

Games de
PSOne
Made in Brasil

Especial GBA: Saiba o que você estará jogando nos próximos meses

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

EGM **ELECTRONIC GAMING MONTHLY** BRASIL

EGM ZIFF DAVIS MEDIA[™]
AUTHORIZED PUBLISHER



Saiba tudo sobre o
Playstation 2 Online

Yu Suzuki fala de
Virtua Fighter 4

Detonamos
Spider-Man

Tudo, até as fases
extras para Xbox

Jango Fett: Bounty Hunter lidera a invasão

STAR WARS

Os clones atacam em jogos para
PS2, GameCube, PC, Xbox e GBA



REVIEWS

- Dragon Ball Z (GBA)
- Roland Garros NGT (PC)
- Savage Skies (PS2)
- Spy Hunter (Xbox)



PREVIEWS

- Time Splitters 2 (GC)
- Unreal Tournament 2003 (PC)
- Shinobi (PS2)
- Crazy Taxi 3 (Xbox)



junho de 2002

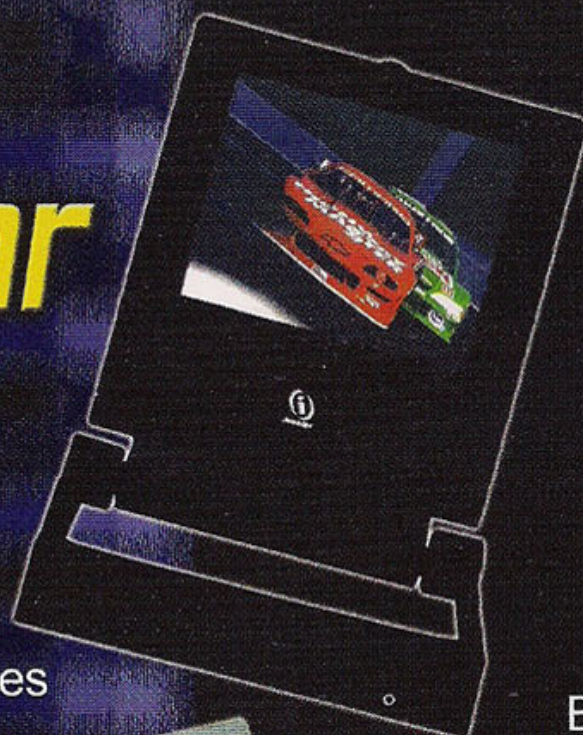


#3
R\$6,50

Jogue seu GameCube ou seu Video Game preferido em qualquer lugar

EM ATÉ
6 VEZES

Tela de LCD
compatível
com GameCube
e outros Video Games



RFU Adapter



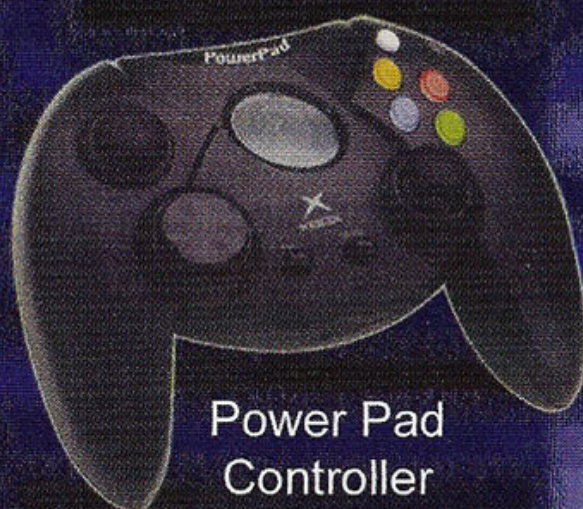
Extension Cable



S-Video Cable



Flash Memory
Card 8Mb



Power Pad
Controller



GameShark
Advanced

GAME BOY ADVANCE

GAME BOY
COLOR



GameShark
Color



Shark Light

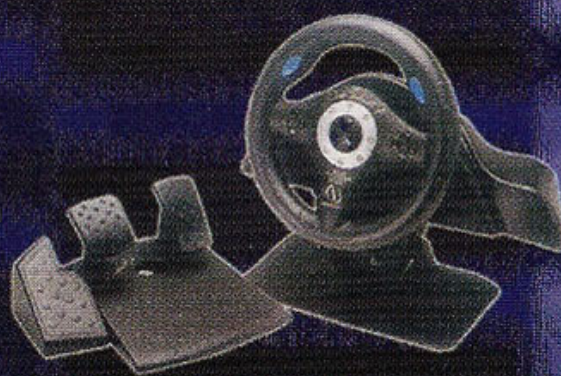


Glow Guard



S-Video Cable

XBOX

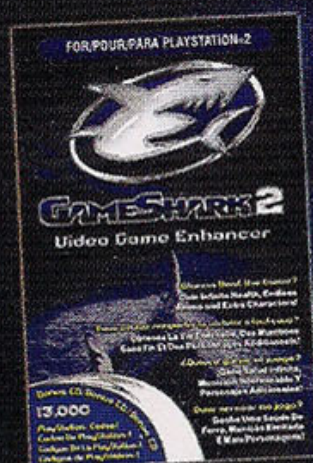


Blue Thunder
Racing Wheel



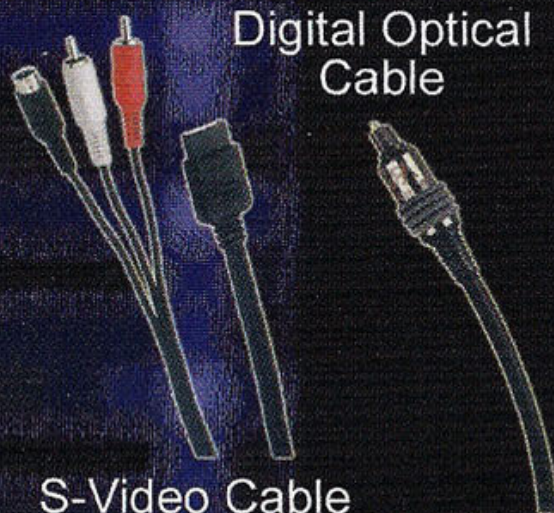
Link
Cable

PlayStation
PlayStation 2



GameShark2 c/ DVD
Libera o DVD do PS2

GameShark
Playstation



S-Video Cable

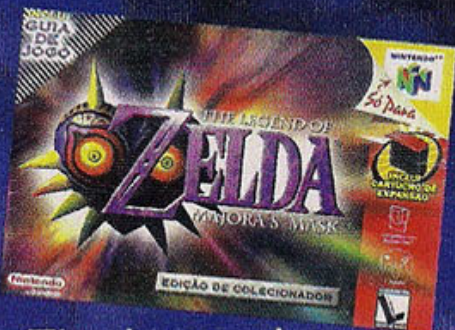
Digital Optical
Cable



DVD/TV
Master
Remote



Component
Video Cable



The Legend of Zelda, Majora's Mask



Tony Hawk 2



Pokemon Stadium

Formas de Pagamento:

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



games

(11) 6236-1157

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

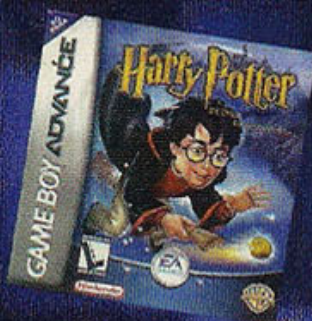
GAME BOY ADVANCE



Super Street Fighter 2



Mario Kart Super Circuit



Harry Porter e a Pedra Filosofal

PlayStation



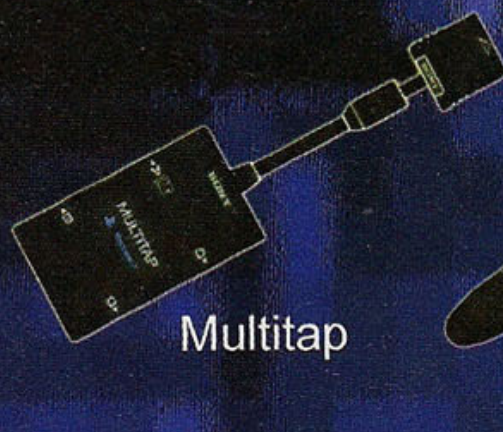
Alone in the Dark



Playstation com Monitor



Grandia



Multitap



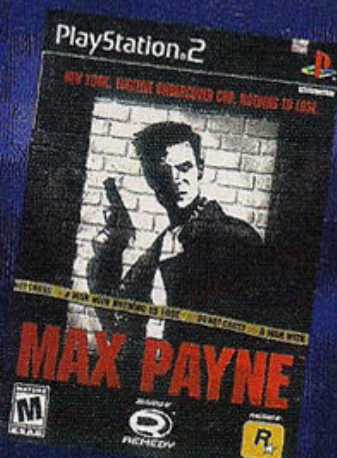
PlayStation 2



The King of Fighters 99



Final Fantasy Chronicles



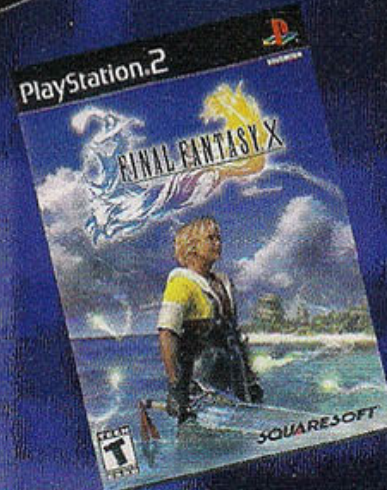
Max Payne



Grandia 2



Metal Gear Solid 2



Final Fantasy X

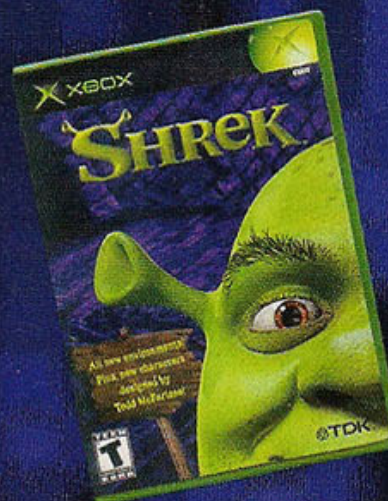
XBOX



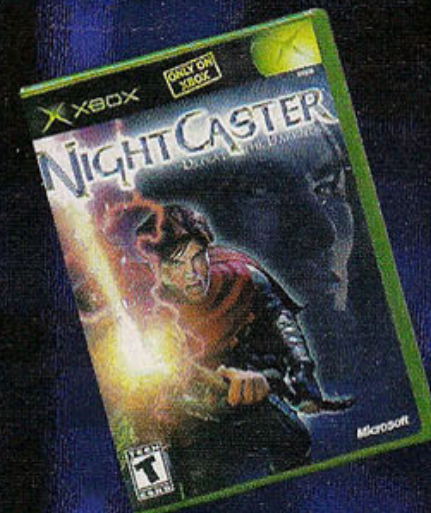
Odd World



Silent Hill 2



Shrek



Night Caster



EDITORIAL

Que a Força esteja com o Felipão



Ainda lembro bem o dia que voltei do cinema depois de assistir a Star Wars. Moleção, evidentemente saí de lá completamente deslumbrado com tudo aquilo, e virei fã na hora. Novos filmes vieram, e minha paixão pelo universo criado por George Lucas só foi aumentando. Nem preciso falar que sempre curti os games Star Wars. Desde o bom e velho (e põe velho nisso) *The Empire Strikes Back* de meu Atari, até *Rogue Squadron II*, o primeiro jogo que tive o prazer de ver funcionando em meu GameCube. Entre eles há uma lista enorme, que inclui games pra PC, PSOne, N64... lista essa que está para aumentar, com uma série de jogos fantásticos chegando para todos os consoles. Da aventura estrelada pelo caçador de recompensas Jango Fett à ousadia de *Galaxies*, não há dúvidas de que a LucasArts está se redimindo dos fracos títulos lançados na época de *A Ameaça Fantasma*. Com o

Ataque dos Clones chegando aos cinemas mês que vem, nada melhor do que bons combates com sabre de luz em nossa casa. Mas junho também é mês de Copa do Mundo. Quando você estiver lendo esta edição da *EGM Brasil*, nossa seleção já terá estreado na competição, Deus queira que com boas vitórias. Por aqui, entramos no clima jogando muito *Winning Eleven 6*, com todo mundo da redação fazendo questão de participar de nossa... ahã... "análise" do jogo. Completando, mais uma overdose de *Spider-Man*: detonamos o game pra você não ter problemas enfrentando o Duende Verde, e analisamos todas as versões desse jogo, inclusive a do pequeno Game Boy Advance. E é isso. Só um lembrete: nem pense em perder a edição do mês que vem, na qual traremos a cobertura completa da E3, incluindo todas as novidades que foram mostradas na feira. Até lá!

Renato Villegas
villegas@egmbrasil.com.br

Nossa equipe



Odair Braz Junior

Finalmente o Junior conseguiu assistir ao filme do Aranha, e aproveitou o clima para analisar os games. Foi complicado tirá-lo da frente dos consoles.



Pablo Miyazawa

Pablo passou o mês pensando na E3, ansioso para encontrar seu amigo Shigeru Miyamoto e conversar sobre as últimas novidades de bossa nova.



Ronny Marinoto

Era muito fácil perceber quando o Ronny estava jogando *Winning Eleven*: era só seguir os gritos de "juiz ladrão, não foi falta nada!" e coisas do tipo.



Augusto Olivani

Depois de apanhar umas quatrocentas vezes do Renato em WE6, o Augusto até chegou a abandonar o esporte virtual. Agora só joga escondido, pra ninguém ficar olhando.



Eric Araki

Também conhecido como "Hércules Chinês", o Eric resolveu comprar uma cópia de *Virtua Fighter 4* só pra ficar treinando. Parece até que o cara melhorou um pouquinho...



Ana Franco

O Ayala saiu de férias e a Ana veio dar uma força na arte da revista. Mas aí o Ayala voltou. E a Ana... chuif... foi embora... snif... mas tudo bem... buááááá!!!!



Marcel R. Goto

Os olhos do Marcel até brilharam quando ele viu a cópia de *Capcom vs SNK* chegar à redação. Daí viu a nota que o Eric deu pro jogo, e quase partiu pra cima dele.



Ayala Jr.

Quê??? Nosso chefe de arte voltou de férias bem no fechamento da edição e ainda ficou reclamando que não estava tudo pronto. Que saudades da Ana...



Luiz Gustavo Bacan

Ainda insistindo em vencer na vida artística, o Guga resolveu montar um grupo de pagode-trash-forrócore-eletrônico. Está procurando uma gravadora interessada.



Fabio Michellin

Eis a pessoa que não quer nem ouvir falar em *Spider-Man*. O cara detonou o game do aracnídeo várias vezes, só para garantir um belo detonado.



Cassius Medauar

Já com todo mundo em clima de Copa, o Cassius resolveu passar o mês com o game do esporte número 1 do país: o tênis de Gustavo Kuerten, é claro.



Dan "Shoe" Hsu

O editor-chefe da EGM americana ainda não se recuperou totalmente da E3, e vem sofrendo muito de uma mistura de stress de trabalho e ressaca das festas.



Jeanne Kim

A gracinha da Jeanne é diretora de arte da redação americana. A gente aqui tem o Ayala. Fazer o quê, não é verdade?

A equipe americana:

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



Número 3 - Junho de 2002

www.egmbrasil.com.br

André Forastieri
Rogério de Campos
Diretores Editoriais

Cristiane Monti
Diretora Executiva

André Martins
Gerente de Produto

Odair Braz Junior
Editor-chefe

REDAÇÃO
Renato Villegas
Editor

Ayala Jr.
Chefe de Arte

Luiz Gustavo Bacan
Designer

Andréa Aguiar
Revisora

Ed Wilson Dias
Coordenador de Produção

Anísio Arruda
Assistente de Produção

Mateus Reis
Giseli Vasconcelos
Internet

Colaboradores
Augusto Olivani, Pablo Miyazawa, Cassius Medauar, Fábio Michelin, Ronaldo Testa, Eric Araki, Marcel R. Goto, Ronny Marinoto, Giselle Coura (textos), Sérgio Codespoti (tradução e adaptação), Ana Franco (arte), Alexandre Jubran (ilustração da capa), Robson Teixeira, Ed da Silva Rodrigues (ilustrações)

ADMINISTRAÇÃO
Solange Reis
Gerente Administrativo-Financeira

Dirceu Darin
Gerente de Serviços

Marco Sá Pelegrini
Coordenador de Pessoal

Benjamin Emerick
William Domingos
Suporte Técnico

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

COMERCIAL
Isac Guedes
Coordenador de Marketing

Luciana Eschiapati
Coordenadora de Publicidade

Vania Ribas Bernardes
Assistente Comercial

Aparecido Gonçalves
Gerente de Circulação

EGM Brasil
Edição 003, junho de 2002, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda.
ISSN 1516-1892.
Redação, Publicidade, Administração e Correspondência:
Rua Maracá, 185, Aclimação, São Paulo/SP
CEP: 01534-030
Tel.: (11) 3346-6088
Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br
atendimento@conradeditora.com.br

Visite nosso site
www.egmbrasil.com.br

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

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



ÍNDICE

Junho 2002 Edição 003

Seções

Destaques

Diretório de Jogos

Editorial 04**Start** 10

Já estamos nos preparando para a cobertura da E3, batemos um papo com Yu Susuke, visitamos os bastidores dos grandes sites de games do Brasil e ainda mostramos como a Infogrames pretende trazer games de PSone para o Brasil.

Quartermann 19**Previews** 22

O novo Mortal Kombat promete revitalizar a série, e o GBA se prepara para receber mais um fantástico Castlevania. Nos PCs, Unreal Tournament 2003 dá sequência às batalhas multiplayer.

Reviews 62

Mais um verdadeiro show de reviews, com dezenas de games para todos os consoles analisados e avaliados. Batemos uma bolinha, trocamos uns tabefes, atiramos uns nos outros e disputamos rachas incríveis para poder mostrar o que de melhor e de pior seu console pode esperar este mês.

Dicas 74**Game Over** 82

ENCONTRE SEU SISTEMA

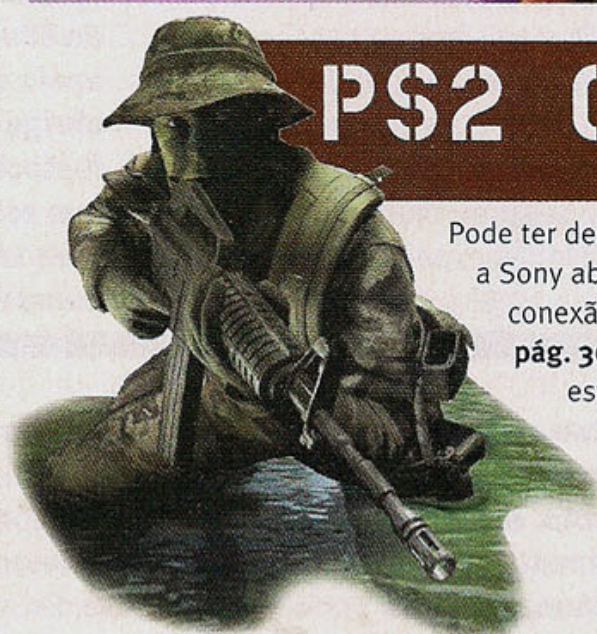
	Playstation 2
	GameCube
	Xbox
	Dreamcast
	Playstation
	Game Boy Advance
	Game Boy Color
	PC

STAR WARS

Episódio II está chegando aos cinemas, e o exército de clones da República já está pronto para invadir os videogames. Confira os novos jogos baseados na obra de George Lucas a partir da **pág. 46**.



PS2 ONLINE



Pode ter demorado, mas finalmente a Sony abriu o jogo sobre a conexão Online do PS2. Na **pág. 36** você confere todas as estratégias da empresa para ligar seu console à internet.

ESPECIAL GBA



Quer bons games que caibam no seu bolso? O pequeno console da Nintendo estará recebendo belos títulos nos próximos meses, e a partir da **pág. 42** você pode conferir o que estará jogando em seu portátil este ano.



Chega de sofrer enfrentando o Duende Verde, Abutre, Shocker e outros vilões. Detonamos **Spider-Man** para você, com tudo o que é preciso para terminar o game numa boa. Jogue suas teias na **pág. 54**.



A maior feira de videogames do mundo já está aí, e a EGM Brasil não poderia ficar de fora. Prepare-se para a maior cobertura do evento que você já viu, e vamos esquentando os motores na **pág. 10**.

71	A Sombra do Zorro
66	All-Star Baseball 2003 - GC
66	All-Star Baseball 2003 - Xbox
31	Battle Engine Aquila
29	Beach Spikers
66	Blood Omen 2
42	Bomberman Max 2
68	Capcom vs SNK Millenium Fight 2000 Pro
43	Car Battler Joe
32	Castlevania: Harmony of Dissonance
30	Crazy Taxi 3: High Roller
67	Dance Dance Revolution: Konamix
31	Dead to Rights
24	Dino Stalkers
64	Downforce
44	Dragon Ball Z: Card Game
70	Dragon Ball Z: The Legacy of Goku
31	Dragon's Lair 3D
66	Driven
40	Everquest Online Adventures
40	Final Fantasy XI
39	Frequency
62	Gallerians Ash
66	Home Run King
35	IGI 2: Covert Strike
35	Indiana Jones: Emperor's Tomb
48	Jango Fett: Bounty Hunter
42	King of Fighters EX: Neo Blood
67	Klonoa Volley
64	Mad Maestro
28	Mario Sunshine
29	Mario Tennis
43	Mat Hoffman's Pro BMX 2
42	Medal of Honor GBA
23	Medal of Honor: Frontline
70	Mega Man Battle Network 2
43	Mega Man Zero
25	Men in Black II: Alien Escape
23	Minority Report
64	Monsters Inc.
22	Mortal Kombat: Deadly Alliance
70	Motocross Maniacs
27	Mystic Heroes
67	NFL Blitz 20-02
29	Phantasy Star Online: Episode I & II
43	Pinball of the Dead
65	Rayman Arena
65	Red Card 2002
71	Resident Evil Gaiden
25	Robot AD
43	Robotech
72	Rolland Garros 2002 NGT
71	Roller Coaster Tycoon: Loopy Landscapes
64	Savage Skies
42	Sega Smash Pack
25	Shinobi
34	Sim City 4
65	Sled Storm
67	Smashing Drive
38	SOCOM: U.S. Navy Seals
54	Spider-Man
71	Spider-Man GBA
67	Spy Hunter
25	Spyro: Enter the Dragonfly
51	Star Wars Galactic Battlegrounds:
	Clone Campaigns
50	Star Wars Galaxies
52	Star Wars: Attack of the Clones GBA
53	Star Wars: Clone Wars
52	Star Wars: Knights of the Old Republic
72	Tactical Operations: Assault on Terror
24	Tenchu 3: Wrath of Heaven
31	The House of the Dead 3
44	The Lord of the Rings - Parte 1
35	The Sum of All Fears
26	TimeSplitters 2
31	ToeJam & Earl III
24	Tomb Raider: The Angel of Darkness
39	Tony Hawk's Pro Skater 4
28	Top Gun: Combat Zones
39	Tribes: Aerial Assault
64	Triple Play 2002
40	Twisted Metal: Black Online
34	Unreal Tournament 2003
63	Winning Eleven 6
70	Wolfenstein 3D
66	World Cup FIFA 2002 - GC
65	World Cup FIFA 2002 - PS2
27	WWF Wrestlemania X8
30	X-Men: Wolverine's Rage



EGMail

Onde gasto meu dinheiro?

Comprei a EGM Brasil sem conhecer o título e, quando comecei a ler, me apaixonei pela revista, já estava decidido que faria coleção. Li a segunda edição e adorei também. Mas agora peço que ajudem seus leitores que estão confusos sem saber que console comprar! Eu não sei se o GameCube terá poucos games como o Nintendo 64, se a inexperiência da Microsoft no ramo será ruim... preciso da ajuda de vocês!

Adriano Lima
Abrantes
Ribeirão Preto – SP

Adriano, você está esquentando a cabeça à toa. Compre o console que mais lhe agradar, e traxer os games que forem mais interessantes para você. Não fique pensando se tal máquina é melhor que outra, ou pode ficar ultrapassada mais rápido. Gaste com o que lhe satisfizer mais. E ainda: o GameCube já mostrou que não será um console de poucos games, muitos títulos excelentes já foram lançados e há mais vindo por aí. E a Microsoft pode estar dando seus primeiros passos no reino dos consoles, mas não pode, de maneira alguma, ser chamada de "inexperiente". Pode aguardar muito mais do Xbox.

Jedi dos games

Olá. Primeiramente quero dizer que a EGM nacional veio para arrasar, realmente não há outra publicação nacional de games que passe perto da qualidade desta revista, parabéns. Queria saber se existe a possibilidade do jogo Star Wars: Rogue Squadron II – Rogue Leader para GameCube também ser lançado para o PS2, e quais os próximos jogos de Star Wars a chegar para o PS2.

Fabiano Fausto
Via e-mail

Obrigado pela força, Fabiano. Rogue

A segunda impressão é a que fica

Oi pessoal!
Muita gente já deve ter escrito carta ou e-mail para fazer o mesmo, mas elogio nunca é demais. Tenho 22 anos e curto videogames desde os 6. Meu gênero preferido é fighting games. Sei que não pertenço a uma classe com muitos amantes (RPG com certeza tem bem mais), e não vou cobrar mais atenção por parte da revista a games do gênero. Depois de ler a matéria sobre os "ístas" no primeiro número, descobri mais uma classe: os "SNKistas", os milhões de adoradores da softhouse japonesa. Acredito que a EGM Brasil supriu a necessidade dos "órfãos" de publicações do gênero. Como costume dizer: "Uma banda tem a vida toda pra lançar o primeiro CD, e seis meses para lançar o segundo". A frase representa a grande cobrança que sofrem as novidades, e alguns até dizem: "Vamos ver se o segundo mantém a qualidade". A EGM Brasil não só segurou muito bem a bola, como até superou minhas expectativas. O pôster de que senti falta na primeira edição veio de

brinde na segunda (quem espera – quase – sempre alcança).

Comprei o primeiro número, o segundo, e seguirei colecionando enquanto puder, espero que por muito tempo. Quando alguém pisa na bola merece ser chamado à atenção, e quando acerta a mão, merece os cumprimentos para saber que foi reconhecido, e descobrir que está no caminho certo. Senti-me no dever de me expressar para dizer que o trabalho desenvolvido pela equipe da EGM Brasil está indo de encontro aos anseios dos consumidores. Boa sorte a todos vocês!

Eduardo Azevedo
Caxias do Sul – RS

Esta é mais uma da série "elogio é bom e todo mundo gosta"... selecionamos a carta do Eduardo para, mais uma vez, agradecer o apoio que a revista vem recebendo. Muito obrigado a todos vocês pelos elogios e manifestações positivas. São coisas assim que nos estimulam a continuar trabalhando para trazer todo mês o que há de melhor no mundo dos games. Mais uma vez, obrigado.

Squadron II é um game exclusivo para o GameCube, e não deve mesmo pintar em outro console. Mas o seu PS2 recebeu recentemente vários jogos da série Star Wars, e muitos outros estão a caminho. Reparou na capa desta edição? Corra para a página 46 e delicie-se.

Metal Gear no GameCube?

Olá pessoal.
Eu estava reparando na foto da pág. 15 da EGM Brasil nº 1 (aquela do Hideo Kojima apertando a mão de um comprador do jogo Metal Gear Solid 2) e notei uma coisa no mínimo interessante. Logo atrás do Kojima,



há um painel com um cartaz de MGS2 e abaixo dele dois cartazes da Nintendo, um com o logo do GameCube e outro com o logo da empresa. Existe a possibilidade de alguma versão de Metal Gear Solid sair para o GC? A série é exclusiva da Sony?

Oirandê Beraba Pessoa Alves
Praia Grande – SP

A série Metal Gear não é exclusiva da Sony, não. Metal Gear Solid foi lançado também para PCs, e a Konami já anunciou novas versões da criação de Kojima para o Xbox. No entanto, para o GameCube ainda não existe nenhuma previsão.

Reclamação

Quero reclamar de um detalhe na EGM Brasil: a revista é muito boa, eu adorei, mas o que fizeram com os detonados? Vocês poderiam detonar outros jogos do momento, tipo Final Fantasy X, ou Spider-Man. Eu até gostei do pôster de Tekken 4, mas como um pôster, e não como um

CURTAS

O número 1 honorário

Senti-me menos-prezado ao ler que vocês colocaram o Daniel M. Ribeiro como leitor número um só porque a carta dele chegou primeiro. O maior motivo por eu ter mandado este e-mail foi para saber que título vocês lhe dariam.

Glauco Gomes
Figueiredo
Via e-mail

Ora Glauco, se ele chegou primeiro, é o número um, ué! Mas relaxa, toda correspondência que chega à redação é lida e tratada da mesma forma, sem distinções. Gostou do seu título?

Escreva para a EGM Brasil:

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

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

detonado! Fora isso a revista passou como um furacão por cima das outras.

Tiago Pereira Silveira
Porto Alegre – RS

Tiago, os detonados estarão presentes em todas as edições da EGM Brasil. Você pediu Spider-Man, ele está completinho pra você na página 54. E quanto ao pôster de Tekken da edição passada, a idéia era de unir o útil ao agradável, com um pôster legal e uma lista de golpes no verso, para você destacar e levar pra onde quiser. Teve gente que curtiu, olha só:

Quebrei meu tio!

Olá EGM Brasil, meu nome é Andrei e gostaria de agradecer pelo pôster publicado na última edição: agora sim eu posso dar uma sova no meu tio, que sempre ganha de mim nos jogos de luta!! Valeu mesmo!!

Andrei Eduard Borges Watanabe
Via e-mail

Viu? E pedimos desculpas ao tio do Andrei, não queríamos interromper sua sequência de vitórias.

O mal-humorado

Meus parabéns pelas duas belas edições da EGM Brasil. Várias matérias boas sobre os mais diversos temas. Contato real com as produtoras de jogos. Visual limpo. Imagens em bom número. Devo dizer que nunca se viu uma publicação assim no Brasil, mas isso vocês já sabem. O objetivo desta mensagem é criticar a obediência a todos os detalhes da EGM americana. Tudo se pode relevar, menos os estúpidos reviews. Não comentem os jogos, analisem. Quero conhecer os detalhes dos games para que eu possa vir a jogá-los, comprá-los ou mesmo me afastar deles. Quero motivos (e não me venham com falta de espaço).

Luiz Flávio Alves Afonso
Via e-mail

Junto deste e-mail o Luiz mandou um review de um game assinado por ele.

Olha Luiz, o espaço não é desculpa: precisamos condensar o máximo possível de informações no espaço que temos disponível. Sua análise do game estava bacana e bem completa, mas seriam necessárias pelo menos três páginas da revista só para ela. Nesse mesmo espaço, podemos colocar numa boa uns quinze reviews. Ou vários previews. Ou uma matéria especial. Textos longos não são necessariamente sinônimo de qualidade. E acredito que nossos reviews trazem tudo o que você pede, mostramos detalhes dos jogos e sempre apontamos motivos para você jogá-lo ou não.

Games em português

Com o lançamento de muitos jogos para PC totalmente em português e com a intenção da Sony de lançar o Playstation2 no Brasil, vocês acham que existe alguma chance de termos algum jogo de console totalmente em português, como temos hoje para PCs? E qual será a próxima grande feira de games que vai rolar no mundo? Vocês vão comparecer em todas as grandes feiras?

Deivide Barroso
Via e-mail



É difícil. O Nintendo 64 chegou a receber games legendados (lembra de South Park?), o que mostra que uma localização é possível. Mas o processo é muito trabalhoso e caro.

Não é muito provável que tenhamos games 100% em português fora dos PCs. E a próxima grande feira é simplesmente a maior de todas: a E3. Esteja de volta em trinta dias para conferir nossa cobertura completa do evento.

A segunda vez foi ainda melhor

Fiquei meio na expectativa na hora de comprar a edição número 2, pois normalmente o primeiro número das revistas de games costuma ser sempre melhor que segundo, pois tem de criar boa impressão no leitor. Então fui comprar o número 2 esperando uma coisa inferior, e me surpreendi. Tinha matérias mais legais que a primeira. Minha seção preferida é Start, muito legal mesmo. Mas a coisa mais bacana foi a matéria especial sobre a escola de games, espero que sejam publicadas outras do gênero.

Luiz Sakitani
Via e-mail

Obrigado pelos elogios, Luiz. Nossa intenção é essa, estar sempre melhorando e levando aos leitores um material de qualidade.



Quero ir pra DigiPen!

Já imaginava que o segundo número da EGM me surpreenderia, e foi o que aconteceu. Viajei legal na matéria sobre a DigiPen. Estava muito legal, a descrição de uma cena típica de aula na qual o professor começa uma discussão e não dá um certo ou um errado para a resposta do aluno me fez sentir como se eu realmente estivesse em uma das salas da escola. Meu sonho é de um dia poder desenvolver meus próprios jogos, quem sabe um dia eu chegue lá!?

Ronaldo da Silva
Rio de Janeiro – RJ

A gente torce por você, Ronaldo. A DigiPen foi uma das matérias mais comentadas da última edição, deu pra perceber que tem muita gente no Brasil interessada em produzir games. Prometemos voltar a tocar no assunto assim que possível, ok?

MAIS CURTAS

Não me digam isso!!

Estava lendo a edição nº 2 e vi o preview de Dungeon Siege. Descobri que o jogo foi adiado para julho. Entrei em pânico. Tô querendo esse jogo mais que tudo na vida... gostaria de saber qual foi a fonte dessa informação, uma vez que o site oficial da Microsoft Games do Brasil diz que sairá em maio.

João Pedro Jericó
de Andrade
Via e-mail

Sentimos muito João, mas Dungeon Siege só chega em julho mesmo, segundo a própria Microsoft Games do Brasil. O lançamento estava marcado para maio, mas foi adiado.





E G M A I L

Reverências a Miyamoto

Se existe algum Einstein do videogame ele é Shigeru Miyamoto, o grande triunfo da Nintendo, criador de jogos como Mario, Metroid, Donkey Kong, Zelda, etc. Estou mandando este e-mail não só para reverenciar este gênio, mas também para pedir uma matéria especial com ele! Seria demais ver o que pensa uma pessoa tão importante no mundo dos videogames. Também gostaria de elogiar a revista, pois a adaptação da edição americana está fiel e muito autêntica.

Luis Franco de Campos Pinto
São Paulo – SP

Já publicamos uma entrevista com o mago da Nintendo na edição passada, Luis. Mas aguarde nosso próximo número. Estaremos conversando com Shigeru Miyamoto durante a E3, e pode esperar mais declarações de seu ídolo nas páginas da EGM Brasil.

Fã colecionador

Acabei de comprar a edição número dois da EGM Brasil, a segunda de muitas que vou comprar. Logo na primeira edição notei o trabalho profissional de vocês, desde as matérias, até

o excelente papel das páginas. A revista é um espetáculo! Tem muitos textos, bastantes fotos, informações muito interessantes, reviews, previews, enfim... tudo digno de um trabalho de profissionais entendidos do assunto. É também uma revista que trata os games como assunto sério, e não como certas revistas que consideram os leitores como criancinhas de primário... pessoal, continue assim, vou colecionar a revista e podem ter certeza: um leitor fiel vocês já ganharam. Um abraço para toda a redação!

Thiago Ávila
São Paulo – SP

Ficamos vermelhos com tantos elogios. Obrigado pela força, e pode estar certo de que iremos sempre manter essa postura: para nós, videogame é coisa séria, e será sempre tratado como tal.

Um polígono, por favor

Na edição número 2, vocês comentaram dois jogos para PS2: Mr. Mosquito e Blood Omem 2. O que eles têm em comum? O simples comentário de que os jogos apresentavam colisões de polígonos... coisa que deveria ser impossível de acontecer em um console de 128 bits... mas acontece! Já vi isso até em Final Fantasy X, quando Yuna se ajoelha para rezar e invocar os Aeons, seu joelho atravessa a saia! Só resolvi comentar esse assunto porque vi algo de que não gostei: na matéria sobre Resident Evil para GameCube, há uma foto em que Barry está apontando uma arma... a primeira coisa em que bati o olho na foto foi o ombro dele sendo perfurado pelo colete... algo totalmente tosco em um console poderoso como o GC! Custava fazer um polígono a mais para que o colete se mexesse com os movimentos do braço?

Raphael Moreira
Via e-mail

Raphael, você não estaria sendo um pouco crítico demais? Você tem razão quanto à foto mencionada, realmente há um probleminha no braço de Barry. Mas isso de maneira alguma atrapalha o jogo, e colisões de polígono em RE até acontecem, mas são raras. O game tem um visual fantástico, e não é um colete problemático em certas cenas que vai tirar os méritos do jogo. Mencionamos tal problema nos jogos que você citou porque ocorre com uma frequência alta, de uma forma que compromete o visual geral da cena.



Oooooops!!!



Promoção EGM Brasil – Microsoft

Em que dia o Xbox foi lançado no Japão?

Resposta certa: dia 22 de fevereiro de 2002

Confira aqui o nome dos vencedores:

NOME	CIDADE	UF	PRÊMIO
Abraão Lincoln de Sousa Lima	Manaus	AM	Flight Simulator 2002
Andréia Gonçalves	Pelotas	RS	Zoo Tycoon
Aureo Hayashida	Palmeiras das Missões	RS	Age of Empires II - Gold Edition
Bruno Senise Drolshagen	Nova Friburgo	RJ	Enciclopédia Encarta
Carlos Alberto Pinto Lima	Duque de Caxias	RJ	Age of Empires II - Gold Edition
Daniel de Campos Jesus	Rio de Janeiro	RJ	Enciclopédia Encarta
Daniel Jock	Espigão do Oeste	RO	SideWinder Force Feedback 2
Eduardo A. C. Vasconcelos Meira	Brasília	DF	Enciclopédia Encarta
Eliêser G. Brandão dos Santos	Porto Alegre	RS	Mech Commandser 2
Elvis Dourado Lopes	Irecê	BA	Flight Simulator 2002
Fábio Lopes de Siqueira	S. J. dos Campos	SP	Flight Simulator 2002
Fabio Peppe Beraldo	São Paulo	SP	Age of Empires II - Gold Edition
Felipe Augusto V. Marques de Araújo	São Paulo	SP	Flight Simulator 2002
Felipe de Macedo Sampaio	Diadema	SP	Mech Commandser 2
Fernando Peres F. da Silva	Assis	SP	Age of Empires II - Gold Edition
Francesco Sansone	Santana do Parnaíba	SP	Zoo Tycoon
Habib Asseiss Neto	Guaraçai	SP	Flight Simulator 2002
Jair Vetrano Júnior	S. Bernardo do Campo	SP	Enciclopédia Encarta
José Cláudio Pimentel	Recife	PE	Enciclopédia Encarta
Leonardo Massaneiro Luciano	Criciúma	SC	Age of Empires II - Gold Edition
Luiz Fernando	Itipuaçu	RJ	Mech Commandser 2
Márcio Marques Esteves	Contagem	MG	Mech Commandser 2
Mariana Aparecida Pavusa	Mogi das Cruzes	SP	Flight Simulator 2002
Oswaldo Kazuo Mikami	São Paulo	SP	Mech Commandser 2
Paulo Roberto Lopes da Silva	Venâncio Aires	RS	Enciclopédia Encarta
Pedro Henrique A Hadek	São Paulo	SP	Zoo Tycoon
Pedro Moreira Cardoso	Rio de Janeiro	RJ	Zoo Tycoon
Pedro V. Silva Ribeiro Taques	Araçatuba	SP	Enciclopédia Encarta
Raniero de Oliveira A. Coelho	Belo Horizonte	MG	Zoo Tycoon
Renato de Almeida A. Albani	São Gonçalo	RJ	Flight Simulator 2002
Roberto Pavusa Junior	Mogi das Cruzes	SP	Enciclopédia Encarta
Rodrigo Sá C. Grassano	São Paulo	SP	Enciclopédia Encarta
Tomokazu Imamura	Rio de Janeiro	RJ	Flight Simulator 2002
Vianeí Soethe Spancerski	Santa Catarina	SC	Enciclopédia Encarta
Vitor Lopes Leonardi	Porto Alegre	RS	Flight Simulator 2002
William Shiraishi Kaletka	Curitiba	PR	Flight Simulator 2002

PROMOÇÃO **Responda a pergunta...**

QUAL O GRANDE **RPG** QUE A MICROSOFT
ESTARÁ LANÇANDO NO BRASIL EM JULHO?

... e concorra a **38** prêmios Microsoft



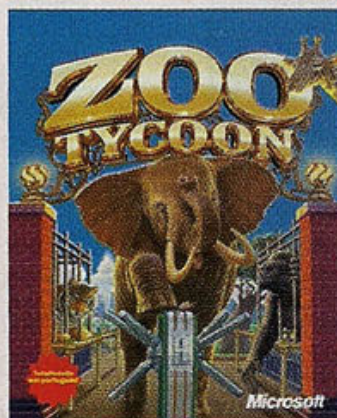
5

Flight Simulator
2002



10

Mech
Commander 2



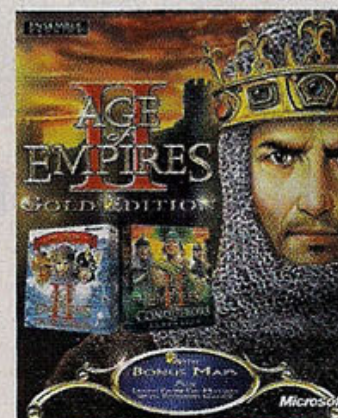
7

Zoo
Tycoon



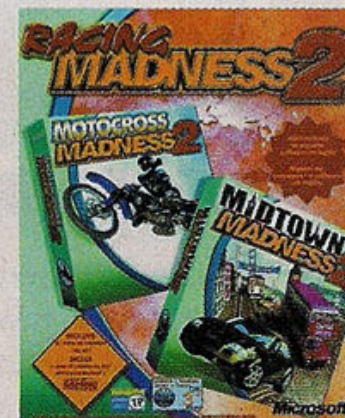
10

SideWinder
Force Feedback 2



5

Age Of Empires II
Gold Edition



1

Racing
Madness

Envie a resposta por e-mail ou pelo correio com os dados abaixo. No envelope e no assunto do e-mail deverá constar o nome da promoção.

EGM ELECTRONIC
GAMING
MONTHLY
BRASIL

Microsoft®

e-mail: atendimento@conradeditora.com.br

Endereço para correspondência: Rua Maracaí, 185
Aclimação - São Paulo - SP - 01534-034

Nome completo: _____

Idade: _____ Sexo: _____

Telefone: _____ e-mail: _____

Endereço: _____

Cep: _____ Cidade: _____ Estado: _____



Regulamento:

- 1 - A promoção é aberta a todos os interessados em participar. Não podem participar da promoção os funcionários da Conrad Editora ou da Microsoft, bem como seus parentes diretos.
- 2 - O participante poderá enviar quantas cartas ou e-mails quiser, e participarão do sorteio desde que responda a pergunta corretamente, contenha todos os dados e o título da promoção.
- 3 - O ganhador concorda em ceder voz e imagem para possível ação de divulgação do resultado da promoção, sem que isso acarrete qualquer tipo de indenização.
- 4 - Faz parte da promoção, para efeito de lançamento, a revista EGM Brasil nº 3 e, para efeito de resultado, a revista EGM Brasil nº 5.
- 5 - Os ganhadores também terão seus nomes divulgados no site egmbrasil.com.br a partir do dia 16/6, e receberão mensagem via e-mail comunicando o prêmio que será entregue através do correio.
- 6 - Cada pessoa pode ganhar apenas um dos prêmios.



**CONRAD
EDITORA**

Serão sorteados os 38 produtos Microsoft. O sorteio será realizado em 15/6 na Conrad Editora, e será aberto ao público. Só participarão do sorteio os cupons postados até o dia 10/6.



Start

A guerra da E3

Empresas apresentam suas armas na maior feira de games do mundo

Você já deve saber que chegou a hora da E3 – Entertainment Electronic Expo – o evento mais importante da indústria do videogame. Todo ano é a mesma história: antes da feira rola um alvoroço generalizado sobre os possíveis lançamentos e notícias. Boatos surgem de todos os lados e fica a cargo da imprensa especializada – no caso, sua querida EGM Brasil – trazer a verdade para você, amigo leitor. O palco da festa é o L.A. Convention Center, um enorme pavilhão no qual as softhouses se espremem para conseguir um pouquinho da atenção dos visitantes – jornalistas, produtores e executivos da área dos games. Centenas de novos jogos são exibidos durante os três dias de evento. Vale lembrar que a E3 não é aberta ao público. É uma feira de negócios, da qual só

profissionais ligados à área podem participar – menor de idade também não entra. A E3 funciona como o termômetro da disputa entre as gigantes do entretenimento. Este ano, não há consoles novos chegando, e as novidades ficarão por conta da munição das empresas: os games. Quem espera surpresas pode até ficar decepcionado. Não há nada muito surpreendente vindo por aí, além do que já era esperado desde o início do ano. Claro, grandes jogos não faltarão, mas não há aquele clima de mistério e expectativa que existia antes da E3 2001.

Quando você estiver lendo estas páginas, teremos ido e voltado de Los Angeles, e já estaremos preparando uma megacobertura do evento, que você confere na próxima edição. 

Pablo Miyazawa

O QUE ESPERAR:

OS MAIS AGUARDADOS DA E3 2002

METAL GEAR SOLID: SUBSTANCE

As aventuras de Solid Snake saem do PS2 e do PC para invadir também o console de Bill Gates. Sequências da série estão previstas para todos os anos, mas há alguns títulos paralelos, como este.

MARIO SUNSHINE

Mario Sunshine é o primeiro dos diversos games prometidos para o GameCube com o gorducho bigodudo no papel principal. A lista ainda tem Mario Party 4, Mario Tennis, Mario Kart, e por aí vai. Movimento garantido no estande da Nintendo.

TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

O novo exemplar da franquia Tomb Raider para PS2 e PC tem presença certa na E3, e não é só na telinha: Jill de Jong, a modelo holandesa que interpreta a Lara Croft oficial, estará em osso e muita carne no estande da Eidos, para deleite dos visitantes. Outros destaques da empresa são TimeSplitters 2 (PS2, GameCube e Xbox) e Deus Ex 2: Invisible War (PC e Xbox).

NINTENDO ONLINE

Já se sabe o que esperar do PS2 online. O Xbox está quase lá. E a Nintendo? Demorou, mas a empresa de Miyamoto irá, enfim, se pronunciar sobre seus projetos para games em rede. O modem e o adaptador para conexão em banda larga devem chegar ao mercado americano antes do Natal, a US\$ 34,95 cada. O primeiro game a usufruir dessa opção será Phantasy Star Online Episode I & II, da Sega. A investida não será agressiva, pois a Nintendo sempre deixou claro que games online não são sua prioridade.

THE SIMS ONLINE

Que tal jogar The Sims interagindo em um mundo virtual construído por milhares de outros aficionados como você? É a promessa para o mais novo game da série para PC.



Quartermann - O fofoqueiro dos games

Bem-vindos mais uma vez ao mundo dos rumores, fofocas e boatos. Apertem os cintos e preparem-se para mais uma viagem na companhia de seu velho amigo Quartermann. Com a E3 se aproximando, a fofoca anda rolando mais solta do que qualquer outra coisa. Vejamos o que consegui apurar este mês:

... dando seqüência ao que falei no mês passado, quando comentei que **Doom 3** estaria a caminho do Xbox, seguido rapidamente por uma versão para PC. Bem, agora tudo mudou. Ao que parece, o game será lançado apenas para PCs... uma confirmação é aguardada na E3...

... podem esperar para ver que a primeira produção da **Insomniac** após *Spyro the Dragon* (PS2) causará um enorme estouro no stand da Sony durante a feira... Chamado **Ratchet and Clank**, o game promete...

... e este parece mesmo ser o mês das seqüências. Aguardamos a **Capcom** revelar **Devil May Cry 2** logo, logo. E segurem-se nas cadeiras para esta agora, pessoal: fontes confiáveis me garantiram que a **Konami** está trabalhando duro em **Silent Hill 3**, e em um novo game da série **Contra**, provavelmente ao mesmo tempo em que você está lendo estas linhas...

... mesmo a **Sega** tendo abandonado a produção de hardware,

continua trabalhando em uma nova tecnologia para arcade, incluindo no pacote o que, por enquanto, é segredo absoluto: a placa **Naomi 3**. Logo eles devem abrir o bico sobre isso, e tenho certeza de que os games da **Sega** lançados para uma máquina dessas seriam esplêndidos...



