



Edição de Colecionador
4 CAPAS DIFERENTES
Escolha a sua nas bancas



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

EGM

ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL

EGM ZIFF DAVIS MEDIA
AUTHORIZED PUBLISHER



Direto de Los Angeles

E3

Sensacional

Shinobi • Resident Evil 0 • Ninja Gaiden •
The Gateway • Metal Gear: Substance •
Mario Party 4 • Warcraft III • The Sims Online

A maior feira de games do
mundo em mais de 40 páginas

Detonamos

Medal of Honor: Frontline

Não se perca no campo de batalha

Testamos

Neverwinter Nights

O melhor RPG da E3 em
uma avaliação exclusiva



GameCube:
SUPER MARIO SUNSHINE



REVIEWS

- Moto GP (Xbox)
- Digimon World 3 (PSOne)
- Global Operations (PC)
- Virtua Striker 2002 (GC)



PREVIEWS

- Unreal 2 (PC)
- War of World (GC)
- The Mark of Kri (PS2)
- Dead to Rights (Xbox)

Julho de 2002



#4
R\$6,50



Edição de Colecionador
4 CAPAS DIFERENTES
Escolha a sua nas bancas



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

EGM ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL

EGM ZIFF DAVIS MEDIA[®]
AUTHORIZED PUBLISHER



Direto de Los Angeles

E3 Sensacional

Shinobi • Resident Evil 0 • Ninja Gaiden •
The Gateway • Metal Gear: Substance •
Mario Party 4 • Warcraft III • The Sims Online

A maior feira de games do
mundo em mais de 40 páginas

Detonamos

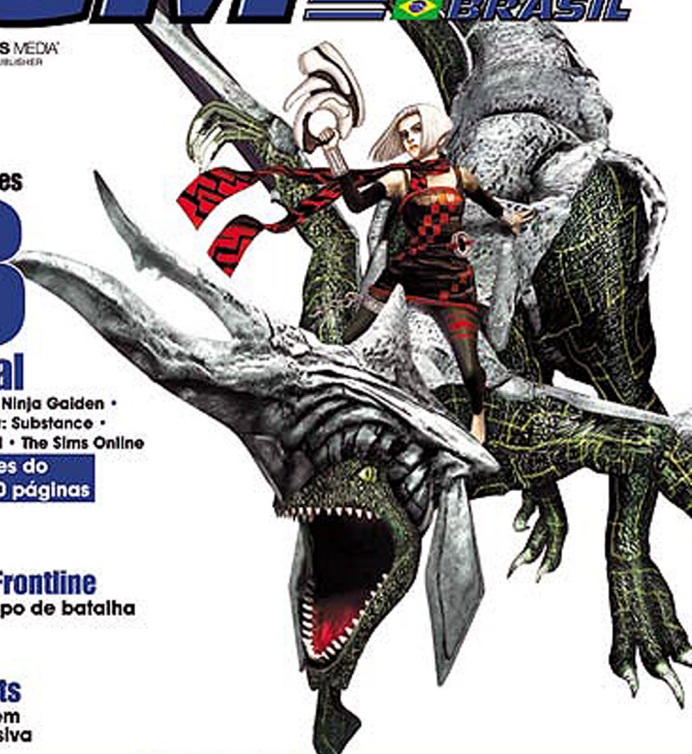
Medal of Honor: Frontline

Não se perca no campo de batalha

Testamos

Neverwinter Nights

O melhor RPG da E3 em
uma avaliação exclusiva



REVIEWS

- Moto GP (Xbox)
- Digimon World 3 (PSOne)
- Global Operations (PC)
- Virtua Striker 2002 (GC)



PREVIEWS

- Unreal 2 (PC)
- Warlo World (GC)
- The Mark of Kri (PS2)
- Dead to Rights (Xbox)

Julho de 2002



#4
R\$6,50



Edição de Colecionador
4 CAPAS DIFERENTES
Escolha a sua nas bancas

COLEÇÃO EDIÇÃO DE COLECIONADOR
CAPA **3** de 4

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

EGM **ELECTRONIC GAMING MONTHLY** BRASIL

EGM ZIFF DAVIS MEDIA
AUTHORIZED PUBLISHER



Direto de Los Angeles

E3 Sensacional

Shinobi • Resident Evil 0 • Ninja Gaiden •
The Gateway • Metal Gear: Substance •
Mario Party 4 • Warcraft III • The Sims Online

A maior feira de games do
mundo em mais de 40 páginas

Detonamos

Medal of Honor: Frontline

Não se perca no campo de batalha

Testamos

Neverwinter Nights

O melhor RPG da E3 em
uma avaliação exclusiva



Playstation 2:
DEVIL MAY CRY 2



REVIEWS

- Moto GP (Xbox)
- Digimon World 3 (PSOne)
- Global Operations (PC)
- Virtua Striker 2002 (GC)



PREVIEWS

- Unreal 2 (PC)
- Wario World (GC)
- The Mark of Kri (PS2)
- Dead to Rights (Xbox)

julho de 2002



#4
R\$6,50



Edição de Colecionador
4 CAPAS DIFERENTES
Escolha a sua nas bancas



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

EGM **ELECTRONIC GAMING MONTHLY** BRASIL

EGM ZIFF DAVIS MEDIA
AUTHORIZED PUBLISHER



Direto de Los Angeles

E3 Sensacional

Shinobi • Resident Evil 0 • Ninja Gaiden
The Gateway • Metal Gear: Substance •
Mario Party 4 • Warcraft III • The Sims Online

A maior feira de games do
mundo em mais de 40 páginas

Detonamos

Medal of Honor: Frontline

Não se perca no campo de batalha

Testamos

Neverwinter Nights

O melhor RPG da E3 em
uma avaliação exclusiva

PC:
DOOM III



REVIEWS

- Moto GP (Xbox)
- Digimon World 3 (PSOne)
- Global Operations (PC)
- Virtua Striker 2002 (GC)



PREVIEWS

- Unreal 2 (PC)
- Wario World (GC)
- The Mark of Kri (PS2)
- Dead to Rights (Xbox)

Julho de 2002



#4
R\$6,50

supere todas as expectativas **alcance suas metas** detone todos os

GAME OVER NEM PENSAR



SharkLight Survival Set



All-in-One FunPak



Booster Kit



Videogame Enhancer



SuperPad para Game Cube



Stormchaser



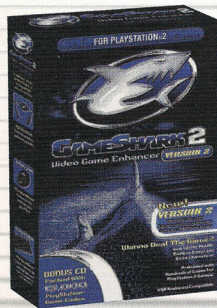
Dual Impact 2



Controle Remoto sem fio para DVD



Mobile Monitor



GameShark 2 para PlayStation 2



Cabo para Game Cube



Flash Memory 2x para GameCube



SharkLight

**não importa onde, você joga em qualquer
acessórios para todos os consoles para você enfrentar**

Formas de Pagamento:

em até 6x - Aceitamos todos os cartões de crédito

obstáculos atinja seus adversários e seja o vencedor

VOCÊ É O numero 1

o resto corre para tentar chegar junto



Flash Memory 8mb



PowerPad



Cabo S-Video/AV



Playback



PlayLine Link Cable



Mobile Monitor
para Game Cube



AC Adapter



Light Magnifier



GlowGuard



Dolby 7M Digital Speaker System



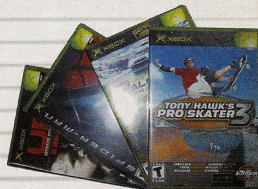
PlayLine X4 Link Cable



Todos os jogos para PlayStation PSOne, PlayStation 2



Todos os jogos para Game Boy, Game Boy Color, Game Boy Advance



Todos os jogos para X-Box

Lugar do mundo
qualquer um em qualquer lugar



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

11 6236-1157



EDITORIAL

A E3 como você nunca viu

Todo ano é a mesma coisa. O mês de maio vai chegando, e fica cada vez mais comum ouvirmos a sigla mágica: E3. Electronic Entertainment Expo. A feira anual na qual as produtoras mostram seus segredos e as grandes companhias revelam seus atos para os próximos meses. Surpresas são comuns. Já virou tradição a feira mostrar alguma coisa que ninguém esperava. Em 2002 a coisa não foi diferente. Sony, Nintendo e Microsoft não perderam a chance de trocar farpas, e dias antes do início da feira, os preços dos consoles das três empresas despencaram, mostrando que ninguém está de brincadeira. E no meio de toda essa briga, quem acabou roubando mesmo a cena na E3 foi o PC. Claro, o GameCube tinha os gigantes Mario, Zelda e Metroid. O PS2 trouxe um novo *Devil May Cry*, revitalizou *Shinobi* e apostou no violento *The Gateway*. O Xbox mostrou a inovação de *Bérlin*, colocou *Solid Snake* andando de skate (é sério) e decolou *Panzer Dragoon Orta*. Mas para cada grande game mostrado para os

consoles, alguma surpresa surgia nos PCs, roubando a atenção de todos. *Doom III* precisou de apenas um pequeno vídeo para se tornar o maior jogo do evento. *Neverwinter Nights* desbancou outros RPGs esperadíssimos e *Age of Mythology* deixou os fãs de *Age of Empires* de boca aberta. Isso sem mencionar *Sim City 4*, *The Sims Online*, *Matrix RPG*, *Soldier of Fortune II*, *Command & Conquer Generals*... uma lista gigante, recheada de grande jogos e grandes promessas. Claro que estávamos lá para ver tudo isso, e mostramos agora para você. São mais de 40 páginas com imagens, entrevistas e impressões, na maior cobertura já feita por uma revista no Brasil. Afinal, com um evento tão especial, nossa edição não poderia ser menos especial. Gostou da capa? E da outra capa? Ou da outra? Era tanta coisa bacana para destacar que não tivemos opção: fizemos quatro capas diferentes, uma para cada console. Escolha a sua, ou colecionhe todas...



Renato Villegas
villegas@egmbrasil.com.br

Nossa equipe

Odair Braz Junior

O Junior ainda está se recuperando da E3. Afinal de contas é estafante ser obrigado a encerrar uma fest... hããã... digo, reunião atrás da outra...

Pablo Miyazawa

Pablo voltou da E3 cheio de sorrisos, pois havia se tornado um dos poucos mortais a já ter jogado o novo Metroid. E o novo Zelda. E o novo... caramba, que inveja!

Ronny Marinoto

Ronny agora é um homem sério: amarrar seus trapos e está de partida para curtir umas férias ao lado da Sra. Marinoto. Ela não sabe, mas o GBA está na bagagem.

Augusto Olivani

Ainda sem acreditar que foi obrigado a assistir uma Copa do Mundo inteira sem jogos da Holanda, o Augusto continua apanhando no Wining. E, claro, vai treinando, rapaz...

Fabio Santana

Ainda em sua disputa particular de Virtua Fighter 4 com o Eric, este mês Fábio se dedicou a games de PC. Gostou tanto que até comprou uma placa de vídeo nova.

Eric Araki

Sim, ele é o Hércules Chinsês. E o cara quase entrou em colapso quando soube que nossa cópia de *Neverwinter Nights* estava chegando. "Cadê, cadê, cadê? Quero jogaaaaa!"

Fabio Michellin

Nosso detonador oficial está mais colorido sua fardada e partiu para o front em Medal of Honor: Frontline. Achou fácil... mês que vem a gente arruma um desafio maior pra ele.

Ayala Jr.

"Cadê a pizza? Tô com fome!" Podemos garantir uma coisa pra vocês: trabalhar até mais tarde com o Ayala exige um belo suprimento de provisões...

Luiz Gustavo Bacan

O fechamento insano desta edição deixou o Gustavo meio sem rumo. Afinal, eram páginas e páginas para serem feitas todo dia, mas o cara mandou bem.

Dan "Shoe" Hsue

O chefe da EGM americana era todo elogios para a edição brasileira, que disse ser a melhor licenciada que já viu por aí. Que é isso, Shoe... a gente faz o que pode.

Che Chou

Dizem que o Che ficou a maior parte da feira perseguindo os soldados americanos que estavam por lá. Parece que queria tirar umas dúvidas sobre Counter-Strike.

James Mielke

A maior surpresa que tivemos na E3 não foi nenhum jogo: foi Milkman falando em português. O cara trabalhou em um restaurante brasileiro, e sabe umas palavrinhas.

Alyssa Milano

Tudo bem, ela (infelizmente) não trabalha aqui com a gente... mas tinha um espacinho sobrando aqui, estávamos com essa foto em mãos e pensamos: ora bolas, por que não?



A equipe americana:

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

André Forastieri
Rogério de Campos
Diretores Editoriais

Cristiane Monti
Diretora Executiva

André Martins
Gerente de Produto

Odair Braz Junior
Editor-Chefe

Pablo Miyazawa
Coordenador Editorial

REDAÇÃO
Renato Villegas
Editor

Ayala Jr.
Chefe de Arte

Luiz Gustavo Bacan
Designer

André Aguiar
Revisora

Ed Wilson Dias
Coordenador de Produção

Anísio Arruda
Assistente de Produção

Mateus Reis
Giseli Vasconcelos
Internet

Colaboradores
Augusto Olivani, Pablo Miyazawa, Eduardo Trivella, Fábio Michellin, Ronaldo Testa, Eric Araki, Ronny Marinoto, Giselle Coura (textos), Sérgio Codespato, Ana Franco, Eduardo Trivella, Ricardo Matsumoto (tradução e adaptação), 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 Pellegrini
Coordenador de Pessoal

Benjamin Emerick
William Domingos
Suprimento Técnico

Atendimento
Janaina Carvalho
Patrícia Durante
Fones: (11) 3346-6082

COMERCIAL
Isac Guedes
Coordenador de Marketing

Luciana Eschiapatti
Coordenadora de Publicidade

Vania Ribas Bernardes
Assistente Comercial

Aparecido Gonçalves
Gerente de Circulação

EGM Brasil
Edição 004, julho de 2002, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda.
ISSN 1518-3822
Redação, Publicidade, Administração e Correspondência:
Rua Maracá, 185, Acilmaçã, São Paulo/SP
CEP: 05334-030
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) 3327-3216
e-mail: atendimento@conradeditora.com.br
Fotolitos: Open Press
Impressão: Muros

"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."



Seções

Destagues

Diretório de Jogos

Editorial

04

 Start

08

A essa altura você deve ter assistido ao filme do Aranha umas quinhentas vezes e terminado o jogo outras tantas... quer saber o que os produtores pensam sobre o game? E por acaso alguém já se perguntou se games são uma forma de arte?

 Quartermann

15



Previews

18

Em uma seção mais do que especial, este mês mostramos tudo o que rolou na E3, a maior feira de games do mundo. São mais de 40 páginas com dezenas de jogos para todos os consoles, com imagens e informações exclusivas.

Reviews

66

Como já é de costume, ficamos com bolhas nos dedos de tanto jogar este mês. Mas sacrifícios são válidos para trazer as mais completas análises e avaliações dos games mais quentes do mercado. Veja o que você deveria estar jogando neste exato momento.

Dicas

76

Game Over

82

ENCONTRE SEU SISTEMA



A Electronic Entertainment

Expo já terminou, mas para nós ela está apenas começando. Não economizamos espaço e trazemos para você a maior cobertura já feita por uma revista no Brasil.

Pode contar: são mais de 40 páginas com entrevistas, primeiras impressões, números, imagens inéditas e revelações exclusivas que você só encontra aqui. A festa começa na **pág. 18**

PLAYSTATION 2

A Sony não foi modesta e clama vitória na guerra dos consoles. A partir da **pág. 20**, você confere o que o Playstation 2 trouxe para a E3.

GAMECUBE

A Nintendo aposta em seus gigantes, e ataca pesado com Mario, Metroid, Zelda e Starfox. Na **pág. 32** começa o ataque das superfranquias.

YBOY

O filho de Bill Gates investe forte na internet, e mostra belos planos Online. Corra para a **pág. 42** e descubra o que Solid Snake está fazendo com um skate.

GRA

O pequeno notável da Nintendo não se intimidou, e esteve presente em todos os pavilhões da feira. Veja na **pág. 52** como Pokémon não faz tanta falta.

PC

As maiores surpresas da E3 ficaram mesmo reservadas para o bom e velho PC. Não perca tempo e confira a partir da **pág. 54** o que aguarda pelo seu computador.



Medal of Honor: Frontline

Um bom soldado não treme na frente de batalha, mas uma ajudazinha de vez em quando nunca é demais. Confira nosso detonado para esse jogão na **pág. 54**.

- 1080: White Storm
- Age of Mythology
- Aquaman: Battle for Atlantis
- Asphalt
- Blinx: The Time Sweeper
- Brutiny's Dance Beat
- Burnout (GameCube)
- Burnout (Xbox)
- Burnout (Playstation 2)
- C-12: Final Resistance
- Capcom vs SNK: EO
- Contra Advance
- Contra: Shattered Soldier
- Crouching Tiger, Hidden Dragon
- Dark Cloud 2
- Dave Mirra BMX XXX
- Dead or Alive Volleyball
- Dead to Rights
- Devil May Cry 2
- Digimon World 3
- Doom 3
- Dragon Ball Z: Collectible Card Game
- Dungeons & Dragons: Heroes
- Empire Earth
- Evil Dead
- F-Zero
- Global Operations
- GT Advance 2: World Rally
- Harry Potter and the Chamber of Secrets
- Have: Call of the King
- Hunter, The Reckoning
- International Superstar Soccer 2
- Lethal Skies
- Lost Kingdoms
- Mario Party 4
- Medal of Honor: Frontline
- Metal Gear Substance
- Metroid Fusion
- Metroid Prime
- Mike Tyson Heavyweight Boxing
- Moto GP 2
- Need for Speed: Hot Pursuit 2
- Neverwinter Nights
- Ninja Gaiden
- Panzer Dragoon Orta
- Project Ego
- Project B&E
- Rally Thrrophy
- Ratchet & Clank
- Red Faction II
- Resident Evil 4
- Roland Garros TNGT
- Roller Coaster Tycoon 2
- Scorched Dool Night of 500 Frights
- Shinobi
- Sly Cooper and the Thievius Raccoonus
- Star Wars: Attack of the Clones
- Star Wars Jedi Starfighters
- Super Mario Sunshine
- Tao Fung: Fist of the Lotus
- Test Drive
- The Gateway
- The Legend of Zelda
- The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring
- The Lord of The Rings: The Two Towers
- The Mark of Kri
- The Pinball of the Dead
- The Sims
- The Sims Online
- Transworld Surfing
- True Crimes: Streets of L.A.
- Unreal 2
- Virtua Striker 2002
- War of the Monsters
- Warcraft III
- Warrio World
- Wild Arms 3
- Winning Eleven 6
- World War III
- Worms Blast
- Zelda GBA
- Zone of the Enders 2: The 2nd Runner



EGMail

CARTA DO MÊS

O futuro está Online?

Primeiramente, queria elogiar a revista que está cumprindo seu papel com méritos, meus parabéns! Mas o motivo pelo qual escrevo (e olha que tenho 25 anos, sendo uns 12 de games, e é a primeira vez que escrevo para uma revista) foi a matéria sobre os consoles Online. Acredito que isso será o grande lance dos games, sempre joguei sozinho, e posso dizer que esse novo espaço que está sendo criado irá preencher uma lacuna na vida dos jogadores. Só desejo que os jogos não se limitem a games de tiro em primeira pessoa como o próprio SOCOM, ou os Counter-Strike da vida. Mais gêneros devem ser abrangidos. Também acredito, assim como a Nintendo, que ainda não será nessa geração 128-bit o "boom" do Online, mas como proprietário de um GC, espero com ansiedade a divulgação dos planos da Nintendo a respeito. Um grande abraço e até o mês que vem!

Ricardo F. dos Santos
Osasco – São-Paulo

Ricardo, pelo que pudemos comprovar na E3, realmente não será agora que a jogatina Online irá explodir. Talvez o "boom" a que você se refere ainda aconteça nos consoles de 128-bit, mas tanto a Nintendo, quanto a Sony e a Microsoft ainda estão bem cuidadosas a respeito de suas estratégias Online, e clientes de que a coisa só vai pegar mesmo no futuro. Quanto à variedade de gêneros, pode ficar tranquilo. A E3 comprovou que os títulos Online não irão se limitar a tiro em primeira pessoa e RPGs. Todos os consoles deverão receber lançamentos bem variados para sua biblioteca Online.

GBA a bordo

Na EGM Brasil nº 3, vi um artigo comentando que a luz de teto de um Boeing 777 é ótima para iluminar o GBA. Ocorre que na última viagem que fiz para os EUA, meu pai levou meu GBA a bordo, mas não me deixaram jogar. O folheto do avião até mostrava que videogames

não eram permitidos. Essa proibição é somente para aviões brasileiros? O mais interessante é que laptops são permitidos, desde que você não use o CD-rom. Ai eu pergunto, qual é a diferença entre o processador do GBA e o de um laptop em termos de uma hipotética influência nos instrumentos de navegação da aeronave? Isso parece discriminação não é?

Abraços e parabéns pela ótima revista!
Riz Felipe Maciel
Rio de Janeiro – RJ

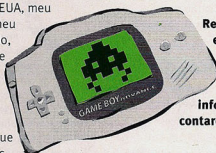
Realmente, não é permitido mais o uso de consoles portáteis em aviões. Para nós, é pura frescura, mas não sabemos ao certo se realmente pode atrapalhar os instrumentos de navegação. E isso não é apenas no Brasil, não: aeronaves de outros países não estão mais permitindo que passemos nosso tempo curtindo um joguinho. Fazer o que, não é?



Gostaria de avisar a todos os gamemaniacos do Brasil e aos leitores da EGM que logo teremos a possibilidade de fazer uma faculdade de games. A universidade Anhembi-

Morumbi, de São Paulo, está planejando oferecer um curso de Design e Planejamento de Games. Vamos torcer para que isso venha a se realizar!

Luis Franco de Campos Pinto
São Paulo – SP



Realmente, essa é uma excelente notícia! Vamos torcer para que o curso realmente seja criado, assim que tivermos novas informações a respeito, contaremos aqui.

Quero mais Xbox!

Oi pessoal da EGM Brasil. Gostaria de parabenizá-los pela revista, está ótima em todos os aspectos. Só tenho ressalvas quanto ao espaço dedicado ao Xbox. Porque não trazer mais reviews e previews como vocês fazem para os outros consoles



(principalmente para o PS2). Gostaria muito que vocês dedicassem maior espaço da revista ao console da Microsoft.

Alber Bessa
Via e-mail

Alber, sempre dedicamos um bom espaço para cada um dos consoles que cobrimos, mas sempre tem gente reclamando que poderia ter mais coisas desse ou daquele. Tentamos sempre mostrar, da melhor maneira possível, tudo o que há de mais interessante para todas as plataformas. No caso específico do Xbox, nesta edição você não tem do que reclamar: são mais de dez páginas dedicadas ao console da Microsoft, além de trazermos Panzer Dragon Orta em uma de nossas quatro capas especiais.

CURTAS

Snake no PS2 e...
É verdade que o jogo Metal Gear Solid: Substance só será lançado para Xbox e PC? Essa nova versão possui novos episódios?

Rafael M.
Albuquerque
Via e-mail

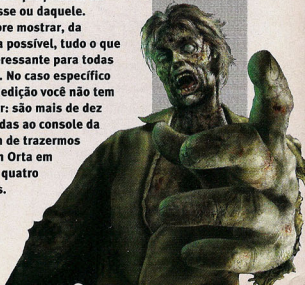
Não, Solid Snake também estará fazendo suas manobras de skate no Playstation 2, mas o jogo sairá primeiro para Xbox. Quer saber mais? Pule para a página 44.

...Resident Evil no PS2

Gostaria de saber até quando vai o contrato de exclusividade da Nintendo com a Capcom para a série Resident Evil, e se os novos jogos da série serão lançados para o PS2.

Ricardo Kirmayr
Via e-mail

Ricardo, os zumbis ficarão no GameCube ainda por um bom tempo. Os novos jogos da série (RE e RE 4) serão realmente exclusivos para o console da Nintendo, e não devem ser lançados para o PS2.



Escreva para a EGM Brasil:

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

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

Cadê a E3?

Por que que vocês não fizeram a matéria sobre a E3 na EGM Brasil de junho se o evento ocorreu em maio?

Lucas L. Teixeira
Via e-mail

Porque não dava tempo, Lucas. A feira terminou no dia 24 de maio, e nessa data, a edição de junho já estava pronta, sendo impressa para poder chegar às bancas no início do mês de junho. Mas confesse que a espera valeu a pena: dedicamos praticamente esta edição inteira à cobertura da feira. Preferimos para esperar um pouquinho mais lhes mostrar o serviço completo para vocês. Corra para a página 18 e compreve.

Game na TV

Eu queria dizer a todos que curtem videogames que há um programa na televisão sobre jogos. É o RE-7, e passa todo domingo às 10h45,

com reprise às 6h de segunda-feira, na TV-5, canal 87 da SKY. Quem tem Directv também pode conferir. É todo em francês, mas quem se importa? Bem que poderia existir um programa assim na TV brasileira.

Orlando C. Holovati Junior
Arapuã – PR

Também assistimos, e gostamos bastante. Realmente a televisão brasileira (principalmente os canais abertos) poderiam ter um programa falando de videogames, com já existiram alguns no passado. Temos certeza que daria uma audiência bacana. A equipe da EGM pelo menos, assistiria sempre.

Deixem o Link em paz!

Eu quero esclarecer algumas coisas sobre o novo Zelda. Já estou cansado desses carinhos xingando o Miyamoto, isso é sinal de que não conhecem seu trabalho. Eu já entendi a mudança radical que ele está fazendo no jogo, é para evitar que fique repetitivo demais. Se usasse o mesmo visual, o

personagem não seria valorizado, e a história (a alma do game) não valeria de nada. Vejam as antigas versões, todas eram inovadoras e cheias de surpresas, por isso Zelda tem tanto valor hoje. O visual é a única coisa que importa em um game? É preciso gostar de tudo um pouco, do visual, da jogabilidade, da história e do replay. Aposto que depois que o game sair, vai ter muita gente se ajoelhando para pedir desculpas ao Miyamoto.

Michel Diego da Silva
Belo Horizonte – MG

A gente também aposta, Michel, principalmente depois de termos testado o game na E3. O visual do novo Zelda pode realmente chocar um pouco, principalmente porque todos esperavam algo mais realista. Mas Miyamoto não dá ponto sem nó, e mesmo com Link parecendo uma Menina Superpoderosa, o novo Zelda conquistou a todos, e foi eleito por muitos o melhor game da feira.



ATENÇÃO

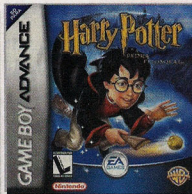
PROMOÇÃO MICROSOFT

Na revista EGM nº 3, a promoção Microsoft informa em seu regulamento que a data do sorteio será dia 15/06. A DATA CORRETA DO SORTEIO É DIA 15/07, E SERÃO ACEITAS AS RESPOSTAS QUE CHEGAREM ATÉ O DIA 10/07. O resultado da promoção estará no site www.egmbrasil.com.br no dia 16/07, e na próxima edição da revista.

Férias + Nintendo = FAST SHOP



129,00
5x 25,80 s/ juros



129,00
5x 25,80 s/ juros



129,00
5x 25,80 s/ juros



129,00
5x 25,80 s/ juros



Shoppings: ABC - Santo André • Anália Franco • Aricanduva • Center Norte • Ibirapuera • Iguatemi • Interlagos • Internacional Shopping Guarulhos
Lar Center • Market Place • Pátio Higienópolis • Paulista • Plaza Sul • West Plaza • Iguatemi Campinas
Lojas: Av. Zaki Narchi, 1.650 - Santana • Televidas: de 2ª a 6ª, das 9 às 19h. Domingo, das 9 às 15h.

www.fastshop.com.br

televidas: (11) 6971-5755



Start

O que rola de melhor no mundo dos games

Conectou? Não? Pois é...

O lançamento e os problemas do primeiro Final Fantasy Online

Se existe um ponto capaz de derrubar a imagem pública de qualquer softhouse, é se desculpar dizendo que "o título não saiu como o desejado". A mancada da vez foi o lançamento prematuro de *Final Fantasy XI*. O game prometia revolucionar a série, sendo o primeiro da saga inteiramente Online, com um mundo permanentemente povoado por milhares de jogadores. Por dois meses, o game se manteve em fase de testes. Bugs corrigidos, elementos removidos e sistemas melhorados através de experiências realizadas com os jogadores-cobaia. Tudo pronto para o lançamento em 19 de julho, largamente anunciado como recorde entre um capítulo e outro (dez meses, batendo a marca de onze meses de *FFIII* e *IV*). Ou, melhor dizendo, "quase" tudo. Na pressa de quebrar recordes, a Square cometeu erros dignos de uma empresa de fundo de quintal. Primeiramente, subestimou o número de jogadores ao investir neste game, deixando seus servidores despreparados para o volume massivo de conexões. Resultado: devido ao número de acessos, os servidores caíram no segundo dia, permanecendo assim por mais de sete horas.



"Atrasos são provisórios; a mediocridade é eterna"

—Victor Ireland, presidente da Working Designs



Essa foi apenas a ponta do iceberg. Ainda na primeira semana de lançamento, milhares de reclamações apareceram porque diversas unidades chegaram com números de registro incorretos o que, por si só, já impedia que o usuário jogasse *FFXI*. Além disso, caso a conexão caísse durante o processo de registro Online, mesmo um número válido deixava de funcionar. A Square publicou uma nota em todos os jornais de grande circulação do país, informando os números de atendimento especializado. O absurdo era fazer a ligação e, depois de horas, ouvir a voz de uma atendente chorando desesperada devido ao número gigantesco de chamadas. No segundo final de semana de junho, a Square fechou seus servidores para upgrades. O problema é que, com

isso, algumas cópias do jogo começaram a apresentar erros de compatibilidade com o Hard Disk do Playstation 2. Em vez de acessar o servidor, o sistema apresentava uma mensagem de erro e travava. Até o fechamento desta edição, nem a Sony nem a Square haviam se pronunciado quanto a isso. O universo dos games tornou-se uma indústria, com produtos seriados. Raras são as exceções à regra – vide Victor Ireland, presidente da Working Designs, e seu lema "atrasos são provisórios, a mediocridade é eterna". *FFXI* tem data de lançamento no Ocidente para meados de 2003. Restamos esperar que não tenhamos de ouvir uma atendente chorando desesperada do outro lado da linha no suporte técnico... — Eric Araki



SUAS FÉRIAS VÃO PEGAR FOGO COM OS ÚLTIMOS SUCESSOS DA NINTENDO!



GAME BOY ADVANCE

**SUPER MARIO WORLD
SUPER MARIO ADVANCE 2**
50 PÁGS. GAME BOY ADVANCE



**MARIO KART
SUPER CIRCUIT**
50 PÁGS. GAME BOY ADVANCE



**HARRY POTTER E
A PEDRA FILOSOFAL**
50 PÁGS. GAME BOY ADVANCE



**TONY HAWK'S
PRO SKATER 2**
50 PÁGS. GAME BOY ADVANCE



WARIO LAND 4
50 PÁGS. GAME BOY ADVANCE



**SUPER MARIO
ADVANCE**
50 PÁGS. GAME BOY ADVANCE



STREET FIGHTER III
50 PÁGS. GAME BOY ADVANCE



RAYMAN ADVANCE
50 PÁGS. GAME BOY ADVANCE



3x R\$ 43,00 CADA



**O GAME CUBE ESTÁ CHEGANDO!!
LIGUE AGORA E RESERVE O SEU.**



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



3x R\$ 33,00 CADA



3x R\$ 56,33



3x R\$ 49,00 CADA



NINTENDO 64



**3x R\$ 133,00
OU EM 12x R\$ 39,83**

Nintendo
by @gradiente

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/nintendo

(11) 4166-7777

DIRECTSHOPPING



**CÓDIGO
NE27A**



START



Depois do jogo: Spider-Man

Ficamos imaginando como seria produzir um game baseado em um

dos maiores filmes do ano, para conferir, falamos com dois produtores da Activision que trabalharam em *Spider-Man*: Matt Powers e Marc Turndorf. Eis o que disseram sobre Tobey Maguire e sua aventura digital.

EGM: Por ter sido lançado antes, vocês estavam preocupados com o fato do game ter vários pontos que poderiam estragar a surpresa do filme?

Matt Powers: Na verdade, ficamos surpresos por ter sido permitido que o game saísse antes.

Mark Turndorf: Pelo que ouvi, teve muito a ver com *Godzilla* – lançaram todo o merchandising depois do filme e nada vendeu muito bem. Por isso, dessa vez deixaram os produtos serem lançados antes. Não acho realmente que vamos ter essa preocupação.

EGM: Sam Raimi (diretor do filme) teve algo a ver com a história do game?

MP: Sim. A Sony/Columbia e Sam foram importantes no começo do ciclo de desenvolvimento. Conseguimos bastante material e o script bem cedo, então pudemos criar o game com base no enredo do filme.

EGM: Pois é. Vocês e o resto da internet conseguiram isso antes de todo mundo. Teve alguma coisa que vocês queriam fazer e eles não deixaram?

MP: Iamos ao set de filmagem quando estavam gravando e Raimi se encontrava conosco para discutir sobre o que ele gostava na história e o que ele gostaria de mudar. Isso foi fantástico, pois pudemos vê-lo em ação e ele não queria deixar de ver nada. Estava genuinamente interessado naquilo que estávamos fazendo.

EGM: Vocês se encontraram com muitos atores do filme?

MP: Encontramos com Tobey Maguire e Willem Dafoe na sessão de dublagem.

EGM: Tobey Maguire é tão bacana como parece ser na tela?

MP: Na verdade, ele é um pouco... não diria exagerado... porque ele é legal de



qualquer jeito. Mas não tão bacana como você o vê na tela.

