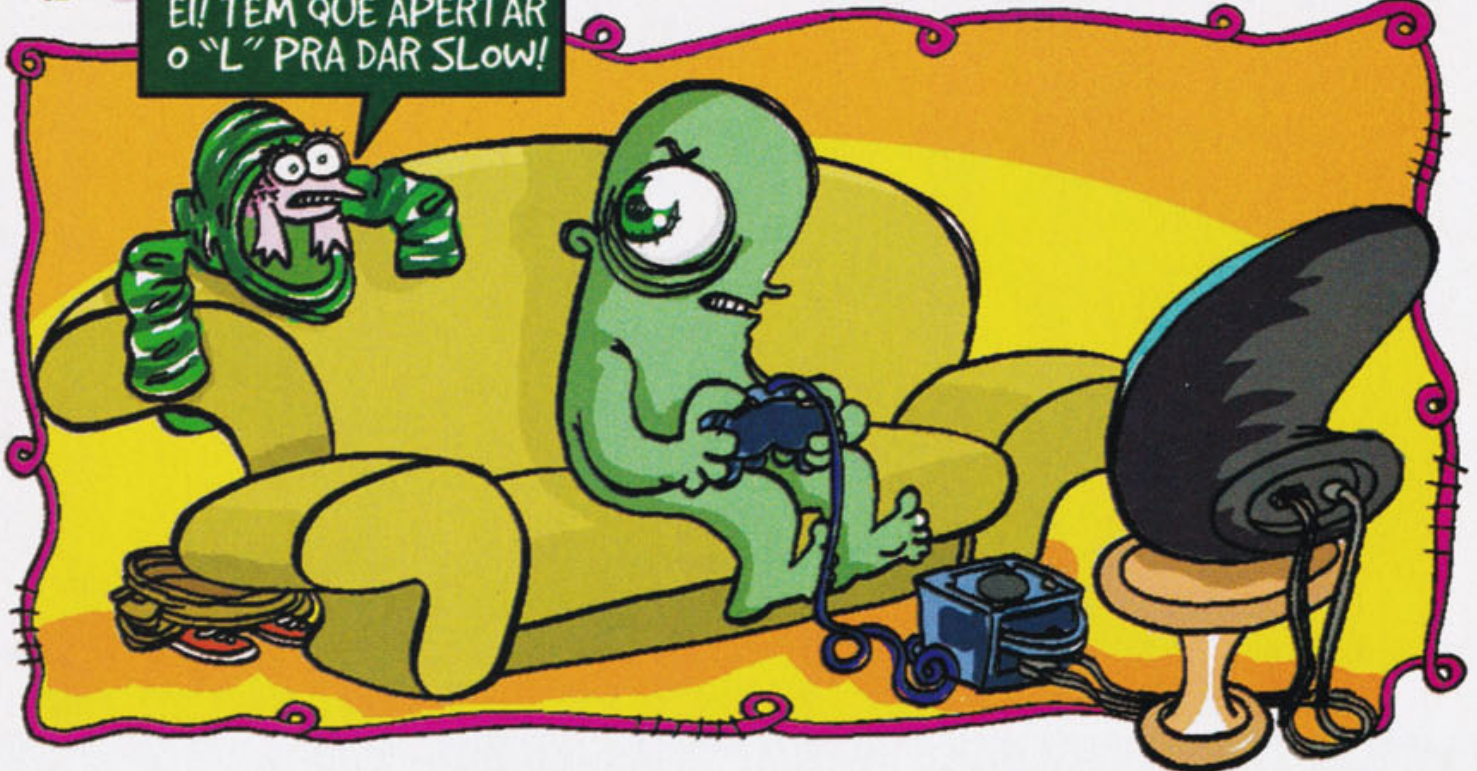
...E PARECE ATÉ QUE ESTÁ SE "DESBATRAQUIZANDO", SE HUMANIZANDO



E O PALPITEIRO NO JOYSTICK É UMA NEGAÇÃO, EH! EH! CÉUS! TÁ FAZENDO TUDO ERRADO!



EI! TEM QUE APERTAR O "L" PRA DAR SLOW!



TERRITÓRIO HQ

Aqui você encontra os melhores quadrinhos do mundo



MORTE - A FESTA

Quando Lúcifer entrega a chave do Inferno a Sandman, todas as almas fogem para o apartamento de sua irmã gótica, a Morte.

Conheça este fascinante mangá com os Perpétuos, criado por Jill Thompson em homenagem a Neil Gaiman.

No TERRITÓRIO HQ você encontra a maior variedade de quadrinhos nas melhores bancas e revistarias do Brasil. Não perca!



**Produtos
Exclusivos**

**Descontos
Especiais**

Conheça mais detalhes no
www.territoriohq.com.br





start

o que rola de melhor no mundo dos games

O PRÓXIMO FF

12 coisas que você precisa saber sobre **Final Fantasy XII**

Com mais de 45 milhões de cópias vendidas em todo o mundo e com um nome cada vez mais forte, o RPG de fantasia da Square Enix está bem longe de acabar. Recentemente, a empresa anunciou sua próxima empreitada: **Final Fantasy XII**, que

deve ser lançado para o PS2 no segundo trimestre de 2005. Novas informações deverão ser divulgadas ao longo dos próximos meses, mas decidimos antecipar e selecionamos 12 detalhes sobre **XII** que, por enquanto, vão saciar a sua curiosidade.

O Criador



Você pode até não reconhecer o nome do diretor/produtor de **Final Fantasy XII**, mas com certeza já jogou um de seus games. Yasumi Matsuni está por trás de vários sucessos do PSOne, como **Final Fantasy Tactics**, **Vagrant Story**, a série **Ogre Battle** e, mais recentemente, **Final Fantasy Tactics Advance** para o Game Boy Advance.



O Mundo

Assim como em **Final Fantasy Tactics** e **Tactics Advance**, o mundo de Ivalice serve de pano de fundo para o novo game. Se você é fã dos jogos anteriores, não pense que vai reconhecer os antigos cenários. "O mundo de Ivalice é uma adaptação do que foi visto anteriormente", diz o diretor de arte Hideo Minaba.



A História

A trama de **XII** está centrada numa guerra dentro de outra guerra. Duas facções rivais estão envolvidas num conflito entre vários continentes. No meio da guerra, os arcadianos tomam o poder de um pequeno reino chamado Dalmásca, neutro até então. O lugar é a terra natal dos dois heróis do jogo, sendo assim, eles se encontrarão lá para tentar expulsar os invasores.

História de Amor?

Vaan é um cara. Ashe é uma garota. É de se esperar que, como manda a tradição dos RPGs, os dois vão flertar e ficarão juntos segundos antes de aparecerem os créditos finais, certo? Não conte com isso. Minaba diz que quando se trata de amor a relação dos dois não é muito séria. Mas o designer de personagens Akihiko Yoshida garante que "pode não haver amor entre eles, mas existem outros interesses sentimentais".

A heroína

Sua história: Ashe, 19 anos, herdeira do trono de Dalmásca
Seu objetivo de vida: Comandar a resistência e expulsar o império Arcadia de seu reino
Recebeu dicas de moda das: garotas de **Final Fantasy X-2**

O Herói

Sua história: Vaan, 17 anos, nasceu em Dalmásca e perdeu a família na guerra contra os arcadianos
Seu objetivo de vida: tornar-se um pirata dos ares e ter sua própria aeronave
Recebeu dicas de moda dos caras da série: "Queer Eye for the Straight Guy"

>>> O ACORDO ENTRE A THQ E A SEGA CONTINUA EM 2004, COM O LANÇAMENTO DE DOIS NOVOS TÍTULOS DO PORCO-ESPINHO PARA O GBA: **SONIC BATTLE** E UM **THIRD SONIC ADVANCE**... >>>

As Airships

Segundo Minaba, as airships, marca registrada de *Final Fantasy*, “desempenharão um papel mais importante que nos jogos anteriores, seja servindo de palco para um determinado evento ou de meio de transporte”. E como a variedade é o tempero da vida, Matsuno garante que as mais diversas aeronaves vão cruzar os céus de *XII*.

O logotipo

Em *Tactics Advance*, os Judges eram cavaleiros que garantiam o cumprimento de leis e regras. Já em *XII*, os Judges são “um grupo de cavaleiros que espalham medo e terror”, diz Matsuno. Tanto a declaração do produtor quanto o trailer que vimos no Japão indicam que eles teriam jurado lealdade ao império Arcadia – ou pior, seriam seus líderes. De qualquer modo, esses vilões são muito importantes, caso contrário, por que apareceriam no logotipo do game?



A Câmera

Em todos os games *Final Fantasy* jogados Offline, a visão da ação sempre foi controlada automaticamente. Pelo menos, até agora. “O ângulo da câmera poderá ser ajustado em até 360°, chegando muito perto das perspectivas em primeira e terceira pessoas de *Final Fantasy XI*. Estamos até criando tetos e desenhos de teto que poderão ser vistos pelo jogador”, revela Minaba. ➤

A Inspiração

A equipe de arte chegou a visitar a Turquia, país que teve certa influência no visual à la Mar Mediterrâneo do jogo. Outras inspirações incluem áreas da Índia e da cidade de Nova York, além das antigas culturas árabe e romana.



Os Personagens

A estrutura social e as classes sociais são um dos temas centrais da história de XII. Para reforçar esse aspecto, as raças não-humanas ganharam papéis mais significativos que nos jogos anteriores. É possível notar a mudança no próprio trailer do game e nas telas que mostram a estranhamente sexy Viera como membro do seu grupo e o cara-de-lagarto Bangaa atuando como um capanga (vale lembrar que os dois personagens apareceram pela primeira vez em *Tactics Advance*)



Conexão de rede?

Ao contrário de XI, desta vez você não precisará se conectar à internet para curtir toda a aventura. "XII será um jogo Offline", garante Minaba. "Matsuno queria que o jogo tivesse algum componente Online, mas não há nenhum elemento que justifique isso".

PERGUNTAS, PERGUNTAS

A esta altura você deve estar prestes a perguntar: "Mas, espera um pouco, e quanto ao..." Melhor parar por aí, amigo fã dos Moogles. Também temos um monte de perguntas martelando nas nossas cabeças, como você pode ver abaixo. Assim que descobirmos as respostas, você será o primeiro a saber.

1. O sistema de batalhas de *Final Fantasy XII* será muito diferente do que vimos nos jogos anteriores? Até agora, só ouvimos dizer que os combates serão parecidos com os de *Vagrant Story*, os quais são centrados em tempo e defesa.
2. Quais e quantos personagens farão parte da minha equipe?
3. A equipe de sonorização de XII contou que está "tentando criar algo novo", além das canções do jogo. De que maneira isso afetará a jogabilidade?
4. O trailer mostra uma mulher parecida com Ashe usando um vestido de noiva. Quem ela está tentando agarrar?
5. Matsuno comentou que o mundo de *Vagrant Story* está relacionado a Ivalice. Quer dizer que XII também terá personagens do antigo game? 



© 2003 Square Enix Co. LTD



Foi aqui que
eu comecei a pancadaria.

RAYMAN 3



Rayman 3, agora no N-Gage. Explore os ambientes e personagens superestilizados e descubra um épico. Agora Rayman 3 é um jogo para múltiplos jogadores. Só no N-Gage você pode enfrentar até quatro competidores via Bluetooth.
www.n-gage.com/br



N-GAGE
NOKIA

anyone
anywhere

gameloft

Copyright 2003 Nokia. Todos os direitos reservados. Nokia e N-Gage são marcas comerciais ou marcas registradas da Nokia Corporation. © 2003 Gameloft. Todos os direitos reservados. Gameloft e o logotipo Gameloft são marcas registradas da Gameloft S.A. Rayman ®, Ubisoft e o logotipo Ubisoft são marcas registradas da Ubisoft Entertainment nos Estados Unidos e/ou em outros países. Todas as outras marcas registradas pertencem a seus respectivos proprietários. Todos os direitos reservados. Imagens meramente ilustrativas.

UMA ESPIADA NO PSP

A Sony divulga o primeiro protótipo do PlayStation Portable

Aviso à Sony: pare já de nos provocar. O primeiro protótipo do PlayStation Portable (também conhecido como PSP, mostrado abaixo) foi revelado recentemente pelo presidente da Sony Computer Entertainment, Ken Kutaragi, durante um evento no Japão; fazendo aumentar a nossa empolgação em relação ao misterioso portátil. O equipamento final,

que rodará games, música, filmes e, possivelmente, funcionará como um telefone celular, será bem diferente do que se vê abaixo. Mas o modelo conceitual já dá uma idéia do design que poderá ser adotado. (Certeza mesmo, só teremos no mês de maio, durante a Eletronic Entertainment Expo, em Los Angeles, data em que o portátil será exibido).

Questão de estilo — Não é um Gameboy. Ao contrário dos portáteis anteriores, o PSP tem um visual high-tech, além de bastante adulto (mais do que o GBA SP, da Nintendo). Um detalhe importante quando se leva em conta o preço da belezinha: US\$299 (cerca de R\$ 900,00), segundo boatos.



Botões de toque — O Music Player iPod, da Apple, já tem; e parece que a Sony também está pensando em adotar a idéia. O touchpad é um sistema que utiliza botões e controles ativados apenas por toque (não é preciso pressioná-los). Estamos só imaginando como eles funcionarão na prática e se vão agüentar o tranco da jogatina. Mas não dá para negar que isso vai incrementar muito o visual da máquina.

O QUE FALTA?

Onde está a entrada para o cartão de memória? E a conexão para o fone de ouvido e o controle de volume? Os controles digitais e analógicos serão combinados? Se o

PSP também funciona como um telefone, onde foram parar os botões? E em que parte do aparelho vamos falar? (Aviso: é por isso que ele se chama "protótipo")

CARA A CARA

Seis rounds, dois príncipes e uma disputa estelar



PRINCE

PRINCE OF PERSIA

Será que o exótico *Prince of Persia* conseguirá derrotar o cantor Prince? Para tirar a prova, nossos corajosos cientistas jogaram *Sands of Time* e assistiram a *Purple Rain* e *Under the Cherry Moon* (coitados!)

INFLUÊNCIAS ÁRABES



Usa um antigo símbolo do Oriente Médio para assinar cheques

Usa antigas armas do Oriente Médio durante as batalhas
Vantagem: Prince of Persia



ARMA PREFERIDA



A guitarra Yellow Cloud
Vantagem: Prince

A Adaga do Tempo



VIDA SOCIAL

Diverte-se como em 1999

Pode controlar o tempo e se divertir como em 1999
Vantagem: Prince of Persia

GUARDA-ROUPA



Mistura de drag queen, pirata espacial e gigolô
Vantagem: Prince

Estilo Aladdin



PROBLEMAS DE FAMÍLIA

Sua mãe apanhava do pai
Vantagem: empate

Seu pai foi derrotado pela areia
Vantagem: empate

INTERESSE AMOROSO



Apollonia Kotero

A escrava Farah
Vantagem: Prince of Persia (as Areias do Tempo vão manter o corpo dela eternamente jovem...)



O VENCEDOR: PRINCE OF PERSIA

Ele pode até se chamar Prince e saber dançar, mas, cá entre os homens, o guerreiro persa é o verdadeiro príncipe.

NOTINHAS SOBRE SÉRIES CLÁSSICAS DA SEGA QUE ESTÃO DE CARA NOVA



■ Phantasy Star está de visual novo

Remakes da Sega chegam aos EUA

Graças à Conspiracy Games, os mais recentes remakes da Sega, em breve, vão chegar aos Estados Unidos. As datas de lançamento ainda não foram confirmadas, mas você já pode se preparar para jogar, no PS2, versões re-cauchutadas de *Fantasy Zone*, *Golden Axe*, *Monaco GP*, *Phantasy Star*.



A escolha da nova geração

Apesar de trazer o nome *Virtua Fighter* no título, VF Cyber Generation se afasta radicalmente das lutas do game original. Jogando na pele de um jovem, você terá de percorrer uma vasta rede de computadores em busca de pedaços de dados lendários. Está previsto para o final de 2004 no PS2 e GC.

INTERPRETANDO PAPÉIS

Descubra seu lugar em **Champions of Norrath: Realms of Everquest**

Champions of Norrath pode até trazer o logo de EverQuest estampado na capa, mas tudo neste jogo lembra *Baldur's Gate: Dark Alliance*, RPG de ação lançado em 2002 pelo Snowblind Studios. Sabe qual é a

diferença entre os dois? *EverQuest* é um RPG Online que fez muita gente cair no sono (pelo menos no PS2), enquanto o outro conquistava hordas de fãs com suas emocionantes batalhas Multiplayer (porém, Offline). Agora, a Snowblind turbinou o jogo

com um novo e belo engine gráfico, cenários aleatórios, uma extensa customização de armas. *Champions* também ganhou a mesma ação frenética que tornou *Dark Alliance* popular. Só há um problema: a transição de classes de personagens pode se

revelar um pouco complicada, já que as aventuras estão calcadas no esquema *Dungeons & Dragons* de *Dark Alliance*. Descubra qual personagem de *EverQuest* é você, respondendo a este questionário elaborado pela equipe da EGM.

TESTE SEU PODER (E SUA MAGIA):



Pergunta 1:

Você está cercado por um exército de formigas carnívoras gigantes! Qual é a sua reação?

- Tornado gira derruba esmaga corta mata... buahahahahahaha. (1 ponto)
- Cercado? Acho que não. Já matei todas elas fora da tela (2 pontos)
- Santo Deus! Tenho que procurar por inocentes feridos e socorrê-los imediatamente (3 pontos)
- Expulsarei os terríveis insetos com um Cone of Fro... O quê?? Faltou Mana? Fugam! (4 pontos)
- Deixe-me ver... Formigas podem pegar peste bubônica? Não? Ok, então catapora (5 pontos)



Pergunta 2:

Você encontrou uma espada perfeitamente forjada. Ficar com ela?

- Cortar cabeça é bom para uma morte rápida! (1 ponto)
- Quem sabe se eu não tivesse adquirido uma hérnia por carregar 70 quilos de flechas (2 pontos)
- Claro que não. Parece perigosamente afiada. (3 pontos)
- Hummm, não é que eu seja fraco, sabe. É que sou muito apegado ao meu galho de árvore e à minha faquinha... (4 pontos)
- Qualquer coisa que sirva para arrancar as vísceras dos meus inimigos com mais eficiência e sem muita sujeira (5 pontos)



Pergunta 3:

Um exército de mortos-vivos está matando centenas de inocentes. Como você se sente?

- Golpe de machado, para fazer bom som de ossos quebrando (1 ponto)
- Cansado. Ficarei atrás desta árvore por algumas horas (2 pontos)
- Esta abominação das leis da santidade e da pureza precisa ser exterminada (3 pontos)
- Um Wizard Beam Level 22 vai mostrar a eles que não se deve... O quê? Sem Mana de novo? (4 pontos)
- Encontrou meu exército de zumbis saqueadores? E daí? (5 pontos)

RESULTADO:



3-5
PONTOS

Seu nome de guerra é Conan. Você será um feliz **guerreiro bárbaro**. Smash!



6-8
PONTOS

Prefere espionar os inimigos de longe. Seja um **elfo guardião** das florestas.



9-11
PONTOS

Prefere armas sem pontas, combater zumbis, como um **elfo religioso**.



12-14
PONTOS

Conhece feitiços e usa roupas adornadas? Você é um **mago erudito**.



15
PONTOS

Cavaleiro élfico das sombras, disseminador de doenças e criador de Zumbis

Pois é... todos parecem velhos personagens de *D&D* (exceto o novo e perturba do cavaleiro das sombras). Então, que se dane o resultado do teste! Comece o jogo com cada um dos personagens, remova a armadura deles e escolha aquele que fica melhor usando roupas íntimas. (Vamos lá, sabemos que você acabaria fazendo isso de qualquer maneira).



SHOWROOM DE FÁBRICA

Entre no nosso cantinho e dê uma olhada nesses acessórios bacanas

Já estava na hora de você dar aos periféricos dos games a mesma atenção dispensada aos outros acessórios que usa no dia-a-dia. Está bem, concordamos que não dá para serem de madeiras maciças e exóticas, de metais preciosos ou tecidos refinados, mas alguns equipamentos merecem uma olhada mais a fundo. Então, se você estiver interessado em um MP3 player para o seu GBA SP, um controle bacaninha em estilo retrô ou outros aparelhinhos, veio ao lugar certo. Entre aqui no nosso showroom e deleite-se com as modernidades a seguir.



1

2



3



4



6



5



7



8



1

iType2 (Nyko • PS2 • \$40 •

nyko.com) — Este híbrido de aparência estranha deixa sua sala de TV (e o seu colo) um pouco menos cheio de coisas ao combinar um controle de PS2 e um miniteclado USB em uma só unidade. Não pode haver maneira melhor para se destacar naqueles debates acalorados nos fóruns de SOCOM II a respeito da mais gostosa em FFX-2. Mas cuidado: suas teclas diminutas não se dão bem com dedos grandes.



4

Hip ScreenPad (Hip Interactive • Multi • \$99 • hipgearproducts.com)

— Com certeza não dá para levar aquela TV de alta definição, 50 polegadas em uma viagem de carro. Então, o que você acha disso? Um controle com um monitor embutido de cristal líquido de três polegadas. Elimina a necessidade de equipamento extra, e você pode jogar tanto a bordo do seu jatinho quanto do seu jipão.



7

RetroCon (Mad Catz • PS2 • \$25 • madcatz.com)

— Mesmo que no passado você se considerasse um fãtico por Sega, existe agora, uma boa chance de você apreciar este controle retrô, muito bem feito, ao estilo do NES. Não só parece um sonho, graças ao design impecável e ao corpo de metal duro na queda, como também traz de volta um pouco da sensação calorosa do tempo em que os videogames ainda eram inocentes.



2

GamePak Carry Case Backpack (LASR • Multi • \$40 •

lasraccessories.com) — Esta mochila charmosa faz parecer que você está carregando livros didáticos quando, na verdade, está transportando diversão. Tem divisões para jogos, controles e acessórios, além de um grande espaço acolchoado para o seu console e um painel prático que abaixa para que você possa ligar seu game na TV sem tirar o console da sacola.



5

JukeBox (Gamester • GBA • \$99 •

gamesterusa.com) — Se está procurando mais itens para colocar na sua sacolinha tecnológica, a JukeBox cabe perfeitamente. Permite que você toque em todos os seus cartões de MP3 codificados e ainda codifique suas próprias canções em tempo real com o soquete de entrada. Também serve para ouvir música sem o GBA.



8

Conversor Virtual FX 2D para 3D

(I/O Systems • Multi • \$300 •

i-glassesstore.com) — Aquela TV de 36 polegadas da sala não basta para dar vida aos seus jogos. Então coloque esses óculos cheios de estilos, faça uns ajustezinhos na caixa de controle inclusa e aquelas vagabundas de *Grand Theft Auto* vão pular em cima de você. Uau.



3

Rally Racer (Pelican • GBA • \$10 •

pelicanacc.com) — Conecte seu GBA à traseira desse volante esquisito (que vem completo com alças de borracha e ricochete disparado por molas) e dê um toque de realismo a qualquer jogo de corrida portátil. Mas se você levar essa belezinha em uma viagem de avião, por exemplo, pode receber olhares enviesados das criancinhas a bordo.



6

Ultimate Kickboxing Fighting Arena (Naki • PS2 •

\$40 • nakiusa.com) — Esta deliciosa mistura de polipropileno, náilon e tecnologia de ponta permite que você faça o que há de mais importante: dê socos e pontapés. Simplesmente acomode os sensores de pulso e tornozelo e enlouqueça, ao melhor estilo Jackie Chan (sim, o aparelho também detecta chutes aéreos), com seus jogos de luta preferidos.



brother
GAMES®

video games e
assistência técnica



Playstation 2



Psone



GameCube



Xbox



Game Boy

acessórios
todos os tipos



jogos originais
vários títulos



rua curitiba 689 sl 802 centro Belo Horizonte MG
contato e vendas | 31 3272 3097 | 3272 3486
aceitamos cartões de crédito



start

CANÇÃO DO MATADOR

Conheça os moradores do jogo de terror arrepiante: **The Suffering**

Qualquer título de ação de terror deveria ter uma boa base de maldade. No local de um antigo cemitério indígena e ex-sanatório, *The Suffering* (programado para fevereiro, para PS2, XB e GC) achou um lugar irado para

construir uma prisão. O personagem principal, Torque, é um presidiário casca-grossa condenado por ter matado a mulher e o filho. A Vida atrás das grades transforma-se numa furiosa luta pela sobrevivência, quando os pecados passados da

cadeia ressurgem e monstros começam a sair das paredes. "Todas as criaturas encaixam-se na história de ambientação do jogo e na herança do mal que rolou por ali, sendo que cada criatura foi desenhada de acordo com um método de

execução diferente", explica o designer-chefe Richard Rousse III. "Não acho que exista outro jogo com criaturas tão perturbadoras quanto estas." Estamos propensos a concordar... mostramos abaixo algumas razões por quê.



■ O criador de monstros de Hollywood Sam Wilson (*A Coisa*, o *Predador*) deu seu toque cinematográfico mágico a estas criaturas.

Sofrimento de verdade: no quadro do pintor espanhol Francisco Goya, *O Três de Maio* de 1808, soldados franceses executam suspeitos de serem rebeldes espanhóis. Conta-se que Goya usou o próprio sangue para pintar o das vítimas.



Tipo de monstro:
Marksman
Tipo de execução:
paredão

Da camisa de força ao colete à prova de balas, essas pobres almas foram executadas a sangue frio, sem direito a julgamento. Agora perseguimos prisioneiros como se fossem prêmios. Calombos nas costas dele giram para revelar metralhadoras feitas para atingir os prisioneiros humanos, o que é quase tão nojento quanto letal.



Sofrimento de verdade: ainda que este método brutal e antigo de execução não seja muito praticado, continua sendo exibido em praça pública em alguns países do Oriente Médio, como Arábia Saudita e Catar.



Tipo de monstro:
Slayers
Tipo de execução:
decapitação

Qual é a da cabeça cortada deles? A primeira impressão é pungente. Você nunca vai ficar na boa enquanto eles estiverem por perto: suas unhas afiadas, que servem também para cortar fora braços e pernas com um só golpe, estão sempre raspando no assoalho e fazendo aquele barulho insuportável de giz na lousa.



Sofrimento de verdade: instituída pela primeira vez em Oklahoma, a execução por injeção letal agora é norma para a pena de morte nos EUA. Execuções famosas que utilizaram este método incluem John Wayne Gacy (serial killer de Chicago).



Tipo de monstro:
Mainliners
Tipo de execução:
injeção letal

A experiência de tomar banho no chuveiro coletivo da prisão já é bem ruim sem carinhas pelados que saem do ralo sacudindo seringas hipodérmicas. Essas deformidades conseguem se deslocar rapidamente pelos andares da prisão. Evite o ataque com um salto deles ou então o veneno vai entrar nas suas veias.



■ Você vai lutar contra estes freaks na perspectiva em terceira pessoa

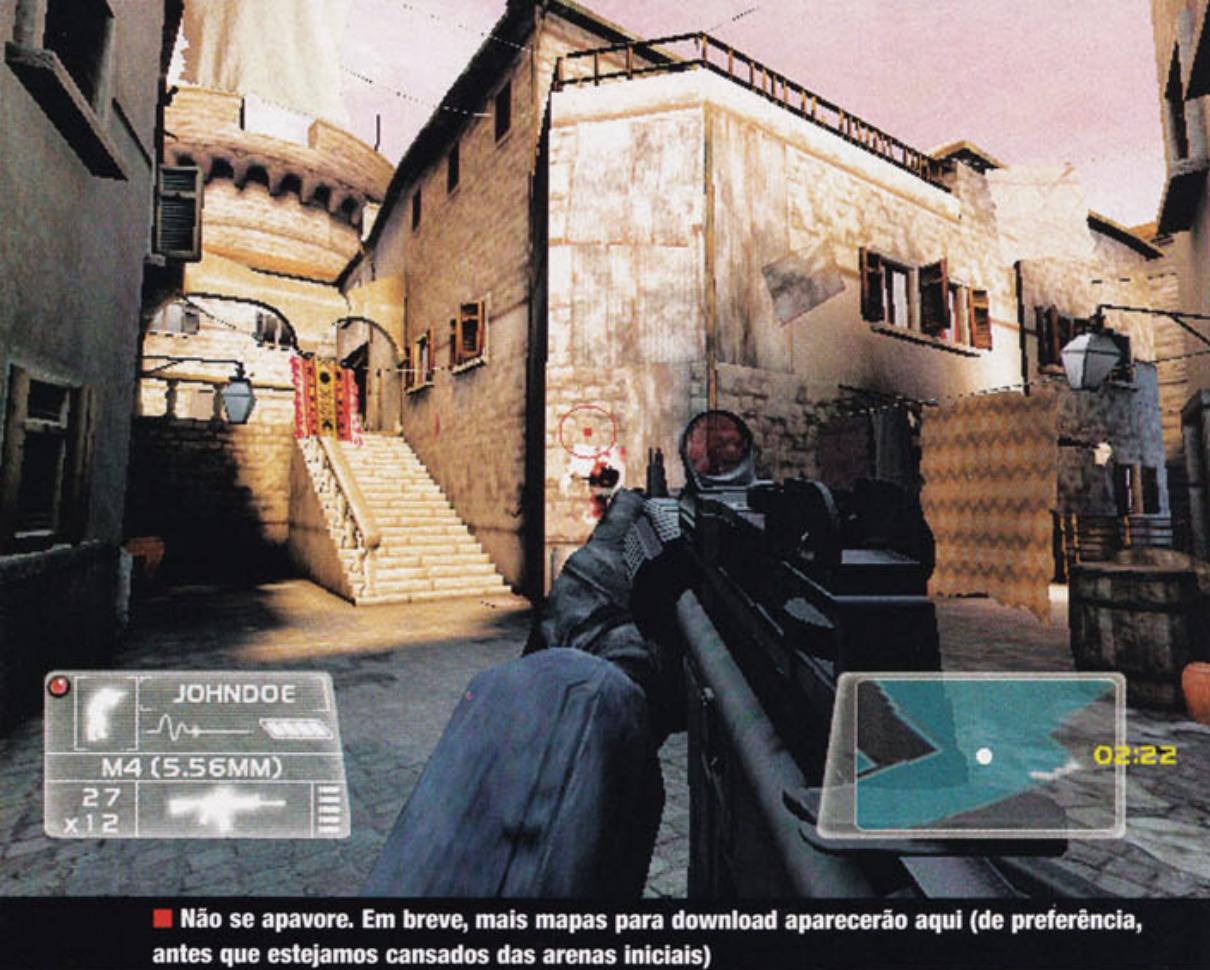
Sofrimento de verdade: Durante a invasão brutal do Japão X China, na segunda Guerra Mundial, aproximadamente 2000 refugiados foram queimados vivos no topo do Mount Zijing....



Tipo de monstro:
Burrowers
Tipo de execução:
ser enterrado vivo

Enrolados em equipamentos de restrição de movimento fetichista e enterrados vivos, esses psicopatas subterrâneos que arrastam correntes surgem do chão sem dar aviso nenhum. Cuidado com os rastros de terra que vão se aproximando e esteja sempre com a pistola pronta – ninguém vai querer chegar perto.

>>> A PRODUTORA SPIKE ANUNCIOU UM JOGO DE TERROR PARA PS2 CHAMADO MICHIGAN, QUE MOSTRA O GRUPO PARAMILITAR PROLETÁRIO MICHIGAN OU O CENTRO DE DETROIT... >>>



DOWNLOAD

Repostas para as suas dúvidas sobre Rainbow Six 3

muita gente se perguntando por que não há uma opção para bani-la do jogo. “Embora tenhamos certeza de que a calibre .50 seja uma arma bem balanceada, estamos pesquisando alternativas para aqueles jogadores que não a querem em seus servidores”, diz Lebbos

MAIS CONTEÚDO PARA DOWNLOAD, QUANDO? – O primeiro material para download, o mapa Multiplayer Garage, já está disponível. Um outro mapa, chamado Train Depot, está em fase de conclusão e deverá ser lançado em breve (a data exata ainda não foi anunciada). Muitas outras coisas também estão sendo desenvolvidas. Lebbos diz que, quando você estiver lendo esta matéria, toda a equipe responsável pelo jogo estará trabalhando em conteúdos para download. Segundo ele, os jogadores podem esperar, para o futuro, mais opções e suporte Multiplayer (embora, não tenha especificado o que).

O MITO DO MICROFONE MUDO –

Deixar o microfone mudo enquanto você muda de mapas ou entra em disputas, de alguma forma, acaba acelerando as coisas. Mas Lebbos nega. “As velocidades de Load e de troca de mapas não têm nenhuma relação com o microfone. “O mais provável é que os dados tenham sido armazenados na memória cache do HD, o que faz com que o tempo de Load pareça mais veloz”, diz ele.



■ Com um sniper de calibre .50, você poderia partir ao meio estes três otários

Se você se parece um pouco conosco, deve ter ficado cheio de dúvidas depois de mergulhar no modo Xbox Live de *Rainbow Six 3*. O que significam os pontos “ELO”? Qual será o próximo conteúdo para download? Quem acabou de atirar em mim e onde ele está? Já que não podemos ajudá-lo com esta última questão, vamos nos esforçar – com a ajuda do produtor Chadi Lebbos – para responder às demais.

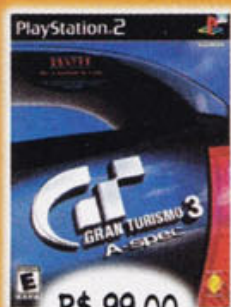
OLÁ, ELO – Os pontos ELO são obtidos a partir de um sistema que mede a ha-

bilidade dos jogadores e que foi criado (inicialmente, para jogadores de xadrez) pelo matemático Arpad Elo. (Surpresa! *SOCOM 2*, da Sony, usa o mesmo sistema) Em vez de quantidade, o que conta é a qualidade. Sendo assim, para se dar bem você precisa detonar os jogadores que estão acima de você no ranking.

USAR OU NÃO USAR CALIBRE .50 – O rifle sniper com calibre .50 é uma arma bastante precisa e potente e já deixou muitos jogadores Online chorando de raiva. Na maioria das disputas, você ouvirá muita falação sobre o uso da arma e

Garantimos o melhor **PREÇO !!!**

Jogos Originais a partir de **R\$ 69,00**



R\$ 99,00



R\$ 99,00



Disk Games

“Desde 1992”

TELEVENDAS

(19) 3242 0541

Atendimento de Seg. à Sex. 9 Hs. às 19 Hs. / Sábado 9 Hs às 18 Hs.

Video Games
Jogos • Acessórios
Assistência Técnica Especializada

Tudo em até

12x

↓ Compras On Line ↓

WWW.DISKGAMES.COM.BR



PLAYSTATION 2



X BOX



GB ADVANCE SP



GAME CUBE



PLAYSTATION ONE

N-GAGE

NOKIA

anyone
anywhere

DIVERSÃO A QUALQUER HORA E EM QUALQUER LUGAR

Ação, aventura, esportes, espionagem... Já pensou em experimentar todas essas emoções a qualquer hora e em qualquer lugar? Sim?! Então, prepare-se para ter sempre no seu bolso o N-Gage. O primeiro game deck que pode ser levado para onde você for. E tem uma seleção de

jogos feitos sob medida para você. Todos com gráficos coloridos, em 3D e ainda com a opção de jogo para múltiplos jogadores graças à tecnologia Bluetooth. É o aparelho que você estava esperando para tornar o seu dia-a-dia muito mais divertido.

JOGOS

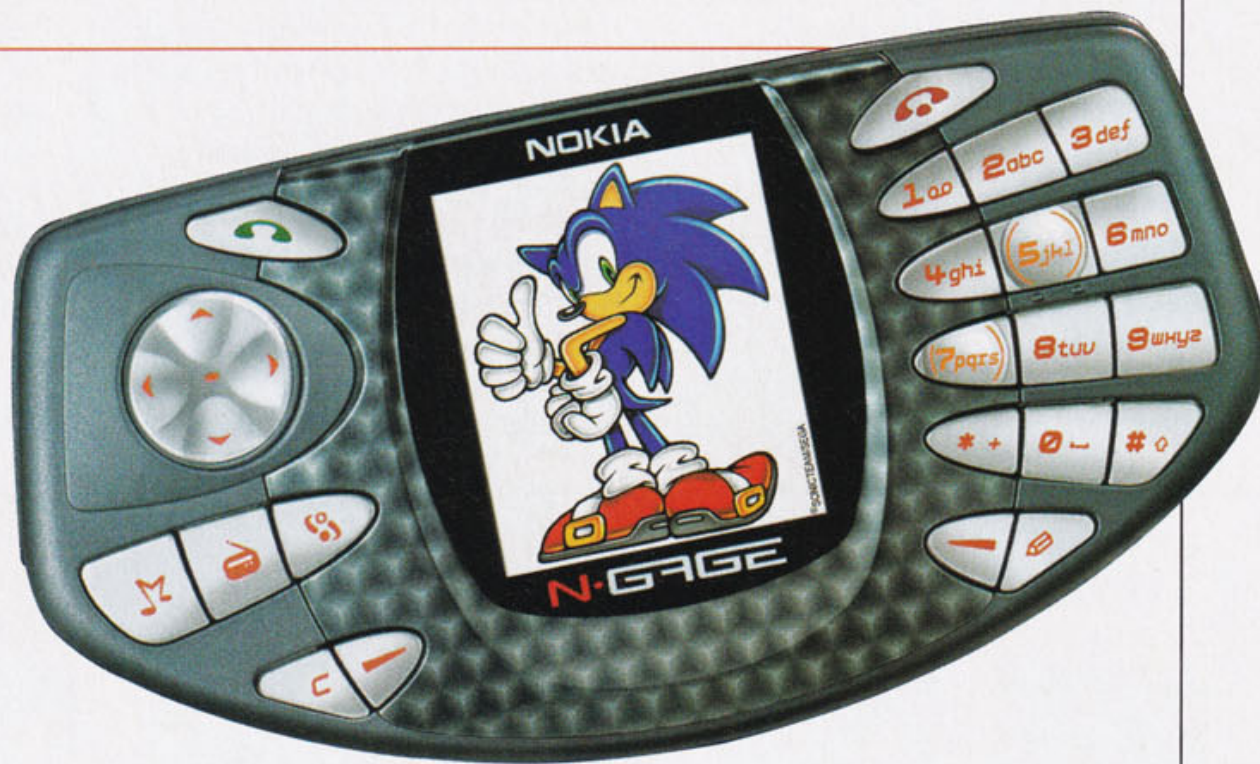
Tomb Raider, Tony Hawk's Pro Skater, Sonic N e Pandemonium são alguns dos jogos já lançados para o N-Gage. Mas a lista não pára por aí. Até o fim do ano, por volta de cem títulos vão invadir o N-Gage. O espião Sam Fisher, o topetudo

Rayman e várias seleções de futebol são os destaques de três jogos que serão lançados este mês. Confira abaixo todos detalhes sobre estes supergames:

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

- PRODUTORA: GAMELOFT
- DESENVOLVIDO POR: GAMELOFT

O escritor americano Tom Clancy retratou, em seus livros, todas as intrigas e conspirações do mundo da espionagem e do terrorismo. A obra de Clancy inspirou filmes e games famosos como Splinter Cell, um dos mais premiados do gênero, que chega agora ao N-Gage. Cenários deslumbrantes, ação sofisticada e muita adrenalina vão deixar você grudado na tela do N-Gage. Na história, o agente Sam Fisher, da NSA Black Operações, a chamada Splinter Cell, terá de descobrir o paradeiro de alguns espiões desaparecidos. Sozinho, mas contando com as mais modernas armas e equipamentos, Sam terá de usar suas habilidades furtivas para se infiltrar em locais perigosos e tentar derrotar o inimigo. Múltiplos jogadores - Sam Fisher não está sozinho no N-Gage! A tecnologia sem fio Bluetooth permite que você e seus amigos dêem uma mãozinha ao agente, jogando em dois desafios no modo para múltiplos jogadores - o modo Sniper e o modo Cooperative, no qual você poderá trabalhar em parceria com outra pessoa. Terroristas e criminosos não serão páreo para vocês!