...ainda sobre a **Sega**, a empresa está estudando relançar alguns sucessos do Mega Drive, Saturn e Dreamcast para o Xbox. Uma empresa chamada **Cool Net Entertainment** está cuidando do projeto, e os primeiros games já devem chegar ao Japão no meio do ano...

... e encerrando, mais uma coisinha para deixar os donos de Xbox animados: parece que teremos uma versão jogável de **Halo 2** disponível na E3. Mês que vem a gente confirma isso.

E agora chega! Esteja de volta a este mesmo espaço em trinta dias, para mais uma voltinha pelo terreno selvagem da boataria gamística. Até!

TUDO em VÍDEO GAMES Despachamos para todo o Brasil Entrega gratuita na cidade de São Paulo

GRANDE VARIEDADE DE GAMES e ACESSÓRIOS

Consulte nosso catálogo eletrônico

www.netunia.com.br

assista ao preview
dos hot games



PS one

Veja também:
GameCube



PlayStation 2



X Box

**Agora é a sua
oportunidade!**

Com a guerra entre os
fabricantes, houve uma
redução significativa
nos preços dos consoles!

Trabalhamos somente com
PRODUTOS NOVOS e com **GARANTIA!**
Evite adquirir produtos reconicionados!



**ATACADO E VAREJO
TELEVENDAS**

CONSULTE
formas de pagamento!
aceitamos todos cartões de crédito.



ou **Financiamos em até 12 vezes***

* Somente para S.Paulo e Grande São Paulo

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

Fone: (11) **3825 7600**

Fax: (11) **3825 7653**

Atendimento personalizado "Fale conosco" on line



START



Depois do jogo: Virtua Fighter 4

Considerado por muitos jogadores fanáticos por games de luta como o melhor do gênero em 3D, a série *Virtua Fighter* chega ao seu quarto episódio, mas é a primeira vez que se aventura em um console que não seja da Sega. Para descobrir o segredo de *VF4*, conversamos com o homem que nos ensinou a socar em 3D. Veja o que ele diz sobre sua última obra-prima, *Shenmue II* e uma possível continuação de *Fighting Vipers*. Yu Suzuki, entre no ringue, por favor.

EGM: Agora que você já terminou a versão de *Virtua Fighter 4* para Playstation2, ficou satisfeito com os resultados?

Suzuki: Antes de iniciarmos a conversão, estipulamos um tempo para atingir nossos objetivos. Posso dizer que obtivemos o desejado.

EGM: Onde está Taka-Arashi? Os jogadores de *VF3* sentirão falta do lutador de sumô.

Suzuki: De todos os personagens, ele seria o mais complexo para se integrar no *VF4*. É muito mais complicado para integrá-lo do que colocar um detector de colisão em sua pele. A razão para isso é que se você bate em sua pele, não está necessariamente batendo "nele", e para ser sincero, não tínhamos tempo para fazer isso funcionar em *VF4*. Isso não quer dizer que ele não possa retornar no futuro.

EGM: Por que vocês removeram os ambientes ondulantes?

Suzuki: Queríamos que o jogo voltasse a ser divertido. Fizemos muita pesquisa e, surpreendentemente, muita gente disse que o *VF2* era o preferido de todas as séries. Então decidimos voltar para as arenas planas e layout de três botões. Achamos que isso contribui para lutas mais intensas, por isso também adicionamos muros. Eu não quero que as pessoas fujam neste jogo, quero que elas lutem.

EGM: Você planeja trabalhar numa sequência de *VF4*?

Suzuki: Temos outras coisas para fazer antes, mas sim, eu gostaria muito de trabalhar em um jogo com lutadores armados.

EGM: Como *Soul Calibur*? Você já mencionou anteriormente que este era o jogo de luta 3D a ser batido.

Suzuki: Eu não posso dar muitos detalhes,



YU SUZUKI: O AMIGO DOS MONGES

"Sempre quis colocar em *Virtua Fighter* um personagem que usasse kung-fu Shaolin", diz Yu Suzuki, criador da série. "Conheci um monge há uns dez anos, e ficamos amigos. Ele serviu de inspiração para Lei-Fei, fiz um personagem fácil de usar e agradável de ser assistido. Com facilidade e pouco esforço, você pode fazer movimentos visualmente complicados, de uma maneira mais simples do que se estivesse usando, digamos, Shun Di."



mas posso dizer que seria algo no universo de *Fighting Vipers*.

EGM: *VF4* para PS2 tem um visual incrível, mas não é a perfeição do arcade. Como anda a versão para Xbox?

Suzuki: (Olha para o Relações Públicas da Sega do Japão, sussurra algo em seu ouvido, dá uma risadinha e se volta para nós) Não podemos falar sobre isto.

EGM: Por que vocês removeram o quarto botão de *Virtua Fighter 3 Team Battle*?

Suzuki: Estamos pensando em trazer isso novamente no futuro. Queríamos que os novos jogadores de *VF* se sentissem confortáveis, e um número menor de botões era parte disso. Não quer dizer que menos botões tornam o jogo mais fácil. Se você pensar bem, ter menos botões para controlar todos os movimentos de *Virtua Fighter* transforma o jogo numa experiência mais complexa. Você tem que aprender como fazer mais movimentos com menos botões, e isto é bem difícil.

EGM: A prioridade dos socos de baixa potência mudou o balanço do jogo. Explique por que é um movimento tão poderoso agora?

Suzuki: No passado, *Virtua Fighter* era mais uma espécie de simulador e, sendo assim, um soco baixo vindo de uma posição agachada tem relativamente pouca potência. Para ajudar as opções de defesa no *VF4*, demos mais força

a esse movimento, tirando a sensação de simulação explícita do jogo. Se alguém estiver usando muitos socos baixos, existem movimentos para bloquear esses socos.

EGM: Quantos itens podem ser desbloqueados no modo Kumite? Queremos que Pai fique mais bonita...

Suzuki: *VF4* para PS2 tem 400 itens que podem ser desbloqueados. Mas alguns itens da versão americana são diferentes dos itens encontrados na versão japonesa do jogo.

EGM: Sarah ainda é sua personagem favorita? Vimos você dar um pau num sujeito usando Lei-Fei na festa da noite de lançamento do *VF4*.

Suzuki: Sim, Sarah ainda é minha personagem favorita para usar quando luto contra um oponente habilidoso. No entanto, se for lutar contra alguém que não é muito bom em *Virtua Fighter* eu prefiro usar Lei-Fei.

EGM: Como estão indo os trabalhos em *Shenmue II* para Xbox?

Suzuki: Muito bem! Está praticamente pronto. O enredo será basicamente o mesmo, mas a maneira de jogar vai ser ajustada. Está visualmente melhor que a versão para Dreamcast!

(*Shenmue II* para Dreamcast só foi lançado na Europa e no Japão.)

CHEGOU SONIC! O PORCO-ESPINHO QUE VAI ARREPIAR O SEU GAME BOY ADVANCE



GAME BOY ADVANCE

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

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



**MARIO KART
SUPER CIRCUIT**
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



**HARRY POTTER E
A PEDRA FILOSOFAL**
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



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



WARIO LAND 4
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



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



**SUPER
STREET FIGHTER II**
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



RAYMAN ADVANCE
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



**SPIDER-MAN
A AMEAÇA
DE MYSTÉRIO**
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



GT ADVANCE
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



**F-ZERO
VELOCIDADE MÁXIMA**
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



3x R\$ 43,00 CADA

**X-MEN REIGN
OF APOCALYPSE**
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



IRIDIUM 3D
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



**PITFALL: THE
MAYAN ADVENTURE**
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



EARTHWORM JIM
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



**GAME BOY
COLOR**

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

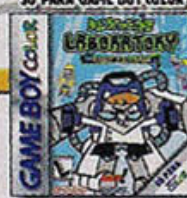


SPECIAL
EDITION

**HARRY POTTER E
A PEDRA FILOSOFAL**
SÓ PARA GAME BOY COLOR



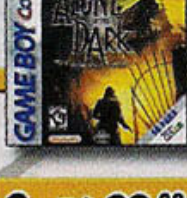
**DEXTER'S
LABORATORY**
SÓ PARA GAME BOY COLOR



**POKÉMON
TRADING CARD**
SÓ PARA GAME BOY COLOR



**ALONE IN
THE DARK**
SÓ PARA GAME BOY COLOR



**METAL GEAR
SOLID**
SÓ PARA GAME BOY COLOR



CORRIDA MALUCA
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R\$ 33,00 CADA

**KIRBY
TILT 'N' TUMBLE**
SÓ PARA GAME BOY COLOR



**X-MEN
MUTANT ACADEMY**
SÓ PARA GAME BOY COLOR



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



**POKÉMON PUZZLE
CHALLENGE**
SÓ PARA GAME BOY COLOR



**TONY HAWK'S
PRO SKATER 2**
SÓ PARA GAME BOY COLOR



**TONY HAWK'S
PRO SKATER 2**



3x R\$ 56,33



3x R\$ 66,33

**CONKER'S
BAD FUR DAY**



**ZELDA
MAJORA'S MASK**
INCLUI GUIA DE JOGO E CARTUCHO DE EXPRESSÃO



PERFECT DARK



PAPER MARIO



3x R\$ 49,67 CADA



NINTENDO 64



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

Nintendo
by gradiente

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/nintendo

(11) 4166-7777

DIRECTSHOPPING



CÓDIGO
NE 26A

Preços válidos até 30/06/2002 ou enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso - Taxa de juros para pagamentos em 12x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito.



START

“Nossa proposta, desde o início, foi de manter o game o mais fiel possível aos filmes. Todas as missões são baseadas em eventos da trilogia original de *Star Wars*.”

-Brett Tosti, produtor de Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader



Depois do jogo: **Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader**

Ninguém nega que um dos títulos mais impressionantes já lançados para o GameCube é *Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader*. Como se não bastasse, também é um dos games mais cheios de truques que o pequeno cubo roxo da Nintendo encontrou até o momento. Com o game recém-lançado na Europa, fomos à LucasArts conversar com o produtor Brett Tosti para saber o que ele acha do game, depois do jogo.

EGM: Há uma série de falas do filme durante o jogo. Os diálogos de Han Solo e Akbar parecem reais, mas a voz de Lando soa como uma imitação. Quais as vozes reais e quais foram gravadas para o jogo?

Brett Tosti: Usamos as vozes originais do filme quando necessário, mas a maioria dos personagens tem centenas de falas que não aparecem nos filmes. Tínhamos de ser cuidadosos com o que usar de material antigo, pois misturar diálogos velhos com coisas novas poderia causar uma inconsistência inaceitável. Retiramos do filme algumas falas de Han Solo, Darth Vader, Biggs e mais alguns outros personagens. Também usamos o ator Denis Lawson para a voz de Wedge.

EGM: As TIE Fighters são bem complicadas de serem abatidas neste game, como você as deixou tão espertas?

BT: Certamente trabalhar em uma máquina mais poderosa facilita as coisas. Antigamente, sempre havia uma briga sobre manter uma boa AI e uma performance decente. A inteligência artificial de um inimigo está proporcionalmente ligada à potência da máquina, a quanto você pode dedicar à AI. Neste game, há uma grande preocupação da nossa parte em relação a isso, a ponto de deixar um programador exclusivamente dedicado a essa questão.

EGM: Que missões você gosta mais e quais naves são suas favoritas?

BT: A X-Wing e a Y-Wing são provavelmente



Um bom exemplo das minúcias de *Rogue Leader*: o número de canhões que sobra no Destroyer caído depende de quantos você destruiu na fase anterior

minhas favoritas. Adoro bombardear aquelas bases imperiais! Minha missão favorita, sem dúvida, é a Batalha de Endor. É uma fase difícil. Uma vez que você a termina, se sente realmente membro da elite do Rogue Squadron. A fase tem dois Destroyers, cinco naves capitânia, umas 50 TIE Fighters, dúzias de TIE Bombers e dezesseis naves rebeldes. Realmente é uma batalha épica.

EGM: Qual a melhor maneira de acabar com um Destroyer? Atacar pelo alto, por baixo... e qual a melhor nave para isso?

BT: Minha preferência pessoal é pela X-Wing, pois é rápida e fácil de manobrar. Além disso, é bom ter uma unidade R-2 consertando sua nave. Eu prefiro me aproximar dos Destroyers pela parte traseira, e usar torpedos nos geradores de escudo.

EGM: O que George Lucas acha do jogo?

BT: Parece que ele gostou do produto final. Mas isso não chega a ser exatamente uma surpresa, pois nossa proposta, desde o início, foi de manter o game o mais fiel possível aos

filmes. Todas as missões são baseadas em eventos da trilogia original de *Star Wars*.

EGM: Onde está escondida a missão na qual podemos bombardear a aldeia dos Ewoks?

BT: Os Ewoks são aliados da Aliança Rebelde contra o Império! Por que você iria querer bombardear e destruir a aldeia deles? Não precisa responder...



NOVOS GAMES, PS2 E XBOX COM PREÇO MAIS BARATO. TUDO PARA DEIXAR O SEU INVERNO MUITO MAIS QUENTE!

PLAYSTATION 2



FIFA WORLD CUP 2002



HEADHUNTER



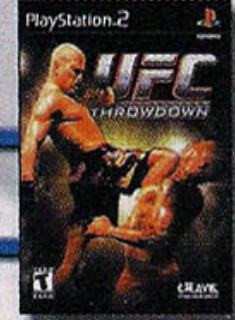
LETHAL SKIES



WAY OF THE SAMURAI



UFC: THROWDOWN



2002



SPIDER-MAN



MEDAL OF HONOR FRONTLINE



3x R\$ 73,00
OU EM 12x R\$ 22,00
CADA

STAR WARS JEDI STARFIGHTER



VIRTUA FIGHTER 4



007 AGENT UNDER FIRE



GRAND THEFT AUTO 3



SHADOW MAN SECOND COMING



SILENT HILL 2



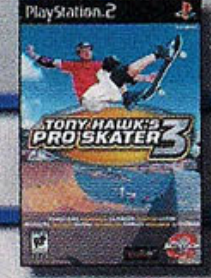
STATE OF EMERGENCY



GRAN TURISMO 3



TONY HAWK'S PRO SKATER 3



FINAL FANTASY X



FIFA 2002



METAL GEAR SOLID 2



PLAYSTATION



XBOX



DISNEY'S ATLANTIS THE LOST EMPIRE



FINAL FANTASY IX



3x R\$ 66,34
OU EM 12x R\$ 20,00 CADA

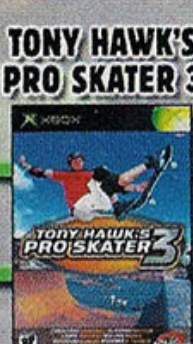
PROJECT GOTHAM RACING



RALLISPORT CHALLENGE



ARCTIC THUNDER



DEAD OR ALIVE 3



GENMA ONIMUSHA



ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com

(11) 4166-7777

DIRECTSHOPPING



CÓDIGO
PE26A

Valores em reais são referências, calculados com base na opção de 12 parcelas mensais de R\$ 25,00 - sujeitos à variação pelo câmbio na data de compra - juros de 2,9% ao mês. Preços válidos até 30/06/2002 ou enquanto durarem os estoques. Jogos compatíveis com consoles americanos. Consoles lançados no sistema NTSC.



START

www.euqueroégames.com.br

Por que a internet pode ser o paraíso dos gamers



Ilustração: Robson Teixeira

Se você alguma vez já ficou enrascado no RPG que alugou e precisa devolvê-lo naquele dia, ou sentiu falta dos colegas gamers para discutir o jogo e teve que conversar com sua tia de 70 anos sobre o chefe final, provavelmente já deve ter agradecido aos céus pela existência da internet.

A rede foi para o mundo dos games algo como a TV foi para o esporte: o veículo de divulgação ideal, o único a ter agilidade para seguir os gamers no seu próprio ritmo. Assim, entre outras coisas, o público viu em tempo real o desenvolvimento de grandes títulos, soluções para enigmas, além do que, os saudosistas

puderam reviver momentos de consoles que não existiam mais. Os sites dedicados aos games tornaram-se pontos de encontro da comunidade. E nós brasileiros não temos do que nos queixar: vários sites de qualidade estão trazendo informação, debates e jogos online para o público daqui.

Tá legal, mas onde estão esses sites?

Tome nota dos endereços:

Outer Space – www.outerspace.com.br

Atrativa.com! – www.atrativa.com.br

BananaGames – www.bananagames.com.br

UOL Jogos – www.uol.com.br/jogos

Terra Games – games.terra.com.br

Site não é só um monte de códigos

Não mesmo: dá trabalho, toma tempo e pode ser frustrante caso se tenha pretensões erradas. Vários sites aparecem e somem ao longo dos anos, sem serem notados. É fácil achar centenas de páginas sem atualização, várias com abordagem profissional, mas que não deram certo. Então, qual é o segredo de quem sobreviveu e cresceu?

“Para se fazer um site profissional é necessário muito conhecimento do assunto, amor ao negócio e bons parceiros, e não só a vontade de ganhar dinheiro com games”, diz Reinaldo Normand, diretor do Outer Space, já com seis anos de estrada. “Queríamos falar do assunto de uma forma mais madura, como acontece nos países do 1º mundo”, completa. Um conteúdo diferenciado também pode ser a solução para a glória. É o caso do Atrativa.com! que trouxe para o público brasileiro jogos online sofisticados. Recebe mais de 200 mil visitas por mês e está em constante expansão: “Conforme as pessoas pediam, fomos acrescentando jogos multiplayer, single player, premiações, bate-papo. O site é uma construção baseada na demanda do usuário”, diz Mitikazu Lisboa, o Miti, responsável pelo Atrativa.com! no Brasil. Ele aproveita para derrubar a tese de que “internauta quer tudo de graça”, pois a área do site com acesso pago tem dado um bom retorno: “Aqui no Brasil ainda não se vê games como um serviço pago, mesmo assim, nosso canal pago superou a expectativa: em cinquenta dias já tivemos mais de 1300 usuários, fora mil cópias de jogos vendidos para download”.

Já para o BananaGames, há dois anos no ar, planejamento foi o segredo do sucesso. “A nossa estratégia foi nunca tratar o site como um produto de aficcionado, mas focando o lado comercial”, diz Arakem Leão, um dos diretores. “A gente sempre viu alguns nichos que podiam gerar receita. É um negócio para ser lucrativo, mas que exige um trabalho constante.” O acesso por banda larga é a aposta da empresa. “Os próprios consoles, como Xbox e GameCube são conectáveis à banda larga, isso nos faz ver a chance de vender jogos pela internet”, comenta.

Vida de portal

Bons sites de games também estão dentro de grandes portais, como UOL Jogos e Terra Games. “Desde notícias do dia-a-dia até jogos que saíram, a gente procura ter sempre conteúdo exclusivo e voltado para o público daqui”, diz

Maurício Gibrin, do Terra Games. Algumas áreas têm acesso restrito só para assinantes do portal, mas a parte aberta ao público em geral, com análises, compras e fóruns costuma ser rica e bem-cuidada: serve como cartão de visita para novos assinantes em potencial. Esses sites tem a seu favor mais tranquilidade no lado técnico. Uma equipe de manutenção cuida de tudo sem interrupções, afinal uma falha compromete o próprio portal. Eles podem funcionar com equipes pequenas, na média, três a quatro pessoas, mas a rotina não é tão tranqüila quanto parece: “Temos que estar de antena ligada sempre. Mesmo não estando aqui atualizamos as informações, seja de casa ou de onde for. No sábado e domingo temos plantão. Se acontecer algo importante, estaremos lá”, diz Fabio Pancheri, editor do UOL Jogos.

E cadê o dinheiro?

Um dos desafios dos sites de games é a necessidade de gerar capital. Os sites precisam se pagar, e num meio como a internet, é fácil ter grandes prejuízos quando as coisas saem errado. Paulo Leonardo Carrião Fernandes, diretor de marketing do BananaGames nos dá a idéia do que é lidar com dinheiro na rede: “Não é fácil: os investidores têm receio quanto ao retorno, o usuário é exigente, então você tem que ser muito mais criativo que o profissional de outras mídias. Você tem uma limitação de verbas, é quase o mesmo que andar na corda bamba”. O risco nos negócios é constante: “É um jogo de acertos e erros, em que os acertos têm que superar bastante os erros. E eles acontecem: é bem visível o número de empresas de internet que fecharam, reduziram custos, demitiram equipes. Você tem que aprender com o erro dos outros, é uma mídia imprevisível, um mercado que tem que ser estudado a cada dia”, completa Fernandes. Os lucros de uma empresa assim tem que ser usados no lugar certo, sem ilusões: “Na prática o site dá zero de lucro, reinvestimos tudo. Ainda não chegou o momento de distribuir dividendos, tem muito projeto que precisa de dinheiro para ser feito”, comenta Arakem Leão. E, ao contrário do que se pensa, anunciantes podem dar retorno. O Outer Space, por exemplo, se mantém graças a patrocínio. Reinaldo Normand diz que não ganha fortunas, mas dinheiro nunca faltou: “O faturamento é modesto para o público que alcançamos (380 mil usuários por mês, dados do Double Click), mas o site nunca deu prejuízo, sempre trabalhamos com custos muito baixos e o pé no

chão”. Caíque Severo, gerente de conteúdo do Terra, concorda, lembrando que ainda é mais fácil ter patrocínio na rede do que em outras mídias: “Os investimentos diminuíram, na verdade, existe uma crise no mundo da publicidade que, online, não é tão grande”.

Para todos

Os sites têm uma preocupação em comum: não excluir público. Segundo Miti, “O mercado de games é feito principalmente de jogadores casuais, não daqueles caras que pagam quinhentos reais numa placa de vídeo de última geração, mas de quem quer apenas uma boa diversão”.

Ou seja, a maioria das pessoas que frequenta um site de games não é aquela que sabe a diferença entre um Djinn e um Chocobo, mas por pessoas de faixas etárias variadas, que não conhecem títulos a fundo e que não jogam com tanta frequência. É um público que requer atenção especial: “Tem gente que não entra em jogos online e tem medo de acessar. É necessário ser didático no que a gente faz e tentar estimular as pessoas com campeonatos, prêmios, etc.”, diz Maurício Gibrin. O contato com a audiência é fundamental, segundo Fábio Pancheri: “Nisso o fórum ajuda bastante, alguns vão ali pedir assuntos específicos, aquela coisa ‘nossa, aconteceu algo lá fora, dá para vocês do UOL saberem mais?’. O site tem muita participação do público”. Reinaldo Normand, que também administra um fórum no Outer Space lembra que o usuário exige tolerância e flexibilidade: “Estamos ouvindo sempre as críticas de nossos leitores, tentamos resolver, na medida do possível, os problemas apresentados”. Pancheri diz que os sites têm que facilitar ao máximo a comunicação do público: “É uma necessidade. Mantemos sempre os canais abertos para quem quer comentar algo ou tirar qualquer dúvida, ninguém fica sem assistência”.

Essa é a internet: seja o gamer mais hardcore ou o mais casual, todos têm seu lugarzinho ao sol, podem se divertir, conversar, se informar, sem medo de estar fora de seu meio. Assim, não fique surpreso se aquela pessoa que lhe ensinou – no fórum do site, usando um pseudônimo como “Warrior_Goddess”, a passar aquele chefe, for mesmo a sua tia de 70 anos. A rede está aí para isso mesmo e, afinal de contas, sua tia pode até jogar melhor que você. 

– Giselle Coura



START

“Venderemos pouquíssimo. PSOne para nós é sinônimo de investimento, não esperamos retorno financeiro.”

— Glauco Bueno, gerente de produto da Infogrames



PSOne no Brasil

A Infogrames traz ao país games para o console da Sony, já com um olho na nova geração

A notícia surgiu, despertando uma série de reações diferentes. Teve gente que achou o máximo, enquanto outros pouco se importaram. Teve quem comentou que seria o fim da pirataria, e quem riu da tentativa. Mas a verdade é uma só: finalmente, teremos games de PSOne fabricados no Brasil. A Infogrames conseguiu a licença junto à Sony para fabricar e distribuir jogos de PSOne para toda América Latina. Inicialmente, a lista inclui dez títulos que serão vendidos por preços entre R\$ 39,00 e R\$ 59,00. A partir de junho, os jogos (Smurfs Racing, Driver 1, Driver 2, Worms Armageddon, Man in Black, Crashdown, Looney Tunes Racing, Abe's Odyssey, 24 Horas de Le Mans, Power Spike Volleyball e Rally Master) devem estar nas prateleiras de hipermercados, lojas especializadas e grandes magazines do país inteiro. Que reflexos reais isso trará para a indústria, só o tempo dirá. A iniciativa é extremamente louvável, um primeiro e importantíssimo passo que muita gente não teve coragem de dar. E para sabermos as reais intenções da Infogrames com tal projeto, conversamos com Glauco Bueno, gerente de produto da empresa no Brasil, que nos dá mais detalhes.

EGM: Como surgiu o acordo com a Sony?

Glauco Bueno: Com muita conversa. Foram muitos anos de negociação com a SCE. Quando finalmente conseguimos a autorização para produzir e distribuir os games aqui, contatamos a Sony Music do Brasil, que nos deu garantias de que conseguiria replicar sem problemas os CDs aqui. Depois foi só traçar a estratégia de vendas.

EGM: E como será essa estratégia?

GB: Antes de mais nada é preciso ver o que isso representa. Estamos falando da entrada do Brasil no mercado de entretenimento eletrônico, que gira bilhões de dólares somente com softwares. É complicado fazer o governo e as outras empresas entenderem isso, e esse é um dos principais alvos de nossas ações.

EGM: O que está sendo feito a respeito disso?

GB: Estamos fazendo o possível para que o governo perceba que tal indústria é interes-



24 Horas de Le Mans



Power Spike Volleyball



Smurfs Racing



Driver 2

sante no Brasil. O próprio fato de haver uma classificação etária para os produtos já mostra uma maturidade da indústria, que ainda é embrionária no Brasil. Estamos dando um passo importante em direção ao reconhecimento e amadurecimento.

EGM: E você acha que ainda existe um bom mercado para o PSOne?

GB: Sim. Há quem diga que é um console antigo, fora de produção, mas ainda existe uma abertura no mercado brasileiro. E quando um consumidor entrar em um hipermercado ou em uma loja de brinquedos e se deparar com um expositor de produtos PSOne, ao lado de outra com produtos Xbox, produtos GameCube, cria-se um mercado.

EGM: Isso não depende de boas vendas?

GB: Claro, ninguém está fazendo caridade. Mas a venda vai só concretizar o que a gente tem planejado, vai consolidar nossa estratégia. Existe a pirataria, mas também existe um público interessado em comprar um produto original. Tem gente que nem conhece os locais onde piratas são comercializados.

EGM: Títulos mais fortes não poderiam ajudar nisso? Será que tem tanta gente querendo comprar uma cópia de Smurfs Racing original?

GB: Um jogador mais hardcore talvez não. Mas

ele não é nosso alvo. Tem muita gente que compra games para o filho e não conhece nada sobre os grandes lançamentos, nem o que está acontecendo no mudo da pirataria. Esse é o público que queremos, é muito difícil fazer um jogador hardcore largar a pirataria.

EGM: E qual a expectativa de vendas, é otimista?

GB: Não. É bem realista: venderemos pouquíssimo. PSOne para nós é sinônimo de investimento, não esperamos retorno financeiro. E com o público hardcore, queremos apenas que ele saiba que um mercado está começando a ser criado, que este é um passo para que no futuro ele possa comprar tudo que sonha para Xbox, GameCube e PS2.

EGM: Então a idéia é somente mostrar que é possível termos jogos oficiais no Brasil.

GB: Exatamente. A partir do momento que a Sony nos der a autorização, estaremos entrando com jogos de PS2. A negociação já começou, eles estão apenas esperando o resultado dos games de PSOne. Eles precisam ver que o PSOne entrou no canal de vendas, que houve uma adaptação desse canal e uma aceitação do consumidor. Se tudo isso for bem, por que não vender PS2 também? E isso também irá incentivar a Microsoft e a Nintendo a seguirem o mesmo caminho.

— Renato Viliegas

A GUERRA DOS PREÇOS

Todo mundo esperava que a E3 2002 marcaria o anúncio de uma nova política de preços para os consoles da nova geração. Que nada. A Sony e a Microsoft não tiveram paciência de esperar pelo início do evento, e baixaram o preço de suas máquinas antes do esperado. Uma semana antes do início da E3, a Sony reduziu o preço do PS2 nos Estados Unidos para US\$ 199,00. O PSOne também ficou mais barato, passando a custar míseros US\$ 49,00. Dois dias depois, a Microsoft anunciou que o Xbox também estava mais barato: passava a custar US\$ 199,00. Ei, Nintendo, sua vez!

Por Chris Johnston e Kraig Kujawa, EGM EUA
Renato Villegas, EGM Brasil

EVERQUEST ONLINE ADVENTURES

Depois de SOCOM, a Sony vai liberando aos poucos seus primeiros games online. EOA é exclusivo para PS2 (não é uma seqüência da série), e promete fregar os gamers loucos pelas possibilidades interativas do jogo. Everquest II, para PC, também é aguardado com ansiedade pelos fãs insanos.

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

A EA não se cansa de explorar a franquia 007. O novo James Bond: Nightfire é um game de tiro em primeira-pessoa, assim como os títulos anteriores. O game sai para todos os consoles, mas só no final do ano. A história foi criada exclusivamente para o jogo.

METROID PRIME

Este ficou devendo na E3 2001. Metroid Prime, a aguardada chegada de Samus Aran ao GameCube, apareceu apenas em um vídeo curtinho. De um ano pra cá, muita coisa mudou. A Retro Studios foi comprada pela Nintendo, e até Shigeru Miyamoto deu seus palpites. Não poderia ser diferente: é o game mais aguardado do ano para o Cube.

ETERNAL DARKNESS

Em 2000, uma promessa para o N64. Depois, a surpresa do GameCube na E3 2001. Agora, após muita espera (mesmo), parece que Eternal Darkness será mesmo lançado em junho, quando finalmente poderemos sentir a real complexidade do tal "terror psicológico" que a Silicon Knights nos promete há dois anos.

SOUL CALIBUR 2

Nem Mortal Kombat V, nem Street Fighter. O jogo de luta da E3 é Soul Calibur. A Namco caprichou e conseguiu a proeza de fazer um game ainda melhor que o anterior, lançado em 1999 para o Dreamcast.

DRAGON'S LAIR 3D

Um sucesso dos arcades que ganha nova vida nas mãos da THQ. Pelas imagens e vídeos divulgados, a clássica aventura medieval estará muito bem-representada no PS2.

HARRY POTTER & THE CHAMBER OF SECRETS

O menino-bruxo ressurgue em sua nova aventura, exclusiva para o GameCube. O game é baseado no segundo livro, Harry Potter e a Câmara Secreta – que também vira filme no final do ano.

THE LEGEND OF ZELDA

Ninguém sabe se a Nintendo mostrará algo novo de seu Zelda. Como seu visual cartunescos causou muita repercussão – mais negativa do que positiva – é provável que alguma coisa mude no projeto. Já se sabe que o game não sai antes de fevereiro do ano que vem.

STAR WARS GALAXIES

Um RPG aguardadíssimo, cheio de grandiosas batalhas online entre muitos candidatos a Jedi. The Clone Wars e Jango Fett: Bounty Hunter são outros games com a poderosa marca de George Lucas na caixinha. Leia mais na matéria de capa desta edição.

RESIDENT EVIL 0

RE para GameCube assustou todos nós. E vem mais por aí. RE é o único dos novos games que será mostrado pela Capcom no evento. Gráficos melhorados, monstros horripilantes e sustos de gelar a espinha? Está tudo lá.

POKÉMON ADVANCE

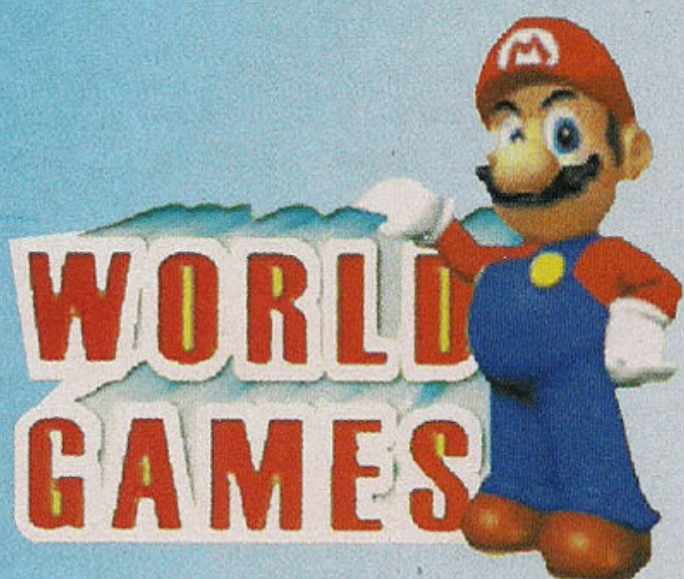
Se no ano passado Pokémon não chamou muito a atenção do pessoal na feira, na E3 2002 o papo certamente é outro. Pokémon Advance tem tudo para ser o game mais importante para GBA exibido pela Nintendo. E até uma possível aparição no GameCube também, que ninguém é de ferro.

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Já era de se esperar que uma das franquias mais rentáveis dos videogames nos últimos tempos gerasse baldes e mais baldes de novos games. THPS 4 chega para todos os consoles, com um pezinho na conectividade online, já explorada no game anterior. Vai formar fila no estande da Activision.

RARE

Nunca se esperou tanto da Rare como nesta E3. A eterna second party da Nintendo viveu os últimos meses cercada de boatos, e a possibilidade de que começará a produzir games para outras plataformas não foi ainda totalmente afastada. Só há certeza de uma coisa: se a Rare lançar algum game este ano, será para GameCube ou GBA.



Locação e venda de Jogos e Consoles

Somente Jogos Originais



oficina



NINTENDO
GAME CUBE

GAME BOY ADVANCE



Dreamcast

Somente Jogos Originais



Av. Barão de Tatuí, 1356
Sorocaba, SP

234.1584

www.worldgameessorocaba.com.br



Equipamentos e acessórios

X-45 Flight Controller

Preço sugerido

R\$ 699,00

A verdadeira redenção para os fanáticos por simuladores de voo. Dividido em duas partes é, na verdade, uma combinação de acelerador e joystick, deixando suas mãos fora do teclado e passando uma sensação de controle muito maior durante suas manobras aéreas. Com conexão USB, seis botões de tiro e diversas outras funções, tem até botões iluminados para jogos noturnos.



Adrenalin Wheel

Preço sugerido

R\$ 459,00

Um belo volante para você curtir suas disputas em seu Xbox. Com um tamanho compacto, seis botões, função de vibração e gatilhos separados para acelerador e freio, o equipamento é leve, e como não tem pedais, pode ser utilizado, sem problemas, apoiado sobre as pernas.



PX5000 LCD Pad

Preço sugerido

R\$ 219,00

Este joystick para Playstation (também funciona no PS2) pode ter um visual meio assustador, mas a tela de cristal líquido tem funções bastante interessantes. Você pode programar seqüências de comandos, e a tela vai mostrando tudo, passo a passo. As combinações podem ser salvas e identificadas por um nome. Tem função turbo e efeito Dual-Shock.

Linha Cyborg da Saitek

Preço sugerido

R\$ 299,00 (Saitek Cyborg 3D USB Gold)

R\$ 499,00 (Saitek Cyborg 3D Force Feedback)

O Saitek Cyborg 3D USB Gold tem três níveis de ajuste, possibilitando a adaptação dos diversos tamanhos de mão, independente do usuário ser destro ou canhoto. Há sete botões com dupla função, um gatilho de disparo e um comutador de oito posições.

Já o Saitek Cyborg 3D Force Feedback é uma versão mais "turbinada" que, além das mesmas funções, ainda traz a função de Force Feedback. O design é um pouco diferente e mais arrojado.





Preview

Mortal Kombat: Deadly Alliance

Produtora:	Midway
Desenvolvido por:	Midway
Jogadores:	1-2
Gênero:	Luta
% Desenvolvida:	60%
Lançamento:	Setembro de 2002
Outras Plataformas:	Xbox
Site:	www.mortalkombat.com
A boa:	Promete o retorno à velha escola de Mortal Kombat.
A má:	É muito cedo para saber se Deadly Alliance vai se dar bem.
E a péssima notícia:	Lembra-se daquelas calças de cintura alta que você usava pra jogar o arcade original do MK, em 92?



ESTILOS DE LUTA

Seiláoquê-Do



Tae Kwon Do, Tang Soo Do, Hapkido...tá curioso pra saber o significado de todos esses nomes na parte debaixo das telas de *MK:DA*? Cada movimento dos personagens é baseado em um estilo de luta particular. Um lutador especializado em Jeet Kune Do (pense em Bruce Lee) terá um conjunto de movimentos diferente de outro cuja especialidade seja Hapkido (chutes, quedas e chaves). Embora os lutadores sejam especializados em apenas um estilo de luta, você poderá alternar entre os diferentes estilos durante um combate, e até mesmo no meio do combo. Comece seu movimento com um Abraço de Urso, emende com a técnica do Cavalo Epilético e surpreenda, terminando com o estilo da Cobra Pendurada. Sim, claro, inventamos tudo isso agora mesmo... obrigado.

Sabemos o que você deve estar pensando, e concordamos plenamente. “Mais um *Mortal Kombat*? Ihhhh...”. Mas agora temos esperanças que depois de um hiato de cinco anos, *Mortal Kombat* possa ser ressuscitado no mercado dos games com *Deadly Alliance*. Embora o velho espírito jogador dentro de nós tenha vontade de ficar animado com um novo MK, nossos corações já foram partidos antes. Então ignoremos a publicidade e pesemos apenas os fatos para decidir quais as chances da **Midway** com o novo *Mortal Kombat*.

Você notou algum projétil nestas telas? Nós também não, mas relaxe, ainda é muito cedo pra isso. Pelo que sabemos, *Deadly Alliance* está retornando aos conceitos básicos, portanto, movimentos especiais esquisitos e mísseis com sensores de calor podem ser coisas do passado. De acordo com Ed Boon, um dos criadores da série, *MK:DA* está voltando ao clima de jogo mais sombrio dos primeiros dois jogos. Sem os Animalities ou Friendships, o jogo tem um tom muito mais sério. Os lutadores terão armas e objetos aleatórios em cada arena (um recurso introduzido em *MK4*), e alguns cenários terão campos de combates com vários níveis, como em *MK3*. Os produtores

também abandonaram o botão de corrida, para deixar a mecânica do jogo mais consistente. Liberdade total de movimentos em 3D e uma mistura de combos programados e personalizados são outras razões para se jogar *MK* como nunca. Apesar do retorno à jogabilidade mais clássica, o elenco de lutadores do *MK* continua crescendo, e *Deadly Alliance* tem duas dúzias de combatentes, entre seus velhos favoritos e alguns novatos, como Blind Kung Lao (foto acima) e uma versão feminina de SubZero. Cada personagem usa um estilo único de luta (exibido em texto amarelo, na parte debaixo de cada tela) e tem o poder de mudar de estilo no meio do jogo (veja o box lateral). Boon promete que a mudança de estilos será simples e rápida, permitindo novas possibilidades de combos.

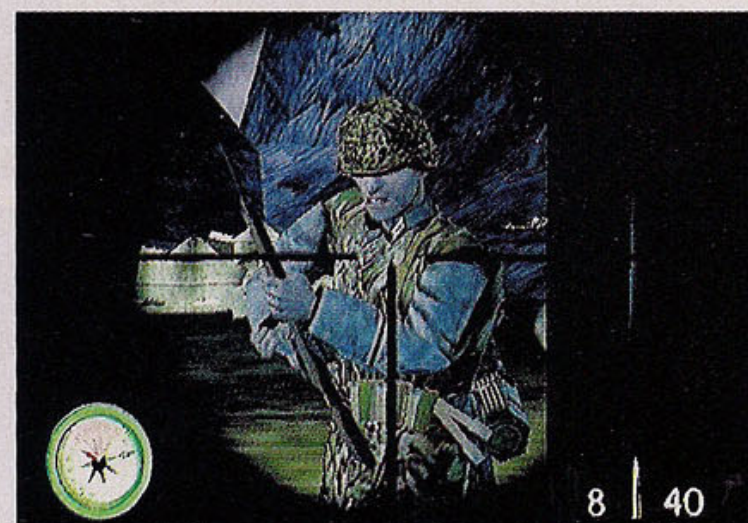
Como a história em *MK* é tão importante quanto o enredo de um filme pornô, vamos poupá-lo dessas bobagens e dizer apenas que Shang Tsung voltou ao jogo, e que a tal “*Deadly Alliance*” (aliança mortal) é um pacto entre ele e Quan Chi para derrubar Rayden e seus mortais. O mais emocionante é ver lutadores animais, como Kung Lao, de volta ao jogo. É suficiente para deixar os fãs nostálgicos de *MK2* interessados em *Deadly Alliance*.

Medal of Honor: Frontline

Produtora:	Electronic Arts
Desenvolvido por:	DreamWorks Interactive
Jogadores:	1
Gênero:	Ação
% Desenvolvida:	90%
Lançamento:	Junho de 2002
Outras Plataformas:	Xbox e PCs, mas ainda sem confirmação
Site:	www.moh.ea.com
A boa:	Dá pra atirar em um nazista sobre um telhado, fazendo ele cair lá de cima.
A má:	Ele pode agarrar na beirada, subir de volta e partir para o reve. E a péssima notícia: (pra ele, claro) Depois do cara fazer todo esse esforço, você ainda pode acertar um tiro bem no meio das pernas do coitado.

Com todo esse papo de terrorismo, acabaram dando um tempo com os filmes sobre a Segunda Guerra Mundial. Mas não se preocupe: esta sequência de *Medal of Honour* tem tudo o que sua sede por aniquilar nazistas pode querer: destruição em massa, espionagem, fugas de prisões e soldados a fim de “trabalhar pela equipe” e pular em cima de uma granada. O game traz o dia D para sua sala de estar. Você entenderá o que queremos dizer quando a tela balançar e você ouvir o buuum de bombas explodindo e tiros voando por todos os lados. Aí você olha pro lado e vê seus compa-

nheiros sendo retalhados por metralhadoras e atirados para o ar pela explosão de morteiros. Este game empacota mais ação em duas missões do que muitos em vinte. Scott Langteau, produtor da GameWorks explica melhor: “A gente quer matar vocês de susto”. E eles são bons nisso. A empresa obteve informações de consultores militares e caprichou na pesquisa para ter certeza que seus nazistas parecessem autênticos até na maneira como seus uniformes são abotoados. “Nós até mandamos nosso diretor de arte para a Holanda, só pra visitar alguns pontos onde a história do game se passa”, diz David Prout, chefe da equipe visual da **Dreamworks**. Essa sede por detalhes valeu a pena, como é facilmente comprovado ao trocar tiros no campo de batalha. Seus inimigos não ficam parados esperando serem atingidos, eles correm para um abrigo ou viram uma mesa para se proteger. Alguns deles são tão sacanas que chega a dar raiva. É sua deixa pra usar a bazuca. Mas não pense que todo o momento é de tensão. Algumas missões de espionagem lhe dão a chance de respirar um pouco, e o faz sabotar veículos, roubar documentos e invadir prédios. Nossa missão favorita foi quando usamos uma identidade falsa para penetrar em um complexo nazista, à la Castle Wolfenstein. Na verdade, esqueça tudo o que falamos. Qualquer jogo que nos dê a chance de chutar a bunda de nazista já é bastante legal.



Minority Report

Se você pegar o próximo filme de Tom Cruise, remover o Tom Cruise e mudar todo o enredo para um game de ação no qual bate em tudo mundo, você tem *Minority Report* (o jogo, claro). A **Activision** e a **Treyarch** estão caprichando em um sistema de luta bem real, em que você poderá acertar um cara na barriga, agarrá-lo pelo colarinho, jogar o coitado em uma porta de vidro e ficar olhando ela se espatifar – com movimentos bastante reais de todos os corpos envolvidos, nada de animaõezinhas prontas. E no meio de todo esse quebra, você ainda tem a chance de usar alguns equipamentos legais que serão vistos no filme. Deve chegar em **novembro**.





PREVIEWS

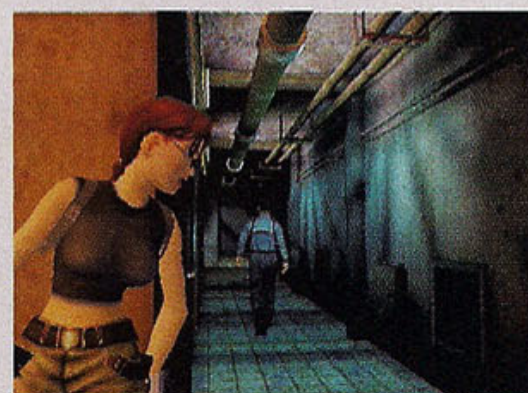
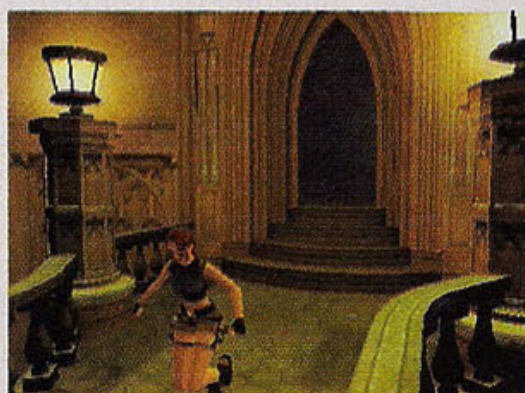
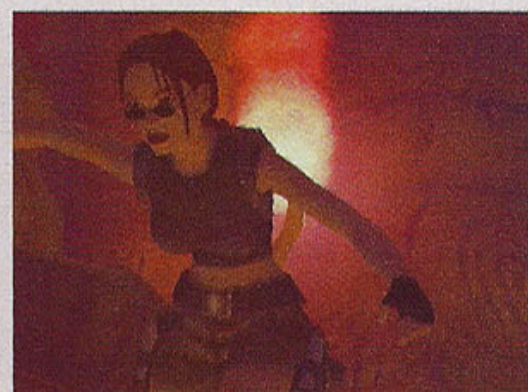


SERÁ QUE ELA VOLTA?

Angelina Jolie, que interpretou Lara Croft no filme *Tomb Raider*, pode não repetir o papel na sequência do longa. A atriz acabou de adotar uma criança, e parece não estar animada com a idéia de se afastar do baby por muito tempo para trabalhar no filme.

Tomb Raider: The Angel of Darkness

Desde a última vez que falamos de Lara, seu novo jogo ganhou um título oficial que parece refletir bem seu estilo mais maduro. Mais detalhes foram expostos, incluindo a idéia da **Eidos** e da **Core** de dividir o game em três estilos diferentes. Primeiro você terá Lara sem nenhuma arma, valendo-se de ficar escondida, e interagindo com outros personagens para poder progredir por um cenário de quase RPG. Depois, você entrará em terreno mais familiar, com um estilo de jogo que lembra os outros Tomb Raider, apesar de Lara ter uma série de novos movimentos, como pegar os outros pelo pescoço, no estilo de Metal Gear Solid. Por último, há o novo personagem jogável, chamado Curtis Trent. Nesse ponto, o jogo se tornará mais centrado na ação, e terá muito tiroteio. Honestamente, ficamos bem felizes com o simples fato de estarmos vendo novas telas, que mostram mais do que um Tomb Raider com mais resolução gráfica. Nossa única preocupação é a galera começar a chamar Lara de "Snake"... mas ei, que jogo melhor para se imitar, não? O novo Tomb Raider deve sair em **novembro**.



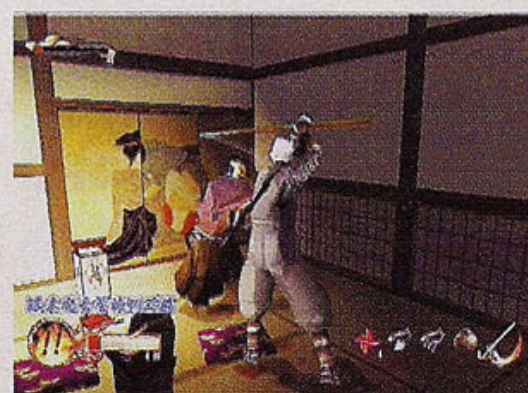
Dino Stalker

Você se lembra de um seriado dos mais toscos e antigos chamado Elo Perdido? Sim, aquele mesmo em que uma família naufraga com um bote inflável (hein?! e vai parar em um vale perdido cheio de dinossauros. Lembrou? Bem, mesmo se o nome Chaka não fez parte de sua infância, você sentirá o clima rapidinho no **terceiro trimestre**, quando a **Capcom** lançar *Dino Stalker*. Apesar da comparação com um dos piores seriados do universo, o game terá algumas coisas interessantes: cenários interativos (que vão desde uma selva até uma cidade futurística), um enredo que parece sobra de Resident Evil com possibilidade de uso da arma Guncon 2.