MT: Ele gosta de videogames.

EGM: Sempre que falamos com celebridades, perguntamos se gostam de games. No entanto, é muito difícil dizer se estão apenas dizendo "sim" para parecerem simpáticos.

MT: Está especificado no contrato dele que deve haver um Playstation 2 dentro do trailer.

EGM: No nosso também. O que vocês queriam fazer diferente dos dois primeiros games?

MT: Com o Duende Verde, sabíamos que tínhamos que mudar a jogabilidade, pois as coisas mais legais do Duende são o equipamento e capacidade de voar. Sabíamos que, se quiséssemos ter sucesso nesse aspecto, teríamos que criar um novo modelo de jogabilidade. Portanto, a primeira coisa a ser feita seria mudar a maneira como Spider-Man se movia no ar.

EGM: Falando nisso, qual a melhor maneira de lutar contra o Duende Verde quando ele está em sua prancha aérea?

MT: Balançar na tela até chegar nele e soltar da teia para dar uma porrada direta. Atingi-lo

com teias enquanto está caindo também pode ser bastante eficaz.

EGM: É, nós fizemos bastante isso. Até caímos algumas vezes na prancha dele e o acertamos por trás. É bem legal! Mas agora contem a verdade: por que só a versão de Xbox tem a fase extra com Kraven?

MP: A Microsoft disse que queria algumas coisas exclusivas, então, fizemos um acordo monetário para desenvolver as duas fases adicionais.

EGM: Tudo por causa das verdinhas, hein! Beleza. Houve algumas outras idéias que vocês tiveram que cortar do game final?

MT: Bem, é possível que tenhamos que rever algumas coisas se tivéssemos a oportunidade de trabalhar em outro *Spider-Man* no futuro. Então, não podemos te contar. Desculpe.

EGM: Ugh... Conte-nos, pelo menos, quem é o melhor naquele minigame secreto de boliche.

MP: São sempre os pilotos de teste. Acho que teve um cara que conseguiu marcar 300 pontos. Mas um dos nossos modeladores 3D quase sempre se dá melhor do que todo mundo.

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

PLAYSTATION 2



F1 2002



DOWNFORCE



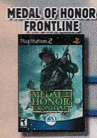
FIRE BLADE



MIB II: ALIEN ESCAPE



2002 FIFA WORLD CUP



PLAYSTATION



ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com

(11) 4166-7777

DIRECTSHOPPING



CÓDIGO
PE27A



START

Décima arte ou próxima mídia?

Depois do cinema, vídeo experimental e HQs, os videogames estão sendo vistos com novos olhos. Mas game é arte ou um novo meio de comunicação?



Ilustração: Robson Teixeira

Dia comum em uma locadora: na TV, um drama é acompanhado por mais de uma dúzia de olhos atentos. O herói tenta salvar a própria pele e, após derrotar um inimigo, é guiado por uma jovem pelos corredores de um castelo que está desabando. O casal é atacado por monstros, e obrigado a fugir enquan-

to o tempo vai se esgotando. Quando finalmente conseguem escapar e pensam que está tudo bem, um urro devastador corta o ar e os céus se turvam. A platéia engole em seco: o pesadelo não acabou.

Se você se interessou pelo filme, desista. Não existe em DVD ou vídeo, nunca foi exibido nos

cinemas, nem na TV. O que todos acompanhavam era um jogo de videogame, algo que mesmo depois de anos de vida, mantém o encanto sobre pessoas de todas as idades. Um poder de sedução mais forte do que vários filmes e shows, mais instigante que dezenas de mostras e exposições já feitas, mas ainda

apenas um jogo. Ou não? Com tanto impacto, será que videogames já não podem ser chamados de arte?

Ainda há muito ceticismo em torno de uma indústria que surgiu há relativamente pouco tempo, considerava apenas como diversão. Mas o conceito vem mudando de um tempo para cá: intelectuais e artistas vêm olhando os games com mais seriedade. Seja como meio de fazer arte, espaço onde a arte acontece ou mesmo arte por si só, os games estão cada vez mais mexendo com as pessoas, e têm tudo para ser uma das maiores influências da cultura do século XXI.

"A meu ver já é arte. Tem muitos trabalhos realmente provocadores. Muitos oferecem uma experiência estética que faz pensar", diz a intelectual paulista Lúcia Leão, coordenadora do projeto InterLab e autora dos livros "O Labirinto da Hipermídia – Arquitetura e Navegação no Cíberespaço" e "InterLab-Labirintos do Pensamento Contemporâneo" (editora Iluminuras). Para ela, games oferecem um conteúdo rico e bons fundamentos para os criadores de arte: "Existem linhas distintas que são bases visíveis da criação de games. Uma é a do enigma, o problema em busca de uma solução. Tem ainda o resgate do contador de histórias, os arquétipos e mitos, e temos também a colaboração, ou seja, o desenrolar da história do game acontece a partir da participação do jogador".

Um campo fértil, mas que parece inacessível para alguns: fazer games exige um conhecimento técnico enorme. Mas Lúcia acha que dificuldade não é problema, pois "Os artistas sempre

foram curiosos, é natural da profissão desenvolver pesquisas e estudos na busca de novos meios de expressão". E lembra que simplicidade demais às vezes atrapalha. "Muito se discute sobre trabalhos visuais criados em Flash, uma ferramenta simples. São imagens que ficam bonitas e são fáceis de fazer. Mas, talvez por serem fáceis demais, na maioria dos casos, resultam em obras sem conteúdo. Essa é a questão da arte, ela tem que estar ligada a um conceito".

Conceito? Que bicho é esse?

No dicionário, "representação de um objeto pelo pensamento, por meio de suas características gerais". Simplificando, no caso de games seria o algo mais, além de polígonos, cálculos e códigos de máquina. Fica fácil entender isso pensando na história de intrigas da série **Ogre Battle**, nos labirintos surreais de **Ico** ou na música sombria de **Super Metroid**. É basicamente a razão por trás da obra, uma ideia ou inspiração que toma forma.

E cada vez mais a indústria de games tem prestado atenção à necessidade de conceitos. Os méritos de gênios como Shigeru Miyamoto e Hideo Kojima são incontestáveis, e a busca por pessoas cada vez mais criativas é constante. Empresas como a Rare e a Silicon Knights mantêm em suas páginas, convites permanentes para quem queira integrar suas equipes de criação e design. E conhecimento técnico não é a maior exigência, o grande pré-requisito é demonstrar ter ideias e conseguir expressá-las em trabalhos criativos, como vídeo, roteiro de cinema ou HQs.

Uma boa sacada nessa área pode valer muito. A história mostra que grandes sucessos do mercado nem sempre tinham a melhor elaboração, mas sempre as melhores ideias. Mesmo clássicos como **Tetris**, com sua aparente simplicidade, propõe um desafio em mutação constante, uma boa ideia que já lhe valeu dezenas de reencarnações.

Lúcia explica que a sofisticação não é o caminho da arte em um game, mas a engenhosidade e a capacidade de imaginar algo novo. "Foi assim também com as primeiras experiências narrativas do cinema, eram simples, mas já havia estética e fundamento ali. Com videogame é a mesma coisa. Simplicidade não deve ser confundida com falta de conteúdo, que é uma necessidade. Mesmo **Pong**, a coisa mais elementar do mundo, se comparado com os jogos atuais, era algo ousado e que exigiu um esforço criativo enorme na época: estavam colocando um problema diferente, formando um espaço, criando elementos que interagiam entre si com um objetivo. Era extremamente inovador."

O meio e a mensagem

Interatividade parece ser a chave da arte do futuro. Quem antes ficava observando um quadro, filme, música ou o que fosse, agora é convidado a participar da criação. "O conceito de público está em crise, as pessoas não querem ser passivas, sobretudo as mais jovens. Querem participar da obra do artista", lembra Lúcia. "Se a gente pensar em videogame, o público se torna personagem, parte da obra".



SOMENTE JOGOS ORIGINAIS

WORLD GAMES

S O R O C A B A

Locação e Venda de jogos e consoles

Av. Barão de Tatuí, 1356 (15) **234.1584**

Av. Comendador Oeterer, 1322 (15) **233.3654**

www.worldgamessorocaba.com.br



START

A idéia de arte participativa não é nova: artistas surrealistas do início do século 20 criaram obras a partir da contribuição das pessoas que as iam ver. Nos anos 60, peças de teatro como **Hair** chamavam o público para atuar no palco. Em 2001, a mostra de artes plásticas da Bienal de Lyon, chamada de "Convivance" consagrou toda forma de manifestação interativa como novos rumos da arte. E os videogames foram citados nominalmente na proposta da exposição. O artista grego Miltos Manetas foi um dos participantes da Bienal de Lyon em 2001. Criando seus trabalhos a partir de videogames desde 1995, descobriu um mundo novo e desafiador: "Vi que ninguém estava mostrando ícones da vida contemporânea, como videogames, e decidi representá-los. Em 1995 fiz um vídeo a partir de um simulador de voo. Depois descobri Lara Croft, uma atriz instantânea, alguém que você pode mandar fazer coisas, como atravessar uma caverna descecidamente e morrer. E isso várias vezes".

Segundo Manetas, games dão ao público oportunidades que jamais teria no mundo real: "Em um jogo, você pode rodear uma garota ou um objeto qualquer, olhar para ele desta ou daquela forma e decidir qual perspectiva

é mais interessante. Você pode tentar matar a garota ou destruir o objeto, o que não importa muito, pois você tem o poder do re-play". Para ele, a experiência que um artista tem com games vai muito além disso: "O artista deixa de ser jogador e começa a achar um algo mais quando vê reflexão do mundo simulado sobre o mundo real. Quando Mario vai dormir sempre que você não joga com ele, em algum momento você percebe que também terá que ir dormir, você tem uma visão privilegiada de si mesmo do lado de fora. A maioria das pessoas evita essa visão e apenas segue com o jogo. Um artista pára para olhar e pensar nesse ponto".

Para ele, no entanto, videogames estão mais próximos da idéia de mídia do que de manifestação artística: "Ainda vão de encontro às expectativas do público, são mais design que arte, ainda que sejam mais interessantes do que a arte que se vê nos museus hoje em dia. Podemos dizer que videogames são ambientes que a arte freqüente hoje. Não é arte propriamente dita, mas há arte ali." E, de acordo com o que diz, a idéia de arte hoje está mais ligada à convenções do que à criatividade: "O que muitos chamam de arte agora são produtos de indústrias, como da moda

e da música. Se é por aí, qualquer coisa que dê lucro neste mundo vai ser chamada de arte. Vamos ter algum dia retrospetivas de **Tomb Raider** ou **Super Mario** no Museu de Arte de Nova Iorque. Mas lembremos, museus são como a mãe da gente: acham que vão entender o que você está fazendo se brincarem junto com você, mas são bons apenas para estragar a brincadeira". É possível que os games não precisem do rótulo de "coisa séria" que se espera de uma obra de arte mas, sem dúvida, influenciarão na visão de mundo da geração atual e futura, como lembra Lúcia Leão: "A consciência crítica de quem se expõe a games vai aumentar. O público não é mais passivo, participa de tudo, e exige qualidade. Se não for algo muito bom, não fará sucesso". Serão os games o recurso que faltava para que o espectador aprenda a se defender da enxurrada de lixo cultural que recebe todos os dias? Só o futuro sabe. Até lá, os olhos vão continuar grudados na tela e as unhas vão continuar roídas ao ver o herói tentar se safar outra vez daquele ser maligno inacreditável, como já faz há tanto tempo. 

— Giselle Coura

ARTE POR QUEM FAZ ARTE

Eles conhecem os dois lados e criaram verdadeiras obras-primas



Hideo Kojima

Kojima nasceu em Setagaya, Japão, em 24/08/1963. Começou como diretor de curta-metragem e roteirista e, em 1986, entrou para a Konami, já no ano seguinte revolucionou a indústria de videogames introduzindo linguagem cinematográfica em jogos como o primeiro **Metal Gear**, lançado para MSX. De lá para cá foram vários títulos da série e outros jogos como **PoliceNauts** e **Snatcher**. Em entrevistas, Kojima disse que gostaria de voltar a dirigir filmes e escrever roteiros, mas que tem muita satisfação trabalhando com videogames. Além de criador de games, ele também é crítico de cinema.



Shigeru Miyamoto

Nasceu em Sonebe, Japão em 16/11/1952. Interessado em artes gráficas e quadrinhos, se graduou em Desenho Industrial. Entrou para a Nintendo em 1977, como desenhista de cartas de Hanafuda (um tipo de baralho) e de boxes para games tipo arcade. Foi para os jogos eletrônicos meio por acaso: com todos os designers de videogames da casa ocupados, não havia quem fizesse um título para o ainda pouco explorado mercado americano. Miyamoto aceitou a tarefa e criou **Donkey Kong**, um game até hoje visto por muitos como o primeiro game a ter realmente uma estética definida, com estrutura dramática e um planejamento de design. É um dos realizadores mais prolíficos da indústria, tendo feito **The Legend of Zelda**, **Metroid** e **Mario**, sua criação mais famosa. Seu trabalho mais recente é **Pikmin**.



Peter Molyneux

O inglês criador de **Populous** era um ávido leitor de Tolkien, mas não nutria grandes ambições artísticas. Ganhava a vida como um modesto comerciante de artigos de informática. Por um acidente, recebeu alguns computadores Commodore Amiga e, fascinado pelos gráficos, decidiu criar uma empresa de jogos. Acabou virando o mundo dos videogames de pernas para o ar introduzindo o conceito de "jogador-divindade". Hoje é tido como das personalidades mais influentes da cultura britânica, dando palestras disputadas em escolas de cinema, literatura, televisão e belas-artes. Continua produzindo: seu jogo mais recente, **Black and White (PC)** é reverenciado como uma obra sem precedentes, combinando narrativa literária e inteligência artificial.

Quartermann - O fofoqueiro dos games

Bem-vindos de volta amigos, aqui estamos para mais um episódio de Quartermann, a sua série favorita de boatos e fofocas sobre o que rola nesse tão obscuro universo dos videogames. Segurem firme em minha mão e preparem-se para nossa experiência deste mês. Então chega de enrolação e vamos lá!

... desde que **Killer Instinct** foi lançado para o Nintendo 64 em 1996, existe uma enorme pergunta que o papai aqui nunca deixa de ouvir: quando sai **Killer Instinct 3**? Bem, embora haja uma série de papinhos sobre isso por aí, o pessoal da Rare resolveu acabar de vez com o blá blá blá. A resposta é "não sai". Pelo menos por enquanto. E peço a ajuda de meu amigo na Rare, Uncle Tusk, que explica: "Há uma série de motivos para para que **KI3** ainda não ter sido lançado. Além de segurar o desenvolvimento até acharmos que podemos trazer algo realmente novo e interessante para o gênero, uma das principais razões para não termos prosseguido com a série é que todas as principais pessoas que estiveram envolvidas com a criação de **Killer Instinct** andaram trabalhando em outros projetos". É ele continua: "Há também o problema de saber que rumo dar à franquia. Alguns preferem certas coisas a outras, há quem insista em 2D e quem ache que 3D é a melhor solução, etc... não seria um trabalho simples, de nenhuma maneira. A opinião de cada um iria se perder na decisão final". Pronto, tá o motivo...

... E vamos reacender o pavio do barril de pólvora que anda rolando por

diversos sites na Internet: A **Rare** está ou não desenvolvendo jogos para vários sistemas? Toda a encrenca começou com um simples cartão de Boas-Festas enviado pela empresa, com vários consoles diferentes empacotados para presente sob uma árvore de Natal. A **Rare** alega que foi "uma piada", e a **Nintendo** ainda não conseguiu se explicar. Se aprendi algo nessa minha vida, é que esse papo todo é possível. Mas lembre, a **Nintendo** possui 25% da **Rare**, e a empresa tem um ciúme danado de sua mais querida second-party. Na humilde opinião de seu amigo aqui, seria uma tremenda bobagem se a **Nintendo** deixasse a **Rare** escapar. E francamente, o **GameCube** precisa de todo o software que puder conseguir, e perder a **Rare** seria um rombo nos planos da **Nintendo**. Bem, talvez não tão grande quanto se Miyamoto fosse para a Microsoft... ei, calma, tava brincando! Mês que vem falo mais sobre isso...

E vejamos só, acabou meu espaço e só falei da **Rare**... mas não chorem crianças, em trinta dias o mestre Quartermann está de volta, com tudo aquilo que você quer saber, mas ninguém tem peito de contar. Fui! 



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

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 recondicionados!



X Box

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



Equipamentos e acessórios

Todo mundo malhando!

Por Scott Steinberg

O verão pode estar meio longe, mas como a maioria dos jogadores não pode ser chamada de ratos de academia, muita gente prefere mesmo passar horas na frente de um console a exibir um corpão na praia. Como somos bacanas, mostramos uma maneira de você entrar em forma sem precisar abandonar seus amados games. Chega de preguiça e vamos malhar da melhor maneira possível: jogando.

Seu desempenho atlético:

- ♥♥♥♥♥ = Uma corrida no melhor estilo Sonic
- ♥♥♥♥♥ = Uma caminhada pelo shopping em busca de jogos
- ♥♥♥♥ = Aquela suada básica no final de um game difícil
- ♥♥ = Um ou dois levantamentos de Xbox
- ♥ = Levantar do sofá e desligar a TV

GameRider — Model GR3

- PSOne, PS2 ■ CycleFX
- www.cyclefx.com

O que promete: Uma bicicleta ergométrica que funciona em dezenas de games para PSOne e PS2. Quanto mais rápido você pedala, mais rápidos os personagens na tela se movem. Você faz curvas com o guidão e freia usando botões.

A realidade: Use este treco no game certo e você terá uma sessão de exercícios digna de um campeão de fisiculturismo. Níveis de força ajustáveis lhe permitem acabar com suas banhas. Para os mais sádicos, é possível colocar a dificuldade no máximo e convidar alguém para jogar Hydro Thunder até ter um infarte.

A ironia: Só montar esta geringonça toda já é um belo de um exercício.

Desempenho atlético: ♥♥♥♥♥♥♥

Dance Dance Revolution Pad

- PSOne ■ Konami

O que promete: A sala de sua casa torna-se uma pista de dança, mas sem as bebidas, garotas e outras coisas legais que você acha em uma danceteria. Dance ao som de diversos simuladores musicais (como o recente Dance Dance Revolution: Konami), enquanto o tapete vai contando seus passos errados.

A realidade: Olha só que surpresa: a mulherada adora! Mas a dança virtual não é lá algo muito popular entre os rapazes, com algumas exceções. Mesmo assim, nunca foi tão fácil imitar o John Travolta. Ou parecer um verdadeiro bobalhão, o que, pelo menos, vale boas risadas.

A ironia: Funciona com qualquer jogo que aceite comandos pelo direcional digital, portanto você pode arriscar um teste com outros títulos diferentes.

Desempenho atlético: ♥♥♥♥♥

FreeStyler Board

- Xbox, PS2 ■ Thrustmaster ■ www.thrustmaster.com

O que promete: Pise nessa prancha de skate/snowboard e faça parte de uma verdadeira experiência de arrebentar os ossos. Um controle especial para ser usado com uma mão acompanha o pacote, assim você pode se estrangular com ele após perceber que é o único de sua turma com grana pra comprar este negócio.

A realidade: Agora você está jogando de verdade, com um acessório que responde muito bem, mesmo com seu tamanho monstruoso, e que não cabe em seu armário de jeito nenhum.

A ironia: Você fará tanto exercício quanto sair gritando "Estou surfando! Estou surfando!" ao usar um joystick normal.

Desempenho atlético: ♥♥



Foto: Todd Pierson





Fighting Arena

■ PSOne, PS2 ■ Thrustmaster
■ www.thrustmaster.com

O que promete: Acerte os sensores de combo e comece a se mexer como se estivesse tendo um ataque epilético em um chão cheio de pregos, enquanto sensores transformam seus movimentos em comandos para um game de luta qualquer.

A realidade: Quem inventou isto tinha muito tempo livre. Este troço até que funciona razoavelmente bem, mas nem sempre responde como deveria. Mesmo assim, se ele tivesse a melhor resposta do mundo, você ainda parece um japonês tentando sambar na frente da TV.

A ironia: Terminar uma luta virtual e perceber que seu quarto foi destruído e que as pessoas assistindo seu jogo foram a nocaute.

Desempenho atlético: ♥♥♥

FreeStyler Bike

■ PS2 ■ Thrustmaster ■ www.thrustmaster.com

O que promete: Torne-se um astro do motocross usando este gigantesco joystick que vem completinho, até com um bando com função rumble. Prenda-o a uma mesa ou use-o solto, tanto faz.

A realidade: Se você é uma das dez pessoas no mundo que procura total realismo em seus games de motocross, ele é obrigatório. Você irá inclinar nas curvas e saltar no banco, mas não espere se tornar um Schwarzenegger usando isso.

A ironia: Com todo o dinheiro que você deve gastar por ano com jogos e acessórios, dava para economizar e comprar um motoca usada.

Desempenho atlético: ♥



Preview Especial

O maior show da Terra

A indústria dos games festeja, exhibe novidades e mostra suas próximas cartas

Todo ano, por três dias, os videogames invadem Los Angeles. Fabricantes de consoles, produtoras de jogos, distribuidoras, designers, vendedores, a imprensa especializada e outros mais invadem o L.A.

Convention Center para o maior evento gamístico do planeta. É a Electronic Entertainment Expo, mais conhecida como E3. E se você já não sabia disso, acredite: é bom ir se acostumando com estes três Es, pois ainda aparecerão muitas vezes nesta edição.

Antes de tudo: se a palavra "Expo" lhe faz pensar em feiras de eletrodomésticos, com liquidificadores disputando espaço com o último modelo de forno microondas, relaxe — esta feira não é parecida com nenhuma outra. A E3 é onde os criadores e produtores de games finalmente abrem o jogo e nos mostram tudo: projetos secretos, demos em desenvolvimento, novas franquias... pode escolher. E chegou a hora de lhe mostrar tudo, através da maior cobertura da feira já feita por uma revista no país. Nas próximas páginas, você terá um desfile de novidades e previews do que foi exibido durante o evento, com tudo o que você jogará nos próximos meses.

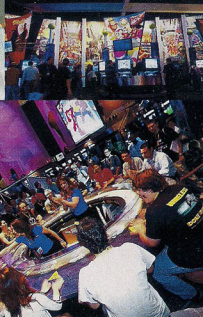
Durante os três dias da feira, jogamos dezenas de títulos, conversamos com produtores e tivemos acesso a muitos segredos, que agora compartilhamos com vocês. Acomodem-se bem, relaxem e sejam bem-vindos ao maior evento de games que o mundo já viu.

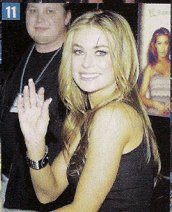
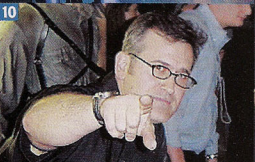
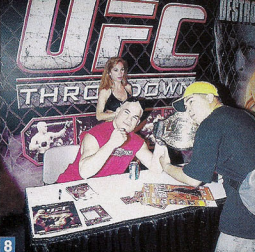
IMAGENS DA FEIRA: 1 Shigeru Miyamoto da Nintendo (Mario, Zelda e praticamente todo o resto), Youchi Haraguchi da Namco (Star Fox Shooting), Toshihiro Nagoshi da Namco (F-Zero) e Yoshiaki Okamoto da Capcom (Zelda GBA) jogam juntos o novo Zelda's para GBA.

2 John Madden, o astro dos games de futebol americano.

3 Sabem que um filme sobre Bloodrayne não parece uma idéia ruim... 4 Dissaram-nos que a Tecmo estava mostrando alguns games em seu estande... alguém reparou? 5 Ninja Gaiden ou Raiden ou... ah, na boa, quem se importa? 6 O diretor de Halloween, John Carpenter.

7 Olha só o que só a E3 é capaz de desenterrar: Mr. T, o bom e velho B.A. do Esquadrão Classe A. 8 Tito Ortiz, o campeão da UFC. 9 E3 não é E3 sem a Lara Croft de carne e osso. Bem mais carne do que isso, na verdade. 10 Bruce Campbell é nosso herói. 11 Saudades de Baywatch? Nós também, principalmente da deliciosa Carmen Electra. 12 Não conhecemos o japa sorridente, mas o cara saiu bem na foto...



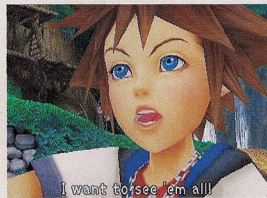




“A guerra dos consoles acabou, e a Sony venceu. Temos a maior base instalada no mundo”

— Kaz Hirai, presidente da Sony Computer Entertainment America

PlayStation 2



Em sentido horário, de cima: *The Getaway*, o clone de *Grand Theft Auto*, a simulação de batalha *Online* de *SOCOM*, e a parceria Square/Disney no RPG *Kingdom Hearts*. Exemplos da variedade do PS2.

A Sony clama pela vitória, carrega na variedade e aposta no Online

Se há uma coisa que a Sony não é, é modesta. “A guerra dos consoles acabou”, proclamou Kaz Hirai, presidente da Sony CEA para a plateia presente na coletiva de imprensa da companhia, durante a E3, antes mesmo de destrinchar uma série de números e estatísticas para provar isso. Qual teria sido o segredo de seu sucesso? “Com o PS2, estamos orgulhosos com a variedade de títulos que oferecemos ao público”, diz Hirai. “Há alguma coisa para todo mundo”. Isso era óbvio para qualquer um na feira. Apesar de não haver nenhuma grande surpresa, o número de games de qualidade para o PS2 espalhados pelo evento era impressionante: jogos de ação, esporte, adultos, infantis, de renome, desconhecidos, Online... era só escolher. E falando em Online, este era o outro grande tema da Sony — conectar o PS2. Demos Online de *SOCOM* e *Madden Football* pareceram legais, mas a coisa só pega mesmo no ano que vem, quando chega *Final Fantasy XI*, que foi exibido bem de leve, ao lado de *Everquest* e de um vídeo de *Resident Evil Online*.

PS2 em números

200

dólares, o novo preço do PS2 desde 14 de maio

2004

o ano em que acaba a exclusividade de *Grand Theft Auto* para o PlayStation 2

16

o número de jogadores simultâneos em uma partida Online de *SOCOM*

0

o custo mensal para se jogar PS2 Online

Mais coisas PS2



QUANDO AS CELEBRIDADES ATACAM

Se você cruzar na rua com o Tommy Lee, daria uma bela muqueta no nariz dele, certo? Eis sua chance, e sem o risco de processos ou coisas assim: a Rockstar traz no fim do ano *Celebrity Deathmatch*. Por enquanto, só Tommy Lee e Mr. T assinaram o contrato, mas fique rezando para que George Lucas, O.J. Simpson e outros sigam o exemplo.



LARA CROFT ESTÁ DE VOLTA

A maior gata dos games volta em novembro (somente no PS2 e PC) em *Tomb Raider: Angel of Darkness*, da Eidos. Um aviso: se você não quiser acabar como o cara aqui da foto, tire as mãos das batatinhas chips.

PERGUNTINHA BÁSICA: CADÊ O NOVO GRAND THEFT AUTO?



Esta pergunta foi finalmente respondida na E3, com as primeiras informações e a caixa de *GTA: Vice City*. Mais para uma história paralela do que para uma sequência, o game se passa em Miami... opa, quer dizer, Vice City, durante os anos 80. Imagine as possibilidades: atropelar Don Johnson e seu terno cor-de-rosa, ouvir aqueles hits do Phill Collins no rádio, roubar um belo Camaro 84, tudo incrementado e sair por aí, com o mullet balançando ao vento... como é possível esperar até outubro?



PS2 Online: Todo mundo ligado

“O foco principal de nossa estratégia Online é oferecer um ambiente plug-and-play bem simples, e colocar os dez milhões de PS2 (só nos EUA) no próximo e excitante nível de jogo”, nos conta Kaz Hirai, da Sony, explican-



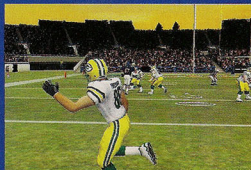
Final Fantasy XI: feche as cortinas, tranque a porta e diga adeus à sua vida social

do como a empresa pretende colocar os gamers Online.

Eis como funcionará: em 27 de agosto, os americanos poderão comprar o adaptador de rede para o PS2 por US\$39,99. Ele se encaixa naquele espaço na parte traseira de seu console, e inclui uma conexão para Ethernet e cable modem, além de um modem de 56k para acesso discado.

Desde que possua um provedor de internet, você já está pronto para jogar. Os americanos terão uma facilidade extra: o CD que acompanha o adaptador já contém diversas ofertas de serviços de provedores. Mas o que você jogará até chegar esse feliz dia de agosto? Ainda bem que você perguntou.

Incluídos no adaptador estarão demos de versões Online de *Madden NFL 2003*, *Frequency*, *Tribes*, *Aerial Assault* e *TimeSplitters 2*. Se



Por enquanto, o único lugar onde você poderá jogar *Madden NFL 2003 Online* será o PS2, embora ainda esteja em negociações com a Electronic Arts.

vous morasse nos EUA, também poderia receber pelo correio uma cópia mais barata de *Twisted Metal: Black Online*, graças a um cupom de desconto que acompanha tudo. Não é o bastante? O game de ação militar *SO-COM: US Navy Seals* será lançado no mesmo dia, mas só funciona em conexões banda larga.

Games em destaque

Eis a lista com os jogos de PS2 mais bacanas que pintaram durante a feira.

• **em vermelho** = game presente nesta edição.
As datas entre parênteses mostram o dia do lançamento do jogo.

Agosto

- *Madden NFL 2003*
- *Onimusha 2: Samurai's Destiny*
- *NHL 2K3*
- *SO-COM: US Navy Seals* (dia 27)

Setembro

- *Kingdom Hearts*
- *Sly Cooper and Thievius Raccoonus*
- *Tekken 4*
- *TimeSplitters 2*

Outubro

- *Grand Theft Auto: Vice City*

- *Primal*
- *Silent Hill 3*
- Novembro**
- *ATV Offroad Fury 2*
- *Ratchet & Clank*
- *The Lord of the Rings: The Two Towers*
- *Robot Alchemic Drive*
- *The Getaway*
- *Tomb Raider* (dia 15)

Terceiro trimestre

- *Contrat: Shattered Soldier*
- *Gungrave*
- *NBA 2K3*
- *NHL 2K3*
- *Shinobi*
- *The Sims*
- *Tribes: Aerial Assault*

Fin do ano

- *Dark Cloud 2*
- *Devil May Cry 2*
- *James Bond 007: NightFire*
- *Red Dead Revolver*

- *True Crime: Streets of L.A.*
- *WWE SmackDown! Shut Your Mouth*



• *Red Faction II*

2003

- *EverQuest Online Adventures*
- *Final Fantasy XI*
- *Metal Gear Solid 2: Substance*
- *Zone of the Enders 2: The 2nd Runner*

Ainda sem data

- *Auto Modellista*
- *Resident Evil Online*
- *Star Wars Galaxies*

CURTINHAS DO PS2

Curte *GTA III*? Então agradeça por ter um PS2. A Sony e a Rockstar acabaram de assinar um contrato que torna a série *Grand Theft Auto* exclusiva para o PS2 até 2004. A Eidos tem um contrato parecido para manter o próximo *Tomb Raider* somente no PS2, mas não está claro até quando vale esse acordo. Ambas as exclusividades só valem para os consoles, o que confirma as versões para PC dos dois games.



FAÇA VOCÊ MESMO

Quer um jogo de luta só com personagens ridículos e feiosos? Ou um RPG onde você salva a Britney Spears de uma horda de religiosos mascarados? Faça-o você mesmo com os lançamentos para PS2 da Agto: *Fighter Maker* (na foto, chega em setembro) e *RPG Maker* (para o início de 2003).

Playstation 2 na E3 – Relatório final

PRÓS:

- A maior biblioteca de jogos e mais variedade que qualquer outro sistema.
- Nada de taxa mensal para se jogar Online.
- Boas exclusividades como *GTA* e *Tomb Raider*

CONTRAS:

- Muitos títulos também presentes em outros consoles, ao contrário do ano passado.
- Poucas surpresas ou títulos impressionantes

VEREDITO:

Variedade, uma forte estratégia Online e boas exclusividades de third parties garantirão a Sony uma boa feira

NOTA
8

Shinobi

NOSSO
DESTAQUE
E3

Produtora: Sega
Desenvolvido por: Overworks
Jogadores: 1
Gênero: Ação
% Desenvolvida: 50%
Lançamento: Terceiro trimestre
Site: www.sega.com
A boa: Continua sendo o bom Shinobi dos velhos tempos.
A má: Onde está Yamato, o leal cão assassino?
É a péssima notícia: Muitos pedaços dilacerados de ninja.

E DÁ-LHE COMBO Combate Ninja



Shinobi dá uma importância danada ao fator "picar e retalar" fazendo uso de um sistema de combos que não só é bacana, mas também é parte importante do jogo. Se você conseguir apagar pelo menos quatro caras antes do primeiro camarada cair no chão, será premiado com uma cena extra que mostra seus inimigos se repartindo em pedaços. Conseguindo juntar seis ou mais mortes, você conseguirá assistir de diversos ângulos, à sua presa transformar-se em uma bola de vapor vermelho. E mais importante ainda, quando você aplica combos seguidos, cada golpe consecutivo torna-se mais poderoso que o anterior. Os últimos chefes exigem que você aplique um combo de pequenos golpes antes de derrotar o safoado com um último e devastador ataque. Será que você tem o que precisa para ser um Shinobi de verdade?