RAYMAN 3

- PRODUTORA: GAMELOFT
- DESENVOLVIDO POR: GAMELOFT

Ele tem um topetão loiro, pés imensos e vive cercado de amigos esquisitos, como um sapo que come tudo o que vê pela frente. Mas não se deixe enganar pelas aparências. Rayman é um dos personagens mais bacanas e hilários do mundo dos games. Neste jogo, repleto de ação e aventura, você vai saltar, correr, atirar e encarar os chefes mais malvados ao longo de cenários belos e coloridos. Seu objetivo é extrair o perigoso Dark Lum Lord, personagem que foi engolido pelo seu desastrado amigo Globox. Mas até lá, irá se divertir ao longo de mais de 50 mapas, espalhados por oito

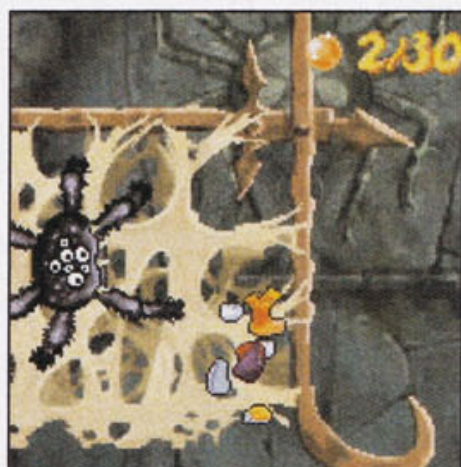


N-GAGE

NOKIA

anyone
anywhere

universos, com muitos rios, cachoeiras, florestas, minas e até alguns cenários psicodélicos. Múltiplos jogadores – Seus amigos também têm o N-Gage? Se vocês estiverem a uma distância máxima de 10 metros, vão poder se divertir, todos juntos, com o hilário Rayman. Assim como Tom Clancy's Splinter Cell e vários outros games feitos para o N-Gage, Rayman 3 também permite partidas para múltiplos jogadores. No exclusivo modo Capture The Flag, dois grupos disputam para ver quem consegue capturar primeiro a bandeira do outro. É ação que não acaba mais.



FIFA SOCCER 2004

- PRODUTORA: ELECTRONIC ARTS
- DESENVOLVIDO POR: ELECTRONIC ARTS

Solte o craque que existe em você! Em FIFA Soccer 2004, você vai poder jogar com centenas de equipes do mundo inteiro, disputando campeonatos, lutando por títulos mundiais e sentindo na pele todas as emoções de uma verdadeira partida de futebol. O jogo traz níveis avançados de detalhe e resposta dos jogadores, oferecendo uma das mais completas experiências do gênero. A versão para o N-Gage tem uma novidade exclusiva, que você confere abaixo. Múltiplos jogadores – Outra vez, a tecnologia sem fio Bluetooth vai oferecer uma experiência única: em FIFA Soccer 2004, você poderá disputar partidas de futebol, cara a cara, com um amigo. Prepare-se para descobrir quem tem o melhor time e o melhor técnico!



N-GAGE ARENA

Uma comunidade virtual reunindo todos os usuários de N-Gage para trocas de informações, experiências, dicas, truques, tudo Online. Parece sonho, mas o N-Gage Arena existe! Ele pode ser acessado de qualquer parte do mundo e a qualquer momento através do próprio N-Gage. Funciona da seguinte maneira: os jogadores salvam seus recordes em jogos, organizam torneios e ainda podem se divertir com serviços incríveis:

Cheats (dicas) – downloads que aumentam as habilidades do personagem ou ajudam o jogador a resolver algum desafio.

Game Clips (clipes de jogos) – sequência de jogos gravadas pelo usuário.

Essas seqüências podem ser baixadas e vistas por outros jogadores do N-Gage.

High Scores (maiores escores) – registra as maiores pontuações na rede do Serviço de Jogos para que o mundo inteiro possa ver e tentar quebrar os recordes.

Head to Head Gaming (competição aberta) – permite jogar contra outros participantes do N-Gage Arena usando o Bluetooth ou GPRS.

Shadow Gaming/Racing (jogo/corrida contra a sombra) – clipes de jogos criados e gravados pelos usuários para que outros jogadores tentem vencer sua performance.

Walk-throughs (instruções práticas) – gravações profissionais de jogos que mostram como resolver o desafio de um game. Uma espécie de versão animada do Manual do Usuário.

Internet

O mundo N-Gage é muito maior do que você imagina. Pela internet, você pode acessar o N-Gage Arena no site **www.n-gage.com/br**, onde encontrará muito mais sobre jogos, diversões, música, truques e tudo sobre o seu aparelho. Você ainda encontra links para sites de games com dicas e últimos lançamentos, notícias atualizadas sobre o N-Gage no mundo e sobre os games deste aparelho e ainda pode desafiar seus amigos para uma disputa com e-cards bem divertidos!



DICAS, TRUQUES E MUITO MAIS

Se você ainda não visitou o site **www.n-gage.com/br** é bom se apressar! Nele você vai encontrar tudo o que precisa saber sobre o N-Gage, além de notícias, vídeos, screenshots, lojas onde você encontra o N-Gage e informações sobre os jogos que estão chegando. E falando em jogos, na seção N-Gage Arena, você vai acessar diversos truques, dicas e estratégias para fazer bonito nas disputas, além de turbinar seus jogos com uma série de recursos. No N-Gage Arena você também poderá mostrar ao mundo o seu desempenho em todos os jogos criados especialmente para o seu N-Gage. Está esperando o quê?

Algumas funções estão sujeitas à disponibilidade do serviço por parte da operadora. Os acessórios são vendidos separadamente. Alguns recursos sonoros exigem fone de ouvido compatível. O N-Gage requer um cartão SIM, que não acompanha o produto. O cartão SIM pode ser adquirido junto a uma operadora de celular GSM. Para utilizar as funções de múltiplos jogadores é necessário que o outro usuário tenha uma conexão com um dispositivo e o jogo compatível. Para conectar o N-Gage com outros dispositivos, verifique se as configurações de Bluetooth são compatíveis. A Nokia adverte que a utilização das funções deste aparelho deve se pautar em respeito à legislação aplicável.



DINHEIRO DE JOGO

Revelamos a vida glamourosa do pessoal que se dá bem no mundo dos videogames – e entregamos seus segredos para o sucesso

1

Todo mundo quer trabalhar com games, e isso às vezes pode significar ganhar uma nota preta. Aceite os conselhos – e dê uma olhada na casa e nos hobbies caríssimos – dos empreen-

dedores do setor de jogos eletrônicos. A lição de moral: pensar grande paga bem. Afinal, aquela dinheirama proveniente dos títulos que vendem milhões e milhões de cópias tem que ir para algum lugar, não é mesmo?

DA LAMA À RIQUEZA

Como Tommy Tallarico venceu na vida e ganhou muitos milhões

O maestro Tommy Tallarico construiu uma carreira bem afinada. Você acha que só os executivos da indústria de petróleo e os cantores de boybands conseguem ganhar mais de US\$ 1 milhão por ano (cerca de três bilhões de reais) quando está na faixa dos 30 anos? Deixe que o fundador do estúdio de música para jogos que leva seu nome lhe dê algumas dicas. Ele não é exatamente um pop star (apesar de apresentar o programa *The Electric Playground*, na TV americana), mas Tallarico construiu sua fortuna compondo trilhas sonoras para clássicos em 16 bits como *Aladdin* e *Earthworm Jim*; mais recentemente, trabalhou com a série *Tony Hawk's Pro Skater* e *Unreal II*. Agora, a musiquinha preferida do maestro é o som da caixa registradora.

EGM: Por que você foi trabalhar com videogames? As gravadoras bateram a porta na sua cara?

Tommy Tallarico: Durante toda vida, a música foi a minha primeira paixão, os videogames, a segunda. Juntar as duas era natural.

EGM: Como a sua carreira começou?

Tommy: Quando estava com 21 anos, fui de carro para a Califórnia, sem dinheiro, nem lugar para morar. Arrumei um emprego de vendedor de teclados para o Guitar Center. No primeiro dia lá, um cara me viu usando uma camiseta do TurboGrafx-16. Ele trabalhava em uma empresa nova chamada Virgin. Começamos a conversar. Fui contratado na hora.

EGM: Você começou como testador de jogos. Como foi que você conseguiu escalar a escada da hierarquia e se transformar em compositor?

Tommy: Fiz uma demo que não me custou absolutamente nada. Mostrei para os caras e o material os convenceu a me dar o serviço.

EGM: No fim, você acabou decolando em carreira solo e abriu seu próprio estúdio. Por que resolveu ser empresário?

Tommy: O início de tudo foi quando eu comecei a ganhar prêmios. As empresas ficavam me ligando, tentando me convencer a sair da Virgin. Resolvi que era hora de trabalhar por conta própria e ganhar uma grana.

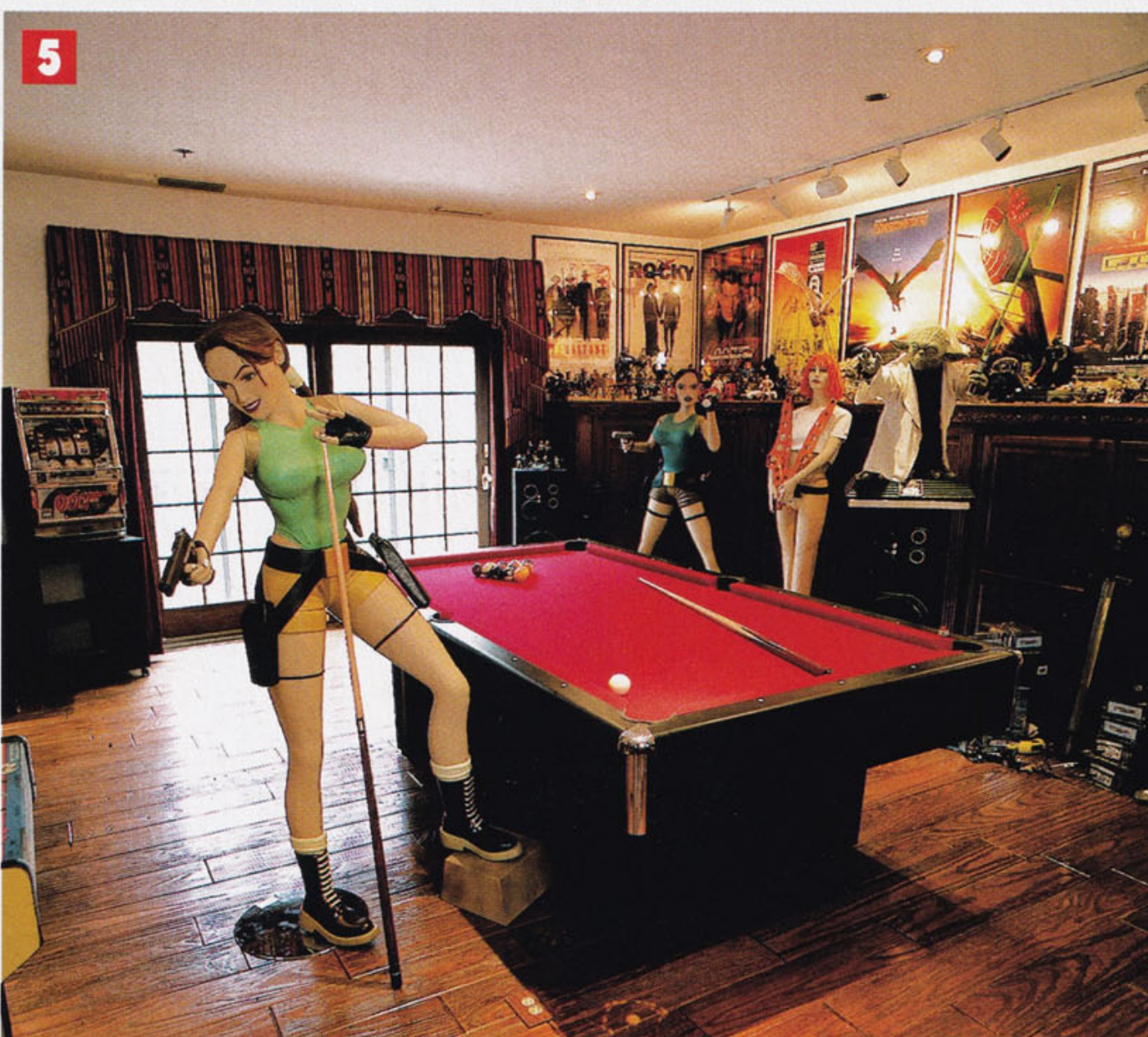
EGM: Qual seu conselho?

Tommy: Descubra a coisa que você mais adora fazer e daí se enfie no ambiente. Meu caso é um exemplo perfeito: eu morava em Massachusetts e nunca teria entrado no setor dos videogames se não tivesse me mudado para a Costa Oeste.

EGM: Você tem privilégios de celebridade, tipo sair com as bonitonas famosas?

Tommy: Tenho alguns privilégios, mas nada assim tão especial... a menos que você leve em conta as cartas de adoração de meninos de 13 anos. ➤





■ 1. A placa personalizada da Ferrari Spider de Tallarico é "VIDGMES". 2. "Toda casa deveria ter uma sala dedicada ao Homem-Aranha, certo?", diz Tallarico, que tem todos os gibis do aracnídeo, desde Amazing Fantasy # 15 3. Janelas de vidro duplo fazem o isolamento acústico do seu estúdio assim os vizinhos não podem reclamar quando ele detona no som. 4. O fliperama doméstico de Tallarico conta com Rastan, Super Contra e Star Wars – além de um Han Solo muito bem conservado. 5. Ele também tem uma queda por manequins: fez Leelo, de , e mandou importar as Lara Crofts da Alemanha. 6. Um nível de Tomb Raider inspirou a decoração da sala de jantar – a pintura toda demorou um ano para ficar pronta.

>>... , CULPOU A BAIXA DO DÓLAR E AS CRESCENTES VENDAS DO GAMECUBE, PORÉM, OS LUCROS DA SEGA CRESCERAM, CHEGANDO A US\$ 54 MILHÕES NO MESMO PERÍODO... >>



O MUNDO DOS ROBÔS

O pai de The Sims, Will Wright, financia seu hobby estúpido e divertido

Robôs gigantes perturbam os sonhos de Will Wright. Será que o designer da série do mega sucesso The Sims está ficando maluco? Que nada... é só um efeito colateral de patrocinar o Stupid Fun Club (Clube de Diversão Estúpida), um estúdio em Berkeley (Califórnia) que se dedica a levar autômatos ao horário nobre da TV. Conversamos a respeito dos méritos deste hobby caríssimo com um homem que recebeu da indústria dos videogames muito mais do que seria necessário para poder pagar por uma excentricidade assim.

EGM: Defina o que é o seu Stupid Fun Club.

WILL WRIGHT: É um lugar onde eu e meus amigos podemos ir para fazer projetos estranhos de robôs. Tivemos a idéia depois de nos conhecer através do programa de TV Robot Wars.

EGM: Como foi que o sucesso na indústria dos videogames permitiu que você se desse ao prazer de investir nesse projeto?

WILL: De duas maneiras. Primeiro, pelo lado financeiro: garante o dinheiro que o paga. Segundo, pelos contatos que gerou. Agora que esse setor é aceito por todo mundo, as pessoas começam a ver que existe possibilidade de fazer projetos que envolvam outros setores. Isso ajuda a abrir portas que normalmente estariam fechadas.

EGM: Você algum dia achou que faria algo assim quando começou a trabalhar com games?

WILL: Para falar a verdade, nunca achei que o trabalho com jogos me levaria muito longe. As coisas foram acontecendo ao mesmo tempo em que eu crescia pessoalmente. No começo, eu só adorava jogar... um emprego no setor parecia perfeito para mim. Mas agora, vendo números que demonstram que os videogames vão chegar a ultrapassar os filmes, acho que um passo revolucionário desses precisa acontecer no futuro.

EGM: Um artista precisa atingir certa notoriedade antes de tentar a sorte do jeito que você está fazendo com o Stupid Fun Club?

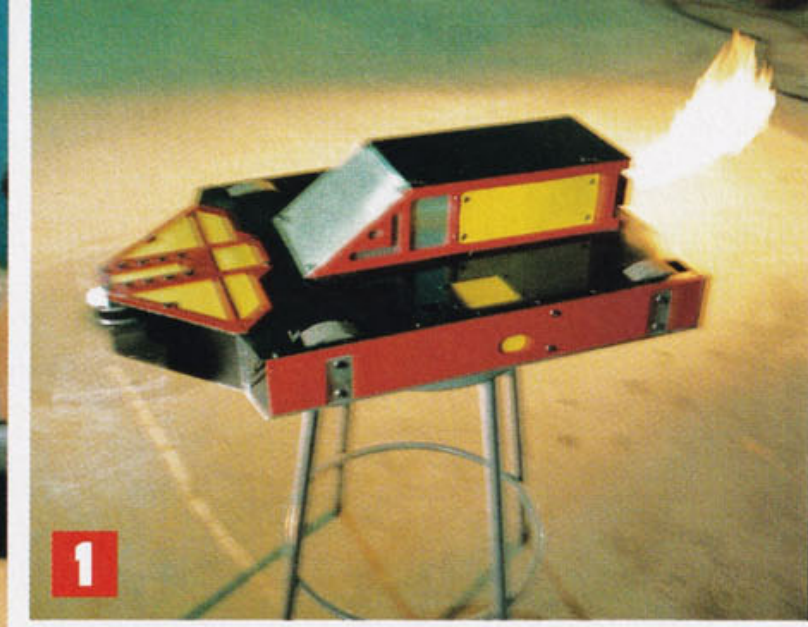
WILL: Qualquer pessoa pode fazer coisas interessantes sem gastar muito. Só depende de quanto dinheiro é necessário. Os investidores gostam de pessoas com histórico de sucesso.

EGM: Você tem algum conselho para os caras que desejam seguir os seus passos?

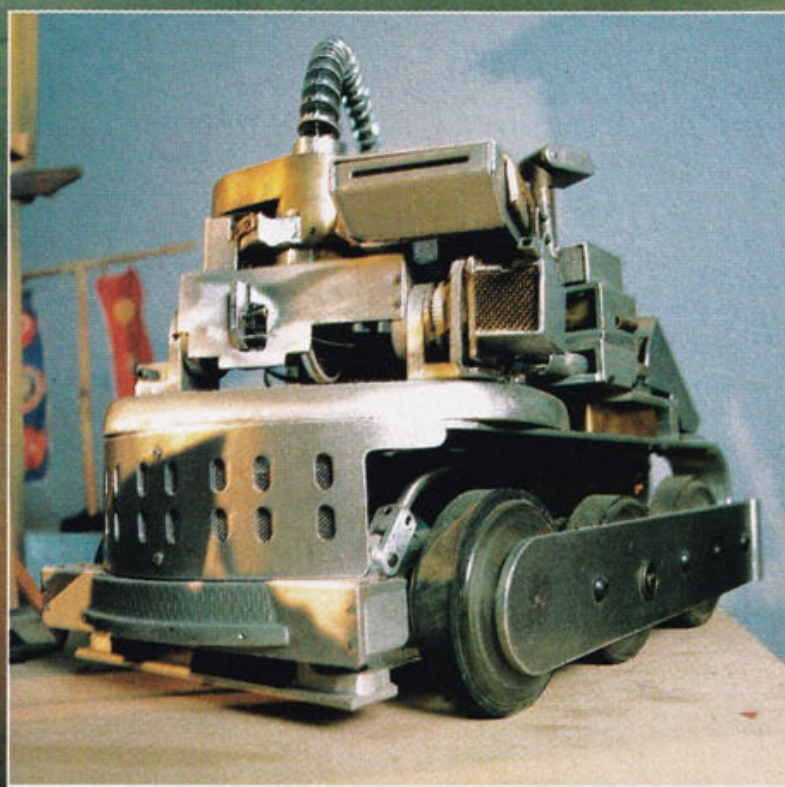
WILL: Sejam pacientes. Pode demorar anos até que um jogo faça sucesso. É fácil se decepcionar. Conserve sua paixão. Este é o maior indicador de um possível sucesso. 🤖

Will Wright estava louco para dar uma voltinha de pônei, mas teve que se contentar com um robô vagabundo

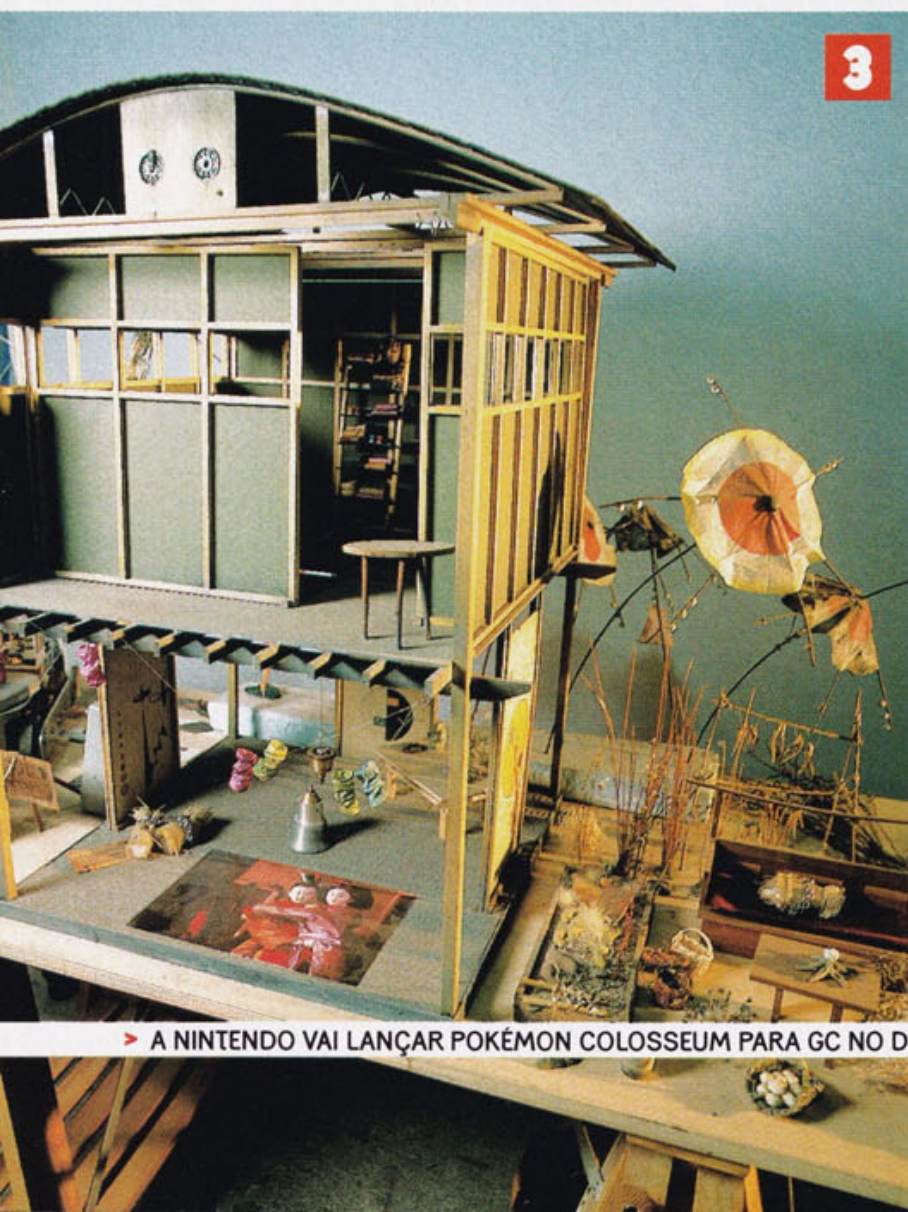




■ 1. Robôs de batalha veteranos X-30 ficam irados. Esses caras, aparentemente, não ficam muito à vontade sobre banquetas de bar. 2. Nenhum robô foi prejudicado durante a confecção desta reportagem, mas um antigo monitor CRT se deu mal completamente, sob os olhares dos integrantes do Stupid Fun Club. Mas isso já era de se esperar. 3. Um dos cenários do episódio-piloto de Stupid Fun Club, M.Y Robot. Quando um robô chega a uma cidadezinha japonesa, causa cenas hilárias – e, presumivelmente, carnificina. 4. Wright dá uma volta no sofá-robô Nanct. “Não somos muito bons para batizar as máquinas”, diz.



■ A estrela do episódio-piloto de Stupid Fun Club, M.Y Robot, em posição de descanso



► A NINTENDO VAI LANÇAR POKÉMON COLOSSEUM PARA GC NO DIA 22 DE MARÇO (NOS EUA). O JOGO TRARÁ JIRACHI, UM MONSTRO ESCONDIDO E ASTRO DO QUINTO FILME DE POKÉMON...>>

Super Promoção PS One

Últimas unidades



Imagens Ilustrativas. Promoção válida por tempo limitado ou enquanto durar o estoque.

Consulte outros títulos



Beyblade



Crash Bandicoot



Die Hard Trilogy



Lilo & Stitch



Final Fantasy IX



Ford Racing



Gran Turismo 2



GTA 2



X-Men
Mutant Academy



Mat Hoffman's
Pro BMX



Monsters Inc.



Rayman Rush



Rocket Power



Twisted Metal
Small Brawl



Synchronic Filter 3



Tekken 3



The Italian Job



Tigger's Honey Hunt

Você só encontra esta promoção nos revendedores: AT7 (021) 2275-2340 • ACTION GAMES (021) 3089-1345 / 021 2431-9404 • AMERICANAS.COM • BLANC JARDIM SUL (011) 6222-2412 • BRINQ. LAURA HIGIENOPOLIS (011) 3661-6864 • BRINQ. LAURA IBIRAPUERA (011) 5535-1670 • BRINQ. LAURA MORUMBI (011) 5181-5261 • BRINQ. LAURA PLUSH (011) 5181-3973 • BRINQ. LAURA SHOP. PAULISTA • COSMOS DVD & VIDEO (069) 6192-7163 • CRAZY GAMES (098) 235-7982 • CROCODILE GAMES (021) 3872-2623 • EDIÇÃO EXTRA (081) 3464-6525 • ELETROMIL (011) 3362-2309 • EXTREME GAMES (021) 2295-1443 • FNAC (011) 3362-2206 • GALAXIA (085) 241-3340 • GAME TEC (021) 2559-6444 • GAME BIT (011) 4799-8110 • GAME LAND COPACABANA (021) 2547-3370 • GAME STORE (011) 6941-4278 • GENESIS GAMES (062) 215-5384 • GLUCK LETTURA BIG (031) 3391-3252 • LETTURA CIDADE (031) 3271-5282 • LETTURA ITAÚ SHOPPING (031) 3363-5030 • LETTURA MEGA STORE BH SHOP. (031) 3286-6690 • LETTURA MINAS SHOP. (031) 3426-1101 • LETTURA SAVASSI VILA LOBOS (011) 3021-9947 • MICROPLUS PAULISTA (011) 3283-1466 • MULTIMIX SHOP CENTRAL PLAZA (011) 6161-8090 • NET BOX BOTAFOGO (021) 2559-9560 • PIER 88 SHOP. TATUAPÉ (011) 6192-9624 • PLAY OFF (017) 227-7997 • PREMIER VIDEO (011) 3721-0777 • PRESENTES ARIGATO SHOP. IBIRAPUERA (011) 5561-9511 • SHOP DAN INFO. METRO LIBERDADE (011) 3207-5222 • SIL GAMES (011) 3872-8335 • TAYCOM (011) 5073-8204 • FILM EXTRA (015) 232-3357 • THREE WORLD GAMES (015) 234-1584 • TOP GAMES (013) 3284-3272 / 3284-5618 • TOY MANIA (021) 2275-8082 / (021) 3982-8587 • UNION SHOP ABC (011) 4994-7541 • UZ GAMES CENTER • UZ GAMES SHOP. ELDORADO (011) 3814-4888 / 3012-5151 • UZ GAMES SHOP. MORUMBI (011) 5182-2211 • UZ GAMES SHOP. TATUAPÉ (011) 6192-3258 • UZ GAMES TOYS (011) 3812-5151 • UZ GAMES VILA MARIANA (011) 5572-4145 • WWW SOFTWARE E GAMES - (011) 3815-8490 • WWW.DISKGAMES.COM.BR (019) 3242-0541 • WWW.DSHOP.COM • WWW.LOJASUPERGAMES.COM.BR (061) 443-1300 • WWW.MISTERBROS.COM.BR (011) 3265-7020 •

Compre já o seu



Driver



Fighting Force



Final Fantasy Tactics



Tony Hawk's Pro Skater 3



King of Fighters 99



Largo Winch



Legacy of Kain Soul Reaver



Power Spike



Scooby Doo and the Cyber Chase



Soulblade



Sponge Bob Squarepants



Tomb Raider The Last Revelation



Plucky's Big Adventure



Tom and Jerry House Trap



VIP



Winnie The Pooh



PS One

Design: Ricardo Campos

(011) 3749-1000 • BLANC PLAZA SUL (011) 5073-6012 • BLOCKBUSTER VIDEO • BRINQ. LAURA C. NORTE (011) 251-2818 • BUY CLICK (021) 2275-2340 • CARDSMANIA (011) 3814-0402 • COMICS GAMES (011) 3422-0164 CAMPINAS (019) 3709-9000 • FNAC RJ (021) 2431-9292 • FNAC SP (011) 3097-0022 • FRATELLO GAMES COM. DE BRINQ. (011) 5052-6956 • GRGAMES.COM.BR (024) 2242-8887 • INSTANT KOLOR (011) 3032-3326 • (031) 3287-2002 • LEITURA VITÓRIA (027) 3345-1905 • METROPOLE GAMES (011) 3328-6827 • MICROPLUS (011) 5585-0566 • PORÃO GAMES (015) 3285 1919 • POWERNICK (011) 4193-1004 • PRECISÃO SJ RIO PRETO TEXAS FILM ESPLANADA SHOPPING (015) 224-3581 • TEXAS FILM BARÃO DE TATUI (015) 233-8295 • TEXAS NORTE (011) 6251-0511 • UZ GAMES IBIRAPUERA (011) 5536-4523 • UZ GAMES SHOP ARICANDUVA (011) 6721-1999 • UZ GAMES WEST PLAZA (011) 3673-5998 • VILA SET (011) 3846-7161 • WAT ELETRONICA (081) 3467-5268 • WWW.SSGAMES.COM.BR (011) 3328-6802 • ZYZ BRINQUEDOS (031) 3286-1860

Cadastre sua revenda

(011) **6236-1157**

Atendimento exclusivo para revendedores

Não atendemos a consumidor final



PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Produtores do jogo revelam segredos de bastidores

Eu teria adorado ouvir aquele apelo do pai do príncipe: “Meu filho, me mate!”. Quem diz isso é Yannis Mallat, produtor do *Prince of Persia: The Sands of Time*, sobre uma das coisas que ele gostaria de ter trabalhado no game. “Esta é o tipo de coisa que você acaba pensando mais tarde.” Mesmo sem o poder de voltar tempo – coisa que pelo menos o príncipe tem – os produtores continuam com esses arrependimentos pós-túmos, porém Mallat e sua equipe fizeram de tudo para tornar este jogo o maior sucesso entre os games de ação-aventura. Junte-se a nós na procura do que faz a Ubi Soft's uma fábrica de obras-primas.

EGM: O quanto foi importante para você continuar acreditando no legado de *Prince of Persia*?

Yannis Mallat: Nós tivemos que continuar acreditando, mas ao mesmo tempo, tivemos que esquecê-lo um pouco, por causa de *Prince of Persia 3D* (Dreamcast) que deixou um pouco a desejar. Nós sabíamos que se algo desse errado em *Sands of Time*, estragaríamos a marca *Prince of Persia* para sempre. É claro, precisávamos ambientar o jogo na Pérsia, mas também desejávamos transformar este game em um ícone dos títulos de ação, com Pérsia no nome ou não.

EGM: Que papel o criador da série *Jordan Mechner* desempenha em *Sands of Time*?

YM: Entre outras coisas, Jordan escreveu a história e os diálogos. Ele

Aula de História

Será que os labirintos de *Sands of Time* ainda guardam segredos? “Ah, sim”, diz o produtor Yannis Mallat. “Comece um novo jogo e fique na sacada. Para o PS2, pressione e mantenha assim o L3, depois, rapidamente, aperte X, ■, ▲, ●, ▲, X, ■ e ●. Você, então, entrará no primeiro level no *Prince of Persia* original todo refeito em 3D. No final, quando você estiver saindo do level, você pode entrar em um quarto secreto e encontrar uma foto da equipe que produziu o game”. No Xbox, pressione e mantenha o controle analógico esquerdo, então aperte A, X, Y, B, Y, A, X, B. E os donos do GameCube devem pressionar e segurar o B com o Controller conectado na quarta entrada. Enquanto o B está pressionado, entre com a seguinte sequência com o Controller que está na primeira entrada: A, B, Y, X, Y, A, B, X. Além destes segredinhos, o *Prince of Persia 2D* original está escondido nas versões para PlayStation 2 e GameCube, ao passo que os donos de Xbox podem acessar *Prince of Persia 1 e 2*.



construiu o relacionamento de Farah e o príncipe – um dos aspectos mais importantes do game. Nós planejávamos uma heroína interessante, não outra princesa infeliz precisando ser salva.

EGM: Com relação à atmosfera e à história, *Sands of Time* tem algo parecido com o game de PS2 e também com o queridinho dos críticos, Ico. Esses pontos em comum são apenas coincidências?

YM: Ico teve grande influência, é verdade. O ambiente do game tem muita personalidade, ele quase incomoda o jogador. É o mesmo tipo de sentimento que nós tentamos rivalizar. É claro que tentamos colocar a destreza do nosso jeito, da nossa preferência. Nós também quisemos representar uma Pérsia que as pessoas não conhecessem. Fizemos de tudo para não ficar com cara de cartoon além de não queremos, em hipótese nenhuma, associar o game a Aladdin.

EGM: Qual é sua cena preferida?

YM: Em *Grand Theft Auto III* existe uma missão na qual você mata Salvatore Leone enquanto ele sai do carro. Você rouba o carro de um dos caras do bando dele para poder escapar. De repente, uma ópera começa a tocar no rádio e você começa a ter calafrios. Você pensa: “Isto aqui do &%\$#@!” Eu acabei de matar um cara, estou fugindo e esta ópera maravilhosa está tocando”. Em *Prince of Persia*, eu quis ter mais momentos como este. Depois que o príncipe e Farah têm aquela noite de fantasia, ele desce até o fim da torre. Basicamente está descendo, descendo, descendo em um corredor circular que parece não ter fim, enquanto isso uma voz maravilhosa e uma guitarra aparecem como trilha sonora. Não existem batalhas, não há inimigos a serem derrubados, não há nada a fazer, apenas imaginar onde este corredor sinuoso vai acabar.

EGM: O que aconteceu com o conteúdo online que foi originalmente planejado para a versão do Xbox?

YM: Nós planejamos liberar jogadas pela prisão e o jogador faria um upload da sequência de jogo com o tempo. Outra pessoa teria acesso e poderia assistir à sua performance e então tentar bater seus pontos. Nós também pensamos em um modo de sobrevivência para sequências de luta. As idéias eram ótimas, mas não conseguimos desenvolvê-las por causa de restrições técnicas.

EGM: Existe mais alguma coisa que você gostaria de ter incluído ou mudado no jogo, se tivesse mais tempo?

YM: Gostaria de ter colocado uma espécie de bloqueio ou defesa quando estivesse em lugares perigosos, como margens. Eu não acho que as pessoas sentirão falta disso, mas muitas delas podem dizer: “Legal, posso me defender enquanto estou caindo no chão”. Eu acho que eles devem dizer “Bom, eu posso bloquear enquanto estou na borda”.

EGM: Devemos esperar outro game da série?

YM: Vamos dizer apenas que seríamos muito estúpidos se não pensássemos nesta possibilidade.



Quem é o chefe?

Um épico de aventura sem as batalhas obrigatórias com chefes? Era de se esperar que *Sands of Time* tivesse sua parte nesta tonelada de lutas. “Um chefe era um gryphon, o diamante do sultão zoo”, diz o produtor Yannis Mallat. “As proporções seriam enormes e você deveria enfiar o perigo goela abaixo. Mas não deu certo por estarmos sem tempo. Também, ficamos com medo de acrescentar lutas exóticas com chefões e barras de energia, eles poderiam tornar a experiência deste jogo em algo mais comum”.

■ De acordo com Mallat, o criado da série *Jordan Mechner* estava “totalmente louco” quando jogou *Sands of Time* pela primeira vez



■ “Os movimentos do príncipe são impossíveis”, admite o produtor Yannis Mallat “mas as animações os tornam reais”



start

DEPOIS DO JOGO: **HALO** NOS PCs

Como ficou a nova casa de Master Chief?