Tenchu 3: Wrath of Heaven

A renomada aventura com os ninjas assassinos estará de volta no **terceiro trimestre**, depois de receber uma bela plástica para sua chegada ao PS2. Depois da equipe responsável pelos dois primeiros Tenchu ter abandonado o barco para trabalhar em Samurai, a **Activision** dá continuidade à saga de Rikimaru e Ayame. Nossos amigos ninjas juntam forças, com uma série de novos personagens jogáveis, para algumas gargantas cortadas e duelos com espadas.



Shinobi

Depois de um intervalo de seis anos, no **terceiro trimestre**, *Shinobi* volta a se esconder pelas sombras, caçando malfeitores pelos cenários de uma Tóquio dizimada por um terremoto e que esqueceu todos os seus valores sociais. Pelas mãos da **Sega**, o game enterra de vez suas raízes 2D, tornando-se um mix entre *Strider* e *Tenchu*, com mundos totalmente em 3D, e um personagem principal que pode escalar paredes, usar magia ninja e acabar com um monte de caras ao mesmo tempo. No bom sentido, claro.



Robot A.D.

No futuro, robôs gigantes serão coisa comum. Será normal você estar saindo de uma lanchonete, com seu refrigerante, e ter que dar um salto mortal para o lado para desviar de um enorme pé metálico descendo em sua direção. Em *Robot A.D.*, que a **Enix** traz em **outubro**, você estará testemunhando – e evitando – toda essa destruição. A ação do jogo segue a clássica história do “robô malvado contra robô bonzinho”, e você controla um mecha gigante a partir do chão. É isso aí, desta vez você acompanha a ação toda do chão, não mais na segurança de dentro do robô. Por exemplo, se alguém derrubar um prédio, você deve sair debaixo dos escombros antes de virar panqueca. Tá vendo o carinha de vermelho na foto ao lado? É você.



Men In Black II: Alien Escape

Devendo coincidir com o lançamento de *MIB II* (o filme), este game é um jogo de tiro em terceira pessoa que o coloca no papel dos agentes J ou K. O falastrão J move-se mais rápido, enquanto o veterano K tem mais força de ataque. O jogo terá aparições dos aliens mais populares dos filmes, armas diferentes para cada agente e um sistema de mira similar à *Rez*, da Sega. Embora algumas coisas do jogo tenham lá uma cara de *Resident Evil*, *MIB II* é todo ação, com alguns enigmas aqui e ali. Espere por este lançamento da **Infogrames**, em **julho**.



Spyro: Enter the Dragonfly

Tecnicamente falando, o **quarto trimestre** de 2002 marca o final do ano do cavalo, mas colocando um par de asas em seu amigo relinchante e amarrando um lança-chamas em sua boca, você tem um bom modelo de Spyro. O primeiro projeto da **Universal** com o dragãozinho roxo dará ao bicho novos poderes: além de chamas, ele agora também pode cuspir água, gelo, eletricidade e... bolhas (hein??) para solucionar uma série de puzzles e combater os mais variados inimigos. Claro, como de praxe, o jogo terá vários minigames.





PREVIEWS

TimeSplitters 2

Produtora:	Eidos
Desenvolvido por:	Free Radical
Jogadores:	1-4
Gênero:	Tiro em primeira pessoa
% Desenvolvida:	50%
Lançamento:	Setembro de 2002
Outras Plataformas:	Xbox, PS2
Sites:	www.eidos.com, www.frd.co.uk
A boa:	O modo de jogo individual promete muita profundidade e detalhes.
A má:	O design tipo cartoon pode enganar o consumidor, dando a impressão de ser um jogo meio infantil.
É a péssima notícia:	A horrível gravata do cara que é dono do site www.timesplitters.com.



EDITOR DE FASES 2.0

Faça você mesmo, oras bolas!



Acha que falta algo nos modernos games de tiro em primeira pessoa? Então por que você não tira essa bunda flácida da cadeira e faz algo a respeito? O editor de fases do TS (foto acima) retorna em TS2, permitindo que você crie fases single ou multiplayer. Segundo Doak, “É possível colocar portas, chaves, e ligar as chaves às portas. Também pode adicionar um ponto de partida e um ponto de chegada, acrescentar personagens que não são jogadores e fazê-los falar. Na prática, você poderia fazer algo com a mesma complexidade de uma fase de Doom”. Ah, sim: por favor, sem cartas para a redação alegando ter uma bunda durinha, coisa e tal... era só brincadeira.

Assim como no primeiro TS, alguns chefes e subchefes encerram as fases, como a coisa aí ao lado

Mesmo não sabendo que o diretor da Free Radical, David Doak, trabalhou no sucesso para N64 GoldenEye, você perceberia que ele conhece bastante sobre o gênero apenas pela maneira como segura um controle; como desliza pelos corredores, destruindo com habilidade as câmeras de segurança; como derruba os inimigos com um único tiro na cabeça, antes que eles possam ao menos erguer as armas na direção dos reféns; ou como ele brinca com suas vítimas, “flambando-as” com um lança-chamas, para depois apagá-las com um extintor, colocando explosivos em suas costas, só para observá-las em pânico antes do inevitável BUUM! Talvez a maior evidência de todas seja o fato de que ele, e toda a equipe da Free Radical, são os caras que estão fazendo o *TimeSplitters 2* com as coisas mencionadas acima (e isso só nas primeiras fases).

Pode ser que você se lembre do TS original para PS2 devido aos incríveis gráficos, ao inovador editor de fases, e aos combates multiplayer alucinados, mas provavelmente você não se recordará da versão single-player. “O grande lance do primeiro TS”, explica Doak, “era criar uma versão sólida no modo multiplayer, passar aquela sensação de velocidade dos jogos de arcade, e fazê-lo em tempo para o lançamento do Playstation 2”. Para a sequência, como Doak nos contou, a mira da Free Radi-



Uma pequena tela se abre para mostrar o resultado de alguma ação



cal está alinhada diretamente aos modos de jogo single-player. “Pensamos em incluir o mesmo tipo de interatividade que existia em GoldenEye, só para lembrar as pessoas que não nos esquecemos de como fazer aquilo”, brinca ele. Para ajudar a sua memória, a Free Radical está construindo cada fase de TS2 como uma história fechada, situada no seu próprio tempo e lugar, com personagens, armas e objetos específicos. Englobando tudo, há um megaenredo sobre dois soldados espaciais (você e um amigo, se quiserem jogar com dois controles em modo cooperativo) que perseguem os alienígenas sacanas do título e sua máquina do tempo. “É como uma série de ação para TV”, diz Doak. “Existe uma história de fundo, mas cada fase é como se fosse um episódio diferente”, completa. Da Chicago dos gangsters de 1930 a uma represa siberiana tomada por mutantes, passando por uma fábrica de robôs do futuro, você se transforma em outra pessoa para completar cada missão, quase como aquele antigo seriado de TV “Contratempos”, lembra? Não? Tudo bem, a gente assume que tá ficando velho... Enfim, a idéia é adicionar esta versão mais intensa para um jogador a uma versão mais nova do modo multiplayer pelo qual o TS original ficou famoso. Um plano ambicioso, mas vendo David acertar seu bilionésimo tiro na cabeça, é difícil acreditar que a Free Radical não conseguirá.

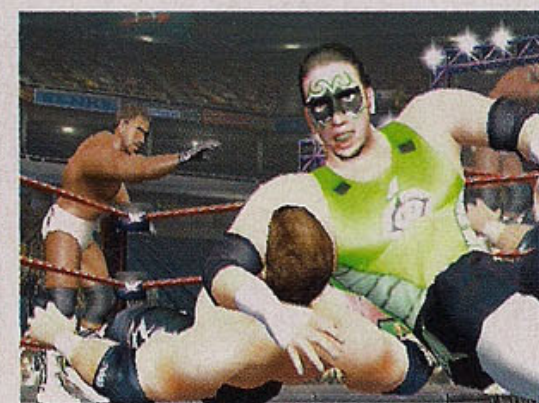


A VOLTA DA NWO

Wrestlemania X8 marcou a última luta de Hollywood Hulk Hogan ao lado de seus companheiros da NWO, mas a revoltada "organização" da extinta WCW está presente no game, com Hogan, Scott Hall e Kevin Nash. Aproveite os últimos momentos de Hogan antes de voltar a vestir suas roupas amarelas e vermelhas de Hulkmania.

WWF Wrestlemania X8

Infelizmente nós brasileiros não temos a oportunidade de acompanhar como se deve os campeonatos da luta livre americana, um dos esportes (e espetáculos) mais divertidos da TV. Verdadeira mania nos EUA, a indústria de wrestling movimenta milhões de dólares todos os anos. O *Wrestlemania X8* foi um evento que rolou há alguns meses, e entrou para a história da luta livre por marcar a volta da lenda Hulk Hogan para o lado dos "lutadores bonzinhos", após ter sido derrotado pelo Rock na última luta da noite. O fanático público americano aprendeu a sempre esperar muito dos games de seu esporte favorito. E ao que parece, a **THQ** não deve decepcionar: *WX8* terá 42 lutadores (incluindo o pessoal recém-incorporado da WCW e ECW), sete arenas (como o Toronto SkyDome, local do verdadeiro X8), e 35 tipos de luta, como, Hell in the Cell, Tag Teams e outras. Completando, um complexo modo em que você cria um lutador e outro em que você escolhe seu ídolo e parte para a conquista do cinturão. *X8* está nas mãos da japonesa Yuke, que criou um novo engine combinando elementos de seus games anteriores (como *SmackDown!* para PS2 e *No Mercy* para N64), dando mais ênfase aos agarrões. O produtor Takumi Kon nos disse: "Tentamos deixar *WX8* com uma cara de simulador. O sistema de agarrões agora o deixa atacar e contra-atacar com o toque de um botão". Os ataques padrão podem ser acionados com um só botão, mas os golpes mais bacanas pedem uma combinação de dois ou mais comandos. Se você conseguir encher sua barra de Atitude, dá pra aplicar alguns golpes específicos de cada lutador. Se você acha que sair na pancada não faz seu estilo, sempre dá pra arrumar umas coisinhas na arquibancada pra acertar seus oponentes, ou até realizar seu sonho de jogar a delícia da Stephanie McMahon na mesa dos comentaristas... várias vezes. Claro, nenhum game de luta livre está completo se você não puder juntar quatro amigos no ringue para uma bela pancadaria. Neste game, você poderá até "mirar" em um dos seus oponentes usando o botão C. Basta apontá-lo na direção do cara que você quer acertar e pronto, é bem simples. A luta começa em **junho**.



Mystic Heroes

Antigamente, o nome da **Koei** estava sempre envolvido com os dolorosamente chatos simuladores históricos. Mas o caos trazido por *Dynasty Warriors* mostrou que a China antiga nem sempre é entediante. *Mystic Heroes* une a ação histórica de *DW* com elementos de RPG. No **quarto trimestre**, você poderá selecionar entre três heróis para batalhar contra hordas cruéis, distribuindo espadas e magias para todos os lados.

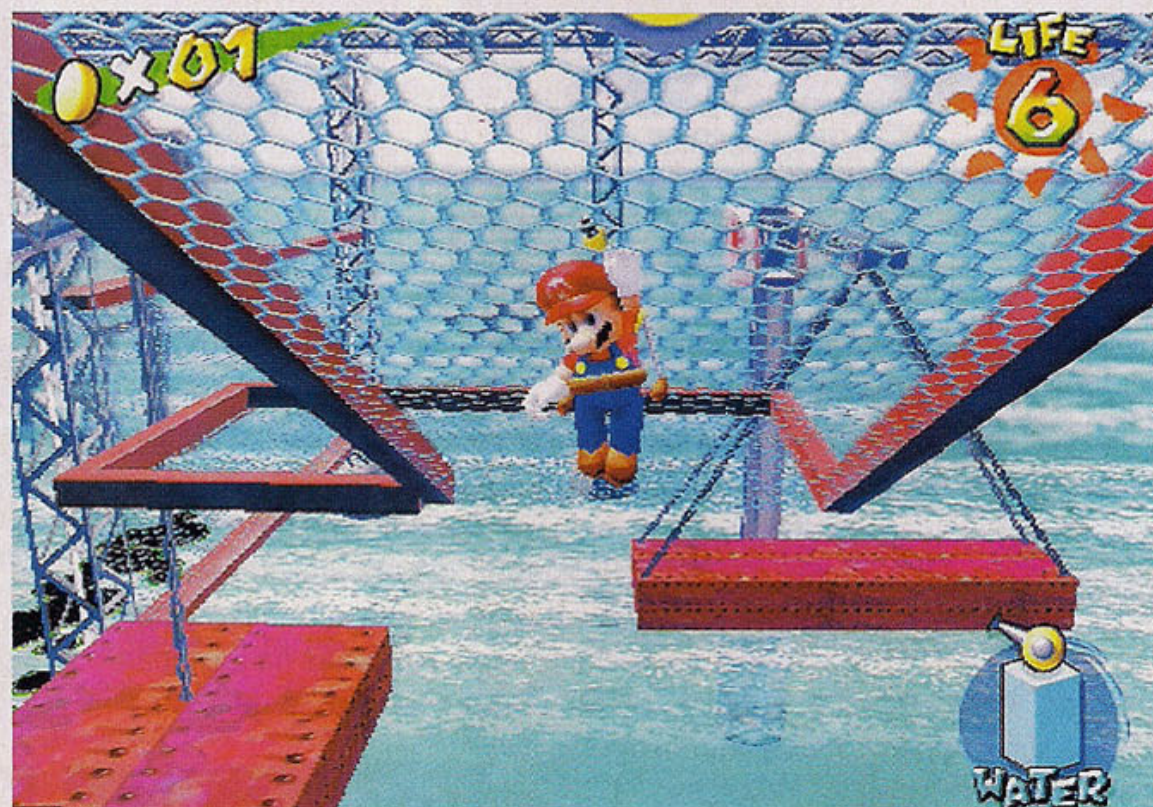




PREVIEWS

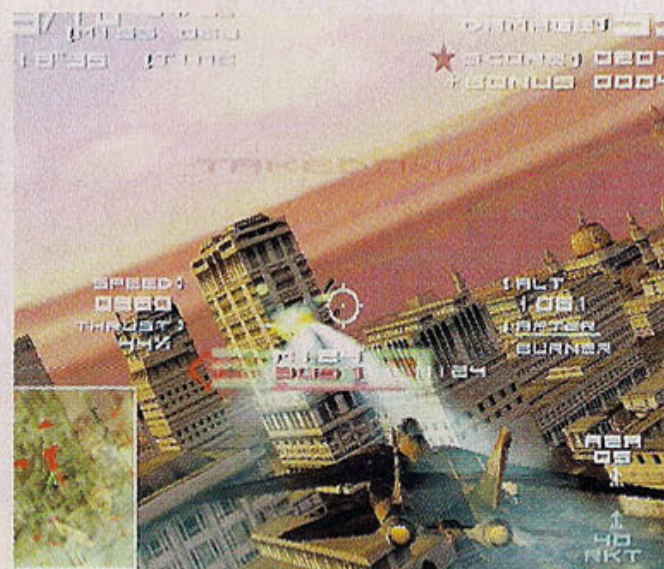
Mario Sunshine

Nosso amigo bigodudo e a princesa Peach podem ter pensado que estavam apenas saindo de férias, mas há algo de sinistro acontecendo na pacífica cidade costeira que serve de cenário para *Sunshine*. Alguém disfarçado de Mario vandalizou toda a área, sujando tudo com manchas escuras. Acusado do crime, Mario arma-se com uma mochila que atira água e parte em busca do verdadeiro culpado, enquanto limpa seu nome e a cidade. A **Nintendo** promete lançar o primeiro game estrelado por Mario, no GameCube, no dia **26 de agosto**.



Top Gun: Combat Zones

O lançamento de *Top Gun* para o PS2 pode não ter deixado o pessoal muito animado para ouvir aquelas músicas do Sammy Hagar de novo, mas a **Titus** está levando o título ao GameCube do mesmo jeito. O game no PS2 tinha uma grande quantidade de missões e muitos alvos – no ar, no chão e no mar – mas os fãs do filme reclamaram da falta de conexão com o longa estrelado por Tom Cruise. Espere a versão para o Cubo da Nintendo lá pelo mês de **agosto**.



Phantasy Star Online: Ep. I & II

É melhor começar a guardar um pouco de Meseta (ahã, o dinheiro do mundo de PSO), pessoal... a jogatina online de PSO no GameCube, agora com o subtítulo Episode I & II foi confirmada no Japão para o **quarto trimestre**, mas a **Sega** ainda **não tem data definida** para o resto do mundo. As melhorias desta versão incluem três novas raças, mais roupas, inimigos, chefes e vários cenários inéditos, como a praia destas fotos.



Mario Tennis

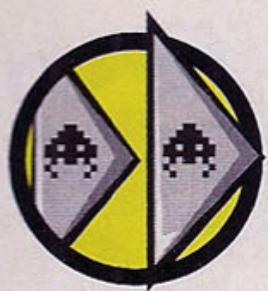
Tire sua raquete velha da sacola e prepare-se: o bigodudo Mario e sua turma estão de volta às quadras na sequência de *Mario Tennis*, um dos melhores games da **Nintendo** para o velho N64. Por estas primeiras telas, dá pra notar como ficarão os personagens. Olha só o brilho em Mario. Dá pra cegar alguém com isso. E notem os pêlos da bolinha de tênis... caramba, dá vontade de jogar hoje mesmo, mas ainda **não há data prevista** para lançamento.



Beach Spikers

A **Sega** e a **AM2** trazem em **agosto** dezesseis gatas bronzeadas, saídas de diversas praias do mundo para disputas de volei nas areias do GameCube. Como veio dos arcades, podemos esperar uma jogabilidade rápida e simples, no melhor estilo Virtua Tennis – embora bem mais sexy e interessante. Separe seu óleo de bronzear e chame três amigos para disputas quentes com quatro jogadores.





PREVIEWS

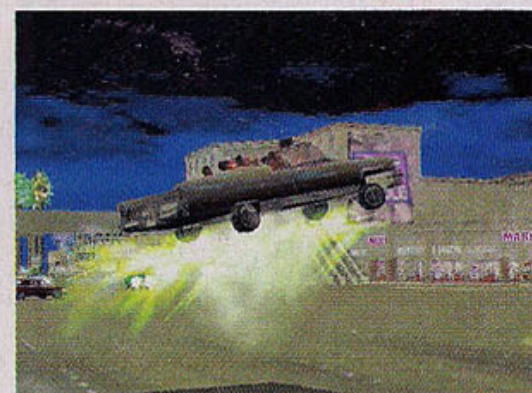
X-Men: Wolverine's Revenge

Pela **Activision**, o personagem mais popular da Marvel finalmente ganha uma aventura só para ele (seus companheiros não participam do jogo), o lançamento simultâneo para Xbox e PS2 será em **outubro**. O jogo se parece um pouco com o modo Assault Force de *Tekken 4*, e Wolverine tem que dilacerar inimigos usando armaduras eletrônicas fase após fase, detonando famosos vilões da Marvel durante o percurso. Parece difícil.



Crazy Taxi 3: High Roller

A Crazy Taxi Cab Company abriu uma filial na Cidade do Pecado, para a terceira parte deste incrível jogo da **Sega**. No **segundo semestre**, você voará pelas ruas de Las Vegas em busca de dinheiro com quatro novos carros e taxistas. Todos os antigos motoristas ficarão felizes em saber que os percursos originais, West Coast e Small Apple, também estarão presentes quando o Crazy Cab estrear no Xbox.





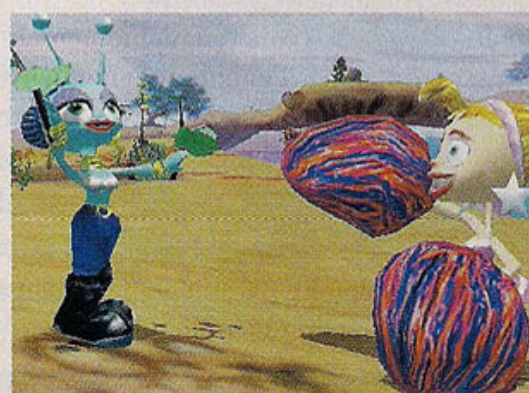
RELACIONAMENTO LÍQUIDO

É até bom que Wolverine não seja igualzinho ao animal do qual emprestou o nome. Segundo a organização wolverinefoundation.org, "O contato com humanos geralmente resulta em uma resposta química". Traduzindo: os Wolverines tentarão fazer xixi em você se tentar se aproximar demais. Isso daria toda uma nova visão aos filmes com os *X-Men*.



ToeJam & Earl III

No começo da década de 90, ToeJam e Earl, os estranhos aliens com afro espacial, fizeram parte da nova escola do hip-hop e chegaram ao topo do cenário da **Sega**. Agora eles voltaram, e se não houver playback, ainda têm um lugar em nossos corações. Parta atrás de tesouros, em uma aventura, parte em 3D, parte em minigame de música. No **quarto trimestre**, *TJ&EIII* irá nos lembrar que não dá pra ficar parado na pista.



Dragon's Lair 3D

A versão original era pouco mais interativa que o controle remoto da sua garagem, mas em *Dragon's Lair* o importante era o estilo. A **Ubi Soft** e a **Dragonstone Software** exageraram no colorido usado para transportar *DL* para 3D, e ainda adicionou compatibilidade com TVs de alta definição. É quase a mesma aventura de nosso querido Dirk the Daring, com o acréscimo de alguns novos inimigos e animações. Chega no **quarto trimestre**.



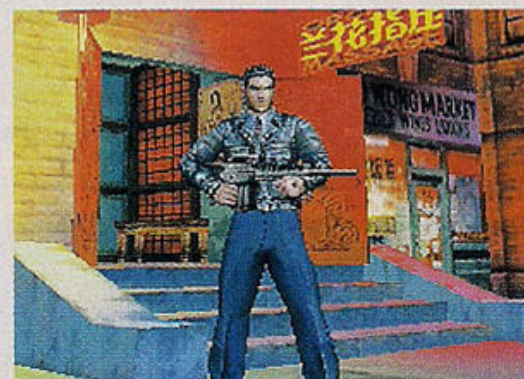
The House of the Dead 3

A última vez que jogamos este clássico mata-zumbi da **Sega** ele tinha um estilo mais próximo do desenho animado. A julgar pelas imagens mais recentes do jogo, a **Wow Entertainment** optou por um visual mais realista. Seria resultado do sucesso do filme *Resident Evil*? Seria preparação para o seu próprio filme *House of the Dead*? Quem sabe é o respeito imenso pela integridade artística dos mortos-vivos. Você decide no **final do ano**.



Dead to Rights

O estúdio americano da **Namco** está no comando deste festival de tiros, que mistura o estilo *Syphon Filter* de correr e disparar com as exageradas lutas coreografadas daqueles filmes B de artes marciais de Hong Kong. Em **julho**, diversos minigames também prometem apimentar este jogo (como o levantamento de peso e a queda de braço durante seu tempo de estadia na cadeia). O título promete.



Battle Engine Aquila

Desenvolvido pela **Lost Toys** (antigos membros da *Bullfrog*), *Battle Engine* nos colocará, em **novembro**, no comando de mechas poderosos, para você combater na terra, mar e ar. Você precisará de esperteza para defender sua nação contra invasores que querem se expandir por seu território. Levando em conta a familiaridade da *Lost Toys* com jogos de estratégia para PCs, espera-se que alguns elementos também estejam presentes aqui.



CLONE wars

CONSOLE: PS2 e GameCube

LANÇAMENTO: quarto trimestre

DESENVOLVIDO POR: Pandemoni

Quando sabemos que *Clone Wars* começa onde Episódio II termina, perguntamos ao produtor da LucasArts Jim Tso se ele poderia nos dar detalhes sobre o final do filme. Não deu. Mas nos mostrou este game de combate em veículos que está sendo desenvolvido pela Pandemoni Studios, os responsáveis por *Dark Reign 1 e 2* (PC). "Estamos tentando mostrar os Jedis em guerra", explica Tso. "O que nunca foi feito antes, em filmes ou games. É algo como se misturássemos *Rogue Leader* e *Apocalypse Now*." Para os que não entenderam a referência cinematográfica, isso significa um game recheado de ação, com missões de combate e uma forte referência militar. "Serão dezesseis

missões com objetivos como escoltar comboios, defender naves aliadas e destruir certos alvos. Também teremos power-ups e alguns bônus e itens secretos", completa Tso. *Clone Wars* se passa em seis diferentes planetas, incluindo Geonosis, um escuro e rochoso planetóide que se revela o lar dos clones em Episódio II. Como todas as naves do jogo são construídas para poderem se locomover pelos planetas, e muitas missões são executadas a pé mesmo, toda a ação do game se passa próximo ao solo. Mas pode esperar por *Clone Wars* ter algumas referências de outros clássicos de combate espacial da LucasArts: fãs de *Starfighter* e *Rogue Leader* reconhecerão o comando de ordem a seus companheiros de missão, que podem ajudar bastante em certas horas. Jogamos um pouco do modo multiplayer de CW, e o seu sistema de combate à la *Twisted Metal* pareceu interessante. Suportando quatro jogadores no GameCube e dois no PS2, tem modos como *Deathmatch*, *King of the Hill*, *Capture the Flag* e outros mais. O que mais chamou nossa atenção, no entanto, foi o modo de estratégia multiplayer, que Tso garantiu ser algo como *Herzog Zwei* (*Mega Drive*), mas um pouco menos envolvente. Dê uma olhada no box ao lado para mais detalhes.



estratégia Jedi

Clone Wars irá fazer você usar seu cérebro além de torpedos de próton. O produtor Jim Tso nos conta mais sobre o modo multiplayer do game chamado *Conquest*: "Cada jogador começa no mapa com um quartel-general que precisa proteger, mas há uma série de construções neutras pelo local que ele pode invadir para conseguir mais recursos e produzir mais unidades". Você ainda deve ficar dirigindo por aí e atirar em coisas neste modo, mas a vitória só chega quando você conquista o quartel adversário.



ENTREVISTA

SIMON JEFFREY

O presidente da LucasArts abre o jogo

Por Jeff Green

Apesar de geralmente só ser encontrado na Estrela da Morte, usando uma capa negra, Simon Jeffrey, presidente da LucasArts, nos reservou alguns minutos para um bate-bapo:

EGM: Há quanto tempo você trabalha na LucasArts? E o que o seu cargo significa?

SIMON JEFFREY: Sou presidente da LucasArts Entertainment há cerca de dois anos. E assim posso usar os poderes da Força para fazer as pessoas me pagarem bebidas.

EGM: Você é mesmo fã da série? Joga os games? Leu as HQs? Coleciona os bonecos?

SJ: Assisti ao primeiro filme 96 vezes. Joguei todos os games durante seu desenvolvimento, e tenho um bom número de livros e brinquedos. É, acho que sou um grande fã.

EGM: Qual sua maior preocupação quando assumiu o cargo?

SJ: Revigorar os games *Star Wars*, dar a certeza que as pessoas podem comprar produtos LucasArts sabendo que serão bons.

EGM: É fácil fazer games *Star Wars*? Seria a franquia tão popular que você pode fazer qualquer coisa com certeza de que venderá?

SJ: Não. Absolutamente não é fácil fazer

games *Star Wars*. Os fãs de *Star Wars* não são menos complicados que os outros, não perdoam baixa qualidade, são até mais exigentes. *SW* tem um universo imenso, e hoje em dia pensamos em nossos games como uma maneira de expandi-lo, não mais de apenas explorá-lo.

EGM: Que tipo de retorno você recebe dos fãs? Você lhes dá ouvidos?

SJ: Uma das maiores lições que tivemos é de ouvir os fãs. Agora participamos mais e incentivamos a participação dos fãs. E vamos estreitar ainda mais essa relação.

EGM: George Lucas chega a olhar, aprovar ou jogar os games? Ele dá palpites na produção?

SJ: George acompanha cada game, mesmo se não for da série *SW*. Ele dá sugestões nos primeiros estágios de desenvolvimento.

EGM: Como você vê os games de Episódio I – *A Ameaça Fantasma*? O que houve, a expectativa era grande demais? Ou os games não eram mesmo tão bons como deveriam ser?

SJ: Não gosto de remoer o passado. Garanto que aprendemos muitas lições, e por isso mesmo não iremos nos matar para lançar os jogos de Episódio II antes do filme. É importante que os games que fazemos sejam de

boa qualidade. Não vemos por que games "clássicos" e "novos" não podem ser lançados ao mesmo tempo e, por isso mesmo, temos games de Episódio II programados para o final do ano.

EGM: Você acha correto afirmar que a LucasArts está de volta do abismo?

SJ: Alguns games produzidos não estavam no mesmo nível que geralmente obedecemos. Fizemos muito nos últimos meses para garantir que nossos games tivessem qualidade novamente. A E3 2001 foi muito boa para nós, percebemos que o público estava animado de novo com nossos produtos.

EGM: Foi parte da estratégia unir-se a desenvolvedoras como a Verant e a BioWare?

SJ: Foi sim. Fomos atrás das melhores equipes de desenvolvimento. Após termos pensado muito sobre quais games teriam potencial para serem líderes de mercado, procuramos as melhores empresas em cada um dos gêneros. Este é um projeto que não termina nunca e já estamos conversando com outras grandes empresas sobre projetos futuros. Isso nos permitiu investir mais em nosso próprio estúdio, com novos equipamentos e mais infra-estrutura.



Antes



Depois

MAFIOSO IMORTAL

Alucard, o filho de Drácula nem sempre teve o visual, digamos, efeminado dos dias de hoje. Ainda lembramos quando ele tinha cara de bad boy, ao aparecer pela primeira vez em 1990, no game *Castlevania III: Dracula's Curse* (NES). O cara parecia até um assassino de aluguel a serviço da máfia. A reformulação do visual dos personagens se deu quando o desenhista japonês Ayami Kojima criou o visual de *SOTN* (PSOne). Kojima deve seguir como ilustrador oficial de todos os futuros games da série.

GAME BOY
ADVANCE



game consegue capturar toda a essência de Juste Belmont, da maneira como foi imaginado por seu designer, o desenhista de mangás Ayami Kojima. Como Alucard em *SOTN*, Juste também deixa um rastro de sombras ao se mover.

“Resgatamos muitas técnicas usadas em *Symphony* para animar os inimigos maiores”, explica Igarashi, enquanto tentamos desesperadamente fugir de um monstro gigante. Todos os chefes maiores são compostos por “partes”, como pernas e braços que se movem isoladamente, o que dá à criatura um efeito mais orgânico ao se mexer. Os cenários são muito ricos, com detalhes na tapeçaria e nos vidros das janelas, tudo muito caprichado. Parece até que cada tijolo foi cuidadosamente colocado à mão pelos ilustradores.

No entanto, as semelhanças entre *Harmony* e *Symphony* vão além de belos gráficos. Os dois títulos combinam o melhor da ação de plataforma com RPG. “Games de ação têm vida curta”, acredita Igarashi. “Em muitos jogos de ação, jogadores mais casuais nem chegam a ver o final. Transformando *Castlevania* em um RPG, deixamos o jogo acessível para um público maior, assim os que não são tão bons em jogos de ação também podem terminar o game se tiverem paciência para subir de nível.”

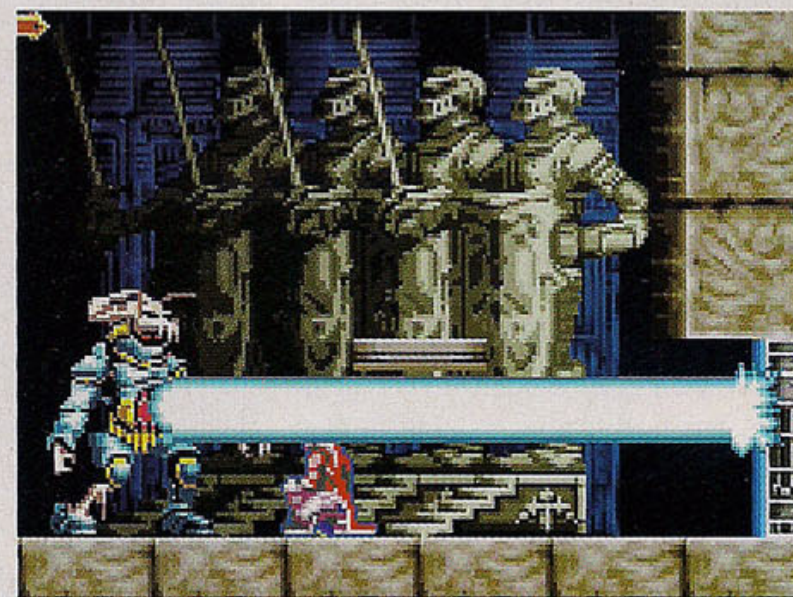
O jogo é bem mais longo que *Symphony*, e para Igarashi, tem um fator replay muito maior. Seria então possível jogar como Maxim? “Não posso contar ainda”, diz. “Mas lhe garanto que o game tem vários finais, assim como *Symphony*”.

Se tivéssemos que escolher algo para reclamar, só para sermos chatos, teria que ser a trilha sonora de



HOD. Igarashi mesmo concorda que a trilha deu um passo atrás em relação a *COTM*: “Foi difícil balancear as necessidades da CPU. Acabamos alocando muito mais poder de processamento para os gráficos, ao contrário de *COTM*, quando deixamos mais recursos para as músicas”.

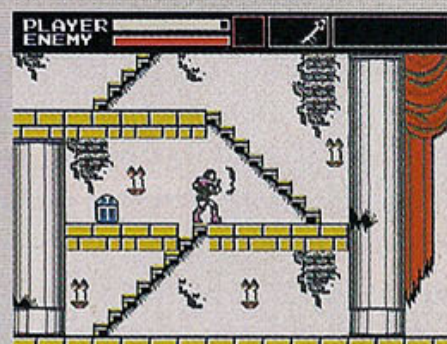
Sabemos também que Igarashi já iniciou um novo projeto *Castlevania* para ser lançado em 2003, mas não conseguimos arrancar quase nada dele sobre isso. “Ainda estamos avaliando em qual sistema trabalhar, e se será algo em 2D ou 3D”, explica. Ei, como assim 3D? Como *Castlevania* para o Nintendo 64? Igarashi balança a cabeça violentamente: “Não! Por favor, esqueça a versão para N64! *Devil May Cry* (PS2) tinha mais em comum com *SOTN* que aquele jogo! Eu quero continuar mantendo a ação como elemento fundamental de *Castlevania*. Isso será sempre o meu objetivo número um”.



CONHECE ESTES?

OVELHA NEGRA

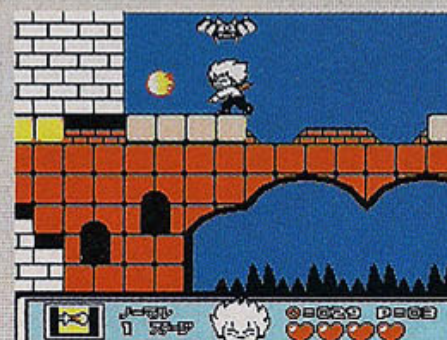
Tá se achando o bonzão em *Castlevania*? Você não pode dizer que conhece os Belmonts antes de ter jogado estes games:



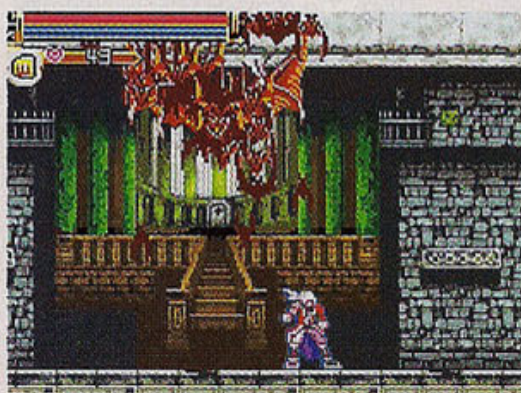
Vampire Killer (MSX, '86)
Simon Belmont faz sua estreia nesta busca pelas chaves de Drácula.



Haunted Castle (Arcade, '88)
Começa com Drácula interrompendo o casamento de Simon, que troca o smoking pelo chicote para salvar sua amada.



Kid Dracula (Famicom, '93)
A aventura esquecida de Alucard chegou ao Ocidente no Game Boy, mas no Japão foi lançado no 8-bits do NES.





PREVIEWS

Unreal Tournament 2003

Prepare-se para entrar novamente na arena de *Unreal* no **final de junho**, quando a **Infogrames** traz ao país a seqüência de um dos melhores games de tiro multiplayer produzidos, já preparando o terreno para *Unreal II*, que deve pintar no **fim do ano**. Desenvolvido pela **Digital Extremes**, *UT2003* colocará os competidores em mais trinta arenas diferentes. Serão cinquenta personagens configuráveis e um enorme e totalmente novo arsenal de armas. Segundo James Schmalz, fundador e diretor de criação da Digital Extremes, “*UT2003* mudará o parâmetro do que é um jogo de ação. *UT* manteve uma forte base de fãs desde seu lançamento, e acreditamos que a nova versão vai, mais do que satisfazer os antigos fãs, atrair cada vez mais jogadores para o mundo de *Unreal*”.

As novas armas prometem ser a maior inovação do game. Algumas, que eram bem fortes no game anterior perderam poder de destruição, e outras, como o Sniper Rifle, acabaram limadas. Mas os atiradores de elite de plantão não precisam chorar muito: no lugar do Sniper foi criada uma arma que dispara um feixe elétrico, quase tão preciso quanto a arma antiga. O único porém é que os outros competidores poderão ver de onde partiu o tiro. Tais mudanças visam deixar os combates mais equilibrados, disputados e divertidos.

O modo single player também sofreu reformulações e não se divide mais em pequenas missões que vão sendo desbloqueadas uma a uma, ganhando um enredo que une todas as fases. Já os modos multiplayer seguem o estilo clássico, com os já conhecidos Capture the Flag e os popularíssimos Deathmatch, que pode ser disputado em equipes ou individualmente.



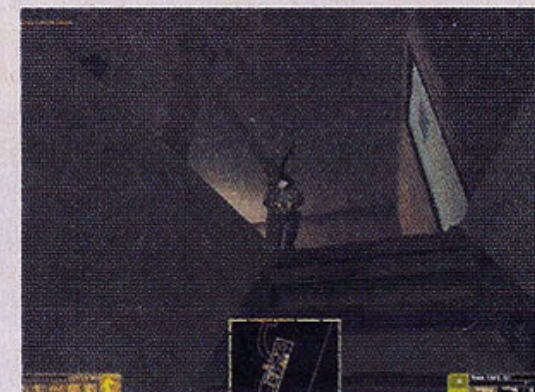
Sim City 4

A **Electronic Arts** e a **Maxis** lhe dão o cargo de prefeito de *Sim City* mais uma vez, no novo capítulo desta bem-sucedida série de simulação de administração. O jogo deverá incorporar uma série de elementos de *The Sims*, e será possível até acompanhar a vida de um dos habitantes da cidade, que pode lhe dar informações valiosas sobre as necessidades do local ou de outra cidade vizinha. Aliás, seus vizinhos estarão, mais do que nunca, conectados à sua cidade, podendo compartilhar recursos com você, ou até competir por eles. Assuma a cadeira de prefeito no **final do ano**.



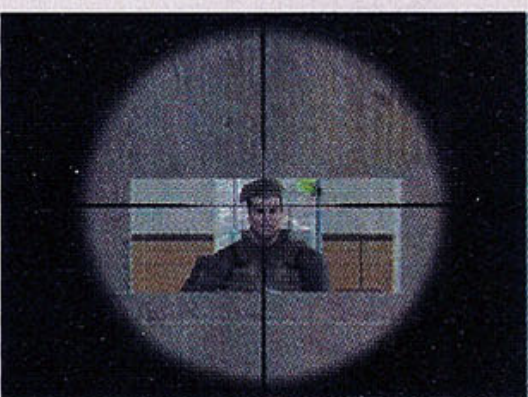
The Sum of All Fears

E lá vem Tom Clancy novamente com mais um capítulo na vida de Jack Ryan, seu personagem mais conhecido. *The Sum of All Fears* é uma das obras mais polêmicas de Clancy, e o filme baseado no livro deve estrear no Brasil em junho, mas o game só chega por aqui em **agosto**. O jogo segue o esquema de ação tática da série *Rainbow Six*, com os elementos "terroristas" de *Counter-Strike*. Você assume o comando de um membro do FBI cuja equipe é transferida para a CIA após a detonação de uma bomba nuclear durante a final do campeonato de futebol americano. O modo multiplayer terá suporte para até 26 participantes.



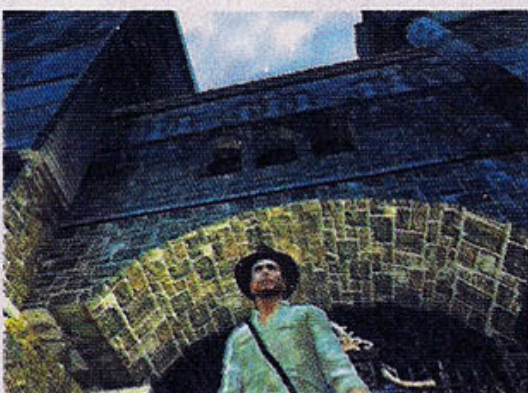
IGI 2: Covert Strike

O primeiro *IGI* (*I'm Going In*) não agradou muita gente, principalmente por apresentar uma série de problemas em sua jogabilidade. Esta sequência, que a **Innerloop** promete para **junho**, deve resolver isso. Para se dar bem, você deve cumprir suas missões fazendo o mínimo de barulho possível, usando de muita estratégia e furtividade para não disparar alarmes e chamar a atenção dos outros guardas do local. O modo multiplayer também promete ser ampliado.



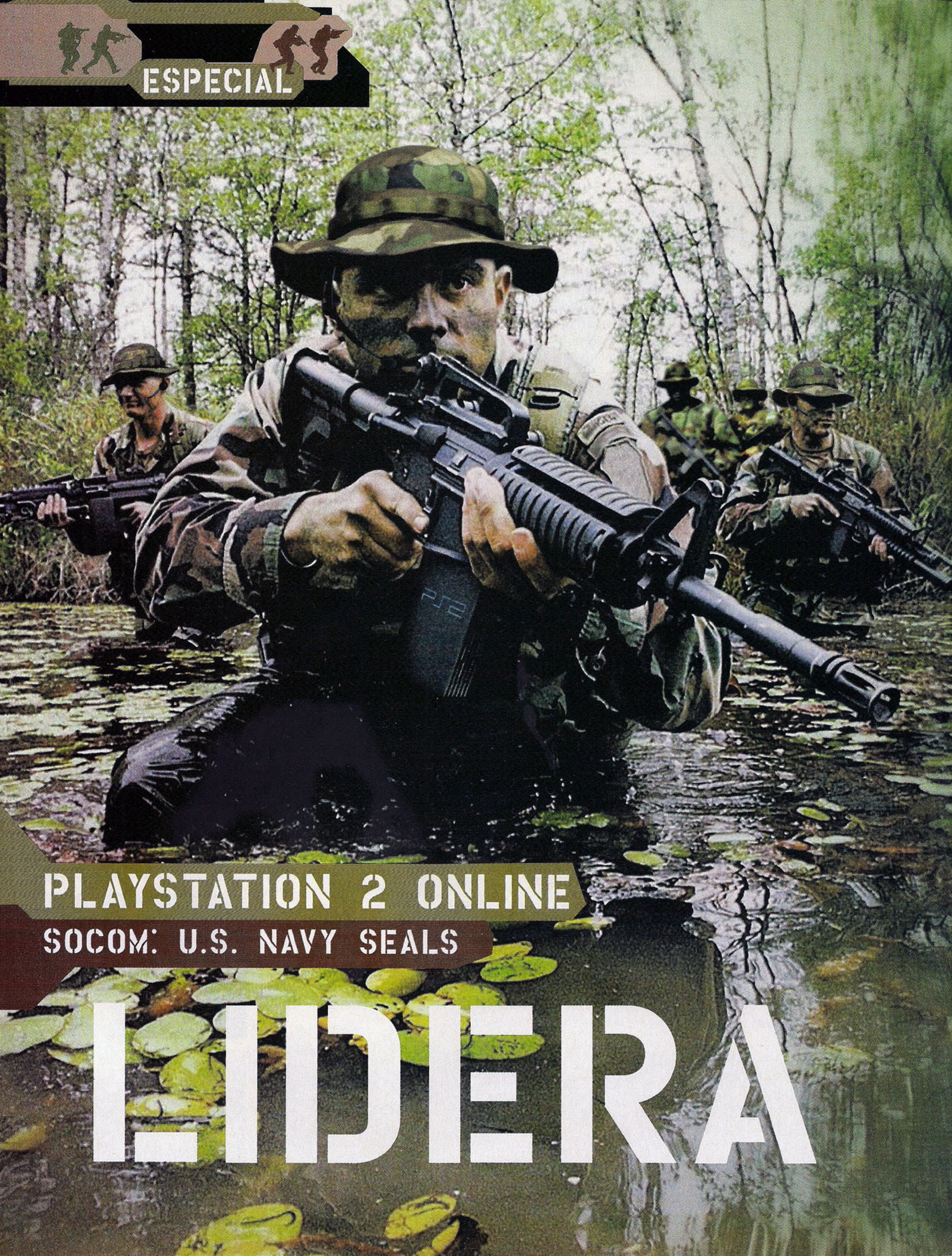
Indiana Jones: Emperor's Tomb

A **LucasArts** e a **The Collective** trazem o arqueólogo mais famoso dos cinemas, mais uma vez, ao mundo dos games. Pra variar um pouco, o Dr. Henry "Indiana" Jones Jr. novamente enfrenta os nazistas em sua busca pelos segredos de um antigo imperador chinês (que acaba envolvendo a máfia chinesa na bagunça toda). Todas as fases do game devem acontecer no Oriente, com cenários de vários países diferentes. O game deve chegar no **quarto trimestre**, e também está previsto para Playstation 2 e Xbox.





ESPECIAL



PLAYSTATION 2 ONLINE

SOCOM: U.S. NAVY SEALS

LIDERA

Pop-pop-pop! Pop-pop-pop! Rajadas de balas de metralhadoras pesadas atingem melancias e lâmpadas, placas de metal e caixas de correio, lâminas de vidro e peças de presunto jogadas num estande de tiro no deserto da Califórnia, ao sul de San Diego. Não se parece, em nada, com o tradicional barulho de disparos que você ouve nos filmes. É que essas não são armas de cinema. Apertando os gatilhos estão verdadeiros Navy SEALs, a elite de comando das forças especiais americanas. Esse curioso exercício de tiros não é uma espécie de treinamento de baixa tecnologia para uma futura missão de guerra no Afeganistão. Em vez disso, esses caras estão emprestando suas armas para ajudar a lançar um outro tipo de ataque: a campanha online do Playstation 2, que finalmente vai rolar em agosto, com o lançamento do adaptador de rede do sistema.

Sendo mais específico, os SEALs estão disparando os seus cartuchos para a Zipper Interactive, um estúdio cujos engenheiros de som estão gravando (de uma distância segura, claro) os efeitos sonoros de combate para simulador de operações especiais **SOCOM: U.S. Navy SEALs**, que está chegando ao PS2. É o jogo de tiro mais realista que já carregamos em nossos consoles (vamos deixar você adivinhar o que os sons de impacto no melão e no presunto irão simular). O lance aqui é que **SOCOM** vem carregado de opções para o jogo online, incluindo modos multiplayer para dezesseis pessoas, e até voice chat, conversas online através dos fones e microfones já inclusos no game. **SOCOM** tem tantos recursos que, na verdade, só pode ser jogado numa conexão de banda larga. Independente da falta de suporte para dial-up, **SOCOM** é a primeira arma do ataque online inicial da Sony: o jogo deve chegar às lojas no mesmo dia de agosto que o adaptador de rede.