Mesmo antes de existir *Tenchu* ou *Ninja Gaiden*, houve **Shinobi**, um game de ação de plataforma 2D, cheio de estilo e substância. Naquela época, para muitos de nós, *Shinobi* era a representação do mais puro game ninjitsu. Hoje, depois de um intervalo de quase uma década, o pessoal da **Sega** e da **Overworks**, as mesmas cabeças por trás do *Shinobi* original, finalmente reformularam a franquia clássica com um visual adequado para o novo milênio.

Não conte com a ideia de ver o olhar gelado do camarada Joe Musashi das versões anteriores de *Shinobi*. Mesmo sendo uma continuação da saga, o herói desta vez é um ninja chamado Hotsuma, um membro do clã Musashi Oboro. Takashi Uru, produtor e designer do último *Shinobi*, achou que Joe

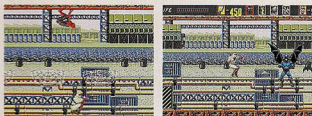
Musashi estivesse talvez fora de moda para a nova geração de jogadores: "Eu queria apresentar um herói obscuro, alguém trágico. Acho que ninjas são perfeitos para um papel assim. Afinal de contas, não existem ninjas felizes".

Cara, ele não está brincando. Cada nuance do jogo exala abandono. O palco de *Shinobi* é uma Tóquio pós-moderna, recentemente destruída por um apocalipse sobrenatural. A história coloca Hotsuma contra seu próprio irmão, ambos competindo pela chance de empunhar uma poderosa e demoníaca espada de ponta dupla. E olha só: você deve alimentar a arma com matanças, porque se você não tirar vidas, a espada tira a sua.

Este é, sem dúvida, um enredo interessante, mas a espada demoníaca também serve para dar andamento ao jogo. "Demos uma olhada em outros games 3D como *Sonic Adventure* e não gostamos da ideia de só poder ficar fugindo dos inimigos," diz Uru. "Para mim, um jogo de ação é lutar, não correr.



Com seu cachecol vermelho, Hotsuma pode ser parecido com Strider... mas vem cá, o Strider fazia isso com seus inimigos? Eu acho que não.



LEMBRA-SE DISSO?

Revenge of Shinobi (Mega Drive) – este jogo trazia Batman e o Homem-Aranha como chefes de fase. Quando o processo bateu na porta, a Sega alterou o visual da dupla em versões atualizadas do game.

PS2



Estamos forçando o jogador a matar. "Áreas secretas podem ter menos inimigos para combate, então os jogadores terão que ficar de olho em sua barra de energia quando se aventurarem

os combates em *Shinobi* acontecem bem de perto. A mira é intuitiva e automática, e sempre aponta para o perigo mais próximo. Depois que você pegar o jeito nas técnicas básicas, certamente conseguirá

"...Para mim, um game de ação é sobre lutar, não sobre fugir. Queremos que o jogador mate."

—Takashi Uriu, produtor da Overworks

pelos caminhos do game.

Quando chegou a hora do jogo em si, estávamos pessimistas a princípio. "Foi definitivamente um desafio conseguir capturar a sensação de um game 2D num mundo 3D", Uriu nos conta. "A parte mais difícil para trabalhar foi o sistema de combate. É muito mais fácil acertar seus inimigos com shirikens em 2D, mas a mesma mecânica não era muito satisfatória em 3D."

Para compensar a falta de impacto, quase todos

ser bem-sucedido ao aplicar o viciante sistema de combos de *Shinobi*, que requer acabar com os inimigos em seu caminho em um curto espaço de tempo. Para mais detalhes sobre as técnicas, dê uma olhada no box na página 22.

Claro, Hotsuma não seria um verdadeiro Shinobi se não soubesse uma variedade de truques. Além do tradicional pulo duplo, subir pelas paredes e técnicas de lutas corporais, também aplica golpes que deixam uma trilha de silhuetas que confundem o oponente, dando-lhe oportunidades de ataque durante a batalha. E existem também os shirikens. Mesmo não derubando, esses perigosos projéteis irão atordoá-los, fazendo-os um alvo fácil para o combo e espada.

Pela nossa experiência jogando *Shinobi*, foi claro perceber que a Overworks conseguiu um equilíbrio perfeito entre um game dos velhos tempos e um visual digno da nova geração. Uriu parece satisfeito com nossa impressão sobre o game. "Este novo *Shinobi* é de sangue puro. Eu sei como um jogo *Shinobi* tem que ser", diz. "Estou confiante de que este será a versão perfeita para a nova geração." 🗡️

—Che Chou

NA ÚLTIMA MODA

Ninja na passarela



Hotsuma tem o cachecol mais legal que a gente já viu em um videogame. O seu desenho é tão bacana que chega a ser virtualmente poético. Mas você sabia que o design também tem sua utilidade? "Queríamos que se parecesse como uma silhueta, assim você conseguiria distinguir Hotsuma dos demais personagens na tela", explica o produtor Takashi Uriu. "O cachecol mostra uma trilha de seus movimentos, assim você sempre sabe onde ele esteve e para onde está indo." Ah, a gente já falou que ele se parece muito com o velho Strider, da Capcom?



The Lord of the Rings: The Two Towers

Produtora:	Electronic Arts
Desenvolvido por:	Stormfront Studios
Jogadores:	1
Gênero:	Ação
% Desenvolvido:	85%
Lançamento:	Novembro de 2002
Sítio:	www.eagames.com
A boa:	Finalmente os fãs das batalhas de Lord of the Rings não terão que usar somente a imaginação.
A má:	Só existe para PS2 por enquanto (mas o Xbox pode ser o próximo).
E a péssima notícia:	Não poderemos jogar com Gandalf ou Frodo.

... E AÇÃO!

O quem é quem de As Duas Torres

Entre ensaios fotográficos e as sessões de maquiagem, as estrelas do filme acharam um tempinho para emprestarem suas vozes para o jogo. Não sabemos como foi que EA conseguiu esta façanha, então aí vão algumas teorias sobre os motivos que levaram as estrelas a contribuir.



VIGGO MORTENSEN
Interpreta: Aragorn
Por que ele ajudou: Mortensen é, na verdade, um nerd enrustido.



ORLANDO BLOOM
Interpreta: Legolas
Por que ele ajudou: garotas gamers curtem elfos das florestas.



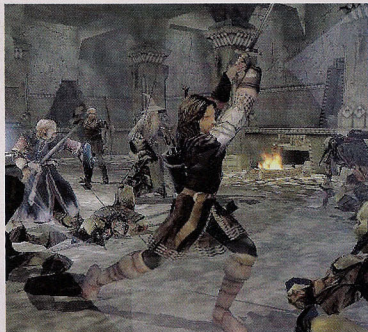
JOHN RHYSDAVIES
Interpreta: Gimli
Por que ele ajudou, uma palavra: tequila



IAN MCKELLAN
Interpreta: Gandalf
Por que ele ajudou: é louco por um cosplay



ELIJAH WOOD
Interpreta: Frodo
Por que ele ajudou: vingança por ter estrelado Flipper



À esquerda: Aragorn combate os Orcs ao lado de Boromir, Gandalf e Legolas na Tumba de Balin. Acima: Pobre Orc... estas flechas vão deixar marcas... talvez muitas marcas... ou quem sabe algumas queimaduras...

A segunda parte da maior obra de Tolkien certamente é a que será mais fácil para Hollywood e a New Line adaptarem para o cinema. Ninguém duvida que será outro sucesso. E com a chegada de **The Lord of the Rings: The Two Towers** para PS2 em novembro, serão os gamers que levarão um pedacinho do filme para casa. Com acesso total aos bastidores de todos os três filmes da New Line, a Stormfront Studios consegue literalmente transportar os jogadores aos acontecimentos vistos na tela, como por exemplo, a batalha em Weathertop e a queda de Saruman.

De fato, o ultrabilado diretor Peter Jackson acompanhou de pertinho o desenvolvimento do jogo desde sua concepção, e visita os testes regularmente para verificar o progresso. Dizem as más línguas que é um gamemaniaco, então esperamos que ele dê bons conselhos.

Quarenta por cento do jogo foi tirado de Fellowship of the Ring (o primeiro filme) e sessenta por cento de Two Towers (o segundo), então você estará ocupadíssimo jogando como Aragorn, Gimli ou Legolas. Para sentir o gostinho do que o espera, imagine-

se como Aragorn, correndo desesperadamente para o lado de Legolas durante o ataque a Helm's Deep lutando bravamente com sua espada contra exércitos de Orcs fedidos que aparecem de todos os lados. Ou sinta o chão tremendo por debaixo de seus pés quando os passos pesados de um Troll das cavernas precedem uma onda de Orcs arrombando a Tumba de Balin. Se está nos filmes, pode apostar que estará também no jogo.

Cada personagem executa golpes e ataques iguaizinhos aos do filme, combinados com um arsenal de movimentos especiais que requerem combos utilizando botões específicos. Um sistema com pontos de experiência para melhorar suas habilidades é também essencial ao combate, como percebemos jogando: um Orc baixinho carregando um machado de ponta dupla atacou e matou nosso personagem não apenas uma, mas duas vezes. Tenha certeza de que se você não conseguir executar aquele combo mortal superpoderoso, aquele pentelho vai te apunhalar pelas costas (quer dizer, aquele Orc).

Não existe modo multiplayer em TT, apesar do jogo estar gritando por um modo cooperativo. Mas com um outro título coincidindo com o *Return of the King* no ano que vem e um título de "trilogia" a seguir, quem sabe o que poderá acontecer. 

—Jeanne Kim



Direto das telas para a sua sala de estar, este Troll gigante parece gritar algo como: "Mim grande! Mim burro! Mim coisa de esmagar coisas com meu porrete!"

The Getaway

Produtora:	Sony CEA
Desenvolvido por:	Sony Team Soho
Jogadores:	1
Gênero:	Ação
% Desenvolvida:	60%
Lançamento:	Novembro de 2002
Sito:	www.scea.com
A boa:	Um simulador de gangues que conseguiu derrotar efetivamente o <i>Grand Theft Auto III</i> .
A má:	Foi uma longa espera de dois anos.

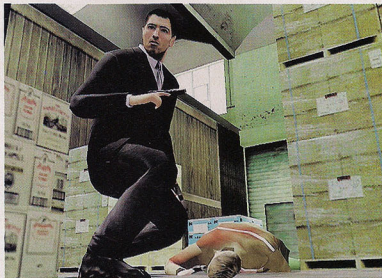
É a péssima notícia: O p***& monte de palavrões.

NOSSO
DESTAQUE
E3



Hammond sofre danos reais, então fique atento para se esconder das balas. Um tirinho na cabeça e é game over pra você

Saca só o olhar frio do meninão, logo após dar uma lição bem dada em algum malfetor



CONVOCANDO O ELENCO

Imitando a Arte

Em vez de criar modelos de personagem para *Getaway* e depois selecionar atores para as vozes, o *Team Soho* decidiu contratar atores ingleses conhecidos, e então basear neles os personagens do jogo. O resultado é um visual bastante autêntico.

Indo mais além, os produtores filmaram os atores durante todas as cenas do script. Eles até criaram sets, contrataram um departamento de figurinos e criaram maquiagens obscuras para alguns dos personagens.



ATOR

DON KEMBLY
Atributos físicos marcantes:
• Maças do rosto acentuadas
• Lábios carnudos
• Olhar distante



PERSONAGEM

MARK HAMMOND
Atributos físicos marcantes:
• Maças do rosto acentuadas
• Lábios carnudos
• Orelhas incrivelmente detalhadas!



Quando o PS2 foi lançado, eu me lembro de ter visto as telas do *Getaway* e ter ficado maravilhado pelo que eu achei que seria somente mais um belo jogo de corrida. Imaginem minha surpresa quando a **Sony** finalmente o revelou como um game de ação a estilo *Grand Theft Auto*, e com um visual realmente muito legal.

Na verdade, *Getaway* parece que do prestígio do *GTA*. O *Team Soho* tenta atingir um realismo supremo. Ao contrário da cidade fictícia de *Grand Theft Auto III*, a Londres de *Getaway* é retratada com prédios foto-realistas e carros de marcas reais como BMWs e Toyotas rasgando as ruas — tudo com imagens que são, de longe, melhores que o sucesso de *Rockstar*. Estrague seu carro e ele não se comportará do mesmo jeito. Capote, e o seu personagem se machucará. E quando você estiver a pé, a ação será muito mais

complicada — bastante parecido com algo tipo *Metal Gear Solid* ou *Headhunter*, em que ficar escondido faz parte do esquema, enquanto você examina o interior de galpões e prédios. Com o realismo de tudo, vem o fato de que um tiro na cabeça acaba na hora com seu jogo, sem que você possa recorrer a kits médicos para se restabelecer.

Este é o tipo de game cujo fim nunca se sabe, e de que todos nós aprendemos a gostar. Mas é muito cedo para dizer se *Getaway* será totalmente livre da possibilidade de vagar pelos cenários ou se será realmente limitado a seguir a história. Os caras do *Team Soho* estão seguindo o script firmemente, o que faz *Getaway* parecer um pouco linear (pelo menos, até onde chegamos).

The Getaway traz duas histórias paralelas: Mark Hammond, ex-gangster que está tentando se endireitar, é trazido de volta para o submundo obscuro da máfia de Londres quando o chefe do crime Charlie Jonson mata sua esposa e sequestra seu filho. Hammond é então forçado a ser o menino de recados de Jonson para manter seu filho vivo. No decorrer da história, você conhece Frank Carter. Ele é um guarda-vigia que caiu do céu, e simplesmente vive para tirar a família de Jonson do perigo. Na segunda parte do jogo você poderá jogar na pele dele.

Mesmo com *Getaway* parecendo um clone de *GTA*, o *Team Soho* está inovando ao prometer uma experiência diferente, muito mais satisfatória.

—Greg Sewart



PREVIEW
ESPECIAL

Devil May Cry 2

Produtora:	Capcom
Desenvolvido por:	Capcom
Jogadores:	1
Gênero:	Ação
% Desenvolvido:	30%
Lançamento:	Terceiro trimestre de 2002
Site:	www.capcom.com
A dica:	Quem gostou do primeiro vai adorar este.
A má:	"Thriller gótico" é um conceito meio difícil de entender.
E a péssima notícia:	Dante parece um astro do rock dos anos 80.

O REI DO TERROR

Shinji Mikami



O homem por trás do conceito de *Devil May Cry* chama-se Shinji Mikami. Mas essa não foi sua primeira grande ideia: antes veio *Resident Evil*, a sé-

rie de maior impacto da história dos videogames. Inspirado pelo cineasta do terror George Romero, Mikami reinventou as clássicas histórias de casa assombrada, adicionando aspectos nunca antes vistos num jogo eletrônico, como ângulos de câmeras variados e a semelhança com o cinema. Em *Dino Crisis*, a ideia só mudou de ambiente – de Raccoon City para uma floresta cheia de dinossauros. Com *Devil May Cry*, porém, o produtor resolveu inovar mais uma vez, misturando um sistema de jogo mais intuitivo a estagios bem amplos, dando mais liberdade de movimentação ao jogador. Qual será a próxima ideia brilhante?



A continuação de *Devil May Cry* é um dos games mais aguardados do ano para o PS2. Normalmente, sequências sempre são muito aguardadas, afinal, o jogador já sabe mais ou menos o que esperar. E *Devil May Cry* foi um caso raro: era superaguardado, mesmo sendo desconhecido do público. Nesse caso, o motivo era o nome por trás do projeto: Shinji Mikami, o pai da série *Resident Evil*, que dispensa qualquer apresentação. A expectativa valeu a pena, visto que o game do herói meio demônio/meio homem Dante (uma referência ao Inferno de Dante?) vendeu mais de dois milhões de cópias e foi considerado um dos melhores títulos do PS2 do ano passado.

E a Capcom surpreendeu todo mundo com sua exibição de *Devil May Cry 2* na E3. O game dividia atenções no estande da Capcom com diversos títulos importantes – *Onimusha 2* e *Red Dead Revolver*, só pra citar alguns –, mas acabou sendo um dos mais procurados, pois estava disponível apenas em um vídeo que passava de hora em hora. A cada exibição, o es-

tande parava para conferir a prévia do game que a Capcom divulga como "um thriller gótico duas vezes melhor" que *DMC*. O número de cenários diferentes será duas vezes maior que o do game original. Deu-se preferência a ambientes abertos, como uma metrópole no estilo Gotham City, ou uma cidade medieval européia. Há mais personagens também. Além de Dante, será possível jogar com uma heroína, cujo nome não foi revelado pela Capcom.

E por falar no herói, ele está mais cool do que nunca. Dante tem novas habilidades que surgem à medida que se progride no game. Ele dá saltos tripos, anda pelas paredes e usa novas armas, além da espada Allister. Quando a coisa aperta, ele se transforma num demônio cheio de graça. Os gráficos também melhoraram – isto notamos só de ver o vídeo. As proezas visuais da Capcom não são novidade, e parece que as coisas só devem melhorar. Sua linha de games exibida na E3 está aí para confirmar. 🎮

—Pablo Miyazawa



True Crime: Streets of L.A.

PS2

Produtora:	Activision
Desenvolvido por:	Luxoflux
Jogadores:	1
Gênero:	Ação
% Desenvolvida:	50%
Lançamento:	Inverno de 2002
Outras plataformas:	GameCube, Xbox
Site:	www.activision.com
A boa:	Mais um game tipo GTA3.
A má:	Isso não vai cair bem para a imagem de L.A.

É a péssima notícia: O estado deplorável em que fica o bar predileto de Nick depois que ele limpa os assassinos de lá.

CÓPIA CARA-DE-PAU?

Hora de comparar

É óbvio que *True Crime* será acusado de imitar *GTA 3*. Então perguntamos ao produtor Bryan Bustamante o que diferença este jogo do atual rei do gênero. "Existem muitas características essenciais que separam *True Crime* dos outros jogos. A primeira e mais importante é a maneira como o design da missão foi criado. Em outros games, se você não completa uma missão, você tem que repeti-la muitas vezes, até que a vença e então continue a avançar no jogo. No entanto, *TC* contém um sistema único em ramificações, que lhe permite continuar a jogar, não importa o que acontecer. Nós também temos um setup de tiro mais detalhado que os games do passado, permitindo-lhe se esconder atrás de paredes e caixas para proteção, mire em múltiplos inimigos de uma vez, dê um murro e chute o oponente – o mesmo que se vê em filmes bacanas de ação." Mas será que ele está preocupado com as comparações com *GTA3*? "Não há problema algum em ser comparado ao game mais popular do ano", diz Bustamante.



Quando um acordo entre a máfia russa e a Triad não dá certo, você já imagina que o pau vai comer. É aí que o policial Nick King entra na história. Nick vai limpar as ruas de L.A. usando e abusando de suas habilidades em lutas marciais, seu carro invocado e tiros pra todos os lados. Já ouviu esta história? Pode ser. "O enredo foi baseado em alguns dos nossos filmes prediletos de ação, que inclui *A Hora do Rush*, *Fervura Máxima* e a série *Máquina Mortífera*," diz o produtor da **Activision**, Bryan Bustamante. "Nós quisemos criar um efeito cinematográfico no game."

O jogo não traz apenas uma grande área que lembra vagamente Los Angeles: uma seção inteira da cidade dos anjos foi recriada nos mínimos detalhes dentro do mundo de *True Crime*, com placas de ruas, outdoors e famosos pontos de referência.

Claro que *True Crime* será um game de livre ação pelas ruas, mas com muito mais ênfase em seqüências com trocas de tiro e de luta corporal do que com ação atrás de um volante. Imagine-se perseguindo um criminoso, forçando-o a virar na hora errada e

capotar. Ele se arrasta das ferragens e escapa correndo pela multidão. Você terá que largar mão de seu carro e sair correndo atrás dele, que se esconde em um bar escuro, achando que te despistou. Bo-bão. Você entra triunfalmente pelas portas, atirando como um louco. Ou, se você estiver se sentindo mais humanitário, pode tirá-lo de lá na base da pancada. Neste caso, o bar se tornará uma espécie de arena de luta (veja imagem acima). "Em *True Crime* você possui uma série de golpes de defesa, desvios e combos," diz Bustamante. "À medida que o game se desenrola, você pode visitar uma série de Dojos localizados pela cidade e aprender novos golpes para arrasar com seus oponentes. "Estamos certos de que não será um *Soul Calibur 2*, mas o sistema de luta parece ser bastante interessante para um jogo deste tipo."

Todos sabíamos que *Grand Theft Auto III* daria início a um monte de jogos parecidos, mas é bom ver títulos como *True Crime* criando alguma coisa diferente dentro do estilo. 

—Greg Sewart





BRUCE É NOSSO HERÓI

Visite www.bruce-campbell.com e descubra porque Bruce Campbell é um dos atores mais legais do mundo. O cara deixou sua marca detonando zumbis na série *Evil Dead* e depois teve suas melhores falas roubadas por Duke Nukem. Viva Bruce, o rei supremo dos filmes de terror B.

The Mark of Kri

Sony • novembro – Eis o mais inovador uso de joystick analógico desde *Ape Escape*. Girando o controle você pode mirar em qualquer inimigo e associá-lo a um botão. Ao pressioná-lo, o bárbaro Rau atacará, mesmo sem estar de frente para o alvo. Ainda é possível enviar o pássaro Kuzo para enfrentar desafios mais adiante. Com gigantescos cenários na selva e uma bela animação, a Sony promete muito com este game.



Evil Dead: A Fistful of Boomstick

THQ • sem data – Onde houver zumbis, lá estará o homem chamado Ash. Munido de uma pá, uma espingarda e uma serra elétrica (que podem estar nas duas mãos, para o dobro de diversão), o cara despacha os zumbis que infestam a cidade de Dearborn. Se você achou o último game baseado neste clássico do cinema de terror meio sem ação, espere para ver o que a THQ lhe reservou quando você tiver que enfrentar 50 inimigos de cada vez.



“Sly” Cooper and the Thievius Raccoonus

Sony • quarto trimestre – Vá se preparando para um novo anti-herói: Sly Cooper. Este ladrão engraçadinho deve recuperar a Thievius Raccoonus, uma herança de família. É uma mistura de Mario com Solid Snake em gráficos cel-shading, trazido pela Sucker Punch.



Ratchet & Clank

Insomniac • novembro – Os criadores de *Spyro* voltaram, mas sem o dragão roxo. A Insomniac nos traz agora uma dupla que mistura *Jak & Daxter* e *Maximo*. Ao contrário de Daxter, Clank (o companheiro robótico de Ratchet) é útil. Ratchet pode melhorar o robô com uma série de traquinanças que, combinadas às armas disponíveis, resultam num belo e divertido arsenal. Prepare-se para muita ação, cenários enormes, muitas fases e segredos.



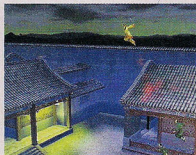
Dark Cloud 2

Sony CEA • Final de 2002 — O primeiro *Dark Cloud* ganhou fama com o sistema "Georama", que permite aos jogadores construir cidades de acordo com os tesouros que encontram em cada calabouço. *DC2* traz essa possibilidade de volta, mas agora os detalhes são ainda maiores quando os vilarejos são reconstruídos depois de salvos. *Dark Cloud 2* também introduz um sistema de invenção, ou seja, agora depende de você criar e usar as melhores armas e equipamentos no jogo, em vez de somente comprar aquela espada poderosa ou uma melhor armadura.



Crouching Tiger, Hidden Dragon

Ubi Soft • Segundo trimestre de 2003 • Também para GC — Será que Ubi sabe alguma coisa que a gente não sabe ou será que está mesmo esperando que o Tigre e o Dragão agüentem, mesmo três anos depois do lançamento do filme? Durante a história você poderá escolher entre os três personagens principais. Luta de espadas é o básico — carregue o seu Chi e você terá como prêmio uma luta no topo das árvores.



Need for Speed: Hot Pursuit 2

Electronic Arts • Julho de 2002 • Também para GC, Xbox — Seja com as insanas perseguições a mil por hora ou com a já familiar jogabilidade que o coloca derrapando em todas as curvas, está claro que EA recapturou a mesma sensação de adrenalina que lhe deixou na ponta da cadeira ao jogar o primeiro *Hot Pursuit*. Estão incluídas novas atrações, como uma câmera que revela o que está por acontecer à sua frente e uma outra que faz rotação de 360° à sua volta.



NOSSO
DESTAQUE
E3

Contra: Shattered Soldier

Konami • Quarto trimestre de 2002 — Oito anos. Oito longos anos. Esse foi o tempo que tivemos de esperar por um *Contra* de verdade, uma série cuja reputação foi destruída por jogos absolutamente ruins no PSOne. Que melhor forma de salvar *Contra* do que trazer de volta a equipe que fez do original um grande sucesso? Uma missão quase impossível, talvez. Mas os programadores deram conta do recado. Todos os elementos que são marca registrada do jogo estão presentes: ação para dois jogadores ao mesmo tempo em estilo "mata-mata", uma grande variedade de armas, toneladas de munição e chefes de fase duros. Entre as novidades na série, armas especiais para efeitos mais devastadores e também um medidor de porcentagem de acertos para ajudá-lo a dominar completamente o jogo.

"Eu acho que os velhos jogos *Contra* são basicamente uma coleção de divertidos minigames, embora hoje pareçam bem superficiais", diz Nobuya Nakazato, diretor de *Shattered Soldier*. "Mesmo achando que se trata de um jogo essencialmente 2D, os gráficos em 3D ajudam a transformar o game em uma experiência bem mais satisfatória."



Zone of the Enders 2: The 2nd Runner

Konami • Terceiro trimestre de 2003 — Adoramos o primeiro *ZOE* pelo visual arrasador, modelos de robôs inspiradíssimos e excelente jogabilidade. Mas o jogo não era perfeito, nem chegava perto disso. Principalmente quando você não estava detonando os ambientes urbanos com suas máquinas gigantes. Nessas horas havia um bocado de.... bem, missões sem sentido. *ZOE 2* arranca os momentos chatos do jogo anterior e aumenta a adrenalina com muito mais combates. "Realmente havia muita enrolação em *ZOE*", assume Noriaki Okamura, diretor e criador de *ZOE 2*. "Cortamos isso nesta sequência. Desta vez, o drama dá lugar a uma série consecutiva de batalhas. "O jogo aconteceu dois anos depois dos eventos do primeiro. Conta a saga de Jehuty e Anubis. Estes nomes o confundiram? Não se preocupe. Com gráficos desse nível, quem terá tempo de se preocupar que a história mais parece um "Gundam encontra Evangelion"?"



The Sims

Electronic Arts • Quarto trimestre de 2002 — Finalmente, o título que fez o mundo dos jogos de PC pegar fogo está prestes a chegar ao Playstation 2. E pra melhorar ainda mais, está indo com alguns recursos que não eram encontrados na versão original. Coisas como mobílias exclusivas, um modo mais detalhado para criar os personagens e uma câmera multângulo bem mais flexível, só para citar alguns. E mesmo não permitindo jogar Online, *The Sims* para PS2 virá com um modo multiplayer. É isso mesmo — não bastasse você ter que aturar seu colega de quarto pentelho na vida real, pode agora também conviver com ele no mundo virtual. Ou pegue sua esposa, namorada, companheira, o que quer que seja, e veja se você pode salvar o seu relacionamento fracassado na tela. Se tudo falhar, pegue o memory card do PS2 de alguém e veja se os seus Sims são compatíveis.



Harry Potter and the Chamber of Secrets

Electronic Arts • Novembro de 2002 • Também para GC, Xbox — Volte a Hogwarts para o segundo ano de aprendizado das artes mágicas na pele do bruxinho prodígio Harry Potter. Esta aventura inspirada em *Zelda* acompanha de perto a história emocionante do segundo livro (bem superior ao primeiro, diga-se de passagem). Só isso já garante que o game deverá superar facilmente a versão do anterior para PSOne. Se você está familiarizado com o cenário de Harry, irá pular de alegria ao ver o jogo de Quadribol melhorado, duelos mágicos e minigames. É claro que os corredores tortuosos do castelo, poções mágicas e os personagens inesquecíveis do primeiro game estão todos de volta nesta edição. Prepare-se para uma nova temporada com Harry Potter.



Red Faction II

THQ • Novembro de 2002 — O primeiro *Red Faction* conquistou fácil a coroa de melhor game de tiro em primeira pessoa nos primórdios do PS2, graças a seus gráficos bem definidos e terrenos acidentados. Este ano, a competição ficou mais dura e, para sorte de todos, esse FPS também inovou. Quer melhorias? Que tal a nova ação com pistolas duplas, veículos controláveis, modos de jogo com equipes e um sistema aperfeiçoado para a de destruição do terreno?



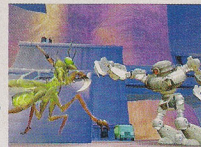
Dave Mirra BMX XXX

AKA Acclaim • Outubro de 2002 • Também para GC, Xbox — Este título inaugural da nova série da Acclaim batizada de AKA (Athletes Kick Ass, algo como atletas mandando ver) oferece um novo horizonte nos jogos de esportes radicais: a inclusão de elementos mais adultos! É isso mesmo, agora suas estrelas favoritas da *BMX* podem falar palavrões, ter sangramentos desvalorados e cair de cara em montinhos de cocô de cachorro. E fique ligado em algumas tomadas radicais das roupas de baixo e peitos sacolejantes das competidoras femininas.



War of the Monsters

SONY DESTAQUE E3
Sony CEA • Terceiro trimestre de 2002 — Estrelado por robôs gigantes e monstros que mais parecem saídos daqueles filmes B de ficção científica dos anos 50 e 60, *War of the Monsters* o desafia a derrotar seus oponentes através de socos, golpes de karatê ou simplesmente arremessando-os pelas ruas de uma cidade superpovoada. Lute mano a mano ou com até quatro jogadores em uma caótica gincana. O game está sendo desenvolvido pela equipe responsável por *Twisted Metal: Black*.





“Este é o ano em que nossos principais personagens irão estrelar novos títulos.”

—O criador de Mario, Zelda e guru dos videogames, Shigeru Miyamoto, da Nintendo

GameCube



Os “Gigantes dos games” da Nintendo – Mario, Metroid e Zelda (acima, acreditamos que você saiba quem é quem). Confira nossos previews de cada um deles nas próximas páginas

Este ano, Nintendo aposta em seus medalhões em vez do Online

Mario. Metroid. Zelda. Wario. Star Fox. F-Zero. Uma lista dos maiores games da história da Nintendo ou os jogos que estarão chegando para o GameCube até o fim deste ano? Como bem lembra Peter McDougall, vice-presidente executivo de vendas e marketing da empresa, é as duas coisas. “Estaremos lançando mais títulos de grandes franquias nos próximos nove meses do que em qualquer outro período na história da Nintendo. Apenas jogos com os mais reconhecidos e populares personagens na história dos videogames”, completa MacDougall. Ainda melhor, versões desses “Gigantes dos Games” na feira provaram que não estarão vivendo apenas de reputação. Conversas informais pelos corredores da E3 sobre os melhores jogos do evento inevitavelmente citavam o controle de Mario, o visual de Zelda e a inovação de Metroid. Excelentes notícias para os donos de GameCube, que não vinha recebendo atenção nos últimos meses. Pena que a mesma excitação não ocorreu fora dos games da Nintendo. Além de Resident Evil da Capcom, achar bons jogos em alguma third party foi bem difícil...

GameCube em números

150 dólares, o novo preço do console desde 21 de maio

11/18 data de lançamento de Metroid Prime e Metroid Fusion (GBA)

2003 ano em que Zelda para GameCube chega ao ocidente (fevereiro)

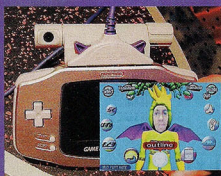
1 número de jogos Online para o GC (Phantasy Star Online)

Mais coisas GameCube



TELINHA PORTÁTIL

A Nintendo exibiu essa pequena tela de LCD da Panasonic na feira. Ela se conecta à saída AV Digital do Cube e tem uma imagem bem nítida e clara (bastante superior à do PSONe, da Sony). Nada de preço ou data de lançamento, então a coisa foi meio que para provocar mesmo. Uma forma cruel de nos deixar desejando algo assim. Funcionou.



ESTRELE SEU PRÓPRIO GAME

Para mostrar o poder da GameEye, a nova câmera digital para o Game Boy Advance, a Nintendo traz um estranho game chamado Stage Debut. Depois de fazer uma foto de seu rosto (ou outra parte do corpo), você a cola no corpo que escolher (Mario, Pikachu, etc.), e sobe ao palco para um número de dança. Nada de preço ou data de lançamento para a câmera ou para o jogo.

PERGUNTINHA BÁSICA: CADÊ PERFECT DARK ZERO?

Desde sua pequena aparição no site da Nintendo durante a E3 2001, rumores surgiram sobre uma aparente sequência para o tão amado FPS da Rare para o Nintendo 64. Não aparecer na feira, somado ao fato de que o único game da Rare na E3 era o quase completo *Star Fox Adventures*, aumentou a especulação de que a Rare irá começar a desenvolver títulos para o Xbox e/ou PS2, começando por *PD Zero*. Quando questionado sobre isso, Peter McDougall da Nintendo respondeu com um vago "No momento nossos negócios com a Rare estão como sempre estiveram", e um representante da Rare nos contou que "nossa relação com a Nintendo não mudou de forma alguma", mas ninguém negou a possibilidade diretamente.