Nem vamos gastar nosso tempo e espaço falando que *Halo* é um dos maiores jogos já lançados para o Xbox, um dos maiores títulos de lançamento para qualquer console, e todo esse blablablá. Lançado para os PCs no final do ano passado, o título pode não ter causado o mesmo barulho que fez há dois anos, mesmo assim, atraiu alguns holofotes para a armadura verde do Master Chief.

Para saber direitinho o que os responsáveis pela conversão pensam disso tudo, batemos um papinho com Randy Pitchford, da Gearbox, empresa que levou *Halo* aos PCs. Confira o que ele pensa de algumas diferenças entre as versões, depois do jogo:

EGM: Como você acha que os jogadores que já eram fãs do game para Xbox estão reagindo a esta versão? E qual é o principal atrativo do jogo para aqueles que sequer sabiam da existência de *Halo*?

Randy Pitchford: Acho que os donos de Xbox estão realmente empolgados em poder jogar, pela primeira vez, no modo Multiplayer pela internet. Também acho que eles estão consumindo vorazmente o novo conteúdo disponível para Multiplayer, como mapas, armas, veículos e modos de jogo. Espero que os donos de Xbox, fãs dos jogos de ação em primeira pessoa para PC, que são anteriores a *Halo*, se sintam felizes em poder jogar *Halo* em uma resolução mais alta, com mouse e teclado. Por último, imagino que todos os fãs de *Halo* estejam loucos por mais. Quer você tenha jogado primeiro no Xbox, quer esteja jogando pela primeira vez no PC, *Halo* é um daqueles raros games de qualidade excepcional que deixa o jogador querendo



mais – mais experiências na saga de Master Chief, mais lugares e armas para jogar Online.

EGM: Como a Bungie trabalhou com a Gearbox nesta versão?

RP: A Gearbox e a Bungie trabalharam muito bem juntas – concordando em como seria a versão para PC e atuando lado a lado para que fossem cumpridos os padrões estabelecidos por nossos estúdios quanto aos games nos quais trabalhamos.

EGM: Como você vê todo o hype envolvendo *Halo 2*? É bom para a versão para PC ou faz o primeiro *Halo* parecer um “game velho”?

RP: *Halo 2* é superempolgante – o hype em torno dele é uma prova do que eu disse anteriormente sobre os fãs de *Halo* estarem loucos por mais.

EGM: Um dos principais atrativos de *Halo* são os veículos. Esperávamos encontrar um veículo exclusivo para PC, mas isso não aconteceu.

Houve alguma razão especial para isso?

RP: Na verdade, o Rocket Warthog é exclusivo da versão para PC. Além disso, apenas o jogo para PC oferece a habilidade de usar o Banshee e as Shade Turrets em jogos Multiplayer.

EGM: Por outro lado, o *Halo* para Xbox tem apenas dez armas. Já a versão para PC tem algumas a mais. Por que o número original não foi mantido?

RP: Mais = melhor :) Além disso, com o acréscimo de novos mapas, modos e veículos no *Halo* para PC, os designers sentiram necessidade de incluir novos tipos de armas para manter o equilíbrio. O lança-chamas é uma ótima arma de defesa, de curto alcance e bastante útil nos modos baseados em times. A Fuel Rod é, basicamente, uma arma de artilharia de longo alcance e com fogo indireto – ótima para apoiar ataques a bases inimigas. É também uma arma malvada contra os veículos que são bem mais marcantes em *Halo Online*.



>>> O RPG ONLINE TRUE FANTASY LIVE PARA O XBOX DA MICROSOFT ESTÁ COM O LANÇAMENTO MARCADO PARA O SEGUNDO SEMESTRE DE 2004, PELO MENOS NO JAPÃO... >>>



EGM: Quando um game fica grande demais para um console, a versão para PC sempre enfrenta o mesmo problema: alguns jogadores acham que é um "game para console" e que não poderá ser bem equilibrado para teclado e mouse. Vocês enfrentaram esse tipo de crítica durante o desenvolvimento? E como conseguiram lidar com isso?

RP: Esse problema não parece ter afetado *Halo* – pelo feedback que recebemos, o jogo está perfeitamente equilibrado para PC. Os jogadores antigos apenas pareciam querer mais! Por outro lado, aqueles que ainda não jogaram, ou que estão jogando pela primeira vez no PC, têm muita coisa para descobrir e se divertir.

EGM: Parece ser necessário ter um computador muito potente para que o jogo funcione perfeitamente. Não conseguimos rodá-lo com todos os detalhes em uma máquina que não tivesse dois Ghz e uma boa placa de vídeo. Vocês não têm medo que isso vire um problema?

RP: O que é uma "boa placa de vídeo"? *Halo* é um game totalmente de nova geração – é o primeiro FPS

a fazer um amplo uso dos gráficos com efeito Pixel Shader do DirectX 9. Então, é normal que até algumas placas novas não suportem todos os seus detalhes gráficos. O game tem muitas escalas, assim, você pode jogar e se divertir muito mesmo usando um hardware de quatro anos atrás – os gráficos não afetam a maneira de jogar. Mas se você quer "todos os detalhes", vai precisar de computador e placa de vídeo mais potentes.

É estranho muita gente achar que é um problema termos acrescentado novos elementos que nenhum game anterior a *Halo* podia suportar. Imagino que os jogadores que não possuem máquinas tão potentes, se sintam mal em não poder melhorar suas performances acessando ou usando alguns elementos do menu gráfico.

EGM: O sistema de Saves automáticos do PC funciona muito bem. Como surgiu a ideia?

RP: Foi uma espécie de mistura entre os padrões do console e o desejo dos jogadores de PC de salvar o jogo em qualquer lugar. É realmente muito bom porque, se você quer se preocupar e gerenciar o salvamento, você pode. Mas se não quer se incomodar, o jogo faz isso por você, realizando Saves automáticos em locais específicos, antes de situações perigosas.

EGM: O que aconteceu com o modo cooperativo?

RP: No Xbox, o modo cooperativo era em tela dividida, e tela dividida é um conceito bobo para o PC e para um game como este. Chegamos a pesquisar a inclusão de um modo cooperativo em rede (algo que a versão para Xbox não suporta), mas é um risco muito grande e exigirá muito tempo para ser implantado, por isso não vamos prometer nada.



Se houver uma chance disso acontecer, seremos os primeiros a falar sobre o assunto. Mas até lá, prefiro encorajar as pessoas a tomarem a decisão de comprar o game de acordo com o que possuem no momento.

EGM: A versão para PC tem seis mapas exclusivos para Multiplayer, mas suporta "apenas" 16 jogadores. Embora seja um bom número, hoje em dia, alguns jogos chegam a oferecer suporte para 32 ou até 64 jogadores na mesma partida. Por que ficar nos 16?

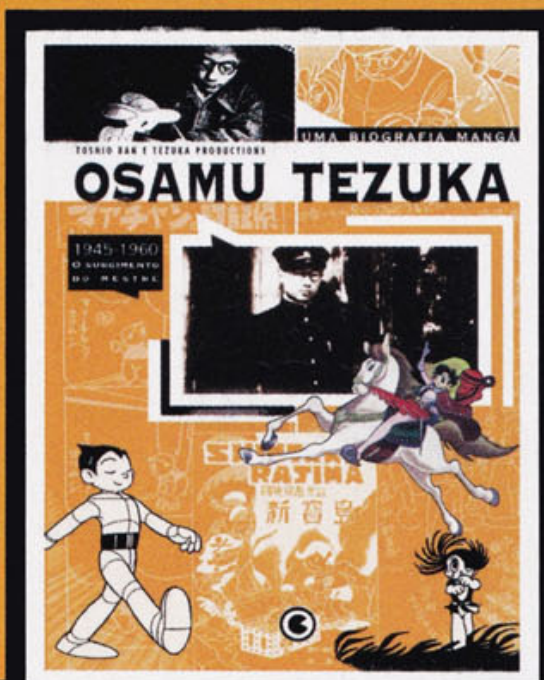
RP: Alguns games, como o próximo *Doom 3*, suportam muito menos jogadores (quatro jogadores, no caso de *Doom 3*). É, antes de tudo, uma questão de equilíbrio de jogo. *Halo* calhou de ser mais adequado a partidas de pelotão contra pelotão. De fato, a Cyberathlete Professional League (que está organizando um torneio de *Halo* no valor de 30 mil dólares, marcado para dezembro) chegou à conclusão que os melhores jogos em times de *Halo* seguem o esquema de cinco contra cinco. Mas existem alguns mapas, como Infinity, que foram desenhados para mais jogadores – até 16.



OSAMU TEZUKA

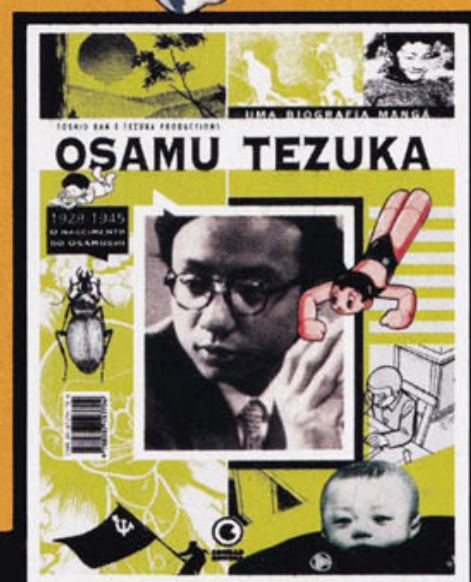
É O CRIADOR DO MANGÁ MODERNO

PAI DE ASTROBOY, KIMBA E A PRINCESA E O CAVALEIRO. A BIOGRAFIA DESSE MITO É NARRADA EM MANGÁS, PELOS OLHOS DE UM DE SEUS PERSONAGENS, SHUNSAKU BAN.



Não perca o segundo volume:
O SURGIMENTO DO MESTRE

Saiba também como tudo começou:
O NASCIMENTO DO OSAMUSHI



À venda nas melhores livrarias ou pelo site www.lojaconrad.com.br



CELEBRIDADE NOS GAMES: KRISTEN MILLER

Espionando uma espiã

Ação, drama, suspense... tudo isso faz parte da rotina de trabalho da atriz Kristen Miller. Na pele da gostosa hacker D. D. Cummings, da série de TV *She Spies* (e anteriormente atuando como a princesa Stevenson, na sitcom *That's My Bush!*, que teve vida curta em 2001), essa garota esperta desafiou várias vezes o perigo. Considere isso um treinamento valioso, já que agora Kristen vai encarar um papel muito mais difícil: dar vida a Rio, protagonista do novo game de ação da Konami, *Lifeline*, que será lançado este mês, para o PS2. Isolada numa estação espacial, a única maneira de Rio escapar da morte é atendendo aos comandos de voz enviados pelo jogador. Mas cuidado com o que vai dizer, meu caro... Esta garota não está acostumada a receber ordens.

EGM: De Hollywood para os videogames, deve ter sido uma transição difícil...

Kristen Miller: Não exatamente. Nem precisei fazer audições para este papel. O diretor havia assistido a *She Spies* e percebeu que eu era perfeita para o personagem. Ele acreditou em mim.

Gosto de pensar que foi uma decisão bem justificada.

EGM: Você ficou tão impressionada com o game quanto o diretor por você?

KM: Certamente. *Lifeline* me deixou chocada. O conceito foi habilmente desenvolvido, muito mais que na maioria dos games. Os detalhes e o roteiro aproximam-se de muitos filmes.

EGM: Pelo visto, você não anda jogando muito *Max Payne*, não é?

KM: Eu não diria que está na minha lista de games para comprar. Sou o tipo de garota que gosta de *Mario Kart: Double Dash!!*. É uma pena que a maioria dos games com visuais sofisticados e cinematográficos sejam sempre os mais violentos.

EGM: Então, você não é uma pessoa muito raivosa, certo?

KM: Ah, algumas vezes eu fico bastante louca. Eu queria xingar os jogadores maldosos em *Lifeline*, mas o criador do jogo não deixou. Ele alegou que "não fazia parte da personalidade" de Rio. Maricas.

EGM: Pelo seu papel no jogo, podemos dizer que você gosta de ser manipulada e de receber ordens?

KM: Sem chance! Não aceito porcarias nenhuma, e Rio também não. Se você gritar comigo, eu grito de volta.

EGM: Já desejou ouvir vozes desencarnadas lhe aconselhando sobre o que fazer na vida real?

KM: Claro. Há momentos em que eu me sinto bastante perdida, sozinha e precisando de ajuda. Principalmente, quando estou dirigindo.

EGM: Você poderia nos contar alguma fofoca sobre a bela atriz Natasha Henstridge, que também atua em *She Spies*?

KM: O marido dela vive jogando videogame. E ela fica fura da vida. Lembrem-se rapazes, mulheres também gostam de atenção.



Lifeline

PS2 – Konami – Fevereiro de 2004
— Rio, garçonne do primeiro hotel espacial, ficou sozinha depois que estação foi atacada. Preso numa sala de controle, você terá que usar sua voz para guiá-la pelo hotel (com o headset USB do PS2), enquanto ela enfrenta inimigos e tenta escapar do lugar. Por sorte, Rio entende muita coisa – cerca de cinco mil palavras em inglês.

QUARTERMANN

O fofoqueiro dos games

q-mann

FAZENDO RESOLUÇÕES

Mais um ano começa, e única coisa que não mudou é que o Quatermann continua ficando velho. Mas os meus sensores estão mais afiados do que nunca, selecionando as fofocas e especulações mais quentes e filtrando-as para você. Este ano, seu sincero Q-Mann, que tanto revelou verdades nos últimos tempos, promete presentear-lo com rumores ainda mais saborosos.



GTA: 50 Cent?

São bastante escassos os detalhes do próximo Grand Theft Auto. Sabemos que o jogo está a caminho. Em 2004. E só. Beemmm, mas tem um boato que eu ouvi recentemente e que vai aumentar o seu interesse – os rappers 50 Cent (acima, à direita) e Eminem estarão no jogo, talvez interpretando a si próprios.

Halo 2 atrasado de novo?

Preparem seus traseiros, gamers. Fontes seguras revelaram que a sequência do famoso First-Person Shooter, Halo, está prestes a sofrer outro atraso. O lançamento poderá ser adiado até o longínquo outono americano (quarto trimestre de 2004), mas chegaria a tempo para o Natal de 2004.

Nintendo retrô

Diante do sucesso dos consoles retrô (como os aparelhos da Atari, Namco e Intellivision que possuem até vinte e quatro jogos inseridos), a Big N decidiu entrar no páreo e promete lançar sua máquina ainda este ano. Assim, uma nova geração poderá se divertir com games que muitos de nós jogamos na infância. A empresa planeja lançar ainda em 2004 um misterioso hardware.

Últimos boatos sobre Xbox 2

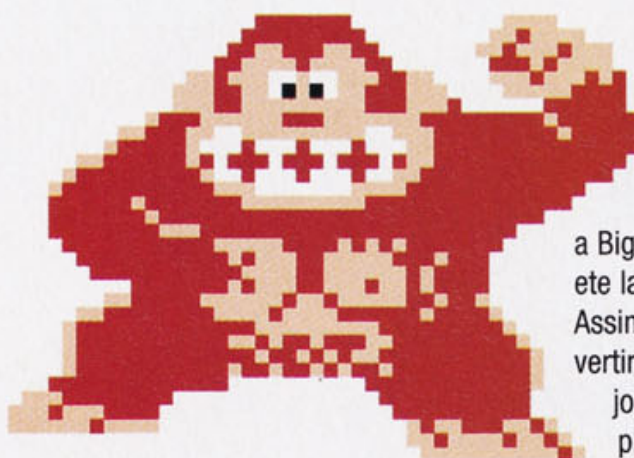
O seu sincero Q ouviu dizer que o Xbox 2 poderá ser apresentado durante a conferência anual de desenvolvedores de games, a Game Developer's Conference, no segundo trimestre deste ano, com mais detalhes sendo revelados durante a Electronic Entertainment Expo (E3), em maio – se a Sony e a Nintendo falarem sobre as suas próximas máquinas.

Gato complicado

Quem poderia adivinhar que ao comprar a desenvolvedora Rare da Nintendo, a Microsoft se daria tão mal? As vendas de *Grabbed by the Ghoulies*, título de estréia no Xbox da antes laureada desenvolvedora, ficaram aquém do esperado e vários projetos, com exceção de *Perfect Dark Zero*, estão sendo cancelados. Enquanto isso, PD Zero poderá ser transferido para o Xbox 2, já que a Rare está trabalhando em outro projeto para o console.

Contra da pesada

O espião 009, das Forças do Q, descobriu que a Konami está trabalhando em mais um capítulo de *Contra*, a clássica série de tiroteios. Já era tempo. Ultimamente, meu dedo anda coçando muito no gatilho.



■ DK ensaia suas danças e canções para uma provável turnê, no final de 2004

OS NÚMEROS

Notícia extra de jogos para a família

162.9
milhões

Número de games alugados em 2002, de acordo com a Video Software Dealers Association

\$3

(Cerca de R\$9) Taxa de atraso, cobrada por dia, por um game alugado nos EUA

\$580
milhões

(mais de um bilhão de reais) Gasto pelos americanos em locadoras de vídeo, em 2002, de acordo com a Video Store

86%

Dos gamers entrevistados que afirmam ter comprado um jogo depois de alugá-lo.



>>> O NOVO GAME DA ATARI, DRIV3R, TERÁ OS TALENTOS VOCAIS DOS ATORES VING RHAMES, MICHAEL MADSEN E MICKEY ROURKE... >>>

CIDADE DO GAME

A LOJA DE
BELO HORIZONTE



CARNAVAL DE OFERTAS EM FEVEREIRO

Compras acima de
R\$ 300,00
Ganhe uma mochila de férias

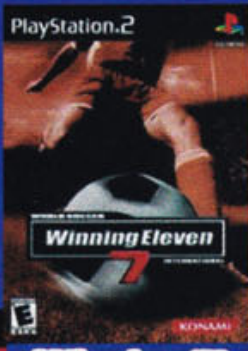
Compras acima de
R\$ 680,00 
Ganhe uma máquina fotográfica
promoções válida somente para jogos

PLAYSTATION

2



MAFIA



Winning Eleven 7



Dark Alliance II



Sonic Heroes



SVC Chaos
SNK vs. Capcom



James Bond 007:
Everything or Nothing



Pitfall
The Lost Expedition



Final Fantasy
Crystal Chronicles



Freestyle
Street Soccer



Sega GT Online



Ninja Gaiden



Unreal 2
The Awakening



Yu-Gi-Oh!



Megaman
Battle Chip Challenge



Metroid
Zero Mission



Shining Soul

GAME
CUBE

XBOX

GAME BOY
ADVANCE

Parcelamos em até
15x
BANCO PANAMERICANO

Aceitamos
todos
cartões de créditos



Atendimento
Eletrônico
"Fale Conosco"
On-line

Entrega
Gratuita
na cidade
de São Paulo

Entregamos em
qualquer
lugar
do Brasil

TELEVENDAS

(11) 3825 7600

kenj@digitalmakers.com.br

Promoções

PS2



Gran Turismo 3 ACE COMBAT 4 GTA 3 Kelly Slater's Pro Metal Gear Solid 2 Smash Gourt Tennis

GAME BOY ADVANCE



Advance Wars 2 Kelly Slater's PRO Mortal Kombat Deadly Alliance Medal Of Honor Underground Mario Kart Super Circuit



Spyro 2 Tekken Advance Donkey Kong Country Castlevania Dragon Ball Z

Game Cube



Dead to Rights Monsters, Inc. Need For Speed Hot Pursuit 2 Wreckless



Medal Of Honor Frontline Wario World Mario Party 4 Resident evil Zero



The Lord Of The Rings - Two Towers Crash Metroid Prime Star Fox Adventures

www.netunia.com.br

Outros Lançamentos

PS2



Dragon Ball Z - Budokan 2 Final Fantasy X-2 Max Payne 2 The Fall Of Max Payne Hack Quarantine 4 Prince Of Persia SOCOM 2 THE KING F FIGHTERS

GAME CUBE



Beyond Good & Evil Mario Kart Double Dash FIFA 2004 The Sims Bustin's Out Mario Party 5 Medal Of Honor Rising Sun

XBOX



Rainbow Six 3 Counter Strike Need For Speed Underground Project Gotham Racing 2 Fire Emblem Yu-Gi-Oh! The Lord Of The Rings The Return of The King Mario e Luigi Superstar Saga

TUDO EM
3X SEM
JUROS

ATACADO E VAREJO : CONSULTE FORMAS DE PAGAMENTO

PARA PARCELAMENTO OU FINANCIAMENTO, SUJEITO A APROVAÇÃO DO CRÉDITO. PROMOÇÕES VÁLIDA ATÉ O FINAL DO ESTOQUE



FANTASIA A QUATRO

Final Fantasy: Crystal Chronicles

prova que nenhum homem é
uma ilha da fantasia

Você possui um GameCube? Tem um Game Boy Advance? Conhece três donos de GBAs? Pois é só e somente assim que você poderá cumprir todos requisitos para jogar *Final Fantasy: Crystal Chronicles*, previsto para ser lançado em fevereiro, no GameCube. Claro que o primeiro RPG Nintendo da Square também pode ser jogado sozinho, mas o jogo é muito mais divertido quando três ou quatro pessoas, cada qual com seu GBA, jogam simultaneamente.

E mesmo que quisessem, os jogadores extras não poderiam utilizar os joysticks do GameCube para aderir ao jogo Multiplayer. Então, para que se dar tanto trabalho? É que o modo Multiplayer deixa os combates mais velozes, oferece combos massivos e traz um elemento extra, a opção de adquirir tesouros e habilidades especiais antes dos seus amigos. Para entender como a ação vai se desenrolar, confira este típico esquema para quatro jogadores – abaixo, a tela de GBA* mostra todos os comandos que podem ser utilizados durante o jogo.

Como assim? Você não sabe falar japonês? Que pena, porque a Nintendo não quis revelar imagens da versão americana.



De olho no radar

Cada integrante possui um tipo diferente de radar: mapa geográfico, detector de monstros, localizador de tesouros e um "scouter", que traz informações sobre os inimigos. Os radares são distribuídos aleatoriamente para cada jogador e mudam a cada fase. Sendo assim, vocês precisarão de um bom número deles para ter uma visão completa.



Listando suas ações

O botão A pode ser usado para uma porção de coisas, como mover a espada, lançar magias e se alimentar. Suas ações são selecionadas na tela do GBA, através de uma "lista de comandos" na qual pode-se navegar usando os botões L e R. O tamanho da lista é limitado, mas é possível adquirir espaços extras no decorrer do jogo.



■ Lord of the Rings: para realizar um combo de ataque como este aqui e derrotar um monstruoso chefe, é só mirar sob o inimigo e mandar seus amigos fazerem o mesmo.

No GameCube

Crystal Chronicles conta a história de um grupo de crianças que saem pelo mundo em busca de uma árvore sagrada chamada Mana – única coisa capaz de proteger seu povo do Miasma, nevoeiro letal que está cobrindo o mundo. Para isso, elas contam com a ajuda do Crystal Cage, cristal que uma das crianças carrega e o fornece ao grupo. Quem sair do círculo do cristal, lentamente perderá saúde e morrerá. O aprimoramento de personagens é feito de forma simples – pode-se comprar armas e armaduras nas cidades e adquirir feitiços convenientemente espalhados em baús. Se você e outro jogador atacarem ou lançarem um feitiço contra um inimigo simultaneamente, liberarão poderes muito mais fortes. Por exemplo, quando dois jogadores lançam o feitiço Thunder na mesma criatura, o resultado é o poderoso ataque Thundara. E se for um feitiço de ressurreição, o resultado é um combo que pode acabar de vez com um zumbi.

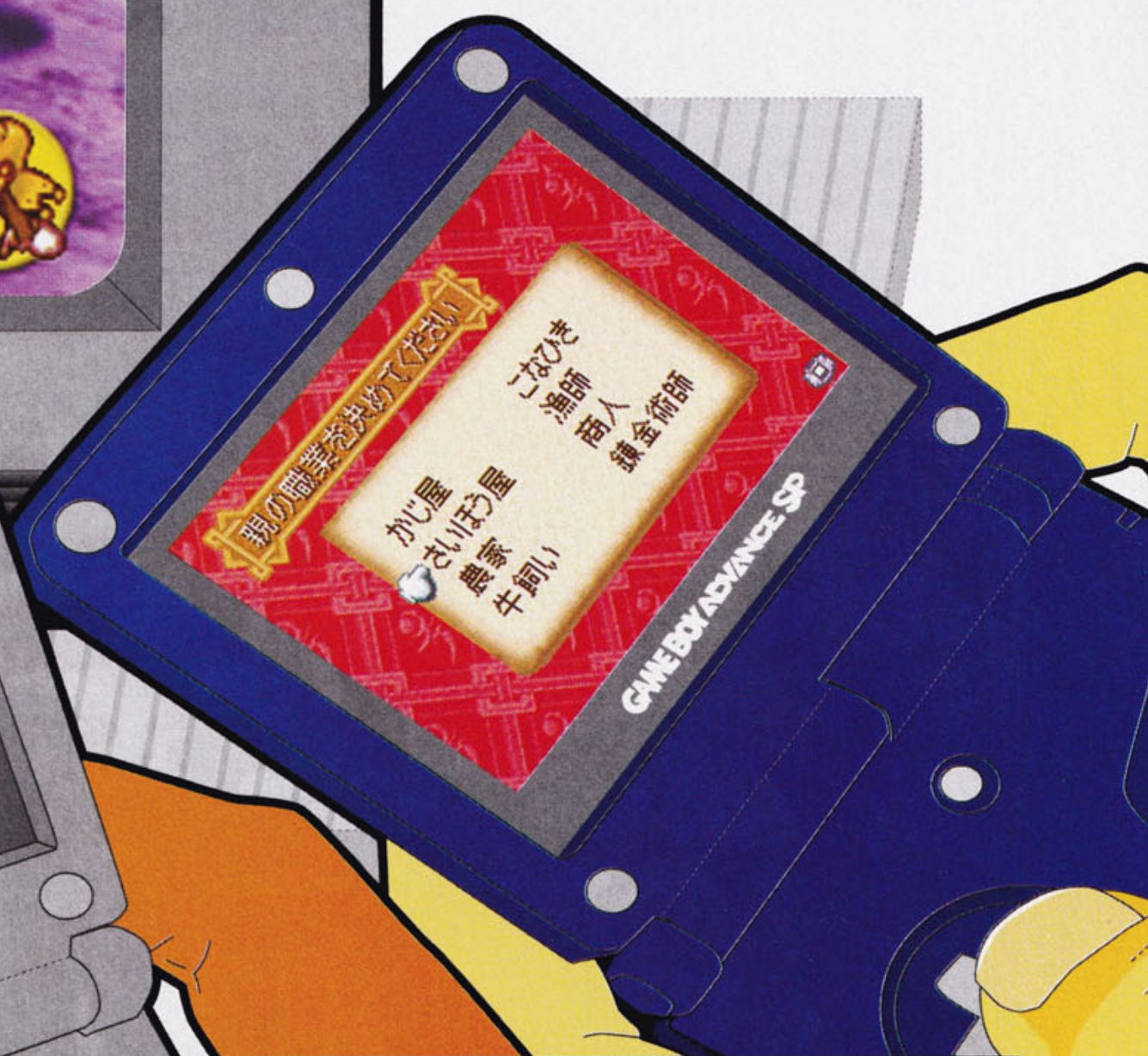


Illustration by Dustin Amery Hostetter



Compras rápidas

Ao visitar as cidades, os jogadores devem passar em lojas e não precisarão mais esperar pela sua vez de fazer compras. Quando um jogador conversa com um lojista, a lista de produtos aparece apenas na tela de seu GBA. Ou seja, você pode comprar peixes enquanto seu amigo mais fanático procura por novas armas.



Enviando cartas para casa

Depois de visitar uma árvore Mana (veja box acima), seu grupo poderá receber cartas de casa – através dos entregadores Moogle, claro. Há várias opções de resposta, mas se vocês forem atenciosos com seus pais, receberão comida, dinheiro e itens em troca. É como pedir dinheiro à sua mãe... mas sem ter de arrumar o quarto. 🐹



DE VOLTA À CENA

Fizemos contato com **Hitman: Contracts**, a sequência para PS2 e Xbox do assassino silencioso. E ele não vai ser bonzinho

Pode dizer que é um mal inerente ao trabalho: se a sua ocupação é assassinar pessoas, sua cabeça vai ficar meio desajustada mesmo. Essa é a primeira mensagem que apreendemos de *Hitman: Contracts*, a sequência para PS2 e Xbox do extraordinário jogo de multiplataformas *Hitman 2*. A estrela do jogo mais uma vez é o Agente 47,

um matador geneticamente turbinado (pena que não conseguiram curar a calvície) que paga suas contas com mortes. "O jogador verá o jogo dos olhos do matador", diz Thor Frolich, designer da empresa de desenvolvimento de jogos IO Interactive. "Então, desta vez, as coisas serão bem mais sombrias e sinistras." Isso não quer dizer que a IO vai exagerar nos efeitos

esquizofrênicos. "Não vai ter nada do tipo 'visão psicótica'", explica Frolich. Sabemos que o Agente 47 vai caçar suas presas em casas noturnas tão cheias de fumaça de gelo seco que somente ele consegue ver as silhuetas das pessoas. Também vai fazer uso letal de objetos inusitados como travesseiros e tacos de sinuca. Para aumentar ainda mais o mistério:

a IO diz que os cenários de *Contracts* foram inspirados pelo filme *Ghost Dog*, que retrata a vida de um assassino, e por *Gosford Park*. Teremos mais peças do quebra-cabeça no mês que vem, quando mostraremos as primeiras telas exclusivas de *Contracts*, o que por enquanto não parece ser estraga-prazeres para os aficionados do último jogo. 



■ Ambiente enebado: o mundo de *Hitman: Contracts* vai ser mais enebado e imoral. Espere até conhecer Meat King, (o "rei da carne", mais à direita), freqüentador assíduo do Slaughterhouse Nightclub (algo como Casa Noturna Matadouro). Dêem uma olhada nas roupas justas, moças.

>> UM JOGADOR INSATISFEITO ABRIU UMA AÇÃO LEGAL CONTRA UMA LOJA DE PRODUTOS ELETRÔNICOS ALEGANDO QUE VENDIA JOGOS USADOS COMO SE FOSSEM NOVOS... >>



EMBARQUE NO DRAGÃO

A Square Enix libera seu reino de fogo com **Drakengard**

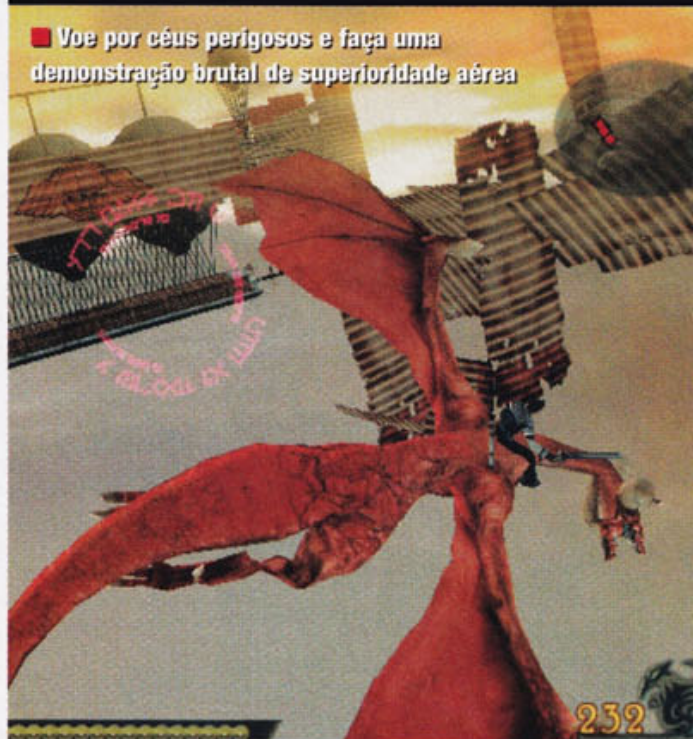
É preciso ser um cara durão para comandar um exército gigantesco e sair em busca de vingança. Já ajuda muito se o tal cara estiver disposto a sacrificar sua própria voz num pacto com um dragão poderoso. Esta característica do protagonista Kyme dá uma boa idéia de *Drakengard* (previsto para fevereiro no PS2). Raiva, culpa e luta contra o inevitável se misturam com espadas, magia e muito sangue derramado. Com vários elementos

de RPG e um roteiro intrincado, *Drakengard* acompanha uma batalha de três partes que une homens e dragões. “O sistema de batalhas possui três modos diferentes”, explica o produtor Takamasa Shiba, da Square Enix. “Quando o jogador obtiver o controle dos céus, poderá mudar a qualquer momento para o chão ou para a área acima do campo de batalha. A troca dependerá de seu progresso na batalha.” Abaixo, um resumo dos três modos.

■ **Conheça seu dragão.** Ele tem 3.000 anos, diverte-se engolindo pipas de crianças, coleciona vozes de jovens carrancudos e tem uma boca cheia de dentes afiados para devorar o império

NOS CÉUS...

■ Voe por céus perigosos e faça uma demonstração brutal de superioridade aérea



“Quem controla os céus controla a batalha”. A máxima das guerras modernas também se aplica ao caótico mundo de *Drakengard*. Nas costas de um dragão voador, você vai cruzar os céus mais tenebrosos, usando um antigo mecanismo de mira para lançar bolas de fogo. O combate aéreo pode parecer frouxo, mas você conseguirá mirar cuidadosamente o alvo dando voltas. Além de poder usar o destrutivo ataque Rage, sendo impossível errar.

SOBRE A BATALHA...

■ Prepare-se para ver diversas barras de vida se esvaindo



Antes de aterrissar e entrar na batalha corporal contra milhares de soldados fortemente armados, experimente minar os inimigos lutando de cima. Mande o dragão cuspir bolas de fogo sobre tropas inimigas ou use seu longo ataque de sopro para lançar chamas letais sobre o general. Trate de ficar atento às unidades inimigas de arco e flecha – elas não podem ser totalmente dizimadas com você lutando confortavelmente nas costas do dragão.

E NO CHÃO

■ Você poderá aperfeiçoar suas armas para criar longas seqüências de ataques; sua árvore de combos não tem ramificações



Assim que pisar em terra firme seus inimigos logo estarão mortos e enterrados. Kyme é um guerreiro poderoso, possui uma boa quantidade de espadas, machados e estacas que podem ser aperfeiçoados, cada qual com suas próprias séries de combos e feitiços. Enquanto seu exército se encolhe de medo (eles não têm um dragão nem bolas de fogo para ajudá-los), você vai cortar e retalhar até alcançar seu objetivo, ou ser o único sobrevivente.

JEDI, ALISTE-SE!

Deseja viajar pela galáxia? O jogo de guerra online **Star Wars: Battlefront** está em busca de novos recrutas

A Força que se dane, Luke. A Pandemic quer trazer a guerra de volta ao Guerra nas Estrelas, e está recrutando soldados para trocar filosofias Jedi conceituais por explosões. A troca de fogo começa em *Star Wars: Battlefront* (título provisório), um jogo de guerra online para PS2 (apenas para banda larga) e Xbox, no segundo semestre de 2004. *Battlefront* permite que até 16 jogadores lutem em pelo menos oito mundos de Guerra nas Estrelas – incluindo Hoth, Tatooine, Naboo, Kashyyk e um planeta de Episódio III. Os jogadores se dividem em equipes das duas eras de ambientação da série: a Guerra Civil dos filmes originais (Imperialistas contra Rebeldes) e as Guerras de Clones da nova trilogia (República contra Separatistas),

com a possibilidade de misturar os dois períodos em um modo especial. O objetivo desta batalha é conquistar todos os postos de comando espalhados pelo campo de batalha, e os jogadores podem controlar qualquer veículo com que se depararem para ajudá-los a cumprir sua tarefa. Se esse tipo de combate livre parece ser semelhante ao dos jogos de guerra da EA Games para PC, saiba que *Battlefront* tem a mesma origem. “Demos nosso próprio toque com as armas e os postos de comando. Mas não vamos mudar o que já deu certo (a maneira de jogar)”, diz Jim Tso, produtor de *Battlefront* na LucasArts. Parece ser o tipo de guerra do qual você gosta? Então entre na fila, espertinho. O recrutamento começa logo abaixo.



■ O visual castigado pelo sol é melhor em movimento



ESCOLHA SEU PAPEL

Não importa o lado que você escolhe (Rebelle, Imperialista, Republicano ou Separatista): os soldados de *Battlefront* vêm em cinco variedades iradas – e isso vale para quase todos os tipos de guerreiro, menos para os Jedi, com seus sabres de luz. Escolha um destes modelos de soldado no começo de cada rodada ou cada vez que você ressuscita ao ser morto...



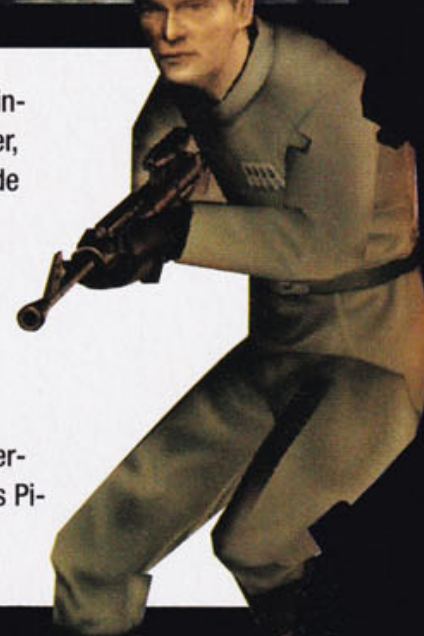
■ **Batedor:** esses carinhas vêm com rifle para atirar a distância, além de um robozinho de reconhecimento de bolso você pode mandar na frente para espionar, detonar inimigos com um tiro de laser ou explodir igual a uma granada. “Quando está guiando o andróide, você não controla o seu batedor. De modo que é melhor agachar no meio da folhagem quando for fazer isso para não virar alvo fácil”, explica Tso, da LucasArts.

■ **Infantaria:** trata-se do soldado básico,

armado de pistola, pronto para viagens intergalácticas. Pense em um stormtrooper, um andróide de batalha ou algum rebelde que lutou nas trincheiras de Hoth.