Não é necessário dizer que este adaptador originalmente programado para ser lançado no segundo trimestre de 2001, está chegando com atraso. Alguns dizem que o atraso seria maior se não fosse a competição acirrada de uma certa caixa verde e preta e seu ambicioso sistema de rede exclusivo para banda larga. "Se a Microsoft não tivesse investido pesado no sistema de jogo online como fizeram com o Xbox, a Sony poderia ter adiado este lançamento um pouco mais", afirma Ross Rubin, vice-presidente e analista sênior do grupo de pesquisa Jupiter Media Matrix. A Sony, por outro lado, diz que a competição não teve relação nenhuma com a data de lançamento.

"Passamos muito tempo estudando o mercado americano de uma maneira geral para obter este resultado," diz Kaz Hirai, presidente e chefe de operações da Sony Computer Entertainment America (SCEA). "Encomendamos estudos de mercado e conversamos com diversos jogadores de Playstation 2, sobre o que eles esperavam do jogo online."

Hirai também disse que levou mais tempo do que o esperado para que a primeira geração de games online se consolidasse.

Agora que um punhado desses jogos (só meia dúzia deles já foram anunciados) estará pronto para funcionar ainda este ano, a Sony está se preparando para a invasão do PS2 online. Sua solução é simples: tudo o que os jogadores precisam comprar é o adaptador de rede, junto com jogos como **SOCOM**, que oferecem recursos para o jogo online.

O adaptador combina um modem convencional de 56k e uma porta ethernet para conectividade de banda larga, de maneira que se adapta a qualquer serviço de acesso à internet que você já tenha. Continue lendo para saber com detalhes como você irá conectar seu PS2 à internet. Neste momento, o importante é saber que não será cobrada nenhuma taxa extra para se jogar.

O adaptador representa apenas o primeiro estágio de algo que a Sony espera que se transforme numa ótima atividade de entretenimento muito além do jogo. Quando mais jogadores estiverem com acesso de banda larga, a Sony promete criar um verdadeiro vale dourado de jogos, músicas, filmes e outros tipos de conteúdo para download, para uso com seu PS2. "Isto é algo que gostaríamos de oferecer aos consumidores agora, e não mais tarde", disse Hirai. "Estamos falando ainda deste ano ou, quem sabe, do início do próximo." Seria mais ou menos nessa época que esperamos ser capazes de usar o PS2 para navegar pela net, trocar mensagens instantâneas e outras tarefas que serão oferecidas através de uma parceria entre a SCEA e a America Online, Netscape e a Real Networks. O disco rígido do PS2, necessário para os downloads mais pesados, será distribuído "assim que o conteúdo que aproveite essa capacidade de armazenagem esteja disponível", complementa Hirai. Sabemos que a versão online do RPG *Final Fantasy XI*, esperada para o próximo ano, será um dos primeiros jogos que necessitará do disco rígido e também o primeiro a cobrar taxas adicionais para o jogo online. Por enquanto, a Sony está amaciando os jogadores e a indústria para sua grande estratégia online para o PS2, pretende inclusive dividir os custos com desenvolvedores que experimentem flertar com o jogo em rede. "Não forcemos uma estratégia em um mercado que não está pronto para recebê-la," disse Hirai, "mas trabalharemos o mercado online com o mesmo vigor e energia que sempre tivemos no offline", completa.

Em outras palavras, como dizem os SEALs, "HOYEAAAH!", a Sony está finalmente disparando sua primeira rajada na guerra dos consoles online. Nas próximas páginas, iremos levá-lo a uma missão de reconhecimento para descobrir **SOCOM**, o título-chave do adaptador de rede, e também todos os outros em que estaremos nos enfrentando online daqui a pouco. Nos encontramos no campo de batalha. 

O ATAQUE

CRISPIN BOYER - EGM EUA

A EQUAÇÃO ONLINE

Saiba como deixar seu PS2 conectado e preparado



O ADAPTADOR DE REDE E O PS2

O adaptador, que chega em agosto, deverá custar cerca de 40 dólares. Encaixa-se na parte traseira do seu PS2. Terá uma combinação de modems, um dial-up de 56k e uma porta ethernet para conexões de banda larga tipo cable modems e DSL.

DISCO DE STARTUP OU DISCO DE JOGO

O disco de startup incluído em seu adaptador irá guiá-lo pelo processo de conexão do seu PS2 online através do seu atual provedor de acesso à internet. Sua configuração será salva num cartão de memória, de modo que você possa se conectar facilmente para jogar. *SOCOM*, inclusive, tentará se conectar sozinho (um processo não muito complicado, pois o jogo só dá suporte para banda larga). O disco de startup também contém uma versão online do jogo *Frequency*.



ISSO É GUERRA!

“Bravo, prossiga até Juliet”, diz Russ Phillips em seu headset, um dos programadores de *SOCOM – US Navy Seals*. Antes de você pensar besteira, saiba que Russ, através de um comando de voz, apenas está mandando seus companheiros fuzileiros irem até “Juliet”, um ponto de encontro previamente estabelecido. *SOCOM* não é um game de tiro típico, e isso não é só porque ele vem junto com um

equipamento de fone/microfone, ou por ser o primeiro título online do PS2. Como o clássico dos PCs *Counter-Strike*, *SOCOM* prima pelo realismo, você precisa contar com seus companheiros, não pode carregar trocentas armas de uma vez e um só tiro bem-colocado pode acabar com você. Segundo Jim Bolser, presidente da Zipper (que desenvolve o game), “você estará encarando missões em que geralmente o inimigo está em maior número e melhor armado. Exatamente como os fuzileiros encaram no dia-a-dia”. Para conseguir tal realismo, a Zipper (que trabalhou em *Crimson Skies* e *MechWarrior 3*, ambos para PCs), recrutou fuzileiros reais para ajudar nos trabalhos, transformando *SOCOM* no primeiro game com envolvimento oficial de um grupo de elite das forças armadas. Caso você esteja se perguntando: *SOCOM* significa “Special Operations Command”, algo como “Comando de Operações Especiais”.



O game não é rápido e alucinante como *Quake* ou *Halo*, portanto, é bem fácil se dar mal se você não for paciente e cuidadoso. Jogando online ou sozinho, se esconder e trabalhar em equipe são suas chaves para o sucesso. Você poderá se esconder na vegetação, usando suas roupas camufladas como arma, ou mesmo atirar através de paredes para acertar algum desavisado do outro lado.

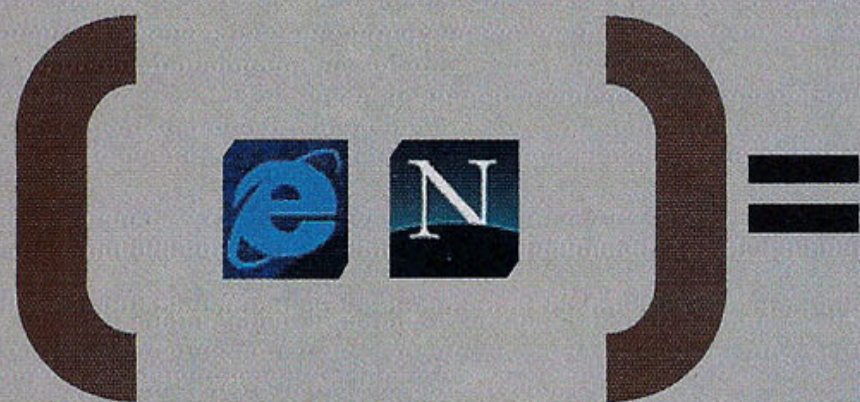
O trabalho em equipe é tão importante que você ganha mais pontos por escoltar reféns, explodir bases inimigas ou terminar uma missão com todos os membros de sua equipe ainda vivos.

A preocupação com a performance online também é grande: “Para garantir performance e evitar que certos grupos tenham vantagem, todos os servers de *SOCOM* estarão em nossa sede em San Diego”, diz o produtor Seth Luisi. Segundo ele, testes com conexões feitas da Europa e da Ásia se mostraram satisfatórios. O único porém é que será necessário o uso de banda larga para poder jogar *SOCOM*, por vários motivos: a física ultra-realista, o uso de comandos de voz e o suporte para dezesseis jogadores requer muito de uma conexão via modem. “Jogadores com conexão banda larga teriam uma vantagem injusta sobre quem está usando modem”, diz Luisi.

Em outras palavras, mesmo que jogadores conseguissem participar das batalhas de *SOCOM* via modem, seriam alvos fáceis para os fuzileiros com conexão mais rápida.

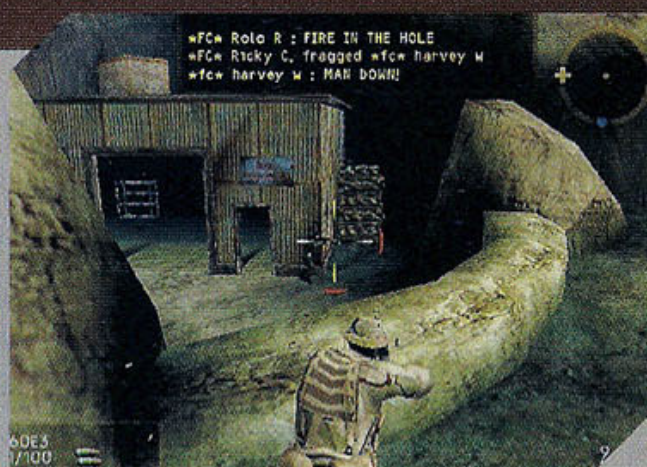
Você pode até parecer meio ridículo com um troço desses na cabeça, mas o headset de *SOCOM* adiciona muita emoção aos combates. Seu uso é óbvio: em vez de usar um teclado para mandar mensagens do tipo “ei, um pouco de ajuda aqui, estou sendo aniquilado” para seus companheiros, você pode gritar por socorro diretamente no microfone. Além disso, o headset também poderá ser usado para comandos de voz configuráveis, permitindo que você dê ordens vocais a fuzileiros comandados pela máquina em partidas single player. E eles ainda respondem, e o ajudam durante as missões informando seus movimentos. Pra deixar tudo ainda melhor, o headset será vendido junto com o game, no mesmo pacote.





O SEU PROVEDOR DE ACESSO À INTERNET

A Sony diz que o adaptador do PS2 aceitará qualquer provedor, portanto, se você já tem uma conexão para o seu PC ou Dreamcast, está preparado (embora possa querer comprar um hub de internet, para dividir a conexão entre o seu PC e o seu PS2). Não está conectado? Sem problema: o disco de startup oferece os serviços de diversos provedores de banda larga, mas - claro - provedores disponíveis nos Estados Unidos. Provavelmente, os provedores nacionais também darão conta do recado (com o Dreamcast funcionando), mas precisamos ver tudo funcionando para afirmar direitinho.

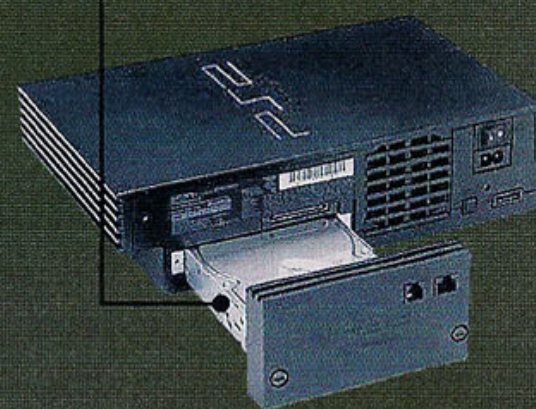


JOGANDO PS2 ONLINE

Escolha um nome e uma senha para seu guerreiro (você pode criar quantos personagens quiser). Conecte-se com o servidor SOCOM, junte-se a um jogo e pronto! Você está jogando com outros gamers que, como você, provavelmente também jogam só de cueca.

A primeira leva de títulos online não lhe custará nenhuma taxa extra, portanto, tudo que você irá gastar é o valor do adaptador de rede, o custo do console, e o que mais você gastar mensalmente com seu acesso à internet. Nada impede que terceiros cobrem você pelos serviços, entretanto, sabemos com antecedência que títulos mais sofisticados como Final Fantasy XI e EverQuest terão um custo extra para se jogar.

ESPERA AÍ! E ESTE TRECO AQUI?



O DISCO RÍGIDO DO PS2

Este periférico - que também se conecta na porta traseira do seu PS2, bem embaixo do adaptador de rede - eventualmente será fundamental para a estratégia online da Sony. Você irá usá-lo para fazer download de jogos, músicas, filmes e também títulos interativos mais complexos. Neste momento, essa coisa não faz absolutamente nada. Nenhum dos títulos da primeira leva de jogos online do PS2 tira qualquer proveito do disco rígido e, segundo o SCEA, ele não será lançado nos EUA até que haja a necessidade para isso (não esperamos que o HD seja distribuído antes de 2003, com o lançamento de Final Fantasy XI). Não há nenhuma palavra sobre seu custo.

SAI DE BAIXO!

Seu guia de campo para os outros jogos online para PS2

SE APRESENTANDO PARA O SERVIÇO ESTE ANO...

FREQUENCY • Sony CEA

Suporte para conexões: Dial-up/broadband

Número máximo de jogadores: 4

Lançamento: Junto com o Adaptador de Rede, em agosto

Mesmo que você não compre mais nada além do Adaptador de Rede quando chegar às lojas em agosto, pelo menos você terá um título para jogar online: uma versão de *Frequency*, o título da SCEA de mixagem musical vem incluso no disco de startup, junto com o adaptador. E o jogo em rede faz bastante sentido: *Frequency* foi originalmente concebido para ser um jogo online, e agora você poderá experimentá-lo da maneira como foi planejado para ser jogado.

Esta versão tem dezenas de novos sons e lhe permite participar da competição online no modo multiplayer: você pode jogar contra ou colaborar com até três outros jogadores e se divertir com as faixas musicais em technicolor.



TONY HAWK'S PRO SKATER 3 & 4 • Activision

Suporte para conexões: Dial-up/broadband

Número máximo de jogadores: 4

Lançamento: THPS3: já foi lançado

THPS4: em novembro

Estavam pensando no futuro. Quando a Neversoft criou *Tony Hawk 3*, incluíram suporte para jogo online, mesmo com o atraso da Sony com o adaptador de rede. Se você já tem *THPS3*, possui, durante todo esse tempo, o primeiro título pronto pra rede. Uma horda de fãs mais ávidos já vem jogando online, desde o lançamento de *Tony 3*, graças a seu suporte para modems e adaptadores ethernet de outras empresas. "Muitas pessoas nem sabem que já podem jogar *Tony Hawk 3* online hoje mesmo", diz o produtor Scott Pease. A sequência da série também trará recursos online. A Neversoft diz que estará levando *Tony 4* para novas direções, e que fará do componente net uma parte bem maior do jogo. "Podemos fazer muito mais com o segmento online do jogo", afirma o presidente da Neversoft, Joel Jewett. "Quando a demanda atingir a massa crítica, já estaremos na frente dos competidores... espere para ver a próxima versão."

TRIBES: AERIAL ASSAULT • Sierra

Suporte para conexões: Broadband

(e possivelmente dial-up)

Número máximo de jogadores: 16

Lançamento: Agosto

Se o realismo de *SOCOM* não lhe agrada, este FPS de ficção pode ser do seu gosto. *Tribes* é um game de equipes: você forma times de até oito pessoas, para coordenar seus ataques em diversos modos de jogo. Ah, será que eu mencionei que você pode voar? Você não apenas usa o seu jetpack, mas também pilota uma armada de caças e naves de transporte. A Sierra tem intenção de dar suporte para conexões mais lentas, mas não é certeza. "Estamos testando a conexão dial-up", diz Adam Khan, gerente de RP da Sierra. "Não lançaremos um jogo que permita que uma parte do público domine a outra baseado em algo que não seja habilidade."



TWISTED METAL: BLACK ONLINE

Sony CEA

Suporte para conexões: Dial-up/broadband

Número máximo de jogadores: 8

Lançamento: Sem previsão

O nome deste jogo já diz tudo: *Twisted Metal: Black Online* é o *TM:B* com jogo em rede anexado. Pelo que vimos, vem com os mesmos níveis e personagens, além de alguns power-ups e outros extras. O jogo oferecerá quatro modos com suporte para até oito jogadores online. Imaginamos que os jogadores amarrados ao dial-up ficarão restritos a jogos menores. A Sony ainda não divulgou uma data de lançamento, mas os rumores são que *TM:BO* deve sair depois do mês de agosto, pois a Incoq Inc. gostaria de ampliar os recursos.

ONLINE AINDA ESTE ANO... QUEM SABE

A Sony já pode ter os detalhes de seus planos de rede, mas muitos produtores não estão prontos para o suporte online. Os próximos anúncios destas companhias devem esclarecer isso. Aqui vai uma lista de quem está jogando dos dois lados da cerca...

• **TimeSplitters 2, da Eidos**— Os recursos online desta sequência já estão sendo desenvolvidos. A Free Radical diz que dará suporte para modos online se conseguir resolver detalhes dos servidores com a Sony em tempo para o lançamento. Veja um preview na página 26.

• **Linha esportiva 2K3, da Sega**— A Sega já confirmou que a versão para Xbox desta série de jogos que inclui *NFL 2K3* e *NBA 2K3*, oferecerá o modo de jogo online quando for lançada, no terceiro trimestre. Quanto às versões para PS2, tudo o que a Sega está dizendo é que adicionará modos online se a plataforma der o suporte necessário. Isso significa que os jogos 2K3 para PS2 aceitarão jogo em rede, uma vez que o sistema terá forte presença online, certo? Bem, a Sega ainda não está sendo tão específica.

• **Auto Modellista, da Capcom**— A Capcom japonesa anunciou que seu sensacional título de corrida com visual de desenho animado dará suporte para o jogo online. O jogo deve chegar aos EUA no terceiro trimestre, mas ainda não sabemos se a versão americana dará suporte para o jogo em rede.

SE APRESENTANDO PARA O SERVIÇO NO PRÓXIMO ANO...

EVERQUEST ONLINE ADVENTURES •

Sony Online Entertainment

Suporte para conexões:

Dial-up/broadband

Número máximo de jogadores: Milhares

Lançamento: Segundo semestre de 2003

Se o seu conceito de "massive multiplayer" vai além das centenas de pessoas na fila do McDonalds mais próximo, então pode ser que a Sony Online Entertainment tenha o que você está procurando. Com o *EverQuest Adventures Online*, para PS2, a Sony espera capturar os jogadores de console que conseguiram evitar o raio de tração do "viciante" jogo de PC, no qual milhares de jogadores perambulam pelo mesmo mundo, se aventurando e pilhando juntos. *EOA*, que é um produto original (e não uma versão da máquina de fazer dinheiro de PC), terá seus próprios servidores dedicados a dar suporte à banda larga e às conexões de dial-up. Embora a Sony ainda não tenha fechado o seu plano de preços, os jogadores podem se divertir com os trinta dias gratuitos de teste de inscrição, com uma pequena quantia mensal de assinatura sendo cobrada após esse período. O que o seu dinheiro paga? A Sony diz que *EOA* será capaz de suportar simultaneamente milhares de jogadores por hub, oferecendo nove corridas, treze classes, personagens superconfiguráveis e 360 milhas quadradas de espaço para explorar. Outro bônus: o jogo não necessitará do hard drive (os personagens provavelmente serão salvos nos servidores do *EOA* para evitar que sejam hackeados). Se você está preocupado com o replay, a Sony promete lançar pacotes de expansão periódicos, a preços módicos.



FINAL FANTASY XI • Square EA

Suporte para conexões:

Dial-up/broadband

Número máximo de jogadores:

Milhares

Lançamento: 2003 nos EUA

Quando você calcula os custos, *FFXI* não vai sair barato. Além da grana do adaptador de rede, você ainda precisa do disco rígido do PS2, (uns US\$80,00, se o preço nos EUA ficar próximo ao praticado no Japão), mais o custo de assinatura do PlayOnline, da Square, (por volta de US\$ 10,00 mensais, no Japão), e é claro, o próprio *FFXI*. Mas jogar a primeira iniciativa de Square com milhares de jogadores? Não tem preço.

Então, por que você está tão ansioso pelo jogo que não deve chegar ao Ocidente este ano? Em primeiro lugar, os gráficos estão fantásticos, e vamos admitir: o visual é importante (desculpe, *EverQuest*). As diferentes



raças e classes de personagens também são interessantes. E gostamos do fato de que, embora você viaje em grupos pequenos, centenas de pessoas podem vagar pelo mundo ao mesmo tempo, ao contrário do que acontece com o *Phantasy Star Online*.

E NA ÚLTIMA FILA...

Temos então todos os lançamentos das grandes companhias para a rede de banda larga do PS2 no Japão — tudo, de *Arc the Lad Online* a um título de combate aéreo da Namco, incluindo uma gigantesca aventura multiplayer da Tecmo. Poucos lançamentos de títulos para os EUA foram anunciados, mas imaginamos que diversos chegarão por lá no próximo ano. No topo da nossa lista de pedidos estão *Resident Evil Online*, da Capcom, com jogadores se unindo para combater os zumbis (exceto se forem mordidos, pois aí eles se transformam em zumbis!) e *Gran Turismo Online*. Não sabemos se este novo episódio dessa série permitirá a competição online ou apenas a troca de carros e outros downloads. De qualquer modo, já estamos com nossos motores ligados.

APOCALIPSE QUANDO?

Os planos online
do resto do pessoal

XBOX ONLINE

Olha só que novidade: a Microsoft e a Sony não enxergam da mesma maneira quando se trata de internet. Em vez de deixar para terceiros o trabalho de gerenciar os servidores e chegar a um acordo sobre suas próprias interfaces, a Microsoft está fazendo uma rede fechada apenas para banda larga, com recursos padronizados que serão adotados por todos os jogos Xbox com suporte para rede. "Todos os jogos serão direcionados para sua rede de servidores", diz James Schmalz, da Digital Extremes (empresa que está preparando o lançamento online de *Unreal Championship*). A má notícia: você terá que pagar uma mensalidade. Sua única preocupação será ter um nome e uma senha para todos os jogos, além disso você terá acesso aos rankings e outras vantagens que a Microsoft deve anunciar em breve. "Juntar-se a um jogo será tão simples como apertar alguns botões", diz Schmalz. Nossa expectativa é que a rede possa funcionar em novembro, quando chegarem ao mercado os primeiros títulos com suporte para rede online.



Brinquedo maravilhoso: se você gostou da ideia do microfone para *SOCOM*, espere até usar o comunicador do Xbox, e conectá-lo no slot da unidade de memória do joystick. Ele executa os mesmos truques de reconhecimento de voz e chat, mas também permite que você altere sua voz (esperamos que nossa configuração "Isaac Hayes robótico" impressione as senhoritas). Os planos são para que todos os jogos de Xbox, com suporte para jogo online, incorporem o fone ao microfone. A Microsoft está pensando se irá colocar o comunicador como parte da assinatura dos serviços online.

A PRIMEIRA ONDA

Unreal Championship
o primeiro título



Ghost Recon
jogo militar da série
Rainbow Six

Rayman Arena
loucuras em mini-
games

Raven Shield
outro que traz a inter-
net para a série
Rainbow Six

Série 2K3 da Sega
Todos os títulos terão
suporte para jogo
online

XIII
Deathmatch,
no estilo dos
quadrinhos

**Phantasy
Star Online**
anunciado para
todas as plata-
formas, menos PS2

**Tony Hawk's
Pro Skater 4**
mais uma aventura
em pistas de skate
virtuais

MechAssault
Mecha contra Mecha
numa aventura
sensacional para oito
jogadores

GAMECUBE ONLINE

Sabemos que a Nintendo tem uma espécie de plano online para o GameCube. Droga, tem até uma imagem do modem na caixa do console. Mas até agora a companhia não anunciou nada, e aparentemente nem mesmo chegou a um acordo, sobre uma estratégia online. Desde o lançamento do sistema nos EUA em novembro passado, os figurões da Nintendo disseram que não colocarão o GameCube online antes do tempo.



Em outras palavras, estão esperando até que tenham diversos jogos de impacto para dar início à rede. O único título anunciado até agora com capacidade de conexão é o *Phantasy Star Online: Episode 1 & 2*, da Sega. A Sega do Japão já está oferecendo uma edição de teste do jogo, em sistema de pré-venda (e com o modem) mas nenhum plano similar foi anunciado, ou mesmo sugerido, para os EUA. Esperamos que outros jogos online de GameCube, assim como outras informações, surgirão durante a E3. Esteja aqui mês que vem para conferir.

LIÇÕES APRENDIDAS

Sega comenta
a situação online



Falando tanto de Sony, é fácil esquecer que a Sega estava metida com os jogos online para consoles antes de todo mundo. Só nos EUA, o Dreamcast já tinha quase trinta jogos prontos para a net antes de ter sua produção interrompida. Charles Bellfield, vice-presidente da Sega da América, nos explica o que está certo e errado na internet hoje...

EGM: Quem tem o melhor esquema para jogos online, a Sony ou a Microsoft?

Charles Bellfield: São estratégias diferentes. A Microsoft está dizendo: "Essas são as ferramentas, esse é o sistema de cobrança...". A Sony diz: "Eis o hardware que você pode comprar para atualizar seu sistema. Façam o que quiserem com isso". Com a Sony, a Sega pode construir o ambiente online que desejarmos, e podemos fazer isso de maneira que seja perfeito para nossos jogos. É uma vantagem que

temos sobre outros fabricantes. Já com a Microsoft, só trabalharemos dentro do seu modelo.

EGM: A ideia da Microsoft depende dos jogadores terem banda larga. Péssima escolha?

CB: É aqui que a Sega discorda da Microsoft. Acreditamos que o dial-up ainda tem um futuro. Provamos que se pode oferecer um bom entretenimento com o Dreamcast. Se você jogou *Phantasy Star Online*, nossos jogos de esporte ou mesmo *Alien Front Online* com voice chat, viu o que podemos fazer com a banda estreita. Se você olhar para trás e avaliar os comentários de meus concorrentes, a Sony disse que o PS2 aceleraria a expansão da banda larga na América do Norte. Eu odeio dizer, mas isso nunca aconteceu: os dois se foram e ainda estamos sentados num ambiente predominantemente dominado pela banda estreita...

EGM: Então a Sony fez a coisa certa com o seu adaptador de banda dupla, mas e o fato do aparelho não ser vendido com o PS2?

CB: Achamos uma pena que a Sony tenha decidido isso, e vamos esperar para ver como eles levarão o adaptador para as casas dos jogadores. Usaremos isso para decidir se daremos ou não suporte aos recursos online do PS2. A decisão sobre o Xbox é diferente. Lá, só temos que ver se eles conseguirem fazer com que os donos de Xbox paguem o acesso de banda larga. Nenhuma das estratégias é perfeita. Ninguém tem uma solução sem erros. A Sega não tinha. Nós tentamos algo com o Dreamcast, mas nossos jogos online falharam porque o Dreamcast não decolou com a velocidade que imaginávamos, ou esperávamos. Talvez possa ser dito que se os consumidores tivessem apostado mais no Dreamcast, os jogos online estariam bem mais avançados hoje.



O futuro

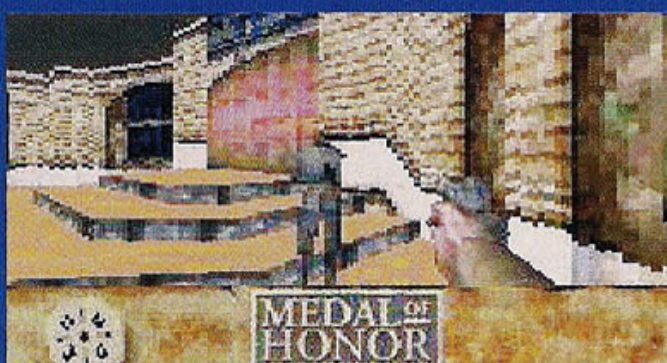
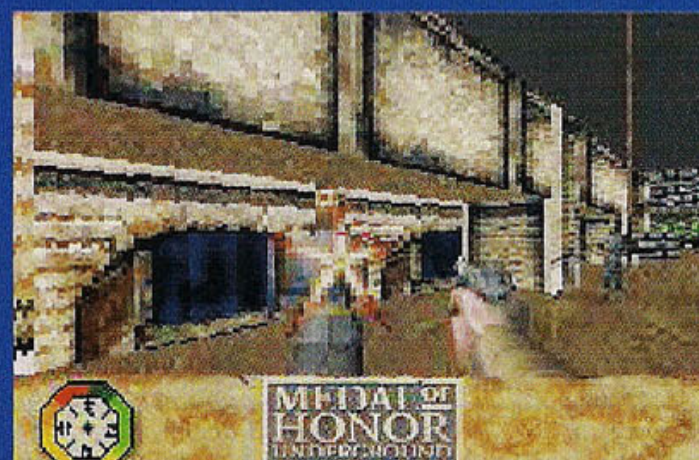
O pequeno notável da Nintendo nem sempre recebe a atenção que merece. Veja só o que o portátil deve receber até o fim do ano

Os mundos fantásticos de *Halo*, o elenco de estrelas de *Super Smash Bros Melee*, as espionagens de *Metal Gear Solid 2*. Parece que todo mundo caprichou em 2001 para transformar os últimos meses no período mais fantástico da história recente dos games. Mas agora as coisas estão meio quietas... quietas até demais. Enquanto esperamos pela próxima grande notícia, que tal pensar pequeno? É hora da ajuda de nosso amigo portátil Game Boy Advance, certamente uma das maiores invenções da humanidade depois do controle remoto para televisão. Agora que o preço do console baixou no mundo todo, não vemos um momento melhor para darmos uma olhada no que de mais promissor estará pintando para o GBA até o fim do ano. Pode ir preparando os dedos para os calos!

Medal Of Honor

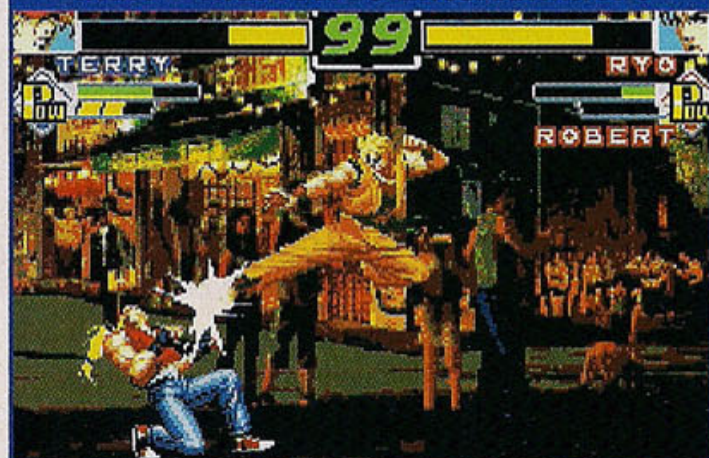
Maio • Destination Software

Jogar *Doom* e *Castle Wolfenstein* no GBA deixou-nos satisfeitos com games de tiro em primeira pessoa na telinha do portátil. Mas *Medal of Honor* (que a Destination licenciou da Electronic Arts) pegou-nos de surpresa. Graficamente, é parecido com *Doom*, mas a idéia de que com um cartucho destes você pode acabar com nazistas na sala de espera do dentista é bem mais interessante.



King of Fighters EX: Neo Blood

Maio • Marvelous Entertainment



Bomberman Max 2

Maio • Majesco



Sega Smash Pack

Maio • THQ



A SNK pode ter ido para o grande fliperama no céu dos videogames, mas para a alegria geral, algumas franquias de sucesso continuam respirando, como é o caso deste belo game de luta trazido pela Marvelous Entertainment. Os caras apertaram *KOF 99* na caixinha do GBA com um sucesso impressionante. Chutes, socos e os seios sacolejantes de Mai Shiranui agora no seu bolso.

Ei, quem colocou Pokémon no meu Bomberman? O herói explosivo da Hudson antigamente apenas explodia as coisas, mas agora coleciona e cria bichos estranhos também. O melhor é que o clássico estilo de jogo continua o mesmo. São duas versões, azul e vermelha, (oh não, aqui também?), recheadas de explosões, criaturas escondidas, e claro, batalhas multiplayer.

Quando a Sega anunciou este game para o GBA, começamos a babar com a possibilidade de jogar *Altered Beast* ou *Phantasy Star II*. Bem, a versão final acabou não satisfazendo nossos sonhos, mas traz *Golden Axe* (oba!), *Ecco the Dolphin* e *Sonic Spinball*, três jogos que mostram bem o espírito inovador da Sega. Tomara que outras coleções de clássicos sigam o caminho deste cartucho.

10 JOGOS OBRIGATORIOS para o seu GBA



Final Fight One



Tony Hawk's Pro Skater 3



Wario Land 4



Mario Kart: Super Circuit

está no seu bolso

Mat Hoffman's Pro BMX 2

Maio • Activision



FRONT MANUAL



Atenção fanáticos por BMX, chegou a hora de parar de brincar com suas estúpidas bikes em miniatura, e podem parar de invejar seus colegas skatistas e seus cartuchos de *Tony Hawk's Pro Skater 3* para GBA. Eis sua chance de fazer todos os saltos mortais, grinds e manobras malucas de Mat para o seu próprio prazer portátil.

Pinball of the Dead

Maio • THQ



Cara, o pinball já está morto... e renascido. A WOW Entertainment está apostando nos zumbis nesta macabra mistura de *House of the Dead* com os bons e velhos pinballs de arcade. Com mesas de várias telas, seu desafio será acertar uma série de alvos e cabeças flutuantes.



Car Battler Joe

Junho • Natsume



Há um bom (nossa, há muito) tempo, a gente jogava um RPG, daqueles de livro mesmo, chamado *Car Wars*. Aí alguém teve a idéia de transformá-lo em um game com o nome de *Autoduel*. Agora, no que parece uma grande piada do destino, estamos próximos de jogar algo bem semelhante no GBA. *CBJ* combina a ação dos arcades com lances de exploração dos RPGs, naquilo que pode ser o máximo da experiência *Mad Max*.

Mega Man Zero

Junho • Capcom



Quão popular é *Mega Man*? Tão popular que os jogos com seus personagens coadjuvantes geraram jogos com outros coadjuvantes. *MMZ* continua o enredo de *Mega Man X*, centrado em Zero. A Capcom promete que este será o jogo de *Mega Man* mais difícil da história. Pode ser má notícia para uns, mas os jogadores mais experientes terão motivo de sobra pra ficar se gabando com os amigos.

Robotech

Setembro • TDK Mediactive



Apesar de toda a popularidade de *Robotech*, nenhum game baseado no anime acabou chegando ao Ocidente. Finalmente a TDK acaba com o monopólio japonês no assunto com este game de nave em 2D. Assuma o papel do heróico Rick Hunter, do nerdão Max Sterling, do encenqueiro Roy Fokker ou da atrapalhada Miriya para muita ação e tiros. O game terá suporte para link com até quatro jogadores.



Sonic the Hedgehog Advance



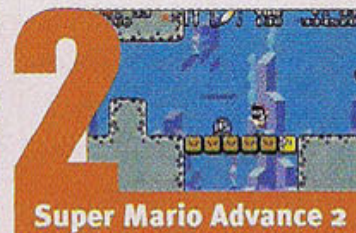
Super Mario Advance



Golden Sun



Advance Wars



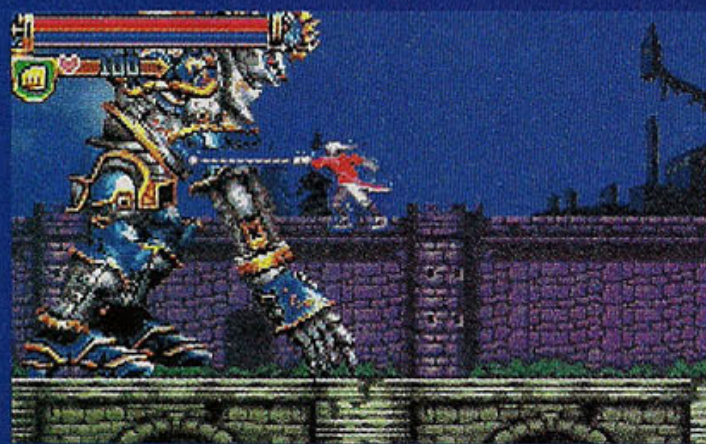
Super Mario Advance 2



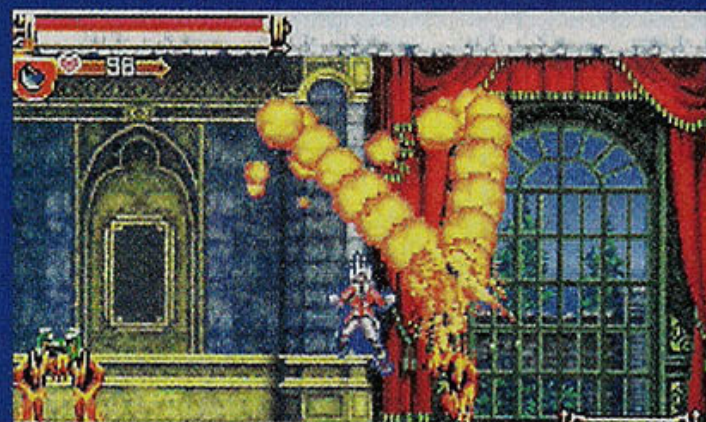
Castlevania: COTM

Castlevania: Harmony of Dissonance

Julho • Konami



Pouca gente discorda que *Castlevania: Circle of Moon* tenha sido um dos melhores lançamentos para GBA do ano passado. Agora é hora de preparar os dentes de alho e crucifixos de novo, pois a Konami está prometendo repetir o feito em mais um capítulo da série. Mesmo não sendo exatamente uma sequência de *COTM*, *Harmony of Dissonance* se passa em 1740, entre as eras de Richter (de *Dracula X*) e Simon Belmont (*Castlevania 1 e 2*). Você joga como Jeust Belmont, herdeiro dos clãs Belmont e Belnades. Os gráficos parecem ser exuberantes, melhores que no game anterior, com mais animações e um visual mais claro. Que ver mais? Dê uma checada em nosso preview na página 32.



IDÉIAS LUMINOSAS

Problemas com a iluminação de seu GBA? Testamos algumas das opções de lâmpadas portáteis para seu companheiro de viagem.

Flood Light, da Gamester

A mais barata das soluções provou ser uma das mais eficazes. Levamos esta pequena lâmpada fluorescente para um passeio de carro e ela se mostrou bastante competente para iluminar a telinha do GBA. O único porém é que este treco é sedento por energia: consome as pilhas de uma maneira absurda, esgotando todas as reservas em menos de sete horas. Mesmo com o preço das pilhas extras, o Flood Light ainda é uma opção barata e eficiente.



A luz interna do GBA

Um maluco chamado Adam Curtis passou os últimos meses bolando uma maneira de colocar uma luz interna no Game Boy Advance. Quando você estiver lendo isto, o site do cara (www.portablemonopoly.com) já deve estar vendendo a engenhoca por US\$ 35.00. O problema é que você precisa saber manusear um ferro de solda para instalar as luzes, que se



alimentam das pilhas do GBA, aumentando o consumo em cerca de 35%. Curtis diz que não é

complicado instalar as luzes, mas não temos tanta certeza assim que é uma boa abrir seu GBA e sair soldando lâmpadas nele.

Adaptador para televisão

Este treco também atende pelo nome de TV de Advance, e permite que você conecte seu GBA a qualquer aparelho de TV para jogar seus games na telona. Claro, você perde o conceito de portátil, mas nunca mais terá problemas de visibilidade com seus games. Mais uma vez, vale o lembrete: antes de encomendar a geringonça, saiba que a instalação não é muito simples e, assim como a luz interna, você deve abrir seu GBA e mexer bastante em suas peças. Algumas ferramentas especiais para isso acompanham o "kit". Além de mandar sua garantia pras cucuias, tais operações sempre estão sujeitas a risco. Pense bem.



Boeing 777

Já viajamos bastante por aí e podemos garantir que nada bate a maravilhosa iluminação de teto de uma poltrona de avião quando o assunto é GBA. Tudo bem, pode ser meio carinho, mas se você é um megabilionário, jogador de futebol ou o presidente da república, por que não se dar um luxozinho? Você merece.



Dragon Ball Z: Card Game

Novembro • Infogrames



Moçada, sabe aquele monte de cards de Dragon Ball Z que vocês compram desesperadamente? Pois existe um jogo com cards semelhantes, e todos eles foram reunidos neste cartucho de GBA. Está tudo aqui, a coleção completa, em perfeito estado digital. Agora, se você está procurando aquele outro game *Dragon Ball*, vá correndo para a página 70.

The Lord of the Rings – Parte 1

Dezembro • Universal



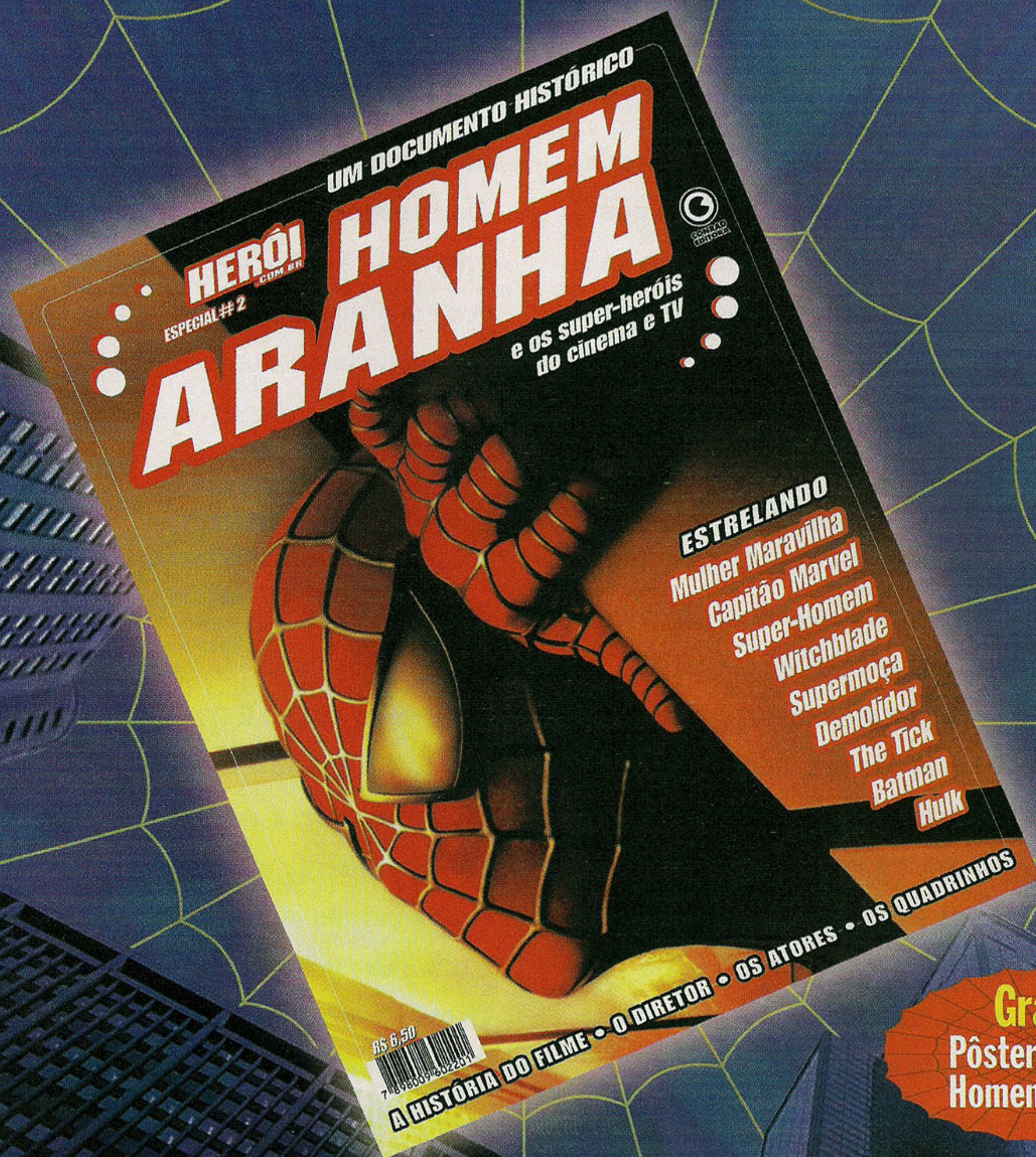
No fim do ano, todo o barulho causado por *Star Wars: Episódio II* já terá passado, e sua mente estará voltada para *As Duas Torres*, a segunda parte da trilogia de filmes baseada em *O Senhor dos Anéis*. Neste RPG de ação, você controlará toda a sociedade do anel em batalhas por turnos contra as forças de Sauron. Ei, pelo menos não é um jogo de luta com hobbits...

E ISSO NÃO É TUDO...

Tem muito mais a caminho

Brilhando no horizonte há mais uma série de games imperdíveis para o GBA. O que mais queremos: *Metrod IV*, a sequência de um dos melhores games da história. A Nintendo ainda não liberou novas informações, mas sabemos que nossa querida Samus Aran surgirá no portátil, e com muitos poderes novos. Outro game da Nintendo que estamos loucos para ver é *Kirby's Tilt'n Tumble 2*, que irá se conectar à sua versão de GameCube. Depois vem o remake dos clássicos para SNES *Super Mario Bros 3* e *Yoshi's Island*, que devem pintar no final do ano. A Rare aumenta o pacote com *Diddy Kong Pilot* e os jogos de plataforma *Sabre Wulf* e *Banjo Kazooie: Grunty's Revenge*. E se isso não basta, a Destination aplica um combo de três hits com *GTA III*, *Road Rash Jailbreak* e *Baldur's Gate: Dark Alliance*, que chegam próximo ao Natal.

PREPAREM-SE FÃS DO ARANHA



Grátis!
Pôster do filme
Homem-Aranha

CHEGOU O GUIA DEFINITIVO SOBRE O FILME DO ARACNÍDEO MAIS FAMOSO DO PLANETA

OS NOVOS SERIADOS - OS PRÓXIMOS FILMES - OS SERIADOS ANTIGOS



Peça ao seu jornaleiro.

QUE VENHAM

Episódio II chega aos cinemas trazendo uma

Já faz 25 anos. Um quarto de século desde que o primeiro Star Wars foi exibido nos cinemas, e para muitos de nós, o mundo nunca mais foi o mesmo. Desde que o primeiro filme da série estreou em 1977, produtos Star Wars não pararam mais de ser lançados, colecionando fãs e admiradores pelo mundo afora. Nos videogames, jogos de todos os tipos surgiram para todos os consoles, combinando os elementos clássicos dos filmes com a tecnologia disponível na época, trazendo a emoção de um universo repleto de magia para as mãos dos jogadores. Star Wars havia se tornado uma aposta fácil para um grande sucesso nos games.

Mas em 1999 algo estranho aconteceu com a chegada aos cinemas de Episódio I – A Ameaça Fantasma. Talvez fosse o excesso de expectativa, ou todo o marketing exagerado envolvendo a volta da saga à telona. Mas a verdade é que mesmo com toda a ansiedade

dos jogadores, os games baseados em Episódio I se mostraram (como para muitos, o próprio filme) decepcionantes. Pela primeira vez em muito tempo, os games Star Wars não se mostravam interessantes e divertidos. A LucasArts, consciente do problema, resolveu contra-atacar. E se você é como nós, já deve estar se preparando para conseguir seu ingresso para Episódio II que chega ao Brasil no dia 5 de julho. Mesmo com um pé atrás, todos estamos dando uma nova chance a nosso amigo George Lucas, confiando que desta vez não sairemos do cinema de cara amarrada. E mostrando que tal animação se prolonga ao games, a LucasArts não está medindo esforços para nos trazer os melhores games Star Wars, há muito não vistos. Teremos games de ação, combates motorizados, RPGs... se nos últimos anos você perdeu as esperanças, continue lendo, jovem Padawan. A Força está de volta.