GameCube Online: Testando o mercado

"Nem todo mundo está interessado (em games Online), e ainda assim, é uma parte pequena do público em geral", nos diz o vice-presidente Sênior da Nintendo, George Harrison, explicando seu plano de levar o GameCube Online. A Nintendo lançará, no final do ano, seus adaptadores com modem para banda larga (para DSL e cabo) e um outro para conexão discada, mas o único jogo programado para usar o periférico é *Phantasy Star Online*. Sim, é isso mesmo: um único jogo. Outros títulos devem acompanhar-lhe, (como *TimeSplitters 2*), mas isso

ainda não cheira bem – não é pra menos que só "uma parte pequena do público em geral" irá se importar com isso. Então, por que a Nintendo está satisfeita em apenas molhar o dedão nas águas Online enquanto a Sony e a Microsoft mergulham de cabeça? "Sabemos que games Online prometem muito", diz Satoru Iwata, presidente da Nintendo, "mas ainda temos duas questões: primeiro, tudo ainda pode se divertir Online hoje? E segundo, isso pode ser lucrativo?". Mas a Nintendo confirma que tem várias equipes trabalhando em futuros projetos Online.



Caso você não tenha notado, *Phantasy Star Online* pode ser jogado ONLINE. Não foi divulgado preço ou data de lançamento do joystick/teclado mostrada aqui. Será que vem junto com o game?

Games em destaque

Eis a lista com os jogos de GameCube mais bacanas que pintaram durante a feira.

• **em vermelho** = game presente nesta edição.

As datas entre parênteses mostram o dia do lançamento do jogo.

Agosto

- Beach Spikers
- Madden NFL 2003
- NFL 2K3
- **Super Mario Sunshine** (dia 26)

Setembro

- Animal Crossing (dia 16)



- Star Fox Adventures (dia 30)
- TimeSplitters 2
- Turok: Evolution

Outubro

- BloodRayne
- Mario Party 4 (dia 28)
- Robotech: Battlecry
- Vexx

Novembro

- Batman: Dark Tomorrow (dia 5)
- Dungeons & Dragons Heroes
- Harry Potter and the Chamber of Secrets
- Haven: Call of the King
- Metroid Prime (dia 18)
- Tony Hawk's Pro Skater 4
- Wario World (dia 11)
- X-Men: Wolverine's Revenge

Terceiro trimestre

- Capcom vs SNK 2: EO
- Phantasy Star Online Episode I & II
- Minority Report
- Rayman 3
- Resident Evil 4
- Star Wars: Bounty Hunter
- Star Wars: The Clone Wars
- Super Monkey Ball 2

Quarto trimestre

- Defender
- Godzilla: Destroy All Monsters Melee

- James Bond 007: NightFire
- Mortal Kombat: Deadly Alliance
- Resident Evil 2, 3 and Code: Veronica
- True Crime: Streets of L.A.

2003



- 1080°: White Storm
- Enter the Matrix
- F-Zero
- Project G.B.E.
- Soul Calibur II
- Star Fox Shooting Game
- The Hobbit
- The Legend of Zelda (Fev.)
- Tom Clancy's Splinter Cell
- XIII

Ainda sem data

- Doshin the Giant
- Medal of Honor
- Phantasy Star Online Card Battle
- Stage Debut

GURTIINHA DO GAMECUBE

A Sega usou demo de um jogo de cards tematizado em *Phantasy Star Online* para mostrar como é fácil linkar dois GameCubes equipados com o adaptador para conexão em banda larga (basta plugar ambos com um cabo Ethernet comum). Será que *Could PSO Card Battle* pode se tornar um título Online para o Cube? Nenhuma informação precisa nos foi dada... Depois de servir à presidência da Nintendo por mais de 50 anos, o chefe Hi-roshi Yamauchi finalmente se aposentou em maio. O chefe Satoru Iwata assumiu o posto.



A NINTENDO MOSTROU O PASSARINHO O WaveBird, joystick sem fio do GC estava por todos os cantos da E3, e funcionava perfeitamente (é bem leve também). Se você não se importa com a falta da função Rumble, vale a pena.



PRIMEIRAS IMAGENS DE F-ZERO Finalmente nos deixaram ver algo do novo F-Zero, mesmo que na forma de um videogame saído. Mas as primeiras imagens impressionaram bastante, mal podemos esperar para jogá-lo.



GameCube na E3 – Relatório Final

PRÓS:

- A melhor linha de jogos para este ano, incluindo grandes nomes que todos adoram
- Parcerias de desenvolvimento com a Sega, Namco e Capcom
- US\$ 50,00 mais barato

CONTRAS:

- Poucos jogos exclusivos fora da Nintendo e ainda poucos games para os mais adultos
- Pouco suporte para os periféricos Online
- Cadê os RPGs?

VEREDITO:

Jogos incríveis da Nintendo, mas poucos games exclusivos vindos de third parties e quase nada Online

NOTA
9



REBECCA CHAMBERS • A garotinha da Equipe Bravo é bem mais durona neste game do que era em *RE*. Depois de sobreviver à queda do helicóptero de sua equipe (você vê as ferragens na abertura de *RE*), ela entra em um trem e encontra nosso amigo...



BILLY COEN • Descrito como "um combatente misterioso", Billy é um ex-fuzileiro naval louco por ação.

Resident Evil 0

NOSSO DESTAQUE
E3

Produtora: Capcom
Desenvolvido por: Capcom
Jogadores: 1
Gênero: Survival Horror
% Desenvolvida: 60%
Lançamento: Final de 2002
Site: www.capcom.com
A boa: O sistema "Zapping" permite alternar entre os personagens instantaneamente.

A má: Passe muito tempo com um personagem e o outro vira comida de zumbi.

É a próxima notícia: A bunda arrebitada da Rebecca está... huh... grande. Peral - a verdade é que a gente gostou disto.



DE VOLTA ÀS RAÍZES

Refazendo os sustos



Não muito depois de sobreviver aos horrores de *Resident Evil 0* neste final de ano, você terá um tripla dose de terror na forma de mais três games *RE* para GameCube: *RE2*, *RE3*: *Nemesis* e *RE Code: Veronica*. Não espere os visuais irados vistos nos primeiros dois títulos *RE* de Cubo, nem mesmo alterações na jogabilidade ou outros mimos. Esses jogos são simples adaptações. "Nem um único polígono será acrescentado", brinca o produtor Minami. Antes que você grite "reciclagem", tenha em mente que todos os três games serão vendidos a preços menores. A Capcom diz que a grande jogada é que os iniciantes da série no Cubo poderão se situar antes da chegada de *RE4*, que estará "além da imaginação dos jogadores", de acordo com seu produtor.

Os games *Resident Evil* já nos fizeram entrar chutando e gritando em casas assombradas, numa delegacia sitiada, em laboratórios destruídos e em uma cidade tomada pelo fedor dos recém-falecidos. Agora que a série fez uma viagem ao passado com *Resident Evil 0*, um jogo exclusivo do GameCube, teremos uma nova dose de horror e sobrevivência a bordo de um... como é que é? Um trenzinho? "O trem é apenas um dos estágios do game," diz Tatsuya Minami, produtor de *RE0*, a respeito dos cenários em vagões que sempre associamos a esse título.

Acontece que os dois personagens principais – a sarada integrante da equipe Bravo S.T.A.R.S., Rebecca Chambers, e o novato na série, Billy Coen – vagam por várias outras áreas aterradoras enquanto participam dos eventos de 1998 que levam até o *Resident Evil* original. O mais legal é o que essa dupla pode fazer nesses ambientes. Pela primeira vez em um título *Resident Evil*, você pode alternar entre os personagens principais apertando um botão, ou fazê-los lutar lado a lado, se estiverem na mesma sala. Minami chama esse sistema de "Partner Zapping", e ele dá abertura a possibilidades que nin-



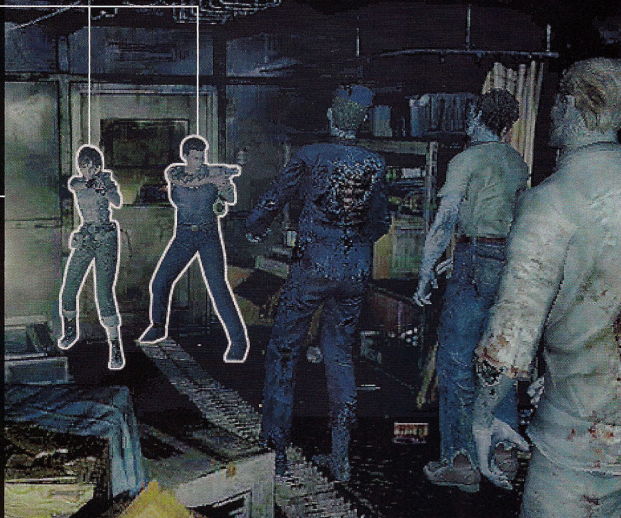
E dá-lhe monstros: *Resident Evil 0* pode se passar antes dos outros, mas ainda traz o mesmo grupo de mortos-vivos famintos (como os zumbis e cães em decomposição acima) e os mutantes chatos (como o esverdeado Hunter, acima, à esquerda). Eles são complicados de abater nos espaços apertados do trem. Os sanguinários zumbis Crimson Head, que surgiram no remake de *RE* do Cubo, não deram as caras, mas nos disseram que podem se juntar à festa. Já está com medo?

Fiquem Juntos!

Coloque Rebecca e Billy na mesma sala e você poderá controlá-los simultaneamente (o botão C move o outro personagem), ou pressione Z para fazer o personagem inativo te seguir. Seu parceiro(a) lutará a seu lado enquanto tiver munição. Infelizmente, não há planos para um modo cooperativo para dois jogadores.

Separem-se!

Dê um toque em X para pular para a localização do outro personagem. O tempo continua passando para o personagem inativo, portanto nunca o deixe em uma sala cheia de zumbis ou você ouvirá um grito e retornará para uma cena ruim (veja abaixo). É game over se qualquer um dos personagens morrer.

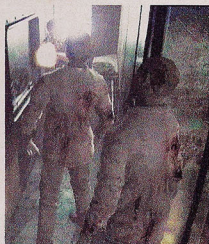


guém nunca viu em *REs* anteriores. Por exemplo, nós usamos Billy para acionar um botão que abriu uma porta próxima a Rebecca, permitindo que ela entrasse em uma nova área quando nós "zapeamos" de volta para onde ela estava. Em outra oportunidade, fizemos Billy usar um elevador de alimentos para mandar ervas de energia para Rebecca, que estava em um andar mais alto.

E isso nos leva à outra grande novidade: as caixas de itens – que nos jogos anteriores eram os únicos lugares onde você podia jogar as coisas – foram extintas. "Você pode perguntar o que acontece quando o inventário fica cheio," diz Minami. "Nesse caso, você pode largar um item em qualquer lugar." Os itens ficam no mesmo lugar até que você os pegue de volta. Outras características de *RE4* são, na maioria, aperfeiçoamentos de coisas que vimos no

passado. A velha pisada na cabeça, que traz descanso eterno aos zumbis que ficam pegando no seu pé, faz um agradável regresso. Porém, Minami falou que é muito cedo para dizer se as armas defensivas de *RE1* para GameCube vão estar nesse game. Outras coisas, como configurações para o parceiro com nomes como "Back-up" e "Act Alone", também precisam ser explicadas. Mas a julgar por essas imagens, uma coisa é certa: *RE4* traz os mesmos cenários impressionantes que definiram o primeiro jogo do Cubo. Na verdade, os ambientes aqui estão até mais bem trabalhados, com mais elementos animados e efeitos de luz e sombra mais aterradores. Este é um trem em que você vai fazer questão de viajar somente à noite. 🐜

— Crispin Boyer



O MAL FICOU PIOR

Os fãs de *RE* que ainda não tiveram seu cérebro corroído pelas noites sem sono se lembrarão de que a Capcom mostrou *RE4* em abril de 2000 – para o N64. Com o desaparecimento do sistema, o game acabou voltando ao planejamento. Resultado: virou um título para GameCube, mas manteve a mesma ambientação e o lance de alteração de personagens. Você consegue diferenciar as duas versões nessas telas?*



* RESPOSTA: a versão para G6 é a que não parece uma porcaria





PREVIEW
ESPECIAL

Super Mario Sunshine

Produtora:	Nintendo
Desenvolvido por:	Nintendo
Jogadores:	1
Gênero:	Ação
% Desenvolvida:	70%
Lançamento:	26 de agosto de 2002
Site:	www.nintendo.com
A boa:	Mario voltou sob a tutela de Shigeru Miyamoto.
A má:	Ele continua usando aquele macacão fora de moda.
E a péssima notícia:	O sotaque italiano está mais forte do que nunca!

DEPOIS DA MANSÃO...

Você conhece o Luigi?



Jogo do Mario não é completo sem a participação especial de sua turma de parceiros. Yoshi, Toad e Peach já têm presença confirmada em *Super Mario Sunshine*, mas cadê o Luigi? Será que o primo magrelo não dará as caras? Questionado sobre isso em uma entrevista coletiva na E3, Shigeru Miyamoto desconversou: "ainda não podemos falar sobre esse assunto". Deixa pra lá. Sabemos que o velho Miyamoto adora fazer um mistériozinho básico, então, nem vamos esquentar a cabeça. Se Luigi for mesmo pintar em *Super Mario Sunshine*, deixa que a gente conta.



Super Mario Sunshine foi um dos destaques não só do estande da Nintendo, mas da E3 de um modo geral. E não dava pra esperar outra coisa de um game com a marca Super Mario na embalagem. Desde 1996, a Nintendo não lançava um game de ação com o bigodudo para seu console de linha. E essa espera toda só serviu para nos deixar com a expectativa de que algo realmente inovador aconteceria.

Isso, em parte, é verdade. *Super Mario Sunshine* é um game de plataforma em 3D, cheio de mundos extensos, coleta de itens, inimigos gigantes e muitas minissões. Até aí, nenhuma novidade. Shigeru Miyamoto criou a ideia e liderou o projeto, então o resultado não podia ser muito diferente disso. Seis fases curtas estavam disponíveis na versão demo apre-

sentada na E3, e uma coisa deu pra notar de cara: o estilo lembra muito o de *Super Mario 64*, o primeiro e mais aclamado game da era 64-bit. Dá até pra arriscar que *Mario Sunshine* é uma versão expandida de *Super Mario 64*, já que a estrutura de jogo é a mesma, assim como o conceito visual e a jogabilidade. As diferenças estão no enredo e nas habilidades do herói – e é aí que *Sunshine* fica anos-luz à frente. Mario continua dando seus pulinhos (agora até faz um salto triplo no ar), mas suas proezas vão além: ele se equilibra sobre fios e cavalga seres marinhos. Além disso, o bigodão tem um dispositivo nas costas que aspira líquidos e funciona como jetpack. É possível enchê-lo com água e usá-lo para limpar sujeira, além de fazer plantas crescerem e resolver puzzles.

Pelo que deu pra pegar do enredo, Mario goza suas férias numa ilha paradisíaca, mas é obrigado a dar uma geral na região, que está toda emporcalhada. De quebra, precisa capturar itens mágicos, os Shines, que são obtidos após lutas com os chefes, como uma lula gigante e um bizarro caranguejo.

E nem pense que vai ser moleza só porque você é o rei de Mario 64. *SMS* difere muito do clássico, até porque as novas habilidades do herói são difíceis de dominar. *Sunshine* é também mais trabalhoso. Miyamoto disse que os cenários dos dois games têm o mesmo tamanho físico, mas como o *Sunshine* é mais complexo graficamente, deve-se cumprir um número bem maior de tarefas.

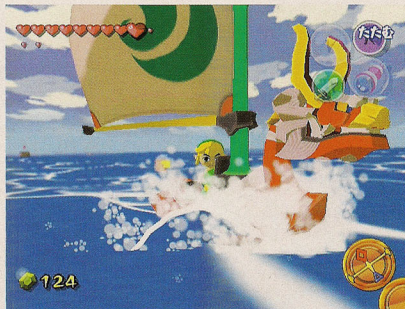
—Pablo Miyazawa





The Legend of Zelda

Produtora:	Nintendo
Desenvolvido por:	Nintendo
Jogadores:	1
Gênero:	Ação
% Desenvolvida:	30%
Lançamento:	Fevereiro de 2003 (nove meses de 2002 no Japão)
Site:	www.nintendo.com
Link parece:	Uma das Meninas Superpoderosas.
A boa:	Controlar um desenho animado é divertido demais.
A má:	É um jogo que você será obrigado a comprar.
É a pior notícia:	O visual do game ainda vai gerar muita polêmica.



MIL E UMA HABILIDADES

Link, o versátil



Cinco estágios estavam disponíveis na versão demo de *The Legend of Zelda* que jogamos na E3. No primeiro, Link pilota seu barquinho por um oceano cheio de bóias e outros obstáculos. Em outro, o destaque é o uso da furtividade. Link precisa se esconder em barris e atrás de muros para escapar dos inimigos. A fase Dungeon simula um dos muitos labirintos do jogo, com um monte de inimigos, Rupees, baús e portas trancadas. A fase Adventure se passa na cidadezinha de Link, e é cheia de conversa mole com os habitantes do local. Finalmente, havia um daqueles bons e velhos monstros gigantes bem típicos da série, no que parecia ser um combate contra um chefe típico do jogo. E isso é só um pouquinho da variedade que *Zelda* apresentará em novembro no Japão e, alguns meses depois, nos EUA.

A Nintendo resolveu criar polêmicas em 2001. Primeiro, transportando a cultuada série *Metroid* para o ambiente 3D em primeira pessoa. Depois, o ato mais corajoso: pegou a ainda mais celebrada série *The Legend of Zelda* e a virou de cabeça para baixo. Juntou cenários, personagens e até o herói Link e deu aquele banho de loja. Resultado: o que era realista se tornou totalmente o oposto. Com gráficos em cel-shading, o visual do novo *Zelda* para GameCube está mais próximo a um desenho animado do que a um jogo de videogame. O susto foi grande, e a maioria dos fãs torceu o nariz. Joguinho de criança, diziam. Shigeru Miyamoto permaneceu em silêncio, e só voltou a se pronunciar na E3 deste ano. Ai, quem calou a boca foi o público. *The Legend of Zelda* acabou sendo um dos games mais festejados da E3.

É fato que *Zelda* está totalmente diferente, mas é só no aspecto visual: a essência da série está intacta. Este é um puro game *Zelda*, igual aos que você está acostumado e joga desde sempre. O estilo remete diretamente a *Ocarina of Time* ou *Majora's Mask*.



(N64). A jogabilidade é idêntica, e os aspectos clássicos estão presentes: os pulos automáticos, as escadas, as lutas de espada e até a disposição dos itens na tela. Link movimenta-se do mesmo jeito e tem as mesmas habilidades, além de algumas extras. Agora ele pode se balançar com o gancho, se esconde de inimigos atrás de pedras (como em *Metal Gear Solid*) e pega armas que os inimigos deixam pelo caminho. Até o vento terá um papel importante na história, já que Link navega em um barquinho em vez de cavalgar Epona. Inovações à parte, o destaque absoluto é o visual, que traz a sensação de controle sobre um desenho animado. As formas simples e as cores vivas facilitam um aspecto sempre levado a sério por Miyamoto: as expressões dos personagens. "Com os gráficos em cel-shading, é mais fácil expressar as diferentes sensações que os personagens venham a ter", disse.

The Legend of Zelda ainda não tem um nome definitivo, mas a história já está bem resolvida. Dessa vez, ficamos sabendo mais sobre a cidade de Link (que no game tem doze anos de idade), seus familiares e, principalmente, sua irmã, Arlil. É a primeira vez que ela é citada na saga, e já chega causando problemas: a menina é sequestrada por uma ave gigante, e Link precisa salvá-la. Quando tiver mais detalhes, é claro que a gente mostra.

—Pablo Miyazawa



PREVIEW
ESPECIAL

Metroid Prime

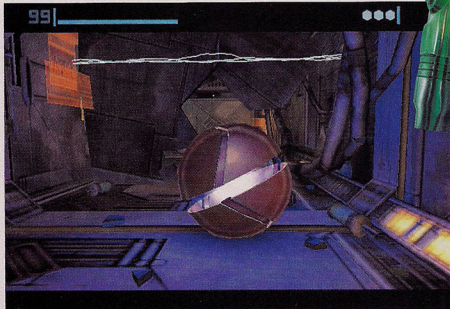
Produtora:	Nintendo
Desenvolvido por:	Retro Studios/ Nintendo
Jogadores:	1
Gênero:	Ação/Tiro
% Desenvolvida:	50%
Lançamento:	18 de novembro de 2002.
Site:	www.nintendo.com
A boa:	Samus virando Morphing Ball.
A má:	Os inimigos estão mais cruéis que no Super NES.
E a péssima notícia:	Samus não tira roupa no final.



GUARDE A ARMA

Usando a cuca

Para quem já é fã de *Metroid*, isso pode até parecer uma coisa óbvia de se dizer. Mas quem é novo na história deve achar que *Metroid Prime* é um daqueles games de tiro em primeira pessoa sem objetivos além de "aniquilar todos seus inimigos". Errado! Há muito a ser feito além de atirar feito maluco em qualquer ser vivo da tela. O foco principal de *MP* é a exploração. Em praticamente todas as salas há algum objeto ou dispositivo que precisa ser analisado de perto, pra se obter alguma informação especial. Para fazer isso, o jogador precisa parar em frente a um local indicado e usar a visão scanning com o botão L do controle. Na mesma hora, surgem na tela novas dicas a respeito dos inimigos ou informações para resolver algum quebra-cabeça. Quer dizer, não só seus dedos serão exigidos no game, mas seu cérebro também.



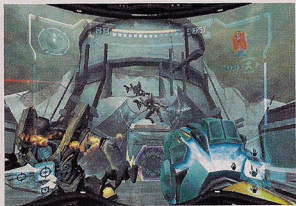
Na E3 2001, *Metroid Prime* foi exibido em forma de um vídeo curtinho no estande da Nintendo. Quase ninguém viu, e acabou sendo uma das decepções da feira. Para piorar, pouca gente botou fé que o estilo em primeira pessoa combinaria com a série que ficou famosa na era 16-bit por sua "excelência side-scrolling". Nenhum game de plataforma 2D fez mais fãs no Super NES do que *Super Metroid* — tanto que o jogo de Samus Aran foi eleito o melhor de todos os tempos pela EGM Brasil (nossa edição 1, lembra?). Como um game de estilo tão definido se comportaria tão descaracterizado no GameCube? Essas indagações nos ocuparam por quase um ano, e o jeito era mesmo esperar a E3 para comprovar a mudança ao vivo.

Metroid Prime passou por momentos conturbados desde sua primeira aparição. A *Retro Studios* passou por poucas e boas para colocar o game nos eixos. O projeto atrasou e a *Nintendo* ficou insatisfeita com os resultados. A produtora passou por apertos e foi obrigada a demitir dezenas de membros da sua equipe no ano passado. Houve quem dissesse que o game estava tão ruim que acabaria cancelado.

Mas a Nintendo desmentiu tudo, e tomou as rédeas do projeto. Até Shigeru Miyamoto foi convoca-

do para ajudar. E o game mais esperado da E3 2002 não decepcionou. *Metroid Prime* foi um dos favoritos dos visitantes do estande da Nintendo, mesmo com apenas um pequeno demo de dez minutos à disposição (de acordo com Miyamoto, a primeira fase do game). A jogabilidade lembra qualquer outro game do gênero que você conhece, como *Unreal* ou *Halo*. Mas são nos pequenos detalhes que o charme do game é evidente. As armas e os inimigos são os mesmos, e Samus tem todas as habilidades de sua época 2D, mais algumas inéditas. Ela usa o Grappling Beam, atrai mísseis, usa o X-Ray Scope para procurar rachaduras e vira Morphing Ball, um dos momentos altos do jogo. Nessa hora, a visão passa para terceira pessoa e Samus/bola percorre túneis estreitos em alta velocidade. Outras marcas registradas da série — disparar várias vezes em portas azuis, carregar o jogo usando o Charge Beam ou usar bombas na forma de bola — não foram esquecidas e ganharam espaço. Os produtores acertaram em cheio ao manter os elementos clássicos intactos, mesmo nesta versão ultra-evoluída da série. Isso torna *Metroid Prime* nostálgico e, ao mesmo tempo, inovador. 🎮

—Pablo Miyazawa





MELHOR ESTANDE: NINTENDO

No momento em que bateamos os olhos no estande da Nintendo, sabíamos que seria o vencedor: gigantescas imagens de Mario, Link e Samus davam boas-vindas aos visitantes. Dentro, se você conseguisse andar entre a multidão, não dava pra dar cinco passos sem encontrar um dos "gigantes" da Nintendo. Para onde você virasse, havia algo legal: Mario, Zelda, alguns novos games para GBA, a comexão GBA/GC e muito mais. Perfeito.



Mario Party 4

Nintendo • 28 de outubro de 2002 — A maior festa dos videogames está de volta, com gráficos mais interessantes e cerca de 50 novos jogos que certamente darão aos joysticks de seu GameCube o maior trabalho que já tiveram desde que você jogou pela primeira vez *Super Smash Bros. Melee*. A versão de *MP4* que testamos mostrou que a jogabilidade de seus predecessores para Nintendo 64 não mudou muito. Claro, você tem os clássicos tabuleiros e minigames, e joga *MP4* como jogou antes: joga um dado, mexe seu personagem pelo tabuleiro e enfrenta seus oponentes sendo o melhor em chutar bundas, pisar em cabeças e coletar moedas. Alguns dos novos minigames arrancaram risadas da galera na E3, como um que você está no meio de uma revista, que fica virando as páginas e esmagando os personagens — você deve achar os buracos nas folhas para passar ileso pelas folhas cadentes.



O Mario gigante, cortesia de cogumes mágicos, consegue acessar áreas mais complicadas do tabuleiro

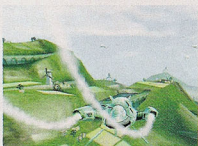
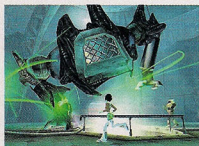


A Nintendo está mesmo mudando sua imagem infantil. Aqui, Mario cai na tentação do jogo para ganhar moedas



Project BG&E

Ubi Soft • Segundo trimestre de 2003 • Também para PS2, Xbox — O estilo europeu extravagante de *BG&E* fizeram dele um dos jogos mais interessantes nos domínios da E3. O criador da série *Rayman*, Michel Ancel, é o principal responsável por esta aventura de ação, embora o jogo seja bastante diferente de qualquer aventura anteriormente estrelada pela mascote sem braços da Ubi. Muito do game envolve a exploração dos céus em uma aeronave (que também é um hovercraft), mas nós também pudemos assistir a uma verdadeira "batalha" com o peixe esquisito da imagem maior aí ao lado. Nela, a heroína corria e tirava fotos da estranha criatura. De acordo com a história, uma jovem garota é recrutada para reunir informações e fotografar estranhas formas de vida em um pântano. A complexa história se desdobra em volta de sua habilidade crescente e sua conexão com uma conspiração governamental.



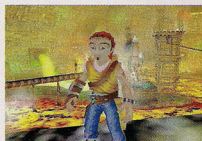
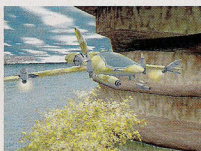
Wario World

Nintendo • 11 de novembro de 2002 — Quando Wario deu as costas apenas por um minuto para tirar uma soneca, uma misteriosa jóia negra transformou suas riquezas em monstros. Então, ele saiu para conseguir seu dinheiro de volta da única maneira que sabe — chutando os traseiros dos monstros, no melhor estilo dos Arcades. E já que de vez em quando chutes e muros não são suficientes, ele pode pegar objetos do cenário ou mesmo outros inimigos para usá-los como armas.



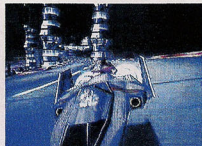
Haven: Call of the King

Midway • Novembro de 2002 • Também para PS2, Xbox — A produtora Traveller's Tale foi aprimorando secretamente *Haven* por anos, e os resultados refletem tal esforço. Este jovem herói faz mais do que simplesmente saltar e bater — Haven controla naves gigantes, manobra tanques, carros de corrida e até mesmo explora o espaço. De fato, você pode viajar em um avião e dar um zoom a partir de um campo gramado até a órbita do planeta... Sem enrolação.



F-Zero

Nintendo • Março de 2003 • Também para Arcade — Capitão Falcon e os corredores de *F-Zero* estão de volta, chegando ao mesmo tempo no Arcade (via Nintendo, Sega e Namco, que desenvolveram juntas a placa Tri-Force) e para o GameCube. A surpresa é que a **Nintendo** está colaborando com a equipe interna de desenvolvedores da Sega (e criadores do *Super Monkey Ball*). Segundo o presidente Toshihiro Nagoshi, um novo design de personagens e naves está sendo trabalhado, trazendo a esta série futurista uma maior velocidade e um visual melhorado, deixando para trás jogos como *Wipeout*. Quando perguntado se convidados com feições símiás poderiam fazer uma aparição especial, Nagoshi disse com um sorriso no rosto, "Sem comentários."





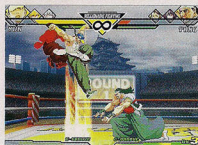
MELHOR VISUAL: METROID PRIME

Recriar a atmosfera densa e complexa de *Metroid* não é moleza, e é por isso mesmo que a Retro Studios nos surpreendeu muito com *Metroid Prime*. O demo da E3 se passava em uma estação espacial abandonada, repleta de detalhes como canos, cabos, corredores detonados e – claro – vida alienígena pelos cantos.



Capcom vs. SNK 2: EO

Capcom • Quarto trimestre de 2002 — Fãs de jogos de luta podem não precisar mais nem de um joystick decente para se aventurarem em *CVS2* para GameCube. No esforço de fazer este jogo mais acessível para o público não especializado, a **Capcom** criou atalhos de movimentos especiais com um toque no botão C. Melhor que aqueles games de luta que usam o direcional, né? Espere a mesma lista de mais de 40 lutadores e o modo plano de jogo em 2D, tudo isso com uma aparência melhorada.



1080°: White Storm

Nintendo • Março de 2003 —

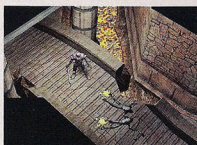
White Storm está sendo desenvolvido pela **Nintendo** e não por outra empresa, como havia sido planejado. E ela está caprichando nesta sequência, incorporando uma aparência realista ao mesmo tempo em que acrescenta controles intuitivos e uma biblioteca de truques. Os modos de jogo incluem Match Race, Trick Attack e competições de Half-Pipe (só para citar alguns). Os jogadores são desafiados a enfrentar descidas radicais repletas de rochas perigosas e avalanches.



Dungeons & Dragons Heroes

Infogrames • Quarto trimestre de 2002 • Também para PS2, Xbox —

Não espere aqui algo fiel ao famoso RPG. *Dungeons & Dragons Heroes* possui apenas alguns elementos típicos do clássico D&D, como armas atualizadas e alguns monstros. Basicamente parece muito com *Baldur's Gate* (PS2 e PC). A grande novidade de *Heroes* é a opção de jogo com quatro participantes. Como você sabe, caçar Orcs é sempre melhor com alguns amigos ao seu lado.



Aquaman: Battle For Atlantis

TDK Mediactive • Quarto trimestre de 2002 • Também para Xbox —

Com sua mão cibernética em forma de gancho e sua capacidade em falar com os peixes, é bem provável que Aquaman não consiga arranjar nenhum trabalho que não seja proteger o reino de Atlântida. Mas esse é um trabalho excitante, e esta aventura submarina recheada de batalhas mostra as peripécias do herói dos mares. Com perspectivas em primeira e terceira pessoas, você poderá conferir as lutas, mergulhos e conduzir seus fiéis aliados para defender a cidade do maléfico Mestre do Oceano.



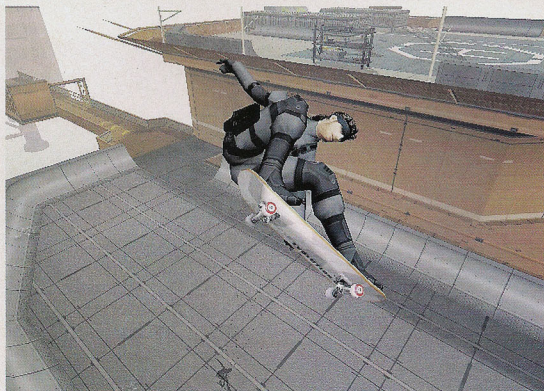


"A cada mês há menos motivos para se comprar um PS2. Porque as pessoas deveriam, se quase todos os jogos estão também no Xbox, e ainda são melhores e mais bonitos?"

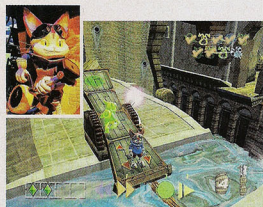
—Ed Fries, Vice-presidente da divisão de games do Xbox

Xbox

Prestes a ingressar com tudo no mundo online, a biblioteca do Xbox ainda precisa de alguns títulos de peso, mas o arsenal está aumentando rapidamente



Para os donos de Xbox vivendo esta época de incertezas – quando jogos bacanas são raros e a venda do sistema despenca no Japão – a presença da Microsoft na E3 foi um grito dizendo: “Estamos bem, e o Xbox chegou para ficar”. Tal sentimento é baseado em US\$ 2 bilhões destinados a dar suporte ao console e a uma rede Online nos próximos anos. E ainda há os jogos, muitos jogos, alguns dos títulos mais quentes de que ninguém ouviu falar... ainda. “Não estamos apenas regurgitando franquias”, diz Ed Fries, vice-presidente da divisão de games do Xbox. “Temos games interessantes – como *Blinx*, exclusivo no Xbox.” O tempo dirá se ele poderá enfrentar os personagens famosos do Cube ou o bom momento da Sony, que se declarou campeã na guerra de consoles. “Se (a Sony) olhar para daqui a um ano”, diz Fries, “Eu até concordo com eles. Mas se olharem para daqui a 10 anos, acho que eles estão vencendo uma batalha, e não a guerra. E nós estamos no caminho certo para vencer uma guerra de longa duração”.