■ **Soldado de ataque:** um recruta com armas poderosas o bastante para abrir rombos em uma nave.

■ **Piloto:** apesar de todos os tipos de personagens poderem dirigir veículos, só os Pilotos cobertos de graxa são capazes de consertar naves avariadas. ➤



➤ A NINTENDO DECLAROU QUE VENDEU MEIO MILHÃO DE GAMECUBES NA SEMANA DE AÇÃO DE GRAÇAS (QUANDO TODO MUNDO NOS EUA SAI PARA FAZER AS COMPRAS DE NATAL), FAZENDO

Procuram-se motoristas

► *Battlefront* é uma caixa normal de brinquedo contendo veículos de Guerra nas Estrelas, mais de uma dúzia no total. Inclui X-Wings, TIE Fighters, Y-Wings, Jedi Starfighters, Imperial Shuttles e até mesmo Tauntauns. Você não encontrará todos os tipos em qualquer planeta – só onde é conveniente eles existirem (snowspeeders e AT-ATs em Hoth; speederbikes e AT-Sts em Endor etc.). A maior parte dos veículos também tem assentos múltiplos. O snowspeeder, por exemplo, tem lugar para o piloto e um atirador. O tanque da Federação do Comércio permite que um jogador lance mísseis de uma cabininha giratória ao passo que o motorista pode direcionar feixes de laser para a frente. Mas o Gunship da República (que aparece na batalha final do Episódio II) é o pai de todos os transportes, com lugar para um piloto, quatro caras para operar as metralhadoras instaladas nas asas e um atirador traseiro, somando o total de seis posições. “Claro que isso cai. Se for atingido, você perde quase a sua equipe inteira em um único golpe”, diz Tso.



■ Altos e baixos: *Battlefront* traz uma mistura de veículos aéreos e terrestres.



■ Cada equipe lança raios laser de uma cor – o dos Rebeldes é azul; o dos Imperialistas, vermelho – Mas não se preocupem, nerds. “Para ser fiel ao filme”... “haverá a possibilidade de deixar todos os lasers vermelho”, diz o produtor Tso.

Guerra dos mundos

“Não se trata de um jogo centrado na história”, explica Tso. Mas isso não significa que falta conceito à guerra de *Battlefront*. O jogo oferece modo de campanha (que também dá para jogar sozinho, com soldados controlados por inteligência artificial ou em dois jogadores, com a tela dividida), no qual as equipes se revezam no ataque aos seus planetas. Cada planeta tem dois mapas de batalha e, se uma equipe vencer os dois combates, ganha controle do planeta e escolhe o próximo mundo a ser atacado. Se uma equipe consegue controlar um planeta durante um tempo específico, isso faz destravar ataques especiais. Quando os Imperialistas controlam Tatooine, por exemplo, podem conchamar um Darth Vader controlado por com-

putador ao campo de batalha para acabar com os Rebeldes. Se os Rebeldes controlarem o planeta, ganham Luke Skywalker. Outro mundo garante aos Imperialistas um ataque da Death Star que vaporiza instantaneamente um planeta controlado pelos Rebeldes. Conquiste todos os planetas e a sua equipe vence a campanha. Claro que os jogadores podem optar por entrar em um jogo de ação instantânea. Mas se deparam com o caos independentemente do modo que escolherem jogar – graças ao simulador de jogo realista que controla o maquinário de guerra. “Não segue roteiro pré-determinado nem funciona de maneira linear. Dá para jogar vezes sem fim, e nunca será a mesma coisa”, diz Tso.

Tim Games

Assistência técnica
em Vídeo Games em geral



ESPECIALIZADA

TRANSCODIFICAÇÃO DESTRAVAMENTO

TRABALHAMOS COM CONSERTOS
EM PORTÁTEIS, DISKMAN, WALKMAN
MD, CD PLAYER

TUDO COM 90 DIAS DE GARANTIA

**PAGAMENTO
FACILITADO** **COMPONENTES
ELETRÔNICOS
C/ PREÇOS ESPECIAIS
PARA LOJISTAS**

**TRABALHAMOS VIA SEDEX
PARA TODO BRASIL**

(011) 3311-7918

RUA BARÃO DE DUPRAT, 323 40 ANDAR
LOJA 418A/B MERCADO -SP - SÃO PAULO
CEP: 01023-001

TIMGAMES@HOTMAIL.COM

O ESPIÃO QUE ME EXPLODIU

Um olhar apurado sobre o mundo de **Syphon Filter: The Omega Strain**

Das ruas empoeiradas do Iêmen às piazzas italianas, centenas de pessoas estão morrendo contaminadas por um vírus... e muitas outras morrerão se essa ameaça não for contida. Mas como controlar algo que não pode ser visto? Na mais nova aventura com agentes secretos da série *Syphon Filter*, da Sony, a chave para o mistério é descobrir a origem do patógeno. Você terá que trabalhar em equipe, usar de furtividade, ter precisão e até um pouco de sorte para, junto com outros membros da Agency (coordenada agora pelo ex-protagonista Gabe Logan), chegar ao fundo desta catástrofe mundial. E como este tipo de missão é sempre mais fácil na teoria do que na prática, desta vez, você também vai receber ajuda: todo o modo Single Player de *Syphon Filter: The Omega Strains* pode ser jogado Online com mais três pessoas (pelo menos, aquelas que possuem banda larga). Leia abaixo o comunicado secreto sobre este lançamento para o PS2, marcado para fevereiro, antes que ele se autodestrua.

Todo mundo arrumado

Você poderá customizar seu agente, dando-lhe um toque mais pessoal. Em algumas missões, ele também poderá vestir os uniformes dos inimigos para passar despercebido. É uma boa maneira de escapar de tiroteios enquanto se vasculha o centro da cidade ou se procura por uma instalação inimiga.

Troque todas

O jogo oferece mais de uma centena de armas e acessórios, mas você só poderá escolher quatro no início de cada missão. Utilize a tela de Equipe para coordenar Online com seus colegas, a escolha do arsenal e evitar que a seleção de armas fique repetitiva. Por sorte, é possível trocar de arma sempre que você se deparar com outra melhor.

Trotando pelo globo

O jogo começa no estado norte-americano de Michigan, mas você visitará lugares mais atraentes como a Suíça e o Iêmen. As fases são até três vezes maiores que as dos *Syphon Filter* anteriores, para o PSOne, e seus parceiros Online poderão acompanhá-lo por áreas que não podem ser alcançadas Offline.

Não atire... na cabeça

Disparar tiros certos é uma boa maneira de poupar munição e um dos fatores-chave do sistema de recompensa. Atirar bem no Single Player e no modo Online libera extras bacanas, além de novas armas e opções adicionais de customização. Você terá de jogar tanto Online quanto Offline para chegar no topo do ranking.

Exército de um a quatro homens

O modo solo de *Omega Strain* encoraja o jogador a se esconder e espionar inimigos para acertá-los. Já o Multiplayer oferece um elemento tático completamente novo, que permite surpreender os inimigos. Alguns jogadores também podem oferecer cobertura posicionando-se em telhados enquanto os outros tentam chegar ao objetivo.

PEQUENOS PREVIEWS: ARMAS E ESPADAS VÃO CAUSAR PROBLEMAS

DEAD TO RIGHTS II: HELL TO PAY

PS2, Xbox • Namco • Quarto trimestre de 2004 — Jack Slate voltou e, desta vez, está com muita raiva (mais do que o normal). A sequência do ensandecido game de socos e tiros da Namco terá um visual mais atraente e saltos à la *Matrix* que prometem deixar o plagiador *Max Payne* no chinelo.



SAMURAI WARRIORS

PS2 • Koei • Março de 2004 — Você ainda prefere o passado histórico do Japão ao da China? Então, está com sorte. O mais recente game de ação e pancadaria da Koei está focado na era dos samurais japoneses. Prepare-se para lutar em lugares fechados e usar stealth na batalha.



PAINKILLER

Xbox • Dreamcatcher • 2004 — Um conselho: não morram em um acidente de carro. Se isso acontecer, vocês poderão acabar como Daniel Garner, que está perdido numa espécie de purgatório e foi convocado para uma batalha. O bom é que não é proibido usar armas no mundo dos mortos.





OUTRO RUMO

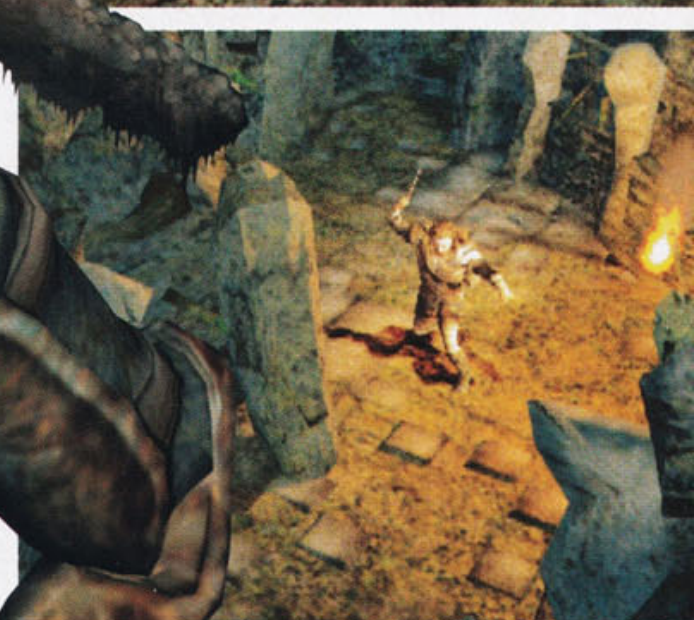
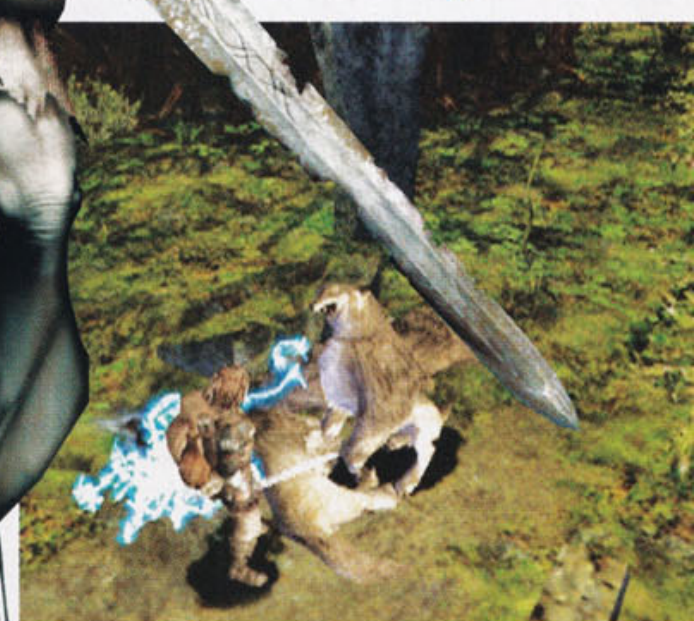
O RPG THE BARD'S TALE tenta acabar com os clichês do gênero

Se você costuma bocejar com a maioria das histórias dos games de RPG, saiba que não está sozinho. "Clichês? Estou cansado deles, não consigo jogar mais nenhum outro game no qual o protagonista é um órfão de 13 anos escolhido para salvar o universo sem ter nenhum talento especial. Quantas vezes mais teremos que agüentar isso?" – diz o designer Brian Fargo, fundador da Interplay e, mais recentemente, da desenvolvedora InXile. *The Bard's Tale* é um action-RPG (previsto para o final de 2004, para PS2 e Xbox) com batalhas semelhantes às de *Baldur's Gate: Dark Alliance*, mas que promete mudar muita coisa no gênero. Como por exemplo, oferecer uma trama mais atraente... que os designers se negam a comentar. "Qual é a trama de *Pulp Fiction*?", rebate Matthew Findley,



■ Esta estalagem está repleta de bêbados que cantam em alto e bom tom seu amor pela cerveja. Hummmm... cerveja...

presidente da InXile. Quem se importa? Tudo gira em torno de personagens interessantes e situações interessantes." O personagem interessante de *Bard's Tale* – o bardo do título – é um aventureiro que lembra Han Solo e com vocação para se meter em encrencas. A InXile decidiu que todos os aspectos do game deveriam fugir do convencional. Por isso, em vez de lançar feitiços, o personagem canta músicas para enfeitiçar criaturas (o que seria de um bardo sem uma canção?). "Preferimos colocar outra criatura para arremessar bolas de fogo no lugar do protagonista e dar uma personalidade a ela", diz Fargo. No início do jogo, o bardo só consegue enfeitiçar ratos. Ele pode conjurar roedores que vivem em estalagens, expulsá-los do lugar heroicamente aceitar comida e um quarto para dormir em troca. O jogo também inovou nos diálogos. Em *Bard's Tale*, você só precisa escolher entre as imagens de uma carinha sorridente ou de um sorriso malévolo. "O jogo fica mais difícil quando você opta por uma resposta cínica, mas isso não significa que ser bonzinho será sempre a melhor saída", avisa Fargo. ❧



■ A vida é mansa para o bando que possui mais criaturas enfeitiçadas do que oponentes

Vida de cão

Assim como acontece em *Star Wars: Knights of the Old Republic* (Xbox), as escolhas que você fizer em *Bard's Tale* vão repercutir ao longo de todo o jogo. Por exemplo: logo no início, você encontrará um cão e, "se for cruel com ele duas vezes, o animal fugirá para nunca mais aparecer, mas se for legal, ele vai acompanhá-lo e o avisará sempre que houver alguma prata enterrada nas proximidades. No decorrer da história, ele crescerá e se tornará um cão de luta. Sem o cão ao seu lado, você deixará de ver várias seqüências do jogo. Adoramos esse tipo de coisa, quando uma pequena escolha é capaz de desencadear efeitos que duram as 20 horas de jogo", diz Brian Fargo, CEO da InXile.



Qual é a música?

Muita gente deve lembrar da trilogia *The Bard's Tale* desenvolvida pela Interplay, sob o comando de Fargo (atual InXile), para o NES e várias outras plataformas. A partir dos anos 80, a série de RPG caiu no ostracismo – a EA tinha os direitos sobre o produto, mas não fez nada durante anos. Agora, a InXile está brigando na justiça pela propriedade do título.



DUPLA DINÂMICA

Armas, tiros, artes marciais, espadas e ninjas em um mundo cibernético futurista. Assim é **Cy Girls**, a nova aposta da Konami em um game que vem sendo comparado a Metal Gear Solid, e que é baseado em algo, no mínimo, inusitado: uma linha de action figures, sucesso no Japão e que já começa a conquistar o Ocidente

Por Renato Viliegas, da EGM Brasil





Em um futuro não muito distante, a internet proliferou de maneiras absurdas, tornando-se parte da vida dos humanos. Tudo está disponível online, o que transforma a Terra em um lugar pacífico, mas um pouco tedioso. Basta se conectar para conseguir o que quiser. Mas tudo isso mudaria em um único dia. Mais precisamente, em uma segunda-feira, 11 de novembro de 2058. O tempo está nublado. De repente, uma falha no sistema de satélites da Terra provoca uma imensa pane elétrica mundial, algo nunca visto antes, e que deixa às escuras todo o planeta de uma só vez. Esse gigantesco blecaute mundial causa sérios danos à economia, ao governo e à estrutura social de nosso planeta, que vive um sério problema de superpopulação: mais de 10 bilhões de pessoas habitam a Terra, 20% na Índia e China. Esse dia ficou conhecido como "Damnation Monday", ou "Segunda-Feira da Maldição". O que era calmo e tranquilo se torna caótico e violento. É nesse ambiente de caos tecnológico que começa o enredo de *Cy Girls*, o novo jogo da Konami (exclusivo para o PlayStation 2) que vem recebendo uma série de comparações com *Metal Gear Solid*.

A conspiração cibernética

Quinze anos depois da histeria causada pela Damnation Monday, a paz parece ter voltado ao planeta. Mas a realidade é bem diferente: a população ainda está amedrontada, bairros e cidades inteiros nunca se recuperaram totalmente dos problemas causados pela pane, e o crime cresce em proporções nunca vistas. Mas em meio a tudo isso, crescem boatos sobre a



existência de uma organização secreta que luta contra o crime e o terrorismo. Supostamente uma força-tarefa especial, só o que se tem notícia é que esses agentes estavam municiados com equipamentos e armas de última geração, e que acabam não apenas com os criminosos, mas com o incidente em si, como se nada tivesse acontecido. As poucas testemunhas que conseguiram ver esses agentes em ação afir-

■ Repare que Aska tem uma barra de Guard em seu display: ela mostra a resistência de sua katana, que pode até repelir balas



BARBIES CIBERNÉTICAS

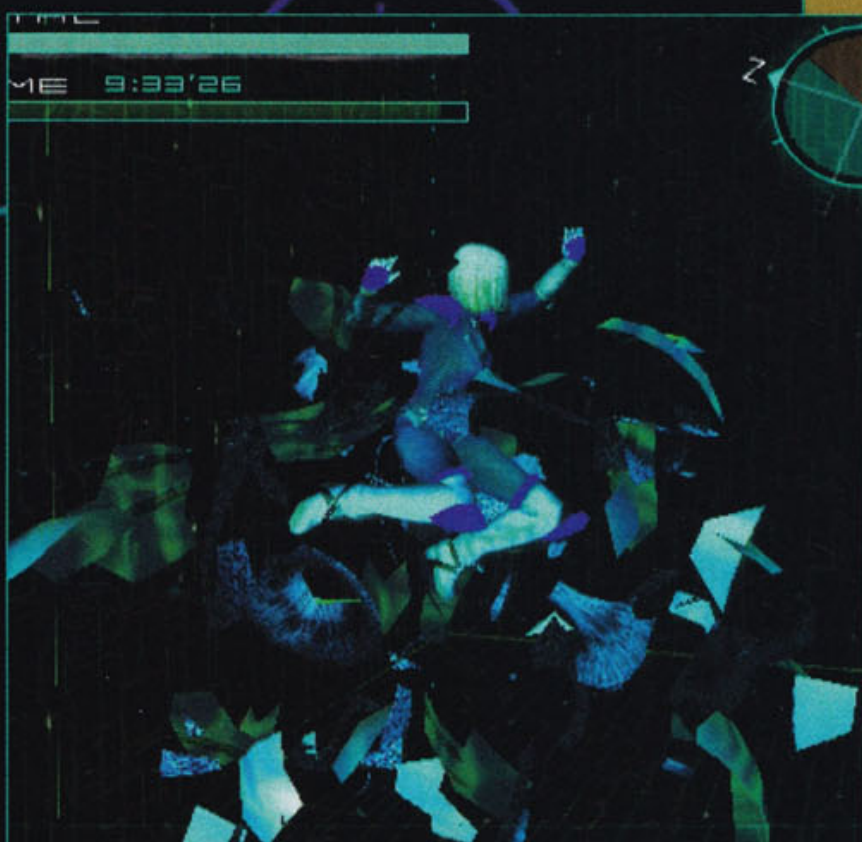
Ao contrário do que pode parecer, o universo das Cy Girls não é baseado em um anime ou mangá. As Cy Girls já fazem sucesso no Japão, mas são uma linha de... bonecas! Ou actionfigures, se você quer dar um nome mais bacana e um pouco mais macho para isso. Com o nome de Cool Girls (Cy Girls é o nome que a linha recebeu nos EUA), Ice e Aska fazem

parte de uma família muito maior, e algumas de suas companheiras até dão as caras no jogo (veja box com a entrevista do produtor Atushi Horigami). Os japoneses fãs das meninas poderão adquirir uma edição especial do jogo, que trará junto uma edição limitada de Ice ou Aska (nas fotos ao lado, são as de fundo verde). Em versão boneca de plástico, claro.

■ Morra de inveja, Barbie



■ Este é o mundo virtual de Cy Girls. Tem uma cara de TRON, não é mesmo?



► mam que eram todas garotas, e que elas trajavam uniformes com o logotipo "CG". Rapidamente, passaram a ser conhecidas como Cy Girls. Essa unidade especial de combate ao terrorismo (principalmente aquele conhecido com cyber-terror), vive uma de suas épocas mais agitadas. Com o nível de população crescendo a números cada vez mais alarmantes, e problemas constantes de desemprego, fome e miséria, o governo da Terra começa a criar um mun-

“É possível atirar em oito direções diferentes”

— Atsushi Horigami, produtor do game

do cibernético, uma réplica exata de nosso ambiente de vida, mas dentro de um computador. Espera-se que a população da Terra passe praticamente a viver em seus terminais de computadores, passando a “morar” nesse mundo cibernético.

Mas estamos em 2084, e esse projeto de Cyber Mundo ainda não está terminado. Sem dúvida está caminhando para se tornar uma réplica exata do mundo real, mas ainda não está “sólido” como deveria, ainda é perigosamente instável. O motivo de tudo isso? ►



➤ O conglomerado empresarial responsável pela construção do mundo cibernético não parece muito interessado em cumprir seu contrato original. Na verdade, essa é uma grande oportunidade para que a inescrupulosa organização tome conta de toda a infraestrutura de rede da Terra, tornando-se praticamente dona do planeta.

Espadas ou pistolas?

No game, você comanda duas dessas agentes especiais: as Cy Girls Ice e Aska, cada uma delas possui sua própria aventura, estilo, armas e modo de combate. Embora suas histórias se cruzem ao longo do caminho, cada uma vive uma aventura separada, com missões e objetivos próprios. “É como ter dois jogos em um”, explica o diretor e produtor Atsushi Horigami, em entrevista exclusiva à EGM Brasil (veja mais desse bate-papo na página 51). “Cada uma das personagens tem um enredo próprio, com missões completamente diferentes. Embora algumas se passem no mesmo local, nenhuma é repetida por outro personagem. Mas é evidente que o caminho de ambas se cruzam em alguns pontos e, pouco a pouco, as duas vão sendo envolvidas na mesma conspiração, cada uma tendo uma perspectiva diferente dos fatos”, explica Horigami. Assim que o jogo começa, você escolhe a garota que pretende comandar. Ice é a hacker perita em armas, que

“Cada uma das personagens tem um enredo próprio”

— Atsushi Horigami explica a diferença entre as histórias

usa todo o tipo de equipamento e armamento de última geração para enfrentar os inimigos.

Aska é quase o oposto: é uma ninja altamente treinada em artes marciais, mortal com sua katana – até consegue repelir balas.

O game já se mostra diferente desde o início. Ice é uma novata na Cy Girls, e você assume o comando na primeira missão da garota: se infiltrar em um conglomerado fortemente vigiado, e conseguir um meio de acesso ao Cyber Mundo. Como Aska, sua aventura se inicia em uma vila secreta de ninjas no Japão, onde você fica sabendo os reais motivos da garota em sua jornada com as Cy Girls: vingança contra aqueles que assassinaram seu pai.

Mergulhando na internet

Seja qual for sua garota (os produtores recomendam que se jogue com as duas, para uma total experiência da aventura), prepare-se para mudar constantemente entre o mundo real e o virtual. Acontece que um dos atributos das Cy Girls é a capacidade de entrar no Cyber Mundo. Conectando-se a certos terminais de computador, elas mergulham no mundo virtual criado pela conspiração empresarial para combater o cyber-terror em seus próprios domínios. Mas como já foi dito, esse mundo virtual não está 100% completo, e é muito instável. Por isso, as garotas têm um limite de tempo lá dentro, que não pode passar de dez minutos.

O sistema de combate no mundo real também é completamente diferente do encontrado no terreno cibernético. Enquanto Ice e Aska podem contar com a eficiência de suas armas (diversos tipos de pistola, bombas e granadas para Ice, e a fiel katana de ➤



“O engine de Metal Gear Solid não é usado de forma alguma”

— Horigami-san acabando com os boatos



► Aska), elas não podem ser levadas ao espaço cibernético. Uma vez dentro do mundo dos computadores, as meninas contam apenas com os punhos, o que traz um novo e interessantíssimo elemento ao jogo: uma vez conectadas, as Cy Girls têm a possibilidade de fazer downloads de diversas técnicas de combate corpo a corpo, o que resulta em movimentos sensacionais de artes marciais, além de outras técnicas extras.

Por exemplo, elas podem desacelerar o tempo à sua volta, fazendo com que tudo — menos elas — se mova lentamente, se tornando alvos fáceis. Sim, há um certo cheiro de *Matrix* nisso tudo, e os produtores não negam as influências.

Outro ponto interessante a ser mencionado a respeito do mundo cibernético, é que ao contrário dos inimigos habituais que enfrentam no mundo real, as garotas irão enfrentar desafios bem diferentes na rede. Em vez de soldados e guardas de segurança, o Cyber Mundo abriga vírus de computador, ciborgues e coisas do gênero. ►



► Na mosca!

De volta ao mundo real, o que mais chama a atenção no jogo é seu sistema de mira. *Cy Girls* é um game todo em terceira pessoa e possui comandos bem básicos para o gênero. Você controla seu personagem (e a câmera) com o analógico esquerdo, e seu cursor de mira com o direito. Aqui, há duas opções: no início do jogo, você escolhe entre o sistema de mira "básico" e o "expert". A principal diferença é que no primeiro a câmera é automática, no segundo, deve ser controlada manualmente. Acontece que o sistema de mira está intimamente ligado à câmera, o que proporciona um ritmo de ação espetacular ao jogo. Seu personagem pode atirar em literalmente qualquer direção, e nem precisa estar voltado para ela. É possível correr para um lado e atirar para o outro, atirar mergulhando no chão, agachado, deitado, como quiser. Se você se jogar de barriga no chão, colocar seu cursor de mira apontado para a direção oposta de seu personagem e atirar, a garota vai, automaticamente, virar a cabeça para cima e disparar naquela direção. Ao se proteger ao lado de uma porta, ou atrás de uma mesa por exemplo, basta levar o cursor até onde deseja atirar, pois ao dar o tiro, sua garota vai se virar, levantar ou o que for preciso para fazer o disparo, retornando para a posição inicial de segurança. Tudo com uma precisão impressionante. "Usando o modo Expert, não importa se o jogador está parado, deitado ou correndo, é possível atirar em oito direções diferentes", explica Horigami. "Uma vez que se acostuma com os controles, é possível recriar a ação e os tiroteios cheios de estilo dos filmes de Hong Kong ou de Robert Rodriguez", conclui o produtor.

Cadê o Snake?

Com tanta ação, você deve estar se perguntando por que este jogo é comparado a *Metal Gear Solid*. Bem, além do fato de ambos terem saído do mesmo prédio da Konami do Japão, *Cy Girls* apresenta uma série de elementos que remetem imediatamente às aventuras de Solid Snake. Por exemplo, há um radar no alto da tela, indicando a presença de seus inimigos, o visual das fases (principalmente no mundo real) é extremamente semelhante, além de uma série de elementos de stealth no jogo, ainda mais se sua escolhida for a ninja Aska. Há até um intercomunicador, no qual você recebe auxílio de um companheiro para se guiar melhor na fase. Quando o game foi anunciado, houve um boato de que o engine de *Metal Gear* estava sendo utilizado em *Cy Girls*, mas... "O engine de *Metal Gear Solid* não é usado de forma alguma", Horigami apressa-se em responder. "O engine que usamos foi criado especialmente para *Cy Girls*. Apesar de o game realmente lembrar *MGS* a uma primeira vista, *Cy Girls* e os jogos de Kojima-san são completamente diferentes", completa o produtor.

Bastam poucos minutos no comando de Ice ou Aska para entender bem o que ele quer dizer. Realmente, há certos momentos em que é preciso ir com calma e avançar lentamente. Mas o jogo é pura ação em sua maior parte, com combates constantes e muita troca de tiros. Dominar a câmera e os comandos de mira não é tarefa muito difícil, e logo você estará criando cenas de combate muito bacanas, com a mesma plástica de cinema que os produtores se referiram há pouco. "Algumas fases pedem o uso de um pouco de stealth, mas o jogo é



■ Este é um dos primeiros esboços dos uniformes das garotas no jogo, e que rendeu outra edição especial de action figures



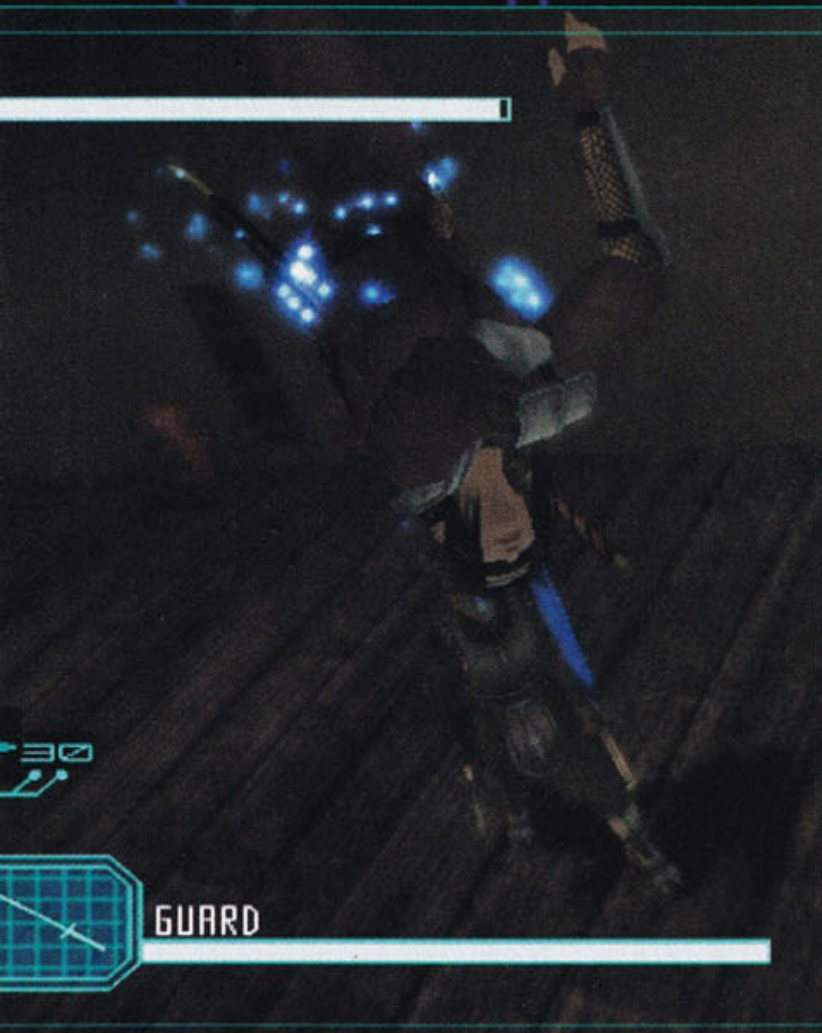
“O enredo foi criado pela Konami, com o apoio da Takara Toys”

— Horigami conta sobre a história de Cy Girls

➤ fundamentalmente baseado em ação e combate. Além disso, a solução de puzzles também é um fator importante para o avanço no game”, diz Horigami.

Visual de primeira

Uma coisa que nos impressionou logo de cara no game foi o visual. As cenas de animação em CG são espetaculares, mostrando um tremendo capricho da Konami no que diz respeito a contar o desenvolvimento do enredo. E o jogo em si também agrada



bastante, rodando a bons 60 frames por segundo. Os efeitos de luz, sombra e reflexos também estão muito legais, assim como a animação dos personagens, todos eles contando com movimentos bem variados. “Não queríamos que as cenas de animação fossem apenas enfeite”, explica Horigami. “Há uma hora de cena para cada personagem, sempre com um conteúdo muito importante para o desenrolar da história. Cada uma delas é essencial para o progresso do jogo, mas nada que seja longo demais a ponto de o jogador querer largar o controle. Afinal, este é um jogo de aventura e ação”, reforça o produtor e diretor do game.

Cy Girls ficou dois anos em desenvolvimento, e é um jogo relativamente longo. Horigami estima que um bom jogador irá levar 15 horas para bater a aventura de cada personagem, o que leva a um total de 30 horas de jogo com as meninas cibernéticas. São dois DVDs cheios de ação, tiros, animações sensacionais e um belo trabalho de direção de arte e design, no que parece ser o início de mais uma franquia de sucesso da Konami.

O HOMEM DAS GAROTAS

Por trás de uma grande mulher, há sempre um grande homem. Ou coisa assim.

A mente responsável por Cy Girls é Atsushi Horigami, produtor e diretor do game.

Batemos um papinho rápido com ele, que adora a América do Sul e que sabe que a capital do Brasil não é Buenos Aires.

EGM: Como surgiu a idéia de um jogo baseado em action figures?

Atsushi Horigami: Eu sempre quis fazer um game estrelado por garotas, e que trouxesse muita ação. Foi quando notei a linha de Cy Girls, e pensei que elas dariam um conceito de jogo bem interessante. Normalmente, o caminho progride do mangá para os animes ou filmes, depois para os games e, finalmente, para as action figures. Estamos fazendo o caminho inverso, e apesar de ser incomum, acredito que é uma abordagem interessante.

EGM: A Takara Toys (empresa responsável pela linha Cy Girls) teve alguma participação no enredo?

AH: O enredo foi criado pela Konami, mas todo o ambiente da organização CG foi feita a partir de informações obtidas com a Takara, e depois moldadas de acordo com as necessidades do game. Embora tudo tenha sido previamente aprovado com a Takara, tanto nós quanto eles pensamos nisso como mundos paralelos, o que resulta em produtos diferentes, apesar de semelhantes.

EGM: Já que o universo das Cy Girls é tão vasto e cheio de personagens, você já estaria pensando em uma sequência?

AH: É claro que poderia se fazer muita coisa envolvendo as outras Cy Girls, e a Takara está sempre lançando novos personagens. Eu adoraria fazer alguma sequência que utilizasse esses outros personagens, e já estou até trabalhando em algumas opções de roteiro. Isso sem mencionar que muitas idéias acabaram ficando de fora desta versão. No entanto, todos esses planos dependem obviamente do sucesso deste jogo, adoraria ter o apoio de todos.

EGM: A linha de action figures é bem extensa. Há outras Cy Girls pelo game?

AH: Sim, várias delas participam ao seu lado em algumas missões, ou ficam guiando seu personagem pela fase. Jogando como Ice, você irá encontrar Flame, Ash, Raven, e J.J. Já na versão de Aska, verá Coffy, Harley, Artemis e Vamp.

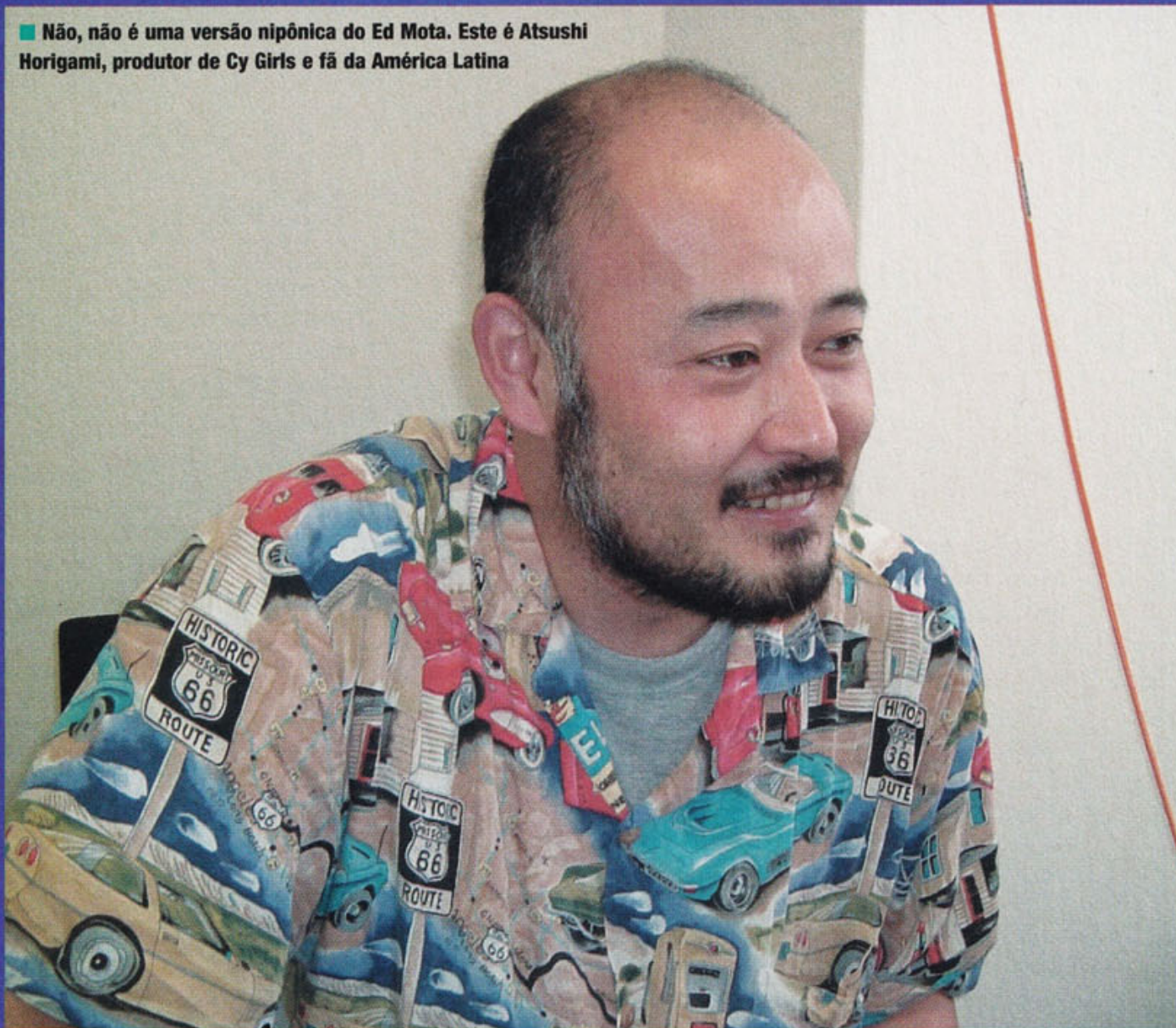
EGM: Por que não há modo Multiplayer no jogo?

AH: Preferimos assim. Embora haja um jogo cooperativo com um personagem controlado por computador, Cy Girls não terá modo Versus ou Multiplayer.

EGM: Não pudemos deixar de notar que a Argentina e o Peru são fases do jogo...