OS CLONES!!

nova leva de games Star Wars

**Star Wars:
Galaxies**

pág 50

**Jango Fett:
Bounty Hunter**

pág 48

**Galactic
Battlegrounds:
Clone Campaigns**

pág 51

**Knights of the
Old Republic**

pág 52

**Episode II:
Attack of the Clones**

pág 52

Clone Wars

pág 53

Por Jonathan Dudlak e Shane Bettenhausen, EGM EUA
Renato Villegas, EGM Brasil

JANGO FETT: BOUNTY HUNTER

CONSOLE: PS2 e GameCube

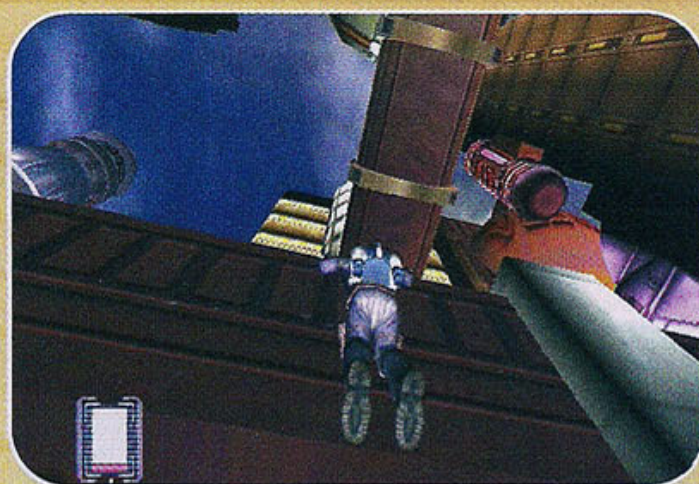
LANÇAMENTO: terceiro trimestre

DESENVOLVIDO POR: LucasArts

O diretor Jon Knowles não consegue parar de falar sobre o novo projeto de sua equipe, enquanto nos mostra as evoluções de artes conceituais de *Bounty Hunter* penduradas nas paredes de seu escritório na LucasArts. “Em Episódio II, Jango Fett cria um exército de clones, mas você não sabe bem o motivo”, explica Knowles. “Este game responde a essa pergunta”. O produtor Joe Brisboil acha uma pequena brecha no relato de Knowles e complementa: “O jogo todo é sobre capturar um cara, vivo ou morto”. Como foco central de Episódio II, o caçador de recompensas e modelo de clone Jango Fett continuará por um bom tempo na cabeça de todos os que estiverem no cinema a partir do dia 5 de julho, quando o filme estréia no Brasil. Knowles e Brisboil querem repetir essa sensação nos jogadores.

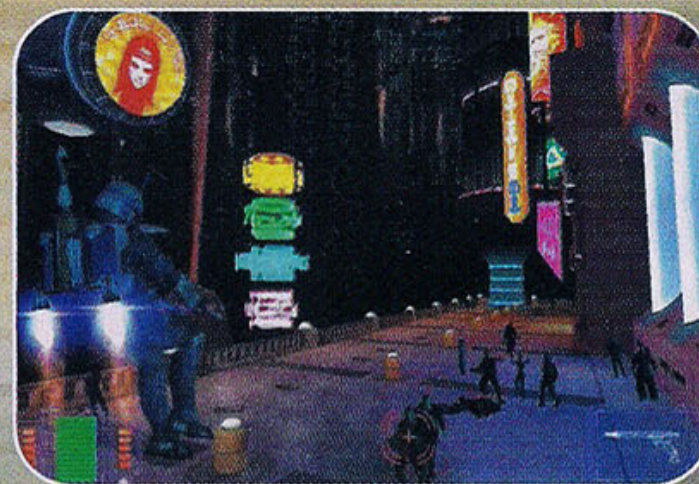
Bounty Hunter explora um lado menos glamoroso do universo Star Wars e passa longe das missões padrão “herói-rebelde contra o lado negro”. É um game de ação e tiro em terceira pessoa que gira em torno do negócio solitário de um caçador de recompensas de aluguel. Ultimamente, o protagonista Jango Fett está na caça de um grande cliente em especial, mas no meio do caminho acaba arrumando uma série de pequenos contratos, o que faz o game fluir. “Não há heróis no jogo inteiro”, promete Knowles, “e você não irá encontrar nenhum andróide de batalha aqui”. Em vez disso, espere encontrar alguns dos mais obscuros lugares e personagens sinistros que os seis mundos de *Bounty Hunter* têm a oferecer. E como Jango pode contar com um arsenal bacana que inclui mísseis teleguiados, duas pistolas laser, três tipos de granadas e um lança-chamas para dar uma força, o bom velho cabo de aço é seu melhor amigo na hora de capturar a bandidagem. Lembre-se do que Boba Fett diz em *O Império Contra-Ataca*: “Eles não servem para nada se estão mortos”.

Fazer sua presa vir junto numa boa é uma



coisa, chegar até ela é outra bem diferente. A LucasArts colocou uma série de elementos de plataforma 3D em cada um das dezoito fases do jogo, o que obriga Jango a dar uma de acrobata de vez em quando. Alcançar uma plataforma mais alta pode implicar em uma combinação de saltos, escaladas e até uma caminhada com as mãos, contando com a ajuda de alguns objetos estrategicamente colocados. Em outros casos, Jango pode apelar para seu Jet Pack. Mas Knowles não quer transformar o jogo em uma série interminável de pulos complicados e caminhadas pela corda bamba: "Jango encontra sozinho uma série de soluções para os problemas", explica Knowles, "e você não terá que seguir um caminho certinho para passar os desafios, em muitos casos há possibilidades alternativas". Tudo bem simples e intuitivo. As armas de Jango também têm comandos bastante intuitivos. Suas duas pistolas laser,

por exemplo, miram automaticamente no inimigo mais próximo, mas você pode mudar rapidamente de alvo, para acertar algum atirador mais distante que esteja representando uma ameaça maior do que o vilão perto de você. E tal arsenal parece ser bem útil, pois Jango terá pela frente todo tipo de escória, como chefões do crime, políticos corruptos e até um misterioso competidor, outro caçador de recompensas que parece ter sua história ligada ao passado de Jango Fett. E como garantia final de que o game promete mesmo, esta é a primeira vez que a LucasArts está se associando a outras duas grandes empresas sempre ligadas aos filmes Star Wars: a ILM - Industrial Light and Magic, que está cuidando das animações do game, e a Skywalker Sound, responsável pelos efeitos sonoros. É a LucasArts trabalhando com força total para manter a família Fett no topo da preferência dos fãs de Star Wars.



Star Wars: GALAXIES

CONSOLE: PC

LANÇAMENTO: final de 2002

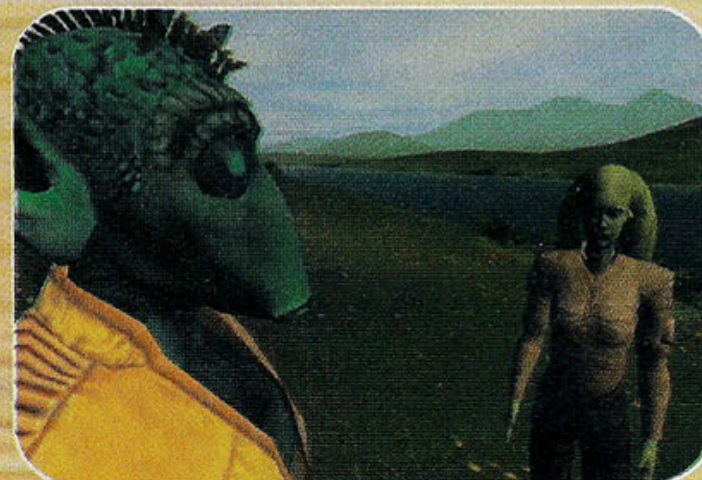
DESENVOLVIDO POR: Verant

Com os RPGs online ganhando cada vez mais terreno, a LucasArts se prepara para desferir o golpe final em quem ainda resistia a jogar na rede. **Star Wars: Galaxies** irá juntar no mesmo ambiente milhares de fãs Star Wars, em um MMORPG (Massive Multiplayer Online RPG) assinado pela equipe que criou Everquest. As comparações, no entanto, param por aí. Mas Galaxies deve deixar Everquest no chinelo: visual, sistema de jogo, personagens... Galaxies busca (e ao que parece, vem conseguindo) dar a sensação de que você se levantou no cinema, andou até a tela e conseguiu se juntar ao mundo de Darth Vader.

No game, você escolhe entre oito raças diferentes (veja o box) e parte para sua vidinha em planetas como Tatooine e Naboo. Quer tomar um trago? Dê uma passada na Cantina de Mos Eisley, aquela mesmo onde Luke e Obi Wan contrataram Han Solo como piloto. Cada planeta terá cerca de dezesseis quilômetros quadrados (virtuais, é claro) de área de jogo, terreno que ainda será expandido com o acréscimo de novos planetas e até um modo que irá permitir viagens (e combates) pelo espaço.

Seu personagem poderá fazer praticamente tudo que existe no universo SW. Poderá virar um Jedi e construir seu sabre de luz (e depois até juntar-se ao lado negro), fazer parte do bando criminoso de Jaba, the Hutt, ganhar a vida como um caçador de recompensas... são dezenas de profissões possíveis, e você poderá ter diversos tipos de dróides, guiar veículos, construir e criar equipamentos e itens que podem, inclusive, ser comercializados.

A Verant promete que diversos itens especiais estarão espalhados pelo game, escondidos ou fornecidos como recompensa por alguma coisa. E tudo surgirá no mundo de Galaxies seguindo os padrões Star Wars: você pode até conseguir uma armadura mandaloriana igual à de Jango e Boba Fett, mas como elas são raríssimas no universo dos filmes, também será assim no jogo.



ESCOLHA SEU JEDI

Star Wars: Galaxies terá oito raças disponíveis, todas com opções de personalização e características próprias:



Humanos – Espécie predominante na galáxia, são encontrados em quase todos os planetas.



Wookies – A bola de pêlos favorita de todo mundo. Os cabeludos habitantes do planeta Kashyyyk são fortes e habilidosos com máquinas.



Twi'leks – No geral, são similares aos humanos, porém um pouco mais fracos e mais inteligentes.



Trandoshans – Uma violenta raça de répteis humanóides, guerreiros natos e muito fortes. São inimigos naturais dos Wookies.



Mon Calamari – Anfíbios com cara de peixe, um pouco fracos, mas inteligentíssimos. Se dão bem embaixo d'água, mas sofrem em ambientes quentes e áridos.



Bothans – Uma raça conhecida como os melhores espiões da galáxia. Estes seres peludos são ágeis e rápidos, dando excelentes soldados.



Rodians – Têm um temperamento forte e violento, mas não são muito fortes. Ambiciosos, muitos se tornam caçadores de recompensas.



Zabraks – É a raça de Darth Maul. Cada espécie possui diferentes padrões de manchas na pele e de chifres, que poderão ser personalizados pelo jogador.



GALACTIC BATTLEGROUND: CLONE CAMPAIGNS

CONSOLE: PC

LANÇAMENTO: maio

DESENVOLVIDO POR: Lucas Arts

Quando Galactic Battlegrounds foi lançado no final do ano passado, era evidente que pacotes de expansão não demorariam. E com a chegada dos clones em Episódio II, nada melhor do que levá-lo também para o campo de batalha de GB.

Clone Campaigns é uma expansão bem interessante que adiciona quatorze cenários e mais de 200 novas unidades às batalhas em tempo real de GB. Todos os povos já conhecidos do primeiro game receberam reformulações (principalmente visuais), e novas facções foram adicionadas, diretamente de Episódio II: A República e seu exército de Clone Troopers e a Confederação dos Plane-

tas, liderada pelo Conde Dooku. “Tentamos colocar todas as unidades vistas em Episódio II em Clone Campaigns”, explica o designer Garry Gaber. “Até algumas coisas que acabaram não entrando no filme estão no jogo.” Algumas mudanças foram feitas para deixar as facções mais equilibradas. Por outro lado, o enredo do game não segue fielmente o script do filme: “Apenas a primeira fase da Confederação e da República refletem acontecimentos do filme. Daí pra frente, o jogo segue sozinho”, explica Gaber. Outro ponto muito melhorado foi o modo de construção de fases e cenários. “Fizemos quase tudo que os jogadores pediram”, diz Gaber. E é verdade: você poderá montar suas próprias missões usando elementos como Jabba The Hutt, Jango Fett, Mace Windu, Anakin Skywalker (adulto!), Jawas, novas formas de vegetação e até novos planetas – incluindo Geonosis. Até Slave 1, a nave de Boba Fett, está no pacote.

Usando o engine de Age of Empires, Galactic Battlegrounds redimiu a LucasArts na área de games de estratégia em tempo real. E com certeza Clone Campaigns não será sua última expansão.



KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

CONSOLE: Xbox e PC

LANÇAMENTO: novembro de 2002

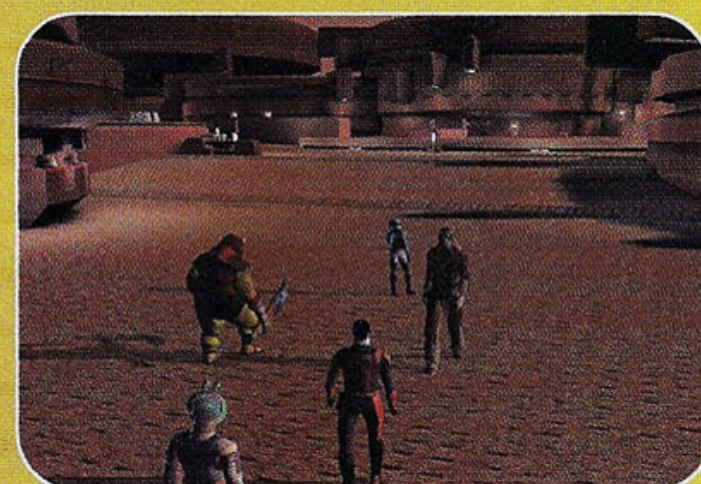
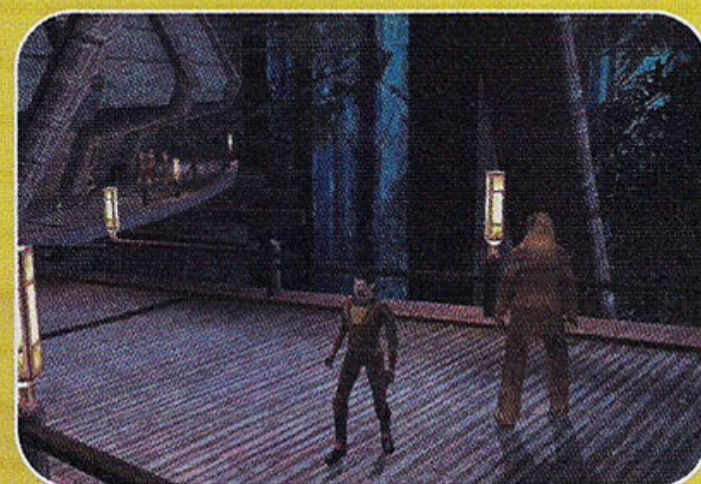
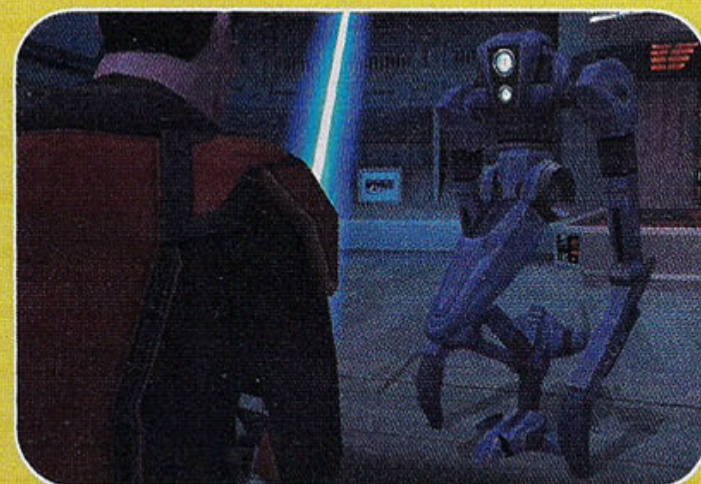
DESENVOLVIDO POR: BioWare

Festa em Família



Apesar do herói principal de *Knights of the Old Republic* ser obrigatoriamente um humano, você poderá controlar diversas raças diferentes graças ao sistema do jogo que monta uma equipe de três personagens. "Você poderá assumir o comando de qualquer um de sua equipe, a qualquer hora", explica o produtor Casey Hudson, "além de ter controle absoluto sobre as estatísticas e inventário de cada um". Você irá encontrar diversos robôs e criaturas conhecidas do universo *Star Wars*, e muitos deles podem se juntar a seu grupo. Perguntamos a Case se haveria a chance de toparmos com algum parente distante de Jar Jar Binks. Sorrindo, ele nos garantiu que o jogo é "100% livre de Gungans". Ufa!

Muitos pontos deste RPG ainda estão em fase inicial, mas os produtores Casey Hudson (BioWare) e Mike Gallo (LucasArts) estão com seu cronograma rigorosamente em dia. Você controla uma equipe de três personagens, cada um com seus próprios atributos, itens e poderes (como em um RPG padrão) em um mundo em 3D. "O combate é em tempo real", avisa Gallo. "E os personagens foram animados à mão para o uso de cada item", diz Hudson. "Há muita coisa para ser personalizada, como desenvolver os poderes da Força". Em *KOTOR*, a Força funciona como a magia nos RPGs. *Knights* não terá nenhum elemento multiplayer online: Gallo e Hudson apostam no jogo como uma aventura para se jogar sozinho. Tem um enredo, centrado nos personagens, interessante e complexo o suficiente para deixar a cruzada principal satisfatória. "O game se passa 4000 anos antes de *Episódio I*", o que nos dá uma liberdade para criar mundos que não teríamos de nenhuma outra forma", diz Gallo. Os dois estão empolgados em introduzir novas idéias ao universo *Star Wars*. "Há tantas coisas que um Jedi pode fazer no jogo", completa Gallo, "que algumas são completamente inéditas". Isso significa que não há nenhum personagem conhecido, ainda assim haverá toneladas de referências. Já ouviu falar em um tapete ambulante chamado Chewbacca? Bem, Kashyyyk, o planeta natal dos Wookies é parte crucial no enredo. E convenhamos, não faz mal nenhum deixar de fora personagens pentelhos como os Ewoks da vida.



STAR WARS EPISODE II: ATTACK OF THE CLONES

CONSOLE: GBA

LANÇAMENTO: maio

DESENVOLVIDO POR: David A. Palmer Productions

E quem diria que o único game fiel à história de *Episódio II* estaria no pequenino GBA? Em *Star Wars Episode II: Attack of the Clones*, você controla Anakin Skywalker (e mais tarde Obi-Wan) em uma série de fases saídas do filme, arrebatando inimigos com seu sabre de luz. Além da tradicional ação de plataforma, AOTC também terá algumas fases em que você



estará no comando de veículos, em pistas poligonais que simulam 3D. Os comandos de ataque com o sabre são bem simples e você pode mover a arma para todas as direções (in-



clusive para trás, acertar inimigos traiçoeiros) e rebater tiros laser. Os gráficos estão bem coloridos e detalhados, e a trilha sonora conta com faixas originais dos filmes.

CLONE wars

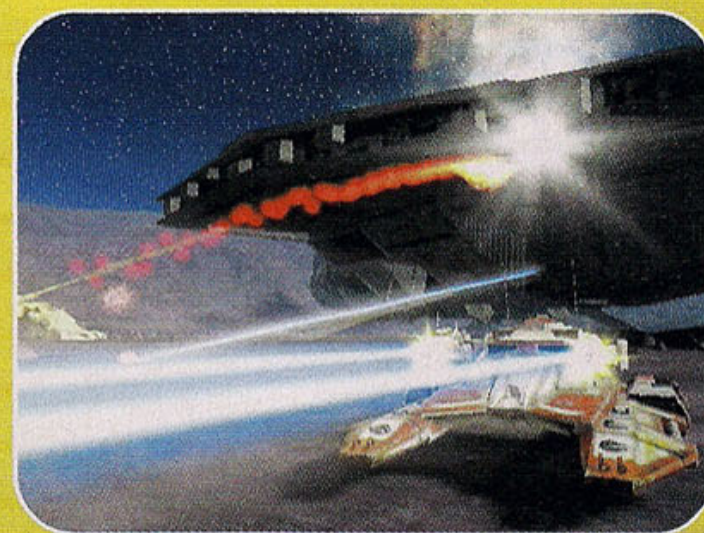
CONSOLE: PS2 e GameCube

LANÇAMENTO: quarto trimestre

DESENVOLVIDO POR: Pandemonium

Quando sabemos que *Clone Wars* começa onde Episódio II termina, perguntamos ao produtor da LucasArts Jim Tso se ele poderia nos dar detalhes sobre o final do filme. Não deu. Mas nos mostrou este game de combate em veículos que está sendo desenvolvido pela Pandemonium Studios, os responsáveis por *Dark Reign 1 e 2* (PC). “Estamos tentando mostrar os Jedis em guerra”, explica Tso. “O que nunca foi feito antes, em filmes ou games. É algo como se misturássemos *Rogue Leader* e *Apocalypse Now*.” Para os que não entenderam a referência cinematográfica, isso significa um game recheado de ação, com missões de combate e uma forte referência militar. “Serão dezesseis

missões com objetivos como escoltar comboios, defender naves aliadas e destruir certos alvos. Também teremos power-ups e alguns bônus e itens secretos”, completa Tso. *Clone Wars* se passa em seis diferentes planetas, incluindo Geonosis, um escuro e rochoso planetóide que se revela o lar dos clones em Episódio II. Como todas as naves do jogo são construídas para poderem se locomover pelos planetas, e muitas missões são executadas a pé mesmo, toda a ação do game se passa próximo ao solo. Mas pode esperar por *Clone Wars* ter algumas referências de outros clássicos de combate espacial da LucasArts: fãs de *Starfighter* e *Rogue Leader* reconhecerão o comando de ordem a seus companheiros de missão, que podem ajudar bastante em certas horas. Jogamos um pouco do modo multiplayer de CW, e o seu sistema de combate à la *Twisted Metal* pareceu interessante. Suportando quatro jogadores no GameCube e dois no PS2, tem modos como *Deathmatch*, *King of the Hill*, *Capture the Flag* e outros mais. O que mais chamou nossa atenção, no entanto, foi o modo de estratégia multiplayer, que Tso garantiu ser algo como *Herzog Zwei* (*Mega Drive*), mas um pouco menos envolvente. Dê uma olhada no box ao lado para mais detalhes.



Estratégia Jedi

Clone Wars irá fazer você usar seu cérebro além de torpedos de próton. O produtor Jim Tso nos conta mais sobre o modo multiplayer do game chamado *Conquest*: “Cada jogador começa no mapa com um quartel-general que precisa proteger, mas há uma série de construções neutras pelo local que ele pode invadir para conseguir mais recursos e produzir mais unidades”. Você ainda deve ficar dirigindo por aí e atirar em coisas neste modo, mas a vitória só chega quando você conquista o quartel adversário.



ENTREVISTA

SIMON JEFFREY

O presidente da LucasArts abre o jogo

Por Jeff Green

Apesar de geralmente só ser encontrado na Estrela da Morte, usando uma capa negra, Simon Jeffrey, presidente da LucasArts, nos reservou alguns minutos para um bate-bapo:

EGM: Há quanto tempo você trabalha na LucasArts? E o que o seu cargo significa?

SIMON JEFFREY: Sou presidente da LucasArts Entertainment há cerca de dois anos. E assim posso usar os poderes da Força para fazer as pessoas me pagarem bebidas.

EGM: Você é mesmo fã da série? Joga os games? Leu as HQs? Coleciona os bonecos?

SJ: Assisti ao primeiro filme 96 vezes. Joguei todos os games durante seu desenvolvimento, e tenho um bom número de livros e brinquedos. É, acho que sou um grande fã.

EGM: Qual sua maior preocupação quando assumiu o cargo?

SJ: Revigorar os games *Star Wars*, dar a certeza que as pessoas podem comprar produtos LucasArts sabendo que serão bons.

EGM: É fácil fazer games *Star Wars*? Seria a franquia tão popular que você pode fazer qualquer coisa com certeza de que venderá?

SJ: Não. Absolutamente não é fácil fazer

games *Star Wars*. Os fãs de *Star Wars* não são menos complicados que os outros, não perdoam baixa qualidade, são até mais exigentes. *SW* tem um universo imenso, e hoje em dia pensamos em nossos games como uma maneira de expandi-lo, não mais de apenas explorá-lo.

EGM: Que tipo de retorno você recebe dos fãs? Você lhes dá ouvidos?

SJ: Uma das maiores lições que tivemos é de ouvir os fãs. Agora participamos mais e incentivamos a participação dos fãs. E vamos estreitar ainda mais essa relação.

EGM: George Lucas chega a olhar, aprovar ou jogar os games? Ele dá palpites na produção?

SJ: George acompanha cada game, mesmo se não for da série *SW*. Ele dá sugestões nos primeiros estágios de desenvolvimento.

EGM: Como você vê os games de Episódio I – *A Ameaça Fantasma*? O que houve, a expectativa era grande demais? Ou os games não eram mesmo tão bons como deveriam ser?

SJ: Não gosto de remoer o passado. Garanto que aprendemos muitas lições, e por isso mesmo não iremos nos matar para lançar os jogos de Episódio II antes do filme. É importante que os games que fazemos sejam de

boa qualidade. Não vemos por que games “clássicos” e “novos” não podem ser lançados ao mesmo tempo e, por isso mesmo, temos games de Episódio II programados para o final do ano.

EGM: Você acha correto afirmar que a LucasArts está de volta do abismo?

SJ: Alguns games produzidos não estavam no mesmo nível que geralmente obedecemos. Fizemos muito nos últimos meses para garantir que nossos games tivessem qualidade novamente. A E3 2001 foi muito boa para nós, percebemos que o público estava animado de novo com nossos produtos.

EGM: Foi parte da estratégia unir-se a desenvolvedoras como a Verant e a BioWare?

SJ: Foi sim. Fomos atrás das melhores equipes de desenvolvimento. Após termos pensado muito sobre quais games teriam potencial para serem líderes de mercado, procuramos as melhores empresas em cada um dos gêneros. Este é um projeto que não termina nunca e já estamos conversando com outras grandes empresas sobre projetos futuros. Isso nos permitiu investir mais em nosso próprio estúdio, com novos equipamentos e mais infra-estrutura.



DETONADO





PS2



SPIDER-MAN™

Muita gente já sonhou em ser o Homem-Aranha. Muito marmanjo por aí já se vestiu como o herói quando criança, e ficou balançando em uma corda imaginando que era teia. Agora a Activision lhe dá a oportunidade definitiva de poder se sentir o Homem-Aranha, voar sobre os prédios,

escalar paredes e enfrentar os mais diversos vilões com suas teias e combos destruidores. Precisa de ajuda para salvar Mary Jane e derrotar o Duende Verde? Nosso guia mostra, passo a passo, como se dar bem em uma das maiores aventuras do ano. Sentido de Aranha disparado!!!!

Por Fabio Michelin

OS PERSONAGENS

Conheça os inimigos do Aranha antes de iniciar sua aventura.

SPIDER-MAN



No lugar errado, na hora certa, *Peter Parker* recebeu o chamado do destino ao ser picado por uma aranha geneticamente alterada. O inseto transferiu seus poderes a Peter, que descobriu ser capaz de escalar paredes e ter a força proporcional à de uma aranha. Junto a esses grandes poderes, ele também adquiriu a habilidade de tecer uma teia superforte, assim como um "sentido de aranha" que o avisa dos perigos. É com suas novas habilidades que Peter Parker combate o crime como o sensacional Homem-Aranha, pois sabe melhor do que ninguém que com grandes poderes, vêm grandes responsabilidades.

SCORPION



Mac Gargan está completamente louco. Não se sabe o que deixou o cara assim, nem se já era louco ou não antes de ter sido geneticamente alterado com DNA de escorpião e aprisionado dentro de um traje de combate com o aspecto do inseto. Tudo o que se sabe é que escorpiões são aracnídeos como as aranhas, e a OsCorp está desesperada atrás deles para poder concluir seus projetos militares. Se não conseguem capturar uma aranha, quem sabe outro inseto resolve...

DUENDE VERDE



Desesperado para concluir sua experiência com desenvolvimento de performance humana para sua companhia, *Norman Osborn* acaba testando a fórmula em si mesmo. Como não estava terminada, o resultado é desastroso: o experimento deixa o cientista mais forte e inteligente, mas também, completamente insano. Como o Duende Verde, Norman rapidamente elimina todos os que se opõem a ele. Com um vasto equipamento high-tech como as bombas-abóbora, os morcegos-navalha e seu planador a jato, o vilão torna-se uma grande ameaça a qualquer um que cruzar seu caminho... principalmente o Homem-Aranha.

ABUTRE



A carreira de *Adrian Toomes* como criminoso começou quando ele descobriu que seu então sócio desviava os lucros de sua empresa. Toomes já havia começado a trabalhar em seu traje de voo eletromagnético, quando descobriu que ao ficar exposto à radiação, ganhava força sobre-humana. Com o nome de Abutre, Toomes atacou primeiro sua antiga empresa, deixando-os sem um tostão. Embebido pelos seus novos poderes e pela facilidade com que cometeu seu primeiro crime, o Abutre aliou-se ao Shocker para iniciar uma onda de crimes.

SHOCKER



Herman Schultz era um daqueles bandidões à moda antiga, um criminoso de carteirinha que, após várias prisões por roubo, construiu um traje capaz de mandar ondas de choque que facilmente arrebentariam um cofre, além de lhe dar uma boa vantagem em seus confrontos com os policiais. Agora Herman está de volta, tentando usar seus braceletes elétricos para conquistar um espaço no primeiro time dos supervilões. Unindo forças com tipos da pior espécie, Herman aterroriza o submundo como Shocker.



DETONADO

SEARCH FOR JUSTICE

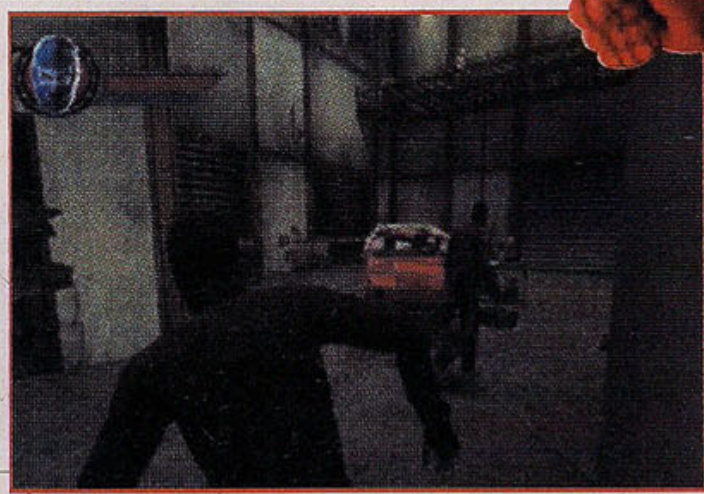
O game começa com você no controle de um Homem-Aranha novato, ainda usando seu uniforme de luta-livre. Siga a bússola e pule de prédio em prédio até encontrar os membros de uma gangue e achar informações sobre o assassino do Tio Ben. Depois de bater em todo mundo e pegar as informações, a bússola apontará outro caminho, siga pra lá. Em um dos prédios (logo à esquerda do local onde você inicia o jogo), há uma bolsa largada. Em um outro telhado, os bandidos têm uma moça como refém. Depois de libertá-la, ela pedirá a bolsa de volta. Retorne ao prédio, pegue a bolsa e a devolva para a moça. Isso não é necessário para completar a fase, mas garante pontos extras.



WAREHOUSE HUNT

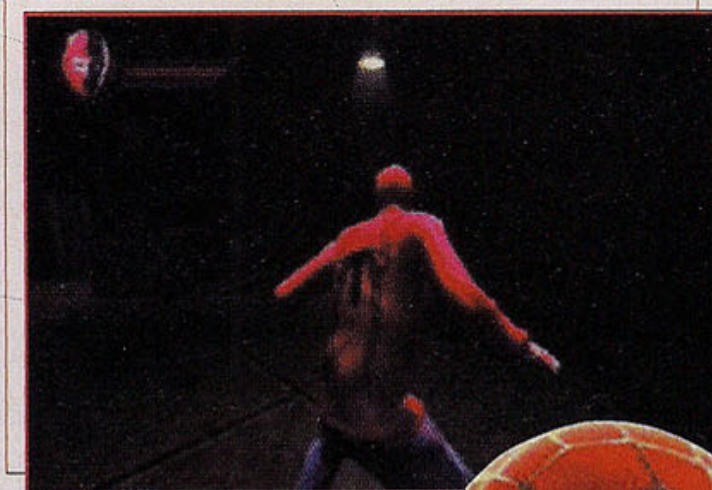
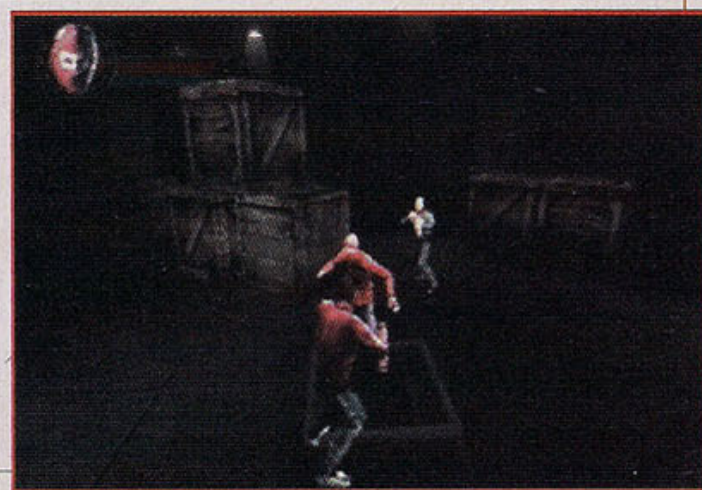
Na cola do assassino do Tio Ben, você agora está em um armazém. Siga pelo corredor até chegar a uma garagem, detone os bandidos e entre na porta em frente, à direita. Detone mais um monte de bandidos e siga pela porta de aço no fim do salão. Depois da animação, há mais um monte de capangas pra detonar. Cuidado com o cara que fica em cima dos pneus atirando: pegue-o primeiro, e use a teia para imobilizar os mais chatos. Há energia em cima dos caixotes, no meio do local. Agora vá ao canto da sala, onde você achará um caminhão. Entre por trás dele e fique esperto, pois um cara sairá com um trator lá do fundo em sua direção. Pule o trator e volte depois da explosão. Agora, suba pelo duto de ventilação, siga em frente e depois à esquerda. Entre na sala, acione o painel e volte, agora siga em frente. Em seguida, você terá que achar um fusível para poder abrir a porta. Desça para a sala e entre pela porta. Detone quem aparecer. Nesse corredor há uma passagem na parede, pule e siga por ela. Acione o painel, volte para a sala onde você

detonou os bandidos e suba pela ventilação. Você cairá na sala onde está o fusível: surre o cara que está lá (cuidado com as balas) e pegue o item. Volte para a sala onde o bandido retirou o fusível, e use-o no painel. Uma porta em frente ao caminhão se abrirá, vá direto para lá. Claro que uma turma de malvadoes vai estar esperando por você, distribua pancada neles sem dó. Entre pela porta à esquerda para terminar a fase.



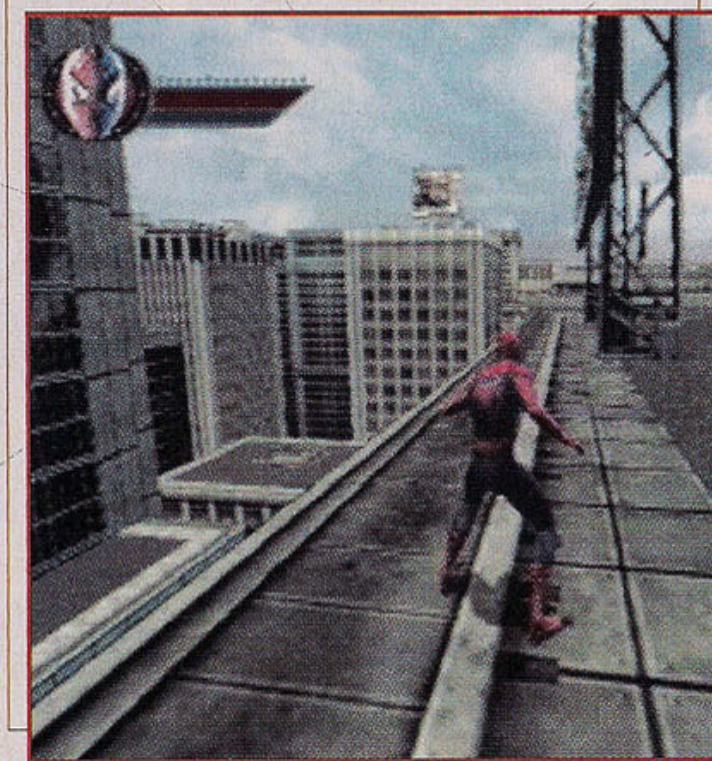
BIRTH OF A HERO

Logo no começo entre pelo duto de ventilação, vá em frente, suba, pegue a direita, depois a esquerda e desça. Detone os inimigos que encontrar na sala e entre pela porta onde há uma interrogação. Use sua teia para passar pelos canos de vapor e siga em frente. Você sairá em outra sala recheada de malfeitores. Como são muitos, a melhor estratégia é enrolar os caras com a teia e depois ir batendo em todos, um por um. Você achará uma chave com um dos inimigos, siga pela porta que possui uma luz vermelha. Siga os corredores, suba as escadas e mais uma vez pelos corredores. Agora você está frente a frente com o assassino. Para derrotá-lo, lance teia no cara, acerte uma sequência de golpes e combos e saia de perto. Vá repetindo a operação, tomando cuidado com as granadas de luz.



OSCORP'S GAMBIT

Chegou a hora de você treinar um pouco. Primeiro faça umas acrobacias no ar, depois pratique tiro travando a mira em algum objeto. Por fim, trave no balão vermelho e acerte um soco nele. Siga a bússola e pronto, é bem fácil. Agora você deve detonar uns robôs voadores. Fique por cima deles, pule e acerte socos.





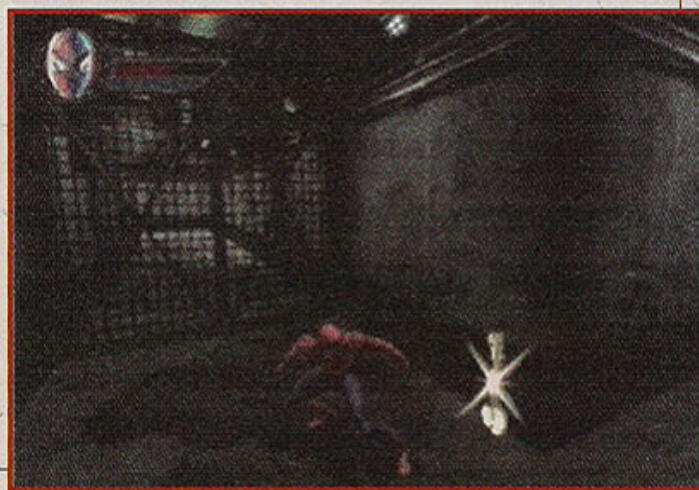
Antes do jogo, não deixe de completar o modo de treino. Além de ser divertido e bem-humorado, é muito útil para se habituar aos movimentos do Aranha. O game depende de um bom controle das teias e das técnicas de combate, e você certamente se sairá melhor se conhecer bem todo o arsenal de manobras do herói.

SUBWAY STATION

Aqui você deve enfrentar Shocker, o primeiro do supervilões do jogo. Primeiro, proteja os policiais e os civis que estão na área. Basta bater nos bandidos que estão atacando as pessoas. Cada um dos inocentes envolvidos possui uma barra de energia, acabe com os bandidões antes que ela se esgote. Fique atento a seu sentido de aranha: ele mostrará os locais onde há pessoas em perigo.

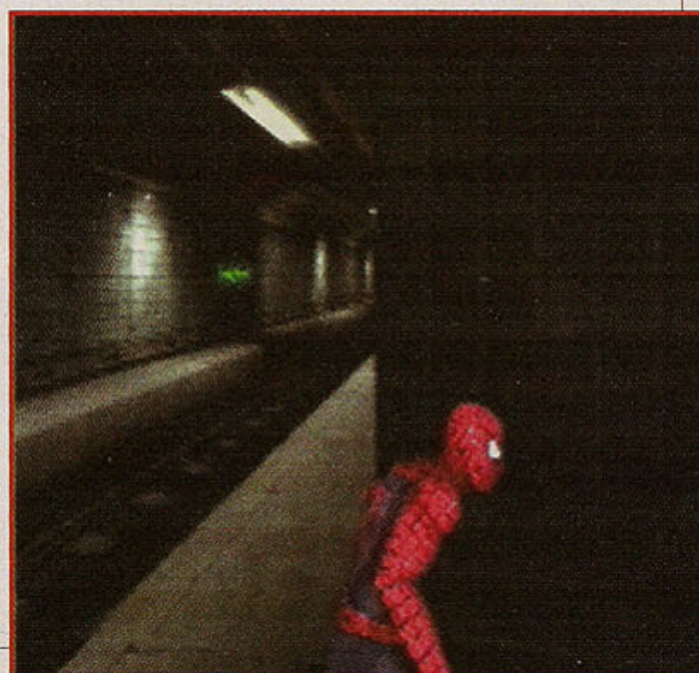


válvula (parece um volante) e pegue-a. Volte para a sala principal e use-a no painel à direita. Agora entre pelo cano (literalmente) e siga em frente. Entre pela passagem à direita e continue até chegar numa sala bem grande. Acabe com o cara perto da porta e pegue a chave. Desça, abra uma das portas amarelas e acione o painel, depois volte para o local onde você pegou a chave e entre.



SHOWDOWN WITH SHOCKER

Agora é hora do pau. Em primeiro lugar você deverá chegar perto de Shocker, para isso tome muito cuidado com os raios que ele lançará em sua direção. A melhor maneira é ficar entre os corredores, mirar a teia até a abertura mais próxima e soltá-la. Não tente passar andando, é muito difícil não levar um belo tiro elétrico no processo. Quando você chegar perto ele fugirá e destruirá a passagem. Acione as alavancas que estão ao lado e entre pela porta que se revelará atrás do trem estacionado. Siga em frente, vire à direita e passe pela pequena passagem. Agora é pra valer: ataque-o de longe jogando bolas de teia, e quando estiver meio tonto, parta pra pancada, sempre tomando cuidado com os ataques do vilão.



VULTURE'S LAIR

Suba pelas escadas, e cuidado com as bombas e granadas que o Abutre vai jogar em você. Depois de um certo tempo, ele pega pesado, colocando fogo no seu caminho. Desvie das chamas e continue subindo.



VULTURE ESCAPES

Esta é bem fácil, tudo que você tem a fazer é perseguir o Abutre pela cidade, use a bússola e não o deixe tomar muita distância de você.



AIR DUEL WITH VULTURE

Hora da briga com o velhote alado: para derrotá-lo fique sobre ele, e pule dando vários socos na sua careca. Depois de uns três ou quatro golpes ele vai pousar num prédio ali perto, vá até lá e detone de vez o cara. Se precisar, há energia nos prédios mais próximos.



CHASE THROUGH THE SEWER

Nos esgotos, siga em frente e vá detonando os inimigos. Um deles deixará uma chave, pegue e abra a porta à direita. Siga, entre pela passagem da direita, vá em frente, desça pelo buraco, acione os dois painéis que estão ali perto e entre pela porta que vai se abrir. No corredor, siga em frente e depois à direita. Nessa sala vá em frente, entre pela porta, detone um inimigo que está segurando uma



DETONADO

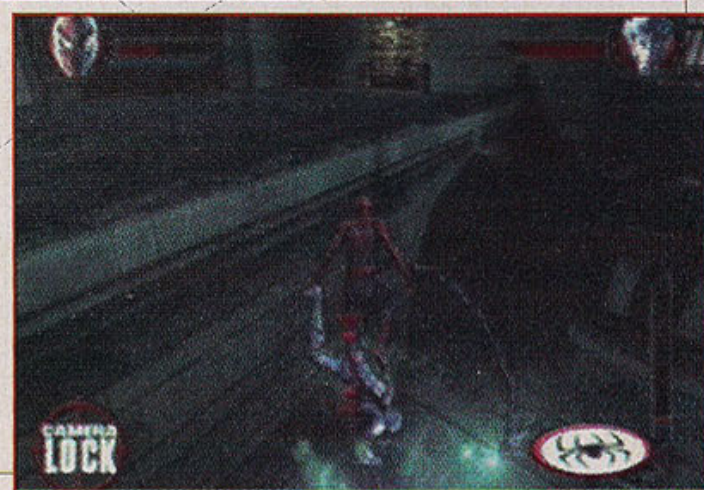
CORRALLED

Nesta fase você deverá proteger o Escorpião, destruindo as aranhas robôs que estão atacando. Mude sempre de andar para facilitar a localização dos inimigos.



SCORPION'S RAMPAGE

Agora é a vez de enfrentar o Escorpião. Para detoná-lo não economize combos e seqüências de golpes, e quando ele estiver longe, atire bolas de teia. Em um certo momento, ele começará a se pendurar nas paredes e atirar em você. Desvie dos tiros e ataque-o sempre que possível.



COUP D'ETAT

Eis o temido Duende Verde. Para vencê-lo, repita o mesmo esquema que usou contra o Abutre. A única diferença é que você também deve salvar Mary Jane. Para resgatar a donzela, pule no balão onde ela está, aperte soco para pegá-la e leve-a para o local marcado à direita. É a vez do Duende. Depois de acertá-lo algumas vezes ele começará a voar pela cidade, não perca tempo e saia atrás dele. O chato irá atirar bombas em uma torre, ameaçando as pessoas que estão embaixo. Use a teia nas partes danificadas. Depois de mais alguns golpes, siga-o novamente. Agora

ele atacará uma ponte, seja rápido e use a teia outra vez. Agora é só partir pra cima dele, cobrir o vilão de pancada, e pronto.



THE OFFER

Mais uma vez é você contra o Duende. Ataque, usando o mesmo esquema da fase anterior, ele cairá em um prédio depois de alguns golpes. Lá dentro, tente não ficar muito perto dele: atire bolas de teia e use chutes, pois ele desvia fácil dos socos. Se precisar, há energia próxima ao elevador. Vocês estarão novamente no ar: ataque sem piedade. O bandido descerá ao chão outra vez. Vá até lá, mantenha distância, use bolas de teia e cuidado com os raios elétricos.



RACE AGAINST TIME

Agora sua tarefa é desarmar algumas bombas pela cidade. Você deverá seguir a bússola para achar as danadas. Quando avistar uma, desarme-a apertando soco próximo a ela. É bem fácil e as bombas estão bem visíveis, você não terá problemas.

THE RAZOR'S EDGE

Nesta missão você deve apenas destruir umas bombas voadoras. Mais uma vez, vá pra cima

delas e pule dando socos. Depois de detonar todas, siga a bússola até o fim da fase.



BREAKING AND ENTERING

Agora você deve ser o mais discreto possível, não deixe que os guardas o vejam, caso contrário eles acionarão o alarme e vários robôs virão pra cima de você. Se por acaso alguém o vir, esconda-se o mais rápido possível e fique parado lá até o alarme parar de tocar. Você deve achar cinco computadores que lhe darão acesso à saída. Procure pelas máquinas que estão com a tela ligada e vá pegando os códigos. Depois de pegar todos, siga para a porta trancada e coloque o código corretamente: primeiro a peça azul, depois a azul mais clara, a rosa e, por fim, a vermelha.



CHEMICAL CHAOS

Bem parecida com a missão anterior, aqui você deve, outra vez, se esconder dos guardas. Tome cuidado com os lasers, e vá seguindo a bússola. Ache os reatores A e B. Acione-os e entre na sala que há entre eles, acione o painel correspondente ao A e B, mas não acione o outro ainda. Agora você deve pegar uma chave com um cientista. Espere o cara aparecer e grude no teto acima dele. Espere o robô sair, ataque e pegue a chave. Passando pela porta trancada, você chega a uma sala

cheia de lasers. Utilize a teia para ir até a porta e use a chave. Ache os reatores C e D, acione-os, volte para a sala dos painéis e acione o último controle.



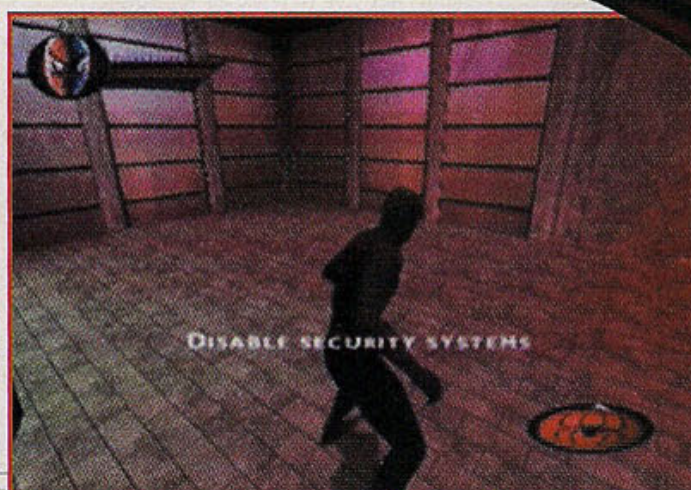
OSCORP'S ULTIMATE WEAPON

Antes de enfrentar um cara metido a Metal Gear, você deverá destruir dez pequenos geradores. A maioria está em cima do robô, o restante está nos cantos da tela. Há dois no peito do grandalhão também. Depois de detonar todos os dez, suba no peito dele e desça porrada.