Xbox em números

200

dólares, o novo preço do console desde 15 de maio

200

jogos estão programados para o segundo semestre

10

número aproximado de jogos Online a serem lançados este ano

50

número de jogos Online disponíveis até o final do ano que vem

Mais coisas Xbox

SAM DOMINANDO

Até o criador do *Metal Gear Solid*, Hideo Kojima, disse que ficou impressionado com o *Splinter Cell*, cuja estrela – Sam Fisher (à esquerda) – deve muito ao estilo de espionagem tática de *Solid Snake*. O jogo, programado para ser lançado em novembro, é exclusivo do Xbox até o próximo ano.



ASCENSÃO DOS ROBÔS

Finalmente vamos botar pra quebrar com *Steel Battalion* – aquele game de robôs gigantes da Capcom – e, o que é mais importante, com um joystick tamanho família com nada menos de 30 botões. Destruindo, atirando, esmagando – e até mesmo limpando o pára-brisa – com as alavancas e pedais dessa maravilha, você entrará em êxtase. O conjunto “jogo e joystick” chega em outubro.

PERGUNTINHA BÁSICA: CADÊ HALO 2?

Era o game para Xbox que mais queríamos ver na E3, mas a sequência de *Halo* não deu as caras. A Microsoft ainda não anunciou oficialmente o jogo, e se refere a ele apenas como "The Next Halo", mas a produtora Bungie já está com a mão na massa — e ele será uma aventura prontinha para rodar Online, quando for lançada em 2003. "Muita gente pensou que deveríamos fazer um *Halo 1.5* e apenas adicionar os elementos Online", diz Ed Fries. "Claro, venderíamos um monte de cópias, mas essa não é nossa filosofia, que foi sempre a de manter *Halo* como o melhor em sua categoria, seja Online ou não." Mas então quando teremos a chance de dar uma olhada nesta nova geração do jogo? A Microsoft disse que dever ter alguma coisa pronta para exibição apenas em agosto.

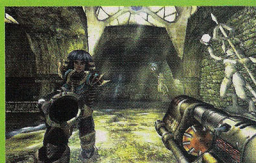


Xbox Online: Fazendo a maior revolução

Não hora em que você estiver lendo isso, dez mil jogadores devem estar fazendo um test drive no Xbox Live, o serviço de jogos Online em banda larga da Microsoft, que supera as redes dos outros consoles em relação aos recursos. E mesmo se você não faça parte desse programa beta, poderá se juntar à festa quando o Xbox Live for lançado, no quarto trimestre.

O serviço fornece um nome de usuário e senha para todos os jogos compatíveis com o Xbox Live, listas de amigos que permite achar colegas facilmente, a habilidade de trocar os jogos Online sem a necessidade de desligar o equipamento, chat de voz em tempo real, e alguns extras para download. "É maior playground do mundo", diz o Gerente Geral de Plataforma Xbox, J. Allard. O preço inicial da brincadeira: US\$ 50,00. Há

um pacote especial, só disponível no fim do ano, que dá-lhe de presente um Xbox Live Starter Kit, que inclui o excelente headset com microfone Xbox Communicator, o software para você instalar só uma vez e habilitar todos os títulos Online, jogos de demonstração como o velho R/C Racer Revolt da Acclaim, e um ano de assinatura do serviço. Quando seu ano terminar, você terá que pagar US\$ 10,00 por mês para manter seu Xbox conectado. É claro que esses custos não incluem as taxas que você já paga pelo acesso à internet de banda larga. A Microsoft afirma que mais de 60 desenvolvedores já assinaram para criar o conteúdo do Xbox Live, mas não há dúvida de que essa rede ambiciosa traz grandes riscos. Só metade dos proprietários de Xbox tem acesso à banda larga. Mas como acontece com o



Unreal Championship irá matar sua sede de tiros até a chegada do próximo *Halo*, em 2003

próprio console, a Microsoft considera o Xbox Live um investimento a longo prazo e que, eventualmente, se pagará. "Embora 100% dos donos do Xbox não estejam Online nesta geração", diz Allard, "quando falamos sobre a próxima (versão) do Xbox, haverá um gigantesco número de assinantes já conectados".

Games mais interessantes

Eis a lista com os jogos de Xbox mais bacanas que pintaram durante a feira.

• **em vermelho** = game presente nesta edição.

Agosto

- Madden NFL 2003
- NFL 2K3
- The Thing

Setembro

- Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball
- NFL Fever 2003
- TimeSplitters 2
- Turok: Evolution

Outubro

- Robotech: Battlecry
- Steel Battalion
- Medal of Honor
- Panzer Dragon Orta
- Crimson Skies: High Road to Revenge

- Tom Clancy's Ghost Recon
- Toejam & Earl III: All Funked Up

Novembro

- Metal Gear Solid 2: Substance
- Unreal Championship
- Tony Hawk's Pro Skater 4
- MechAssault
- Harry Potter and the Chamber of Secrets

- Tom Clancy's Splinter Cell

Dezembro

- Shenmue II
- Midtown Madness 3

Fim do ano

- Blinx: Time Sweeper
- Brute Force
- House of the Dead 3
- Lord of the Rings: Fellowship of the Ring
- Mortal Kombat: Deadly Alliance
- Phantasy Star Online
- Sega GT 2002
- Whacked
- XIII

Primeiro trimestre de 2003

- James Bond 007: NightFire
- Soul Calibur II
- Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast
- True Crime: Streets of L.A.

2003

- The Next Halo
- Ninja Gaiden
- Project BG&E
- Project Ego

Ainda sem data

- Star Wars Galaxies
- Steel Battalion Online



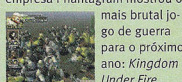
• Star Wars: Knights of the Old Republic

CURTINHA DO XBOX



Revelado à portas fechadas, B.C. — de Peter Molyneux, criador de Project Ego — coloca você ensinando uma tribo a sobreviver em um mundo de dinos famintos.

Este é um dos títulos de Xbox — mais bacanas para 2003. Pulando até tempos medievais, a nova empresa Phantagarm mostrou o



mais brutal jogo de guerra para o próximo ano: *Kingdom Under Fire*.

Xbox na E3 — Relatório final

PRÓS:

- A melhor rede online (o melhor custo-benefício)
- Uma pilha gigante de games exclusivos de first-party e third-parties.
- Nenhum adaptador é necessário para jogar games em rede

CONTRAS:

- Faltam medalhões entre os jogos de Linha de first-party
- O preço e a pouca penetração da banda larga pode excluir muitos jogadores do Xbox Online

VERDITO:

Solid Snake lidera a lista de bons games. E não se esqueça o novíssimo serviço Online que será lançado no quarto trimestre

NOTA
8

ESTRELA NINJA

A Tecmo anunciou *Ninja Gaiden* para o Xbox, chamando os jogadores a apostar se a estrela Ryu Hayabusa pode desbanear o colega da velha escola de luta Shinobi, que tem seu próprio título para PS2.



Falando por falar

A Microsoft mostrou um segmento da ESPN com os jogadores da NFL Peyton Manning e Matt Hasselbeck gritando um contra o outro através do Xbox Communicator enquanto jogavam *NFL Fever 2003 Online*. O headset vem incluído com as assinaturas do Xbox Live.



Metal Gear Solid 2: Substance

Produtora:	Konami
Desenvolvido por:	Konami CEJ
Jogadores:	1
Gênero:	Ação
% Desenvolvida:	50%
Lançamento:	Novembro de 2002
Outras Plataformas:	Playstation 2 (em 2003)
Site:	www.konami.com
A boa:	É basicamente <i>MGS2: The Director's Cut</i> .
A má:	A história de <i>Sons of Liberty</i> continua inalterada.
E a péssima notícia:	Solid Snake detonando um 360° frontside ollie em um Half-Pipe.

MAS QUE P*** ?!

Snakeboarding



Em um aparente esforço de não ser levado muito a sério, Hideo Kojima, criador da série, incluiu um minigame de skate em *MGS2: Substance*. Temos certeza de que você está cheio de perguntas... droga, nós também. Tudo o que sabemos é que o minigame usa o mesmo mecanismo que o próximo lançamento de skate da Konami, um jogo chamado *Evolution*, no qual, se especula, que Snake também faz uma participação. Qual será o próximo, uma orgia criminosa no estilo de *Grand Theft Auto III* estrelando Solid Snake?



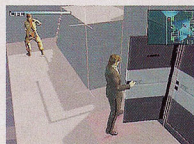
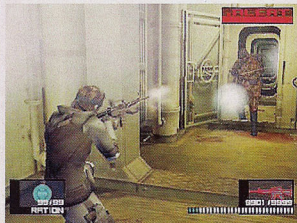
Não importa de que lado do muro você está quando o assunto é *Metal Gear Solid 2*, não há dúvidas da sua integridade como um dos melhores jogos de ação e espionagem. Para esta sequência que marca sua estréia no Xbox, o criador da série **MGS2: Substance**, Hideo Kojima es-

queceu o enredo para se concentrar na pura jogabilidade. Kojima prefere ver *Substance* como a versão perfeita de *MGS2*. "É um Director's Cut", diz, "Ele completa o que faltava em *Sons of Liberty*." Será que isso quer dizer que finalmente teremos um final que seja mais do que só um vídeo de turismo sobre Manhattan na hora do rush? Bem, provavelmente não. Mas o que você consegue, na verdade, é a habilidade de jogar com Snake durante toda a história principal, e também se distrair com mais de 300 combinações de VR e missões alternativas.

A seguir, damos uma rápida olhada no que há escondido sob o colete de kevlar de *MGS2: Substance* para expormos todas as peças e lhe mostrar o porquê deste game ser tão... substancial.

Sons of Liberty:

Kojima considera o primeiro *Sons of Liberty* um "esqueleto no qual o resto de *Substance* foi construído". Além de jogar a versão original para PS2 de



JOY DIVISION
1977-1980

substance

SUBSTÂNCIA MUSICAL

Hideo "deus de tudo que é Metal Gear" Kojima resolveu batizar o novo *Metal Gear* de *Substance*, parcialmente inspirado pela coletânea da banda britânica Joy Division, com seus maiores hits de 1977-1980. É como dizem, bom gosto traz mais bom gosto.



Kojima reconstrói *MGSS2* separando a jogabilidade do enredo. "Como *MGSS2* era orientado pela história, havia itens como as bombas C4 que você não precisava usar", diz. "*Sons of Liberty* é incompleto no sentido de que há coisas que você não podia fazer pelas limitações causadas pelo enredo. Por isso, resolvemos fazer *Substance*. Isto é o que *MGSS2* deveria ser."

Sons of Liberty, você também terá a opção de usar Snake, Raiden, Plisskin ou Ninja durante todo o jogo, escolhendo qualquer arma. "Apesar da história de *Sons of Liberty* não mudar, regravamos alguns diálogos especialmente para *Substance*", revela Kojima. Mas enquanto de você ficar empolgado com as novas perspectivas na história vista pelos olhos desses novos personagens, nossa fonte nos conta que as substituições feitas são apenas visuais – na da mais muda.

VR Missions:

Você já viu esses ambientes de realidade virtual antes de terem sido lançados como suplemento ao primeiro *MGS* para PSOne. Agora, claro, estão ainda melhores. De acordo com Kojima, ele não pode introduzir *VR Missions* antes de *Substance* porque "todo o cenário de Raiden em *Big Shell* estava em *VR Mission*." Enquanto algumas das 200 fases em *VR Mission* em combate e espionagem, outras serão malucas e sem sentido. Uma dessas missões envolve dois enormes soldados Genom, do tamanho de Godzilla (completos, com medidas), marchando pela VR City, enquanto um pequeno e atônito Solid Snake observa tudo, sugere que Kojima e sua equipe irão, mais uma vez, mudar a definição de um jogo *Metal Gear*. Outra atração bem-vinda durante as missões



em VR é a habilidade de poder se mover e atirar ao mesmo tempo, com visão em primeira pessoa. Kojima adianta que, durante o horário de almoço, a equipe toda joga partidas de *Counter-Strike*. "Mas eu fico enjoado", diz, chateado, "então não jogo muito com eles". Ahhhh, tadinho.

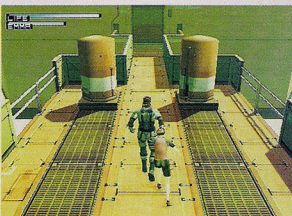
Alternate Missions:

Além das VR Missions, que acontecem naquele mundo cibenético bacana, todo em cel-shading cor-de-rosa, *Substance* também terá cem missões alternativas que ocorrem no "mundo de verdade" de *MGSS2*. Personagens, objetivos e itens foram tirados do contexto, remexidos e remontados para se atingir o máximo de potencial. Durante uma das cenas, Snake até participa de um duelo mexicano com Meryl Silverberg, a femme fatale de *MSG1*. Bem legal.

Snake Tales:

Cinco contos inéditos (para calar a boca dos que reclamaram da ausência de Snake em *MGSS2*) completam o pacote de *Substance*. Estrelando Solid Snake, estas missões de média duração rolam em ambientes do último game. Nós admitimos, este tal modo Snake Tales nos deixou bastante intrigados. 🐉

—Che Chou



SHAKE NA MODA

Vestido para matar



Smokings e mullets não combinam, mas no caso do Snake, abrimos uma exceção. Como em *MGS* (PSOne), Snake pode usar seus trajes mais finos em qualquer modo de jogo de *Substance*. Se você está mesmo com saudades, o game ainda lhe permite vestir novamente suas velhas roupas de *MGS*. Também retornando do primeiro game como um inimigo, temos uma versão Ártica do Genom Soldier, completo com o rifle FA-MAS. Kojima ainda não decidiu se ele deve incluir um Raiden peladão para satisfazer as moças da platéia!

O FUTURO

Metal Gear Online?

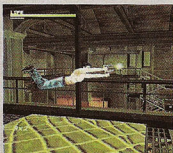
Mesmo fazendo mistério sobre *Metal Gear Solid 3*, Hideo Kojima disse que sua equipe está, no momento, pesquisando possibilidades para um título *Online* de *Metal Gear*. "Estamos procurando a tecnologia necessária para uma boa experiência *Online*", diz Kojima. "Minha equipe tem jogado games *Online* durante o horário de almoço. Nós estamos notando qualidades sobre alguns títulos *Online* que os deixam muito mais legais do que só jogar sozinho. O problema é que eles estão curtindo demais e se esquecendo de fazer a pesquisa!" E você sabe qual é o jogo que está deixando a equipe *MGS* tão viciada? *Counter-Strike*, é claro.

Dead to Rights

Produtora:	Namco
Desenvolvida por:	Namco
Jogadores:	1
Gênero:	Ação
% Desenvolvida:	90%
Lançamento:	Julho de 2002
Sítio:	www.deadtorigths.com
Ass:	DTR apresenta uma série de maneiras de castigar os malvados, com ou sem seu cachorro.
A md:	O coitado do Jack Slate vai preso por um crime que não cometeu.
É a próxima notícia:	Uma cabeça de palhaço foi usada para pintar a calçada de... bem, de vermelho sangue.

É HORA DE JACK

Diminuindo a marcha



Se existe uma característica em *Dead to Rights* que os gamers podem achar familiar, é o medidor de adrenalina (a linha amarela embaixo da barra da energia de Jack). Esta ação é idêntica à *Bullet Time* do *Max Payne*.

E caso você não conheça *Payne*, o *Bullet-Time*/medidor de adrenalina funciona assim: Ativando a adrenalina você faz com que as coisas andem em câmera lenta, permitindo que Jack Slate mire em inimigos em tempo normal enquanto os trouxas caem como cartas de baralho, todos cheios de chumbo.

Mesmo parecendo muito mais que uma coincidência, *Dead to Rights* esteve em produção por mais tempo que *Max Payne* e sempre teve este detalhe, desde o início.

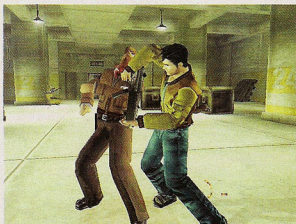


A pesar das comparações com outros games "criminosos" e cheios de ação como o *Grand Theft Auto III* e *Max Payne* serem inevitáveis, *Dead to Rights* (Namco) tem muito mais surpresas do que possa parecer. Sim, é um game super-violento, no qual muito sangue é derramado. Mas a variedade de maneiras que se pode derramar sangue é o que faz dele tão diferente.

Um enredo noir (definido como sendo um crime fictício, contendo personagens cínicos, frios e com ambientes sinistros), *DTR* conta a história de Jack Slate, um oficial de polícia que trabalha pelas ruas de Grant City. Seu pai, um investigador particular, é brutalmente assassinado, e Jack, convenientemente, é chamado para a cena do crime. Dividido entre os sen-

timentos de dever civil e desejo pessoal de vingança, Jack decide chutar o balde e tomar conta do assunto do seu jeito. Infelizmente, Jack acaba se tornando uma marionete nas mãos de uma figura misteriosa e acaba sendo incriminado pelo assassinato. Logo depois, vai a julgamento e é condenado à morte na cadeira elétrica. Não é um bom começo para um videogame, né? Mas não tema pelo nosso herói! Quando menos se espera, ele foge da Penitenciária Iron Point, de Grant City e segue à procura dos assassinos de seu pai. E aí começa a brincadeira.

Diferente do foco centrado em carros de *Grand Theft Auto* ou a jogabilidade de *Max Payne*, *Dead To Rights* enfatiza braços fortes e lutas corporais. Seu arsenal vem na forma de qualquer arma que Jack consegue liberar dos inimigos durante o jogo. Pistolas (simples ou duplas à la John Woo), espingardas, metralhadoras, revólveres e muito mais podem ser seus sem nenhum custo. O caos resultante é um ver-

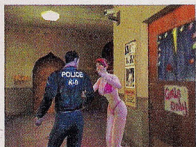


Jack está sempre quebrando algum cotado ou se divertindo com a mulherada, então não venha acusar *DTR* de não ter variedade



MAIOR SURPRESA: MGS2: SUBSTANCE

Dan Shue e Greg Sewart, da equipe americana, assistiram ao vídeo de *MGS2: Substance* um dia antes de nós, e ficaram nos gozando sobre o papo do "Solid Skate" (veja pág. 44), pois sabiam que não iam acreditar. A tiração de sarro aumentou no dia seguinte, quando vimos que esse tal "Metal Gear Solid Skateboarding" era mesmo real.



dadeiro "balé de balas", que acontece em locais como cemitérios, prédios de escritórios e Chinatown. A luta corporal aparece em locais pré-estabelecidos, e é como em *Tekken Force* de *Tekken 3* (soco, chute e muitos, muitos caras).

Inspirando-se em filmes de gângster mais do que

pode atirar usando qualquer arma que pegar, mas ele também possui outras maneiras de desarmar os inimigos que encontra: quebrando os pescoços, estourando colunas vertebrais, chutando um cara para o alto, e depois enchendo-o de chumbo. Pode parecer complicado, mas tudo isso é feito com o pressionar

"...Fervura Máxima, O Troco, e Assassinos de Aluguel são bons exemplos de filmes que ajudaram a inspirar *Dead to Rights*."

—Mike Lescault, Produtor-Sênior de *Dead to Rights*

qualquer outro game tenha feito antes, *Dead to Rights* usa influências de uma vasta seleção de crimes do cinema clássico. "Filmes de ação de Hong Kong possuem o tipo de ação rápida que nós queremos alcançar", diz o produtor Mike Lescault. "Filmes como *Fervura Máxima*, *O Troco* e *Assassinos de Aluguel* são bons exemplos de filmes que capturam a mescla brilhante entre tiroteio e luta corporal que nós apresentamos em *Dead to Rights*."

Palavras fortes, com certeza, mas que podem ser comprovadas quando se está jogando. Sim, Jack

de um único botão. O tempo que você o segurar e em qual direção irá atacar seu alvo indicará o tipo de animação você terá.

Para os donos de Xbox chateados que a série *Grand Theft Auto* permanecerá exclusiva no PS2, a Namco espera que *Dead to Rights* (que por sua vez, é exclusivo da Xbox por três meses) faça o remédio mais gostoso de ser engolido. Afinal de contas, não é todo jogo que o deixa matar a vontade e depois ir dormir com a consciência tranqüila.

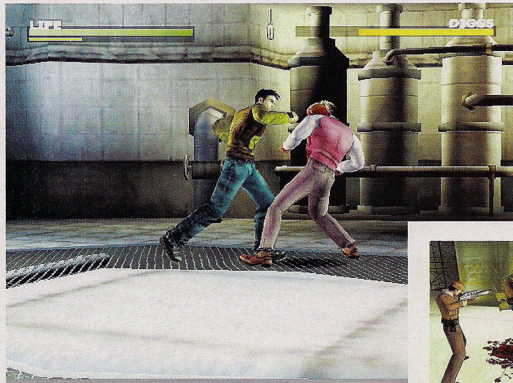
—James "Milkman" Mielke

AQUI, CÃOZINHO...

Desarmando



Se o fogo inimigo estiver apertado, Shadow está por perto! Mande seu cachorro atacar o inimigo mais próximo e deixe que ele roube a arma do cara pra você. Ainda bem que Shadow nunca se fere, o que faz dele um aliado precioso.



Panzer Dragoon Orta

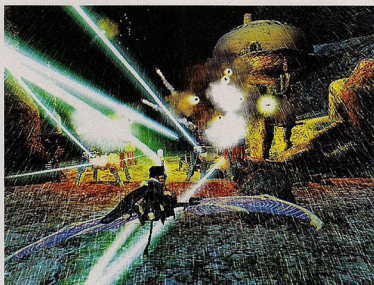
Produtora:	Sega
Desenvolvido por:	Smilebit
Jogadores:	1
Gênero:	Tiro
% Desenvolvida:	75%
Lançamento:	Outubro de 2002
Site:	www.panzer-dragon.com
A boa:	A volta do dragão, melhor do que nunca e trazendo uma gostosa nas costas.
A má:	Não é nenhuma Saga RPG.
E a péssima notícia:	Será que teremos que limpar o estábulo onde o dragão faz suas necessidades? Uma bola de pêlos...

NOSSO
DESTAQUE
E3



Eis Orta, a heroína no novo game **Panzer**. Na verdade, ela é a primeira personagem na série feminina a comandar um dragão

Nada mais romântico do que um laser no meio da cara, que é extamente o que estes safados estão tomando



SEGREDINHOS

Cravando os dentes



Os dois primeiros **Panzer Dragoon** para Sega Saturn eram simples games de tiro que ofereciam uma seleção limitada de três ataques diferentes: tiros normais, tiros lasers e ataques corporais insanos. Descobrimos que Orta traz um ataque novo, para incrementar a ofensiva. Perguntamos ao líder do projeto, Akihiko Mukaiyama (acima, à esquerda) se este novo movimento seria um tipo de mordida do dragão. "Não é tão primitivo assim", diz Mukaiyama. "Seria algo mais sofisticado. O dragão tem um ataque para combates próximos, mas não estamos prontos para revelar exatamente o que é." Intrigado por nossa revelação, o diretor da Smilebit, Takayuki Kawagoe (acima, à direita) nos perguntou: "Mas como foi que vocês descobriram este segredo?" Ah, foi um passarinho verde que nos contou. Um passarinho verde bem grande e feioso...

Panzer Dragoon está de volta. A série, para aqueles que nunca tiveram um Sega Saturn, é famosa por sua simplicidade (é um game de tiro em 3D) e extraordinária execução (gráficos estilizados, inimigos tecno-orgânicos, trilha sonora de arrebatador, etc). Agora o enredo, que era na verdade, para terminar junto com o RPG **Panzer Dragoon** para Saturn, continua com uma heroína novinha em folha: uma garota conhecida como Orta, que está pronta para montar no dragão na batalha contra um império opressivo.

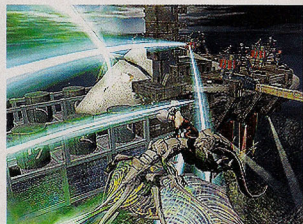
Mas não fique muito impressionado – Orta não corresponde ao seu antecessor em matéria de RPG. Em vez disso, **PDO** retorna às raízes, e modela a série com ação direta, linear, como em **Panzer Dragoon Zwei** (o segundo game). Para os poucos fãs que es-

tão esperando uma nova saga, o líder do projeto Akihiko Mukaiyama tem algo a dizer: "Nós estamos continuando de onde a saga parou. É o alvorecer de uma nova era, mas personagens conhecidos voltarão." Felizmente, o clássico esquema de controle (com pequenas modificações) está de volta também.

Para ajudar a ilustrar como é a experiência de jogo de **Orta**, que tal esta cena: Você olha para trás e vê um chefe-esqueleto do tamanho de uma casa, galopando de quatro. À medida que ele te coloca para correr, você atira com o revólver de Orta, mas os tiros rebatem contra a caveira de osso duro. Você desvia para a esquerda e pisa nos freios (hmm... digo, puxa as "rédeas"), deixando seu inimigo passar correndo. Gire a câmera e olhe para frente. Mirando na nuca do safado, carnuda e macia, seu dragão o fuzila com seus canhões lasers presos ao corpo, dando-lhe o merecido castigo.

Mesmo sendo cheio de diversão, o que mais deve atrair os gamers para **Orta** são os visuais de cair o queixo. Esteja você voando entre ciclones, brigando com um cachorro com esquadres de navios de guerra bio-orgânicos, ou emparelhando com naves de guerra enormes, **Orta** é sempre de chamar a atenção. A Smilebit espera que as missões secretas do jogo (que lhe permitirá ver a história pela perspectiva dos bandidos) e o sistema de ramificações no caminho emprestado de **Zwei** (que lhe permitirá escolher uma nova rota cada vez que você o joga) certamente irão inspirar repetidas lutas contra o império do mal. ☠

—James "Milkman" Mielke





POR DENTRO DA ARTOON

Mas quem está por trás de tão inovador felino? Diga "olá" para a Artoon, uma equipe de desenvolvimento japonesa liderada por Yoji Ishii e Naoto Ohshima, ex-membros do Sonic Team, da Sega. Antes de Blinx, eles foram responsáveis por *Pinobee*, para o GBA.



Blinx: The Time Sweeper

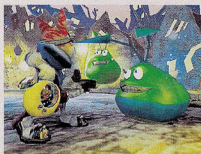
Produtora:	Microsoft
Desenvolvido por:	Artoon
Jogadores:	1
Gênero:	Ação
% Desenvolvida:	66%
Lançamento:	Terceiro trimestre
Site:	www.xbox.com
A boa:	Inovativos power-ups manipuladores do tempo lhe permitem realizar movimentos incríveis.
A má:	Blinx não é exatamente veloz. Ele não é o Sonic.
É a próxima notícia:	Imagine Blinx cuspin-do uma bola de pêlos...

NOSSO DESTAQUE
E3



Dá só uma olhada no poder do aspirador e no sorriso do gato. Blinx é só uma cara feliz ou estaria contente com a faxina que fez?

Você pode usar os efeitos do tempo a qualquer hora, portanto, se quiser congelar esses bichos verdes para detoná-los, sem problemas, use Pause.



Desde que um certo encanador arriscou tudo para salvar uma princesa, todo mundo achou que poderia ter seus momentos de heroísmo. O gato Blinx tem sua chance de brilhar quando resolve libertar a sua própria donzela em perigo. Armado com uma T\$1000 Time Sweeper (leia-se aspirador de pó), ele deve encontrar a garota, acabar com os Monstros do Tempo que a aprisionaram e consertar toda a bagunça temporal que eles criaram.

Blinx pode parecer um cara comum que vive pulando por aí, mas a Time Sweeper do gatinho (com ajuda do HD da Xbox) demonstra efeitos temporais inovadores (veja abaixo). Estes truques criativos realmente nos dá vontade de ver mais. "Você poderá assistir à outra pessoa jogar *Blinx* e fazer algo completamente diferente daquilo que você fez," diz Ed Fries, vice-presidente de conteúdo para Xbox. "Você poderá até pensar: por que EU não fiz aquilo?"

A jogabilidade de Blinx empresta elementos de *Mario 64*, *Luigi's Mansion* e *Crash Bandicoot* para criar um belo combo de diversão com um aspirador

de pó. Você guiará o gato por mais de 40 estágios de ação, incluindo aldeias cheias de neve, cavernas úmidas e outros cenários viajantes. Durante todo o percurso, você estará usando a T\$1000 para adquirir cristais do tempo, estourar inimigos e aspirar lixo. Coletar lixo não é somente bom para o meio ambiente – você vai precisar de uma gracinha extra para poder melhorar seu aspirador. Ei, se um aspirado lança-chamas funciona para o Luigi, por que não funcionaria para este bichano também?

Mas seria Blinx a nova mascote do Xbox? O sorriso que lembra aquele gato da Alice no País das Maravilhas e umas roupinhas pra lá de bacanas fazem dele muito mais agradável do que os feiosos de *Oddworld*, mas a Microsoft não está muito interessada em ter um personagem como porta-voz. "Não sou muito fã da ideia de ter uma mascote, pessoalmente falando," diz Fries. "Só quero criar games, e o fato de se ter um grande personagem faz parte da criação de games."

—Shane Bettenhausen

MELHOR DO QUE O CONTROLE REMOTO DA SUA TV



Quando Blinx aspira a mistura correta de cristais, ele consegue desencadear um efeito de alteração do tempo. As misturas corretas fazem as funções de Fast Forward, Rewind, Câmera lenta, Pausa e Gravação, como em um vídeo-cassete. Os quatro primeiros comandos podem salvar a cauda de Blinx em um piscar de olhos, mas Gravar é especial: você pode criar uma cópia de suas ações para lutar com você. Por exemplo, Blinx pode fazer seu dublê gravado e jogá-lo por cima de uma parede.





MAIS GATAS POR METRO QUADRADO: TECMO

Se há uma coisa que relaxa os olhos de um pobre jornalista cobrindo a E3, é a quantidade absurda de garotas espalhadas pelos pavilhões da feira. Todo ano, as empresas contratam belidades para ficar... hmm... sorrindo ao lado dos jogos mais recentes. Nesta edição da E3, nada se comparava ao estande da Tecmo na categoria garotas. Vestidas como as lutadoras de *Dead or Alive*, não houve quem não perdesse alguns minutos admirando os... games da Tecmo, claro. Quer mais? Acesse www.eggirls.com.



Ninja Gaiden

Tecmo • Segundo trimestre de 2003 —

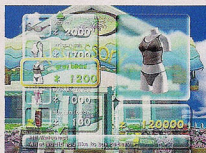
Aparecendo pela última vez (na forma não-*Dead or Alive*) no Super NES em *Ninja Gaiden Trilogy*, Ryu Hayabusa está de volta ao pedaço, estrelando sua própria aventura-solo sete anos depois. Desenvolvida pelo mesmo Ninja Team de *Dead or Alive*, *Gaiden* é uma aventura de ação em 3D que investe todas as fichas no combate e tem um estilo bem parecido com *Devil May Cry*, só que com a quantíssima ação ninja de Ryu no lugar do audaz Dante de Devil. Visualmente o jogo (que se passa pouco tempo antes dos eventos de *DOA 3*) pode lembrar bastante a série de jogos de luta da Tecmo, mas o presidente do Team Ninja, Tomonobu Itagaki, assegura que o jogo é inovador. Esteja Ryu duelando com ninjas inimigos em um combate de espadas, jogando shurikens afiadíssimos, ou derrotando os chefes (que são monstros gigantes), você sempre terá a força total do estilo ninja. "Eu quero mostrar a ação... o grande barato dos ataques ninja", diz Itagaki. "Gaiden terá ambientes tradicionais japoneses, mas você também verá robôs e configurações futuristas." Itagaki também avisa e tranquiliza a todos dizendo que os elementos clássicos do velho e bom *Ninja Gaiden* estarão presentes no jogo. Droga!!! 2003 parece tão distante!



Dead or Alive:

Xtreme Beach Volleyball

Tecmo • Outubro 2002 — Em uma belíssima jogada, o Ninja Team da Tecmo vai direto ao que interessa e mostra aos donos de Xbox o que eles querem ver: gostosíssimas garotas de biquíni, batendo um bolão na praia. A maioria delas não está vestida apropriadamente, já que acham que estão chegando ao local (a ilha Zack) para participar de um torneio de luta e não para jogar vôlei. Mas graças a mais de cem roupas de banho que você tem à disposição para comprar, achar um novo modelo é moleza! Você pode adquirir outros itens, como protetores solares e bronzeadores. As garotas vão pegando uma cor na medida que vão ficando no sol, um pouquinho de óleo não machucaria ninguém, não é? Para adicionar variedade, as quadras estão espalhadas por praias, montanhas e outros lugares exóticos da ilha, onde você pode até disputar partidas noturnas — mas para isso é preciso comprar as tochas "tiki", necessárias para a iluminação. Outros recursos inovadores estão incluídos, porém o mais significativo é a inclusão de novos personagens. Alguns irão, inclusive, aparecer nos futuros jogos da série *Dead or Alive*.





PERIFÉRICO MAIS LEGAL: STEEL BATTALION CONTROLLER

O vencedor é este monstro de 40 botões, duas alavancas e três pedais usado em *Steel Battalion*. Quando testamos esta engenhoca para Xbox pela primeira vez, foi difícil conter comentários como "car#&@!", seguido por um impulso incontrolável de comprar logo essa coisa a qualquer custo.



The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring

Universal Interactive • Quarto trimestre • Também para: PS2 — Frodo, Aragorn e Gandalf serão controláveis neste jogo de ação e aventura. Cada um dos personagens de Tolkien usa "Spirit Points", que funcionam como mágicas para ataques e ações especiais. Os jogadores também podem usar runas para ações de cura e ajuda nos combates. Para manter o game fiel à história original, algumas pessoas se juntam ao seu grupo em alguns lugares, de uma maneira fiel aos livros. Os fãs podem esperar muitas referências familiares, mas os vastos ambientes ricos e detalhados oferecem muitas opções de exploração.