AH: Sim, e fico muito feliz que uma publicação brasileira tenha demonstrado interesse em nosso game. Eu sempre fui fascinado pela cultura da América do Sul, e isso se refletiu com a inclusão da Argentina e do Peru como fases do jogo. Apesar de não estar totalmente confiante de que consegui recriar adequadamente esses locais, vamos pensar que a história se passa no futuro, e espero que me perdoem algumas liberdades tomadas. 🗺️

■ Não, não é uma versão nipônica do Ed Mota. Este é Atsushi Horigami, produtor de Cy Girls e fã da América Latina





THE SIMS BUSTIN' OUT

Bem-vindo à vizinhança



e você ainda não sabe, seu Sim ganhou as ruas! *The Sims Bustin' Out* oferece 13 locações e três Free Play Lot – que você pode visitar, morar e fazer amigos. Este mapa dá mais detalhes sobre os personagens, objetos destraváveis e comportamentos sociais que você escolhe durante o game.

DUDLEY'S TRAILER

É neste chiqueiro que Dudley, um cara super-relaxado, mora. Existem muitas maneiras de se divertir no Dudley's Trailer, só que, é se você quer morar lá, bom limpar o lugar e trazer coisas novas.

Objeto destravável: HellaGraphix 1024 "Diamond Edition"

Interação destravável: Pull My Finger



THE OCTAGON

General Payne mantém este quartel-general da Guerra Fria desde a década de 50. Está repleto de maravilhas tecnológicas e itens secretos.

Objeto destravável: Rocket Gnome

Interação destravável: Flip



MOM'S HOUSE

A "mamãe" fez algumas grandes mudanças na construção e na decoração da casa desde o último game. Enquanto trabalha, você pode morar aqui sem pagar nada, melhorar suas qualidades e fazer novos amigos. Só que cedo ou tarde, terá que se mudar.

Objeto destravável: Cancilla 75 super Scooter

Interação destravável: Nag About House

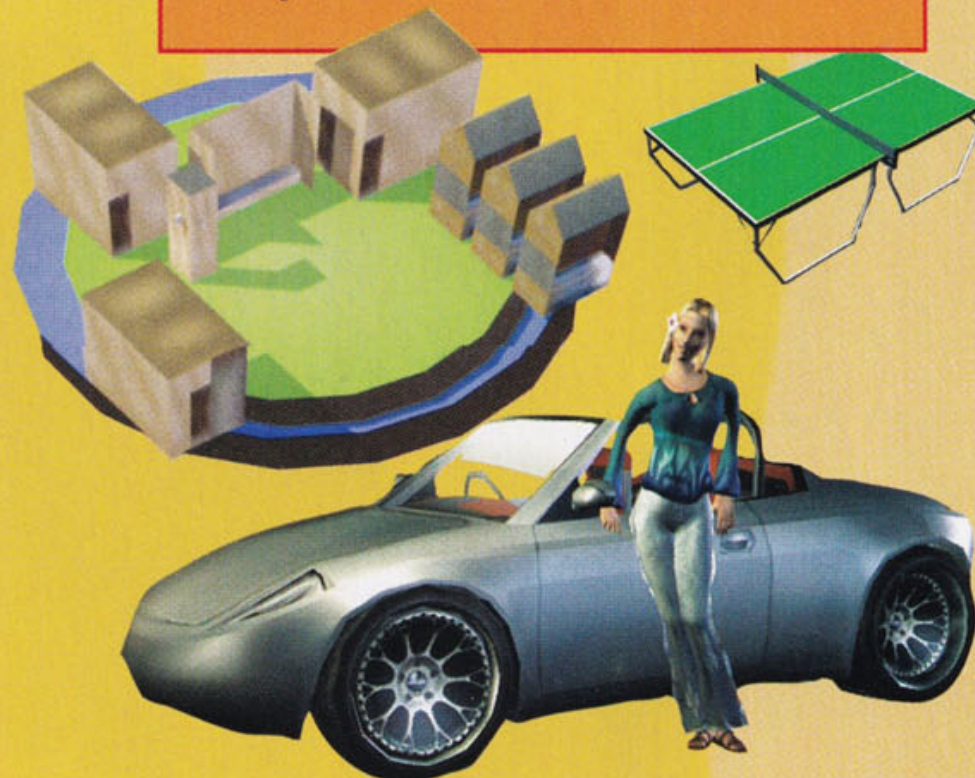


PIXEL ACRES

Divirta-se na área de lazer favorita do seu Sim: o Pixel Acres. Lá você pode disputar partidas de tênis bem divertidas contra Ying Yangst.

Objeto destravável: Table Tennis

Interação destravável: Booty tease



MIMI'S PLACE

A casa da Mimi parece normal até você começar a morar lá. Ela é uma garota materialista e só sabe mandar você arrumar a casa e falar sobre liquidações. Você só pode sair dessa bagunça depois que consertar todos os objetos quebrados.

Objeto destravável: Big Mouth Chair

Interação destravável: SIGN Language



STUDIO 8

Mude-se para Charity Grant, esta galeria de arte é o lugar certo para você desenvolver sua criatividade e seu lado artístico.

Objeto destravável: Kraft King Potter's Wheel

Interação destravável: Tell Lies



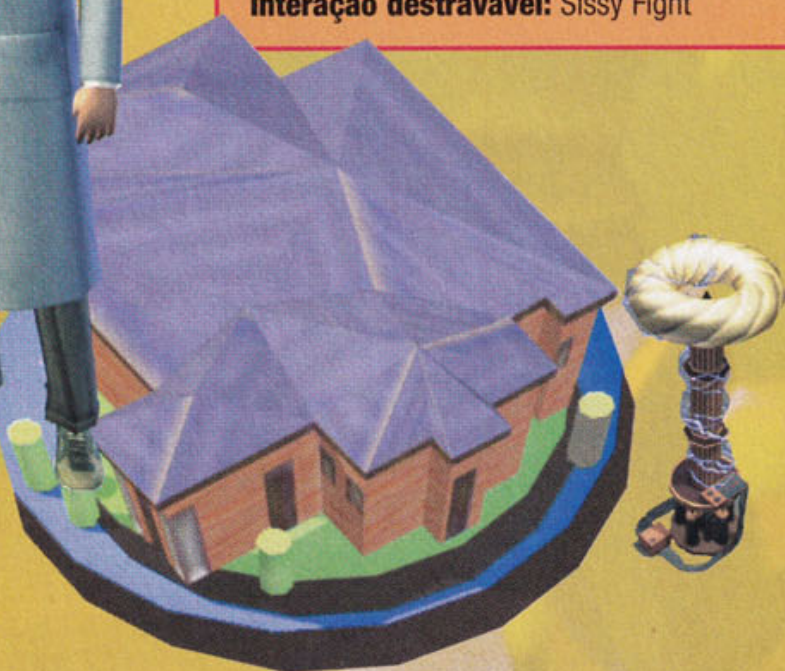


SHINY THINGS LAB

Este laboratório é lotado de engenhocas high-tech. Limpar os resíduos tóxicos para Vaughn Braun pode ser um trabalho bem perigoso, mas ninguém disse que ciência era fácil.

Objeto destravável: Tesla Coil 3.0

Interação destravável: Sissy Fight

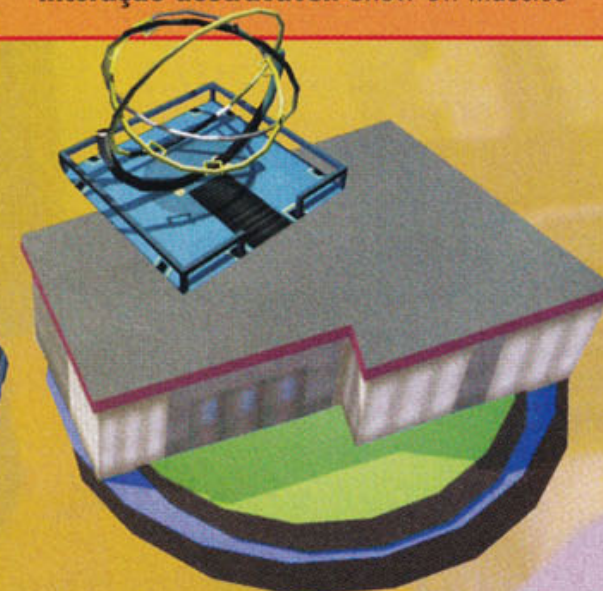


TOANE'S GYM

Na Toan's Gym, você pode deixar Goldie transformar o seu corpo. Este templo de ginástica funciona 24 horas por dia. Os molengas não devem se matricular.

Objeto destravável: GyroSport "AbDominator"

Interação destravável: Show Off Muscles



TINSEL BLUFFS

Tinsel Bluffs, uma espécie de Hollywood mais moderna, é onde moram a escandalosa Fannie e Humphrey Hawkes. Algumas estrelas nascem assim, outras são criadas, mas poucas são encontradas aqui.

Objeto destravável: Information

Overlord by Bu Butubu

Interação destravável: Imitate



GOTH MANOR

Bella e Mortimer Goth estão de volta. Desta vez, eles moram em uma mansão ainda mais assustadora, com direito a cemitério e plantas mutantes. Goth Manor é o lugar certo para caça-fantasmas.

Objeto destravável: Mutant Plant

Interação destravável: Magic trick



CLUB RUBB

Tente sua melhor coreografia na pista de dança, seja o DJ e aumente sua criatividade, ou apenas assista à festa nesta casa de tecno-raves onde Bing Bling sempre deixa a batida rolando.

Objeto destravável: Turntablitz DJ Booth

Interação destravável: Moon Walk



The Sims

BUSTIN' OUT



CASA CALIENTE

O nome já diz tudo, esta casa é "caliente", e Randy Hart é a personificação do amor. O clima dos anos 60 está presente na decoração. Aqui é o lugar certo para fazer amigos e se divertir muito.

Objeto destravável: Niagara Love Tub

Interação destravável: Booty Spank



MALCOM'S MANSION

A Malcom's Mansion é seu destino final. Apenas menos impressionante do que uma subida ao céu. O único problema é que você terá que passar por Malcom se quiser morar aqui.

Objeto destravável: Limo Ultimo

Interação destravável: Brag About Mone



CARREIRA DE CIENTISTA LOUCO

The Sims Bustin' Out não é um game que você pode detonar em menos de uma hora. Mas se você realmente deseja diminuir o caminho até a Malcom's Mansion, aqui está um guia de como fazer isso mais rápido tendo a carreira de cientista louco. Assim como na vida real, você pode usar alguns macetes para subir mais rápido na carreira. Porém, nos outros empregos, você consegue acesso a determinados lugares do jogo, algumas habilidades e objetos que não estão no currículo do cientista.

1 – MOM'S HOUSE

Use o banheiro, coma a comida da mamãe, dance, assista à TV até seu nível de diversão (Fun) estar completo. Faça seu relacionamento com a Mom's ficar acima de 90. Arrume um emprego de Fashion Victim no jornal e destrua sua scooter. Mude-se para Mimi's Place.

2 – MIMI'S PLACE

Deixe seu relacionamento com Mimi o melhor que puder antes que o ônibus chegue para seu primeiro dia de trabalho. Assim você já pode garantir uma promoção logo no início da carreira, desde que todos os indicadores de alegria estejam verdes. Sua promoção destrava o Drink Bar que você comprar. Use a estante de livros para aprender mecânica e ganhe dois pontos em suas habilidades, você também conseguirá consertar a máquina de café expresso da Mimi e destravar o Repair Man. Falte no trabalho no próximo dia e passe seu tempo usando o bar para conseguir três pontos de Cooing Points. Use a cabine do DJ no Club Rubb para ganhar dois pontos no seu nível de criati-

dade. Retorne à casa de Mimi a escolha a carreira Paramilitary que está no jornal. Mude-se para o Dudley's Trailer.

3 – DUDLEY'S TRAILER

Vá trabalhar e ganhe sua primeira promoção. Depois do trabalho, visite The Octagon e use o Robot Monkey Terminal para ganhar pelo menos dois pontos de Logic. Escolha a carreira de Mad Scientist no jornal. Vá trabalhar e ganhe sua primeira promoção. Depois do trabalho, visite o Shiny Things Labs e use o Tesla Coil para ganhar pelo menos mais dois pontos de mecânica. Vá trabalhar novamente para ganhar sua segunda promoção. Verifique a quantas anda seu relacionamento com Mom e Mimi – se a marca estiver abaixo de 70, visite as duas e melhore o índice – as duas gostam de Compliment, Joke e Pull My Finger. Mude-se para Goth Manor!

4 – GOTH MANOR

Depois que você receber a mensagem de boas-vindas de Mortimer ou Bella, pressione R2 para conseguir o Goal "Control Another Sim" (controle outro Sim). Vá para o modo Buy e venda duas camas da casa – substitua as duas por três camas de criança, que são as melhores do jogo. Compre ainda Stove, Fridge e Food Processor para a cozinha. Compre o HellaGraphix Game Conselo e coloque-o em um lugar próximo duas cadeiras. Se você precisar de mais dinheiro, venda outros itens da casa. Vá trabalhar e receba mais duas promoções. Visite o Shiny Things Labs e use o Tesla Coil até você conseguir dez Mechanicalpoints. Use o Synthesizer, Incubator e o Mirrors para aumentar Creative, Logic e Charism. Mude-se para o Shiny Things Lab.

5 – SHINY THINGS LAB

No laboratório, coloque os melhores equipamentos, similares aos que estão em Goth Manor. Já que você tem dez Mechanical Points, pode usar o Invention Workbeach para fazer cinco Rocket Gnomes, então, entre no modo Buy para colocá-los para fora. Dê uma festa. Depois que você ver a mensagem "the party has started", lance os Gnomes para conseguir o Goal Rocket Gnome Party. Agora você já destravou três Free Play Lots. Visite um deles e tente fazer amizade com as pessoas de lá. Verifique seu relacionamento com Mom, Dudley e Mimi – se algum deles estiver abaixo de 70, visite-os e aumente para 90. Consiga duas promoções e destrave The Octagon. Visite o Octagon e use o Robot Monkey Terminal para aumenar oito Logic Points. Mude-se para o Octagon.

6 – THE OCTAGON

Equipe The Octagon do jeito do laboratório. Compre um HellaGraphix Videogame Console, um Mirror, um Drink Bar e uma Hot Tub. Use o Synthesizer na Goth Manor para aumentar sua habilidade Criative para mais do que cinco. Use o Free-Standing Mirrors para aumentar a pontuação do Charisma. Consiga promoções e destrave a Malcom's Mansion. Continue trabalhando até você ter \$ 20,000. Mude-se para a Malcom's Mansion.

7 – MALCOM'S MANSION

A mansão é bem decorada e você ainda pode destravar o Limo Ultimo se pagar \$ 20,000 em outros objetos para a casa. Mantenha o relacionamento com Mom's, Dudley e outros amigos do Free Play Lot Sims. Aumente suas habilidades para conseguir a promoção final. Então você verá um dos sete filmes finais (existe um para cada carreira que você terminar).



como funciona

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

NOSSA FILOSOFIA DE AVALIAÇÃO

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

0-4.5
RUIM

5.0-6.5
MÉDIO

7.0-10
BOM

NOSSOS SELOS



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



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



Selo Prata – vai para aqueles com nota média igual ou maior a 8.0 (mas abaixo de 9.0).



Esta honra vai para o game com a melhor média do mês, somando as três avaliações.



Este “prêmio” será dado a cada mês para o game com a pior média. Fuja deles.



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

JOGO DO MÊS



Os Metroidmaníacos estão dando pulos de alegria. Finalmente foi lançado *Metroid Zero Mission*. Samus Aran está de volta em mais uma aventura que vai fazer o Game Boy grudar na sua mão. Pelo menos foi isso que aconteceu aqui na EGM, ninguém conseguia parar de jogar. Com você, *Metroid Zero Mission*, o jogo do mês!

Índice

- 57 Maximo vs. Army of Zin
- 58 Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- 61 Terminator 3: Rise of the Machines
- 61 Spy Hunter 2
- 62 Sonic Heroes
- 64 Mission: Impossible Operation Surma
- 64. Monster 4x4: Masters of Metal
- 65 Baldur's Gate: Dark Alliance 2
- 66 Manhunt
- 69 American Idol
- 69 Fatal Frame II: Crimson Butterfly
- 70 ESPN College Hoops
- 70 NCAA March Madness 2004
- 71 EverQuest Online Adventures: Frontiers
- 71 Lowrider
- 72 .hack Part 4: Quarantine
- 72 Carve
- 73 Deus Ex: Invisible War
- 74 Counter-Strike
- 75 Pokémon Channel
- 76 Call of Duty
- 78 A Guerra do Anel
- 79 Metroid Zero Mission
- 80 Sword of Mana
- 80 Yu Yu Hakusho: Spirit Detective
- 81 Max Payne





■ (Abaixo) Você vai encontrar novos gizmos nos estágios finais de Zin, como este robô que detona tudo.



PlayStation 2



MAXIMO VS. ARMY OF ZIN

Não é tão charmoso na segunda vez

FABIO S: Mesmo não sendo uma sequência oficial, *Maximo* representou a ressurreição da série *Ghouls 'N Ghosts* em toda a glória 3D. Tinha túmulos, seres infernais, cuecas, uma dificuldade enlouquecedora... mas com a problemática que pragueja a modernidade: a câmera. Graças à impressionante aceitação do game, a Capcom deu o sinal verde para a sequência. *Army of Zin* é tudo o que *Ghosts to Glory* foi, e muito mais. Os problemas com a câmera estão menos irritantes, graças à nova habilidade de Maximo se agarrar a beiradas de plataformas, evitando quedas. A possibilidade de invocar a Morte para limpar a tela de inimigos poupa esforços, os Saves agora não necessitam de tributo e você ainda pode escolher a dificuldade. Para quem é Pro, as tarefas paralelas oferecem desafio suficiente. O primoroso design das fases, apesar das múltiplas tentativas para superar cada uma, nunca causa frustração. Essa reunião torna *Maximo* um game de plataforma apaixonante.

ERIC: É triste como a Capcom vem assassinando seus clássicos. A cada nova sequência anunciada, os fãs começam a temer pelo que a softhouse pode fazer para estragar as boas memórias do título original. Por outro lado, algumas vezes a empresa acerta na receita e consegue fazer sequências muito boas. Esse é o caso de *Maximo 2*. Em *Army of Zin*, você encarna o valente cavaleiro Maximo novamente, e deve encarar as hordas do exército de Zin para encontrar sua amada Sophia. Nada inovador, mas ainda funciona. Fora o enredo, muita coisa melhorou ou foi adicionada. Os cenários estão maiores e mais variados que no game original. Você passará por cidades, cavernas e florestas, e por esses lugares encontrará pessoas em perigo. Caso você as salve, poderá receber prêmios, como armaduras, armas e grana. A câmera foi melhorada, agora você pode movimentá-la como quiser, apesar do novo sistema de câmera automática geralmente focalizar no

ângulo certo no momento certo. O único grande problema mesmo é a falta de replay. Depois de terminá-lo uma vez, você vai esquecê-lo no guarda-roupa. É divertido o bastante para alguns finais de semana.

CRISPIN: Pode me chamar de louco, mas eu acho que sequências são feitas para melhorar o jogo que as precederam: você sabe, novos modelos de armas, gameplay mais legal, etc, etc, etc... *Army of Zin* não consegue. Matando inimigos – na maioria uma grande turma de robôs acéfalos – não é preciso adivinhar nada como no prequel. Os levels não são interessantes, e ainda (embora alguns guardem segredos) você é forçado a jogar estágios anteriores só para aumentar seu arsenal de ataques para poder enfrentar chefes de estágios mais avançados e descobrir outros truques. O game não tem inimigos em todos os cantos, eu não me cansei, mas também não fiquei lá muito animado.

Reformas na saúde

Zin é cheio de peculiaridades? Por exemplo, o fato de você não poder encher novamente o Life Meter entre os levels. Prepare-se para sempre começar o próximo level com uma pequena porcentagem de vida que você estava no nível anterior, mesmo depois de uma luta exaustiva com um chefe.



Morrendo e amando

Army of Zin aumenta o papel de Grim, o amável ser que leva as almas dos outros personagens e que se tornou amigo de Maximo no primeiro game. Enquanto você destrói o mal, suga a energia deles e aumenta o nível do seu Soul Meter. Quando alcançar o máximo e mudar para a cor azul, pressione o R1 para convocar Grim. Você controla essa força invencível por apenas alguns segundos, mas nesse pouco tempo, você pode fazer um tremendo estrago.



O MELHOR: controles firmes e boa música
O PIOR: levels repetitivos e visual maçante
NÓS AINDA QUEREMOS: um Maximo para GBA

FABIO S.

8.5

ERIC

7.0

CRISPIN

6.0

PRODUTORA: Microsoft
 DESENVOLVIDO POR: Valve
 JOGADORES: 1 (2 a 16 Online via Xbox Live)

www.xbox.com



■ PS2, Xbox, PC



MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE



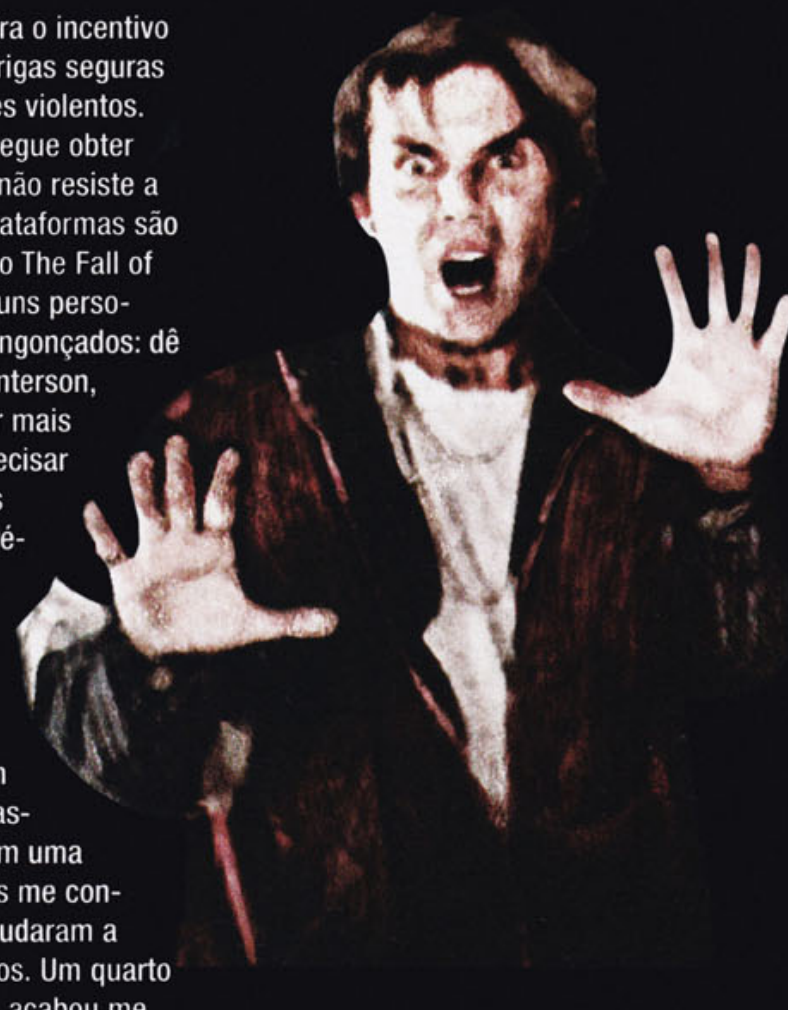
Mergulhe fundo

Perdeu o primeiro jogo? Aqui vai uma rápida recapitulação: traficantes de uma nova droga chamada Valkyr mataram a mulher e a filha de Payne. Depois de curtir uma fossa, Max é transferido para o DEA e se infiltra na organização criminosa. Quando seu disfarce é descoberto, ele pega as armas e mata até o último traficante de drogas.

Agora, muito melhor!

PAUL: A primeira aventura de *Max Payne* não passava de uma simples busca por vingança (veja box). Mas as referências noir do game foram suficientes para manter o jogador preso aos tiroteios do viúvo triste em slow-motion e em terceira pessoa. Agora, além de durão, Payne também está sentimental. Não é à toa que esta sequência deveria se chamar *The Rise of Little Max Payne* (A Ascensão do Pequeno Max Payne) – a fascinação do tira pela assassina Mona Sax deixou a história muito mais quente. No geral, *Payne 2* foi bastante aperfeiçoado, como você pode conferir. O texto melhorou: as metáforas ridículas de Max foram substituídas por diálogos afiados, divertidos e bem interpretados. O mundo está mais convincente: corpos voam e caem no chão com realismo. Graças ao excelente design das fases, os combates estão mais interessantes: apartamentos e depósitos são idênticos aos da vida real e o jogador é conduzido de maneira esperta para objetivos, batalhas e eventos importantes do jogo. O bullet-time ficou mais bacana: o eficiente tiroteio em slow-motion aumenta o poder de Max, deixando seus inimigos lentos e desenca-

deando seqüências brilhantes. Era o incentivo que faltava para deixarmos as brigas seguras de lado e investirmos em ataques violentos. Assim como o herói, o jogo consegue obter mais acertos do que erros, mas não resiste a certos golpes: os trechos com plataformas são uma porcária. Neste caso, o título *The Fall of Max Payne* seria apropriado. Alguns personagens estão serrilhados e desengonçados: dê só uma olhada nas garras de Winterson, a parceira de Payne! Ajudaria ter mais vilões: os próximos jogos vão precisar de mais chefes em vez de vários atiradores espalhados por um prédio em construção. Comparados a *Max Payne 2*, a história e as cenas de transição de outros jogos parecem primitivas. O game também possui algumas cenas incidentais que foram inseridas na história de forma bastante inteligente. Por exemplo: em uma das fases, três mafiosos italianos me confundiram com um aliado e me ajudaram a enfrentar uma quadrilha de russos. Um quarto mafioso, que se juntou ao grupo, acabou me



O MELHOR: a excelente dublagem

O PIOR: as muitas chances de morrer instantaneamente

PROVAVELMENTE A PRIMEIRA: cena de sexo não-gratuita de um game

PAUL

8.0

SHAWN

8.0

FABIO M.

8.0

PRODUTORA: Rockstar
DESENVOLVIDO POR: Remedy
JOGADORES: 1

www.rockstargames.com



■ Quando Mena Sax ataca, pessoas morrem!



Divertido, inteligente, legal, *Max Payne 2* é tudo o que uma sequência deve ser

reconhecendo. Não contei conversa e dizimei meus ex-aliados com a doce slow-motion. Isso não afetou o roteiro principal, mas tornou a experiência muito mais convincente e envolvente. Divertido, esperto e requintado, *Max Payne 2* é tudo o que uma sequência deve ser.

SHAWN: Ele é apenas um. Mas Max Payne tem uma pistola Ingram em cada mão e dispara balas sem parar, o que o torna difícil de ser derrotado. Na hora de mirar e atirar, essa sequência lembra muito o jogo anterior, porém, vários detalhes fazem a diferença, como a chuva de fagulhas de balas que rico-

cheteiam no ar e o cara que é jogado longe enquanto sua cabine voa pelos ares. Isto é bullet-time da melhor espécie. Gráficos, jogabilidade, A.I. – tudo o que importa foi melhorado. E mesmo quem achou o game anterior meio chato, desta vez, vai se divertir. *Payne 2* também fascina quando as armas não estão mandando chumbo. A caracterização dos personagens revela maturidade e esperteza, como as fitas com gravações picantes e uma cena de sexo bem feita. A loucura de Max é tão real e fascinante, que você tem a impressão de estar vivendo tudo isso. No entanto, como seu protagonista, o jogo tem

alguns problemas. É revoltante ter de recomendar um trecho só porque você caiu de uma plataforma (e essa é apenas uma face da morte instantânea). Mas, como Paul, prefiro esquecer os problemas de *Payne 2*, pois o resto do jogo é bom de mais!

FABIO M: Sem sombra de dúvida Max Payne é o policial mais linha-dura dos videogames, ele sempre se mete em enrascadas pesadas, mas sempre sai delas quase intacto. Em *Max Payne 2*, a coisa não mudou nada e certamente você vai ver Max quebrar a cara e ser baleado várias vezes durante o game enquanto tenta ajudar sua parceira e futura namorada. Olhando atentamente o game



■ Apenas mais um dia de trabalho para o detetive Payne



► vemos que ele não possui muitas diferenças se comparado ao primeiro, lógico, que os gráficos receberam uma melhora significativa e a jogabilidade foi aprimorada, principalmente o bullet-time, mas a essência é a mesma. Há também novas armas e em algumas fases você até poderá jogar ao lado de algum personagem e de

vez em quando até deixará Max e controlará outro personagem – mas não posso revelar qual, é segredo. Se você gostou de *Max Payne 1* vai gostar desta nova versão, mas se está esperando algo realmente novo pode se decepcionar. Outra dica, tente passar longe da versão do PS2, que está bem inferior à versão para Xbox e PC.



Conheça a turma



Max Payne: como Dirty Harry, porém, mais sujo. Max não perde muito tempo investigando. Ele encontra os (prováveis) responsáveis e atira neles.



Mona Sax: uma matadora de aluguel. Para quem trabalha e o que quer? Ela não havia morrido no primeiro jogo? Ela e Max vão parar na cama? (Sim).



Vladimir Lem: ele está metido em negócios suspeitos, mas tem sido um grande amigo de Max. Costuma filosofar com um ridículo sotaque russo.



Alfred Woden: senador e membro de uma sociedade secreta, Woden ajuda Max com sua influência e informações... quando é favorável a seus interesses.



■ Pelo visto, a picape é o veículo preferido dos superespiões

■ PS2, Xbox, GC

SPY HUNTER 2

Prenda os cães e desista da caçada

O MELHOR: ainda estamos tentando descobrir...

O PIOR: gráficos, design das fases, jogabilidade e conceito básico

PERCENTUAL DE ESPÍOES BRITÂNICOS: 90

DEMIAN: Você vai dirigir um carro supermutável que seria o par perfeito para a *Supermáquina* e, oficialmente, sairá à caça de espões. Só que o principal requisito para prender espões é percorrer fases vagabundas, atirar em tudo o que se move e reiniciar o jogo várias vezes até descobrir qual é a sua missão. Agora que sei disso, não penso em seguir carreira. O modo Versus também não é divertido – não há suporte para quatro jogadores e a única opção é o Deathmatch. O melhor do jogo é o modo cooperativo para duas pessoas (no qual o atirador controla uma torre em um telhado), mas até isso é relativo – não chega a ser bom. Esqueça esses espões e seus minúsculos equipamentos.

SHAWN: O G-8155 parece um daqueles carros modernos e cheios de utilidades feitos para os espões. Foi criado para percorrer caminhos selvagens, andar sobre a água e equilibrar-se sobre duas rodas. É divertido guiá-lo em perseguições por cenários nevoentos e pistas

escorregadias. Seus controles respondem bem, compensando os gráficos fraquinhos. Mas, como qualquer veículo potente, andar por caminhos batidos e sob regras rígidas diminui seu potencial. Você também não poderá transformá-lo sempre que quiser, o que acaba deixando as missões de *Spy Hunter 2* monótonas demais.

CHRIS B: *Spy Hunter 2* me decepcionou em todos os aspectos em que o título anterior da Midway, adaptado da clássica série dos anos 80, havia se destacado. Embora continue divertido e tenha controles bastante responsáveis, não trouxe nenhuma novidade à série. E, de certa forma, ainda conseguiu transformar a ação frenética do jogo anterior em uma aventura mediana. Vale uma locação, mas prepare-se para terríveis níveis de dificuldade (que vão do incrivelmente fácil ao absurdamente difícil, fazendo com que você nunca mais queira jogar).



■ Você poderá explodir a baía usando a forma de barco



DEMIAN

4.0

SHAWN

5.0

CHRIS B.

6.0

PRODUTORA: Midway
DESENVOLVIDO POR: Rockstar
JOGADORES: 2

www.midway.com

■ PS2, Xbox

TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES

Nem precisa voltar, Arnold!



■ "Agora, vire sua cabeça e tussa, por favor"



O MELHOR: o gráfico refinado das animações que contam a história do filme

O PIOR: não conseguir se mover, olhar ou atirar como gostaria

NO DISCO: uma demo do lançamento *Terminator 3: Redemption*

TRIVELLA: Na série de ficção científica *O Exterminador do Futuro*, o mundo enfrenta o apocalipse e as pessoas se tornam obsoletas. Pena que isso não aconteceu de verdade, pois aí a *Black Ops* não existiria mais e nós não seríamos obrigados a ver aberrações virtuais como este *Terminator 3*. Sorte do Schwarzenegger, que hoje é governador da Califórnia e não precisa ver como ficou sua figura neste jogo. *T3* é decepcionante em todos os aspectos, a começar pelos gráficos. Os cenários são tão genéricos que muitas vezes é difícil saber para onde ir, os inimigos se repetem em multidões de robôs imbecis, uns iguais aos outros e os efeitos especiais servem mais para dar risada do que para empolgar o jogador.

RONNY: A grande diferença entre este game e o filme, é que o segundo você assiste na boa e o jogo ficou intragável. Vá lá que a parte sonora tenha ficado legal com a voz do ator e o visual com as cenas animadas não seja dos piores, mas de que adianta tudo isso se você não consegue jogar. São tantos comandos para se apertar ao mesmo tempo, 15 ações diferentes espalhadas pelo controle, que o jogador fica perdido. O sistema funciona assim: você move o personagem com a alavanca da esquerda e a câmera de jogo com a alavanca da direita, daí, quando você quer se virar para a direita, acaba virando para a esquerda, tenta olhar para cima e sai andando direto contra o inimigo e

outras confusões, não está entendendo, né? Pois então, experimente jogar.

CASSIANO: Eu até que estava empolgado quando peguei este jogo, mas depois de passar 20 minutos diante do monitor já tinha um veredito: este é o típico resultado de se pegar uma licença famosa de Hollywood, fazer um jogo às pressas e vender por aí. *Terminator 3* nada mais é do que um jogo Multiplayer de ação em primeira pessoa bem mediano, com um modo Campaign improvisado e muito pior do que mods de jogos normais que estão disponíveis de graça na internet. Além de conter vários glitches que se encontram no desenrolar do jogo, o andamento é esquisito, a trilha sonora não empolga e a jogabilidade é estranha ao se utilizar veículos e personagens diferentes. Ao menos eles podiam fazer com que o jogo seguisse a apresentação e a trama do filme, mas nem isso foi feito. Portanto, mais um para a lista de jogos mal sucedidos que foram baseados em filmes... Só compre este jogo se você for muito, mas muito fã do filme ou de jogos de ação em primeira pessoa.



■ Os combates e o visual do filme não ajudam muito

TRIVELLA

4.0

RONNY

3.0

CASSIANO

3.0

PRODUTORA: Atari
DESENVOLVIDO POR: Black Ops
JOGADORES: 1

www.t3game.com

■ Prepare-se para curvas vertiginosas, paisagens ofuscantes e quedas mortais inesperadas



O rock do Nelson

De um hip hop inosso a um heavy metal horrível, os últimos games da série *Sonic* só tiveram músicas chatas. Mas a trilha de *Heroes* até que é decente... quer dizer, exceto pelo tema do time Chaotix, um rock meloso de Gunnar Nelson. Sim, é ele mesmo, um dos famosos e oxigenados irmãos Nelson.

■ PS2, XB, GC

SONIC HEROES

Podemos ser heróis

SHANE: Desde o lançamento de *Sonic Adventure 2* (para GC e Dreamcast), o status de Sonic entre os mascotes de primeira linha estava ameaçado. O mal-concebido game errou ao mexer com a tradicional velocidade do personagem, obrigando os jogadores a participarem de escavações tediosas e rondar por fases chatérrimas. Quase todas as críticas (desde as especializadas até a gurizada) se resumiam em uma única frase: "Eu só quero correr!". Felizmente, os donos do *Sonic* ouviram as reclamações. *Heroes* marca o retorno do porco-espinho à velha fórmula, com o personagem voltando a fazer aquilo que mais sabe. A nova aventura lembra os clássicos games de scroll lateral da série e vem com uma novidade bacana: o jogo em equipe. São quatro times disponíveis. Há pequenas diferenças entre eles (veja abaixo), mas todos

possuem três personagens que podem ser controlados simultaneamente: um velocista, um lutador e um pestinha que tem a habilidade de voar. Com um simples toque de botão, você escolhe o personagem que vai liderar o time. O design bem sacado oferece várias oportunidades para se fazer isso, como paredes para derrubar e poços para saltar. No começo, esse troca-troca parece confuso e forçado, mas torna-se natural com o tempo. E você vai se divertir testando cada líder em busca de novos caminhos. Quando a jogabilidade já estiver fácil, as fases rotineiras darão lugar a áreas gigantescas e divertidas. Ali, você vai rodar sobre máquinas gigantes de pinball, casas mal-assombradas com gravidade invertida e batalhões estratosféricos de naves. *Heroes* é uma longa e surpreendente experiência (para um game do *Sonic*). É o tipo

de game que, quanto mais você joga, melhor fica. O visual espetacular segue o clássico estilo *Sonic*: cores ofuscantes, movimentos ultra-suaves (pelo menos, no GC – veja box) e efeitos viajantes. E cada fase é uma explosão de velocidade, curvas insanas, espirais absurdas e outros desafios à gravidade. É um jogo de tirar o fôlego e que faz jus ao *Sonic*. Então, o que ele tem de errado? O mesmo que a maioria dos games em 3D do personagem: câmera sensível demais, chefes idiotas e um número excessivo de mortes causadas por quedas de plataformas, além das vozes infantis dos personagens, fato que me incomodou muito. Atualmente, esses problemas parecem inerentes à série, mas seria bom se, no futuro, fossem solucionados. Porém, não se deixe deter por esses detalhes, ou pelos resmungos de raiva dos outros analistas, *Heroes* vale a pena.

Conheça os times

No início do jogo, você deve escolher um dos quatro times. Todos eles possuem um personagem veloz, um forte e outro que pode voar. Mas a maneira de jogar e o desenvolvimento da história mudam de acordo com o time escolhido. E é lógico que você terá de concluir o jogo com todos os quatro times para poder enfrentar o grande chefe e ver o verdadeiro final...



Team Sonic: Os velhos titulares... Sonic, Tails e Knuckles oferecem um jogo básico e balanceado. Se você já jogou os títulos *Adventure*, vai se sentir em casa.