ESCAPE FROM OSCORP

Você deverá escapar do prédio da Oscorp. Não se preocupe em não ser visto, pois o alarme já estará acionado e robôs estarão atrás de você. Desligue a alavanca dos lasers que está à sua direita, dentro da sala. Saia, acione outro painel numa sala à esquerda. Volte para a saída (ou entrada) o mais rápido possível.





DETONADO

MARY JANE KIDNAPPED

Mais uma vez você deve salvar a belezoca da Mary Jane das garras do Duende Verde. Apenas siga o Duende pela cidade, e cuidado para não perder o cara de vista quando entrar atrás dos prédios. Cuidado também para ele não tomar muita distância de você.



FACE-OFF AT THE BRIDGE

Finalmente, esta é sua última luta. Salve Mary Jane mais uma vez: ela está em cima da ponte, pegue-a antes do fogo alcançá-la. Leve a coitada para o local marcado. Agora detone o Duende pela última vez: use à vontade os chutes e bolas de teia. Sem muitos problemas você sai vencedor do duelo, e recebe o merecido beijo da mocinha como recompensa final. Bem que o Aranha podia, pelo menos, tirar a máscara...



FASES EXCLUSIVAS DA VERSÃO DE XBOX

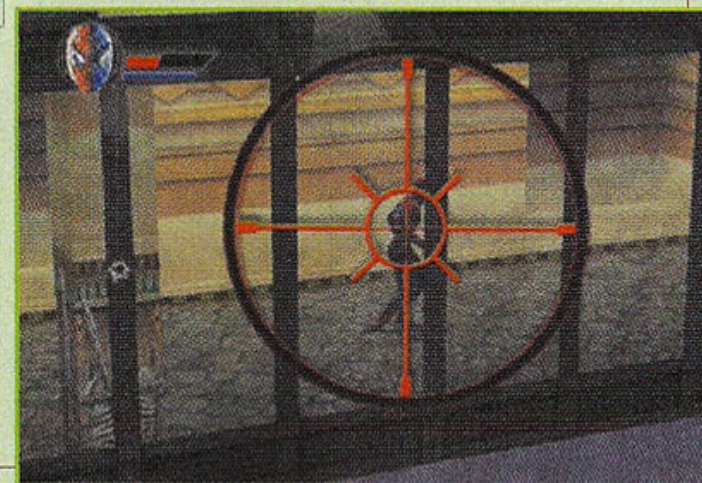
KRAVEN'S TEST

A fase com Kraven divide-se em duas partes. Na primeira, você deve escapar de uma série de armadilhas que o cara preparou, incluindo gás venenoso, armadilhas para urso, gárgulas feias e outras coisas. Depois, você estará em um longo corredor, devendo se proteger dos tiros da arma dele.

Você começa em uma sala cheia de gás venenoso. Corra para a porta da direita e siga a placa escrito "Exhibits" para escapar. Você está em um museu. Siga em frente, e cuidado com as armadilhas de urso: tente ir pelo teto, é mais fácil. Vire no fim do corredor, onde há mais armadilhas. Mantenha-se à direita, espere o trapézio balançar para a frente e corra por baixo dele. Desvie da armadilha de fogo e saia pela porta em frente. O próximo corredor está envenenado. Pule para o telhado, siga até o fim, vire e prossiga até as próximas portas. Desça para o chão, entre pela porta e vá até a saída.

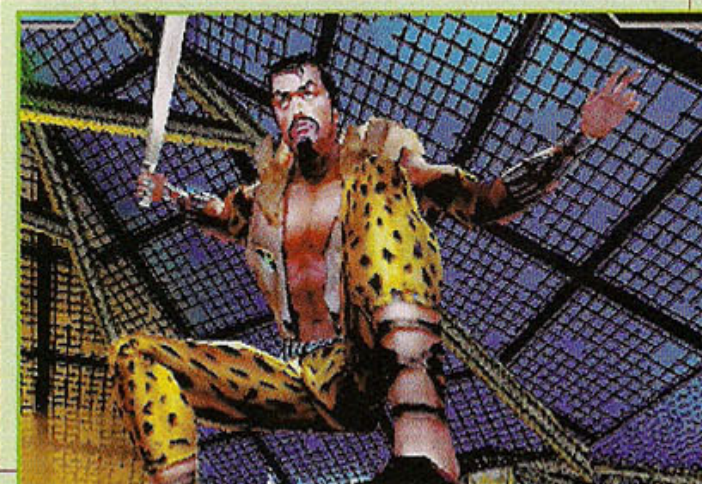
Aqui rola seu primeiro encontro com Kraven. Você verá onde ele está mirando, esconda-se atrás das colunas e espere pelo tiro. Quando você ouvir a bala zunir, corra para a próxima coluna, enquanto Kraven regarrega a arma. Cuidado para não deixar nem um pedaço de braço aparecendo, ou você pode tomar um tiro. Depois de tudo isso, mais armadilhas: desvie do fogo e corra para a porta. Grude no teto e siga em frente. Cuidado com uma roda cheia de pregos que surge pelo caminho. Na próxima sala, adivinhe? Mais armadilhas... de novo, apenas desvie e passe por todas. Saia pela porta até a saída.

Eis outro corredor sob a mira de Kraven. Repita a operação do primeiro e siga para a porta. Na sala seguinte, desvie das armadilhas (sim, de novo!) e saia pela porta à direita. Pra variar, as salas seguintes estão lotadas de armadilhas. Desvie de todas e, pela última vez, você estará sob a mira de Kraven. Repita o mesmo processo de se esconder atrás das colunas e siga para a saída.



THE MIGHTY HUNTER

Hora de enfrentar Kraven frente a frente. O cara parece durão, mas é moleza acabar com ele. Ele tem um ataque básico: bebe uma poção e parte como um louco pra cima de você com um facão. Se ele fizer isso, fuja, pois o cara fica praticamente invencível. Espere o efeito passar e contra-ataque. Além disso, outro perigo da briga é a própria sala onde vocês estão. Você terá que enfrentar o gás venenoso de Kraven, assim como o fogo nas paredes, cobras pelo chão e outras coisas. A melhor tática é pular direto no ninho das cobras. Kraven vai acabar entrando lá com você, e basta ficar longe do centro da sala para as cobras te deixarem em paz. Espere o caçador entrar e cubra o cara de pancada. Se ele ficar doidão, escape pelo corredor e espere ele se acalmar. Volte e repita a pancadaria. Use as luvas de teia para aumentar os danos, e mande ver em todos os combos dos quais conseguir se lembrar.





Spider-man The movie



Produtora: Activision
Desenvolvido por: TreyArch
Jogadores: 1
O Melhor: Os comandos e a jogabilidade
O Pior: O visual cheio de problemas
Web Site: www.activision.com

PS2

Você é fã do Homem-Aranha? Então vai curtir pacas esse jogo. Ah, você não curte o personagem? Não tem problema porque também vai gostar. Esse game é sem dúvida um dos grandes lançamentos da temporada e o melhor de tudo é que não se trata de um caça-níqueis produzido às pressas para aproveitar o filme. O visual para o PS2 é bom, mas não excelente. Não existem falhas graves, mas os gráficos são menos brilhantes, menos vivos. Em compensação o controle é o melhor das três versões, pois os botões são mais próximos e isso faz com que tudo seja mais rápido. O grande barato do jogo é que você se sente o próprio Aranha ao se balançar pelos prédios e lançar teias, o que é muito bacana. Mas o quente mesmo é enfrentar o Duende e o Abutre em batalhas aéreas simplesmente inovadoras. E o jogo vai além: Spider-Man não segue a história do filme em todos os momentos. Seu principal inimigo é o Duende Verde, mas você também deve encarar bandidinhos, capturar o assassino do tio Ben, arrebanhar a fuça do Abutre, do Shocker, e do Escorpião. E há um monte de lugares escondidos, combos que surgem ao longo da disputa e ação ininterrupta. **É o jogo do momento.**

Junior

Parece que esse é mesmo o mês do Aranha. A versão para PS2 tem suas vantagens e suas desvantagens em comparação com as outras. Primeiro vamos às vantagens: sem dúvida nenhuma é a que possui a melhor jogabilidade. Responde bem aos comandos e a posição dos botões ajuda muito, ficando mais fácil controlar o aranha, principalmente nas fases aéreas. Os vídeos também estão bem bonitos no Playstation 2, mas as outras versões ganham um pouco nessa parte. Mas agora é a vez das desvantagens. A mais importante infelizmente está nos gráficos. **Suas texturas não são tão bem definidas quando as do GC e as do Xbox**, e além disso, o game flui melhor nos outros consoles. Não pensem que a versão de PS2 é feia...longe disso, os gráficos são bem legais. Mas perdem na comparação. Uma outra pequena desvantagem está no tempo de loading: o PS2 demora muito para carregar as fases. Mas sem dúvida é uma ótima versão, não tão bacana graficamente, mas com a melhor jogabilidade!

Fabio Michellin

Direto ao ponto: o Aranha no Playstation 2 é o mais indicado para quem não quer perder tempo se acostumando aos trezentos comandos e combos diferentes do herói. **O joystick do PS2 é o que melhor se adapta aos movimentos rápidos e ágeis do aracnídeo**, e isso ajuda muito, já que durante o game, a ação é absolutamente insana. Infelizmente a versão para o console da Sony não tem lá os melhores gráficos do universo, e se formos comparar com as outras versões, ele acaba perdendo de longe. Algumas texturas em particular estão bem fracas, chega a ser decepcionante. Mas o desafio compensa, e tudo isso se torna apenas um detalhe bobo.

Renato

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	8,5	9	7



Spider-man The movie



Produtora: Activision
Desenvolvido por: TreyArch
Jogadores: 1
O melhor: O tempo de loading
O pior: O joystick não ajuda
Web Site: www.activision.com



A versão para o console da Nintendo é disparadamente a que tem os melhores gráficos. **O que falta de cor e vivacidade no visual do PS2 encontra-se aqui facilmente.** Dá para perceber essa diferença em vários momentos como quando você está se balançando pelos prédios ou mesmo enfrentando o Shocker, que solta vários raios brilhantes e cheios de efeitos especiais. Mas como nem tudo é perfeito, o grande problema (que nem é tão grande assim) do GC é o joystick. A dificuldade aparece principalmente na hora de dar os combos porque os botões são um pouco distantes uns dos outros o que faz com que você tenha que ser muito mais veloz. Esse detalhe também gera algumas confusões e erros de golpes, mas nada que não dê pra corrigir com uma treinadinha rápida. Tirando esse detalhe, todo o restante é perfeito e a diversão é garantida. Com o visual matador do GC recomendamos que você explore ao máximo todos os cantos do cenário e balance-se muito por entre os prédios de Nova York.

Junior

A versão para GameCube está entre as outras duas. Ela possui gráficos mais bonitos que os do PS2, com texturas mais definidas e cores mais vibrantes, mas não é tão visualmente quanto o Xbox. Tudo se move a 60 frames por segundo constantes, e os vídeos também estão bem caprichados. Os loadings são bem rápidos. **Mas o Cube peca em um atributo muito importante: ele tem a pior jogabilidade.** Isso não quer dizer que ele tenha respostas mais lentas ou que seja mais duro controlar seu personagem: o ruim é o joystick em si, a posição dos botões X e Y deixa seus movimentos mais restritos. E falta um botão que posiciona a câmera atrás do seu personagem como na versão para PS2: você tem que segurar o botão C para algum lado até que o ângulo da visão fique legal. Também é ruim de se aplicar combos, não é fácil dar os comandos rapidamente. E como o botão R (usado para se pendurar com a teia) é analógico, a resposta é mais lenta do que um digital.

Fabio Michellin

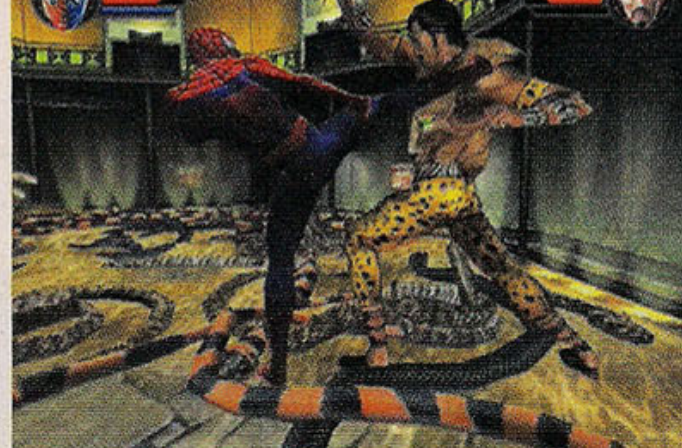
No Cubo da Nintendo o Aranha se sai um pouco melhor em alguns aspectos, mas perde em outros. Os gráficos batem facilmente os vistos no PS2, mas ainda ficam abaixo do Xbox. O loading também é mais curto e com as texturas mais caprichadas, fica bem mais legal voar com o Cabeça de Teia sobre os prédios de Nova Iorque. Aliás, onde diabos o Aranha consegue grudar aquelas teias? Enfim, o belo visual do Cube compensa um problema encontrado no seu joystick. **Os botões de chute e soco são muito distantes um do outro**, dificultando bastante a aplicação de alguns combos. Usar o botão C para mover a câmera também não funciona muito bem, é complicado acertar a visão correta. Ainda assim, o game está rápido, e uma vez que você se acostuma com os comandos, dá pra curtir legal.

Renato

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	9	7	7



Spider-man The movie



Produtora: Activision
Desenvolvido por: TreyArch
Jogadores: 1
O melhor: Kraven
O pior: Fica devendo na jogabilidade
Web Site: www.activision.com



Assim como nos outros consoles, Spider-Man para o Xbox é sensacional. Os gráficos são muito bons, mas perdem para os do GameCube. Falta uma certa vivacidade. Mas onde o Xbox perde para os outros dois consoles é mesmo no controle. O joystick, muito grande e desconfortável, é um problema não só nesse jogo mas em vários outros. Só que se você já tem um Xbox e está acostumado a esse trambolho, deverá se sair bem por aqui. A dificuldade fica mesmo para quem acaba de comprar a máquina da Microsoft, pois como o jogo exige que você aperte botões a todo hora, o cansaço vem logo. **A grande questão é que o Xbox tem duas fases a mais que o Cube e o PS2.** Nessas etapas você enfrenta Kraven, O Caçador, um inimigo das antigas do Aranha. Inicialmente há uma fase em que você tem de fugir do vilão e escapar de suas armadilhas. Depois o jeito é partir para a porrada e vencer o lunático. Essa exclusividade não é nenhuma maravilha do outro mundo, mas é um gracejo a mais que a Microsoft traz para os jogadores.

Junior

Definitivamente, Spider-Man tem seus melhores gráficos no Xbox. O visual do game chama a atenção, realmente usando e abusando da máquina de Bill Gates. Os comandos também são mais simples de aplicar do que no Cube, nas ficam abaixo do PS2. O joystick do Xbox pode exigir um tempinho para se acostumar, mas os comandos são mais fáceis de executar do que no GC. As fases exclusivas são bem legais, jogando no box você acaba tendo mais um inimigo para enfrentar: Kraven, o Caçador. As fases são bem fáceis, e chamam a atenção por serem bem originais, diferentes do restante do game. Outro ponto positivo do Xbox é o tempo de loading: rápido como uma bala. É a versão mais equilibrada, embora nenhuma das três seja perfeita.

Fabio Michellin

O Xbox sai ganhando fácil nesta comparação entre as três versões de Spider-Man. **É a versão mais completa:** tem os gráficos mais bonitos, o menor tempo de loading, flui mais rápido, tem as animações mais detalhadas e um belo bônus, duas fases exclusivas, onde o Aranha enfrenta Kraven. As fases exclusivas de Xbox podem não ser a oitava maravilha do mundo, mas trazem um chefe diferente, e desafios inéditos. Até me deixa curioso de por que as outras versões não trazem Kraven. O único ponto em que o Xbox perde para as outras versões é na jogabilidade. Nesse ponto o PS2 é invencível, mas o console de Bill Gates fica com um segundo lugar bem próximo. Tá, o joystick é pesado, mas nada que atrapalhe. Os combos são fáceis de aplicar e tudo responde bem. Se o seu console é um Xbox, considere-se um feliz afortunado que poderá aproveitar a melhor versão das aventuras do Aracnídeo nos videogames.

Renato

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

Reviews

Este mês

Mais um mês sem a menor folga para a nossa equipe: onze páginas recheadas de análises e avaliações para todos os consoles. Batemos uma bolinha com o novo Winning Eleven, que até rendeu alguns campeonatinhos na redação, colocamos Guga no caminho da vitória em

Rolland Garros, detonamos todas as versões de Spider-Man (o consoles você confere na página 61, e o GBA, nesta seção), e ainda checamos como os zumbis de Resident Evil ficaram encolhidos no Game Boy Color. Não foi moleza, mas também não dá pra negar que foi divertido.

Nossa filosofia de avaliação

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

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

Nossos selos



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



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



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

Galerians: Ash



Produtora: ASCII
Desenvolvido por: ASCII
Jogadores: 1
O melhor: Sua mente pode destruir
O pior: Sua mente também poderia acelerar um pouco a história

Três anos atrás, a ASCII fez a alegria dos otakus ao unir poderes no melhor estilo Akira ao gênero, febre da época, o survival horror. Hoje, o título retorna para fechar as aventuras dos Galerians. Antes de ser destruído, o supervírus Dorothy lançou ao mundo o mais poderoso dos Galerians, Ash. Único capaz de detê-lo, Rion foi encontrado em sono de recuperação pela tropa especializada em resistir a Ash. Seis anos depois, a Terra torna-se um cenário pós-apocalíptico. Ash deseja reconstruir Dorothy e povoar o planeta com Galerians. Rion não parece nada contente com isso. Terá o sonho do terrorista paranormal finalmente encontrado uma barreira à altura?

Na chuva de survival horrors que apareceram no rastro do sucesso de Resident Evil, poucos foram aqueles que se destacaram. Galerians foi um deles. Na pele do anti-herói Rion, os fãs de animes à la Akira podiam se deleitar com seus poderes psíquicos. Explodir cabeças, erguer alvos no ar para deixá-los despencar, ver cenas de assassinatos apenas tocando objetos... o cardápio era seu. Agora isso tudo retorna ainda melhor. O título inicia-se pouco antes do final do primeiro Galerians, no último andar da Mushroom Tower, permitindo até mesmo um repeteco de sua última batalha contra o vírus Mother Dorothy. Mas você logo nota as diferenças. **Os cenários são texturizados em tempo real, permitindo rotacionar a câmera.** Com isso, surgiu o sistema de lock-on, em que você pode travar em um oponente. Surgiu também um inventário, permitindo recolher itens de recarga, como Nalcons, Reds e companhia para serem usados posteriormente. As cenas de CG são mais constantes, e os diálogos falados ocorrem a todo momento. No mais, segue o padrão Galerians. Nada de grandes músicas, oponentes gigantes ou coisas que façam com que você jogue novamente após terminar, mas repleto de ação e com uma trama envolvente. **Eric**



O Galerians original (PSOne) renovou o gênero de survival horror com uma história inspirada nos mangás adultos japoneses, e com um sistema de luta usando poderes psíquicos em vez de golpes. Galerians: Ash retoma a história exatamente onde o jogo anterior parou, e mantém a estrutura básica, acrescentando cenários 3D (cortesia do hardware do PS2), novas drogas e, conseqüentemente, novos poderes para Rion. **Os gráficos em 3D trazem ao jogo mais liberdade de movimento.** Outra novidade é o acréscimo de um inventário, muito melhor do que o limitado estojo de drogas do primeiro jogo. Finalmente, o inconfundível estilo do artista Shou Tajima garante que a história e os personagens continuem com o tom-sombrio e levemente perturbador de antes. G:A é bastante recomendado para quem curtiu a primeira versão, ou quer conhecer um jogo de survival horror com fortes influências dos animes e mangás, diferente dos roteiros de filme B da série Resident Evil. **Marcel**

Galerians: Ash é a continuação de um grande game, mas não mantém a qualidade. Galerians foi sucesso imediato, pois misturava estilos consagrados a uma jogabilidade dinâmica, além de belíssimas cenas em CG. G:A não supre a expectativa. Os gráficos estão muito simples para um game de PS2, chegando a parecer a versão para PSOne com texturas melhores. Os cenários agora possuem elementos 3D, mas são simples e em baixa resolução. A jogabilidade está no mesmo esquema do primeiro. O mais legal é que a história começa imediatamente depois dos eventos ocorridos no primeiro, matando a curiosidade de quem terminou a primeira versão, mas deixando a ver navios quem não a jogou.

Fabio Michelin

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	6	7	5

Winning Eleven 6



Produtora: Konami
Desenvolvido por: KCET
Jogadores: 1-4
Tente também: Não tente. WE6 é incomparável
O melhor: O modo Master League está simplesmente fantástico
O pior: É bem difícil para quem não está acostumado com a série
Web Site: www.konami.co.jp

PS2

Quando Winning Eleven 5 foi lançado para o PS2, todos esperavam o maior game já feito sobre o esporte, uma verdadeira obra-prima. Não foi o que aconteceu. Diversos problemas na jogabilidade e um visual não tão primoroso acabaram por decepcionar



os fãs. Veio então WE 5- Final Evolution, que corrigiu muitos desses problemas e salvou o nome da série no PS2. E agora, como um golpe mortal nos futebolistas virtuais, chega Winning Eleven 6, a tão esperada obra-prima. Em sua sexta edição, a melhor e mais realista série de futebol dos games atinge o que parece ser o ápice.

A evolução do game é impressionante em todos os aspectos: a movimentação dos jogadores está mais elaborada, a física da bola é extremamente realista, os comandos respondem mais rapidamente, os estádios estão belíssimos (quando chove, poças de água atrapalham a movimentação da bola, e o grama vai se danificando com o tempo), e até a torcida (aleluia!) melhorou, participando do jogo como nunca.

Os modos não mudaram, mas a Master League recebeu uma reformulação total, se tornando muito mais complexa e realista. Para conseguir jogadores para seu clube, você tem que oferecer contratos e salários, os quais podem ser aceitos ou não. Pagando salários mais altos que seu caixa agüenta, seu clube abre falência, aí é Game Over.



Finalmente a espera terminou, e valeu a pena: WE6 é simplesmente fantástico, certamente o ponto alto de uma série que merece todos os elogios. As melhorias começam pela parte gráfica: a animação dos jogadores é fantástica (repare em David Beckham batendo falta) e os estádios são um show à parte. Todos os problemas de jogabilidade encontrados nas versões anteriores simplesmente desapareceram, deixando o game mais dinâmico e realista. As opções de jogo estão completíssimas, é possível fazer absolutamente tudo para arrumar seu time. Mas o que realmente impressiona é a Master League. Recheada de clubes, está muito mais profunda e complexa do que antes, é simplesmente o modo de jogo mais completo da história dos games de futebol. Montar um bom time ficou bem mais complicado, você tem que negociar contratos ou oferecer trocas, e os jogadores podem até recusar sua proposta. Os treinos ganharam atrativos extras, com minigames que liberam jogadores secretos. Realmente fantástico. **Winning Eleven 6 é absolutamente imbatível, um dos mais perfeitos simuladores de esporte já lançados para qualquer console.**

Renato

Não vou nem falar que WE é a melhor série de futebol para videogames, pois todo mundo já sabe. Digo apenas que **WE6 supera todas as outras versões lançadas anteriormente.** Você coloca o jogo e de cara já ouve We Will Rock You, a sonzeira do Queen. Arrepiar na hora. São 56 seleções disponíveis e o status atribuído é fiel a cada uma delas. Brasil, Argentina, Itália, França e Inglaterra ainda se mantêm anos-luz à frente das demais. WE6 é cheio de manhas, se você não souber dar o "bote" na hora certa, acaba fazendo faltas e vai acumulando cartões, podendo até ser expulso na mesma hora. E fazer faltas é bem mais fácil do que executar uma jogada de efeito, como uma tabelinha, um drible desconcertante ou gol por cobertura. Essas ações mais legais precisam de treino, combinação de comandos e precisão nos chutes, o que não é para qualquer um. O nível de diversão é altíssimo e jogar em turma é realmente demais.

Ronny

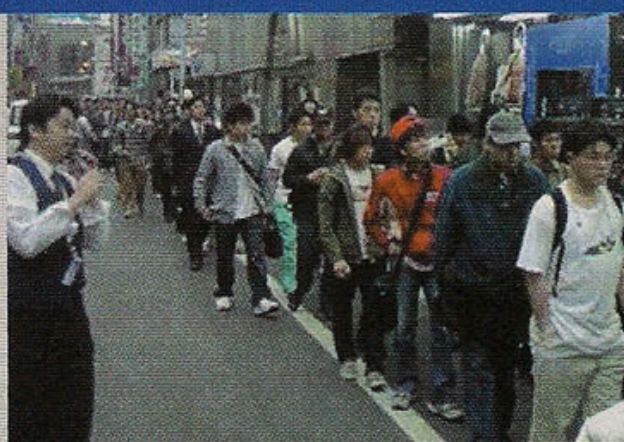
Já que todo mundo só elogia (merecidamente) vamos ver o que WE6 tem de ruim: primeiro, quando é que teremos nas mãos uma defesa que não cometa erros primários, como trombar um no outro e errar passes de um metro?; segundo: quando é que farão um sistema de chute decente que não demore tanto para o jogador efetuar a finalização? E alguns jogadores têm uma recuperação lenta demais, tira o dinamismo do jogo. Fora isso – o que pode irritar principalmente os iniciantes – **Winning Eleven 6 é um jogo, o melhor de futebol na atualidade.** Dá pra construir diversas jogadas ensaiadas, fazer lançamentos marotos, dribles supimpas e chutes de calar a torcida adversária. Os gráficos são caprichadíssimos, o poder de armar seu time é perfeito e a jogabilidade é afinada com os controles. Hoje, este é o jogo de futebol.

Augusto

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

MANIA JAPONESA

Winning Eleven sempre vendeu bem no Japão, mas nunca uma versão foi tão aguardada como esta. Somando o clima de Copa do Mundo à tradicional ansiedade japonesa quando um grande lançamento se aproxima, a turma se acotovela na frente das lojas para garantir sua cópia. Teve lugar que até distribuiu senha de reserva dias antes!



Downforce



Produtora: PS2
Titus
Desenvolvido por:
Smart Dog
Jogadores:
1-2
Web Site:
www.down-force.com

O melhor: Muito, muito rápido
O pior: Você não tem vontade de jogar de novo

“Mas que diabos é isso?” foi a pergunta que eu mais ouvi do pessoal da redação enquanto estava jogando Downforce, geralmente depois de um dos aerofólios de meu carro girarem como flaps de avião para ajustar a aerodinâmica. Parece estranho, mas Downforce se sai bem em duas áreas onde games semelhantes falham: a sensação de velocidade e a habilidade de corridas competitivas (embora curtas). **É óbvio que as pistas foram desenhadas para grandes velocidades.** Elas são largas, as curvas são longas e bem-traçadas e na maior parte do tempo, você vai onde deve ir. Graças ao bom layout, você pode pisar fundo em todas as pistas. Some a isso disputas acirradas e você tem o paraíso da velocidade. Pena que o que é bom dura pouco. As duas primeiras fases são fáceis demais, e as mais complicadas, embora difíceis, não demoram muito para serem vencidas. Um divertido modo para dois jogadores contribui para novas partidas, mas ao mesmo tempo, não deve agradar por muito tempo os fãs de corrida.

Dean

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	6	8	3

Triple Play 2002



Produtora: PS2
EA Sports
Desenvolvido por:
Pandemic
Jogadores:
1-2
Prefira:
High Heat 2003
Web Site:
www.easports.com

O melhor: Está mais realista do que antes
O pior: Está com um visual mais ridículo do que antes

Os games anteriores da série Triple Play se parecem com algumas de minhas ex-namoradas: o fato de serem bonitas fez com que eu as suportasse mais do que deveria. Pelo menos a EA resolveu esse problema, deixando este game feio pacas. Comparado a jogos mais realistas como High Heat e até All-Star Baseball, este aqui é uma lástima. Você precisa ver o visual ridículo dos personagens pra entender melhor. Pelo menos a ação dentro do campo é boa. **A EA deixou as rebatidas e Home-Runs bem mais realistas** (a versão anterior era uma festa de Home-Runs), permitindo mais estratégia nas partidas. Mas isso realmente importa se você não quer jogar mesmo? Provavelmente não. O único momento em que me diverti de verdade foi quando juntei todos os meus carinhos esquisitos em cima de um adversário na base de chegada (pobrezinho). De vez em quando, você deverá encontrar algumas coisas interessantes entre as animações toscas e os problemas gráficos. O fato é que esses momentos são raros demais.

Kraig

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
4	7	4	4

Monsters, Inc.



Produtora: PS2
Sony
Desenvolvido por:
Kodiak Studios
Jogadores:
1
Web Site:
www.scea.com

O melhor: Um monte de imagens e trechos do filme
O pior: O péssimo sistema de câmera

Enquanto o filme Monsters Inc. tinha muito a oferecer para platéias de todas as idades, o jogo é definitivamente direcionado para os mais jovens. É o game de plataforma mais simples que você pode encontrar. Você tem vidas infinitas, muitas dicas, para você não encarar um chefe ou inimigo mais complicado até o fim da partida. É superfácil. Você passa a maior parte do tempo tentando encontrar Boo (a menininha que anda pelo mundo dos monstros) pulando através de plataformas e acionando alavancas para abrir novos caminhos. Até a batalha final envolve apertar alguns botões e desviar das lerdíssimas bolas de fogo que o chefe atira. Mas o pior problema é mesmo a câmera – é fácil errar alguns saltos porque a câmera o força a olhar para elas por um ângulo estranho. **A única coisa que deixa Monsters Inc. interessante é a tonalidade de extras baseados no filme.** Entrevistas com o elenco, cenas da produção na Pixar, montes de ilustrações e dezenas de cenas do filme. Pena que não compensa o fraquíssimo jogo.

Chris

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
4	7	4	3

Mad Maestro



Produtora: PS2
Fresh Games/Eidos
Desenvolvido por:
Desert Planning
Jogadores:
1
Web Site:
www.playfresh.com

O melhor: Um monte de músicas bacanas
O pior: A dor no dedão depois de jogar

Nunca imaginei que música clássica fosse dar um bom game. Mas depois que me acostumei com a trilha inusitada, Mad Maestro se mostrou surpreendentemente divertido, longo e difícil (o que não é comum no gênero). Seu enredo absurdo, mas bem-humorado, faz com que você salve a casa de shows da cidade com muita música erudita. Você comanda sua orquestra apertando os botões analógicos com pressões variadas, de acordo com cores mostradas na tela. **É simples, mas bem difícil de pegar o jeito,** e após algumas horas como maestro, meu dedão estava ficando dormente. A seleção musical é uma impressionante coletânea de 34 clássicos do gênero, daqueles que algum dia você já deve ter assoviado por aí. Para ouvir todas, você deve não só completar o game normal, mas também o modo Medley (que você abre quando se sai bem em uma música) e os complicados minigames. É tanta coisa pra fazer que nem o mais escolado jogador de games musical vai achar moleza. Se você for fã de música clássica ou de games musicais, este título é perfeito.

Chris

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	9	7	7

Savage Skies



Produtora: PS2
Bam!
Desenvolvido por: iRock
Jogadores: 1
Tente também: Drakan: The Ancients' Gate
O que salva: Ozzy Osbourne desistiu de participar deste jogo
O melhor: Grande variedade de criaturas voadoras
O pior: Trilha de metal vagabundo
Web Site: www.bam4fun.com

Você está se perguntando de onde surgiu a imaginação para um FPS com dragões. Pense nas casas de tatuagem com jogadores roqueiros procurando nas paredes a tatoo perfeita. Pense em shows de rock (este jogo deveria contar com Ozzy Osbourne, mas ele desistiu). Pense em longas cabeleiras. São essas idéias que resultaram em Savage Skies. Embora os cenários sejam pouco ortodoxos, o jogo em si não é. Quando metralhadoras e inimigos alados atacam por todos os lados e o jogo só lhe permite mirar um adversário por vez, é natural questionar qual dos deuses negros você insultou para merecer isso. **Até as missões de localizar e pegar itens são feitas para irritar.** O mapa exibe a localização, mas você não consegue encontrar o que precisa, em função dos objetivos mal explicados e dos alvos ambíguos. E quem pode se esquecer daquelas fases que você enfrenta hordas de inimigos até morrer ou ficar de saco cheio (ou ambos)? A impossibilidade de salvar durante o jogo faz dessas fases verdadeiros testes. O modo para dois jogadores poderia ser legal se fosse um pouco mais interessante do que perseguir seu oponente em círculos. Novidade é uma coisa, desespero é outra completamente diferente. Este jogo pode parecer diferente, mas não importa o quanto sensacional pareça, você não está tão desesperado.

Jeanne

Eu poderia sintetizar SS, a mistura metalizada de batalhas aéreas e criaturas roubadas da capa dos meus cadernos de escola com uma palavra: insípido. Tente fazer algo além do objetivo primário e você será obrigado a voar por ambientes gigantescos, procurando cristais ou outros objetivos secundários. Enquanto isso, inimigos irritantes, de mira perfeita, detonam você de todos os lados. **Os inimigos montados nos dragões são complicados de abater,** e os combates aéreos seriam divertidos, se suas armas não fossem tão difíceis de mirar.

Crispin

Você tem que admitir que cavalgar para a batalha, sobre uma fera alada equipado com armas supernaturais, enquanto a trilha heavy metal toca alto parece ser legal pacas. **Mas SS não tem uma boa jogabilidade para diferenciá-lo de outro jogo de voo e combate mais comum.** As missões são uma constante no jogo: “quem está atirando em mim, e onde diabos ele está?”. É muito difícil manter o alvo em sua visão de tiro durante os combates próximos e batalhas à longa distância são virtualmente impossíveis (você só tem uma arma de disparo remoto, pouco potente para as maiores ameaças). SS é um jogo de concepção interessante, mas mal executado.

Chris

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
5	5	4	2

Red Card 2002



Produtora: PS2
Midway
Desenvolvido por: Midway
Jogadores: 1-2
Prefira: Sega Soccer Slam (GC)
Web Site: www.redcard.midway.com

O melhor: Dar uma voadora naquele centroavante chato
O pior: Não dá pra chamar de futebol

Rolou alguma reunião da Midway mais ou menos assim: "Ei, a Copa está chegando, precisamos fazer algum jogo de futebol". Meses depois, surge um simulador horroroso, lento, feio e cheio de problemas. Algum gênio olha pra aquilo e diz: "Hmmm. O que podemos fazer pra diferenciar? Já sei! Vamos colocar uma opção para eliminar as faltas e punições, permitindo que a porrada role solta dentro do campo!". Algum outro gênio achou a ideia maravilhosa, e assim nasceu RC2002, uma grande porcaria que se assemelha vagamente a um game de futebol. É sério: na tentativa de ser "original", a Midway não conseguiu nem fazer um simulador realista, nem criar algo divertido. O jogo e os comandos são lentos, a bola se move de uma maneira ridícula (os chutes a gol são patéticos) e as pancadarias não deixam o jogo mais divertido. Pelo contrário, atrapalham e irritam. Pra completar, o jogo tem alguns times secretos, que pintam no meio do campeonato: imagine tudo isso contra golfinhos, macacos, toureiros ou samurais... não dá.

Renato

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
5	4	2	3

World of Outlaws Sprintcars



Produtora: PS2
Infogrames
Desenvolvido por: Ratbag
Jogadores: 1-2
Web Site: www.infogrames.com

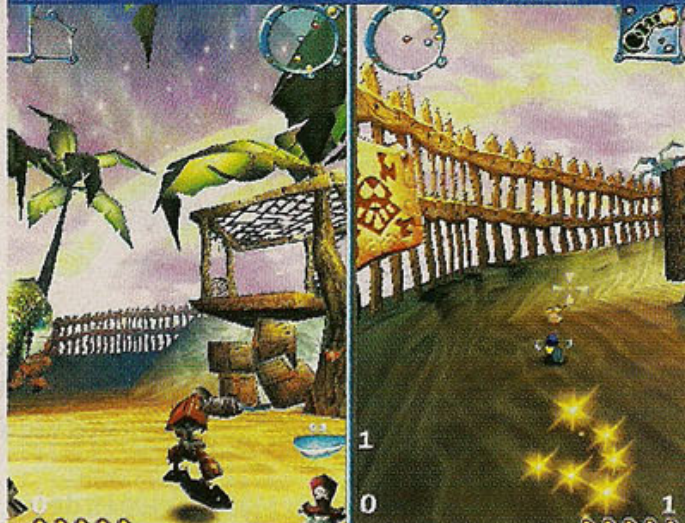
O melhor: O realismo das disputas
O pior: Os controles nos estágios de combate

Eis um game daqueles que a gente já olha meio torto antes de jogar. O que é uma pena, pois fazendo assim, deixamos de lado alguns títulos obscuros e interessantes, como este aqui. O jogo é uma corrida com aqueles carros-gaiola em pistas ovais de areia. Como nos EUA parece ter campeonato pra tudo, o game conta com os pilotos e pistas oficiais da liga. Você tem os modos de jogo tradicional, com campeonatos e corridas de treino, e um terceiro mais interessante, em que você escolhe um piloto e deve fazer carreira com ele, vencendo corridas e descolando patrocínios. Dá até pra mudar o visual de seu carro, de acordo com os contratos que você vai fechando. As corridas não são lá as mais divertidas e disputadas do mundo, mas também não comprometem. No início é bem complicado pegar o jeito do volante, nem pense em sair vencendo tudo logo de cara. O visual é legal e realista, os carros respeitam a física e derrapam adoidado nas pistas enlameadas. Mas não espere muita coisa.

Renato

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	4	5	7

Rayman Arena



Produtora: Ubi Soft
Desenvolvido por: Ubi Soft
Jogadores: 1-4
Tente também: Crash Team Racing (PSOne)
O melhor: Muitas fases com um design legal
O pior: Os controles nos estágios de combate
Web Site: www.raymanarena.com

É inevitável: se você tem uma mascote, vai estar certamente pintar em um monte de games diferentes (pegue Mario, Sonic, caramba, qualquer outro ícone reconhecível da indústria). Mas ao contrário da maioria dos games de kart que você geralmente encontra no mercado em casos assim, Rayman Arena prima pela originalidade. Os minigames não são cópias descaradas de algo que você já viu antes. As fases de combate, por exemplo, têm uma pitada de tiro em primeira pessoa, totalmente inesperado em um game assim. Até os modos de corrida são interessantes e originais. E com trinta fases diferentes para você abrir, Arena faz valer os centavos gastos nele, principalmente se você está procurando por um jogo multiplayer com algumas inovações aqui e ali. Só não espere o jogo ir muito além disso. Ele não é perfeito, nem tão bom como seus similares no mercado. Os combates são bacanas, mas têm um problemático sistema de mira, com o qual você irá demorar pra se acostumar. As corridas são meio desequilibradas, há uma arma congelante que irrita de tanto que é usada pelos seus adversários.

Shoe

Sempre gostei do estilo de Rayman. Sou um grande fã dos dois primeiros games do herói. Mas Rayman Arena acabou não me atraindo da maneira que deveria, ou pelo menos que eu achava que iria me atrair. Talvez se ele estivesse em um jogo maior, como uma série de minijogos, faria mais sentido. Honestamente, além de algumas corridas simples e meio sem graça, não me diverti muito com nenhum dos outros modos de jogo de Rayman Arena. Não gosto da ideia de, no modo multiplayer, você só poder jogar em arenas liberadas pela jogatina single player. O problema nisso é que jogar sozinho não é tão divertido. Cansa depois de uma hora, e acreditem, demora bem mais do que isso para liberar uma única arena secreta.

Greg

De alguma maneira mágica a Ubi Soft conseguiu criar um game multiplayer que diverte da mesma maneira, tanto um grupo de amigos como uma única pessoa. Dos dois tipos de jogo de Rayman Arena, o modo de corrida é minha opção favorita. Com um belo design, pistas bem-boladas e desafiadoras, com um número certo de atalhos, armadilhas e obstáculos para deixar tudo bastante competitivo. Para completar, é preciso explorar cada cantinho das pistas, o que é legal. Por outro lado, as batalhas nas arenas sofrem com problemas de câmera e controles meio duros, mas os níveis são bem balanceados. É um belo game para se passar umas horas divertidas nos fins de semana.

Chris

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	7	6	8

2002 FIFA World Cup



Produtora: PS2
EA Sports
Desenvolvido por: EA Sports
Jogadores: 1-4
Web Site: www.ea.com/easports/platforms/games/2002/fifaworldcup/home.jsp

O melhor: As animações das comemorações
O pior: Um dos piores FIFA desde 1995

Este 2002 FIFA World Cup é mais um FIFA. O pior, é um FIFA ruim, que parece investir demais em gráficos (aparentemente) e esquece totalmente de criar um bom jogo de futebol. A bola anda grudada no pé. É difícil construir jogadas. Os gols saem todos iguais. Não há surpresa – a não ser a falta de comemoração na hora que sai o gol, para a incrível mudança eufórica dos filmes que entram para mostrar a celebração. Sabe quando um jogo regride numa versão nova? É este. Ficou muito aquém até mesmo da versão para PCs e, em gráficos, perde feio para versão do GameCube. É triste ver que hoje saem tantos jogos de futebol e que eles apresentam as mesmas falhas de sempre – e este FIFA parece concentrá-las. Será tão difícil assim montar um jogo que seja um pouco menos irritante para o fã do estilo? Acho que não, mesmo que alguns games tentem mostrar o contrário. Com este FIFA, o argumento é o jogo ser "intocável": tão bonitinho e certinho que não pode mexer na jogabilidade. É "inho" demais, pára com isso.

Augusto

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	9	4	6

Sled Storm



Produtora: PS2
EA Sports Big
Desenvolvido por: EA Canada
Jogadores: 1-2
Web Site: www.easports.com

O melhor: O visual dos veículos
O pior: Talvez caótico demais para ser legal

O primeiro Sled Storm (PSOne) era bacana por ser rápido, ter um bom design de pistas e uma competitividade nas corridas bem interessante. Funcionava legal, e estou muito desapontado que a Electronic Arts não repetiu tudo isso aqui. Este game nada mais é do que um clone (meio tosco) de SSX Tricky. Não digo que isso seja ruim, talvez seja até uma boa manobra da EA, pois SSX é mais popular do que o primeiro SS. Mas a jogabilidade desta versão para PS2 não funciona muito bem, o jogo fica rápido demais e meio caótico em certos momentos. Você fica totalmente desorientado, sem controle e batendo como louco em tudo pela frente. Pra piorar ainda mais as coisas, as pistas são cheias de penhascos, objetos em locais estranhos e outras coisas que despencam na sua cabeça se você as tocar. É bem frustrante. No fundo, SS é divertido (não muito, mas é), e você vai acabar jogando até conseguir desbloquear todos os segredos. É um jogo complicado, mas bem viciante. O modo para dois jogadores também é interessante.

Dean

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	7	5	6

Driven



Produtora:
Bam!

Desenvolvido por:
Bam! Studios Europe

Jogadores:
1-2

Evite também:
Jogos com Rambo

Web Site:
www.bam4fun.com

O melhor: As vozes das celebridades

O pior: É mais frustrante do que você imagina

A turma do PS2 já aprendeu a evitar esta porcária desde novembro, e chegou a vez dos donos de GameCube seguirem o conselho. Sim, esta versão tem uma série de melhorias, como um loading mais rápido, melhores gráficos e novas músicas, mas o game continua sendo uma droga. **A melhor maneira de descrever Driven é: frustrante demais para ser divertido.** Você pode achar que um game de corridas com comandos simples, somente câmbio automático e vidas extras é uma maravilha, certo? Nada. Uma física inexistente faz de qualquer batidinha uma catástrofe, aí a corrida já era. Qualquer diversão que você pode ter no modo arcade acaba em poucos minutos, e nem vamos falar do ridículo modo story. Objetivos absurdamente difíceis como "faça uma corrida perfeita sob uma ventania sem bater no muro e sem frear nenhuma vez" são mesmo de matar. O que salva é a boa trilha sonora e a voz de Sylvester Stallone, mas isso não basta para salvar o jogo. Assim como o filme que o inspirou, o game não presta.

Shane

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
5	8	2	3



FIFA World Cup 2002



Produtora:
Electronic Arts

Desenvolvido por:
Electronic Arts

Jogadores:
1-4

Web Site:
www.bam4fun.com

O melhor: É a Copa do Mundo dentro de sua casa

O pior: É fácil demais, e tem poucos modos de jogo

Com todo esse clima de Copa do Mundo, games de futebol existem aos borbotões. Há quase uma dúzia de títulos para todos os consoles, mas nenhum traz a Copa pra dentro de casa tanto quanto FIFA World Cup 2002. Há quem reclame da jogabilidade "dura", dos gráficos meio esquisitos ou da falta de mais opções (só existe um modo amistoso e um que simula o mundial). Pode até ser. Mas se você só tem a Copa na cabeça, **este é o game que fará você entrar fundo no clima de "Brasil rumo ao penta"**. Cada partida dá a sensação quase perfeita de se estar no olho do furacão, com efeitos de raio-laser na abertura, torcida berrando, estádios colossais (os mesmos da Copa) e aquele clima de vale-tudo no gramado. A parte mais divertida é simular uma possível performance da seleção brasileira, já que os grupos são idênticos aos da Copa e quase todos os jogadores convocados estão no game (com exceção de Kaká e Anderson Polga). Você pode tornar o time mais ofensivo e dar uma variada naquele esquema tático chinfrim.

Pablo

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9,5	9	8	9

All-Star Baseball 2003



Produtora:
Acclaim Sports

Desenvolvido por:
Acclaim Studios Austin

Jogadores:
1-2

Web Site:
www.acclaimsports.com

O melhor: Os jogadores são bem realistas

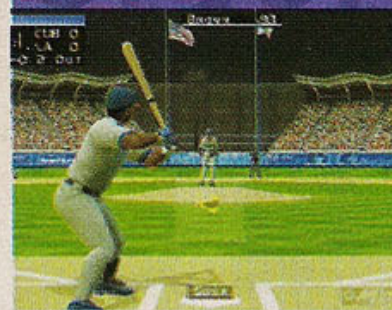
O pior: Acertar a bolinha é quase impossível

Estou achando que uma versão de All-Star Baseball sem falhas é impossível de se achar. Esta versão tem menos problemas que ASB 2002, mas ainda deixa a desejar. Os arremessos na velocidade da luz podem ser bonitos de se ver, mas tão estupidamente rápidos, que quando você consegue ajustar o cursor, a bolinha já passou. Adoro autenticidade, mas caramba, é muito complicado de conseguir acertar alguma rebatida. A única alternativa é usar a opção de Easy Batting, que retira o cursor. Mas fica bobo demais: tudo o que você faz é mexer o taco quando a bolinha se aproxima, e sempre consegue algum tipo de rebatida. Estúpido. Se os arremessos fossem um pouquinho mais lentos, as bolas em curva teriam dificuldade suficiente. E já que estou reclamando, cadê a animação da bola depois de uma rebatida? Todos os outros simuladores de baseball têm isso. Não me entenda mal, **ASB 2003 é legal, mas inútil se você não tiver reflexos super-rápidos.** Talvez seja melhor treinar rebatidas antes de gastar dinheiro com este game.

Dean

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	6	4	6

All-Star Baseball 2003



Produtora:
Acclaim Sports

Desenvolvido por:
Acclaim Studios Austin

Jogadores:
1-2

Web Site:
www.acclaimsports.com

O melhor: A participação do público

O pior: Arremessos rápidos, cursor lento

É legal ver como os games de um mesmo esporte pode oferecer variações. Você tem um bom simulador (High Heat), o que finge ser de arcade (Triple Play) e All-Star Baseball, um rebatedor de primeira que tenta juntar tudo isso. Essa mistura começa com um dos melhores visuais já vistos em um campo de baseball digital. **ASB 2003 tem modelos de jogadores muito reais e belas animações.** Um bom game de esportes deve ser assim: você vê a jogada, vê o replay e sorri. ASB é isso. E na jogabilidade, 2003 se mantém fiel às suas raízes do N64. O sistema de rebatidas com cursor está aqui para oferecer o máximo de realidade em se tentar acertar uma bolinha a mais de 150 km por hora. Claro que você não irá conseguir dez Home Runs por jogo, e eu gosto disso. Por outro lado, os arremessos estão rápidos demais. Prepare-se para errar muitas rebatidas. Também irrita o fato de que mesmo os melhores arremessadores se cansam depois de meia dúzia de bolas. Mas no geral o game é bem legal, com bons modos de jogo single player.