Project Ego

Microsoft • 2003 — Seu objetivo neste absurdamente épico RPG de ação é descobrir quem raptou seus pais e matou seu cachorrinho (é sério!). Pelo caminho, seu personagem irá envelhecer, ganhar músculos se carregar de armas grandes, lidar com coisas básicas como fazer a barba, e até influenciar uma nova geração de aventureiros. "Você poderá ir até alguma cidade e ver os garotos o alastrando, copiando seu corte de cabelo", diz says Peter Molyneux, diretor geral da Lionhead Studios. "Você se sente um verdadeiro herói. Este é o objetivo do jogo". Algumas jornadas menores o colocam fazendo coisas como caçar lobisomens ou escapar de labirintos (você só tem uma chance por ano — faça besteira e você envelhece mais rápido) até encontrar a mulher de sua vida. Mas fique avisado: o jogo não pega leve. "Temos que pensar em formas de encorajar as pessoas a continuar a jornada e se tornarem heróis", explica Molyneux, "por isso, tivemos que matar sua família". A data de lançamento ainda não foi divulgada, mas certamente, não fica pronto este ano.



Tao Feng: Fist of the Lotus

Microsoft • Segundo trimestre 2003 — John Tobias, um dos pais de *Mortal Kombat*, está fazendo um novo jogo de luta em 3D. Seu projeto, chamado *Tao Feng*, traz gigantescos ambientes sem limites de espaço, como em *Dead or Alive 3* (com mais interatividade ainda). "Se você vê algo, pode interagir com ele", diz Tobias. Você também poderá causar danos a pontos específicos de seu oponente, imobilizando um braço, por exemplo.





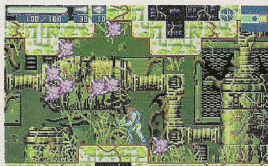
PERGUNTINHA BÁSICA: CADÊ O POKÉMON ADVANCE?

A única menção ao próximo *Pokémon* na E3 estava bem escondida, lá no fundo do estande da Nintendo, onde um monitor de TV exibia clips do desenho animado. Se você ficasse assistindo tempo suficiente, era brindado com uma rápida mostra de telas do game já divulgadas, muito pouco para saciar a curiosidade dos fãs. Segundo a Nintendo, *Pokémon Advance* será lançado no Japão ainda este ano, e logo no início de 2003 nos Estados Unidos, pouco após o quarto longa-metragem dos monstros, que estreia nos EUA em novembro.

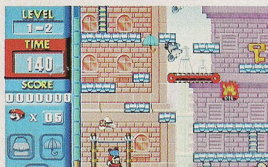


PREVIEWS ESPECIAL

Game Boy Advance



(Em sentido horário, a partir de cima) Samus volta ao 2D em *Metroid Fusion*, os quatro Links do modo multiplayer de *The Legend of Zelda*, e *Animal Crossing* e *Donkey Kong Plus*, que conectam o GBA ao GC



Games em destaque

Eis a lista com os jogos de GBA mais bacanas que pintaram durante a feira.

• em **vermelho** = game presente nesta edição.

Agosto

- Disney's Magical Quest Starring Mickey & Minnie
- R-Type III
- Street Fighter Alpha 3

Setembro

- Castlevania: Harmony of Dissonance
- Yoshi's Island: Super Mario Advance 3
- Robotech: The Macross Saga

Novembro

- Altered Beast
- Contra Advance
- Metroid Fusion
- Phantasy Star Collection
- Super Monkey Ball

Dezembro

- The Legend of Zelda
- Revenge of Shinobi



2003

- Donkey Kong Plus
- Golden Sun: The Lost Age
- Game & Watch Gallery 4



• Pokémon Advance

Ainda sem data

- Crazy Taxi: Catch a Ride
- Custom Robo GX
- Diddy Kong Pilot
- Kirby
- Kururin Paradise

Belos games e a conexão com o Cube

Um punhado de belos games da Nintendo e (em sua maioria) um monte de porcarias prontas para o lixo de todo o resto – era isso que esperávamos do GBA. Mas a E3 acabou nos dando esperanças: claro, havia na feira um verdadeiro mar de porcarias para o portátil, mas um bom número de jogos bacanas de third parties (*Castlevania*, *Super Monkey Ball*, *Contra*) estavam ao lado daquelas fotos imensas de Mario, Metroid e Zelda, as apostas da Nintendo para o GameCube este ano.

Outra grande notícia para o GBA na E3 foi a chegada de mais games usando a conexão GC-GBA. Seria o link todo o que a Nintendo dizia ser? Sim e não. Se você tiver os dois consoles (e o cabo, claro) pode conseguir entrar bem legais em jogos como *Phantasy Star Online* (como minigames de *Nights* e *Chu Chu Rocket*) e *Animal Crossing* (uma ilha especial para pegar novos itens) Exagero? Sim. Legal pacas? Com certeza...



GBA em números

6

são as cores de GBA disponíveis nos EUA (apostas na edição limitada *Pokémon*)

2 ou 3

dólares será o preço dos cards que você usará no e-Reader (veja "Mais coisas GBA")

Mais coisas GBA

PASSE O CARTÃO

O novo acessório da Nintendo, o e-Reader, começa a ser vendido nos EUA a partir de setembro, por US\$ 40,00. Com ele, você lerá informações de cards (vendidos separadamente) para jogar games (como o clássico para *Game & Watch*, Manhole, na foto ao lado), desbloquear itens especiais em *Animal Crossing* ou ver estatísticas de *Pokémon*.



GBA na E3 – Relatório final

PRÓS:

+ Muitos bons games da Nintendo, originais e remakes

CONTRAS:

- A maioria dos jogos de third parties são um lixo
- A conexão GC/GBA ainda parece meio exagerada

VEREDITO:

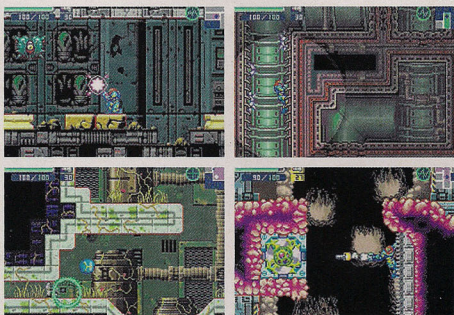
Uma boa linha da Nintendo e de algumas third parties

NOTA

7

Metroid Fusion

Nintendo • 18 de novembro de 2002 — Se *Metroid Prime* dividiu o título de sensação do GameCube com *The Legend of Zelda* e *Super Mario Sunshine*, no GBA a história foi outra. *Metroid Fusion* reinou absoluto, e foi considerado o melhor game do portátil exibido pela Nintendo na E3. Em 2001, o game apareceu com outro nome (*Metroid IV*) e em formato de vídeo, que decepcionou mais que qualquer outra coisa. Ninguém esperava muito para este ano, mas agora nossa expectativa cresceu 200%. *Metroid Fusion* traz tudo o que se espera de um jogo de Super NES no Game Boy Advance. *Super Metroid* sempre foi o game que todos gostariam de jogar no portátil, mas a Nintendo fez melhor: criou um jogo exclusivo, com uma história inédita e diversas novas opções de jogo. A personagem principal (que pode ou não ser Samus Aran — em breve explicaremos isso melhor) pode escalar paredes e se pendurar no teto, além de usar armas diferentes da versão 16-bit. E a conexão entre *Prime* e *Fusion* já está prevista pela Nintendo. Ou você acha que os dois games serão lançados no mesmo dia por coincidência?



The Legend of Zelda

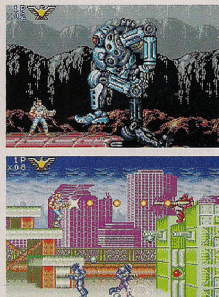
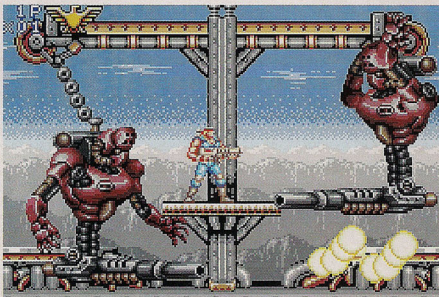
Nintendo/Capcom • Dezembro de 2002 — Mais uma adaptação de game de Super NES para GBA? Sim, e não. *The Legend of Zelda* é mais do que isso. Além de uma versão perfeita do aguardado *A Link to the Past* (de 1992), a Capcom — que também criou *Zelda: Oracle of Ages* e *Oracle of Seasons* para GBC — inseriu no cartucho um novo modo de jogo para quatro jogadores simultâneos. *Zelda* multiplayer, já tinha imaginado esta? Pois é isso que apresenta *The Four Swords*, o modo especial que traz até quatro Links duelando por Rupees e tesouros. Os jogadores conectam seus portáteis com o cabo Game Link, e precisam cooperar uns com os outros para cumprir os objetivos. Mas vale também sacanear os amigos, e é nessa hora que o game fica mais divertido. Na coletiva de imprensa da Nintendo, Shigeru Miyamoto demonstrou o game em companhia do responsável pela nova versão, Yoshiaki Okamoto (da Capcom), mais Toshihiro Nagoshi (Amusement Vision) e Youti Haraguti (Namco), que pareciam estar se divertindo bastante com a pancadaria hiruliana.



NOSSO DESTAQUE E3 Contra Advance

Nintendo • Novembro de 2002 —

Embora seja baseado no clássico jogo para SNES *Contra III*, esta versão para o GBA incluirá algumas fases inéditas, feitas sob medida para agradar até mesmo aos mais ardorosos fãs. E não é só isso, a opção para fazer parte do tiroteio com duas pessoas simultaneamente voltará através do uso do cabo link.



PERGUNTINHA BÁSICA: CADÊ O TEMPO PRA JOGAR TUDO ISSO?

O PC foi a plataforma mais valorizada da E3 2002: mais de 200 games diferentes foram exibidos nos três dias de evento, superando qualquer outra plataforma. Poucas foram as empresas que não apresentaram algum game para PC – a Nintendo, por exemplo. Vocês sabem que nós da EGM Brasil somos eficientes e tudo mais, mas nem se tivéssemos poderes Jedi conseguiríamos jogar ou mesmo ver todos esses jogos. Esperamos ter mais tempo para curtir todas essas novidades ainda em 2002.

PC

Como quem não queria nada, o PC mostrou surpresas e roubou o show



Games em destaque

Eis a lista com os jogos de PC mais bacanas que pintaram durante a feira.

• **em vermelho** = game presente nesta edição.

Julho

America's Army
Warcraft III: Reign of Chaos
Unreal Tournament 2003

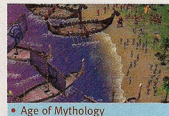


• Knights of the Old Republic

Agosto

Rayman Arena
Worms Blast

Setembro



• Age of Mythology

Need for Speed: Hot Pursuit 2
Hitman 2: Silent Assassin
Nascar Thunder 2003

Quarto trimestre

Unreal 2
MechWarrior 4: Mercenaries
Indiana Jones & The Emperor's Tomb
F-1 2002



• The Sims Online

James Bond 007: Nightfire
Star Wars Galaxies: An Empire Divided
Medieval: Total War
1503 AD

No One Lives Forever 2
Rainbow Six: Raven Shield

Ainda sem data

Doom III
Halo
Heart of Stone
Ultima Online: Lord Blackthorn's Revenge
Rise of Nations
DX2: The Invisible War
The Lord of the Rings
EverQuest 2
Full Throttle 2
Max Payne 2
Command & Conquer Generals
World of Warcraft
EverQuest: Planes of Power
Matrix Online
Metal Gear Solid 2 Substance
SimCity 4

Varietade. Não há outra palavra pra descrever a invasão de PCs que tomou conta da E3. Havia uma enormidade de empresas que trouxeram uma outra enormidade de jogos, todos tinindo e mostrando que os computadores são grandes responsáveis, ainda, pela melhoria da indústria de games. Entre os grandes destaques podemos citar a pequena revolução de *The Sims Online*, que agora reunirá algo como dezesseis jogadores ao mesmo tempo. Não estava disponível para jogar na feira, mas o vídeo de *Doom III* fez muita gente formar filas para assisti-lo. Além desses, também tinha a Microsoft fazendo um barulhão com *Age of Mythology*. *Unreal 2* chamou a atenção e a LucasArts vem com vários jogos de *Star Wars* e um de *Indiana Jones* que simplesmente não o deixarão descansar enquanto não os jogar. A gente sabe que dinheiro não cai do céu, mas nossa sugestão é que você vá economizando aí, porque o bicho vai pegar.



PC em Números

40

tempo (em minutos) de espera na fila do estande da Activision, para assistir à demo de *Doom III*

1

número de games desenvolvidos pelo exército americano exibidos na E3 (America's Army)

PC na E3 – Relatório Final

PRÓS:

+ Quantidade e variedade de games de todos os gêneros possíveis e imagináveis.
+ Retorno de clássicos absolutos da plataforma PC, em novas versões e seqüências

CONTRAS:

- Títulos fortes não estavam em versão jogável

VEREDITO:

O PC dominou a E3, principalmente nos gêneros de estratégia e tiro

NOTA

9,5

Warcraft III – Reign of Chaos

Blizzard • Julho de 2002 — A guerra entre humanos e Orcs continua pegando fogo. E para completar a festa das batalhas, ainda há duas novas raças: os Night Elf Sentinels (raça que lida com magias) e os Undead (exército formado por cadáveres, espíritos, etc). Com essas e outras novidades, *Warcraft III* já é um dos jogos mais aguardados desse ano (o lançamento mundial deve ser em 3 de julho) e tem tudo para se tornar um hit gigantesco entre os jogadores do mundo todo.

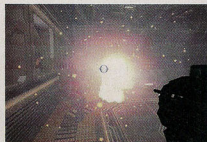
E a versão (praticamente final) que estava na E3 mostrou que a produtora **Blizzard** não está brincando em serviço. O melhor é que o negócio aqui não é só sair destruindo o inimigo feito um alucinado, o lance vai mais além. Tirando o objetivo principal, há vários outros para serem completados que também são importantes para o desenvolvimento do jogo, pois é através deles que seu personagem acumula experiência. E tal experiência é vital para fazer com que seu exército também fique mais poderoso. Resumindo: o negócio é encarar tudo o que aparecer pela frente. Outra coisa que chama a atenção logo de cara são os gráficos pra lá de bem feitos. É tudo tridimensional, e há muitas animações ao longo das fases. O som também é impressionante, com ruídos de batalhas e um monte de efeitos especiais.



Unreal 2

Infogrames • Final de 2002 — Como todo bom freak por games, você deve ter jogado *Unreal* à exaustão. E pode preparar o traseiro porque ele continuará achatado com a chegada de *Unreal 2*. São tantas novidades que qualquer um ficará perplexo. Pra começar, todos os personagens são novos, com exceção da bela Skaarj. Mas isso é o de menos. O que importa de verdade é que a matança continua tão ou mais alucinada do que no game original. O número de armas é um troço absurdo e cada uma delas tem munições que funcionam de maneiras diferentes. Por exemplo: com um lança-granada dá pra disparar seis tipos diferentes de granadas, cada uma com um tipo de explosão, e para um tipo de situação específica. Claro que também há novos alienígenas de todos os tamanhos e formatos. Os monstros vêm com várias melhorias, inclusive uma inteligência artificial avançada, deixando sua vida extremamente complicada.

Não precisaríamos nem falar sobre os gráficos, pois se eles já eram sensacionais no primeiro, agora então é covardia. O visual de *Unreal II* é um negócio espantoso. Todos os cenários são incrivelmente detalhados e a movimentação dos personagens é perfeita. E para aqueles que curtem um multiplayer básico, *Ulti* não decepciona. Há os modos Deathmatch, Team Deathmatch, Last Man Standing, Capture the Flag e Team Capture the Flag. Ainda no multiplayer, uma surpresa legal que é a possibilidade de fabricar sua própria arma e ir melhorando a danada aos poucos.



DOOM III

Produtora:	Activision
Desenvolvido por:	Id Software
Jogadores:	1
Gênero:	Tiro em primeira pessoa
% Desenvolvida:	30%
Lançamento:	Sem data
Site:	www.idsoftware.com
A boa:	É Doom,oras bolas!!
A má:	Ainda teremos que esperar um bocadinho para jogar.
É a péssima notícia:	Por enquanto estará só nos PCs... custa uma versãozinha para consoles?



Não dava nem pra jogar *Doom III* na E3, mas de imediato já podemos afirmar que o game causou um dos maiores barulhos da feira e não precisa nem dizer que o sucesso do lançamento (sem data definida ainda) está pra lá de garantido, né?

Doom é um dos maiores clássicos dos videogames e influenciou um sem-número de jogos desde seu lançamento até hoje. Por isso mesmo, esse projeto é uma das coisas mais importantes do momento na indústria e vem com a intenção de revolucionar os jogos em primeira pessoa. A expectativa em torno de *Doom III* é enorme e por isso a equipe da **ID Software** trabalha dobrado para não decepcionar os fãs. Durante o evento, rolava uma exibição dentro de uma cabine fechada onde as pessoas formavam filas pra assisti-lo.



Enquanto isso, do lado de fora, outro vídeo era mostrado, uma espécie de making of revelando vários detalhes da produção.

O visual é um dos mais sensacionais do momento, com cenários extremamente bem feitos, som perfeito e muitas criaturas apavorantes. Essa sequência terá ambientes inteiramente tridimensionais, o que muda um pouco o conceito original porque agora haverá mais espaço e lugares para serem explorados em vez de cubículos nos quais você está cercado por monstros. Por esse motivo é que a ID Software trabalha para criar um clima de medo maior no lugar de apostar na matança desenfreada das versões anteriores.

O mecanismo de renderização de imagens é outra arma dos produtores que promete revolucionar o esquema de jogos de tiros. É que games

nesse estilo não mudaram muito seu padrão desde o surgimento de *Quake*. A movimentação de todos os personagens na tela vai ser diferente de tudo o que já se viu até hoje e a intenção é fazer com que o que conhecemos hoje se transforme em algo pra lá de toco. Essa inovação também permite que os efeitos de luz, sombras e detalhes de cenários tenham um tratamento especial diferenciado do que existe hoje no mercado.

O som é outra grande atração de *Doom III*. A equipe produtora vai colocar no game o mais avançado sistema de som possível. É bem provável que a maior parte dos jogadores não terão nem condição de usufruir dessa tecnologia toda inicialmente, mas a idéia é fazer com que o jogo sejam realmente um marco, tanto visual quanto sonoro. A trilha musical é feita por Trent Reznor,

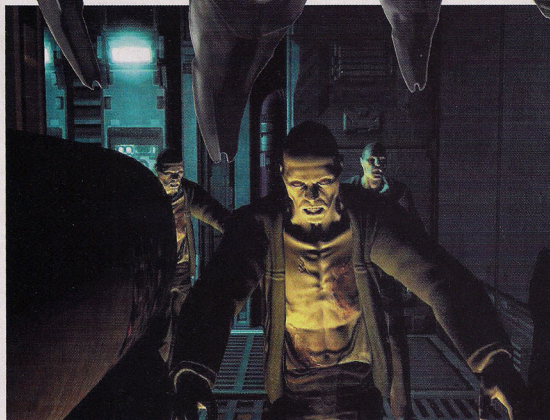




da banda Nine Inch Nails. Se você não conhece esse cara, saiba que seu som é uma das coisas mais assustadoras e cavernosas do mundo do rock. Bom, é por isso mesmo que ele está trabalhando neste projeto.

Além de todas essas novidades há ainda a questão do multiplayer. E aqui temos que ser honestos: muita gente vai ficar decepcionada. É que nesse momento o foco não está nesse modo de jogo, mas sim em fazer com que a opção single player seja algo revolucionário. Não que não vá haver um multiplayer. Vai ter sim mas será um Deathmatch simplesinho. O que a ID diz é que após o lançamento de *Doom III* deverão chegar às lojas outras versões e possivelmente uma específica para vários jogadores ao mesmo tempo e, daí sim, deve vir algo bem diferente do que há hoje em dia. 🎮

—Odair Braz Junior



The Sims Online

Electronic Arts • Terceiro trimestre — Simplesmente um dos jogos mais badalados de toda a E3. Todo mundo sabe o sucesso que *Sims* é e agora, com a versão online, a febre mundial só tende a aumentar. Esta nova versão vai ser destruidoramente bem-sucedida em vendas porque faz com que os viciados no game tenham que interagir entre si para que a coisa evolua de verdade. O que liga em *Sims Online* é a cooperação e a necessidade de comunicação entre os vários participantes. Quanto maior a ajuda mútua e a troca de idéias, melhor para todos. Pra tornar tudo isso possível, o game disponibiliza ferramentas como mensagens instantâneas, bate-papo e email, além de iconezinhos animados. O restante, tipo visual e som, é basicamente igual ao que você já conhecia. Mas tenha certeza de que se você já era fã de *Sims*, *Sims Online* será sua próxima compra.



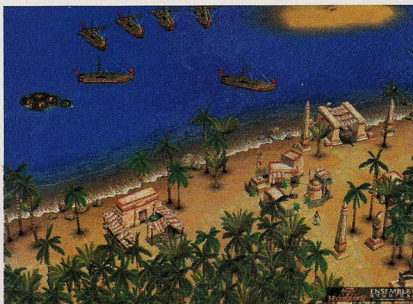
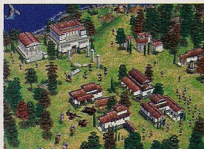
Roller Coaster Tycoon II

Infogrames • Outubro — A diversão nas montanhas-russas mais insanas dos videogames continua em *Roller Coaster Tycoon II*. O criador Chris Sawyer promete inovações em relação ao game original, como novas atrações ainda mais radicais. O game deverá ter um sistema de edição de cenários bem mais complexo do que os anteriores, e as telas já mostram uma melhoria nos gráficos. Novos temas para seus parques também estão garantidos.



Age of Mythology

Microsoft • Terceiro trimestre — Fãs de *Age of Empires*, é hora de preparar a festa: a Ensemble já está dando os últimos retoques neste game que promete ser o sucessor do título. *AOM* segue a linha de games de época, mas com pequenas diferenças. Você encarna três civilizações (nórdicas, gregas e egípcias) e deve ter fé — literalmente — para se dar bem. Rezando, construindo templos e adorando seus deuses, você pode usar ataques divinos contra seus inimigos.





Os 10 mais da feira

Não foi fácil, mas depois de muito debate, conversa, argumentação e alguns rápidos rounds de luta livre, conseguimos nos decidir pelos dez games mais bacanas exibidos durante a E3. Agora vamos relaxar e esperar os e-mails mal-educados que provavelmente vocês devem mandar....

1 The Legend of Zelda

Nintendo



A versão jogável de *Zelda* conquistou aqueles que ainda não acreditavam no visual cartunesco. Até os mais críticos precisam concordar que a movimentação e animação estão excelentes.

2 Doom III

Id Software



Parecia mentira, boatos surgem e logo são desmentidos. Mas não: *Doom III* seria exibido na E3. Foi só um pequeno vídeo, mas mais do que suficiente para deixar todos babando de ansiedade.

3 Super Mario Sunshine

Nintendo



talvez seja uma versão bombada de *Mario 64*, mas agora que jogamos *Sunshine*, percebemos que não importa. Fazia tempo que não nos divertíamos tanto correndo e pulando em um game.

4 Metroid Prime

Nintendo



Mesmo se nunca houvésemos ouvido falar em *Metroid*, a inovação de *Prime* teria nos conquistado de imediato. Nunca uma garota tornando aliens foi tão legal. Bem, talvez Sigourney Weaver...

5 Metroid Fusion

Nintendo



Dois novos *Metroids* no mesmo dia? Alguém nos belisque. Agora iremos finalmente descobrir o que aconteceu com o planeta SR-388 antes dos eventos do primeiro jogo no NES.

6 Steel Battalion

Capcom



O gigantesco joystick e os visuais ultra-realistas deste jogo nos mandaram direto para o paraíso dos robôs. Além disso, *Battalion* dá umas aulas de controle de robôs que podem ser úteis em, digamos, 2427.

7 Unreal 2

Infogrames



Em um ano em que os games de tiro em primeira pessoa parecem ter dominado a cena, o clássico *Unreal* prepara sua volta totalmente reformulado. Pena que ainda temos que esperar uns meses...

8 Panzer Dragoon Orta

Sega



Asas modernas, uma cabeça chifruda e um mau hálito de dragão - o que mais podíamos pedir? *Panzer* definitivamente parecia com os games antigos da série, mas com um novo visual impressionante.

9 SOCOM: U.S. Navy SEALs

Sony CEA



A E3 é quase tão caótica quanto uma guerra de verdade, mas isso não nos desencorajou a testar o novo combate Online da Sony. Mal podemos esperar para atirar em nossos amigos.

10 The Gateway

Sony CEA



Se existe um jogo que pode roubar o trono de *GTA* como o novo rei do politicamente incorreto, é *The Gateway*: violento, cheio de detalhes, com um visual impressionante e divertido pacas. Quer mais?

TOP 5 PLAYSTATION 2

1 SOCOM: U.S. Navy SEALs

Sony CEA

2 The Getaway

Sony CEA

3 Shinobi

Sega

4 Contra: Shattered Soldier

Konami

5 War of the Monsters

Sony CEA

TOP 5 XBOX

1 Steel Battalion

Capcom

2 Splinter Cell

Ubi Soft

3 Panzer Dragoon Orta

Sega

4 Blinx: The Time Sweeper

Microsoft

5 Shenmue II

Microsoft/Sega

TOP 5 GAMECUBE

1 The Legend of Zelda

Nintendo

2 Super Mario Sunshine

Nintendo

3 Metroid Prime

Nintendo

4 Resident Evil 0

Capcom

5 Animal Crossing

Nintendo

TOP 5 PC

1 Doom III

Id Software

2 Unreal 2

Infogrames

3 The Sims Online

Electronic Arts

4 Neverwinter Nights

Atari

5 Age of Mythology

Microsoft

TOP 5 GAME BOY ADVANCE

1 Metroid Fusion

Nintendo

2 Castlevania: Harmony of Dissonance

Konami

3 The Legend of Zelda

Nintendo

4 Yoshi's Island

Nintendo

5 Contra Advance

Konami



DETONADO

MEDAL OF HONOR FRONTLINE

Você assistiu a filmes como "Uma Ponte Longe Demais", com Robert Redford, Anthony Hopkins e Sean Connery, ou "O Resgate do Soldado Ryan", com Tom Hanks e Matt Damon. Já pensou em fazer parte dessas produções? Uma partida de *Medal of Honor: Frontline* pode valer uma visita à locadora mais próxima, tamanho é o realismo das cenas. Está encrencado com aquele nazista chato em cima do telhado? Relaxa, preparamos um guia detalhado para você não ter problemas no campo de batalha. Ponha seu capacete, lustre sua arma e boa sorte, soldado.

Por Fabio Michelin



MEDAL OF HONOR FRONTLINE

YOUR FINEST HOUR

Você começa o game dentro de um barco, no dia que marcou a 2ª Guerra Mundial: o Dia D. Quando assumir o controle, siga para a direita, encontre-se com seu capitão na beira do mar e siga para a praia. Você terá que dar cobertura para quatro soldados que estão encurralados. A posição deles varia muito, os quatro estão sempre bastante separados, espalhados pelo terreno. Vasculte bem até encontrar todos. Depois, volte a se encontrar com o capitão, agora no fim da praia, onde há os arames farpados. Ele o mandará resgatar o engenheiro que está na beira da água. Pegue as bombas que estão por lá e siga pela praia onde há um esqueleto de barco. Acompanhe o soldado que está ali e proteja-o dos tiros. Ele vai explodir uma passagem para você, entre e siga em frente. Vá até a trincheira e suba as escadas para poder usar a metralhadora. Use-a para detonar os nazistas que estão

atirando do topo do morro à sua frente e também os que estão nas torres. Agora você terá que neutralizar as metralhadoras que estão nas torres: siga pelo corredor e entre na construção. Suba até chegar onde estão as metralhadoras e mate os soldados. Para sair, use as granadas de fumaça que você pegou pelo caminho. Entre na porta à esquerda para deixar a torre.

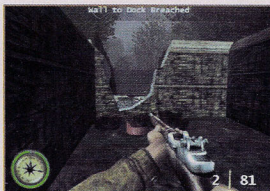


foto acima. Prossiga, acabando com os inimigos em frente, sempre dando preferência à metralhadora, que facilita bastante. Perto do caminhão há uma caixa na qual você deverá entrar. No submarino, tome muito cuidado, pois está cheio de nazistas. Siga em frente e vá detonando os safados. Quando colocar a primeira bomba, espere que exploda para abrir caminho para você continuar. No andar de cima, não se esqueça de pegar um pequeno livro que



SEASIDE STOWAWAY

Logo de cara, pegue os documentos que estão numa caixinha atrás das caixas de madeira, bem no começo da fase. Siga em frente até chegar à ponte e destrua o tanque atirando granadas nele. Prossiga até a igreja, entre, suba a escada e atire com a metralhadora nos nazistas que estão à sua frente. Continue em frente, e quando chegar a um corredor com um tanque destruído, entre pela porta grande, e atire nos barris para abrir passagem como na





DETONADO

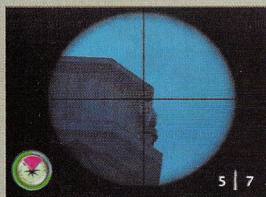
está em um dos quartos, faça os dois últimos alvos explodirem e saia pela escotilha. Agora você estará num porto. A primeira coisa a fazer é subir no telhado do galpão à sua frente e pegar uma mala que está lá em cima. Nela, você encontrará papéis, bombas e um rifle sniper (muito útil nessa fase). Siga em frente e entre pela direita. Detone os inimigos (de longe quando possível – use o sniper), e



quando chegar a outro porto com um submarino, dê a volta e suba nos telhados atrás dele. Siga em frente e entre na abertura, depois siga pelo corredor até chegar a um lugar onde há três caminhões. Coloque uma



bomba em cada um deles. Depois das explosões, entre pelas portas de onde os guardas estão vindo e pegue um documento no escritório. Volte, e faça explodir o último caminhão que está próximo dos outros. Uma



torre cairá após a explosão abrindo-lhe o caminho. Continue e detone os soldados de longe. Quando chegar a um galpão com uns motores no centro, faça-os explodir e pegue os planos em cima da mesa, um pouco à



frente. Entre na sala onde há alguns homens trabalhando. Atire na grade na parede para poder seguir em frente, saia da ventilação, siga mais um pouco e entre pelo corredor. No final, acione uma alavanca para explodir o submarino. Desça pela porta que se abrirá e continue em frente. Quando chegar ao local do segundo submarino, desça e use o canhão em cima dele para destruir umas caixas que estão do lado direito, (aproveite para explodir alguns alemães também). Finalmente, siga pelo caminho onde estavam as caixas e coloque a bomba perto dos torpedos.



NEEDLE IN A HAYSTACK

Vá seguindo os outros soldados até chegar a uma ponte de madeira com cobertura, passe por ela, mate os inimigos e pegue o latão de querosene que está ali perto. Continue pela estrada, sempre protegendo os soldados que estão com você, pois eles destroem os tanques que estão no caminho. Ao chegar a uma planície, detone os inimigos e dispare o canhão para destruir o tanque que está na outra margem. Siga pelo caminho atrás da casa, continue limpando o avanço dos

soldados, e depois do último tanque destruído, você chegará a um campo aberto. Use o querosene no monte de capim e quando os guardas abrirem a porta, entre e detone-os. Oriente-se pela bússola e siga a oeste. Ache



uma ponte e atravesse-a, continue em frente e passe por uma porta dupla. Detone os inimigos e abra a outra porta dupla perto dos carros. Pegue as ferramentas na mesa e sabote os carros; no caminhão você terá que se abaixar na parte da frente e soltar o óleo.



Feito isso, volte e vá para esquerda, siga por um caminho estreito até achar um amigo em um caminhão. Detone os nazistas, destrua o alarme mais à frente e entre no caminhão. Quando ele parar, detone novamente os nazistas, acabe com o alarme e sabote os carros. Continue seu passeio, e faça isso quatro vezes, quando será necessário pegar



um uniforme nazista em um caminhão, além de fazer todo o resto. Depois que eles destruírem o caminhão você terá que seguir à direita e atravessar a ponte. Entre numa casa com umas bandeiras, e sempre que alguém ficar na sua frente falando alguma coisa, mostre o documento nazista, apertando o botão de tiro para que eles não o identifiquem. Fale com o cara ao piano e passe pela porta, que antes estava bloqueada por guardas. Siga em frente e quando estiver ao ar livre, derrube alguns copos de cerveja que estão no corrimão, para começar uma briga. Depois disso, entre pela porta azul que se abriu.



Entre na mansão pela porta ao lado, mate os soldados que estiverem em seu caminho e siga para o segundo andar. Pegue a chave que está pendurada, volte, abra a porta de madeira escura e continue por ali. Continue mandando ver no tiroteio até chegar a uma porta ao lado de um piano. Saia da casa por ali e suba as escadas. Entre na próxima construção e, no saguão, desça e pegue a metralhadora. Suba a escada e siga em frente, haverá uma pintura na parede no final do corredor da escada. Examine-a para pegar um mapa, siga em frente destruindo todos os relógios que você tiver pela frente, e entre na sauna depois de ter destruído os relógios também nessa área. Há uma passagem secreta que se abre quando se aciona uma pequena alavanca ao lado, siga por ali. Ao chegar ao quarto, abra a porta que está



atrás de uma estante e entre. Depois, vá em frente, sempre vasculhando à procura de relógios, e na próxima sala mate todos os nazistas. Lembre-se bem dessa sala, ela será importante. Prossiga, acabe com todos os inimigos no jardim e volte para a sala marcada (lembra onde fica, né?). Abra a porta à direita e resgate um soldado. Acompanhe-o até o jardim e "ajude-o" a saltar do telhado. Depois salte, caindo em cima do caminhão. Dirija-se até o próximo caminhão, e pronto, mais uma missão completa.