Team Rose: Se os jogos em 3D do *Sonic* ainda são novidade, adapte-se com Amy Rose, Cream the Rabbit e Big the Cat. Eles são parecidos com Sonic, só que fáceis.



Team Dark: Se você é um jogador veterano, dê uma chance a este time de vilões. Os três percorrem as mesmas fases que Sonic e Rose, só que são bem mais difíceis.



Team Chaotix: Se você está procurando algo diferente, escolha esses caçadores de bizarrices. As fases deles têm objetivos esquisitos, como catar caranguejos eremitas.

O MELHOR: visual fantástico, fases criativas

O PIOR: controles muito sensíveis, curva de dificuldade acentuada

PERSONAGEM MAIS BACANA: qualquer um, exceto Vector the Crocodile

SHANE

8.5

CJ

6.0

JOHN R.

6.0

PRODUTORA: Sega
DESENVOLVIDO POR: Sonic Team
JOGADORES: 2

www.sega.com



■ Cream the Rabbit tem duas missões terríveis: transportar gatos gorduchos e conviver com esse nome para o resto de sua vida.



CJ: Eu poderia passar horas dizendo o quanto *Sonic* funciona mal em 3D, mas não adiantaria nada. Ele veio mesmo para ficar. Por sorte, a maioria dos problemas dos títulos Adventure – especialmente aqueles não estrelados por Sonic ou Tails – se foi. O resultado é um jogo que segue o estilo clássico de *Sonic*, lançado para o console Genesis, da Sega. *Heroes* tem até uma fase inspirada num cassino – algo que os títulos anteriores em 3D não ousaram fazer. Mas para cada corajoso passo à frente, o jogo dá alguns para trás. Correr a toda velocidade por fases que duram 10 minutos ou mais, mudando constantemente de personagens para fazer tarefas comuns, é muito cansativo. E fica pior se você contar que terá de passar quatro vezes pelas mesmas fases (uma com cada time) para chegar ao verdadeiro final. Não tenho paciência para isso,

ainda mais porque a terrível câmera e os ataques de “acertar ou errar” que condenam o jogador à morte (e causaram problemas nos últimos dois *Sonics*) ainda não foram corrigidos. No campo dos jogos de plataforma, a série não envelheceu bem. E embora *Heroes* seja, em certos aspectos, melhor que os dois games anteriores, ainda assim me decepcionou.

JOHN R: Com um personagem tão famoso e simbólico como *Sonic the Hedgehog*, era de se esperar que a Sega dedicasse mais tempo para retocar seus jogos, antes de lançá-los. Infelizmente, não é esse o caso. Como os dois *Sonic* em 3D anteriores, *Heroes* é um sólido jogo de plataforma, que teria ficado melhor se os desenvolvedores tivessem passado mais tempo equilibrando as fases e consertando a frustrante câmera. A jogabilidade baseada em times é legal, mas em

vez de oferecer quatro (três deles idênticos), a Sega deveria ter se concentrado no Team Sonic, o que deixaria o jogo mais coeso e divertido. O único time que realmente funciona de forma diferente – o Team Chaotix, centrado na exploração – sequer é divertido. Afinal, as fases de *Heroes* foram desenhadas para velocidade e não aventuras. Ah! Um grande defeito: as vozes são bem infantis.

Foi mal, PS2

Qual versão de *Heroes* é a melhor? As do GC e do XB têm um visual fantástico. Já a versão do PS2 se arrasta, quase na metade da velocidade das outras, tem Loads mais demorados e, algumas vezes, até o som é pior. Se possível, evite-a.



■ As fases bônus de *Heroes* vão encher sua tela de insanidade e psicodelia





■ Por que será que Ethan não entra pela porta como todo mundo?

■ PS2, Xbox

MISSION: IMPOSSIBLE OPERATION SURMA

É possível e também interessante



■ Mire e atire (esquerda) e nada de medo na hora de fazer um skydiving (direita)

O MELHOR: as cenas de espionagem são tantas e divertidas

O PIOR: chatas seqüências de tiro

NEM SINAL: do Tom Cruise

TRIVELLA: Já tivemos alguns jogos baseados nesta franquia, mas nenhum tão bom quanto *Operation Surma*. Apesar de toda a diversão, existem falhas que irritam e que, se tivessem sido corrigidas antes do lançamento, teriam feito dele um game muito melhor do que é. Os controles são muitos e, por vezes, complicados. Uma alavanca controla a movimentação, a outra, a câmera. Para andar furtivamente, L1 é o botão a ser apertado; L3 centraliza a câmera atrás do personagem. Existem itens que interferem na visão das câmeras de segurança, que cortam fechaduras com laser, para enxergar através de portas, para se pendurar em canos, binóculos superpotentes equipados com microcâmeras... tudo o que o espião moderno precisa.

FABIO M: Todo mundo conhece a série de TV que fez um incrível sucesso há algum tempo e até ganhou longas no cinema. Mas *MI* não parou por aí: a franquia chegou aos games também e até tem trazido boas horas de diver-

são aos fãs. Gráficamente, o game evoluiu muito e os cenários estão bem mais detalhados e vastos, há belíssimos efeitos de luz e sombra e até brilho. Os personagens estão bem construídos e com grande número de polígonos. A animação ficou bem legal e o agente Hunt dispõe de muitos golpes de karatê para resolver as coisas na falta de armas. Mas não é só na porrada que ele resolve, várias bugigangas tecnológicas estão à disposição.

PAUL: Como no filme, *MI* dá para o agente secreto Ethan Hunt uma arma e um monte de ferramentas. Depois é só sair à caça dos supervilões. Os brinquedinhos do espião são bem úteis e as invenções em *Operation Surma* bastante legais. O "camarada" Luther ajuda nos objetivos e avança a história sem quebrar aquela vibração cinematográfica. É quase impossível andar pelos ambientes sem ser capturado e atirar, além disso, stealth-killing vários guardas idênticos fica meio monótono, depois da quinta ou sexta tentativa em um mesmo level.

TRIVELLA

7.5

FABIO M.

7.5

PAUL

6.5

PRODUTORA: Atari
DESENVOLVIDO POR: Paradigm
JOGADORES: 1

www.atari.com



■ PS2, GC

MONSTER 4X4: MASTERS OF METAL

Baderna proletária



■ Quanto maiores as rodas, mais perto de Deus

O MELHOR: físico maravilhoso

O PIOR: a câmera fica maluca quando os caminhões batem

MULLETS: não estão incluídos

SHAWN: Programas de pay-per-view inspiraram alienígenas do sistema Alpha Centauro a fazer o game *Monster 4X4*. De que outra maneira seria possível explicar o locutor aterrador? Qualquer pessoa que de fato goste do mundo dos caminhões gigantes vai perceber rapidamente que este jogo tem um problema sério: a falta de autenticidade. Apesar de apresentar um aparato rudimentar da cultura do proletariado, o jogo consegue dominar o controle e os movimentos das enormes máquinas. Mas é difícil que essa série consiga conquistar novos fãs (isto aqui não se trata de uma corrida comum). Merece crédito por ter um layout que permite conseguir os pontos por meio de manobras radicais.

DEMIAN: Concordo com a teoria a respeito dos alienígenas espaciais de Shawn, e gostaria de dizer ainda que o personagem principal, chamado Rookie, parece um cruzamento de Lyle Lovett e aquele cara do Eraserhead.

Além desse detalhe, digno de nota, *Monster 4X4* não passa de um desfile de cenas intermediárias sem sentido, em um estilo feito para encantar as pessoas que gostam de fazer compras no Wal-Mart. Os eventos variam de corridas internas em arenas fechadas até acabar com os parques dos Estados Unidos. A destruição de carros, porém, não é deliberada, e é exatamente o que eu busco em um jogo de caminhões monstruosos.

GIANCARLO: *Masters of Metal* faz um trabalho razoavelmente decente ao capturar a glória de destruir carros em um circuito de corrida aberto. Nele é possível avançar com dificuldade, por qualquer tipo de coisa, com caminhões matadores. Os oponentes dotados de inteligência artificial não representam desafios lá muito grandes (é fácil ir até o fim do jogo em questão de algumas horas). É uma brincadeira legal, mas não vai aplacar sua fome por caos enlameado.

SHAWN

4.5

DEMIAN

4.5

GIANCARLO

6.0

PRODUTORA: Ubisoft
DESENVOLVIDO POR: Ubisoft Barcelona
JOGADORES: 2

www.ubisoft.com



■ Está vendo? É exatamente por isso que você não deve invadir a cripta dos outros



Atrocious



■ A Sociedade Protetora dos animais vai vir atrás de você por causa disso, seu bárbaro

■ PS2, XB



BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II

Vinho, vadias e estratégia de guerra

KEVIN: Um numeral romano ao fim do título de um jogo pode fazer com que os usuários esperem algumas coisas: maneira de jogar melhorada, menos incômodos e mais diversão do que o anterior. É por isso que estou aqui fritando os miolos para descobrir por que a Interplay se deu ao trabalho de colocar um número 2 no final deste título. É tão divertido quanto o original, e as melhorias são poucas. Há um novo sistema de confecção de itens, dá para trocar de arma com rapidez usando o controle, a câmera é um pouco menos rebelde... e pronto. A sensação de déjà vu é indiscutível, especialmente porque o jogo ao estilo de Gauntlet, já é repetitivo por natureza. Aliás, continuamos limitados a dois jogadores (esta é uma falha do jogo anterior) *Dark Alliance II* é um joguinho bem viciante, a história se aprofundou e existem muitos levels. Além disso, é muito legal construir um guerreiro com aparência de deus por meio do massacre de milhares de goblins.

JOE: O primeiro *Dark Alliance* era um certo raio de sol no mundo dos games, porque trouxe a alegria de fatar os inimigos ao melhor estilo *Diablo* do PC. Pena que, desde que isso aconteceu, os criadores do jogo original migraram para a Sony para trabalhar em *Champions of Norrath*. E parece que os caras levaram a diversão consigo. O epitome de uma segunda versão fracassada, *Dark Alliance II* é imediatamente tedioso, cheio de gráficos antiquados e lotado de design de níveis chatos e sem inspiração. Apesar de muitas novidades. Você se lembra de como os críticos disseram que o original era um bom começo, mas que deveríamos querer algo mais do que apenas ação desmiolada em uma sequência? Bom, o primeiro jogo é o intelectual da família. Acho que é mais divertido ir jogar o primeiro de novo do que se enfiar nessa confusão mal-acabada. Se você tem um PS2, espere por *Norrath*. Ah, você tem um Xbox? Então tape o nariz.

CRISPIN: Se *Dark Alliance II* fosse uma criatura no Manual de Monstros D&D, seria conhecido como o "Chateador Mental", e atrairia suas vítimas para labirintos repetitivos, faria com que vagassem até morrerem de tédio e daí surrupiaria 50 ouros da carteira delas. Portanto, não entregue sua grana a este monstro, a não ser que a sua parte preferida seja a de seu predecessor ou qualquer outro game no estilo *Diablo*. A vontade de chegar ao próximo nível de experiência, de conquistar alguns novos ataques e de brandir o equipamento mais bacana, foi a única coisa que me motivou nesta sequência e, mesmo assim, apenas levemente. Os labirintos são em sua maior parte uma confusão tediosa que se estende demais e parece ser grande só para dizer que é grande. Você fica muito preso a missões do tipo "vá pegar aquela coisa mítica". Enfrente este monstro com um amigo para jogar junto com você, assim vai ficar mais divertido.



Armas

Quem é que vai querer um machadão chato quando se pode ter o ótimo Great Axe de Stirge, em vez disso? Este cara desengonçado tem uma loja em que você pode confeccionar seu próprio equipamento. Só precisa ter um item de base, uma runa para adicionar bônus e pedras preciosas para conferir-lhe capacidades elementares. É um jeito fácil de conseguir armas raras com um esforço mínimo, só que precisa encontrar as gemas e as runas...

Será que dá para repetir?

Star Wars: Knights of the Old Republic tem um gerador de nome que cria automaticamente um apelido no melhor estilo "Guerra nas Estrelas" para o seu personagem. Não há indícios de que a Interplay tenha usado algum programa parecido para chegar aos nomes do elenco de *Dark Alliance II* mas, com exemplos como Alessia Faithhammer, Ysuran Auondril e Ulua Uoswir, esperamos que não tenham sido inventados por nenhum humano.



■ Moças boazinhas não andam com o tipo de cara que rodeia Luvia Bloodmire



■ Faça a gentileza de ignorar os cadáveres espalhados por Randall Brasshorn, por favor



■ O nome de Sleyvas até que é bem normal... para o padrão dos shamãs homens-lagarto

O MELHOR: detonar hordas de monstros é, estranhamente, viciante
O PIOR: basicamente, é a mesma coisa
ESTÁ FÁCIL?: Continue esperando *Champions of Norrath* (PS2)

KEVIN

7.0

JOE

4.5

CRISPIN

5.0

PRODUTORA: Interplay
 DESENVOLVIDO POR: Black Isle Studios
 JOGADORES: 1-2

www.interplay.com



PlayStation 2

MANHUNT

Está chovendo homem... homem morto!

Esconda-se e procure
Manhunt leva o stealth para novos níveis com inimigos mais espertos que te deixaram na ponta dos pés e com as mãos suando. Um pequeno barulho e eles virão em sua direção. Depois é só esconder e procurar até que você seja derubado. Eles ainda atiraram cegamente nas sombras, só para te acertar.

RENATO: Depois que a Rockstar ganhou fama de produzir games "controversos", parece que os caras nem tentam fazer alguma coisa mais "normal". *Manhunt* é doentio – seu único objetivo é matar um bando de assassinos condenados (sem preconceitos, você também é um), antes que eles acabem com tua raça. Isso enquanto um diretor maluco filma tudo... na boa, acho que a coisa foi mesmo um pouco longe demais dessa vez. É tudo muito gratuito, e mesmo o clima de tensão interessante que o game acaba proporcionando não faz a experiência valer a pena. Depois de algumas horas

sufocando gente com sacos plásticos e disparando pregos na nuca de algum infeliz, fiquei me questionando até que ponto isso era divertido. Apesar de ter um desafio interessante e uma jogabilidade consistente, o excesso de vermelho na tela irrita.

FABIO M: A Rockstar acaba de lançar mais um game totalmente voltado à violência gratuita, em *Manhunt* você será um psicopata que está fazendo um filme, isso mesmo, e deverá executar pessoas e inimigos de formas super violentas,

quanto mais violentas, mais o diretor gostará e sua pontuação aumenta, somando muitos pontos você poderá abrir mais cenários para poder executar mais pessoas. O esquema de jogo é bem parecido com *Metal Gear*, você deverá se esconder pelas sombras e observar um radar no canto da tela que mostra a posição de todos os inimigos, assim, você poderá bolar a melhor maneira para se aproximar e executar o inimigo sem que ele o veja, você fará isso pelas 20 (contando com as fases secretas) fases do game, e raramente para resolver algum quebra-cabeça, isso acaba dando um ar enjoativo ao game, mas os cenários ajudam variando muito de fase pra fase. Os gráficos são medianos e não impressionam. O som é bacana e cheio de dublagens interessantes. Resumindo, *Manhunt* é até um



Cenas matadoras

Você não é James Bond ou Jackie Chan, então melhor do que lutar contra os caras do mau armados ou que saibam kung fu, você terá que esconder-se e eliminá-lo silenciosamente, um por um e com todos os tipos de objetos. Depois de tudo, o game volta a ser a velha perseguição gato e rato. Cada arma têm levels de matança, e cada um não demora em te dar cenas super violentas. Um ataque básico. Por exemplo, um ataque em nível um, você pode danificar o pescoço do seu inimigo. Já em ataques nível três, o golpe vai direto nos olhos dele. Aos poucos você vai ganhando upgrades, como tacos de baseball, correntes, etc. Não deixem as crianças cegarem perto deste game.



Assim como na série *Time Crises* e *kill.switch*, você pode se esconder até estar pronto para disparar uma dúzia de balas – ou apenas uma na cabeça

O MELHOR: a atmosfera matadora
O PIOR: você tem que passar muito tempo se escondendo
FINALMENTE: outro game além de *GTA* para mostrar os males da sociedade

RENATO

5.0

FABIO M

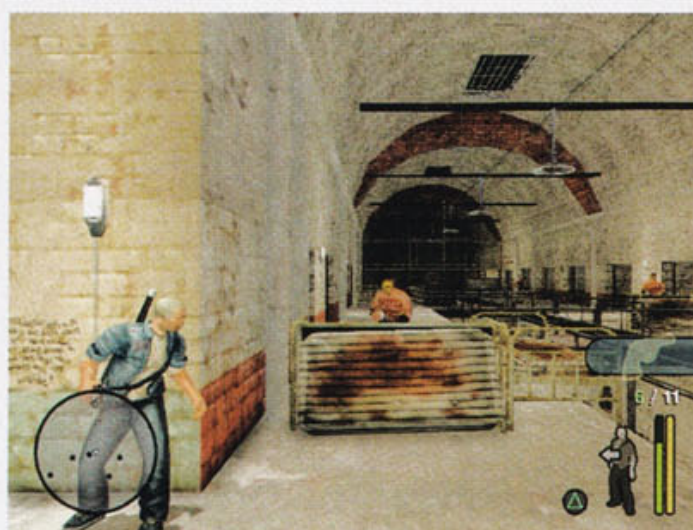
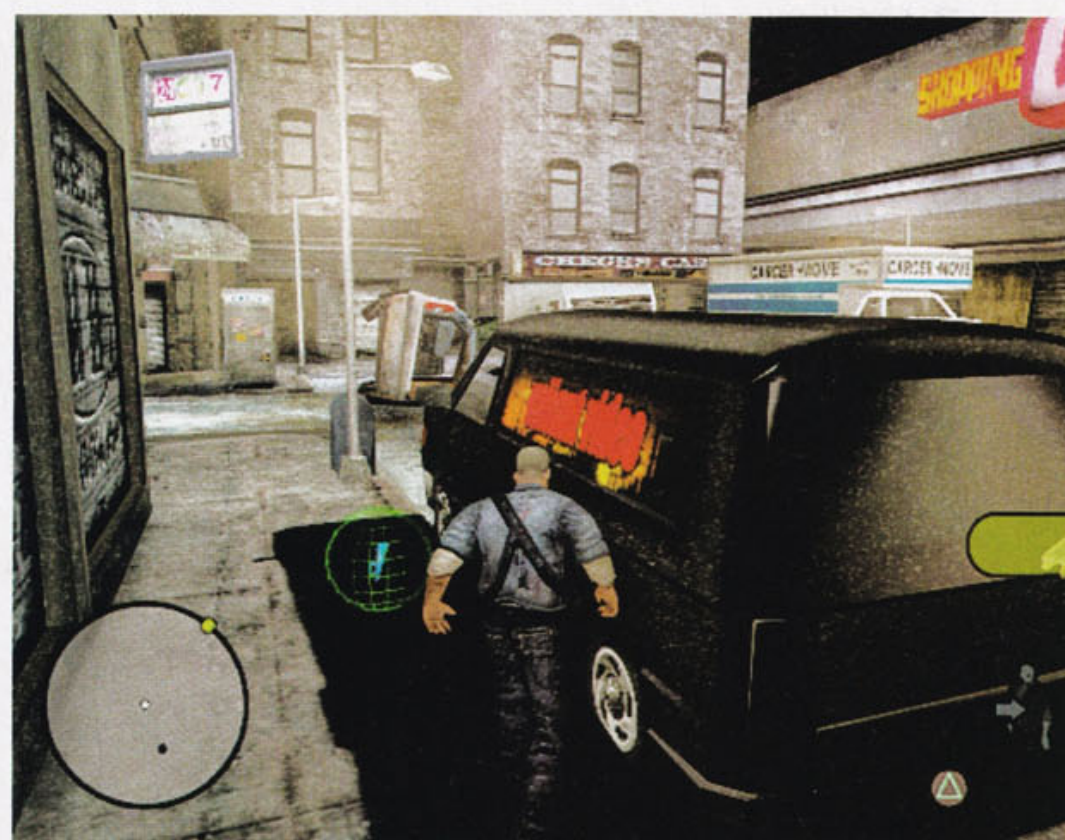
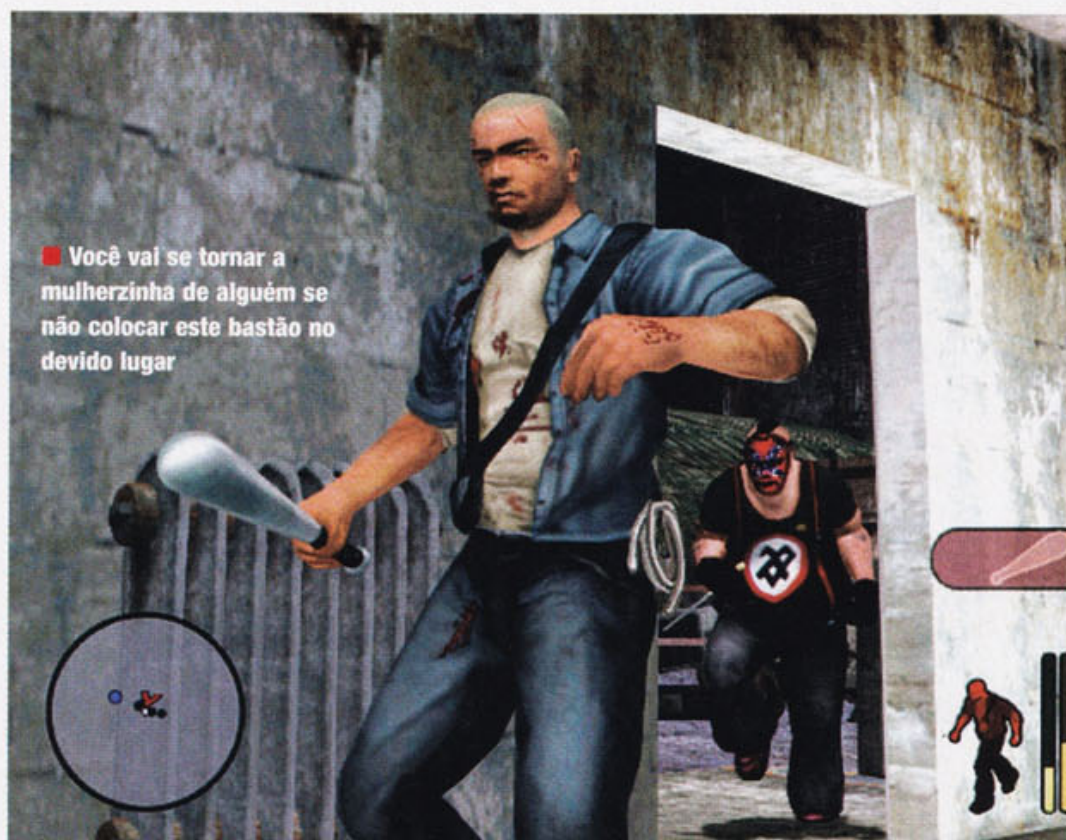
6.0

SHOE

7.0

PRODUTORA: Sega
 DESENVOLVIDO POR: Sonic Team
 JOGADORES: 2

www.sega.com



game interessante, mas a violência brutal do game não é fator suficiente para segura-lo em frente a TV por muito tempo.

SHOE: As controvérsias criadas com a série *Grand Theft Auto* colocaram a Rockstar no meio do fogo. *Manhunt* agora é o combustível. Kudos para a empresa que não se deixou levar pela pressão. Se Arnold Schwarzenegger estivesse em um filme bem maluco (e este filme virasse game) você teria *Manhunt*. Um diretor demente salva você de estrear um projeto com animais, por outro lado te coloca na selva urbana para matar ou ser morto. Sobreviva o máximo que puder, só assim você poderá encontrar quem está fazendo isso e poderá se vingar. O enredo é intrigante o suficiente para fazer você chegar até o final –

porém, pode ser frustrante com conclusões rápidas. Você passará um bom tempo sneaking como em *Splinter-Cell*, mas no lugar de detonar os inimigos, você vai multá-los (veja box ao lado). Depois de ver inúmeras vezes crimes cinematográficos, você vai começar a se questionar o por que de jogar este game. O constante esconde-esconde não vai trazer a ação depois. Mas *Manhunt* continua sendo uma viagem para o corredor da morte (graças ao ótimo controle, câmeras, interface e radar), e aumenta a atmosfera de medo com horas de gameplay (vai durar muito mais do que você

pensa) – o que aqui é bem desenvolvido. Tem mais, depois de um tempo, a avalanche de armas vai te trazer a paz inicial.



Grandes momentos da depravação do videogame

Você percorreu um longo caminho, baby. Quanto mais será que você consegue ir?

NÍVEL DE DEPRAVAÇÃO



1981

1992

1993

2001

2003

MANHUNT continuação

Este game da **Rockstar** acrescenta muito mais violência aos jogos de ação e stealth. Quer saber como sobreviver à caçada?

Homens caçando homens. O tema já inspirou vários clássicos do cinema. Agora, é a idéia central da nova investida da Rockstar no controverso mundo dos games para adultos. Você já leu a nossa opinião sobre o jogo, agora você vai ficar sabendo como detonar no game. Continue lendo e descubra porque ele é contra-indicado para crianças. Você joga na pele de um prisioneiro sentenciado à morte. Só que em vez de

desfrutar do descanso eterno, vai acordar e descobrir que é o ator principal de um filme coordenado por um diretor maluco e que tá louco para te fazer sofrer. Ele subornou as autoridades locais para transformar uma parte de Carcer City em um set de filmagens. O pior é que todos estão esperando para matar você. O objetivo? Caçar ou ser caçado. E enquanto você recorre a todos os meios para tentar permanecer vivo, o

diretor vai gravando tudo. "As influências estão em várias expressões da cultura popular, como *Maratona da Morte* (Marathon Man), *Alucinações do Passado* (Jacob's Ladder), *8mm*, *Skinhead – A Força Branca* (Romper Stomper) e os reality shows", diz o produtor chefe, Andy Hay. A ação é semelhante à de outros jogos que envolvem stealth, como *Splinter Cell*, mas sem as armas e os acessórios

ultramodernos. "O game causa uma sensação de terror ao deixar o jogador relativamente fraco, forçado a correr e a se esconder dos caçadores", diz Hay. Mas não tenha medo, a EGM Brasil está aqui para socorrê-lo. Este velho Guia de Caça, tirado do fundo do baú, dá uma idéia de como o jogo vai funcionar. Use-o com sabedoria e você vai viver o tempo necessário para descobrir por que foi parar nessa confusão.



ESCONDA-SE

Sam Fisher, o mestre da furtividade de *Splinter Cell*, nos ensinou a ficar sempre na moita. A mesma filosofia vale para *Manhunt*. Se você permanecer nas áreas escuras e sombrias (ou ficar escondido nos cantos) os bandidos de vista curta não saberão em quem enfiar aquele cutelo..



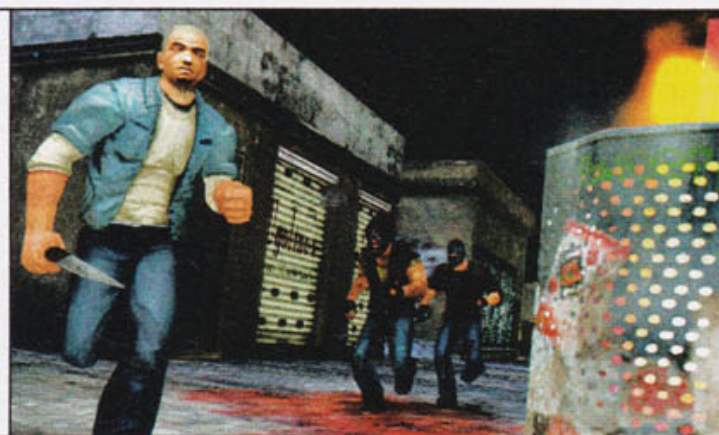
NÃO FAÇA BARULHO

Você não pode matar alguém se ficar correndo de um lado para outro como uma ovelha desgarrada do bando. Ande principalmente na ponta dos pés e não corra, a não ser que seja realmente necessário. Evite pisar em superfícies barulhentas e não tropece naquela lata de lixo de metal.



OBSERVE O RADAR

Assim como nos jogos *Metal Gear Solid*, da Konami, *Manhunt* tem um radar que mostra onde seus inimigos estão posicionados. Mas em vez de indicar o alcance da visão dos bandidos, o radar registra o som. Se fizer um ruído, um círculo vermelho aparecerá. Se o círculo alcançar os inimigos, sua carreira na TV está para acabar.



MATE EM SILÊNCIO

É possível pegar vários objetos sem importância e usá-los para matar inimigos, como se você fosse um MacGyver assassino. Sabe aquele saco plástico? Aproxime-se silenciosamente das costas de um caçador e use o saco para estrangular o cara. Assim, você não chamará a atenção dos outros. Você também pode apanhar as armas dos inimigos





■ Nós procuramos uma tela mais legal, mas esta foi a melhor que conseguimos encontrar

So if an old friend I know

■ PlayStation 2

AMERICAN IDOL

Francamente! É uma droga



O MELHOR: três tipos diferentes de voz para escolher.

O PIOR: todas as partes com músicas

TAMBÉM RUIM: todas as partes com gráficos

JENIFFER: Você nunca pensou que as vozes de taquara rachada do programa de calouros American Idol conseguiriam invadir o seu videogame? Pensou? Então esta é para você – e não tenho muita certeza de quem mais gostaria de jogar. Na verdade, você dificilmente jogará alguma coisa. Apenas algumas séries de botões no joystick enquanto seu personagem feio canta (mal) uma das músicas do Top Hits. Basicamente, são os botões do seu controle que vão determinar quão bem seu jogador canta. Mesmo quando você faz tudo certinho, seu personagem parece um bobão (talvez no momento mais realista do jogo). Não dá para prever qual o próximo hit “água com açúcar” que você terá que cantar ou até mesmo descobrir quem gravou o sucesso originalmente! Não importa nem um pouco se você não reconhece as músicas, já que o game não utiliza nenhum sucesso atual. Também não se engane com o modo karaokê – nele, tudo o que se faz é cantar (para você mesmo, sem nenhuma caixa de som) com uma trilha



instrumental. Estou dando alguns pontos porque, tecnicamente, o game funciona no seu PS2. Mas se você tem a possibilidade de jogar *Karaoke Revolution* não ouse nem dar uma olhadinha neste jogo.

SHAWN: Se você quer apertar botões enquanto um personagem canta mal, você pode muito bem brincar com o seu PS2 desligado enquanto assiste ao *American Idol* nos canais por assinatura. Já que não há nenhuma relação com o que acontece no jogo e o que você faz no seu joystick. Em termos de diversão, o modo karaokê não-interativo é tão divertido quanto motorzinho de dentista. O único botão que você realmente precisa é o de desligar o seu PlayStation, pode ter certeza que vai usá-lo logo.

CARRIE: Aposto que ninguém consegue pensar em um insulto suficientemente bom para acabar com este jogo. É ruim o bastante para você terminá-lo no modo single player em apenas uma hora. Porém, este tempo relativamente curto, parece uma eternidade quando você tem que assistir a personagens feios, cantando mal, enquanto você espera sua vez. E o modo multiplayer não é tão divertido quanto o single player: o quão estúpido é julgar seus amigos pela habilidade de apertar botões? Não há razão para comprar este game. Terrível!

JENNIFER

SHAWN

CARRIE

1.5

2.0

1.0

PRODUTORA: Codemasters
DESENVOLVIDO POR: Hothouse
JOGADORES: 1-4

www.codemaster.com

■ PlayStation 2

FATAL FRAME II: CRIMSON BUTTERFLY

Porta-retrato de poltergeits



■ “Hum... Não tenho certeza se este é o seu melhor ângulo”

O MELHOR: visuais fantasmagóricos

O PIOR: puzzles repetitivos

LOGO: poderá estar nos cinemas

PABLO: As pessoas não vão mais ao cinema para sentir medo. A ordem agora é jogar videogame. Tudo começou para valer com *Resident Evil*, ganhou força com *Silent Hill* e, após diversas continuações, consagrou-se como um gênero de verdade. A partir daí, diversas softhouses fizeram sua incursão pelo sinistro mundo do “horror de sobrevivência”. Apesar de lembrar as duas séries mais famosas citadas acima, *Fatal Frame 2* segue uma onda completamente oposta. O medo aqui não se origina de sustos e monstros, mas de idéias sugeridas. Você não enxerga o que o amedronta, mas sente que há “algo” ali. Meninas orientais com cara de anjo o assustam? Fotografias em preto-e-branco o incomodam? *Fatal Frame II* tem tudo isso, e muito mais referências assustadoras (mansões assombradas, espelhos, espectros, criancinhas mortas, e por aí vai). Tudo é inspirado na onda do J-Horror, que dominou o cinema oriental recentemente (as cenas de animação entre cada missão são *The Ring* puro). Talvez por isso, exista um leve clima de déjà-vu no ar. Também faltou capricho na jogabilidade, mas aí já é pedir demais em um game desse tipo...

JON D: Para a sequência de um game que foi considerado um dos mais assustadores da temporada, *FF2* foi um grande desapontamento. O sentimento de estar impedindo o perigo (que eu tinha em *Resident Evil* e *Silent Hill*)

simplesmente não aparece aqui. Para dizer a verdade, não são assustadores. Mas a beleza em *FF2* é que ainda há muito mais além do medo. Estou adorando esse emprego de fotógrafo neste ambiente esquisito. Uma atmosfera pesada e limitações sensoriais intencionais apenas aumentam minha insegurança – se eu realmente tivesse medo desses fantasmas, seria muito bom. Considere isso como um passeio, pelo menos como um aluguel – muitos podem não ser veteranos de horror como eu.

SHOE: O game assustador com nome bobinho está de volta, pronto para mexer com sua mente. E vai fazer isso da maneira mais ordinária e com os visuais gráficos mais desajustados e podemos até lembrar um pouco *Silent Hill*. O jogo não é o mais forte, apresenta um pouco do estilo desajeitado das câmeras de *Resident Evil* e alguns objetivos vagos, que forçam você a revisitar certas áreas muitas e muitas vezes. Mas este game é tão genuinamente assustador que não dá para deixar de elogiar a direção de arte.



■ Os fantasmas em *Fatal Frame II* são rudes e invadem o seu espaço

PABLO

JON D.

SHOE

8.0

7.5

7.5

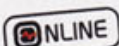
PRODUTORA: Tecmo
DESENVOLVIDO POR: Tecmo
JOGADORES: 1

www.fatalframe2.com



■ Você pode destravar o Michigan Fab Five sem gastar dinheiro

■ PS2, Xbox



ESPN COLLEGE HOOPS

Será que eles realmente são uma equipe?

O MELHOR: complexo sistema de recrutamento
O PIOR: é muito parecido com o jogo da NBA
DIVIRTA-SE: escolhendo mascotes para os times

BRYAN: Atualmente, a ESPN Videogames é responsável pelos melhores jogos de basquete profissional, mas perde o posto quando entra nas quadras universitárias. *ESPN College Hoops* é, sem dúvida, um jogo pobre, que peca em alguns pontos importantes. Para os iniciantes, os gráficos não estão no mesmo nível de *ESPN NBA Basketball* e a câmera se mostra bastante lenta ao acompanhar as mudanças de posse de bola, o que acaba interrompendo o ritmo natural do jogo. Além disso, os jogadores raramente agem como uma verdadeira equipe universitária de basquete – a maioria sequer tenta marcar ou armar para cima de quem está com a bola, problema que não existe no jogo da EA. Porém *ESPN College Hoops* acerta bem em um aspecto: no recrutamento. Trata-se de algo extremamente importante nesse tipo de jogo e que recebeu seu devido valor. Ao longo da temporada, você continua conversando e selecionando jogadores via e-mail. O processo é tão envolvente que quase se transforma em um game dentro do outro. Infelizmente, tanto essa inovação quanto a imensa quantidade de material para destravar, não são suficientes e *ESPN College Hoops* mais parece uma pelada nas quadras da universidade.

PATRICK: Perdão, Sega, mas este game está mais para uma eliminatória regional do que para um campeonato nacional. A nova opção é excelente: você pode criar sua própria escola, entrar em um campeonato para ver quem faz mais

cestas ou explorar o turbinado modo Legacy. Além disso, a ótima apresentação da ESPN reproduz tudo o que se vê nas transmissões de TV, de novembro a março (sem Dickie V). Pena que, embora o game tenha uma aparência extraordinária, a jogabilidade seja um pouco rígida. Ao tentar criar uma experiência realista, a Sega acabou deixando de fora parte da diversão.

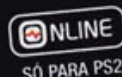
GIANCARLO: Este jogo tem todas as características do basquete universitário, só que um olhar mais atento revela a ausência de continuidade. Por exemplo, quando os times jogam com as típicas defesas universitárias, na maior parte do tempo podem ser derrotados usando táticas do basquete profissional. A A.I. também chega a ser meio inconsistente – passes na área livre da quadra são frequentemente desviados, enquanto passes através dos jogadores de defesa são intocáveis. Ainda assim, não é um game ruim, mas precisa se diferenciar um pouco do seu irmão da NBA.



BRYAN	PATRICK	GIANCARLO
6.5	7.5	6.5

PRODUTORA: ESPN Videogames
 DESENVOLVIDO POR: ESPN Videogames
 JOGADORES: PS2: 1-2 (2-8 com Multitap, 2-10 Online) Xbox: 1-4 (2-Online)
www.espnvideogames.com

■ PS2, XB



NCAA MARCH MADNESS 2004

Prepare-se para fazer cestas



■ Uma mão nesta parte do corpo só pode significar falta



O MELHOR: funciona exatamente como um jogo de basquete universitário
O PIOR: os gráficos não impressionam
GINÁSIO MAIS BARULHENTO: Syracuse's Carrier Dome

BRYAN: Se você acha que a única diferença entre o basquete universitário e o profissional é que um dos grupos é pago para jogar, está redondamente enganado. Quer uma prova? Jogue *March Madness 2004* e você descobrirá o que é competir em nível universitário. Tudo começa na quadra, com todos os detalhes girando em torno de um jogo baseado em times, em vez do velho um contra um. Você terá de encarar marcações e defesas fortes, mover a bola rapidamente e arriscar cestas de longa distância para se manter no jogo. Quanto ao clima, nenhum outro game de basquete universitário captura tão bem as cenas e sons de um ginásio. A multidão é barulhenta e quando não está batendo pesadamente os pés, fica incentivando os jogadores e entoando gritos de guerra. As quadras estão repletas de líderes de torcida e mascotes que instigam os torcedores. Pena que o visual do jogo e as opções tradicionais de recrutamento prejudiquem um pouco o pacote. Mas o game da EA continua sendo uma boa escolha para fãs do esporte.