Dan L.

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	6	5	6

Home Run King



Produtora:
Sega

Desenvolvido por:
Wow

Jogadores:
1-2

Web Site:
www.sega.com

O melhor: Gráficos excelentes

O pior: Velocidade de tar-taruga manca

Se fôssemos analisar só os gráficos, este seria o melhor game do ano. Você pode ver detalhes como a mandíbula dos jogadores se mexendo, e não dá pra não babar com a transparência das bolas de chiclete que eles ficam fazendo pra matar o tempo. Aliás, isso é uma boa – eles precisam de algo para passar o tempo neste lerdíssimo game. A maior dor de cabeça vem dos jogadores de fundo incrivelmente lentos que nunca chegam nas bolas altas. A única maneira de chegar nelas seria jogar com a gravidade da lua. Algumas marcações do campo deveriam aliviar seus problemas, mas o brilho chato delas aumenta a confusão. A menos que você goste de jogar baseball em uma discoteca. **O resultado é que você não se importa com o que rola no campo,** se dedicando apenas a correr para a base final. A bola é fácil de ver, e o sistema de arremessos é interessante, permite um montão de Home Runs que dão direito a uns "brindes": faça um em Bank One Ballpark, e as fontes da piscina ao lado começam a jorrar. Pena que isso é muito pouco.

Kraig

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	6	5	4

Blood Omen 2



Produtora:
Eidos

Desenvolvido por:
Crystal Dynamics

Jogadores:
1

Nosgoth precisa:
De um Belmont ou dois

Web site:
www.eidos.com

O melhor: O belo enredo o mantém jogando

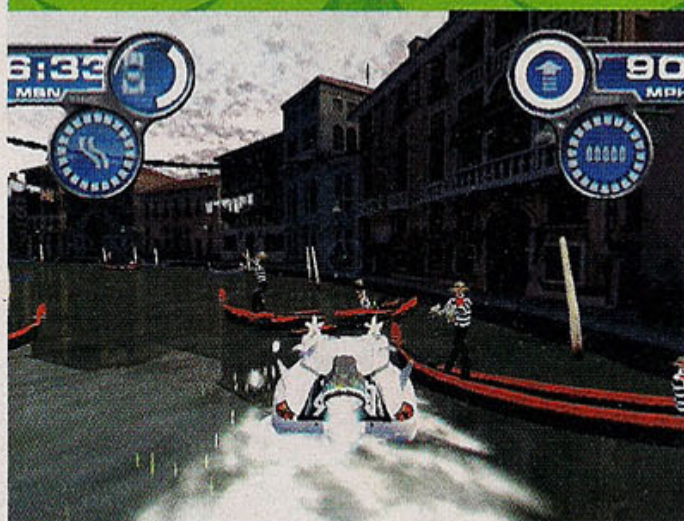
O pior: Poucos pontos de save perto do final

Comparar BO2 com seu predecessor do PSOne é como comparar Conde Drácula com Don Drácula... só o nome é parecido. Mais do que outro RPG, este é um game de ação com alguns puzzles. E como o jogo simplesmente o leva de uma fase para outra, você nunca se sente perdido sobre onde está. Mas isso não é ruim: enquanto a ação pode ser um pouco monótona, a excelente história e os maravilhosos designs de fases acabam prendendo a atenção do jogador. **Um belo ponto do game é a maneira como você aprende os comandos.** BO vai lhe apresentando novos poderes e inimigos somente quando você está pronto pra eles, deixando tudo mais interessante, desafiador e nunca frustrante. O único probleminha é a falta de pontos de save perto do final do jogo, o que acaba fazendo com que você tenha que repetir os mesmos puzzles e encarar as mesmas animações se fizer alguma besteira. Atrapalha um pouco quando se está em um grande momento do game. Mesmo assim, BO2 é mais saboroso do que o sangue de uma jovem virgem sob a luz da lua cheia...

Greg

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	9	9	2

Spy Hunter



Produtora: Midway
Desenvolvido por: Point of View
Jogadores: 1-2
O melhor: Fases cheias de ação
O pior: Visual muito escuro e sem contraste
Web Site: www.midway.com

Um bom remake é mais raro do que cabeça de bacalhau, mas para a nossa sorte, Spy Hunter acabou saindo melhor do que a encomenda. Este é um bom jogo de ação feito na medida para viciados em adrenalina com eu. Cópia os tradicionais carros pretos, a trilha tipo Peter Gunn e as antigas metralhadoras do arcade original, mas todo o resto é novo. Vamos dissecar seus atributos. 1) Velocidade: seu carro tem mais truques que o do 007, e é rápido pra caramba. Mesmo ao se chocar com mesas, cadeiras e outros objetos, o jogo continua rápido e fluido; 2) Fases: fantásticas. Você apenas dirige do ponto A para o ponto B, mas atalhos inteligentes, estradas que favorecem o uso da velocidade e inimigos diligentes garantem o interesse em todas; 3) História: embora seja apenas ligeiramente melhor que um episódio de "Os Gatos", a trama é interessante. Também se enquadra bem à natureza do jogo de localizar e destruir; 4) Ação: incessante. Suas armas são capazes de causar destruição da maioria dos objetos (janelas, tráfego de civis, etc) que têm pouca relação com seus objetivos, é diversão sem compromisso. Você pode criar o caos que quiser, e todo mundo gosta de explodir coisas, certo? **Esta versão é consideravelmente mais sombria do que seu primo de PS2, mas não deixe que isso o impeça.**

Dean

Como sou o motorista com menos paciência para a hora do rush do mundo, este aniquilador de tráfego em grande escala é bem do meu estilo. O tema de Peter Gunn, remixado, dá o tom perfeito para a ação, cujo ritmo rápido é temperado com umas poucas missões entediantes. **Alguns objetivos se parecem mais com listas de compras do que com uma missão de espionagem:** coloque quatro rastreadores, destrua cinco caminhões, pegue cinco perdizes numa pereira. Saco! Eu só quero detonar tudo, ok? Vale a pena passar por tudo isso, especialmente na versão de Xbox, que inclui o jogo clássico e algumas músicas de bônus. O que nos leva a perguntar: por que diabos isso também não está incluso na versão de PS2?

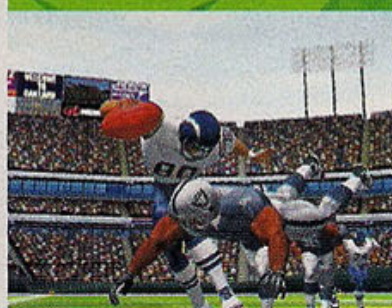
Kraig

Não é fácil pegar um clássico de arcade (ou seja: um jogo velho), e transformá-lo em algo moderno e atual. É o caso de Spy Hunter. Dirigindo como James Bond, detonando tudo com um veículo superequipado é a minha idéia de diversão. O jogo funciona bem, tem um visual bacana (não é sensacional) e tem alguns segredos da hora. Por outro lado, depois que já acabou o modo single player, não há mais o que fazer. **Spy Hunter tem um belo número de missões, mas só o modo de dois jogadores e o original retrô valem a pena.** Mesmo assim, como diversão rápida e barata, Spy Hunter funciona bem.

Milkman

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	8	6	7

NFL Blitz 20-02



O melhor: Um jogador extra pra cada lado
O pior: As escalções estão um pouco atrasadas

Produtora: Midway
Desenvolvido por: Midway
Jogadores: 1-4
Web Site: www.midway.com

Sempre fui fã da série Blitz, mas a franquia envelheceu nos últimos anos. Ela não trouxe nada de novo, repetindo a mesma jogabilidade e o mesmo visual ano após ano. Bem, pelo menos Blitz 20-02 é diferente. **Os gráficos foram finalmente melhorados e agora merecem pertencer a um console de nova geração.** Os jogadores são grandes, detalhados e intimidadores, enquanto os estádios garantem uma boa atmosfera. Quanto à jogabilidade, 20-02 acertou com a adição de um jogador a mais para cada lado. Na hora de definir as jogadas, você pode colocar esse cara pra fazer algo diferente, o que basicamente muda as jogadas conhecidas. É uma bela ferramenta de estratégia para o velho Blitz. O resto praticamente repete a velha fórmula de sempre, com você devendo jogar, vencer todo mundo e liberar as coisas secretas. A diversão aumenta no modo multiplayer, e disputas com quatro jogadores é o que o game tem de legal. Nada melhor que pancadas, chutes e arrancadas rápidas pelas laterais para uma boa tarde com os amigos.

Dan L.

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	5	6	8

Smashing Drive



O melhor: A loucura do modo multiplayer
O pior: Poucas opções para se jogar sozinho

Produtora: Namco
Desenvolvido por: Point of View
Jogadores: 1-2
Tente para: GameCube
Web Site: www.namco.com

Smashing Drive é meio como um turista em uma terra estranha, tentando se inteirar da cultura local. Talvez alguém possa achar essa cópia malfeita de San Francisco Rush uma maravilha, mas é uma verdadeira aberração se comparado a tantos bons games de corrida disponíveis hoje para o Xbox. Visualmente, o game é feio – prédios simples, carros e personagens enchem a tela, e é impressionante como os programadores parecem ter uma certa paixão pela cor laranja. Pelo menos as cores estranhas batem com a trilha sonora bizarra. A coleção de rockzinhos velhos acabam somando-se à fórmula do "é tão ruim que é legal". Com apenas dez pequenas fases, o minúsculo modo single player mostra suas raízes de arcade. Pelo menos **o modo multiplayer é competitivo e interessante**, quase fazendo tudo valer a pena. Disputas quentes contra seus amigos é o que acaba fazendo você jogar o game outras vezes, em vez de abandonar o CD em algum canto.

Shane

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
3	4	5	6

Dance Dance Revolution: Konamix



O melhor: Uma gigantesca lista de músicas
O pior: Ainda assim faltam as melhores faixas de DDR

Produtora: Konami
Desenvolvido por: Konami CE Tokyo
Jogadores: 1-2
Aceita: O joystick-tapete para danças
Web Site: www.konami.com

Dance Dance Revolution é a melhor série de simulador de danças. Antigamente, as versões ocidentais eram lançadas incompletas, sem as coisas bacanas dos originais japoneses. Mas Konamix é diferente, e **se você gosta do gênero, tem a obrigação de comprar este game.** Nada supera a diversão de chamar uns amigos e sair "dançando" (no caso, pisar na direção correta, na hora certa) o melhor que conseguir ao som de alguns dance hits remixados. Novos modos de jogo, uma maior e bem mais interessante lista de músicas (contando até com algumas faixas e movimentos que não estão na versão japonesa) e algumas faixas secretas para serem desbloqueadas deixa este game tão bom quanto os melhores similares orientais. Pena que mesmo com a enorme lista de músicas, algumas faixas bem bacanas de games anteriores da série ficaram de fora. Mesmo assim, o jogo tem uma seleção musical muito boa e bem completa. O gênero pode não ser para qualquer um, mas se você nunca tentou uma partida de DDR, é hora de entrar na dança.

Chris

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
5	8	6	8

Klonoa Beach Volleyball



O melhor: Os comandos simples e rápidos
O pior: É fácil demais e lento como uma tartaruga manca

Produtora: Namco
Desenvolvido por: Namco
Jogadores: 1-4
Web Site: www.namco.co.jp

Será que sou o único que gostaria de ver um simulador de vôlei decente nos videogames? Caramba, será que o esporte é tão complicado assim de ser levado aos consoles? Acabamos sempre tendo que nos contentar com os bem menos interessantes jogos de vôlei de praia, recheados de golpes especiais, personagens esquisitos e outras bobagens. Pelo menos **a Namco não disfarçou com KBV, um jogo descaradamente infantil.** Você usa apenas dois botões do joystick, e ainda pode dividir o mesmo controle com um amigo (sim, é bizarro, e não funciona bem). Você controla Klonoa e seus amiguinhos coloridos em partidas de duplas. Com uma bola que parece uma bexiga de aniversário, você tem um número mínimo de movimentos possíveis, e cada personagem possui um "ataque especial". Também acionado com um simples botão, tal ataque pode valer de dois a seis pontos. Apelação total, pois são quase indefensáveis. Um game lento, simples e fácil demais, que dificilmente agradará quem tem mais de cinco anos.

Renato

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	4	3	5

Capcom VS SNK Millenium Fight 2000 PRO



Produtora: Capcom
Desenvolvido por: Capcom
Jogadores: 1-2
O melhor: Power wave! Hadouken! Pow! Argh!
O pior: O tempo de lentura... digo, leitura
Web Site: www.capcom.co.jp/product/pssnkpro/index_ie.html



Ver a disputa entre a Capcom e a SNK sintetizada num jogo, com personagens das duas empresas lutando entre si, deixou de ser um sonho para os fãs já em 2000, com a chegada de jogos da série Capcom vs SNK para arcade, Dreamcast, NeoGeo Pocket e PS2. Agora, chegou a vez do PSOne assistir à luta de perto, com o lançamento de Capcom VS SNK Millenium Fight 2000 PRO. Logo de cara, vem a pergunta: por que não lançar CVSS2, a versão melhorada do jogo? As capacidades do PSOne infelizmente não dariam conta do recado, e é com a versão original do jogo que os fãs do primeiro console da Sony terão que se contentar. O que, aliás, não é pedir muito, já que se trata de uma excelente conversão.

MEGA-SPECIAL-SHORYU-HADOUKEN-CUTTER-FIREBALL!!

O jogo também mescla vários sistemas criados ao longo dos anos, apesar de deixar de fora recursos mais sofisticados, como defesa aérea e parry que só foram implementados em CVSS2:



Dash (salto para frente):
 Art of Fighting



Run (corrida):
 The King of Fighters'96



Special Bar SNK (barra de energia carregável pelo jogador)



A GRANDE FAMÍLIA

Capcom VS SNK faz uma homenagem à longa história dos jogos de luta das duas empresas, reunindo personagens de várias séries, de 1989 até hoje:

CAPCOM



Street Fighter: Sakura, Dhalsim, Cammy, Blanka, Ryu, Ken, Chun-Li, Guile, E. Honda, Zangief, M. Bison, Vega, Sagat, Balrog, Dan



Darkstalkers: Morrigan

SNK



Art of Fighting: King, Yuri, Ryo



Fatal Fury: Raiden, Kim, Terry, Mai, Yamazaki, Geese, Joe



The King of Fighters: Vice, Benimaru, Iori, Kyo, Rugal



Samurai Shodown: Nakoruru



O PSOne está no final do seu ciclo. É uma época ingrata para seus novos jogos, que sempre serão comparados aos do Xbox, GameCube e PS2. No caso de CVSS, a coisa fica ainda pior: ele saiu primeiro num console superior, e agora está sendo adaptado para o PSOne. Temos a dose básica de sacrifícios: cortes na animação, queda de resolução e um longo tempo de leitura. Mas a jogabilidade está intacta, igual à versão de Dreamcast. E, muito provavelmente, **este é o jogo de luta 2D mais interessante já lançado para o PSOne**, com uma seleção incrível de personagens e um sistema de luta simples, porém dinâmico e cheio de possibilidades. Reunir tantos universos diferentes de uma maneira convincente não deve ter sido fácil, e o resultado não está perfeito (o equilíbrio entre os ratios deixa um pouco a desejar, e certos golpes na trupe SNK foram cortados), mas o resultado é definitivamente empolgante. O problema de leitura e baixa resolução são resolvidos se você rodar o jogo em um PS2, mas convenhamos... com CVSS2 disponível, você não teria porquê querer este jogo. Ainda assim, CVSS é altamente recomendável para quem ainda aposta no PSOne como uma boa fonte de diversão. **Marcel**

Quando soube que CVSSPRO seria lançado para o PSOne, minha primeira reação foi torcer o nariz. Assim que o vi, ocorreu exatamente como em X-Men VS Street Fighter: percebi ser um bom jogo para o escasso 1MRAM do PSOne, mas insuportável se você tiver à sua disposição algumas das outras versões. Imagine a versão Pro para Dreamcast. Os mesmos personagens, os mesmos cenários e opções, mas sem todos os requintes gráficos e com um loading interminável. Eis a versão PSOne. Se fosse só isso, vá lá. Mas tem mais. Os ratios foram completamente ignorados, fazendo com que personagens poderosos tirem barbaridades de energia de qualquer oponente mesmo em ratio 1. **Alguns golpes ganharam vantagens absurdas, em especial os dos personagens da Capcom.** Para se ter uma idéia, um Shoryuken de Ryu é capaz de tirar qualquer golpe, desde uma rasteira forte (!!!) a um Genocide Cutter de Rugal! Se você não tiver outra alternativa, este é um bom jogo, mas fique avisado que é totalmente desbalanceado e feito para fãs da Capcom, mesmo assim, é um bom jogo. **Eric**

Hora de tirar seu PSOne da gaveta, espanar o pó e jogar um pouco, afinal, quem não gosta de um bom jogo de luta nos fins de semana, tirando aqueles clássicos contras com os amigos. Não há comparação entre esta versão e a de DC, pois o fraco do PSOne são os games em 2D, devido à sua pouca memória RAM. **Mas se você olhar com paciência para este game, verá que ele está longe de ser um jogo ruim.** Os gráficos estão numa definição baixa, mas aceitável. As animações perderam muito, porém estão melhores que em muitos games de luta do console. Os loadings estão maiores, o que é natural. Para alegrar um pouco, há muitos segredos no game, vários personagens secretos e coisas legais para serem "compradas" com pontos que você acumula durante o game. **Fabio Michelin**

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



Special Bar Capcom (barra de energia que se carrega acertando ou tomando golpes): Super Street Fighter 2 Turbo



Roll (muito útil para atravessar golpes e trocar de lado com o adversário): The King of Fighters'96



Dragon Ball Z: The Legacy of Goku



Produtora: Infogrames
Desenvolvido por: Webfoot Tech
Jogadores: 1
Melhor que: Qualquer outro jogo DBZ no mercado
O melhor: Gráficos excelentes
O pior: Alguns problemas de colisão
Web Site: www.us.infogrames.com

Não, amigos fãs de DBZ, vocês não morreram e encontraram o grande Rei Yemma. O primeiro dos jogos da Infogrames baseado na maior obra de Akira Toriyama finalmente chegou ao GBA. Legacy of Goku é um RPG de ação baseado nas três primeiras sagas de DBZ. Goku batalha contra o mal com punhos de aço e projéteis luminosos. E se você não faz idéia de que diabos é um Super Saiyajin, não se preocupe: qualquer um entende o enredo do game numa boa, sem mencionar que o jogo é bem mais curto do que os 185 episódios do anime.

Mesmo não sendo fã de Dragon Ball, joguei The Legacy of Goku esperando por um bom RPG de ação, sem me importar com o nome DBZ. Agora que terminei, o melhor que posso dizer é que não me arrependo totalmente da experiência. TLOG não é ruim, apenas precisa de alguns ajustes para ficar melhor. **Os controles são limitados demais** (você não pode nem se mexer na diagonal), e batalhar inimigos é, ao mesmo tempo, frustrante e chato, devido ao delicado problema de colisão de polígonos e às lutas extremamente repetitivas. É mesmo uma pena, porque no geral o game é bem legal, mesmo sendo curto demais para um RPG. Pode valer um aluguel, se você for fã.

John R.

Preciso contar um segredo sujo: sou fã de Dragon Ball. Ei, não é culpa minha. Tenho lido os mangás desde que a série começou, e acabei curtindo as aventuras de Goku. E se quiserem saber, TLOG faz um bom trabalho ao condensar a fase Z em um jogo de oito horas que funciona, de certa forma, como um guia pelo mundo de Dragon Ball. **Mas essa é a única razão que me fez curtir este medíocre RPG de ação.** Atrapalhando o jogo estão os controles ruins e um péssimo sistema de combate. O resto da "ação" consiste em uma série interminável de pequenas jornadas que não servem pra mais nada além de matar tempo. Indicado para os fãs mais fervorosos, e talvez só pra eles.

Milkman



Legacy of Goku acerta em um monte de coisas: os gráficos são os melhores que já vi no GBA, o som é bom, e segue a complicada história de DBZ com uma certa fidelidade. Só por essas razões os fãs mais hardcore de DBZ provavelmente irão ignorar os problemas do jogo. Mas eu não consigo. **Os inimigos são absurdamente difíceis, e o combate corpo a corpo não funciona.** É praticamente impossível acertar com precisão um simples soquinho em uma criatura que o ataca por todos os lados (e isso inclui quase todas), imagine então aplicar os combos de vários hits necessários pra acabar de uma vez por todas com ela. Você acaba usando apenas ataques de longa distância que, apesar de mais seguros, não são mais fáceis de aplicar corretamente, pois seu inimigo se move de maneira tão absurda que parece estar fazendo alguma dança tribal antes de matá-lo. Quando você consegue fugir do massacre, parte do cenário, onde você julgava estar apenas passeando, bloqueia seu caminho, parando-o e dando a seu inimigo uma bela oportunidade de acabar com você. Maravilha. A jogabilidade, quando você não está sendo perseguido por uma horda de criaturas é boa, mas muito simples. Traga um item aqui, ache um fulano lá, plante isso acolá... nada novo se você já jogou algum RPG de ação antes. Se for sua primeira vez no estilo, talvez enfrente certas dificuldades, como na área do templo de Namek (o game insiste em não explicar pequenos detalhes corretamente, deixando muita coisa para a tentativa e erro). Este pode ser o melhor game que a série DBZ já viu, mas poderia ser muito melhor.

Chris

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	6	4	1

Mega Man Battle Network 2

Produtora: Capcom
Desenvolvido por: Capcom
Jogadores: 1-2
A seguir: Mega Man Zero
Web site: www.capcom.com

O melhor: O sensacional sistema de combate
O pior: Nada mudou muito desde o primeiro MMBN

O último Mega Man Battle Network oferecia uma mudança interessante em relação ao padrão Mega Man, misturando um jogo inspirado em RPG com um inovador sistema de combate. Não é uma surpresa que a sequência já esteja quase pronta (afinal, estamos falando da Capcom), mas desta vez parece mais um remix do jogo original, do que uma continuação. O som e o visual de Battle Network 2 é apenas ligeiramente melhor do que seu predecessor, e a estrutura geral do jogo é mais ou menos a mesma: explorar o local, conversar com as pessoas, entrar na net e detonar vírus (isto é, explorar masmorras e lutar contra inimigos), etc. Ainda assim, **a essência do jogo foi refinada e melhorada**, com muitas novidades bem-vindas. Você tem mais variedade de combinações durante as batalhas, e o fato de que a HP não se carrega automaticamente sozinha após cada luta faz a estratégia de combate ser algo muito mais importante. Não é revolucionário, mas se você gostou do primeiro Battle Network, existem muitas chances de gostar deste também.

John R.

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	7	5	6

Wolfenstein 3D

Produtora: Gamate
Bam!
Desenvolvido por: Stalker
Jogadores: 1
Tente também: Doom (GBA)
Web site: www.bam4fun.com

O melhor: Você mata nazistas
O pior: Você fica cego durante o processo

Assim como o recém-lançado Doom, Wolfenstein 3D é uma adaptação quase perfeita do FPS que marcou época nos jogos shareware para PC. Embora não seja tão impressionante quanto à versão da Activision para Doom, Wolf 3D é divertidíssimo de se jogar. Ele tem como tema central fugir de uma prisão subterrânea e ainda dar um pau em Hitler durante a Segunda Guerra Mundial. Apesar de toda alegria causada pela matança de nazistas, nem tudo é perfeito na terra de Wolfenstein para GBA. **Gostando ou não, é um game ANTIGO, e a mecânica de jogo é arcaica para os padrões atuais.** Eu gostaria que tivesse o modo multiplayer, e também um mapa simples, para evitar me perder o tempo todo. E o que é pior, você só pode salvar no final de cada fase (ridículo, uma vez que era possível salvar a qualquer momento na versão de PC). Você ficará muito tempo de olhos semifechados até passar daquela fase, o que é mortal pra vista. Se você agüentar essas falhas e a idade do jogo, Wolf 3D é divertido e vale pelo menos um aluguel.

John R.

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	6	3	5

Motocross Maniacs

Produtora: Konami
Desenvolvido por: Konami
Jogadores: 1-4
Web site: www.konamihw.com/motocross/mma.html

O melhor: Quebra galho para os momentos ociosos
O pior: Agüentar a primeira hora para se divertir

O GBA começa a pagar o preço por ser o console que mais recebe lançamentos na atualidade. **MM é o game que possui a história mais demente dos últimos tempos:** um robô-garçom (igual a Rose do desenho animado dos Jetsons) largado na Antártica por uma equipe de cientistas foi encontrado por pingüins e ganhou modificações em uma reforma feita com peças de uma antiga motocicleta. Agora, a lata velha quer vingança, e organizou um campeonato com os melhores pilotos para tirar deles uma tal "energia de corrida". Como se não bastasse, um touro chamado Dave se inscreveu na competição, alegando estar cansado de ver seus parentes serem atropelados pelas motos. O prêmio é uma provisão de alimentos: doces, biscoitos, hambúrgueres com queijo e um bolo. Eu sei, você não entendeu nada... e onde isso se encaixa em um game de corridas de minimotos de scroll lateral eu nunca vou saber. As pistas têm vários caminhos diferentes e estão lotadas de itens - entre os quais armas para detonar outros competidores e gasolina pra sua motoca.

Ronny

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6,5	6	6,5	6



Produtora: Activision
Desenvolvido por: Digital Eclipse
Jogadores: 1
Tente também: Spider-Man: Mysterio's Men Ace (GBA)
O melhor: É do Aranha, então é bom
O pior: É curto demais
Web Site: www.universeofheroes.com/game_themovie.html

O Aranha é um dos personagens mais populares dos quadrinhos, e também dos videogames. Quantos games do herói você já jogou? E agora, com um filme rodando na praça, é óbvio que mais uma porção de jogos iriam pintar. Pois então, o Cabeça de Teia voltou a dar o ar da graça em todos os consoles. O GBA não ficou de fora, e também não ficou atrás em qualidade. **Spider-Man é uma jóia rara entre a enxurrada de games ruins que saem o tempo todo para o GBA.** Logo na abertura, uma sequência animada sensacional. Você não precisa ser fã de quadrinhos ou ter assistido vinte vezes ao filme para curtir a brincadeira. Sabe aqueles joguinhos de ação cheios de fases variadas, inimigos ferrados, segredinhos e um chefe no final? Spider-Man tem isso tudo, e mais. Tem onomatopéias divertidas, tem um feeling de desenho animado, tem os efeitos visuais mais bonitos que pintaram na telinha do portátil, e uma jogabilidade precisa, típica dos grandes momentos do Super NES. O Aranha se balança com a teia, gruda nos prédios, executa combos... O herói perfeito, no game certo.

Pablo

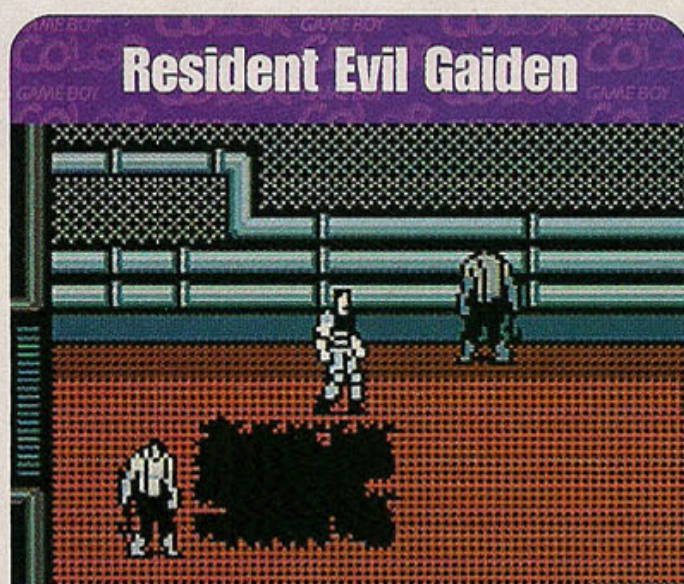
O game não segue os mesmos passos da produção cinematográfica como se podia esperar. Ele até possui traços do enredo e do visual do filme, mas tem elementos próprios. O vilão principal continua sendo o Duende Verde, mas você encontrará outros inimigos, como Abutre, Escorpião, Shocker e Kraven, o que é muito legal. Diante dessa horda de malfeitores, um herói como o Aranha não poderia ficar de braços cruzados e você vai ver muita ação até a última fase. Spider-Man é um game com gráficos refinados, o que ajuda a ficar ligado nas oito fases. Além de enfrentar bandidos, armadilhas e labirintos, o herói precisará fazer fotos para o jornal, descobrir itens em áreas secretas e recolher muitos "símbolos aranha" para somar mais pontos. E para não deixar nada para trás, fique atento ao sentido aranha. **Legal que o progresso é salvo após uma fase inteira, é melhor que senhas.**

Ronny

Spider-Man no GBA repete a ação de "vá a lugar nenhum, grude em qualquer coisa" das versões de consoles. Você pode andar em qualquer superfície, usar a teia em qualquer direção e fazer tudo que o herói faz nos quadrinhos, mas a telinha do GBA rouba um pouco da diversão. **O Aranha não aparece muito bem em certos cenários** (se prepare para apertar os olhos), e algumas batalhas com chefes são frustrantes porque é meio difícil distinguir a animação dos personagens. Muitas fases colocam você caçando itens em um tempo limite, poderia haver mais variedade de desafios. Mas a recompensa aparece se você jogar bastante: os estágios finais são bem mais interessantes.

Crispin

VISUALS	SOUND	INGENUITY	REPLAY
8	7	7	6



Produtora: Capcom
Desenvolvido por: M4 Limited
Jogadores: 1
Tente também: Metal Gear Solid (GBC)
O melhor: O sistema de combate é interessante
O pior: O visual é escuro, antigo e nem um pouco assustador
Web Site: www.capcom.com

Quando vi as primeiras telas deste jogo no ano passado, realmente pensei que seria uma bomba. A ideia de um jogo do Resident Evil em 2D, criado por uma companhia estrangeira (a M4 européia), para um antiquado game de mão, não inspira muita confiança. Mas decidi dar uma chance (afinal, não poderia ser pior do que RE: Survivor, certo?). Gaiden é melhor do que eu esperava, pelo menos me encantei o suficiente para jogá-lo até o final. Mas tire o nome Resident Evil e o que sobra é apenas uma aventura com pouca variedade e originalidade. Tudo o que você faz é correr do ponto A para o ponto B, evitando os zumbis (não existem corvos, cachorros nem outras criaturas), procurando por chaves e objetos para abrir portas e avançar. O elemento do medo se perdeu por completo (você teria medo de um zumbi pixelizado que se move a 2km por hora?), e o som e os gráficos são medianos, mesmo considerando os padrões do GBC. **A única coisa que se destaca é o sistema de combate.** Lutar em primeira pessoa contra três personagens é divertido, e o sistema de alvo funciona bem. Mas até isso acaba ficando muito repetitivo pela falta de variedade entre os inimigos.

John R.

Resident Evil num barco é conceitualmente tão assustador quanto o filme Velocidade Máxima 2. Seus olhos vão girar involuntariamente quando ouvir falar alguma coisa sobre qualquer um deles. Embora o jogo não seja propriamente ruim, **nem mesmo a intervenção divina poderia fazer deste Resident Evil um bom game numa plataforma tão fraca como infelizmente é o Game Boy Color.** Três manchas coloridas compostas por pixels mal agrupados simplesmente não são nem um pouquinho assustadoras, e o sistema de combate parece mais com um daqueles arcades que cospem prêmios, do que com um jogo de ação. Os fãs mais hardcore da série vão querer jogar por pura obsessão, mas as pessoas interessadas em se divertir com seus GBCs só vão se irritar comprando este jogo.

Jonathan

Se Resident Evil: Gun Survivor (PSOne) já era um tapa na cara dos fãs, Gaiden é um chute caprichado no meio das pernas. É horrível, mesmo pelos padrões do GBC, insípido, com cenários sem vida e animações do mesmo nível. A constante procura por chaves é ainda mais irritante pela falta de identificação nas portas trancadas (ótimo, consegui a chave da porta da cozinha. Onde diabos fica a cozinha?). Até gostei do sistema de combate, mas como você não encontra munição suficiente para matar todos (uma necessidade, uma vez que os zumbis atrevidos carregam objetos essenciais), o jogo sacrifica até mesmo esse interesse limitado. **Indicado só para os fãs mais radicais.**

Mark

VISUALS	SOUND	INGENUITY	REPLAY
3	4	4	3



Produtora: Cryo
Desenvolvido por: In Utero
Jogadores: 1
Web site: <http://zorro.cryogame.com>

O melhor: As lutas com espadas
O pior: A horrorosa jogabilidade

Zorro tinha tudo para ser um ótimo game de ação em terceira pessoa, com muitas lutas, emoção e romance, mas infelizmente não é o que acontece. A caixa do game promete uma ótima jogabilidade, gráficos fantásticos e combates inacreditáveis, mas o que há na realidade é uma jogabilidade pífia e gráficos no máximo razoáveis. Só as lutas cumprem o prometido: são o ponto alto do jogo, com várias combinações e movimentos bem reais. Os problemas do game já começam no menu, que é confuso e difícil de entender. No tutorial a coisa melhora um pouco, já que começamos a tentar nos acostumar com a jogabilidade, que é o maior problema do jogo. Lembra-se de Alone in the Dark? Os controles são iguais, as teclas da direita e da esquerda fazem o personagem girar em torno do próprio eixo, para depois andar para o lado que você o deixou. Confuso? Pode apostar que é. Além disso, **os gráficos também decepcionam**, faltando detalhamento e definição para os personagens e cenários.

Cassius

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	6	3	2



Produtora: Asas
Desenvolvido por: Asas
Jogadores: 1
Web site: www.infogrames.com.br

O melhor: Gráficos 2D para uma sessão nostalgia
O pior: Saber que o segundo game será em 3D

Talvez para comemorar a aproximação do lançamento da sequência de Rollercoaster Tycoon, a Infogrames relança o primeiro pacote de expansão do game em sua versão econômica, a High Collection. Colocado no mercado originalmente em 99, Loopy Landscapes é bastante básico se comparado ao Corkscrew Follies – o segundo pacote. Pense em LL como o Gozando a Vida de The Sims: nada de grandes novidades, mas uma grande quantidade de pequenos apetrechos para enriquecer seu jogo. **Agora você pode contar com mais seis temas diferentes**, de castelos medievais a cidades glaciais, além de diversas novas lojas, brinquedos e vários tipos de montanhas-russas, dando asas à sua imaginação para criar o maior parque do planeta. Se você é daqueles veteranos que deixavam de sair de casa para montar atrações em Theme Park, não é uma má ideia migrar para o Rollercoaster Tycoon e suas expansões. Agora, se você já é fã de carteirinha do game e não teve a oportunidade de comprar o pacote na época em que foi lançado, não perca este por nada!

Eric

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	4	8	9

CHEGOU SONIC! O PORCO-ESPINHO QUE VAI ARREPIAR O SEU GAME BOY ADVANCE



GAME BOY ADVANCE

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

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



**MARIO KART
SUPER CIRCUIT**
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



**HARRY POTTER E
A PEDRA FILOSOFAL**
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



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



WARIO LAND 4
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



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



**SUPER
STREET FIGHTER II**
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



RAYMAN ADVANCE
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



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



GT ADVANCE
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



**F-ZERO
VELOCIDADE MÁXIMA**
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



3x R\$ 43,00 CADA

**X-MEN REIGN
OF APOCALYPSE**
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



IRIDIUM 3D
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



**PITFALL: THE
MAYAN ADVENTURE**
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



EARTHWORM JIM
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



AMARELO

TEAL

KIWI



**GAME BOY
COLOR**

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

**HARRY POTTER E
A PEDRA FILOSOFAL**
SÓ PARA GAME BOY COLOR



**DEXTER'S
LABORATORY**
SÓ PARA GAME BOY COLOR



**POKÉMON
TRADING CARD**
SÓ PARA GAME BOY COLOR



**ALONE IN
THE DARK**
SÓ PARA GAME BOY COLOR



**METAL GEAR
SOLID**
SÓ PARA GAME BOY COLOR



CORRIDA MALUCA
SÓ PARA GAME BOY COLOR

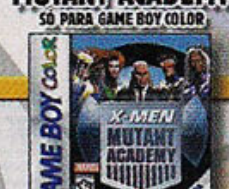


3x R\$ 33,00 CADA

**KIRBY
TILT 'N' TUMBLE**
SÓ PARA GAME BOY COLOR



**X-MEN
MUTANT ACADEMY**
SÓ PARA GAME BOY COLOR



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



**POKÉMON PUZZLE
CHALLENGE**
SÓ PARA GAME BOY COLOR



**TONY HAWK'S
PRO SKATER 2**
SÓ PARA GAME BOY COLOR



**ZELDA
MAJORA'S MASK**
INCLUI GUIA DE JOGO E CARTUCHO DE EXPANSÃO



3x R\$ 49,67 CADA

**TONY HAWK'S
PRO SKATER 2**



3x R\$ 56,33

**POKÉMON
STADIUM 2**



3x R\$ 66,33

**CONKER'S
BAD FUR DAY**



BANJO-TOOIE



**STAR WARS
BATTLE FOR NABOO**



**TOM & JERRY
FISTS OF FURY**



POKÉMON STADIUM



NINTENDO 64



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

Nintendo
by @gradiente

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/nintendo

(11) 4166-7777

DIRECTSHOPPING



**CÓDIGO
NE26A**

Preços válidos até 30/06/2002 ou enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso - Taxa de juros para pagamentos em 12x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito.

SEGURA QUE É PENTA!



**CLUBE
ESPECIAL**

**GUIA DA
COPA
2002**



**Ficha dos
jogadores
e times**

**A história
das Copas
do Mundo**

**Todos os
Games de
Futebol**

**Tabela
dos jogos
da Copa**



Dicas e Truques

PS2 PLAYSTATION 2

GAMECUBE

XBOX

Spider-Man: The Movie

SENTIDO DE ARANHA DISPARADO!

Entre no menu Specials e selecione passwords para colocar a senha desejada. Uma risada confirma se o truque funcionou.

Todas as fases, todas as opções no Gallery e todos os combos – ARACHNID
Teia infinita – ORGANICWEBBING
Todos os golpes – KOALA
Seleção de fases – IMIARMAS
Pular fase – ROMITAS. Pause o jogo e selecione "Next Level" para ir à fase seguinte.
Treinos de bônus – HEADEXPLODY

- 1 Jogue como Mary Jane – GIRLNEXTDOOR
Jogue como Shocker – HERMANSCHULTZ
Jogue como um cientista – SERUM
Jogue como um policial – REALHERO
Jogue como Capitão Stacey (o piloto do helicóptero) – CAPTAINSTACEY
Jogue como um capanga – KNUCKLES
Jogue como outro capanga – STICKYRICE



Jogue como um terceiro tipo de capanga – THUGSRUS
Ataques estilo Matrix – DODGETHIS
Roupa do Duende – FREAKOUT
Spider pequeno – SPIDERBYTE
Cabeção e pezão para o Spider – GOESTOYOURHEAD
Inimigos com cabeção – JOELSPEANUTS
Visão em primeira pessoa – UNDERTHEMASK
Raio congelante – CHILLOUT
Minigame de boliche – Junte 10.000 pontos no jogo.
Abertura com o Abutre – Junte 20.000 pontos no jogo.
Filme com Shocker – Junte 30.000 pontos no jogo
Filme com o Duende Verde – Termine o jogo na dificuldade Hero ou superior.

- 2 Jogue como Peter Parker – Termine o jogo na dificuldade Easy ou superior.

Jogue com a roupa de luta-livre – Termine o jogo na dificuldade Hero ou Superior.
Jogue com o uniforme desenhado por Alex Ross – Termine o jogo na dificuldade Normal ou Superior.
Jogue como Duende Verde – Termine o jogo na dificuldade Hero ou Super Hero. Jogando como o vilão, o enredo do game muda: você deve salvar a reputação da família Osborn.
Roupa diferente para o Duende Verde – Quando você está jogando com o uniforme de Alex Ross, o Duende Verde usa uma roupa um pouco diferente, que se parece mais com seu uniforme dos quadrinhos.



PS2 PLAYSTATION 2

Star Wars: Jedi Starfighter

USE AS SENHAS, JOVEM PADAWAN...

Use os códigos na tela de passwords:

- 1 Super código – PNYRCODE. Use essa senha para liberar todas as missões, naves e outros segredos do game.
Invencibilidade – QUENTIN
Mais ângulos de câmera – DIRECTOR
Sem informações no cockpit – NOHUD
Controles invertidos – JARJAR
Fotos de Simon – SIMON
Mensagem do programador – MAGGIE
Nave Advanced Freefall – Consiga o objetivo bônus no Ato 3 da Missão 1.
Nave Advanced Havoc – Consiga o objetivo bônus no Ato 3 da Missão 3.
Nave Advanced Jedi Starfighter – Consiga o objetivo bônus no Ato 2 da Missão 4.
Nave Advanced Zoomer – Consiga o objetivo bônus no Ato 2 da Missão 3.
Nave Republic Gunship – consiga o objetivo bônus no Ato 3 da Missão 5.
Nave Sabaoth Fighter – Consiga o objetivo bônus no Ato 2 da Missão 5.
Nave TIE Fighter – Consiga o objetivo bônus no Ato 1 da Missão 4.
Nave X-Wing – Consiga o objetivo bônus no Ato 1 da Missão 3.
Nave Slave 1 – Consiga todos os objetivos secretos em todas as missões.

Virtua Fighter 4

PROVE QUE É O MESTRE

Atenção: os truques abaixo só funcionam com um lutador criado por você.

Modelos de Virtua Fighter 1 – Eleve seu lutador até o nível de 1º Dan. Selecione esse lutador e segure chute + soco até a luta começar.
Poses clássicas de vitória – Eleve seu lutador até o nível de 2º Dan. Segure chute + soco + bloqueio durante o replay após ter vencido uma luta para ter as poses de vitória do primeiro Virtua Fighter.



Outras poses clássicas de vitória – Eleve seu lutador até o nível de 3º Dan. Segure chute + soco durante o replay após ter vencido uma luta para ter outra pose de vitória do primeiro Virtua Fighter.

Mais estágios para o modo versus – Libere os cenários correspondentes, conseguindo elevar seu lutador até o ranking citado abaixo:

- 2 Training Stage 1** – 1º Dan
- Training Stage 2** – 1º Dan
- Training Stage 3** – Monarch

Smash Court Pro Tournament

PERSONAGENS SECRETOS

Red Ace – Termine o game no modo Arcade, na dificuldade Hard, jogando com um tenista masculino e sem perder nenhum jogo. Volte ao modo exibição e mova o cursor ao lado de Rafter para escolher Red Ace.

Hitomi Yoshino – Termine o game no modo Arcade, na dificuldade Hard, jogando com uma tenista feminina e sem perder nenhum jogo. Volte ao modo exibição e mova o cursor ao lado de Rafter para escolher Hitomi Yoshino.

Dificuldade máxima – Termine o modo Time Attack na dificuldade Hard.

Grand Theft Auto 3

MAIS TRAPAÇAS PARA UM FORA-DA-LEI

Habilitar modo Firefighter – Roube um caminhão dos bombeiros e aperte R3.

Habilitar modo Paramedic – Roube um ambulância e aperte R3.

Habilitar modo Taxi Driver – Roube um Taxi e aperte R3.

Habilitar modo Vigilante – Roube qualquer carro da polícia e aperte R3.

Recarregar energia:

Modo 1 – Entre em uma ambulância.

Modo 2 – Pare ao lado de uma prostituta e buzine para que ela entre no seu carro. Leve-a até o pátio de seu esconderijo, logo sua energia começará a subir.

Habilitar armas:

Habilitar ak47 no

esconderijo – Consiga setenta Hidden Packages.

Habilitar Flame - Tower no esconderijo – Usando o modo Firefighter, apague vinte incêndios em cada cidade.

Habilitar Grenade no esconderijo – Consiga trinta Hidden Packages.

Habilitar m16 no esconderijo – consiga noventa Hidden Packages.

Habilitar Molotov Cocktail no esconderijo – Consiga sessenta Hidden Packages.

Habilitar Pistol no esconderijo – Consiga dez Hidden Packages.

Habilitar Rocket Launcher no esconderijo – Consiga cem Hidden Packages.

Habilitar Shotgun no esconderijo – Consiga quarenta Hidden Packages.

Habilitar Sniper Rifle no esconderijo – Consiga oitenta Hidden Packages.

Habilitar Uzi no esconderijo – Consiga vinte Hidden Packages.

Habilitar personagem com fôlego infinito – No modo Paramedic, complete a missão de Level 12.

Habilitar renovador de fôlego – No modo Paramedic, pegue setenta acidentados.

Habilitar colete – Consiga cinquenta Hidden Packages.

Habilitar energia – No modo Paramedic, pegue 35 acidentados.

Habilitar estrela anti-perseguição – No modo Vigilante, prenda vinte ladrões.

Habilitar segunda estrela anti-perseguição – No modo Vigilante, prenda trinta ladrões.

Habilitar taxi Borgnine – No modo Taxi Driver, consiga cem passageiros.

Use os códigos abaixo durante o jogo:

Tempo acelerado – ●, ●, ●, ■, ■, ■, ■, ■, L1, ▲, ●, ▲.

Violência no máximo – ■, L1, ●, ↓, L1, R1, ▲, →, L1, X.

Clima chuvoso – L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ●.

Clima ensolarado – L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ▲.

Clima nublado – L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ■.

Clima úmido – L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, X.

Autodestruição dos veículos próximos – L2, R2, L1, R1, L2, R2, ▲, ■, ●, ▲, L2, L1.

Mais dinheiro – R2, R2, L1, L1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.

Novos personagens – →, ↓, ←, ↑, L1, L2, ↑, ←, ↓, →.

Estrelas no máximo – R2, R2, L1, R2, ←, →, ←, →, ←.

Estrelas no mínimo – R2, R2, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.

Violência para pedestres – ↓, ↑, ←, ↑, X, R1, R2, L1, L2.

Pedestres armados – R2, R1, ▲, X, L2, L1, ↑, ↓.

Recarregar escudo – R2, R2, L1, R1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.

Recarregar energia – R2, R2, L1, L2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.

Ter todas as armas – R2, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.

Habilitar veículo Rhino – ●, ●, ●, ●, ●, ●, R1, L2, L1, ▲, ●, ▲.

Carros saltitantes (aperte L3 ou R3 para o carro pular) – R1, L1, R2, L1, ←, R1, R1, ▲.

Driven

ACELERE FUNDO

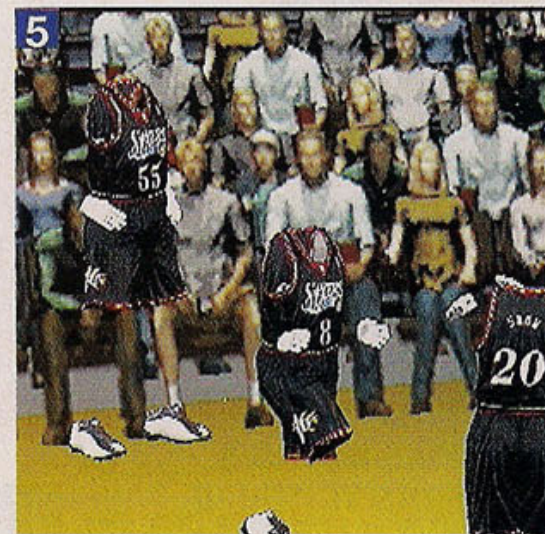


Na tela de menu, coloque os códigos abaixo. O som de um motor confirma se a dica funcionou.

3 Todos os corredores – ↓, ←, ↑, →, →, ↑, ↓, ←.

Todos os carros – ↑, ↓, →, →, ←, ↑, ↑, ↓.

4 Todas as pistas – ↑, ↑, ←, ↓, ←, →, →, ↑.



ESPN NBA 2night 2002

CÓDIGOS SHOW DE BOLA

Na tela de menu inicial, pressione Start para acionar um menu de Pop-up. Escolha Cheat e entre com o código desejado. Respeite as letras maiúsculas e minúsculas.