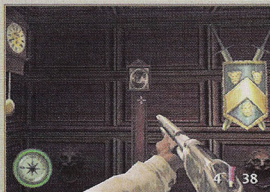


Several Bridges Too Far

Suba a escada, atravesse a ponte e desça a escada pelo lado direito. Desarme as bombas e suba mais uma vez. Atravesse a ponte e desça a escada no final, onde você deve desarmar mais bombas. Depois de atravessar a ponte mais uma vez, siga pela estrada à direita, e entre pela porta. Detone os nazistas e faça explodir o barril perto do canhão. Vire e siga até o caminhão. Indo sempre em frente, entre na cafeteria, detone os inimigos e use a metralhadora para destruir o primeiro alvo. Atire no galão de gasolina ali perto, e depois saia pela porta. Continue em frente, entre pela portinha no corredor e entre na casa. Suba a escada e entre na pequena passagem que há no quarto. Na próxima, faça o mesmo: entre na casa,



suba, entre pela porta no chão e depois fuzele o barril. Continue em frente e detone o tanque de guerra com as granadas (ou atire nele com a metralhadora, que demora mais) continue entrando pelas casas e explodindo os barris. Quando chegar a um corredor cheio de portas, entre nas últimas e depois na casa para destruir um rádio inimigo. Agora sala, siga em frente e depois à direita. Continue em frente mate os nazistas, suba no monte de entulho à frente e depois siga para a esquerda e em frente, destrua o tanque usando a metralhadora e prossiga. Depois de detonar o último tanque, suba a escada das ruínas e ache seu contato.



Rolling Thunder

Pegue o uniforme e os documentos em cima da cama e saia. Siga para a estação, mostre os documentos para os oficiais que estão na frente para poder entrar, siga em frente e destrua o painel de controle na sala. Depois de passar por duas plataformas você poderá subir no trem para completar a missão. Já no trem, detone os alemães, siga em frente e saia. Destrua o outro trem que está à sua direita com o canhão do trem onde você está, e depois prossiga até o final. Agora você estará em campo aberto, siga em frente até chegar a uma instalação. Entre e prepare-se para enfrentar um exército de inimigos. Mande bala nos alemães, suba na torre e acione as alavancas: deixe a primeira do lado esquerdo abaixada e as outras duas levantadas. Saia e



DETONADO

PS2

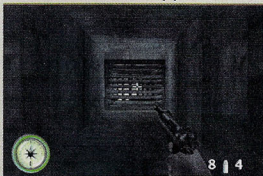
MEDAL OF HONOR FRONTLINE

entre no minitrem. Após descer, faça explodir a porta dupla mais à frente e, na próxima área, faça os contêineres de combustível explodirem. Saia desta área e pegue mais um minitrem. Entre pela porta aberta e siga em frente para entrar em mais um trem e terminar a fase.



cuidado com os inimigos. Ainda seguindo em frente, você chegará a uma sala onde há um motor. Suba a escada e continue andando. Acione o painel na parede até o ponteiro chegar ao vermelho, volte e acione o painel na sala anterior para fazer o motor explodir a parede. Entre pelo buraco aberto e continue até chegar a uma metalúrgica. Agora, é só seguir em frente, entrar no minicarro e fim de papo. Siga até a estação de radar, coloque uma bomba e entre no buraco. Continue andando, suba a escada e continue em frente, até chegar a outra estação de radar. Coloque outra bomba e desça pelo buraco. Vá andando em frente e passe por três torres, continue até ver uma base com vários aviões. Continue avançando, mate o soldado com o rádio e use-o para pedir ajuda. Saia desta área e entre na sala, acabando com todos os

inimigos lá dentro. Siga pelo buraco. Prepare-se para uma parte bem difícil: vá em frente e derrube os inimigos usando o rifle sniper. Continue acabando com todo mundo até achar Sturmgeist, derrote-o com uma arma bem forte. Depois disso pegue os planos na hangar e pronto. Viu só como um homem pode fazer a diferença em uma guerra? 



The Horten's Nest

Desça a escada e entre no escritório em frente. Acione a alavanca e saia da garagem, sempre seguindo em frente. No final do quarto, abra o baú e pegue os itens. Prossiga pela porta à esquerda. Quando chegar a uma



sala onde há um avião, ligue o painel à sua frente para abrir passagem. Continue até o laboratório, entre em todas as salas e tire foto dos planos na parede. Não se esqueça de pegar uns papéis que estão em cima de uma mesa. Siga em frente e, na fábrica, tome



"É MELHOR QUEIMAR DO QUE APAGAR AOS POUCOS."



FRACIA



À venda nas melhores livrarias ou pelo telefone (11) 3346.6072
ou pelo site www.conradeditora.com.br





PS2

GAME BOY
ADVANCEGAME BOY
COLOR

Reviews

Este mês

Mais um mês se foi, e mais uma vez games e mais games passaram pelas mãos de nossa equipe de avaliação. Aceleramos fundo nas três versões de *Burnout*, exercitamos nossas táticas de guerra com *Medal of Honor: Frontline* e *Global Operations*, acertamos uns belos cruzados no queixo de Mike Tyson, dançamos um pouco

com Britney Spears e ainda encontramos tempo para aquele futebolzinho básico com mais um *Winning Eleven* (agora no PSOne), *Virtua Striker 2002* e *ISS2*. Completando, temos o maravilhoso *Neverwinter Nights*, o RPG que derrubou queixos na E3 e que agora chega ao Brasil. Mês que vem tem mais, não pense em perder.

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

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**.

Britney's Dance Beat



Produtora: **PS2**
THQ
Desenvolvido por: Metro Graphics
Jogadores: 1-2
Web Site: www.thq.com

O melhor: Britney foi feita para um game assim
O pior: Quem tem birra dela não vai passar perto

Britney Spears dá aulas de dança particular e você pode até acabar realizando o sonho de se tornar um bailarino do grupo da gata. Como assim, você não sonha com isso? Confessa, vai... enfim, BDB não tem nada de novo em relação aos já conhecidos simuladores de dança, mas a presença da garota já garante a vitalidade do game – sua imagem na tela é digitalizada, mas ela própria gravou todas as falas. O quadro de comandos ocupa uma pequena área da tela, é fácil de visualizar e não atrapalha a imagem principal do palco. No modo *Practice* você faz um aquecimento, e sente o embalo das músicas que, aliás, (dizem os fãs, por que eu não sei) são as mais famosas da metida à virgem: “Baby One More Time”, “Oops! I Did It Again”, “Stronger”, “Overprotected” e “I’m a Slave 4 U”. No modo *Audition* você participa de um de concurso de dança, com fase classificatória, dançando apenas um trecho de cada música e uma segunda etapa com maior nível de dificuldade – são mais comandos para fazer – e a versão completa do repertório. Vale pela jogabilidade simples e as muitas aparições da cantora em trajes coladinhos.

Ronny

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

Wild Arms 3



Produtora: **PS2**
SCEA
Desenvolvido por: Bugbear
Jogadores: 1-2
Web Site: www.scea.com

O melhor: Vários pontos ruins foram corrigidos
O pior: O enredo continua não convencendo

Wild Arms é uma série já bem consagrada no PSOne e agora resolveu tentar a sorte no PS2: **Bem caprichado, o game não desapaeta em nada.** Se os jogos anteriores eram pouco originais e graficamente simples, a coisa mudou: a terceira versão veio para redimir alguns erros, começando pelos belíssimos gráficos, com cenários detalhados e personagens muito bem animados. Agora tudo está em cel-shading, uma mudança radical no visual que conseguiu um resultado final incrível. Realmente é uma inovação interessante e muito bem-vinda. Mas sem dúvidas, a principal melhoria está no enredo. Antes, sem criatividade e bobo, a história deixou de lado aquele papo “velho-oeste místico” meio sem sentido e abraçou de vez o banguê-banguê puro e simples, o verdadeiro faroeste daqueles filmes antigos do John Wayne. Pode não continuar muito original, mas o jogo ganha muito em identidade e ficou mais interessante. Fãs da série não vão se decepcionar, mas se você está procurando um RPG que te faça perder a cabeça talvez prefira esperar por algo como *Xenosaga*.

Fabio Michelin

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6,5	5	5,5	4,5

Jogo do mês



Neverwinter Nights **pág. 74**

Ele demorou meia década para ser concluído, mas a espera valeu a pena. **Neverwinter Nights** é um RPG fantástico, um jogo na medida para os fãs do gênero. Desafiador, longo, complexo, visualmente lindo, enfim: completo. Com um enredo cativante e gráficos de matar, não é a toa que **Neverwinter Nights** foi considerado por muita gente um dos melhores games exibidos na última E3.



TransWorld Surfing



Produtora: **PS2**
Infogrames
Desenvolvido por: Atari
Jogadores: 1-2
Web Site: www.atari.com

O melhor: Gatas de biquíni
O pior: Cânsa logo e enche o saco rápido

Devido ao grande sucesso da já interminável série Tony Hawk's Pro Skater, muitos games tentam imitar seu estilo de jogabilidade, tentando descaradamente morder um pedaço do mercado milionário criado pelo dono do skate. É o caso deste título de surf da Atari (velha de guerra, mas ainda em forma). Sua jogabilidade é interessante, e até chega a empolgar os fãs de THPS, mas isso é apenas no início. Depois de algumas jogadas, você começa a ficar enjoado de fazer as mesmas manobras e olhar aquela onda enorme, subindo e descendo. Bocejos são inevitáveis, e imperdoáveis em um jogo dependente de adrenalina. No quesito gráficos, as ondas são bem feitas e os personagens também, mas nada para espantar. **TS é um daqueles jogos para uma diversão momentânea, o tipo de game que sai da gaveta umas duas vezes por ano.** Fãs de Tony Hawk's Pro Skater devem conferir, não seja para dar uma variada de prancha e trocar o half pipe pelas gigantes ondas de TS, ou para ficar curtindo as gatas de biquíni na praia...

Fabio Michelin

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
5	4	6,5	3

Medal of Honor: Frontline



Produtora: Electronic Arts
Desenvolvido por: Dreamworks Interactive
Jogadores: 1
Tente também: Red Faction, Half-Life
O melhor: A atmosfera cinematográfica convincente
O pior: Os comandos deveriam ser mais simples, e há missões longas demais
Web Site: www.moh.ea.com

Se você arrancar uma página das melhores partes do script dos filmes mais populares sobre a 2ª Guerra Mundial e colar tudo junto para fazer um livro, você provavelmente teria algo similar a esta última sequência da série Medal of Honor, que chega pelas mãos da Dreamworks Interactive. Dizer que o game é repleto de referências inspiradas em filme de guerra seria uma redundância absurda. Você começa a aventura como um verdadeiro imã de balas ao reviver a famosa invasão da Normandia pela praia, no que ficou conhecido como Dia D. Sim, você viu isso em "O Resgate do Soldado Ryan". A guerra continua com você atrapalhando as férias de alguns soldados nazistas na Holanda, e até descendo por uma mina abandonada dentro de um carrinho, no melhor estilo Indiana Jones. Enquanto essas tarefas possam fazer parecer que a EA está bagunçando com o jogo, boa parte do jogo ainda tem suas bases na



realidade. "O que fazemos melhor é pegar algo existente e dar uma bela mexida nisso", diz o produtor da Dreamworks Scott Langteau. A melhor notícia é que são essas mexidas que fazem este game bem superior à média dos jogos de tiro que você encontra por aí.

OS MELHORES MOMENTOS DA GUERRA

Atirar em nazistas sempre é divertido, mas veja só quantas coisas interessantes você pode fazer para deixar a matança menos monótona:

1. Acertar um nazista enquanto ele estiver criando um "hitlerzinho", e dar descargado depois, pois somos educados. (sim, elas funcionam!)
2. Enfiar um rifle no nariz de um nazista e arrancar o capacete dele com o tiro.
3. Viu uma luzinha? Dá pra arrancar um cigarro da mão de um nazista com um tiro.
4. Desgarrigue a arma na virilha de um soldado, e depois acerte a cabeça, "só pra garantir".
5. Fazer seus companheiros sambar metralhando os pés dos coitados (você não pode matar seus companheiros)

O primeiro Medal of Honor marcou profundamente o universo dos games de tiro em primeira pessoa por seu clima. Jogando com fones de ouvido e com as luzes apagadas, você se sentia imerso, acabava imaginando-se no meio do front inimigo, correndo, esquivando-se e atirando para proteger sua vida de verdade. Com um pouco mais, poderia tremer com o ar bofando em sua nuca. Tudo isso continua exatamente da mesma forma com o novo MOH. Na verdade, é quase como se todos fizessem parte de um mesmo pacote de expansão para o game original. Não que isso seja um problema. Todos são títulos maravilhosos, com gráficos incrivelmente bem trabalhados, missões inteligentes e uma AI considerável. O problema mesmo é que Frontline saiu só para PS2. Como dizia o velho sábio monge Virtua-Fighter Lei-Fei, "jogos de tiro em primeira pessoa devem permanecer no PC". Aqui você precisa enfrentar, além dos nazistas, as péssimas configurações de controle. O uso de ambos os analógicos (obrigatório, aliás) destrói qualquer tentativa de jogar por longos períodos – isso, claro, caso você respeite suas mãos e não queira ganhar uma bela tendinite. Você se acostuma, mas nada substitui um bom mouse e um teclado nesses jogos.

Eric

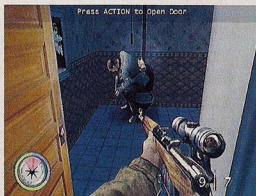
Se você curtiu filmes como O Resgate do Soldado Ryan ou até mesmo Platoon, prepare-se, pois Medal of Honor: Frontline transmitirá a emoção e o pânico de uma verdadeira guerra. O game não é uma versão igual a MOH: Allied Assault, lançada recentemente para PC, embora tenham muitas semelhanças. Este título para PS2 seria uma mescla entre fases encontradas em Allied Assault, com outras inteiramente novas, trazendo muito desafios inéditos mesmo para quem já detonou nos PCs. Graficamente, o game está muito bonito, há muitos elementos nas telas, como aviões dando rasantes a toda velocidade, tanques esmagando os oponentes, metralhadoras pra tudo quanto é lado e soldados quebrando o pau a toda hora. O PS2 cumpre bem seu trabalho, e até surpreende pela qualidade visual. Pena que há um preço a ser pago por tanta qualidade visual, e ele vem na forma de os controles slowdown, que vão te segurar por todo o game. Mas nada que atrapalhe muito. O som é outro ponto alto, e dá um verdadeiro show, certamente algumas das melhores músicas e efeitos já vistos no PS2. A coisa só não é perfeita pelos controles. Quem já está acostumado com games de tiro em primeira pessoa no PS2 não sofreja muito, mas a turma acostumada com a rapidez e versatilidade do mouse e teclado do PC vai sofrer até se adaptar.

Fabio Michelin

É difícil não deixar o queixo cair logo na primeira sequência de Medal of Honor: Frontline. A sua chegada à praia da Normandia, dentro de um daqueles barcos lotados de soldados, é de arrepiar. A tensão que senti na primeira vez que joguei foi algo absurdo, coisa que só aumentou quando finalmente desembarquei na praia: caos total, tiros para todos os lados, e uma enorme sensação de não saber o que fazer no meio de tudo aquilo. É tanta coisa acontecendo ao mesmo que fica até meio complicado se movimentar. Em quem atiro primeiro? Para onde vou? Esse aqui no chão é amigo ou inimigo? E tudo isso é apenas a primeira fase, onde os desafios ainda estão em um nível bem simples. O realismo de tudo é impressionante, e tudo só tem a ganhar com a excelência gráfica mostrada pelo PS2 neste jogo. O som então é covardia: nota 10 é pouco para os fantásticos efeitos sonoros que você encontra em todas as fases. Como nada é perfeito, se acostumar com os controles que usam as duas alavancas analógicas é um verdadeiro tormento. Não há qualquer configuração para o direcional, mas não: guerra é guerra, e sem sofismas, perde a graça.

Renato

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REALIDADE
8,5	10	6,5	7





Burnout



O melhor: A diversão entre amigos
O pior: O som poderia ser melhor

Produtora: **PS2**
Acclaim
Desenvolvido por:
Criterion
Jogadores:
1-2
Web Site:
www.acclaim.com

Games já conhecidos das telas do PSOne, Burnout deixa agora os donos de PS2 testarem suas habilidades ao volante. Esse é o típico game no qual você pode chamar a galera no fim de semana e passar uma tarde inteira tirando rachas e se divertindo adoidado. Diversão aqui é que manda, nada de simulação real: você escolhe um carro (não há muitos, mas há alguns segredos) e sai feito um louco, nem é preciso frear na maioria das curvas. É só fundo no acelerador, e muito cuidado com o trânsito para não acabar de cara em um muro. **Falando em acidentes, o game proporciona alguns dos mais incríveis já vistos em um console.** Os carros se amassam e se quebram inteiros, mas logo depois voltam para a pista novinhos em folha. Os gráficos são interessantes, meio simples, mas bem bonitos, com pistas bem desenhadas e dos carros caprichados. Pena que o som, é dos mais meia-boca, com trilha morna, mas muito chatas mesmo. Nem o som do carro está à altura deste que é um bom game de corrida.

Fabio Michellin

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7,5	4	7	5

Barbarian



O melhor: O enredo bem dirigido
O pior: Combates bobos e sem graça

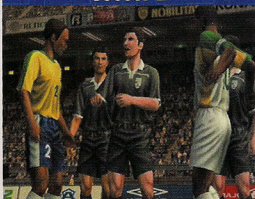
Produtora: **PS2**
Titus
Desenvolvido por:
Sapphire
Jogadores:
1-4
Web Site:
www.titusgames.com

Em seu esforço para combinar luta corpo a corpo com um enredo de RPG, **Barbarian fica dando uma quantidade excessiva de informações sobre a história entre cada batalha**, explicando nos mínimos detalhes de que seu personagem está fazendo. Mas uma vez dentro do ringue, tudo se torna muito menos memorável. Os combates são travados — você não pode fugir de movimentos pré-determinados, e seu personagem faz confusão até com os ordens mais simples. Os ataques de magia (bolas de luz difíceis de mirar) também contribuem para o espírito de RPG. E embora goste da ideia de arenas cheias de abjetos (pense em Power Stone), os personagens quando estão nas extremidades dos cenários, tendem a sumir no meio de tudo quando a câmera abre o foco. Se a Sapphire tivesse se dedicado aos combates da mesma forma que se dedicou ao enredo de cada lutador, Barbarian seria bem melhor. Mas há problemas demais e pouca profundidade para poder agradar até mesmo aos jogadores mais casuais.

Jonathan

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	6	3	5

International Superstar Soccer 2



Produtora: **PS2**
Konami
Desenvolvido por:
Major A
Jogadores:
1-2
Prefira:
Winning Eleven 6
O melhor:
É duro de engolir um futebol tão ruim vindo da Konami
O pior:
www.konami.com

Jogar ISS2 é assistir a uma final de campeonato, só que em um campo de várzea e com a imagem da sua TV ruim. O game tem lá suas qualidades, mas ao mesmo tempo, muitos defeitos. A jogabilidade é fácil, você faz passes precisos e cruzamentos na medida para os atacantes que esperam dentro da área. Mas se você está no meio campo e quer fazer um lançamento longo, a coisa já não vai bem: o mesmo craque para que faz passes perfeitos dá um chute para frente isolando a bola na arquinhabada. A qualidade sonora e visual da abertura o deixam inspirado e preparado para um game no mínimo espetacular. Mas com a bola rolando no gramado, que mais parece o saibro das quadras de tênis, a decepção é grande. Em alguns momentos, é difícil ver para onde a bola foi ou qual jogador está com o domínio da pelota. Você tem boas opções de jogadas para marcar os gols, e a visão de jogo pode ser ajustada ao seu gosto. Enfim, é um tipo de jogo sem muita qualidade gráfica, mas compensa em diversão e competitividade.

Ronny

Chame de versão ocidental de Winning Eleven, de continuação daquele clássico do N64, ISS2 chega sem muito alarde — e não é por menos. O jogo é tosquinho, mas quebra o galho de quem procura algum jogo de futebol e não achou mais WEs para comprar. A apresentação é muito bem bolada, simulando vida numa mesa de pebolim. As renderizações e animações 3D lembram as de FIFA Soccer 2002, mas o jogo é truncado e brusco, sem opções de jogadas. Mas não dá para esperar que o jogo se salve somente pelas boas animações nas comemorações de gol ou encenações de cartão. A bola se movimenta de um jeito estranho, e a câmera a acompanha de sobressalto — parece pular. Os movimentos são limitados e há pouca jogabilidade avançada. Mesmo que seja um jogo aparentemente simpático, sua preguiça em alguns fatores capitais de um game de futebol acabam tirando qualquer possibilidade de charme no jogo.

Augusto

A Konami só pode estar de brincadeira. Depois de Winning Eleven 6, ela deveria ter a dignidade de vetar porraças como esse ISS2. É horrível você ver a marca da Konami em um jogo de futebol, e se separar com esse produto horrórico, no qual os jogadores se movimentam com a desenvoltura de orangotangos. O chute à bola não é ridículo e o goleiro parece um tijolo; tudo bate nele e volta para o meio da área. Os passes são precisos demais, sem graça. Já as cobranças de falta e escanteio usam um sistema absurdo, tornando impossível uma boa jogada. Só rindo mesmo, para evitar palavrões. O mercado está repleto de opções melhores, **prefira qualquer outra coisa a esta bomba futebolística.**

Renato

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
4	3	6	3

Mike Tyson Heavyweight Boxing



Produtora: **PS2**
Codemasters
Desenvolvido por:
Atomic Planet
Jogadores:
1-2
Prefira:
Knockout Kings 2002
O melhor:
O modo de criação dos lutadores
É difícil de levantar depois de um knockout
Web Site:
www.codemasters.com

Se você está animado ou enojado com o fato deste ex-campeão, ex-presidário e ex-comedor de orelha estar estrelando um novo game, saiba que Mike Tyson não aparece no game todo. Você pode lutar contra ele ou desafiá-lo a ganhar o título supremo, mas lutar como o outrora nocauteador exige um absurdo esforço e toneladas de coisas a serem desbloqueadas. Visualmente, parece que os designers gastaram todos seus esforços 3D nos personagens, que são detalhados, embora cartunescos. Detalhes como as expressões faciais e o suor escorrendo dos rostos adiciona vida aos lutadores, mas as terríveis arenas e a platéia tosca parecem saídas de algum joguinho fraco do PSOne. Dominar os comandos na tela intuitivos do PSOne (com doze tipos diferentes de golpes) me deu muita dor de cabeça, até perceber que sair socando os botões e ficar girando meu personagem dava melhores resultados. E o castigo aos botões continua com o péssimo minigame usado para levantar seu lutador em caso de nocaute: é absurdamente difícil conseguir ficar de pé de novo. **Mas Tyson tem algo de bom: seu modo de criação de lutadores.** Há várias opções de visual, estatísticas a serem melhoradas e novos golpes a serem desbloqueados. Pena que é pouco para tornar este jogo recomendável.

Shane

Durante minha juventude, Mike Tyson era um campeão incontestável. Não era o esquentadinho baterador de esposas e mordedor de dentes safado que é hoje. E para registrar a queda definitiva de Tyson, este é um game de boxe tão ruim que até parece coisa pensada pra sacanear com ele. Por que não podemos jogar com Tyson? Que tal a não existente jogabilidade? Tentar lembrar todos os golpes diferentes que você deve combinar com os botões normais com o R e o L é como tomar uma multa no queixo do próprio Tyson. E pode esquecer o timing nos golpes... sair apertando locamente os botões e torça pelo Mike. **MTBH praticamente não tem qualidade, evite-o a todo custo.**

Che

Griar um bom jogo de boxe leva tempo e uma certa dedicação. Boas intenções à parte, tenho certeza que a Codemasters trabalhou duro para garantir que Tyson participasse do jogo. Você sabe, ele é a cara ocupada: estúpido, assalto, batidas de carros e coisas assim ocupam muito tempo. O controle aqui é péssimo — os botões R e L nunca deveriam fazer parte de combos, e você é obrigado a usar um dos dois para iniciar qualquer sequência de golpes. Bê é praticamente obrigatório a aperta os botões de qualquer jeito para sair socando alguém, coisa que você pode fazer melhor em outros jogos. **MTBH é um jogo medíocre, de um lutador que um dia não foi nada medíocre.**

Dan L.

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
5	4	3	3

Scoby-Doo! Night of 100 Frights



O melhor: Algumas horas de distração e nostalgia
O pior: A jogabilidade não ajuda nem um pouco

Produtora: THQ
Desenvolvido por: Heavy Iron Studios
Jogadores: 1
Web Site: www.thq.com

A nova aventura gamista de Scooby-Doo e sua turma é a melhor até agora, mas deixa a desejar. A convite de uma amiga de Daphne, o grupo viaja para solucionar um mistério. Fantasmagorias circulam por uma mansão herdada pela garota. Fred, Daphne, Velma e Scooby têm uma participação discreta no jogo, e surgem apenas nas animações que contam o desenrolar da trama. Você assume o controle de Scooby, e sua tarefa é explorar sempre. Para acessar todas as áreas você deve encontrar chaves, jantar biscoitos e aprender habilidades. Seus inimigos vão desde pequenos morcegos aos mais pilantras dos bandidos, que se desfarçam de fantasmas para sacanear a turma. O jogo não é um 3D verdadeiro, está mais para um 2.5D. O ângulo de visão é fixado em 45 graus, mas muda para uma visão lateral em algumas partes do cenário e dificulta a precisão da localização dos obstáculos no caminho. Resumindo, **você nunca sabe se está alinhado para poder fazer um salto ou passar por uma lateral estreita sem cair num buraco.**

Ronny

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

Lethal Skies



O melhor: O design dos inimigos
O pior: Falta alguma coisa... MUITA coisa

Produtora: Sammy
Desenvolvido por: Asmik Ace
Jogadores: 1
Prefira: Ace Combat 4
Web Site: www.sammy-zone.com

Ah, como eu adorava After Burner do Master System... games de caça, quando sabem criar situações limite para o jogador, são muito bem-vindos. Lethal Skies, por algum motivo, me lembrou After Burner. Para um sistema avançado como o PS2, este jogo fica aquém do AB. Mas motiva o jogador a continuar praticando e aprendendo todos os seus macetes. Geralmente você enfrenta missões referentes a destruições de bases inimigas, mas não sozinha – sempre conta com uma equipe. Enquanto tem que saber como se aproxima dos alvos para atingi-los eficientemente, deve ficar muito esperto para não ser atingido pelos mísseis inimigos – que não faltam. Os excelentes replays das missões deixam tudo parecendo um filme de ação muito bem editado. Mas o que atraiu a LS é a sua monotematizada, aquela coisa de ser um americano que só faz missões específicas. É legal cumprir os objetivos e se aproximar de frente, mas falta liberdade nas ações. As armas são simples e é quase um trabalho kamikaze ter que ficar dando loops violentos para conseguir acertar o inimigo. Mas, enfim, não há nada parecido no mercado.

Augusto

Roland Garros



O melhor: O visual realista
O pior: Não consegue ser nem Arcade, nem simulador

Produtora: Infogrames
Desenvolvido por: Carapace
Jogadores: 1-2
Tente também: Virtua Tennis (DC)
Web Site: www.rolandgarros-jeu.com

Se nos PCs a série Roland Garros não tem concorrentes, a coisa não se repete quando o assunto é console. É difícil não testar qualquer game de tênis e não se lembrar imediatamente do fantástico Virtua Tennis (DC). Afinal, o jogo redefiniu o esporte nos consoles, com uma jogabilidade rápida e fortemente baseada nos Arcades. Com Roland Garros o papo é outro. Ele bem que tenta passar uma sensação de Arcade à troca de bolas, mas insiste em adicionar elementos realistas. Isso até poderia ser uma boa, mas a física exagerada e os movimentos lentos demais em algumas horas acabaram atrapalhando tudo. A bolinha é exageradamente rápida em muitos momentos, tornando quase impossível desenvolver corretamente os saques no nível de dificuldade mais alto. Talvez RG deveria ter buscado uma decisão entre o Arcade e o simulador, pois o meio termo não funciona. Os belíssimos gráficos (principalmente dos tenistas) são o ponto positivo do título, além do fato de que nosso Guga está presente, e é o melhor personagem do jogo.

Renato

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

Test Drive



O melhor: Carros bem legais para colecionar
O pior: O enorme problema de slowdown

Produtora: Atari
Desenvolvido por: Pitbull Syndicate
Jogadores: 1-2
Também para: Xbox
Web Site: www.atari.com

Test Drive é um daqueles jogos de corrida que se esforçam para ser legais e parecer ser legais, mas de repente, fura um pneu na reta final. Por um lado, ele mistura o que há de melhor em títulos como Project Gotham Racing e Tokyo Xtreme Racer para criar um jogo desencanado de corrida pelas ruas de uma cidade, que lhe dá a sensação de estar rachando com os amigos pelas ruas de seu bairro, ao lado de um monte de pedestres desavisados. E mais, o interessantíssimo enredo que impulsiona e dá consistência ao modo Underground do jogo é tão bacana que certamente irá despertar o desejo de velocidade adormecido em cada jogador. Por isso tudo, **é uma pena que este modo Underground abra oponentes absurdamente difíceis controlados pelo computador**, um sério problema de slowdown, policiais insanos e tempos-limite totalmente incompreensíveis. Se a Pitbull Syndicate tivesse seguido um pouco nessa loucura toda, seria mais fácil de aproveitar o que o game tem de legal.

Milkman

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	6	4	7

Burnout



O melhor: Excelente controle e sensação de velocidade
O pior: É curto demais

Produtora: Acclaim
Desenvolvido por: Criterion
Jogadores: 1-2
Também para: PS2, Xbox
Web Site: www.acclaim.com

Embora tenha certeza de que os donos de GameCube possam preferir games exclusivos em seu console, ter boas versões de jogos de PS2 pelo menos significa ter coisas boas para jogar. Veja Burnout, por exemplo. Certo, não há nenhuma melhoria, fases exclusivas ou carros novos. O que você tem, no entanto, é um sólido game de corrida que deixa seu coração batendo forte enquanto você dispara por ruas congestionadas em disputas com outros três concorrentes. A sensação de velocidade é incrível, especialmente quando você começa a encher a barra de Adrenaline (leia-se turbo) e pisca fundo de verdade. Você vai prender o fôlego ao se aproximar de bifurcações cheias de tráfego, sabendo que a única coisa que o separa de uma batida violenta com outros dois carros (o que custaria a liberdade) é um pouco de habilidade e muita sorte. Burnout deixa a competição tão acirrada que qualquer melancia que tirar um pouco o pé do acelerador é facilmente derrotado. Agora, se o jogo todo fosse só um pouquinho mais longo...

Greg

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	5	4	4

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	6	4	7

Virtua Striker 2002



Produtora: Sega
Desenvolvido por: Jogaadores: 1-2
Não espere: Um FIFA ou um Winning Eleven
O melhor: Belíssimos gráficos
O pior: Um horrível modo de criação de times
Web Site: www.sega.com

A Sega não lançou um game de futebol esportivo para o GameCube há uns meses? Sim, lançou, chamava-se Sega Soccer Slam. Embora os dois games não sejam lá muito relacionados, lançar um outro título assim em tão pouco tempo é meio questionável. VS 2002 é baseado em um sucesso dos arcades e tais raízes "arcadianas" aparecem de todas as maneiras imagináveis. Os gráficos detalhados, jogadores realistas, além de uma torcida bem desenhada impressionam muito. O jogo foi concebido como uma maneira rápida e divertida de se gastar dinheiro nos fliperamas, a jogabilidade não tem nada a ver com simuladores reais. Prepare-se mais para mandar ver nos curiosos do que se preocupar com estratégias. Os puristas podem não curtir a nada real jogabilidade, mas os mais jovens podem se divertir bastante. Estranhamente, a Sega pisou na bola com os modos específicos para o console. O campeonato com cara de Copa do Mundo sofre com menus mal-elaborados, estatísticas bobas e uma música tão chata que parece sala de espera de consultório de dentista. Tentar criar e editar meu próprio time foi ainda pior. Os menus são confusos e inconsistentes, demorei mais de uma hora para conseguir fazer meu time com meus companheiros de EGM.

Shane

Este game de futebol da Sega parece jogar simplicidade com mediocridade, com seus controles de Arcade e suas informações de ajuda na tela. **Tudo é simples e complicado.** As telas de menu são confusas, as dicas que mostram seu esquema de defesa e jogador usado são fiáveis, e seu radar de campo é incrivelmente inútil. E fica ainda pior: se você tentar fazer substituições ou usar o inovador, porém terrível, modo de administração de times. Eu diria que poderia valer a pena ficar navegando pelos intermináveis menus se a jogabilidade fosse boa, mas não. Como tudo, ela não agrada.

Kralig

Os donos de gameCube devem estar gratos pelo fato da Sega estar trazendo games exclusivos para o console, mas Virtua Striker decepciona feio. Tá legal, pode parecer um game de futebol completo, mas sua jogabilidade de Arcade não impressiona tanto como em Soccer Slam. Realmente o jogo tem um visual impressionante, comandos decentes, mas não faz nada para mostrar digno de milagres. A maior oferta do jogo é um modo de Copa do Mundo. **É realmente uma pena que os menus e opções de construção de times exijam mais concentração e dedicação do que as partidas em si.** Se você é fã de jogos rápidos e nada realistas, ou apenas precisa jogar todo título de futebol que é lançado, dê uma olhada neste — mas desista de um aluguel antes.