PATRICK: *Madness* impressiona com seus novos e autênticos movimentos, como o Pro Hop Power Dribble e a habilidade de escolher entre um salto para arremessar ou um arremesso próximo à cesta. A A.I. está mais defensiva e complexa, transformando uma simples finta em quase uma arma. Você pode roubar a bola no ar,

mas é provável que o adversário a recupere quando você tentar sair ou fazer um arremesso de costas. A habilidade de interceptar passes também reforça a defesa. De *Midnight Madness* a *Final Four*, o jogo da EA surge como um campeão nacional. Mas até que o apresentador Dick Vitale poderia ir para os jogos de basquete universitário da ESPN.

GIANCARLO: *March Madness 2004* é muito mais que *NBA Live Jr.* De fato, a EA fez um grande trabalho ao aperfeiçoar o novo engine de Live de acordo com os critérios dos jogos de basquete universitário. Você terá de abrir mão das defesas por zona e expor as fraquezas do time para conseguir uma boa chance de arremesso. Mas Bryan está certo: é a atmosfera que incrementa o jogo. Os gritos e barulhos da torcida são inacreditáveis. Vale a pena comprar se você é fã de basquete universitário.



■ Há uma variedade de defesas no novo NCAA March Madness 2004

BRYAN	PATRICK	GIANCARLO
8.0	8.0	8.0

PRODUTORA: EA Sports
 DESENVOLVIDO POR: EA Canada
 JOGADORES: PS2: 1-2 (2-8 com Multitap, 2-4 Online); Xbox: 1-4
www.easports.com



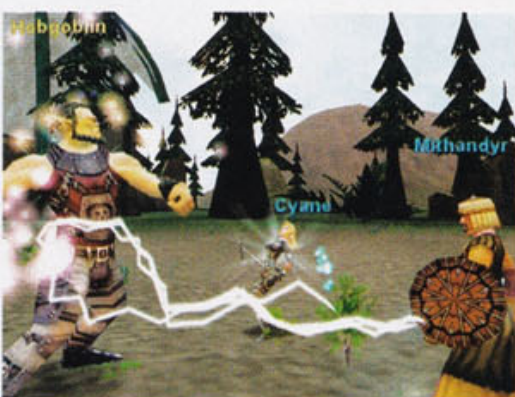
A centopéia gigante morta-viva tem mais medo de você do que você tem dela. Talvez não.

PlayStation 2

ONLINE

EVERQUEST ONLINE ADVENTURES: FRONTIERS

Em servidores vazios, ninguém ouve os seus gritos



Frontiers oferece um bestário expandido com anõezinhos sacanas e grifos-Papai-Noel.

O MELHOR: personagens de alto nível desbravarão novos horizontes
O PIOR: o tanto de trabalho que dá para chegar nesses níveis
INCLUDE: a versão completa do EQ Online Adventures original

JENNIFER: Ao voltar para o mundo de EQOA com esta expansão, esperava encontrar uma comunidade vigorosa. Descobri que, quase um ano depois do lançamento inicial de EQOA, esse pessoal simplesmente tinha que estar por lá. Em vez disso, fiquei percorrendo as mesmas colônias solitárias, matando besouros, formigas e um ou outro texugo ocasional. Os novatos precisam investir umas 15 horas nesse mesmo local tedioso até poderem conseguir pelo menos não avistar mais o ponto em que começaram, e sem mais ninguém para animar o pedaço. Mas os loucos por EQOA terão um game de peso para jogar, com gráficos melhorados, além de novas locações e monstros inéditos. O novo sistema Tradeskill (você confecciona seus próprios artefatos) também adiciona profundidade aos jogadores que levam a coisa a sério. Conseguir pontos malucos de experiência e itens mágicos raros para matar alguma besta que se esconde em seu covil, continua sendo um fator viciante fundamental.

KEVIN: EQOA nunca foi exatamente um jogo que alguém joga por opção. Em vez disso, é o game que escolhe seus jogadores – ou você se alegra por ficar online centenas de horas para construir um monastério de 54 andares ou então fica se perguntando qual é a graça. Frontiers conserta a maior parte dos problemas que os loucos pelo RPG detectaram no Online Adventures original. No entanto, a maneira de jogar continua se definindo pelo tédio.

MIGUEL: O maior problema de Frontier não tem nada a ver com o jogo em si. É um RPG respeitável que foi enfiado de modo impressionante no PS2. O game tem um sistema de desenvolvimento de personagens mais profundo, seu mundo é vasto e esta expansão oferece muito conteúdo novo. Este é o tipo de jogo ao qual é preciso dedicar muitas horas, talvez seja melhor simplesmente esperar pelo superior Final Fantasy XI.

JENNIFER

6.5

KEVIN

6.0

MIGUEL

7.0

PRODUTORA: Sony Online Ent.
DESENVOLVIDO POR: Sony Online Ent.
JOGADORES: Massively multiplayer

www.everquest.com



Quando esses carros pulam, todo mundo vomita.



PlayStation 2

LOWRIDER

O velho sobe-e-desce



Quarenta horas e US\$2.000 mais tarde, o carro vale US\$300 menos

O MELHOR: acidentalmente engraçado
O PIOR: jogabilidade ruim
MELHOR JOGADO: em um PS2 saltitante

SHAWN: Até agora, niños muito jovens para dirigir e muito pobres para pagar por sistemas hidráulicos tinham que se contentar com bicicletas iradas antes de conseguirem botar as mãos em lowriders de verdade. Não mais, mis amigos. Lowrider dá aos pequeninos um pontapé inicial no estilo de vida luxuriante. Começando com uma antiga caranga, você impressiona os meninos no bairro com empinadas, constrói uma reputação lentamente e coleta os louros. Muitos upgrades permitem que você expresse criatividade: quem não gostaria de ter um colorido mural da Virgem de Guadalupe adornando o capô? Pena que a jogabilidade não é tão divertida assim. O segredo para o sucesso é espancar repetidamente os botões do controle. É isso aí, e é tudo, portanto se você não gosta do velho sobe-e-desce, sinta-se à vontade para subtrair quantos pontos quiser de minha nota.

DEMIAN: Não deixe que a nota tecnicamente acima da média te engane – este

game é horrível. E também totalmente hilário. Depois de descobrir quando espancar os botões, bem, você alcançou as complexidades da jogabilidade. Mas te desafio a não rir da visão de dois carangos do gueto saltitando como se tivessem pula-pulas no lugar das rodas. Se a NFL se livrasse da horrível dança e tivesse uma competição de lowriders durante o show do intervalo no Superbowl, a América estaria sempre feliz.

CJ: Para recomendar este game, só se ele estivesse no balcão (ou lata de lixo) de ofertas de Demian por menos de 10 paus. Mesmo assim, pensaria bem antes. Controlar sistemas hidráulicos em automóveis envenenados para fazê-los pular e balançar em busca de pontos na frente de uma plateia de papelão é palha. Jogabilidade, gráficos, som, você escolhe... tudo ruim. Telas de load ridículas e um filminho de introdução tosco representam o único valor de entretenimento do jogo – humor não intencional.

SHAWN

5.0

DEMIAN

5.5

CJ

2.0

Produtora: Jaleco
Desenvolvido por: PCCW – Japan
Jogadores: 2

www.jaleco.com



■ Poderia ser uma tela de .hack parte 3... e você nunca saberia

■ PlayStation 2

.HACK PART 4: QUARANTINE

Finalmente acabou



O MELHOR: história envolvente, muitos bônus depois de terminar.
O PIOR: exploração e combate são muito simples
PRÉ-REQUISITOS: .hack partes 1-3

KEVIN: *Quarantine* é difícil de analisar sozinho. É o capítulo que encerra uma saga RPG de quatro discos. Pelo menos em termos de jogabilidade *Quarantine* não tem diferenças em relação aos dois últimos volumes. Existem novos tesouros para encontrar, e um mundo extra para exploração foi destravado. Mas, as batalhas repetitivas e gráficos simples ainda estão em alta. O desafio desequilibrado da *Part 3* também está aqui, porém este volume parece um pouco mais fácil do que antes. *Quarantine* é o menor volume em toda a *série .hack*, e a maior parte é gasta andando a esmo, porém a batalha final (que tem a surpresa estragada no DVD de anime incluso) é uma grande recompensa se você tiver seguido a história todo esse tempo. Seria difícil recomendar a *série .hack* no geral – ela se estende demais – mas este climax faz *Quarantine* valer a pena para os fãs que a seguiram até agora.

SHANE: Odeio ser o cara que diz “Não te disse?”, mas depois de jogar o

segundo capítulo de *.hack*, posso dizer que esta série de quatro partes se esgotou. *Quarantine* oferece mais do mesmo tedioso vagar por calabouços, batalhas enfadantes e falsa interface online que você já conhece há mais de um ano. O arrastado enredo finalmente alcança seu climax, mas a este ponto, a jogabilidade rotineira provavelmente já fez com que 75% dos fãs iniciais abandonassem a série. *.hack* realmente deveria ser apenas um game.

GARY: Aqui vamos nós de novo: mais alguns meses, mais um review de *.hack* – e mais uma vez, meus dois companheiros não entenderam. Claro, é a mesma coisa. Mas diferentemente de Shane e Kevin, estou mais do que feliz em voltar para o pirante e intenso mundo de *.hack*. Não me entendam mal: se você nem ligou para qualquer um dos últimos três capítulos, então *Quarantine* não vai mudar nada. Verdade seja dita, eu sofri um pouco de fadiga, mas continuo afirmando que a experiência geral vale o tempo gasto (e o dinheiro também).



KEVIN

6.5

SHANE

4.0

GARY

8.0

PRODUTORA: Bandai
 DESENVOLVIDO POR: CyberConnect2
 JOGADORES: 1

www.dothack.com

Xbox

ONLINE

CARVE

Vale o quanto custa



■ Depilar as costas para conseguir vantagem aerodinâmica? Isso sim que é radical

O MELHOR: 20 dólares é mesmo muito pouco...
O PIOR: ...mas você recebe pelo que pagou
ESTE JOGO VEIO: de lugar nenhum

SHAWN: Como uma corrida de jet-ski sem nenhuma emoção, este jogo comprova que até os títulos baratos ficam bonitos no Xbox. As nuvens de borrifos de água do mar deixam a tela embaçada quando você faz manobras radicais para ultrapassar bóias e deslizar pelas ondas. No entanto, à exceção do jogo online, *Carve* não oferece nada além de tudo o que você já viu em qualquer outro jogo de jet-ski, e não é melhor do que nenhum. Os truques ou são idiotas – uau! Ele consegue dirigir com uma mão só! – ou tão difíceis de serem executados, que são inúteis. Se vou ter o trabalho de apertar para cima, para baixo, X, Y, X, Y durante o tempo predeterminado de meio segundo, é melhor que isso faça com que a cabeça do meu oponente exploda. O game fica ainda mais tonto quando se descobre que é mais fácil ficar em primeiro lugar em todos os torneios, menos em um, se evitar todas as rampas e manobras, mesmo com a velocidade extra que estas garantem. Ainda assim, se estiver curto de grana e cansado de Splashdown, esta até que não é a pior maneira de gastar seus trocados.

JENNIFER: Este jogo, fundamentalmente, passa batido. Não é tão horrível nem tão bom... simplesmente... é. A ambientação e a água com certeza são legais, mas a tela fica muito suja de pingos d'água e com o efeito visual que acompanha o impulso Rush. Além disso, o impulso é praticamente inútil

na maior parte das corridas: é melhor simplesmente fazer uma corrida limpa e eficaz com o pé no talo durante todo o percurso. Elogios ao componente levemente divertido da rede Xbox Live, apesar de a comunicação ficar meio truncada porque você só pode conversar com o oponente mais próximo.

CJ: *Carve* traz controles instintivos, um sistema de truques decente, visual encantador, várias pistas bem desenhadas e a agradável opção de se jogar na rede Xbox Live (só isso já vale). Mas, na minha opinião duas coisas fazem com que o jogo solo desande: primeiramente, andar no rastro dos oponentes faz com que a sua velocidade caia demais – é como se o seu motor de repente morresse. Segundo, a dificuldade é imperdoável. Os inimigos controlados por inteligência artificial correm em retas perfeitas e parecem sempre acelerar quando você o faz, cancelando a dianteira que você conquistaria com o truque.



■ O futuro de *Carve* como série não é nem de perto tão brilhante quanto estas telas

SHAWN

5.0

JENNIFER

6.5

CJ

6.5

PRODUTORA: Gotham
 DESENVOLVIDO POR: Argonaut
 JOGADORES: 1-4 (1-8 via Xbox Live)

www.gothamgames.com



Os tiroteios de *Deus Ex* não são tão divertidos quanto os de *Halo*, mas você terá muitas oportunidades de acertar seus inimigos de longe

Xbox

DEUS EX: INVISIBLE WAR

Cavaleiros da Nova República



JOE: A melhor coisa em *Deus Ex* é a liberdade de escolha. Essa aventura cyberpunk em primeira pessoa requer que se tome um grande número de decisões. Por exemplo, digamos que os chefões do WTO queiram que você surrpie alguma coisa de um cofre de um VIP. Você pode subornar o faxineiro do prédio para lhe dar o código que abre a porta, ou arrombá-la. Para conseguir burlar a segurança, você pode se esgueirar das câmeras, usar uma habilidade especial para tomar armas ou simplesmente explodir tudo. Fica a seu critério. O único problema com a ampla gama de escolhas apresentada pelo jogo é que, você quase nunca percebe quais são as existentes até depois de já ter optado por uma delas. Prepare-se para longos intervalos enquanto o jogo carrega. O combate é um tanto desajeitado e o sistema de mapeamento bem picareta. Saiba que este game não passa de um aprendiz perto do mestre Jedi que KOTOR é.

SHOE: As pessoas que desenvolveram *Deus EX* não colocaram apenas um jogo neste CD para Xbox – enfiaram todo um mundo lá dentro. Como *Morrowind*, esta é uma aventura gigantesca que permite fazer o que se bem entende. Ela suga o jogador para dentro e o mantém prisioneiro, até ele quase se esquecer de que está apenas jogando um videogame. O enredo é rico e complexo, e tem lá suas pega-dinhas do tipo “em quem posso/devo/vou confiar?”. Você pode fazer o que quiser (matar personagens que não deveria ou chegar a seus objetivos da maneira mais tortuosa possível). Para testar a qualidade do design de *Invisible War*, joguei o nível Cairo duas vezes seguidas, pulando objetivos e fazendo as coisas fora de ordem na segunda vez. E, você nem imagina, o jogo sabia direitinho o que eu estava fazendo e me conduziu como se não tivesse feito nada fora do normal. Esta é uma experiência de imersão realmente maravilhosa, pena que

a inteligência artificial inimiga não seja lá muito brilhante.

BRYAN: Como Joe disse, *Invisible War* relaciona-se com escolhas. Aqui está a maior delas: Comprá-lo ou não? Pese os prós e os contras. Eis os prós: a história se desenrola como um romance de mistério que você não consegue largar, só que o desfecho é você quem determina. Melhor ainda, você só percebe todas as consequências das suas ações quando chegar ao final. E com um jogo aberto e com uma infinidade de missões paralelas, o tempo que uma pessoa passa jogando *Invisible War* vai ser bem diferente do que o de outra. Agora, os contras: o jogo sofre com uma inteligência artificial questionável, com os intervalos frequentes e longos para carregar e com alguns gráficos terrivelmente truncados. Mas, se você puder fazer vista grossa para esses probleminhas técnicos, *Invisible War* não o decepcionará.



Uma máquina mais perfeita
Durante todo o desenrolar de *Invisible War*, você vai comprar, roubar ou ganhar aparelhos biomodificadores (biomods). Mods legais, como uma máscara térmica (que o deixa invisível para câmeras e máquinas) e regeneração para restabelecer a vida, mas nem de longe tão práticos quanto itens adquiridos no mercado negro, como uma interface neural.



Omar Trader: The transgenic tissue scan you recovered from the basement is already producing improvements in Omar survivability.

Facções guerrilheiras

Uma guerra está sendo travada e diversos grupos rivais gostariam de tê-lo ao seu lado. A Ordem religiosa; o corporativista WTO, o geneticamente alterado Omar e os extremistas antibiomod Knights Templar parecem ter objetivos que fazem com que trabalhem uns contra os outros... e pode haver até outras organizações funcionando nos bastidores. Trabalhe para eles – ou resolva ser uma pessoa maior e trabalhe para si mesmo.



Falar ou atirar primeiro? Esta é uma velha questão do mundo dos games

BOM: um monte de coisas para ver e fazer. E pegar e lançar.
RUIM: tempo... demais... para... carregar...
PARA FÃS: de The Shadowrun para Super NES e Genesis

JOE

8.0

SHOE

9.0

BRYAN

7.0

PRODUTORA: Eidos
DESENVOLVIDO POR: Ion Storm
JOGADORES: 1

www.eidos.com



Xbox

ONLINE

COUNTER-STRIKE

Poucas melhorias, mas continua bom

FABIO M: Sem sombra de dúvida, um dos maiores fenômenos dos últimos anos foi *Counter-Strike*, ou *CS* para os mais íntimos. Com ele, pudemos ver uma grande invasão de Lan Houses por todo o país. Mesmo sendo um game antigo e até mesmo defasado tecnologicamente, sua estrutura e jogabilidade ainda não foram igualadas por nenhum game de última geração. A versão Xbox chega um pouco atrasada mas, trazendo algumas melhorias nos gráficos – para falar a verdade, são quase imperceptíveis. Já o som recebeu um upgrade bacana, agora é todo em Dolby Digital 5.1, mas isso só poderá ser curtido por pessoas que usam receivers compatíveis com essa tecnologia. O mais importante é seu modo Multiplayer: está impecável e não fica devendo nada para a versão PC. Não há legs no game, mesmo quando você está jogando com pessoas distantes ou com conexões não muito rápidas. Ainda há con-

teúdo para se baixar do Live e aumentar o número de cenários, armas e modos de jogo.

CRISPIN: Se você já libertou o shooter *Rainbow Six 3* da loja de games mais próxima, não se dê ao trabalho de fazer o mesmo com *Counter-Strike*. A ação tática, rasteira e apenas Online (o jogo-solo com bots controlados por computador é uma chatice), faz deste um título dispensável na guerra dos games de guerra. Mas isso não quer dizer que seja fraco em termos de emoção – o jogo é uma explosão de armas realistas e jogabilidade afiada. E você vai suar a camisa em meio a tiroteios tensos. Infelizmente, a diversão acaba rápido. *Counter-Strike* precisa de mais tipos de missões, mais armas, mais opções de customização – mais tudo. A maioria das fases é engessada, sem muito sentido e parece ter sido feita para rodar em PCs de baixa potência (o que é verdade).

Não é à toa que *Counter-Strike* é gratuito para PC. A Microsoft deveria aproveitar a sugestão e distribuí-lo junto com assinaturas para o Xbox Live.

CHE: Como um veterano de *Counter-Strike*, tenho que admitir que este game de Xbox chega provocando certo desapontamento. Não significa que não gostei das novidades – mapas exclusivos, chat via headseat – mas (pasmem!) pouco foi feito para melhorar *Counter-Strike*. O game continua sendo uma lenda, mas esta nova versão falha ao incorporar melhorias feitas em relação às táticas, como em *SOCOM II* e *Rainbow Six 3* (o que ainda continua espantando em relação ao jogo). Ótimos controles e armas equilibradas fazem *Counter-Strike* manter a fama de jogo de tiro Online mais popular do mundo.



O preço não está certo

Você precisa comprar todos os equipamentos em cada round de *Counter-Strike* com o dinheiro que você ganha matando inimigos ou alcançando objetivos. Kevlar, granadas, pistolas, rifles, até mesmo munição – tudo tem um preço. E você pode comprar o equipamento apenas em certos pontos e por determinado tempo. Esse sistema único é realmente misturado – ele proporciona um bom bônus de incentivo por jogar, mas é meio complicado negociar e bem fácil para o time vencedor continuar dominando.



O MELHOR: controles suaves e toneladas de ótimos levels para lutar
O PIOR: um modo mesquinho para dois jogadores
JOQUE NO LUGAR DE: *Rainbow Six 3*

FABIO M.

8.5

CRISPIN

5.0

CHE

7.0

PRODUTORA: Microsoft
 DESENVOLVIDO POR: Valve
 JOGADORES: 1 (2 a 16 Online via Xbox Live)

www.xbox.com



■ Só para o caso de você não ter caído no sono com o game...

■ GameCube

POKÉMON CHANNEL

57 canais e nada para assistir

O MELHOR: Pikachu é danado de bonitinho

O PIOR: assistir a Pichu Bros. Animated várias e várias vezes

USE-O PARA: manter seu irmãozinho ocupado enquanto você está jogando outro game

ERIC: Tudo bem que é errado um adulto analisar um game para crianças. Mas, mesmo para Pokéfãs de 10 ou 12 anos, *Pokémon Channel* é algo insuportável. Primeiramente, não é um jogo. Você recebe uma televisão para assistir a uma programação experimental, inteiramente desenvolvida e apresentada por Pokémon. Então, basicamente você passará horas e horas assistindo aos mesmos programas, sem sequer ter de tocar no controle. Claro, você pode participar de shows de quiz, pode comprar

brinquedinhos legais em programas de vendas e pode até mesmo assistir ao noticiário de um Psyduck, mas não jogará de fato. Em segundo lugar, mesmo que você seja um garoto de 10 anos, fã hardcore de Pokémon, há a barreira linguística. O game é inteiramente em inglês, e mesmo que as crianças gostem do jogo, precisarão de um inglês fluente já que as legendas aparecem e desaparecem rapidamente. Enfim, este é um pseudojogo simples, feio e repetitivo. O único atrativo real é

o exclusivo minifilme Pichu Bros., que abria o quinto longa-metragem de Pikachu e companhia no Japão e não foi exibido nos cinemas ocidentais.

CJ: Não consigo imaginar como uma série tão boa pôde se transformar em uma atração de segunda categoria feita para criancinhas. É sério. A Nintendo precisa parar de fazer games do *Pokémon* para o público infantil, como *Snap* e *Hey You, Pikachu!*, para Nintendo 64. *Channel* é o pior de todos. É um "game" chato no qual o jogador fica olhando para Pikachu, enquanto ele assiste, sem parar, a canais e mais canais de programas sobre Pokémon. Ou, se você cansar da idéia básica de "assistir muita TV e comprar o máximo de produtos do Pokémon", pode matar o tempo com um minigame virtual do Pokémon ou ver Pikachu fazendo traquinagens na sua casa e na vizinhança. Mas nada disso chega a ser divertido. Minha dúvida é: para que público este jogo foi feito? A principal atração do game é um curta de animação da Pichu

Bros. Animated (que você terá de ver e rever), obviamente feito para entreter crianças de 3 a 5 anos. Mas *Channel* também tem uma série de textos e diretrizes que a gurizada não vai conseguir entender. E os mais velhos vão evitar porque é um game infantil. Talvez eu esteja sendo muito exigente, mas cancelarei minha assinatura da TV a cabo se este Channel entrar no ar.

MARK: A Bíblia estava errada. O inferno não é um imenso lago de fogo. O inferno é Smoochum Shape-Up, um dos programas de *Pokémon Channel*, no qual você assiste a um Pilsury Doughboy se arrastando por um tabuleiro, fazendo aeróbica e dando gratinhos. Como *Pokémon Snap* e *Pinball*, *Channel* não é... bem, não é exatamente um game. Brincar de pega-pega com Pikachu ou descobrir qual Pokémon está escondido atrás da cortina é tão interativo quanto pode. E na maioria das vezes, você vai apenas colecionar Pokétranqueiras e ver Pikachu assistindo insanamente a terríveis programas de TV. Não compre este game para você, nem para seus filhos, nem para qualquer pessoa que você conheça – você não vai gostar de estar na mesma sala com alguém que esteja jogando *Pokémon Channel*.



■ O que foi Pikachu? Você está querendo dizer alguma coisa, menino?



■ Pikachu gosta de prazeres simples – ele vai se sentir eufórico quando a ponta dos seus dedos estiver fazendo carícias



ERIC	CJ	MARK
1.5	3.5	2.0

PRODUTORA: Nintendo
DESENVOLVIDO POR: Ambrella
JOGADORES: 1

www.pokemon.com



PC

CALL OF DUTY

Incrível é apelido



CASSIANO: Este é um daqueles jogos de ação que dá realmente prazer em jogar... Eu adoro jogos, que dão a impressão de se estar dentro de um combate verdadeiro, em que é possível sentir a tensão ao ir para a frente de batalha junto com um grupo aliado de feroces combatentes.

A Activision e seu *Call of Duty* conseguem isso na boa, principalmente pela alta qualidade de seus gráficos, pelo som, que apresenta os mínimos detalhes de um campo de batalha e pelo ótimo design de níveis, nos mais diversos tipos de terrenos e estágios. É bem difícil encontrar games que fazem com tamanha maestria tudo isso, e é exatamente por esse motivo que *Call of Duty* está bem à frente de uns 90% dos jogos do gênero que existem por aí. Talvez o único defeito deste game, seja a apresentação de fases, que não demonstra de forma muito clara o que está acontecendo. Até dava para relevar, mas o problema é que, de cara,

no início dos estágios, você já sente todo o peso da responsabilidade de um soldado em plena 2ª Guerra Mundial. Um pouco mais de ajuda pré-missão seria interessante. Mas isso é um incômodo menor, pois é impressionante a sensação dos tiros zunindo à sua volta e o impacto de grandes

explosões, que, inclusive, podem deixar o jogador mais desavisado zozó e atordoado. Completando a atratividade do jogo, temos o viciante modo Multiplayer, que inova ao apresentar uma câmera que mostra o momento de morte do ponto de vista de quem atirou em você.



O MELHOR: você tem a impressão de estar dentro do combate
O PIOR: a apresentação das fases é um pouco enrolada
INIMIGOS: com inteligência artificial fantástica

CASSIANO

9.5

LUIZ R.

10

ERIC

7.5

PRODUTORA: Infinity War
 DESENVOLVIDO POR: Activision
 JOGADORES: 1 e Multiplayer

www.activision.com



LUIZ RICARDO: *Call of Duty* conseguiu fazer o que muitos tentaram, mas nenhum conseguiu: deixar o jogador totalmente dentro de um combate de guerra, hipnotizando até os gamers mais experientes. Dos mesmos criadores de *Medal of Honor – Allied Assault*, *Call of Duty* é o melhor simulador de guerra de todos os tempos. Os gráficos são incríveis, passando uma realidade nunca apresentada em outros títulos do gênero, o que significa muito. O som segue o mesmo padrão de altíssima qualidade: as vozes dos alemães ao fundo, as explosões, tiros por todos os lados... são dezenas de elementos que fazem o jogador mergulhar na experiência do game. Há momentos em que o seu personagem fica atordoado com as explosões (não se ouve qualquer som e tudo fica em câmera lenta). Outro ponto positivo é a inteligência artificial de seus inimigos, ela é fantástica. Eles executam incríveis emboscadas, e é bom tomar cuidado para não se dar mal no front de batalha. Você deverá usar os mais variados tipos de proteção, como muros, portas, trincheiras e tanques para chegar sem ser notado (bem, talvez notem sua presença ao se aproximar com um tanque) e matar os nazistas. Você pode utilizar a opção de mira com mais precisão, usando o botão direito do mouse e ser ainda mais certeiro. São 24 missões em quatro campanhas com as forças aliadas (americanos, ingleses e russos). Você vai reviver grandes batalhas do Dia-D, a luta na ponte Pegasus, sabotar navios, além de pilotar um tanque de guerra e um avião. Proteja seus irmãos dos ataques ou não terá êxito nas missões, ninguém vence a guerra sozinho.

ERIC: Quando me deram *Call of Duty* para analisar, pensei "Xii... Outro projeto de *Medal of Honor*...". E não é de se estranhar se você tiver a mesma impressão. Afinal, ser um soldado realizando missões durante a Segunda Grande Guerra não é exatamente algo novo para os veteranos de *MoH*. Mesmo a



primeira missão lembra muito o sucesso da EA. Você salta sozinho de pára-quedas e cai sobre um campo dominado pelos alemães na Normandia. Felizmente, um jogo nunca pode ser julgado pela capa – ou por sua primeira fase. Assim que você cumpre os primeiros objetivos, uma infinidade de aviões aliados começa a despejar pára-quedistas sobre o campo, baterias antiaéreas começam a disparar, alarmes soam em alemão, e você se vê no meio de centenas de soldados, com tiros voando para todos os lados. Nada muito diferente de algumas fases de *MoH*, claro. O ponto é que, esse clima frenético continua por todas as missões, você não é um supersoldado capaz de dizimar um exército inteiro por si só. Você será parte de um batalhão, seu capitão gritará ordens para que você avance ou dê cobertura, seus aliados correrão a seus postos e matarão os inimigos. Você estará trabalhando em equipe com o resto do batalhão. Adicione a isso uma das melhores AIs já vistas em um jogo de tiro em primeira pessoa, com inimigos se encondendo atrás de tanques, barricadas, bunkers, e soldados pedindo ajuda e dando cobertura, como se fossem jogadores de verdade. Isso tudo dá uma tensão monstruosa, e fará você suar frio a cada rajada de metralhadora que ouvir. Os efeitos são um show à parte, com a câmera balançando a cada explosão, o áudio fazendo o efeito de surdez quando uma granada explode próximo de você.

Apesar disso, ainda existem alguns (poucos) problemas. A grande quantidade de loadtimes e a falta de replay são alguns deles. Depois de terminar, o máximo que você poderá fazer é batalhar em Multiplayer com seus amigos. Há ainda alguns deslizes na dublagem – afinal, russos falando inglês não é algo muito verídico – porém, nada que estrague sua diversão. Se você gostou de *MoH*, mas se cansou de ser o exército de um homem só, então este, é o seu jogo.





PC

LORD OF THE RINGS: WAR OF THE RING

Lidere o exército de Aragorn

LUIS RICARDO: O conceito é o seguinte: um jogo de estratégia em tempo real ambientado na Terra Média. se você não esteve em Marte nos últimos anos sabe que estou falando da história de *O Senhor dos Anéis*. A idéia é boa, mas o jogo ficou meio fraquinho e sem novidades para um game do gênero estratégia, ainda que desenvolvido pela Sierra, que tem vasta experiência em games. A escolha é sua: em *War of the Ring* você pode fazer a campanha do lado das forças do bem: deverá destruir o Anel junto a heróis conhecidos (Aragorn, Frodo, Gimli, Gandalf, etc.), ou jogar com as forças do mal (os demônios de Sauron), quando o jogador deverá reivindicar o controle da Terra Média. O som do game é bem interessante, passando a atmosfera mostrada nos três filmes. Há bons efeitos sonoros e efeitos de magias dos personagens especiais como Sauron e Gandalf. Você poderá reviver as grandes batalhas de *O Senhor dos Anéis* como a de Rohan e a do abismo de Helm. Do resto, este game fica mesmo para os fanáticos pela série *O Senhor dos Anéis*. Escolha de qual lado fará sua campanha, o destino do Anel está em suas mãos.

CASSIANO: Após anos de desenvolvimento, finalmente temos nas mãos um bom jogo de estratégia baseado na série *O Senhor dos Anéis*. Contendo diversas batalhas famosas, passagens que só estão no livro (ou em eventos paralelos) e o controle de inúmeros personagens da Terra Média, é um RTS bastante consistente. Um dos aspectos mais legais é a possibilidade de se escolher entre a trajetória do mal ou do bem, você pode comandar orcs e ajudar vilões como Saruman e até participar da Sociedade do Anel ou liderar o exército de Aragorn. Com esses elementos conhecidos que o jogo se torna bastante empolgante, sobretudo nas batalhas mais famosas (como Helms' Deep). A única grande desvantagem deste jogo é que é muito parecido com *Warcraft III*, o que prejudica bastante a originalidade de seu conceito. Se eu fosse avaliá-lo só por esse quesito, o colocaria bem abaixo de muitos outros jogos do estilo que estão no mercado. Mas ser da mesma qualidade ou melhor do que um jogo de ponta como *Warcraft* não pode ser considerado ruim, por isso, vale dedicar várias horas de game, mesmo se você estiver iniciando nesse gênero.

RENATO: Oba, mais um *Warcraft*! Como assim não é *Warcraft*? Mas tem orcs, elfos, anões... Ah, é um game de estratégia em tempo real baseado em *O Senhor dos Anéis*? Hã... mas *Warcraft* não é exatamente isso? Ok, então deixa eu ver se entendi: a Sierra pegou a licença do livro de Tolkien com a Vivendi (empresa da qual faz parte), usou todas as idéias, conhecimentos e dicas de um sucesso da Blizzard (que também faz parte da Vivendi), e lança um jogo parecidíssimo com outro que a gente conhece faz tempo, mas com uma maquiagem de *O Senhor dos Anéis*? Hmm... sou o único sentindo cheiro de oportunismo? Enfim, este *Warc...* hã, digo, *A Guerra do Anel* é até bem interessante, apesar de não trazer nada de inovador ao gênero RTS. Para os fãs de Tolkien (como eu), é bacana controlar personagens dos livros e batalhar por cenários conhecidos (e diferentes dos filmes, já que essa licença é da Electronic Arts), mas não há nada muito além disso. Se sua expectativa não for tão alta, e RTS for seu gênero preferido a ponto de experimentar tudo que surge nessa área, então pode valer a pena.

O MELHOR: você pode escolher entre o bem e o mal
O PIOR: nada de inovador no gênero RTS
MUITO PARECIDO COM: Warcraft III

LUIS R.

6.0

CASSIANO

8.0

RENATO

6.0

PRODUTORA: Liquid Entertainment
 DESENVOLVIDO POR: Sierra
 JOGADORES: 1 e Multiplayer (até 8)

www.nintendo.com



■ GBA

METROID ZERO MISSION

Apaixone-se (de novo) por essa garota

PABLO: Seja em qual console for, jogar *Metroid* é sempre uma experiência gratificante. Controlar Samus Aran nos cenários espaciais estranhos, detonar alienígenas e acumular poderes bacanas: essa receita sempre funcionou bem, seja hoje, seja em 1986, quando a série surgiu no Nintendinho. A estrutura de jogo é sempre a mesma, os upgrades são todos muito parecidos (Morph Ball, Power Bomb, Super Missile...), mas não se pode negar a importância essencial da série para todo o gênero plataforma. Apresentações à parte, este é bem mais do que um simples remake do primeiro *Metroid*, lançado quando a maioria dos leitores da EGM não eram nem projeto. O visual é caprichadíssimo (no estilo de *Fusion*), há novos segredos por toda parte e até os chefes agem de modo diferente. Para quem já é escolado no game original, *Zero Mission* traz uma indescritível sensação de nostalgia positiva. Que Lara Croft, que nada!

FABIO S: Há pouco mais de um ano (EGM #10), eu, ávido por mais, terminava meu review de *Metroid Fusion* com as palavras "See you next mission". Desta vez, a espera não foi tão longa, mesmo assim, superou todas as minhas expectativas. Você aterrissa em Zebes atrás dos Space Pirates na primeira missão de Samus, passando por cenários familiares como Crateria e Brinstar, e coletando upgrades clássicos como a Morph Ball e o Long Beam. De cara, não sei se fiquei mais encantado com os gráficos detalhados e a animação pesada que rivalizam, ou com as músicas nostálgicas que saíam dos fones de ouvido. Explorando mais as profundezas do planeta, fiquei feliz em descobrir que *Zero Mission* não é apenas um remake, mas uma reinvenção. O design é quase todo novo: jogabilidade rápida, novas áreas (com mapas!), puzzles inteligentes e power-ups que não existiam há 15 anos (Speed Booster, Super Missiles, Power Bombs,

Screw Attack...) oferecem alguns dos melhores momentos da série. No lugar da linearidade de *Fusion* com o computador Adam está a progressão inteligente através das estátuas Chozo, que indicam seu próximo passo, sem fechar o grande leque de vertentes. Para agradar a novatos e veteranos, há a seleção de dificuldade, proveniente de *Prime*.

MARK: "Remake" não parece ser a palavra certa para *Zero Mission*. Apesar de manter a estrutura básica e de ter alguns detalhes conhecidos, o game é bem diferente do *Metroid* original. Muito mais que seus famosos antecessores em 2D, *Zero* fez um excelente trabalho ao unir os puzzles à jogabilidade, dando uma idéia geral do que fazer em seguida e deixando o jogador livre para explorar. A trilha sonora raivosa, os segredos bem escondidos e os controles tirados de *Metroid Fusion* contam pontos a favor do jogo.



Surpresa
Metroid Zero Mission aumenta o quociente narrativo do primeiro *Metroid* (NES) em cerca de 500%. Desta vez, o roteiro não vai apenas se desdobrar em cenas de transição cinematográficas, mas também expandirá a história da assustadora origem da guerreira criada por homens pássaros vindos do espaço sideral.



■ No melhor estilo NES

O tesouro secreto de Samus

A diversão de *Zero Mission* não vai terminar depois que você tiver matado todos os Metroids — há uma porção de coisas para se habilitar. Modo Hard: os veteranos da série não terão muita dificuldade nos modos Easy e Normal... mas vão se lamuriar quando forem mortos pelas primeiras criaturinhas do modo Hard. *Metroid*, para NES: veja até onde Samus pode ir jogando o clássico game original. Galeria de arte: conecte *Zero Mission* com *Metroid Fusion* e acesse uma coleção especial de desenhos de Samus.



■ Se você pensou que Kraid era difícil, espere até o modo Hard

PABLO

9.0

FABIO S.

9.5

MARK

9.0

PRODUTORA: Nintendo
DESENVOLVIDO POR: Nintendo
JOGADORES: 1

www.nintendo.com

O MELHOR: visual, gameplay, desbloqueáveis, etc.
O PIOR: onde estão os chefes gigantes?
VETERANOS DE NES: se preparem para algumas surpresas



■ O herói de Manda pode fumar esta plantinha

■ GBA

SWORD OF MANA

Poucas mudanças depois de tanto tempo



■ (Esquerda) Quando o Coelho da Páscoa fica furioso, apenas uma criança conseguirá detê-lo

BOM: Mais um RPG de bolso para evitar o tédio.

RUIM: Não manteve o modo multiplayer da versão original.