Modo cabeça – BIGHEAD

Mãos gigantes – BIGHAND

Pés gigantes – BIGFOOT

Jogadores achatados – PANCAKE

Jogadores pequenos – MINIMINI

Sem iluminação aérea – DARK-NESS

Enterradas fáceis – DUNKERS

Arquibancada vazia – NOSPECTATOR

5 Jogadores invisíveis – INVISIBLE

Bonés – BALLHEAD

Efeitos na bola – BEFOREIMAGE

Melhorar performance do jogador – ABILITYBONUS

Melhorar arremessos do jogador – EXCELLENT

GAMECUBE

Resident Evil

ROUPAS E ARMAS NOVAS PARA CHRIS E JILL

Novas roupas – Termine o jogo com Chris ou Jill para receber a chave do armário. Você encontrará a chave em uma caixa quando começar um jogo novo.

Modo Real Survival – Termine o

jogo com Chris ou Jill para destravar este modo de jogo. Agora, quando você colocar um item em seu inventário, só poderá tirar de novo uma única vez.

Rocket Launcher – Termine o jogo com Chris ou Jill em menos de três horas.

Samurai Edge – Termine o jogo com Chris ou Jill em menos de cinco horas.



D I C A S

Sega Soccer Slam

MUITAS BOLAS E OUTROS TRUQUES

Faça as seqüências abaixo na tela de título:

Energia especial infinita – L, R, ←, →, Y, Y.

Turbo infinito – L, R, →, ↑, X, X.

Jogadores cabeçudos – R, L, ↑, ↑, Y, Y.

Spotlight infinito – L, R, ↓, →, Y, X.

Bola de meia – R, →, ←, ←, Y, X.

Bola olho – R, →, ↓, ↑, X, X.

Bola caixa preta – R, ←, ←, ↓, X, X.

Bola de criança – R, →, ↑, ↓, X, Y.

Bola em forma de bloco de montar – R, ←, →, →, Y, Y.

Bola globo – R, →, →, ←, X, X.

Bola de lata enferrujada – R, ←, ↑, ↑, Y, Y.

Bola de praia – R, →, →, ↓, Y, X.

Bola caixote – R, ←, ↓, →, Y, X.

Bola 8 da sinuca – R, →, ↑, ↑, Y, Y.

Apresentação moderna – Y, X, Y, X, Y, X, →, ←, →, ←, →, ←.

Apresentação clássica – X, Y, X, Y, X, Y, ←, →, ←, →, ←, →.

Liberar os estádios secretos – Vença o Quest Mode com o time correspondente:

Jungle Canopy: El Fuego

Alpen Castle: Subzero

Tribal Oasis: Spirit

Riviera Ruins: Volta

Pacific Atoll: Tsunami

Reactor Core: Toxic

Liberar todos os estádios secretos – R, R, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, X, X.

Tony Hawk's Pro Skater 3

LIBERE TUDO DE UMA VEZ SÓ

Todos os filmes – No menu de opções, escolha Cheats e digite a senha POPCORN. Um som confirmará o truque.

Status no máximo – No menu de opções, escolha Cheats e digite a senha MAXMEOUT. Um som confirmará o truque, e você terá pontos infinitos para distribuir para seu personagem.

Todos os personagens – No menu de opções, escolha Cheats e digite a senha FREAKSHOW: os personagens secretos do game serão habilitados. São eles: Darth Maul, Wolverine, Officer Dick, Private Carrera, Ollie The Magic Bum, Kelly Slater, Demoness e Neversoft Eyeball Man.

Habilite todas os Cheats – No menu de opções, escolha Cheats e digite a senha TOPHATS. Um som confirmará que o truque funcionou. Vá para o modo Career e pause o jogo para acessar o menu de Cheats. Todas os truques estarão acessíveis.

Super Monkey Ball

TRAPAÇA SÍMIA

Minigames com apenas 2.500 pontos – Ganhando os primeiros 2.500 pontos no jogo, salve e vá para a opção minigames: você poderá comprar um dos três jogos - Monkey Pool, Monkey Bowling ou Monkey Golf, sendo que cada um custando exatos 2.500 pontos. Remova o cartão de memória do aparelho e quando selecionar o jogo seus pontos não serão debitados. Para tentar outro jogo, resete o aparelho e repita o processo.

Dave Mirra Freestyle BMX 2

NOVOS CICLISTAS

Faça a seqüência desejada na tela de menu principal:

Modo Cheat – ↑, →, ↓, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ←, →, →, ↓, B.

Mike Dias – ↑, ←, ↓, →, →, ←, ↑, ↓, ↑, →, B.

Amish Guy – ↑, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↓, ↑, ←, B.

Todas as bicicletas – ↑, ←, ↓, →, ↓, ↓, →, ↓, ↓, ←, B.

Todos os temas para o Park Editor – ↑, ←, ↓, →, ↓, ↑, ↓, →, ←, ←, B.

Todos os objetos para o Park Editor – ↑, ←, ↓, →, ↓, ↑, ↑, ↓, →, →, B.

Todos os filmes – ↑, ←, ↓, →, ←, ←, →, ←, ↑, ↓, B.

Extreme G3

EU QUERO TRAPAÇA!

Faça as seqüências na tela de Press Start. Um som confirma se o truque funcionou.

Turbo e escudo infinitos – L + R, Z, L + R, Z.

Munição infinita – L, R, L, R, L + R, Z.

Todas as equipes e pistas – L, L, R, R, Z, Z, L + R + Z.

Prêmio dobrado – L, R, Z, L, R, Z, L + R.

Desafio Extreme Lap – L, R, L, R, L, R, Z, L + R.

Equipe StarCom – Termine o modo XG.

Saída rápida – Segure ↑ durante a contagem regressiva sem tocar no acelerador. Quando a palavra "Go" aparecer, acelere com tudo para sair turbinado.

NBA Street

MAIS LOUCURA NA QUADRA

Coloque os códigos abaixo na tela de versus:

Menos Gamebreakers – tênis, toca-discos, toca-discos, bola

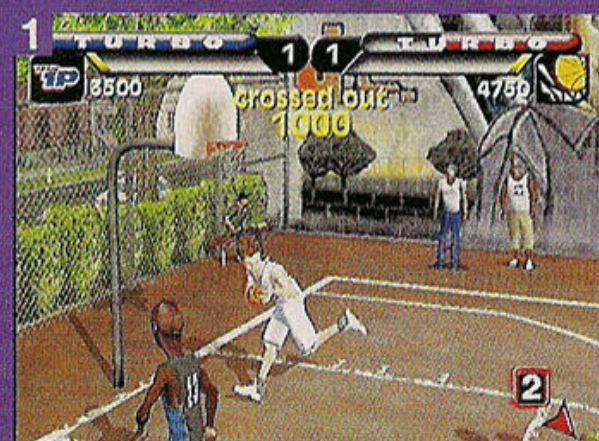
Mais Gamebreakers – tênis, tabela, tabela, bola

Sem Gamebreakers – tênis, megafone, megafone, bola

Sem Juice – toca-discos, tabela, tabela, bola

Turbo infinito – toca-discos, tênis, tênis, bola

1 Cabeção – tênis, tênis, tênis, tabela



Menos bloqueios – bola, toca-discos, tênis, bola

Arremessos fáceis – bola, tabela, tabela, bola

Arremessos difíceis – bola, toca-discos, toca-discos, bola

Megaenterrada – bola, megafone, megafone, bola

Superforça – toca-discos, tênis, tabela, bola

Mãos loucas – tênis, tabela, toca-discos, bola

Dedos grudentos – tabela, tênis, toca-discos, bola

Capitão Quicks – tênis, toca-discos, tabela, bola

2 Jogadores pequenos – tênis, tênis, tênis, toca-discos

Meias ABA – tênis, tênis, tênis, tênis

Cabecinhas – tênis, tênis, tênis, megafone

Menos roubadas – bola, tênis, tabela, bola

Sem ponte aérea – bola, tabela, toca-discos, bola

Joe "The Show" no verão – toca-discos, toca-discos,

megafone, toca-discos

Joe "The Show" na primavera – toca-discos, toca-discos, bola

Joe "The Show" atlético – toca-discos, toca-discos, toca-discos, tênis

Sem trapaças – bola, tênis, bola, tênis

Uniformes casuais – bola, tênis, megafone, megafone

Uniformes autênticos – bola, tênis, toca-discos, toca-discos

Nomes dos jogadores – toca-discos, toca-discos, bola, toca-discos

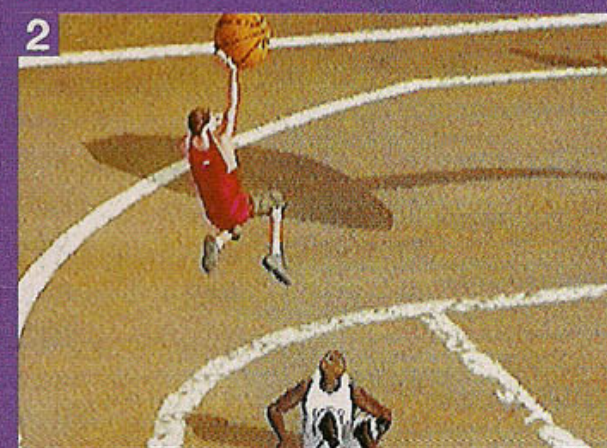
Sem replays automáticos – toca-discos, toca-discos, toca-discos, toca-discos

Sem indicadores de tela – toca-discos, toca-discos, tênis, toca-discos

Sem indicadores dos jogadores – toca-discos, toca-discos, tabela, toca-discos

Sem indicadores de arremessos – toca-discos, toca-discos, toca-discos, tabela

Aros explosivos – toca-discos, to-



ca-discos, toca-discos, megafone

Bola ABA – bola, bola, toca-discos, tênis

Sem relógio de arremesso – tênis, tênis, tênis, bola

Bola WNBA – bola, bola, tênis, tabela

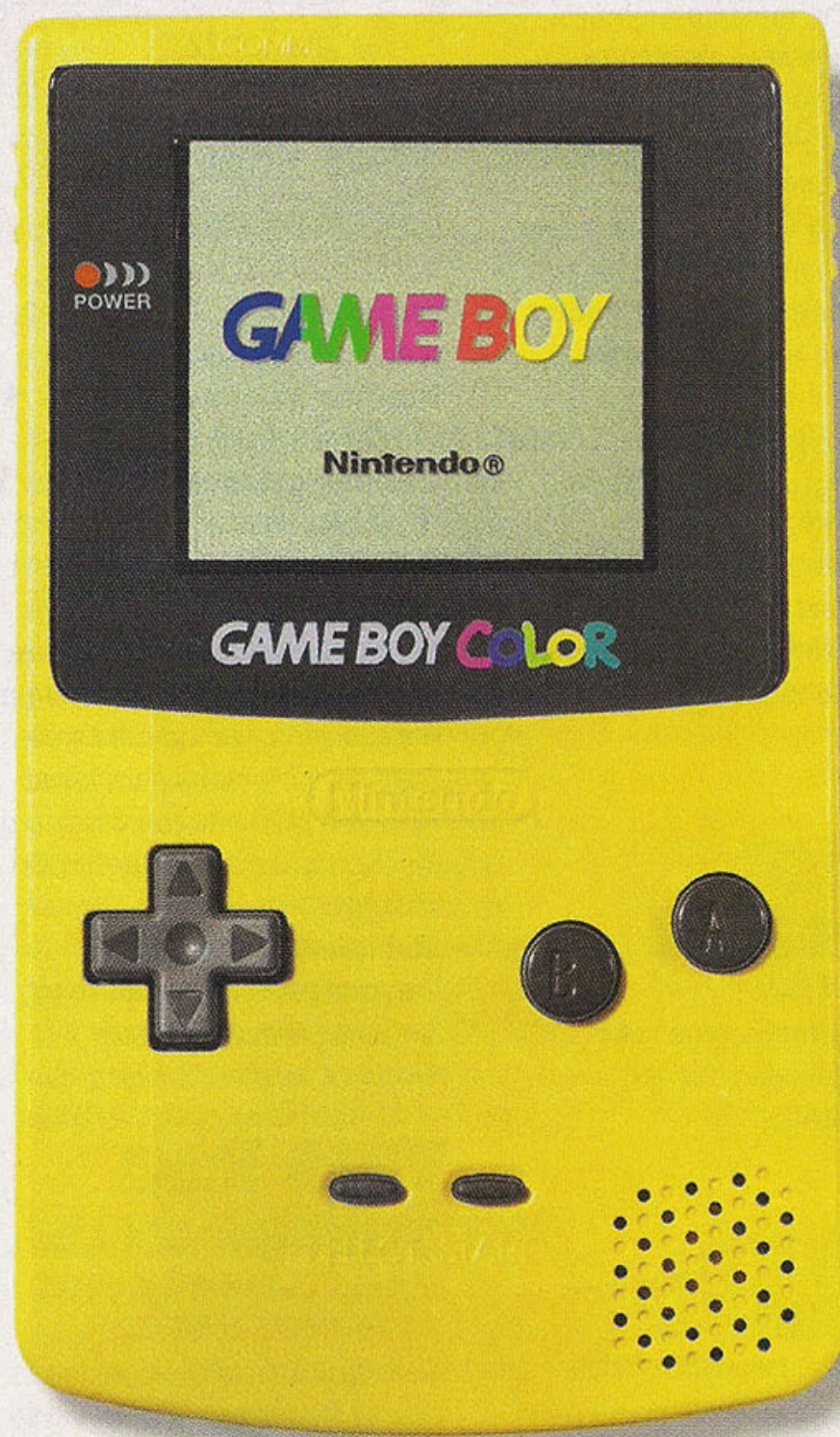
Bola NuFX – bola, bola, tabela, megafone

Bola EA gigante – bola, bola, megafone, toca-discos

Bola de praia – bola, bola, toca-discos, toca-discos

Bola de remédio – bola, bola, tabela, tabela

Bola de futebol – bola, bola, megafone, megafone



O pequeno notável.



Confira na Nintendo Word Especial nº 6 toda a história do Game Boy Color, o portátil mais vendido e popular do mundo, com uma análise dos dez melhores games de todos os tempos para o console. E nós ainda detonamos pra você: Pokémon Crystal, o último game da série Pokémon para GBC, Dragon Warrior III e The Legend of Zelda: Oracle of Seasons. Não perca.



Peça ao seu jornaleiro
Saiba mais em www.heroi.com.br



D I C A S



Spy Hunter

MAIS JOGUINHOS, FASES E ANIMAÇÕES

Coloque a senha no local de seu nome, ao começar um novo jogo **Minigame Classic Spy Hunter** — OGSPY.

Filme Spy Hunter Theme — GUNN.

Filme Disease — SALIVA.

Filme Making Off de Spy Hunter — MAKING.

Filme Concept Art — SCW823.

Filme Early Test Animatic — WWS413.

Modo Cheat — Os truques abaixo são habilitados quando se completa uma missão com 100% de aproveitamento em um certo tempo. Entre em System Options, escolha Extras e depois Cheat Grid para habilitar os seguintes truques:

Filme saliva — Complete a fase 1 em no máximo 3min40s.

Radar green — Complete a fase 2 em no máximo 3min35s.

Filme disease — Complete a fase 3 em no máximo 2min40s.

Night vision — Complete a fase 4 em no máximo 3min15s.

Filme early test animatic — Complete a fase 5 em no máximo 3min25s.

Câmeras extra — Complete a fase 6 em no máximo 3min45s.

Radar rainbow — Complete a fase 7 em no máximo 3min10s.

Câmera inversion — Complete a fase 8 em no máximo 3min5s.

Filme concept art — Complete a

fase 9 em no máximo 3min45s.

Câmera fisheye — Complete a fase 10 em no máximo 3min15s.

Câmera flip — Complete a fase 11 em no máximo 3min10s.

Câmera puke Camera — Complete a fase 12 em no máximo 3min30s.

Filme Making Off de Spy Hunter — Complete a fase 13 em no máximo 2min15s.

Personagem minúsculo — Complete a fase 14 em no máximo 5min10s.

Veículo Hover Spy — Complete o jogo uma vez.

Munição infinita e invencibilidade — Complete todos os 65 objetivos do jogo.

ESPN NBA 2Night 2002

SAI CABEÇÃO!

Habilitar personagens cabeçudos — Na tela de passwords, escreva BIGHEADS.

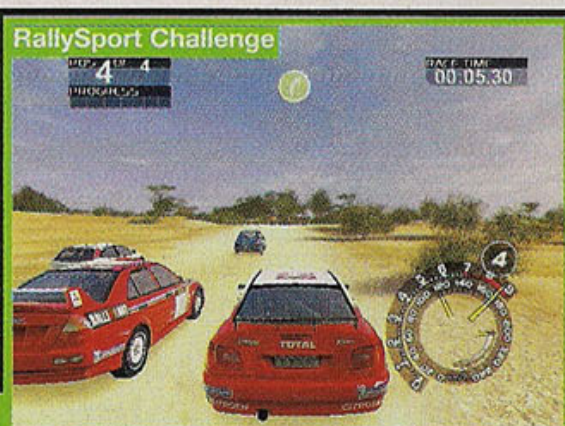
Star Wars: Obi-Wan

O ATAQUE DOS TRUQUES

Selecionar fases — No menu principal, escolha a opção New Game e escreva GREYHERAT no lugar do nome.

Habilitar missão Battle Royal — Derrote Darth Maul na fase 25.

Personagens extras para o modo Versus — Derrote os personagens no modo Jedi Arena e eles estarão habilitados para o modo Versus.



Nissan Skyline, Opel Astra T16, Saab 9-3 T16 e Subaru Impreza — Consiga mais de 12.000 pontos no modo Career.

Audi Quattro SI, Lancia Delta S4, Metro ER4 e Peugeot 205 T16 — Consiga mais de 40.000 pontos no modo Career.

Audi Quattro SI, Peugeot 405 T16, Suzuki Grand Vitara PP Special e Toyota Tacoma — Consiga mais de 70.000 pontos no modo Career.

RalliSport Challenge

QUER MAIS CARROS?

Citroen Xsara — Consiga o primeiro lugar no Mediterranean Rally.

Nissan Micra — Consiga o primeiro lugar no campeonato Pro Rally Cup.

Citroen Xsara Rallycross, Ford Focus Rallycross, Lancia Delta, Integrale, Mitsubishi Lancer EVO 65,



Fear Effect 2: Retro Helix

ARTE PRA VOCÊ

Faça os truques abaixo na tela de menu principal do CD 1:

Habilitar galeria de arte 1 — ←, →, ↑, ↑, ↓, ●.

Habilitar galeria de arte 2 — ↑, ↑, R1, R1, ■.

Habilitar galeria de arte 3 — L1, R2, L1, R2, L1, ■.

Menu de truques — Depois de terminar o jogo, salve e inicie uma nova partida usando o mesmo Save. Escolha Hana para jogar. Acione o painel logo no início do jogo e entre com os seguintes códigos:

Munição infinita: 61166.

Personagem cabeçudo: 10397.

Todas as armas: 11692.

Crash Team Racing

MAIS PISTAS E PILOTOS PARA SEUS KARTS

Fase Turbo Track — Consiga todas as Gems jogando no modo Adventure.

Personagem Fake Crash — Vença o torneio Purple Gem Cup no modo Arcade.

Personagem Komodo Joe — Vença o torneio Blue Gem Cup no modo Arcade.

Personagem Papu Papu — Vença o torneio Green Gem Cup no modo Arcade.

Personagem Pinstripe — Vença o torneio Yellow Gem Cup no modo Arcade.

Torneio Blue Gem Cup — Consiga as quatro Blue Gems jogando no modo Adventure.

Torneio Green Gem Cup — Consiga as quatro Green Gems jogando no modo Adventure.

Torneio Purple Gem Cup — Consiga as quatro Purple Gems jogando no modo Adventure.

Torneio Red Gem Cup — Consiga as quatro Red Gems jogando no modo Adventure.

Torneio Yellow Gem Cup — Consiga as quatro Yellow Gems jogando no modo Adventure.

Faça os códigos abaixo na tela de menu principal. Segure L1 + R1 e aperte:

Habilitar Scrapbook — ↑, ↑, ↓, →, →, ←, →, ▲, →.

Personagem dr. N. Tropy — ↓,

←, →, ↑, ↓, →, →.

Personagens invisíveis — ↑, ↑, ↓, →, →, ↑.

Personagem Komodo Joe — ↓, ●, ←, ←, ▲, →, ↓.

Personagem Papu Papu — ←, ▲, →, ↓, →, ●, ←, ←, ↓.

Personagem Penta Penguin — ↓, →, ▲, ↓, ←, ▲, ↑.

Personagem Pinstripe — ←, →, ▲, ↓, →, ↓.

Personagem Ripper Roo — →, ●, ●, ↓, ↑, ↓, →.

Todas as fases — →, →, ←, ▲, →, ↓, ↓.

Item Bomb infinito — ▲, →, ↓, →, ↑, ▲, ←.

Item Mask infinito — ←, ▲, →, ←, ●, →, ↓, ↓.

Item Wumpa Fruit infinito — ↓, →, →, ↓, ↓.

Jogar o demo do jogo Spyro — The Dragon 2: ↓, ●, ▲, →.

Ver a barra de turbo — ▲, ↓, ↓, ●, ↑.

Cool Boarders 2001

MANOBRAS NAS MONTANHAS

Habilitar todas as fases e personagens — A tela na qual você digita o seu nome, escreva Giveall.

Manobras especiais para todos os personagens. Segure X e faça:

Barrett Christy — L2, R2, L1.

Jeremy Jones — R1, R1, R2.

Jussi Oksanen — R2, R2, R2, L2.

Kevin Jones — L2, L2, R2, R2.

Michele Taggart — L2, R1, L1, L1.

Nate Cole — R1, L2, R1.

Scotty Wittlake — R2, L2, L1.

Tara Dakides — R1, L2, L2, L1.

Todd Richards — L1, R1, L2, R1.

Travis Parker — L1, L1, R2.

Tomb Raider 3: Adventures Of Lara Croft

TRAPAÇAS PARA LARA

Habilitar chave Racetrack (Lara's Mansion) — Durante o jogo, aperte R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2.

Passar de fase — Durante o jogo, aperte L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, L2.

Recarregar energia — Durante o jogo, aperte R2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2.

F355 Challenge



Habilitar todos os itens e armas — durante o jogo, aperte L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2.

Habilitar todos os segredos — durante o jogo, aperte L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2.

The Simpsons Wrestling

É TUDO CULPA DO FLANDERS!

Modo Match up — Na tela com o menu principal, aperte ●, ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →.

Personagem Bumblebee Man — Vença Bumblebee Man no modo New Challenger Circuit.

Personagem Frink — Vença Frink no modo Champion Circuit.

Personagem Moe — Vença Moe no modo Defender Circuit.

Personagem Ned Flanders — Vença Ned Flanders no modo Champion Circuit.

DREAMCAST

18 Wheeler American Pro Trucker

DETONE COM SEU CAMINHÃO

Habilitar Horn — No modo Arcade, complete a fase de bônus 1.

Habilitar Muffler — No modo Arcade, complete a fase de bônus 2.

Habilitar engine — No modo Arcade, complete a fase de bônus 3.

Habilitar fase Truck Stop — No modo Parking, vença as fases Building, Factory, Mountain e Town.

Habilitar fase bônus 1 — Vença o rival na fase New York to Keywest.

Habilitar fase bônus 2 — Vença o

rival na fase St. Petersburg to Dallas.

Habilitar fase bônus 3 — Vença o rival na fase Dallas to Las Vegas.

Dave Mirra Freestyle BMX

MUITOS CICLISTAS, FILMES E FASES PARA VOCÊ

Personagens secretos:

Amish Boy — Complete o modo Proquest usando Chad Kagy, Dave Mirra, Joey Garcia, Kenan Harkin, Leigh Ramsdell, Mike Laird, Ryan Nyquist, Shaun Butler, Tim Mirra e Troy McMurray.

Slim Jim — Complete o modo Proquest usando qualquer personagem, ou, na tela de seleção de personagens aperte ↓, ↓, ←, →, ↑, ↑, Y.

Filmes secretos:

Filme com competidores — Complete o modo Proquest usando Slim Jim.

Filme com programadores — Complete o modo Proquest usando Amish Boy.

Filme com Dave Mirra — Complete o modo Proquest usando Dave Mirra.

Dave Mirra Freestyle BMX



Filme com Ryan Nyquist — Complete o modo Proquest usando Ryan Nyquist.

Todas as fases — Na tela na qual você escolhe a fase, aperte ←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, Y.

Todos os estilos — Na tela na qual você escolhe os estilos aperte ←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, Y.

Todas as bikes — Na tela na qual você escolhe as bikes aperte ↑, ←, ↑, ↓, ↑, →, ←, →, Y.

F355 Challenge

MAIS PISTAS PARA SUA FERRARI

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

Habilitar fases secretas — Na tela de menu principal, entre em options e segure X + Y. Coloque o cursor sobre a opção password, aperte A e escreva a senha correspondente:

Fase Atlanta — DaysofThunder

Fase Fiorano — CinqueValvole

Fase Laguna-Seca —

Stars&Stripes.

Fase Nürburgring — LiebeFrauMilch

Fase Sepang — KualaLumpur

Hidden and Dangerous

CÓDIGOS A GRANEL

Liberar senhas — Na tela na qual você escreve o seu nome, use o teclado para Dreamcast e escreva IWILLCHEAT. Depois disso, já durante o jogo, aperte Enter e escreva a senha desejada:

Perder o jogo instantaneamente — GAMEFAIL.

Vencer o jogo instantaneamente — MISSIONOVER.

Jogo com gráficos Wireframe — DEBUGDRAWWIRE.

Ver o final — SHOWTHEEND.

Ressuscitar aliados — RESURRECT.

Personagens cabeçudos — FUNNYHEAD.

Invencibilidade — CANTDIE.

Recarregar energia — GOOD-HEALTH.

Roupas secretas — LARACROFT.

Portas sem tranca — OPENALL-DOOR.

Destruir todos os inimigos — KILLTHEMALL.

Habilitar todos os itens — ALLLOOT.

Ter a visão do inimigo de frente — ENEMYF.

Ter a visão do inimigo de trás — ENEMYB.

Looney Tunes: Space Race



P-P-POR ENQUANTO É SÓ, P-P-PESSOAL

Coloque a senha desejada na tela de passwords:

Jogo sem GAGS — SUCCOTASH

Habilitar fase Acme 2 — MAROON

Habilitar fase Galactorama 1 — YOIKS

Habilitar fase Galactorama 2 — DODGPARRY

Habilitar fase Mars 2 — SCWEW-BALL

Habilitar fase Nebula — MRFUZZY.

Habilitar fase Off World 1 — DURNIDGIT

Habilitar fase Off World 2 — PALOOKA

Habilitar fase Wild West 1 — HOG-GRAVY

Turbo infinito — DUCKAMUCK

Habilitar personagem Marvin Martian — REDWAGON

Habilitar personagem Porky Pig — YAVARMINT

Habilitar todas as as fases e todos os personagens — CHEESFISH

Habilitar todos os Acme Events — 3LILBOPS

Habilitar todos os Challenges — MOIDALIZE

Habilitar todos os itens — MICHIGANJ.



D I C A S



Star Wars: Jedi Knight 2- Jedi Outcast

A FORÇA ESTÁ COM ESTAS DICAS

Habilitar modo Cheat – Durante o jogo, aperte as teclas Shift + ~ para ativar a janela console. Agora, digite HELPUSOB1 ou DEVMAPALL para ligar o modo Cheat. Entre com um dos códigos a seguir na janela console para habilitar o truque correspondente.

Armadura no máximo – GIVE ARMOR

Atravessar as paredes – NOCLIP

Barra de bateria no máximo – GIVE BATTERIES

Barra de energia no máximo – GIVE FORCE

Desligar AI dos inimigos – NOTARGET

Desligar desmembramento – G_DISMEMBER-PROBABILITIES 0

Destruir todos os AT-STs – ATST_DEATH

Destruir todos os NPCs – NPC KILL ALL

Energia no máximo – GIVE HEALTH

999 pontos de energia – UNDYING

Gráficos Wireframe – R_SHOWTRIS !

Habilitar habilidade Force Heal – FORCE_HEAL

Invencibilidade – GOD

Todas as armas – GIVE WEAPONS

Inventário cheio – GIVE INVENTORY

Ligar desmembramento – G_DISMEMBERMENT 1

Modificar a cor do sabre de luz – Sabercolor <=>. Substituir o <=> por Red (vermelho), Orange (laranja), Yellow (amarelo), Green (verde), Blue (azul), ou Purple (roxo).

Modificar a força defensiva do lightsaber – Setsaberdefense <=>. Substituir o <=> por um número de 1 a 3.

Modificar a força do Force Grip –

Setforcegrip <=>. Substituir o <=> por um número de 1 a 3.

Modificar a força do Force Heal – Setforceheal <=>. Substituir o <=> por um número de 1 a 3.

Modificar a força do Force Jump – <=>. Substituir o <=> por um número de 1 a 3.

Modificar a força do Force Lightning – Setforcelightning <=>. Substituir o <=> por um número de 1 a 3.

Modificar a força do Force Pull – Setforcepull <=>. Substituir o <=> por um número de 1 a 3.

Modificar a força do Force Push – Setforcepush <=>. Substituir o <=> por um número de 1 a 3.

Modificar a força do Force Speed – Setforcespeed <=>. Substituir o <=> por um número de 1 a 3.

Modificar a força do Lightsaber – Setsaberthrow <=>. Substituir o <=> por um número de 1 a 3.

Modificar a força ofensiva do Lightsaber – Setsaberoffense <=>. Substituir o <=> por um

número de 1 a 3.

Munição no máximo – GIVE AMMO

Pilotar a AT-ST com visão em terceira pessoa – DRIVE_ATST

Suicidar-se – KILL

Tirar foto do jogo e mostrar a janela console – SCREENSHOT

Tirar foto do jogo sem mostrar a janela console – LEVELSHOT

Todas as armas, máxima energia e armadura – GIVE ALL

Travar o jogo – FLY_XWING

Selecionar fases – map <=>. Substituir o <=> por um dos nomes de fase abaixo:

kejim_post

kejim_base

artus_mine

artus_detention



artus_topside

valley

yavin_temple

yavin_trial

ns_streets

ns_hideout

ns_starpad

bespin_undercity

bespin_streets

bespin_platform

cairn_bay

cairn_assembly

cairn_reactor

cairn_dock1

doom_comm

doom_detention

doom_shields

yavin_swamp

yavin_canyon

yavin_courtyard

yavin_final

pit

ctf_bespin

ctf_imperial

ctf_ns_streets

ctf_yavin

duel_bay

duel_jedi

duel_pit

duel_carbon

ffa_bespin

ffa_deathstar

ffa_imperial

ffa_ns_hideout

ffa_ns_streets

ffa_raven

ffa_yavin

Habilitar itens: Spawn <=>.

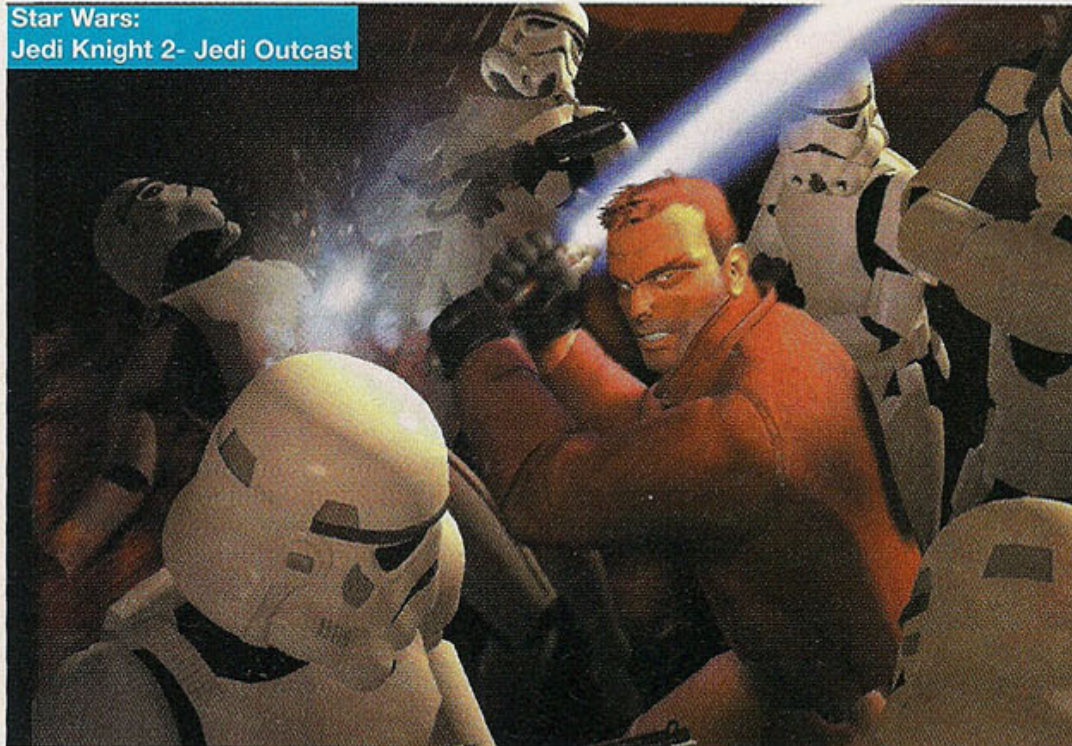
Substituir o <=> pelo nome do item abaixo:

item_bacta

misc_atst_drivable

Obs.: Se a janela console não aparecer, use um editor de texto para abrir o arquivo jk2config.cfg que está na pasta \gamedata\base\ e adicione a linha: bind ~ "toggleconsole".

Star Wars: Jedi Knight 2- Jedi Outcast



GAME BOY ADVANCE

GAME BOY ADVANCE

Peter Pan: Return To Neverland

PULE DE FASE NA MOLEZA

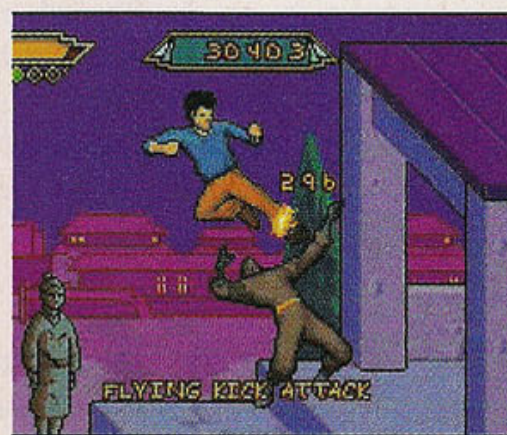
Use as passwords para a fase desejada:

Selva – RGCKYD

Praia – PGCMMD

Floresta – CNCGKG

Jackie Chan Adventures: Legend Of The Dark Hand



TUDO LIBERADO PARA JACKIE

Todas as fases – Na tela de Press Start, segure o botão R e aperte B, A, <, >, <=>, <=>.

Hot Wheels Burnin' Rubber

MAIS CARANGOS PRA VOCÊ

Novos veículos – Para cada circuito em que o piloto sair vitorioso, um novo carro será habilitado.

Britney's Dance Beat

DANÇANDO BONITO

Todas as fases e extras – Digite HMNFK ou NXRFP na tela de Password.

Atlantis: The Lost Empire

TODAS AS FASES

Use a senha para a fase que quiser visitar:

Fase 2 – BMQDNPS

Fase 3 – BRZSGZDY

Fase 4 – BVMJFYLG

Fase 5 – B7JHPMHC

Fase 6 – C6XQLUNF

Fase final – COCNQIY



Códigos para GameShark

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

PS2 PLAYSTATION 2

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Código mestre

0e3c7df21645ebb3
0c072e5bf8966b77

Recarregar toda a energia assim que entra numa nova área

2c159dcof8fcfeff
2c159dc8f8fcfeff
2c159dcaf8fcfeff
2c159edof8fcfeff
2c159ed2f8fcfeff
2c159dccc8fcfeff
2c159ee6f8fcfeff
2c159ee8f8fcfeff
2c159eeaf8fcfeff
2c159eef8fcfeff
2c159ee4f8fcfeff
3c159b598f1ceef

Todas as Dog Tags

3c15b02bffffff
3c15b02ffffff
3c15b033ffffff
3c15b037ffffff
3c15b03bffffff
3c15b03ffffff
3c15b043ffffff
3c15b047ffffff
3c15b04bffffff
3c15b04ffffff
3c15b053ffffff
2c15b057f8fcffff

Códigos para a fase Tanker:

Habilitar Bandana

2c159c8bf8fcfeff

Habilitar Body Armor

2c159c59f8fcfeff

Habilitar Dg. Camera

2c159c69f8fcfeff

Habilitar Stealth

2c159c5bf8fcfeff

Habilitar Thermal Goggles

2c159c65f8fcfeff

Munição infinita para M9

2c159bbdf8fcfe53

Munição infinita para Usp

2c159bbff8fcfe53

Bandages infinitas

2c159c53f8fcfe53

Chaff grenades infinitas

2c159ccff8fcfe53

Grenades infinitas

2c159cddf8fcfe53

Magazines infinitas

2c159cdbf8fcfe53

Rations infinitas

2c159c4df8fcfe53

Stun grenades infinitas

2c159cd1f8fcfe53

Pentazemin infinito

2c159c55f8fcfe53

Máxima munição para M9

1c159c05f8fcfe53

Máxima munição para Usp

1c159c07f8fcfe53

Máximo em Bandages

1c159cb3f8fcfe53

Máximo em Chaff Grenades

1c159c17f8fcfe53

Máximo em Grenades

1c159c25f8fcfe53

Máximo em Magazines

1c159c23f8fcfe53

Máximo em Pentazemin

1c159cb5f8fcfe53

Máximo em Rations

1c159cadf8fcfe53

Máximo em Stun

1c159c19f8fcfe53

Códigos para a fase Plant

Habilitar Ak Supressor

2c159ed7f8fcfeff

Habilitar Bandana

2c159edb8fcfeff

Habilitar Bdu

2c159da7f8fcfeff

Habilitar Body Armor

2c159da9f8fcfeff

Habilitar Cigs

2c159dbdf8fcfeff

Habilitar Dg. Camera

2c159db9f8fcfeff

Habilitar Medicine

2c159da1f8fcfeff

Habilitar Microphone

2c159d33f8fcfeff

Habilitar Mine Detector

2c159dadf8fcfeff

Habilitar Mo Disc

2c159edff8fcfeff

Habilitar Nvg

2c159db3f8fcfeff

Habilitar Phone

2c159dc3f8fcfeff

Habilitar Scm Supressor

2c159ed5f8fcfeff

Habilitar Scope

2c159d9ff8fcfeff

Habilitar Sensor A

2c159daff8fcfeff

Habilitar Sensor B

2c159db1f8fcfeff

Habilitar Shaver

2c159dc1f8fcfeff

Habilitar Stealth

2c159dabf8fcfeff

Habilitar Thermal Goggles

2c159db5f8fcfeff

Munição infinita para Aks-74u

2c159d29f8fcfeff

Munição infinita para M4

2c159d2ff8fcfeff

Munição infinita para M9

2c159DoDF8FCFE53

Munição infinita para Nikita

2c159d17f8fcfe53

Munição infinita para Psg1

2c159d13f8fcfe53

Munição infinita para Psg1-t

2c159d31f8fcfe53

Munição infinita para Rgb6

2c159d15f8fcfe53

Munição infinita para Socom

2c159d11f8fcfe53

Munição infinita para Stinger

2c159d19f8fcfe53

Bandages infinitas

1c159da3f8fcfe53

C4 infinitas

2c159d1df8fcfe53

Chaff Grenades infinitas

2c159d1ff8fcfe53

Grenades infinitas

2c159d2df8fcfe02

Magazines infinitas

2c159d2bf8fcfe53

Rations infinitas

1c159d9df8fcfe53

Stun Grenades infinitas

2c159d21f8fcfe02

O2 infinito

3c159b5b8f1cfe4b

Books-plant infinitos

2c159d35f8fcfe53

Claymores infinitos

2c159d1bf8fcfe53

Pentazemin infinitos

2c159da5f8fcfe53

Máxima munição para Aks-74u

1c159d71f8fcfeff

Máxima munição para M9

1c159d55f8fcfe53

Máxima munição para Nikita

1c159d5ff8fcfe53

Máxima munição para Psg1

1c159d5bf8fcfe53

Máxima munição para Rgb6

1c159d5df8fcfe53

Máxima munição para Socom

1c159d59f8fcfe53

Máxima munição para Stinger

1c159d61f8fcfe53

Máximo em Bandages

1c159e03f8fcfe53

Máximo em C4

1c159d65f8fcfe53

Máximo em Chaff Grenades

1c159d67f8fcfe53

Máximo em Claymores

1c159d63f8fcfe53

Máximo em Grenades

1c159d75f8fcfe53

Máximo em M4

1c159d77f8fcfeff

Máximo em Magazines

1c159d73f8fcfe53

Máximo em Rations

1c159efdf8fcfe53

Máximo em Stun Grenades

1c159d69f8fcfe53

Batman Vengeance

Código mestre:

ecb8850c143afe1c

Habilitar todas as fases

3c13f3e81456e7b4

Habilitar todos os filmes

4c13f26c1456b00c

Energia infinita

3c20647e1456e7dd

Flash Bombs infinitas

4c2064d81456e79c

Batarangs infinitos

4c2064ca1456e79c

Batcuffs infinitos

4c2064d61456e79c

Elec. Batarangs infinitos

4c2064d01456e79c

Nets infinitas

4c2064d41456e79c

Remote Charges infinito

4c2064d21456e79c

Stunners infinitos

4c2064ce1456e79c

Iniciar o jogo com todos os códigos

4c13f26a1456b00c

Máxima pontuação

1c13f2700e4cdd9f

1c13f2740e4cdd9f

1c13f2780e4cdd9f

Ter todo os itens no começo do jogo

1c13f26461dfb00c

Silent Hill 2

Código mestre

ec8dbedo14431fo4

Energia infinita

4ca9f29a145625dd

4ca9f2a2145625dd

Munição infinita para Handgun

0d88709c1456e7a6

4d88709c1456e79f

Munição infinita para Rifle

0d8870a41456e7a6

4d8870a41456e79f

Munição infinita para Shotgun

0d8870a01456e7a6

4d8870a01456e79f

Marcas os Saves

3db5cc1e1456e7a5

Tempo total baixo

4db5cf2a1456e7a6



GAME OVER



Por Eduardo Trivella

E lá vem mais uma



Electronic Entertainment Expo. Tirando as iniciais dessas três palavras, temos três letras E, ou melhor dizendo, E3. Para quem não sabe, esse é o nome do maior evento mundial de videogames. Este ano, a exposição chega a seu oitavo ano e eu tive a felicidade de participar de todas as anteriores. Em outras terras mais organizadas que o Brasil, videogame é entendido em outra acepção que não a de brinquedo. Em países como Japão e EUA, o chamado entretenimento eletrônico interativo é uma indústria de bilhões de dólares e como tal, recebe o tratamento que merece. Exposições gigantescas são organizadas anualmente para que o mundo conheça o que de mais legal está sendo feito para saciar a sede dos fanáticos por um bom game. Do lado oriental temos a Shoshinkai, a Tokyo Game Show e a Nintendo Space World. E nos Estados Unidos, temos a E3 que, como já disse, chega este ano à sua oitava edição. Mas os videogames estão em voga na América do Norte há bem mais tempo do que isso. E como americano tem mania de grandeza, os games já participam de grandes exposições há mais de uma década. A Consumers Electronics Show, exposição de eletroeletrônicos de consumo que existe até hoje, sempre teve uma parte dedicada exclu-

sivamente aos videogames, mas com o passar dos anos a indústria gamística foi crescendo cada vez mais e a CES já não suportava tanta empresa de videogame em seus pavilhões. A solução foi criar um evento exclusivo para essa área e na metade dos anos 90, Nintendo, Sega, Sony e tantas outras empresas começaram a brilhar sozinhas, sem dividir espaço com novos modelos de liquidificadores e descarregadores de azeitonas movidos à energia solar.

O ano de 1995 marca o aparecimento da E3, e para começar em grande estilo nada melhor do que novos hardwares para atirar o público. O Playstation e o falecido Saturn foram exibidos no Los Angeles Convention Center, juntamente com uma renca de games que marcava a transição dos 16 para os 32-bits. Nos anos seguintes, a história se repetiu: apesar de estrearem antes no Japão, foi nas edições da E3 subsequentes a 1995 que sistemas como Nintendo 64, Dreamcast, Game Boy Advance, Playstation 2 e mais recentemente GameCube e Xbox, contaram com toda a pompa que mereciam, maravilhando os gamemaníacos.

Depois da primeira edição da E3, os organizadores resolveram levar a exposição a outros locais e decidiram que a cada dois anos

aconteceria em uma cidade americana diferente. A primeira escolhida foi Atlanta, capital da Georgia. Mas depois de dois anos lá, ficou constatado que o local ideal para esse tipo de evento era mesmo Los Angeles, capital mundial do entretenimento e da doideira. E foi para lá que a E3 retornou em 1999, permanecendo no LA Convention Center até hoje. É impossível esquecer o momento em que pissei pela primeira vez no espaço interno de um dos pavilhões da exposição. É uma barulheira tão grande e existem tantos games (na maioria, inéditos) à disposição que fica difícil saber por onde começar. Foi exatamente nesse momento que me dei conta de que o negócio em que trabalho há quase 15 anos é tratado lá fora como coisa de gente grande. E foi também nesse momento que desejei que em meu país a coisa fosse tratada com mais seriedade. Ainda bem que a EGM Brasil é mais um soldado que chegou para se juntar a essa cruzada. E apesar de todo o profissionalismo que está por trás da E3, a diversão nunca é deixada de lado. Além de ser o campo de testes de todos os games que farão nossa alegria nos meses

seguintes a ela, a semana em que rola o evento é lotada de festas animais. Para não parecer exibido demais, vou citar apenas duas que nunca mais sairão da minha memória. Em uma delas, zoei tanto que acabei com o joelho deslocado e andei feito uma mula manca o resto da semana. Em outra, fiz coisa que não devia e acabei tendo que deixar minha carta de motorista como garantia na boate. Nunca voltei pra pegar. Será que este ano devo voltar lá pra tentar reavê-la?

Eduardo Trivella tem 32 anos e todo ano marca presença na E3. Ele está até pedindo para ser chamado de E3vella.



Vagabond!

O QUÊ?!

MUSASHI MIYAMOTO,
O MAIS FAMOSO SAMURAI DA HISTÓRIA DO JAPÃO.

GOSTEI.

VAGABOND É UM MANGÁ ÉPICO QUE CONTA A HISTÓRIA REAL E FASCINANTE DE MUSASHI MIYAMOTO. GRANDE ESTUDIOSO DE ZEN BUDISMO E TAMBÉM FAMOSO COMO ESCULTOR E PINTOR, SUA FORÇA E HABILIDADE COMO GUERREIRO TORNARAM-SE LENDÁRIAS NO PASSADO. SUA AVENTURA, EM MEIO A CONFLITOS COM BANDIDOS LOCAIS E ROMANCES INESPERADOS, COMEÇA EM 1600, QUANDO AS BATALHAS FEUDAIS AGITAVAM O ORIENTE. NÃO PERCA O MANGÁ QUE CONTA UMA HISTÓRIA COMOVENTE E EXTRAORDINÁRIA, BASEADA EM UM DOS LIVROS DE MAIOR SUCESSO NO JAPÃO.



CONRAD
EDITORA

PEÇA AO SEU JORNALEIRO.
Saiba mais em www.heroi.com.br

VIDA ETERNA, REENCARNAÇÃO, DIMENSÕES PARALELAS E PRINCIPALMENTE COMO PASSAR DA QUINTA FASE.

CANAL DE JOGOS
DA AMERICA ONLINE.
DICAS, TRUQUES
E SEGREDOS PARA
DEIXAR QUALQUER
GAME MAIS FÁCIL
DE DETONAR.

RETRO
AVENGERS

LIGUE JÁ E ASSINE: 0800 702 9090





RETRO AVENGERS



Retroavengers

Preservando a cultura gamer!

Scans: [crimsonphoenix](#)

Edição: [evil_arthas](#)

Revista: [evil_arthas](#)



Esse trabalho é gratuito e distribuído de maneira digital na internet.

Se você pagou por ele, foi enganado! Denuncie!

<http://retroavengers.blogspot.com.br/>



para doações entre em contato através do email retroavengers@gmail.com