Remake de: *Final Fantasy Adventure*

SHANE: A série de RPG-ação Mana tem seus altos (como em Secret of Mana para Super Nes) e baixos (Como em Legend of Mana para PSOne), mas este lançamento cai antes de chegar ao nebuloso território dos jogos muito bons. Visualmente, é um dos jogos mais estonteantes de GBA. Sword ainda proporciona músicas épicas, com a melhor qualidade para uma trilha sonora. Correr de inimigos é divertido, mas A.I. pobres te levam ao lado chato do game. Muitos eventos e puzzles são duros de engolir (assim como o ciclo dia/noite).

PAUL: A ação e a ótima história responsáveis pelo surgimento dos games Mana estão de volta. Porém foram um pouco ofuscados por este prequel com a complexidade ridícula. Oito armas e oito tipos de magia fazem estragos variados para cada um dos 120 inimigos. Upgrade suas armas num processo de cinco passos e que envolve dúzias de itens e até mesmo 'day of the week' no jogo. A linha da história de Sword as vezes é sublime, mas honestamente, ela exige muito e não dá nada em troca.

RONNY: No passado ele foi chamado de Final Fantasy Adventure e agora retorna com um novo enredo e sistema de jogo atualizado. Você escolhe entre dois personagens, menino ou menina, para ir em busca da Sword of Mana e da vingança contra Dark Lord. A trama tem muitas ramificações, mas não muda para os diferentes personagens. O gênero RPG/ação ganha muito quando temos batalhas em tempo real como em Sword of Mana. Você entra na tela, localiza os inimigos e vai dando espadada. Dinâmico na luta, sofrido na exploração. São idas e vindas intermináveis por cenários labirínticos, sem contar os diálogos com todos os moradores de todas as vilas. Seu companheiro de batalha é burro e o tempo todo fica preso no cenário. Dia e noite se alternam possibilitando diversos tipos de inimigos em uma mesma área, dependendo do período em que você passa pelos lugares. Conforme detona os inimigos, seu personagem ganha experiência e o grande barato é poder escolher que "profissão" ele desenvolverá. Portanto, jogar Sword of Mana é reviver a era de ouro dos RPGs.

SHANE	PAUL	RONNY
6.5	6.5	7.5

Produtora: Nintendo
Desenvolvido por: Square Enix
Jogadores: 1 (1-2 c/ cabo link)

www.nintendo.com



■ GBA

YU YU HAKUSHO: SPIRIT DETECTIVE

Como usar mal o licenciamento de um anime



■ Abra caminho através de legiões de monstros rejeitados pelo desenho do Scooby-Doo

O MELHOR: acompanha a saga de abertura do programa

O PIOR: maneira de jogar, chata, repetitiva e sem sentido

QUE DROGA É ESSA?: apartamentos com dezenas de quartos idênticos

CJ: Pelo menos os RPGs de ação de *Dragon Ball Z* para GBA são jogos decentes. *Yu Yu Hakusho* com certeza não é. É o tédio puro embalado em um cartucho. Cada capítulo tosco faz com que você fique correndo de um lado para o outro da área em questão, fazendo uma ou outra coisa sem sentido para salvar alguém. Mate alguns inimigos, enfrente alguns chefões, e aí, talvez o capítulo acabe. Repita mais de 20 vezes. O enredo intrigante de *Yu Yu* foi tão condensado que chega ao ponto de não ter nexo nenhum, e se você não estiver a par do que acontece no anime, não tenha esperança de compreender alguma coisa. As áreas são tão extensas que a simples tarefa de se locomover dá um trabalho. E o visual... eca! *Yu Yu* parece ter sido confeccionado por uma legião de criancinhas de 5 anos munidas de três lápis de cor, que não se lembravam da aparência do anime. Não interessa se você gosta do desenho animado ou do gibi em que se baseou: este jogo é uma porcaria.

KEVIN: Se eu fosse juiz da Suprema Corte, emitiria imediatamente uma ordem de

restrição contra *Yu Yu Hakusho*. Não devia ser permitido que esse jogo chegasse a uma distância menor do que 15 metros de qualquer GBA. Quatro perguntas me vêm à mente: Por que Yusuke tem que procurar itens em cidades gigantescas e labirínticas sem mapa? Por que todos os personagens parecem ter sido feitos com arame? Por que a luta é tão tediosa e incômoda se as esplendorosas cenas de batalha são o principal atrativo do anime? E, o mais importante, por que é que alguém vai ter vontade de jogar isto?

PHIL: Quando a melhor coisa que se pode dizer a respeito de um jogo baseado em um anime é que ele é fiel ao material de origem, é um problema. Infelizmente, é tudo que *Yu Yu Hakusho* tem a oferecer. Quem gosta da série vai gostar do fato de o jogo seguir de perto a primeira saga do programa de TV. Pena que os gráficos são feios, o controle é ruim e o combate se desenrola aos solavancos. E apesar de o anime ser bem legal, as missões tediosas vão ajudá-lo a se esquecer disso. Este jogo não é nada mesmo.

CJ	KEVIN	PHIL
2.0	1.5	3.0

PRODUTORA: Atari
DESENVOLVIDO POR: Sensory Sweep
JOGADORES: 1

www.us.atari.com



■ O bebedor de água não! Será que estes caras não vão parar nunca?



■ A violência de Max Payne (acima) e a história repleta de detalhes



Somehow he had stumbled upon something big

■ GBA

MAX PAYNE

Bullet time no seu bolso

O MELHOR: o efeito câmera lenta, que permite saborear as cenas mais agitadas.

O PIOR: o gênero não é o melhor para se jogar no portátil, limitado em recursos visuais.

APERTE APENAS UM BOTÃO: e fuzile todos os inimigos em câmera lenta

PAUL: Bang! O enredo sangrento e violento de *Max Payne* chegou ao GBA. O policial mais aborrecido do mundo narra seu conto terrível com uma voz fantasmagórica. A maioria dos personagens é assassinada ou torna-se assassino, ou ainda, os dois ao mesmo tempo. No momento em que Max deixa um ambiente, os caras do mal fazem questão de redecorar tudo. Geralmente, você recebe tiros de personagens que nem estão na tela, por isso precisará gastar seu bullet time (sua única vantagem) só para viver o tempo necessário para localizá-los. Mas você pode tentar um level desde o começo, o número de vezes que desejar. Assim os jogadores obstinados vão predominar...eventualmente. Este game oferece uma atmosfera diferente de qualquer outro jogo de GBA.

RONNY: O policial *Max Payne* (o mesmo que fez um grande sucesso no X-box) é movido pelo desejo de vingança após ter esposa e filha assassinadas por traficantes de drogas. Por isso, não há obstáculo que resista a sua fúria. Com uma visão isométrica – aquela que não é totalmente de cima, porém, nem lateral – o game tem ação constante graças a enorme quantidade de inimigos em cada tela. Destaca-se pela variedade de

armas e pelo efeito de movimento conhecido como Bullet Time, que foi visto pela primeira vez no filme *Matrix*. Nos momentos mais difíceis, com três ou mais traficantes armados na tela, é só pressionar um botão e fuzilar todos em câmera lenta. Além de matar, matar e matar inimigos, o jogador deverá solucionar pequenos puzzles do tipo: encontrar o painel que controla o fornecimento de energia para o metrô ou um explosivo para derubar uma porta. Outra coisa legal é que a história é contada em uma combinação de imagens em quadrinho e narração. O que não ajuda é o sistema de mira, pois você nem sempre consegue atirar em quem deseja.

JOHN R: De alguma maneira a Rockstar fez de tudo para manter os elementos básicos que fizeram de *Max Payne* um sucesso – podemos citar alguns, como bullet time e aquela atmosfera de coragem. Mergulhando no ar em slow motion com um par de Berettas, depois de fugir de um ambiente repleto de ladrões, é no mínimo hilariante. E ele ainda parece muito melhor no GBA do que você espera. A perspectiva forçada pode ser limitante algumas vezes, e os inimigos que ainda não foram para cima de você podem ser bem estúpidos (exploda a cabeça de um dos caras e os outros não moverão um dedo). Até que, minhas reclamações são poucas.



■ (Max faz de tudo para capturar os responsáveis pela morte da sua esposa)

PAUL

7.0

RONNY

6.5

JOHN R.

8.0

PRODUTORA: Rockstar
DESENVOLVIDO POR: Möbius
JOGADORES: 1

www.rockstargames.com

A Melhor Revista de PlayStation do Brasil

SuperDicas

PlayStation

RESIDENT EVIL OUTBREAK

Descubra todos os segredos e uma estratégia de primeira com direito a mapas detalhados



Senha para dicas exclusivas na WEB

Pegue a sua senha e detone!

Reviews, Previews e Dicas inéditas para você ficar por dentro de todos os games

PROMOÇÕES!

Compre já sua PlayStation e saiba como ganhar uma avalanche de prêmios



www.superdicasplaystation.com.br

SuperDicas PlayStation

CONRAD GAMES

CONRAD EDITORA

Peça já ao seu jornaleiro



dicas

■ GameCube

MARIO KART: DOUBLE DASH!!



O mundo inteiro já sabe o quanto este game é maravilhoso. E fica ainda mais divertido quando se está jogando na nova "rede local". Quem sabe daqui a uns três anos, em *Mario Kart: Triple Dash!!*, a Nintendo decida usar uma tecnologia maluca que permita você jogar com seus amigos – como é mesmo a palavra? – "online". Enquanto você espera pela entrada da Big N no século 21, aproveite para se divertir com todos os bônus destraváveis de *Double Dash!!*.

Habilitar Pilotos

Para habilitar todos os pilotos extras, você tem que participar do modo Grand Prix e tirar o primeiro lugar nos eventos que se seguirão.

Toad: 100cc Special Cup

Toadette: 100cc Special Cup

Petey Piranha: Mirror Star Cup

King Boo: Mirror Star Cup

Habilitar Karts

Acelere para conseguir um novo conjunto de rodas, ou talvez duas, ou 13. Fique em primeiro nas divisões listadas.

Green Fire: 50cc Mushroom Cup

Bloom Coach: 50cc Flower Cup

Para Wing: 50cc Star Cup

Bullet Blaster: 50cc Special Cup

Battle Buggy: 100cc Mushroom Cup

Waluigi Racer: 100cc Flower Cup

Toad Kart: 100cc Special Cup

Turbo Birdo: 150cc Flower Cup

Barrel Train: 150cc Star Cup

Toadette Kart: mirror Mushroom Cup

Piranha Pipes: mirror Star Cup

Boo Pipes: Mirror Special Cup

Parade Kart: mirror All Cup

Habilitar Pistas

Você anda perdendo copas e se dando



mal nas pistas? Está derrapando e passando vergonha com seus amigos? Então, veio ao lugar certo! Vença copas específicas para ter acesso a novos trajetos e eventos.

Special Cup Tour: 100cc Star Cup

Luigi's Mansion Battle Mode

Stage: 150cc Mushroom Cup

All Cup Tour: 150cc Special Cup

Mirror Cup Tour: 150cc All Cup

Tilt-A-Kart Battle Mode Stage:

Mirror Flower Cup

Chance com os fantasmas

Quer habilitar 16 diferentes fantasmas no modo Time Trial? Batendo os recordes de tempo (apenas Time Trial), você poderá competir com esses incríveis astros do kart! (Por alguma razão que só os sádicos da Nintendo podem explicar, não é possível salvar os habilitados no Memory Card. Quando a energia acaba, eles desaparecem. E se você quiser reevê-los, terá de bater novamente o recorde do Time Trial).

CRIMSON SKIES

Cansado do seu velho avião de guerra? Os códigos abaixo vão acabar com seus problemas! Com um rápido toque, você pode desbloquear todos os aviões do jogo e ainda ficará rico. Dispare os códigos enquanto estiver jogando. Se fizer direito, ouvirá o efeito sonoro. É óbvio que, se quiser novos aviões terá de terminar antes sua missão. Depois, é só voltar para o hangar e pilotar a nova máquina.

Extra 10 Tokens:

X, B, X, B, Black

All Planes Unlocked:

Y, X, B, Y, Black



Invincibility:

Y, A, X, B, Black

High-Power Ordnance

(1,000 points damage per shot):

B, X, A, B, Black

Big Money, Big Prizes.

I Love It! (\$5,000):

A, Y, A, Y, Black

Superhard Difficulty Level:

X, B, A, X, Black

Curso	Equipe	Tempo a bater
Mushroom Cup: Luigi Circuit	Luigi/Mario/Mario's Kart	01:29:000
Mushroom Cup: Peach Beach	Peach/Daisy/Bloom Coach	01:18:000
Mushroom Cup: Baby Park	Baby Mario/Baby Luigi/Mario's Pram	01:13:000
Mushroom Cup: Dry Dry Desert	Birdo/Yoshi/Turbo Yoshi	01:52:000
Flower Cup: Mushroom Bridge	Koopa/Paratroopa/Koopa's Kart	01:31:000
Flower Cup: Mario Circuit	Mario/Luigi/Mario's Kart	01:42:000
Flower Cup: Daisy Cruiser	Daisy/Peach/Peach Coach	01:51:000
Flower Cup: Waluigi Stadium	Waluigi/Wario/Wario's Jalopy	02:00:000
Star Cup: Sherbet Land	Baby Luigi/Baby Mario/Mario's Pram	01:26:000
Star Cup: Mushroom City	Paratroopa/Koopa/Para Wing	01:51:000
Star Cup: Yoshi Circuit	Yoshi/Birdo/Turbo Yoshi	02:02:000
Star Cup: DK Mountain	Donkey Kong/Diddy Kong/DK's Kart	02:10:000
Special Cup: Wario Coliseum	Wario/Waluigi/Wario's Jalopy	02:23:000
Special Cup: Dino Dino Jungle	Diddy Kong/Donkey Kong/DK's Kart	02:03:000
Special Cup: Bowser's Castle	Bowser/Bowser Jr./Bowser's Kart	02:46:000
Special Cup: Rainbow Road	Mario/Peach/Mario's Kart	03:19:000

■ PS2, XB, GC

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

Para *habillzztar Snizooop Dogg*, é preciso coletar 30 ozzos na *brillizzante Los Angelezzz*. Muito bem, *vamozzz* parar com *izzzo*. Para controlar o adorado e sibilante astro do rap, encontre 30 ossos que estão espalhados pela cidade. Depois, conduza Snoop a uma ação criminosa que levará cerca de uma hora para ser *finalizzzada*.

Quer logo os códigos? Tudo bem. Durante as missões no



Cheat	Code	System(s)
All Combat Moves	Up, Down, Up, Down, A	GameCube, Xbox
All Combat Moves	Up, Down, Up, Down, X	PlayStation 2
Extra Car Mass	Down, Down, Down, A	GameCube, Xbox
Extra Car Mass	Down, Down, Down, X	PlayStation 2
Show Nick's Coordinates	X, Circle, Square, Triangle	PlayStation 2

volante (para o cheat Extra Car Mass) e naquelas onde é preciso dirigir até um certo destino (para todos os outros), arrume um carro, abra o mapa da cidade e insira um dos códigos desta lista:

License Plate	Play as...
FUZZ	Johnson the Cop
SWAT	SWAT Officer
M1K3	Commando
B00Z	Bum
TFAN	T-Shirt Homie
HARA	Asian Dude
MNKY	Punk Kid

■ PS2, XB, GC

TONY HAWK'S UNDERGROUND

Quer balançar o passarinho para a sociedade e conseguir uma quarta Wing na série *Tony Hawk*, mas não sabe como? Você pode fazer tudo isso jogando *Tony Hawk's Underground*. O novo *Hawk* é bem diferente dos *Pro Skaters*, mas traz todos os segredos valiosos e destraváveis que tornaram a série famosa. E quando você estiver cansado dessas dicas, há uma nova bateria de truques à sua espera. O website é alucinado por *Hawk* e ajudou na seleção dos códigos abaixo - vale a pena passar por lá para se atualizar.

Habilitar Fases

Hotter Than Hell:

Vença no modo Story

School II (THPS2):

GeEncontre o ícone Old Skool (New Jersey)

Venice (THPS2):

Encontre o ícone Old Skool (Hawaii)

Hangar (THPS2):

Encontre o ícone Old Skool (Moscow)

Habilitar Skatistas

Iron Man:

Vença no modo Story, na dificuldade Beginner

Gene Simmons (Kiss):

Vença no modo Story, na dificuldade Normal

T.H.U.D.:

Vença no modo Story, na dificuldade Stick

20 Pedestrian Skaters:

Pegue todos os Gaps

Habilitar Cheats

Ao completar os 129 objetivos do modo Story, muita coisa será habilitada, inclusive patins! (Caramba, onde este mundo vai parar?! Até onde sabemos, skatistas odeiam patins tanto quanto Rosie O'Donnell odeia fazer regime). Conclua as tais 129 tarefas para obter o seguinte:

Cool Specials

Kid Mode

Roller skates

Flame

Always Special

Perfect Rail

Perfect Skitch

Perfect Manual

Moon Gravity

Códigos Cheat

Você alugou o game por apenas dois dias? Sofre de uma terrível dificuldade de concentração? Com estes códigos, você vai aproveitar todo o fator Replay e não pagará nenhuma multa na locadora. Para inseri-los, selecione Options no menu principal e, em seguida, Cheats. Para ativá-los ou desativá-los, dê pause durante o jogo e depois selecione Options e Cheats.

Habilitar todos os vídeos:

digivid

Rail perfeito:

letitslide

Manual perfeito:

keepitsteady

Gravidade da Lua

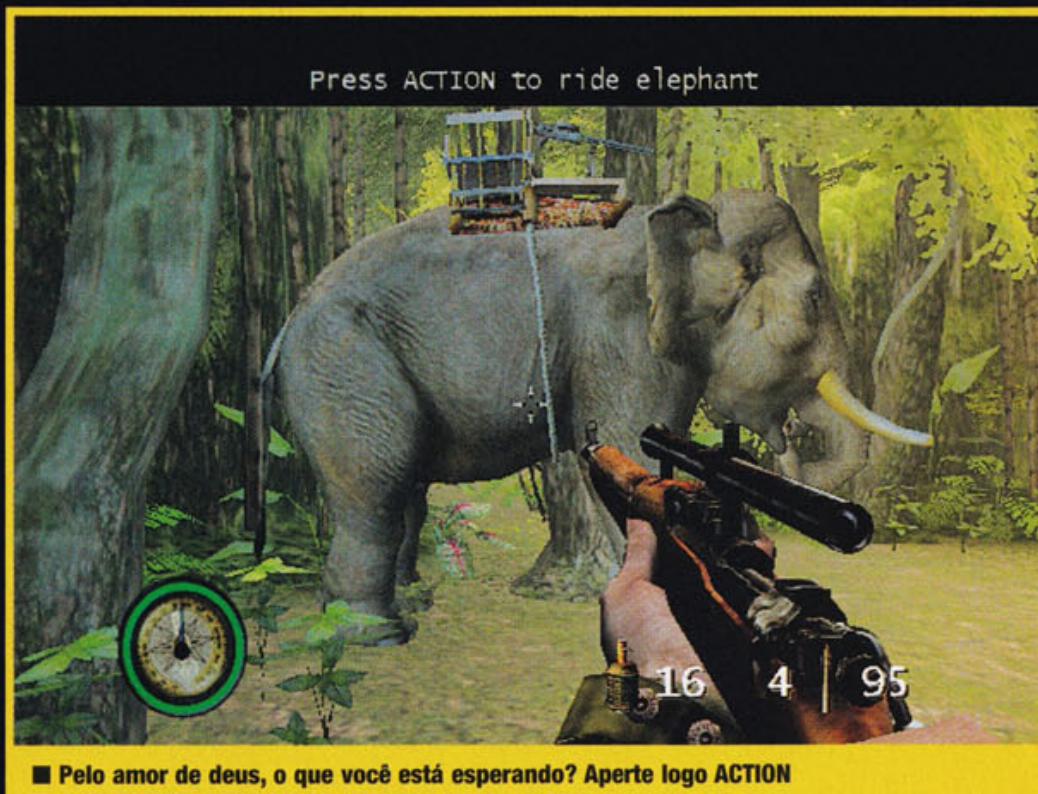
noforce



■ Cara, você não precisa ser libertado sob fiança se tiver usado aqueles cheats...

■ PS2, XB, GC

MEDAL OF HONOR: RISING SUN



Nunca, no campo da trapaça, os códigos Cheat foram escondidos de uma maneira tão bizarra. Para habilitar os seis códigos de Rising Sun você terá, literalmente, de cavar o chão. Cada fase possui uma pá que, geralmente, encontra-se apoiada numa parede. Para encontrá-las, procure com bastante atenção. Depois, é só pegar a ferramenta, cavar nos locais certos e habilitar Cheats que poderão ser ativados quando você jogar novamente. Confira abaixo os locais de escavação de cinco fases.

Ataque noturno em Guadalcanal

Ao entrar no campo, derrube os atiradores que estão na torre. À sua direita, há uma imensa rocha delimitando um atalho. Siga pelo caminho através da selva até chegar a uma construção de dois andares. Pegue o Sniper que está no segundo andar e saia do prédio. Procure por dois montes de terra bloqueando uma trincheira. Cave ali para encontrar o Bull Shield (cheat que envolve o jogador em um campo de força invisível, protegendo-o contra balas).

John Wayne

Chegou até a área próxima ao rio? Bom trabalho, soldado. Agora cave

naquele monte de terra perto ao local de Save para achar o Funny Hats. Esse cheat vai enfeitar as cabeças de seus inimigos com chapéus hilários, destruindo a dignidade e a habilidade de luta deles.

Em busca do Ouro de Yamashita

Quando chegar em Ruins and Crash Site, vá até a área por trás do nariz do avião. Cave ali para descobrir o Invisible Soldiers, um cheat que deixa visíveis os capacetes e armas dos inimigos... mas não a eles!

A ponte do rio Kwai

Assim que chegar à área bloqueada pegue a pá e cave num amontoado de terra no meio do campo, à direita das caixas (veja acima). O prêmio é um temido modo de jogo no qual você poderá ser morto com um único tiro. Que barato!

Sabotagem

Alguém aí quer viver para sempre? É possível. Basta vasculhar o compartimento mais baixo da sala de treinamento de pilotos e abrir o quinto armário, a partir da esquerda. Você ganhará imortalidade, a mãe de todos os cheats, e se tornará invencível. Aquelas baionetas só lhe farão cosquinhas.





Fatal Frame II: Crimson Butterfly

Código mestre

94c43fa69cfe0e18
Infinita energia
 2490b42014b4d698
Máximo Bell Key
 240033683c34c57a
Máximo Black Bag
 240032683cb4c5fa
Máximo Bloody Ring
 240033683cb4c57a
Máximo Butterfly Key
 244030683cb4c56a
Máximo Crimson Ball
 240032683c34c57a
Máximo Crimson Wing Tome
 244033683cb4c57a
Máximo Design Plans
 240030683cb4c56a
Máximo Diamond Link Key
 244030683cb4c5ea
Máximo Diamond Stack Key
 244030683cb4c57a
Máximo Disaster Tome
 244031683cb4c56a
Máximo Doll's Head
 24003368 3c34c5ea
Máximo Doll's Left Arm
 240031683c34c56a
Máximo Doll's Right Arm
 240033683c34c5fa
Máximo Film Reel 1
 240032683c34c5ea
Máximo Film Reel 2
 240032683c34c5fa
Máximo Film Reel 3
 240030683c34c56a
Máximo Film Reel 4
 240030683c34c57a
Máximo Film Reel 5
 240030683c34c5ea
Máximo Film Reel 6
 240030683c34c5fa
Máximo Film Reel 7
 240033683c34c56a
Máximo Flash Light
 244033683c34c5fa
Máximo Ginger Key
 244033683cb4c56a
Máximo Glass Eyes
 240031683c34c57a
Máximo Hammer Key
 244030683cb4c5fa
Máximo Herbal Medicine
 244030683c34c57a
Máximo Kiryu Crest
 240032683cb4c56a
Máximo Light Key
 244031683cb4c5ea
Máximo Master's Key
 240033683cb4c56a
Máximo Miyako's Diary 1
 244031683c34c5ea
Máximo Miyako's Diary 2
 244031683c34c5fa
Máximo Moon Grass
 244033683c34c56a

Máximo Moon Incense

244033683c34c57a
Máximo Octagon Key
 240030683cb4c5fa
Máximo Old Book
 244032683cb4c56a
Máximo Osaka Crest
 240032683cb4c57a
Máximo Osaka House Map
 244032683cb4c5ea
Máximo Paulownia Key
 240030683cb4c5ea
Máximo Red Cord Doll
 240030683cb4c57a
Máximo Ritual Tome
 244031683cb4c57a
Máximo Rusty Key
 240032683c34c56a
Máximo Sacred Water
 244030683c34c5ea
Máximo Shadow Key
 244031683cb4c5fa
Máximo Spirit Stone Radio
 240032683cb4c5ea
Máximo Statue Photo
 244032683cb4c57a
Máximo Stone Mirror
 244030683c34c5fa
Máximo Taboo Tome
 244033683cb4c5ea
Máximo Tachibana Crest
 240031683c34c5ea
Máximo The Camera of Obscura
 244033683c34c5ea
Máximo Tsuchihara Crest
 240031683c34c5fa

Gladiator: Sword of Vengeance

Código mestre

944492f6bab69660
Barra de luta completa (segure Select e aperte L2)
 d4c09a379ff8cc46
 24881dcc275457f5
Barra de luta vazia (segure Select e aperte R2)
 d4c09a279ff88c46
 24921dfcbf7417fd
Destruir inimigos com um acerto
 0450322a1e74437c
Infinita energia
 24923ebcbf74010d
Parar o relógio (segure Select e aperte L1)
 d4c09a379ef88c46
 24d29cbcbff403fd
Recarregar barra Hercules (segure Select e aperte ■)
 e4901d5934ecdbfe
 24929acaae54138d
 24d29bfcfbf74130d
 2492bbfcbff4130d
Recarregar barra Jupiter (segure Select e aperte ●)
 e49019594ecdffe
 24929afcbf74138d
 24d29bfcfbf74130d

2491bbcaaed4130d

Recarregar barra Pluto (segure

Select e aperte x)
 e490191934ecdbfe
Reiniciar o relógio (segure Select e aperte R1)
 d4c09a379ff88c4e
 24d994a826f443fc
Todas as Coins
 24ae8f96e94bce53
Todas as Health Urns
 4471952830f0c7d8
 59f5483c2329b1d8
Todos os Amulets
 443095283070c7c8
 59f5483c2329b1d8
Todos os Titan Tablets
 443094283070c748
 59f5483c2329b1d8

Harry Potter and the Sorcerer's Stone

Código mestre

94d415f6142683e8
Habilitar Asphodel
 1490346a36b455ba
Habilitar Beginners Guide
 1490376836b4553a
Habilitar Completed Tasks
 1490346d36b45518
Habilitar Dittany
 1410346b36b45598
Habilitar Dragon-hide Gloves
 1410376936b4553a
Habilitar Flobberworm Mucus
 1410346b36b455ba
Habilitar Folio Bruti vol.1
 1490346836b4558a
Habilitar Folio Magi
 1410346836b4551a
Habilitar Invisible Cloak
 14103469b6b455aa
Habilitar Magical Theory
 1410376936b45518
Habilitar Moon Dew
 1490376ab6b45508
Habilitar Neville's Toad
 14103769b6b45588
Habilitar Philosophersstone
 1410376bb6b4552a
Habilitar Potion Ingredients
 14903469b6b45588
Habilitar Puffapod Spores
 1410376bb6b45508
Habilitar Recent Developments in Wizardry
 1490376ab6b4552a
Habilitar School Records
 14103468b6b45538
Habilitar Spell Book 1
 1410346936b45538
Habilitar Standard Book of Spells
 14903468b6b455aa
Habilitar Telescope
 14903768b6b45588
Habilitar tudo
 4412356872b45528
 3944d6e19babb1e0

14d0146836b4553a

Habilitar Wiggentree Bark

1490346a36b45598
Habilitar Wizard's Hat
 14903768b6b455aa
Infinita Stamina
 249634c862b45508
 249634c862b45528
Infinito Beans
 14003e78beb4159a
 14003e79beb4159a

R: Racing Evolution

Código mestre

945518a0932e58e0
Capítulo 1 (Racing Life)
 2490136814f0c1aa
Capítulo 2 (Racing Life)
 2490136814f0c19a
Capítulo 3 (Racing Life)
 2490136814f0c1ba
Capítulo 4 (Racing Life)
 2490116814f0c10a
Corrida extra 01
 2450326894f0d32a
Corrida extra 02
 2450326894f0d31a
Corrida extra 03
 2450326894f0d33a
Corrida extra 04
 2450326894f0d38a
Corrida extra 05
 2450326894f0d3aa
Corrida extra 06
 2450326894f0d39a
Corrida extra 07
 2450326894f0d3ba
Corrida extra 08
 2450306894f0d30a
Corrida extra 09
 2450306894f0d32a
Corrida extra 10
 2450306894f0d31a
Corrida extra 11
 2450306894f0d33a
Corrida extra 12
 2450306894f0d38a
Corrida extra 13
 2450306894f0d3aa
Corrida extra 14
 2450306894f0d39a
Infinitos pontos de recompensa
 2441aeac9b768139
 2443ae869a74c88b
 24daf60a1675c1a8
 24d1b68e9256c199
 241135e812f65716
 24d196b4bd3cd52d
 24d133f4bfbcd5dd
Todos os veículos
 2450b6a81274c109
 24daf60a1675c128
 24d2f6881256c119
 24d131a8127643d4
Todos os veículos na garagem
 2450b6a81274c109
 24daf60a1675c128
 24d2f6881256c119
 24d131a8127643d4



SÓ QUEM TEM AS MAIORES
REVISTAS DE GAMES PODE TE DAR
UMA AVALANCHE DE PRÊMIOS !!!

CONRAD+ É GAMES



EGM BRASIL É A MAIOR
E A MAIS COMPLETA
REVISTA SOBRE GAMES.
TRAZ DE TUDO PARA
TODAS AS PLATAFORMAS,
INCLUSIVE PC.



SUPERDICAS PLAYSTATION
REÚNE AS MELHORES
ESTRATÉGIAS PARA GAMES
E SEMPRE DETONA OS
MAIORES LANÇAMENTOS.



NINTENDO WORLD É A REVISTA
OFICIAL DA NINTENDO E TRAZ
CONTEÚDOS EXCLUSIVOS DA
NINTENDO POWER AMERICANA.

**CONCURSO:
FRASE MAIS
CRIATIVA!**

ENCONTRE E INDIQUE ONDE ESTÃO
3 SELOS COMO ESTE  EM UMA DAS
REVISTAS DE GAMES DA CONRAD,

RECORTE O SELO NO ALTO DESTA PÁGINA,

COMPLETE A FRASE: **"CONRAD É MAIS GAMES PORQUE..."**

E ENVIE TUDO PARA CX POSTAL 07512
CEP 06296-990 - VILA DOS REMÉDIOS - OSASCO/SP



CONCORRA A MAIS DE 50 PRÊMIOS
ENTRE GBAs, GBASP, VOLANTES, JOGOS E MUITO MAIS...

LEIA O REGULAMENTO COMPLETO, CONFIRA OS PRIMEIROS
GANHADORES E VEJA OS PRÊMIOS DESTA MÊS NO SITE
WWW.GAMEWORLD.COM.BR



TRILHA SONORA PARA OS GAMES



■ Por Carlos H. Caimi

I magine a cena: você chega em casa, todo eufórico, com aquele jogo que tanto queria. Acaba de instalar, joga a fase de tutorial, então desliga a música, porque já não agüenta mais ouvir a mesma coisa.

Elaborar música para jogos não é uma tarefa das mais simples. Recentemente, me enveredei por essa área tentando criar algumas para meu jogo. Encontrei um software na internet que utiliza wavloops como matéria-prima para a elaboração de músicas. É realmente muito simples fazer algo parecido com música, mas é muito difícil criá-las com qualidade para jogos. Criei algumas com uma duração de aproximadamente 30 segundos cada. A princípio, achava que estavam ótimas, depois, conforme, tinha que rodar o código para testar, a primeira coisa que fazia era desligá-la, porque não agüentava mais ouvir a mesma coisa. Isso me fez pensar: como criar boas músicas para jogos?

Há duas características básicas que as trilhas sonoras para games devem apresentar: ser imersiva – quanto mais profunda for sua experiência, mais emocionante será o jogo. O áudio é, na minha opinião, a principal ferramenta que os desenvolvedores têm para trazer o ambiente virtual – o que você vê no monitor – para o ambiente real; ter duração contínua: um jogo pode durar várias horas ou dias. A música deve estar presente enquanto você estiver jogando, tem que ajudar a contar a história, sem atrapalhar o gameplay. Essas características básicas, se bem atendidas, podem melhorar muito a percepção da qualidade do jogo como um todo. A música deve atuar em segundo plano, não atraindo a atenção do jogador para ela, mas contribuindo para dar um clima à cena ou à situação. No entanto, as mesmas características se mal atendidas, causam um efeito exatamente oposto ao desejado, fazendo com que o jogador simplesmente a desligue, ou pior, encerre o jogo.

Eu comparo muito o desenvolvimento de um jogo com o de um filme. Nas produções cinematográficas, as cenas emocionantes sempre vêm acompanhadas por uma trilha de fundo que, muitas vezes, passam despercebidas, ou seja, você está preocupado em assistir à cena e acaba envolvido pelo fundo musical. Se você já comprou um CD da trilha sonora de um filme, deve ter se deparado com uma faixa que você tinha certeza de que não fazia parte do filme, mas estava lá naquela cena e você nem escutou. Em jogos, os desenvolvedores devem procurar alcançar o mesmo efeito. Situações diferentes exigem músicas diferentes. Por exemplo, nas fases que o personagem tem de se infiltrar sorrateiramente na base inimiga, é ideal um áudio mais calmo. Depois que ele plantou a bomba e tem que escapar o mais rápido possível, uma sonorização bem agitada se encaixa perfeitamente. As músicas normalmente são feitas para que o fim tenha uma relação com o início, fazendo com que você não saiba onde começa nem onde termina. Assim ela pode ser repetida por um tempo indeterminado, ou seja, é possível trocá-la até o final da fase. Porém, a repetição pode afetar, e muito, a percepção da qualidade da música. Ela pode ser excelente durante as primeiras



execuções, mas conforme se avança no jogo, pode se tornar algo insuportável de se ouvir. É igual a leite condensado, a primeira lata é maravilhosa, a segunda é enjoativa, a terceira é totalmente inconcebível.

Música para jogos é tão importante quanto o próprio som e os efeitos. Ela deve levar você para dentro do jogo e, ao mesmo tempo, passar despercebida. Sem ela, perde-se aquela característica que os bons games têm: quando você começa a jogar, não quer mais parar.

— Carlos H. Caimi, pós-graduado em Desenvolvimento de Jogos pela UnicenP

Fratello Games

SEU GAME COM TUDO

FACILITAMOS O PAGAMENTO EM ATÉ 12 VEZES. ATENDEMOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL. ENTREGAS NA CAPITAL E GRANDE SÃO PAULO VIA MOTO BOY

PSII

Modem

Controle Original
3 x R\$ 36,00

Memory Card

PROMOÇÃO Imperdível
R\$ 79,00 à vista

XBOX

X-Box Controller S

Controle Remoto
3 x R\$ 49,00

Game Cube

Controle Original

Memory Card

Game Boy Advance SP



PROMOÇÃO Imperdível
PS One
6 x R\$ 58,00
Controle Original
R\$ 35,00 à vista

PROMOÇÃO Imperdível
Jogos Originais
a partir de
R\$ 3 x R\$ 29,00

ASSISTÊNCIA TÉCNICA DESDE 1995

CONFIRA O QUE A FRATELLO FAZ POR VOCÊ:

- Orçamentos sem compromisso e na hora;
- Contamos com uma oficina própria e com técnicos treinados e qualificados para a instalação dos ModChips mais confiáveis do mundo;

ESSA, VOCÊ NÃO PODE PERDER!!!

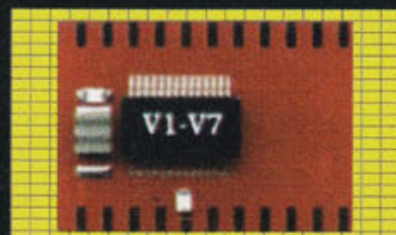
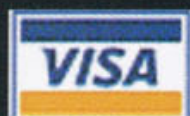
PROMOÇÃO Imperdível

 Troca do leitor original PS One à vista R\$ 139,00

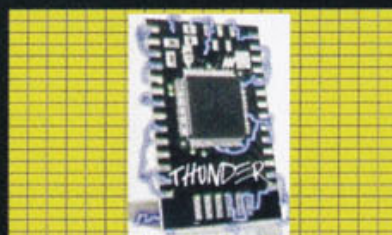
PROMOÇÃO Imperdível

 Troca do leitor original PS II à vista R\$ 290,00

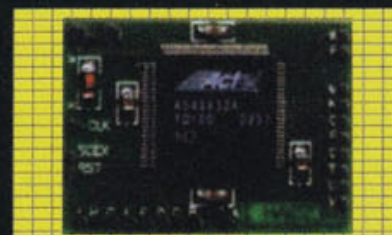
Aceitamos Cartões



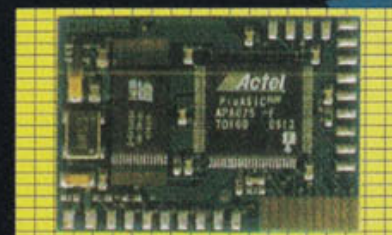
Magic 3.1



Thunder Chip



Messiah²



DMS 3

Distribuidor de Peças e Modchips no Brasil. Preços especiais para técnicos.

Visite nosso site e conheça nosso Catálogo Eletrônico

WWW.FRATELLOGAMES.COM.BR

Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 - 2º andar loja 215/216
Fone: (011) 3362-2206 Fone/Fax: (011) 3224-9418

Loja 2 - Rua Sta. Ifigênia, 304 - loja 01
Fone: (011) 3361-2783



BLADE

A LÂMINA DO IMORTAL

CHEGA AO
BRASIL



NADA SERÁ
COMO ANTES
NO MUNDO
DOS MANGÁS



JÁ NAS BANCAS



RETRO AVENGERS VAVENGERS HELLO



Em prol da cultura gamer!

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

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

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

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

Digitalizado por: evil_arthas

Editada por: Rugal Bernstein

Revista: Paulo Marx

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

 [facebook.com/retroavengers](https://www.facebook.com/retroavengers)

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.com.br