Dan L.

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	5	5	5

Lost Kingdoms



Produtora: Activision
Desenvolvido por: From Software
Jogadores: 1-8
Web Site: http://activision.com/games/lostkingdoms
O melhor: O grande número de cartas diferentes
O pior: Um som que parece o "plim-plim" da Globo

Éis o primeiro RPG para o GameCube... e ainda bem que não será o último, ou quem tem o console correria o risco de não jogar um grande game do gênero. Não é de todo o mal, mas bem que poderia estar mais caprichado. Em alguns momentos os gráficos parecem ser de N64, mas na maior parte do tempo transmitem bem o clima sombrio que a história tenta passar. O combate não é em tempo real, nem por turnos. Todas as lutas acontecem através de cartas que libertam criaturas para o arrancabo. Você anda pelos cenários e quando entra em contato com um inimigo, a área de batalha ganha limites. Em vez de entrar no corpo-a-corpo com eles, cartas são disponibilizadas para os botões. Com as cartas, você pode fazer com que monstros ataquem os inimigos, recuperem a energia, etc. As cartas e os inimigos são ligados a elementos como água, terra e fogo, e como em Pokémon, um elemento é forte contra outro. **LK tem uma história envolvente, mas o sistema de batalha complicado, deixa as coisas mais entediadas.**

Trivella

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

Star Wars: Jedi Starfighter



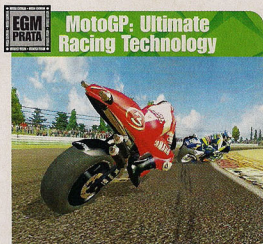
Produtora: LucasArts
Desenvolvido por: Secret Level
Jogadores: 1-2
Web site: www.lucasarts.com
O melhor: Modos multiplayer cooperativos
O pior: IA significa "Idiotice Artificial" neste game

Me chamem de prevenido, mas se alguém estivesse tentando furar a minha bunda com lasers, eu certamente sairia do caminho. Esse é um conceito que não rola com as grandes nave de SWJS. Elas ficam lá, paradas, tomando tiro até explodirem. Os droïds também não são muito espertos. **Você não enfrenta nenhum adversário difícil até ter passado umas quinze missões,** e tais inimigos só significam problema por causa de suas armas enormes. Mas SWJS não é realmente um game de intensos combates aéreos (caramba, quase nem chega a ser um game de combate Jedi: você só consegue misseiros quados da Força). A diversão fica por conta de todas as coisas em seu caminho: enxames de naves inimigas, naves gigantes e estruturas cheias de coisas para explodir, como uns pequenos Clone Troopers. As missões são tão agitadas que algumas se tornam confusas. Tudo resulta numa experiência satisfatória, mas não exatamente intensa. O bacana é que você pode jogar qualquer missão cooperativamente com um amigo.

Crispin

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	8	4	6

MotoGP: Ultimate Racing Technology



Produtora: THQ
Desenvolvido por: Climax
Jogadores: 1-4
O melhor: Dirigibilidade e animações impressionantes
O pior: Falta do circuito completo da MotoGP
Web Site: www.thq.com

Se Deus tivesse que me dar um aviso para que eu passasse de ir trabalhar montado em meu demônio de duas rodas, esse aviso seria MotoGP. Quem precisa dos riscos do mundo real quando se tem o mais realista game de corrida de motos em um console? Os fanáticos podem lamentar o fato do jogo ter preterido as porcas e parafusos (não há ajuste de amortecedores, escolha de pneus, etc) em favor de elementos mais arcade (melhora na dirigibilidade, freios/velocidade máxima e ganhando pontos). Isso se traduz em um jogo de corrida que é controlado como se fosse a coisa real. Se dar bem nas curvas é uma tarefa facilmente executada depois que você domina o sistema de frenagem dianteira e traseira. Em harmonia com o excelente controle, pular rapidamente para a liderança da corrida torna-se intuitivo. **Felizmente, a atenção aos detalhes visuais mantém o fator colírio no mesmo nível dos controles.** O piloto troca as marchas com o pé esquerdo, inclina-se para frente (quando você rasga as rodas, troca de posição em cima do banco de maneira bem convincente e muito mais. O fator replay é aumentado com uma multidão de segredos para serem abertos. A única falha é que não há o circuito completo das corridas de verdade.

Milkman

MotoGP não é um game de moto qualquer. Ele traz características arrojadas como frenagem dianteira e traseira independentes, motos com pesos diferentes e desastres que só de olhar já dá pra sentir dor. Tudo somado para formar um caríssimo e realista game de corrida que requer paciência até ser dominado, mas que recompensa pela jogabilidade competitiva emocionante. A Climax fez um bom trabalho e conseguiu balancear a sensação da vida real com a sensibilidade do Arcade. **Os controles são precisos e imediatos, mas ao mesmo tempo, não se perdem em detalhes que tiram a diversão.** Pelo contrário, é legal demais. Se você já gostou de Moto GP1 da Namco para o PS2, vai se sentir em casa com essa beleza.

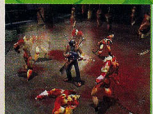
Dean

Embora admita que este é um game de corrida com ótima jogabilidade, eu honestamente não sinto diferença entre os controles de frenagem dianteira e traseira. Apesar disso, **MotoGP é um dos melhores games de motos que já joguei.** Muitas pistas, uma grande sensação de velocidade e um extenso modo de criação de pilotos aumentam o fator replay. E nas dificuldades elevadas, seus adversários lutam duro por posições, fechando o nas curvas. A ação e a velocidade (eu adoro o efeito manchado quando você pisca função) resultam em um game impressionante. Além disso, você pode linkar vários consoles e jogar com os amigos.

Greg

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	7	8,5	8

Hunter: The Reckoning



Produtora: Interplay
Desenvolvido por: High Voltage
Jogadores: 1-4
Não jogue como: Martyr ou Judge
Web Site: www.interplay.com

O melhor: Clássica jogabilidade corra-e-atire...
O pior: ...mas sem nenhuma intensidade

Como fã de jogos de tiro, já estava sentindo coceira para jogar Hunter. Adorei a idéia de ter aquela carnificança graficamente melhorada pelo poder do Xbox. Os controles estão ok, com movimentação e mira separados nas alavancas analógicas (para que você possa correr em uma direção e atirar em outra), além de botões para pulos, magias e armas secundárias. Você tem personagens diferentes para escolher e modos para dois a quatro jogadores. Mas faltou a Hunter uma certa "sintonia fina" que poderia aproveitar mais esses elementos bacanas. O game desencoraja a enfrentar vários inimigos de uma só vez com: 1) pausas para recarregar as armas ou 2) prejuízo sempre que se luta corpo-a-corpo. Um ritmo mais metódico é necessário para se dar bem, o que retarda a ação e drena a diversão. O multiplayer é melhor, mas sofre com o problema de deixar todo mundo preso na mesma tela. Faltou imaginação nas fases: poucas usam algum tipo de interação. Magias místicas e personagens cretinos não ajudam muito as coisas.

Mark

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	6	5	6



Burnout



Produtora: Acclaim
Desenvolvido por: Criterion
Jogadores: 1-2
Também para: PS2, GameCube
Web Site: www.acclaim.com

O melhor: Dirigir a toda velocidade na contra-mão
O pior: Falta de modos extras de jogo

E lá estou eu, correndo na contra-mão em uma auto-estrada de oito pistas, costurando o tráfego com precisão cirúrgica. O Medidor de Adrenalina aumenta à ficar cheio. Eu seguro o botão, para um turbo que me impulsiona a velocidades de deixar o cabelo em pé, enquanto o tráfego se transforma em uma mancha. Nossa! Posso dizer com honestidade que Burnout proporcionou a mais intensa e veloz experiência que já tive com um videogame. Desde Need For Speed: High Stakes que eu não ficava tão empolgado. Se proporcionar uma boa sensação fosse o único critério de avaliação, Burnout teria nota 9. Mas os que gostam de variedade vão ficar famintos por carros licenciados, mais pistas e mais modos de jogo. E por falar nisso, que tal se houvesse algumas guardas para persegui-los? Ou talvez alguns atalhos para apimentar as pistas? Burnout é um fantástico game de corrida, mas como não possui variedade de modos de jogo, você só vai voltar a jogá-lo por causa da overdose de adrenalina. Tomara que a sequência seja mais bombada.

Dean

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	6	4	7



Winning Eleven 6



Produtora: Konami
Desenvolvido por: KCET
Jogadores: 1-4
O melhor: É o ponto alto da série no PSOne
O pior: Ficamos mal acostumados com a versão de PS2
Web Site: www.konami.co.jp

Esqueça que este jogo existe para o PS2. Em termos de futebol, parece que o máximo a que o PSOne pode chegar é o Winning Eleven 4. E WE 6 é uma versão melhorada na jogabilidade de WE 4, de resto, nenhuma alteração. Sim, a jogabilidade de WE 4 é dura, os jogadores respondem lentamente, tem que calear muito o dedo pra pegar algumas manhas decentes. Com WE 6 não é preciso tudo isso, mas não há inovações gráficas, não há movimentos novos para os jogadores, não há nada de realmente novo. Vale por você ter uma versão atualizada de todas as seleções que estão na Copa e alguns extras mas, por exemplo, nenhum dos jogadores carrega propriedades específicas além de chute forte-velocidade-domínio de bola. Eles têm as mesmas características, em maior ou menor escala, e essa é a grande diferença entre o Winning Eleven 6 do PS2 e do PSOne. E, afinal, WE 6 vale por causa dessas inovações e pesquise (além dos gráficos). Se você gosta, não hesite, mas não espere nada demais.

Augusto

Nem precisei jogar muito tempo para saber qual é a deste game. Futebol virtual não tem muito segredo, e se o assunto é o game da Konami então, aí que já sabe-mos bem o que esperar. Winning Eleven 6 é idêntico aos antigos games da série para PSOne, com alguns complementos e novidades que justificam muito pouco o número 6 na embalagem. Quem já é fã da série vai curtir, isso não há dúvidas. Mas para caras como eu, que preferem a mais relaxada série FIFA, o negócio é diferente. A jogabilidade é boa, mas fazer um gol no computador é tarefa quase impossível. Essa falta seja a maior diferença entre Winning Eleven e FIFA, em que golear o adversário é palavra de ordem. Já em WE6, só marca gol quem sabe jogar muito bem. Por essas e outras, o game acaba sendo tão cansativo quanto uma partida de verdade. Se você está atrás de um bom futebol desmanchado, cheio de gols e diversão fácil, é melhor procurar outro game. Este aqui é só para quem entende do assunto.

Pablo

Eis a redenção para os fãs de Winning Eleven que ainda não conseguiram comprar seu tão almejado PS2. A Konami, que não é boba nem nada, também colocou seu mais perfeito simulador de futebol no PSOne, onde ele, bem, não é tão perfeito assim. Mesmo sem fazer as coisas inevitáveis comparações com a versão de PS2, as melhorias aqui em relação aos games anteriores no sistema não são tão sensíveis como deveriam ser. Pouca coisa mudou, e visualmente, o jogo é quase o mesmo. As equipes estão atualizadas, e muitos bugs foram corrigidos (o que é fantástico), mas WE6 traz poucos motivos para você trocar o seu preferido (Seja ele WE4, WE 2001 U23, WE 2002) por esta versão mais nova. Continue juntando seus trocados para um PS2.

Renato

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	6	7	9

Digimon World 3



Produtora: Bandai
Desenvolvido por: Bandai
Jogadores: 1
Cuidado: É apenas para fãs de Digimon
O melhor: Belos gráficos no mundo principal
O pior: A história é virtualmente inexistente
Web Site: www.bandaiames.com

Eu não estava esperando muito de DW3 depois de escapar com vida dos dois primeiros games. Como dizem, "três é demais". A principal é a exploração das cidades, a manipulação de criaturas e as lojas de itens fazem parecer que a Bandai transformou a série de combate de monstros em um RPG. Mas logo o game cai na velha fórmula, demandando centenas de exaustivas e entediadas batalhas para se chegar a algum lugar, devido à minúscula quantidade de pontos de experiência e dinheiro que se ganha por uma vitória (uma manobra boba de estender o tempo de jogo). Cada encontro é tão emocionante quanto olhar tinta secando - o combate é banal, robótico e tem um visual horrível. Fora das batalhas, os gráficos até são bonitinhos - quer dizer, quando não estão cobertos pelos painéis verdes usados para disfarçar o loading (veja a tela acima). Você vai se ver dando alguns passos e depois parado para esperar que o resto da tela se revele. De longa, a maior falha de DW3 é que não existe um enredo. Seu objetivo é se tornar campeão - fim. Em todas as cidades, é sempre a mesma coisa: converse com um monte de idiotas tagarelas na esperança de encontrar aquele com as informações que você precisa. Digifas vão curtir DW3 só porque é Digimon, mas ele não é um bom jogo.

Chris

Ainda respirando devido aos esforços de marketing, os Digimonistas simplesmente se recusam a cair e morrer. Em vez disso, frequentemente ressurgem de um ferro-velho e colocam sua marca em games extremamente sem graça como este. Ele deve ter sido criado com base no livro "Como fazer um RPG para idiotas perderem seu tempo": 1) Deixe que o jogador caminhe apenas alguns passos antes de iniciar um combate; 2) Invente uma história enorme, vaga e sem sentido; 3) Inclua um cartão game bem enrolado, pois as crianças adoram isso; 4) Não dê atenção aos visuais, sons e sistema de batalha; 5) Não permita diversão. Acho que já deu pra perceber o sofrimento, né?

Jeanne

Tenho que dizer que do trio de games Digimon World, este aqui tem a fórmula mais acertada. Ele misturou os bons gráficos do primeiro título com os combates 3D de grupos do segundo e conseguiu uma aventura visualmente agradável para o público infantil. Estranhamente, os elementos de treinamento são muito complicados para um game direcionado a crianças. As extensas informações de treinamento não são armazenadas em um lugar, como um diário por exemplo. Você deve falar com todo mundo que encontrar para conseguir as dicas que precisa. E um pouco difícil, mas são essas as fãs da série, este é o melhor que já apareceu.

Milkman

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
3	4	3	3

C-12: Final Resistance



Produtora:
Sony CEA

Desenvolvido por:
Sony Computer Ent.
Europe

Jogadores:
1

Web site:
www.playstation.com

O melhor: Oras, é um game novo para PSOne

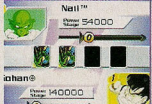
O pior: Um péssimo sistema de câmera

Quando soube que a Sony estava trazendo C-12, pensei que seria a despedida que o PSOne merece: uma aventura em 3D tão boa como Syphon Filter, ou Metal Gear Solid. Infelizmente, o produto final me mostrou um grido de angústia do quase morto console. O jogo rola em um futuro apocalíptico onde aliens transformaram os humanos em ciborgues, e cabe a você resolver a parada. Isso é tudo, embora você irá bater paula com amigos rebeldes durante o caminho. É uma pena que nunca se entende quem é quem. Enredo em game de ação? Ou é uma boa ou é péssimo. **Mas onde C-12 realmente pisa feio no bola é no seu sistema de câmera e mira.** Você vai xingar muito quando sua visão mudar para dentro de um prédio, e te mostrarão só uma parede preta, ou quando você automaticamente ficar girando sem sentido durante aquela batalha difícil. Palavrões saíram facilmente quando o sistema de mira automática escolher os inimigos errados, ou pior ainda, não apontar pra ninguém. A lista de problemas ainda poderia continuar...

Che

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	6	4	2

Dragon Ball Z: Collectible Card Game



Produtora:
Infogrames

Desenvolvido por:
Screaming Games

Jogadores:
1-2

Prefira:
Pokémon TCG

Web site:
www.infogrames.com

O melhor: Acesso a muitas cartas

O pior: Quase nenhum atrativo especial

Para uma adaptação para games de um jogos de Trading Cards valer a grana, gastou-se o máximo que tenha um algo mais. Tá certo, ter acesso a versões digitais de todas as cartas disponíveis é bem legal, assim como poder começar uma partida em qualquer lugar, sem precisar se preocupar em arrumar tabelões, mesas ou coisas assim. Mas além disso, se não há nenhum extra, qual o sentido? Este é o principal problema com DBZ: Collectible Card Game. **Ele oferece uma versão fiel demais ao jogo com cartas reais, com pouca coisa extra além dos cards exclusivos para o GBA e o simplório modo single-player que consiste apenas em duelos com oponentes controlados pela máquina.** Querendo modos especiais bacanudos e variações de jogabilidade? Esqueça. Alguns minigames, talvez? Nem zunzinho. O único "bônus" é a única modo "tortuoso" que parece ter sido bolado para vender mais, não para inovar. Para piorar, o jogo é lento, travado e não é intuitivo, além de ter uma música repetitiva e irritante (alinda bem que dá pra desligar).

John R.

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
4	2	2	3

Star Wars: Attack of the Clones



Produtora:
THQ/LucasArts

Desenvolvido por:
David A. Palmer

Jogadores:
1

Prefira:
Spider-Man

Web site:
www.thq.com

O melhor: A música de abertura

O pior: Controles horríveis

Quando você começa uma partida de AOTC, ouve o tema musical da série tocado com qualidade, acompanhando aqueles famosos leitfeids. Daí pra frente, é ladeira abaixo – AOTC é mais um game de péssimo design, feito às pressas para aproveitar a onda do filme. A maior parte do jogo se passa em fases 2D com scroll lateral, com algumas em 3D à la Star Fox, para quebrar a monotonia. **Os estágios em 2D são repetitivos, sem variedade.** Para piorar, o controle nessas fases é horrível. Fazer seu sabre de luz realizar o que você quer é perda de tempo. Uma hora você nota que é mais fácil sair correndo, parando apenas para matar inimigos quando for necessário avançar. As fases em 3D são mais impressionantes, do ponto de vista técnico. Nenhuma surpresa já que essa é a turma que trouxe Doom ao GBA. Mas essas fases são tão frustrantes e repetitivas como as outras. Completando a meleca, pra salvar seu progresso são com passwords... é qual o propósito de um jogo portátil se você precisa carregar papel e caneta?

John R.

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
3	6	2	1

GT Advance 2: World Rally



Produtora:
THQ

Desenvolvido por:
MTO

Jogadores:
1-2

Tente também:
Hot Wheels: Burnin' Rubber.

Sério, é legal!

O melhor: Os efeitos sonoros

O pior: A jogabilidade parece com o primeiro

A THQ viu a besteira que fez quando lançou o primeiro GTA sem a função de Save no Game Boy Advance. Boga bem corrigida, e GTA2 tem a sua bateria para Saves. Mas além disso, parece que nada mais mudou na série, pelo menos na jogabilidade. Como em seu predecessor, as derrapagens são o segredo do sucesso. Você pisá fundo, martela o freio e força a barra nas curvas, ocasionalmente saltando um pouco em uma rampa. A verdade é que GTA2 é parecido demais com seu "irmão" fora dos rallies. Os dois requerem muitos toques rápidos, precisos e com bons reflexos. Como um game de rally, **GTA2 não é tão rápido como deveria.** Já entra a física absurda, que parece saída de ficção científica. Digamos que você está se preparando para um salto, mas você irá cair no meio de uma curva... sem problemas: apenas vire seu carro no 180º em pleno ar e – voilá! – um verdadeiro autômato nível. Não com decimas de piscas diferentes e um modo interessante para dois jogadores, há bastante coisa legal aqui. Apenas não espere muitas diferenças em relação ao primeiro game.

Che

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	8	5	7

The Pinball of the Dead



Produtora:
THQ

Desenvolvido por:
Sega

Jogadores:
1

Tente também:
Pokémon Pinball

Web site:
www.thq.com

O melhor: As mesas bem elaboradas

O pior: Saves com passwords de treze letras!

Eu não sei o que há com essa série House of the Dead que leva a Sega a lançar jogos tão estranhos, mas um pinball é perfeito para o tema. Cabeças de zumbi pipocam para engolir as bolinhas, e o ambiente arrepiante proporciona belas mesas. Mas o mais importante, tem aquela jogabilidade viciante que o faz não querer largar o GBA. Mas algumas coisas me incomodaram: é legal salvar seu jogo a qualquer momento, mas se você terminar o jogo, ele some da bateria. E se eu quiser voltar para o jogo da minha vida outra vez? Bem, eu posso, mas devo tomar nota de uma gigantesca password. Outra coisa chata é ter que soetar palavras enormes em algumas mesas para conseguir bônus especiais bem fraquinhos, e isso tendo que atingir locais dos mais absurdos. Algumas têm selos se sete letras, e se você perder a bolinha, ela se apaga. Eu garanto: **é quase impossível soetar "NIGHTMARE" com uma única jogada, e uma bola extra não é recompensa suficiente pelo esforço.** Ainda assim, POTD é um game recomendável.

Jonathan

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	7,5	6	8

Rally Trophy



Produtora:
JoWoo productions

Desenvolvido por:
Bugbear

Jogadores:
1-2

Web site:
www.infogrames.com.br

O melhor: A jogabilidade, cheia de simulação

O pior: Lavar os carros de poeira de tanta lama

Fãs de rally não andam com motivos para reclamar, pois muitos bons jogos no gênero estão sendo lançados para todos os sistemas. Se PC é seu negócio, a Infogrames acaba de lançar um bom título no gênero: Rally Trophy. Aqui, os destaques ficam para os gráficos (muito bons), com onze carros clássicos das provas de rally, todos muito bem montados e com efeitos de reflexo em tempo real. E o mais legal é que eles amassam e sofrem vários tipos de danos. As pistas (42 no total) também estão bem detalhadas e você pode até mesmo dar uma escapadinha básica para uma voltinha pelos arredores da cenário, bacana, paca! **A jogabilidade também está bem sólida, e totalmente voltada para a simulação.** O carro se comporta de modo muito realista e você irá se sentir no volante de um carro real, ainda mais se você possuir um volante com Force Feedback. A emoção aumenta muito com o acessório. As disputas multiplayer também são bem acirradas, é uma boa chamar os amigos para alguns rachas na lama.

Fabio Michelin

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	7,5	9	6

Worms Blast



Produtora:
Ubisoft
Desenvolvido por:
Team 17
Jogadores:
1-4
Web site:
www.team17.com

O melhor: A inovação na série
O pior: Enjoa rápido e é muito simples

A série Worms conquistou um exército de fãs com suas batalhas de jogo divertidíssimas e extremamente vicariantes, principalmente em disputas multiplayer. O pessoal do Team 17 resolveu inovar, e acabou mudando completamente o conceito da série, transformando as guerras em um jogo de puzzle (que ainda divide mais no multiplayer). **Pelo menos a versão para PCs é bem superior à de PS2,** apesar de ser visivelmente inferior para os jogadores do teclado respondendo melhor, o visual é bem mais interessante e limpo, tornando as partidas mais bacanas. É realmente impressionante a diferença, parece um outro jogo. Mesmo assim, sem as batalhas das minhocas, Worms não é a mesma coisa. Claro, desafiador um amigo continua engraçado e divertido, mas jogar sozinho enjoa rápido. Os novos personagens (muitos deles jamais vistos em games Worms) não são tão carismáticos como as minhocinhas, mas devem agradar aos mais novos. Ao contrário do restante da série, este parece ser um game mais voltado para a criança.

Renato

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8,5	7	6,5	4



Empire Earth



Produtora:
Sierra
Desenvolvido por:
Sierra
Jogadores:
1-8
Web site:
www.sierra.com

O melhor: Mandar esferas de Photon sobre homens das cavernas
O pior: Ser o alvo delas

Quando vi imagens de Empire Earth, pensei: "eca, mais um Age of Empires". Depois vi a cena interessante: centúrias romanas enfrentando a cavalaria francesa. Interessei-me, e o resultado final superou as expectativas. E se segue a linha de AOE, mas com melhorias. Logo se nota a interface mais amigável, mesmo com uma centena de unidades diferentes – cada um com sua particularidade e capacidade de evolução. Uma saída inteligente para evitar que as tropas sejam homenzinhos bucha-de-canhão. Isso tudo com suporte multiplayer para até oito conquistadores. **O visual é um show à parte.** Além de excelente, você ainda pode dar zoom e observar a ação no campo de batalha bem de perto. O som impressiona pelos detalhes, como os "Idolo" (desde sons dos homens das cavernas aos franceses da renascença) diferentes para cada época da civilização. Mas nem tudo são rosas. A Sierra poderia ter adicionado um sistema de rotação de câmeras, e dar mais atenção às civilizações orientais. Mais ainda assim, EE é vicante.

Eric

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

Global Operations



Produtora:
Electronic Arts
Desenvolvido por:
Barking Dog Studios
Jogadores:
1-24
Web Site:
www.globalopsgame.com

O melhor: Um dos mais realistas FPS da atualidade
O pior: Paredes que você não vê, mas barram balas

A atual tendência dos games FPS – terroristas versus anti-terroristas – tem lotado as LAN Houses e gerado títulos cada vez mais divertidos. Global Operation é um excelente exemplo disso. Trata-se de uma evolução natural de Counter-Strike. As missões incluem cenários vastos e variados em diferentes partes do globo, com uma série de tarefas que só poderão ser cumpridas com a ajuda de outros jogadores. O modo para um jogador com inimigos e aliados controlados pelo micro. Na hora da escolha de especialidade, há perfis para todos os gostos: o tradicional Sniper, o especialista em explosivos, o soldado de armamentos pesados, o equilibrado Commando, o ágil Recon e o médico, que tem o papel de curar os feridos de seu time. **Uma das principais características de Global Ops fica por conta das 32 armas, que ainda podem receber upgrades.** O mais legal são os resultados dos tiros, que mudam de acordo com o material, distância, calibre e local atingido, variando o efeito do ferimento de entrada e saída da bala. São tantas possibilidades que você passará dias e dias jogando para conseguir as melhores armas.

Fabio Santana

Pegue todos os jogos de combate ao terrorismo existentes hoje no mercado. Jogue-os num liquidificador, bata bem e adicione pitadas de Team Fortress, só pra dar um gostinho. Passe num coador para remover a maior parte dos defeitos e deixe no forno por alguns meses. Feito. **És um game para fazer esquecer Counter-Strike e Tac Ops.** Aqui você faz parte de uma das diversas forças internacionais de combate ao terrorismo, da SWAT norte-americana ao SAS britânico. Em seguida, escolha sua especialização no grupo, o que garante vantagens exclusivas (batedores são extremamente ágeis, médicos podem recuperar energia, e assim por diante). Cada arma é uma réplica fiel de armamentos reais, e todas reagem de forma diferente para cada profiss – mesmo rifles de precisão dificilmente atingirão a cabeça de um oponente a 40m de distância se você não for um Sniper. O rádio funciona de verdade, e o grupo realmente dá apoio quando solicitado. A ridícula necessidade de aguardar até que o inimigo volte para o ponto de partida faz com que você volte a jogar caso seja morto foi substituída por um sistema de respawn, que traz os jogadores de helicóptero à zona de ação de minuto em minuto. Os cenários são bem projetados e reagem de forma realista – plantar uma C4 em um carro, por exemplo, fará com que todos os veículos próximos explodam em cadeia e ainda derrubará algumas paredes. Isso tudo graças ao sólido Engine da Lilitech, que deu vida a games como Shogo. Enfim, Global Ops pode não ter a mesma beleza de um Medal of Honor, mas com certeza, tem o seu clima e a capacidade vicante, mesmo no modo Single Player. Mais do que recomendado.

Eric

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

World War III



Produtora:
JoWood Productions
Desenvolvido por:
Reality Pump
Jogadores:
1-16
Web Site:
www.world-war3.com

O melhor: Gráficos bem trabalhados
O pior: Soldados teimosos

Devido à crise mundial do petróleo, as forças americanas decidiram tomar o controle de todo o estoque do ouro negro. Tal decisão não souu bem aos ouvidos dos iraquianos, que dominam a produção do líquido no Oriente Médio, e há também a interferência dos russos, para agravar a situação. Assim, está declarada a 3ª Guerra Mundial. Desenvolvido pela softouse alemã Reality Pump, World War III: Black Gold é um RTS que tem tudo o que o gênero necessita, e nada além disso. Você escolhe entre as campanhas do lado americano, russo ou iraquiano – cada qual com suas características próprias que refletem as habilidades dos exércitos reais – e parte para o campo de batalha movendo suas unidades, atacando e fazendo a manutenção de tudo. De início, apenas a primeira missão dos americanos está disponível e, conforme você vai progredindo, os demais cenários desta e das outras nações vão se abrindo. O grande porém é que as unidades têm um sério problema para obedecer aos seus comandos, levando a uma experiência frustrante e, muitas vezes, irritante. **O ritmo do game é bastante arrastado, e pode levar uma eternidade para conseguir unidades mais poderosas.** Até mesmo as extras revelam-se inúteis, como o limitado editor de mapas e o modo multiplayer, que pode se tornar realmente confuso quando você tenta enfrentar quinze oponentes. O único ponto a favor do game são os gráficos caprichados e a parte sonora, pois estes são fatores facilmente esquecidos pela falta de originalidade. Com tantas excelentes opções de RTS no mercado, WWIIII é mediano demais para oferecer alguma concorrência.

Fabio Santana

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	7,5	5	7

Sim, sei lá. Você já está de saco cheio de games de estratégia em tempo real com temas militares. Sinceramente, eu também, e garanto que um monte de gente compartilha do nosso sentimento. É por isso mesmos que fica difícil não torcer o nariz logo de cara para este World War III: Black Gold. Os primeiros minutos de jogo já bastam para mostrar que este é mais um game no meio de tantos, um **jogo sem originalidade, trazendo as mesmas coisas tantas vezes já vistas em outros títulos.** Claro, tem gráficos bem bacanas, caprichados mesmo, e algumas unidades são bem interessantes. Mas é muito pouco. Falta diversidade, faltam objetivos mais cativantes e que incentivem novas partidas, e principalmente, falta algo que prenda a atenção do jogador ao longo das missões tediosas e arrastadas. Tudo é muito demorado para se conseguir. Para completar, os comandos não respondem muito bem, suas tropas teimam em ficar esbarrando em obstáculos desviáveis ou em fazer o caminho mais longo para chegar ao local desejado. Pelo menos há um bom equilíbrio entre os três exércitos disponíveis, o americano, o russo e o iraquiano, o que garante disputas multiplayer equilibradas.

Renato



Produtora: Atari
Desenvolvido por: BioWare
Jogadores: 1-64
O melhor: Mestrar sua própria campanha para 63 jogadores.
O pior: Olheiras depois das noites sem sono por ficar jogando...
Web Site: nwn.bioware.com



Altas horas da noite, um grupo de figuras pitorescas se reúne em volta de uma mesa. Em suas mochilas, latas de refrigerante, energéticos, lanches, salgadinhos, livros, dados e uma papelada que parece não ter fim. Eles se preparam para entrar num mundo próprio, onde a criatividade e a fantasia são palavras de ordem, prontos para experimentar a última campanha que o Dungeon Master do grupo preparou. Esse é um ritual típico dos jogadores de *Dungeons & Dragons*, o RPG de mesa mais cultuado de todos os tempos. E se, de repente, os dados e livros de regras se transformassem em um software que calculasse e gerenciasse tudo para você, as fichas de personagens e anotações fossem convertidas em dados no seu HD e o seu grupo de

amigos se expandisse para indivíduos nos EUA, na Alemanha, no Japão, na Argentina? (Tudo bem, pode dispensar o último, se preferir). Isso é **Neverwinter Nights**, a mais perfeita adaptação do universo *D&D* para o mundo digital até hoje. Só não vai mudar mesmo a parte dos refrigerantes, energéticos e guloseimas. Definir **NWN** como um jogo seria um sacrilégio. Ele é um produto de entretenimento que tem como base quatro aspectos: o modo single player, o modo multiplayer, o jogo como Dungeon Master e o modo de criação. Tudo isso é regido pelas regras da terceira edição de *D&D* em um nível jamais alcançado nas tentativas anteriores, como na série *Baldur's Gate*, em *Planescape: Torment* ou em *Icwind Dale*. Raças, classes, atributos, técnicas, magias, monstros, dragões, armas, equipamentos, tesouros, o mundo fantástico de *Forgotten Realms*... Está tudo lá! Claro que há certas limitações, como a impossibilidade de escalar, nadar e montar animais para se locomover. Porém, **NWN** foi concebido como um produto que nunca estaria "terminado", deixando abertas infinitas possibilidades

para o lançamento de novas regras, ferramentas ou mesmo módulos com áreas, monstros, itens e campanhas inéditas.

Um projeto de tal magnitude não seria possível sem dedicação à altura. É por isso que **NWN** levou cinco anos para ser concretizado pela **BioWare** (responsável por *Baldur's Gate* e *MDK2*). Desde já, esta obra-prima pode ser considerada um marco, que certamente influenciará positivamente o mundo dos games daqui para frente.



TRABALHO BRAÇAL É O QUE HÁ!

"O quê? Então quero ser um estivador chinês!" Se foi isso que você pensou quando dissemos: há a possibilidade de escolher a raça e a profissão de seu personagem, então é melhor dar uma conferida nas classes e povos típicos de *Forgotten Realms*:

Profissões:



Barbaro

O guerreiro rústico, treinado até atingir o topo da força física que se torna uma verdadeira máquina de destruição quando entra no exclusivo estado Berserk.



Bardo

NWN é um dos únicos títulos trazer uma das classes mais divertidas de *D&D*. Como menez-trêl, você pode usar a tática Perform para usar instrumentos musicais.



Clérigo

Se você acha que padres são maricas de batina, espere até levar um golpe de maça de um destes – ou, pior, ser excomungado por alguma de suas magias divinas...



Druída

Curte Rangers mas quer algo mais cabeça, com mais poderes mágicos e a capacidade de sentir o planeta e as forças da natureza? Eis a sua profissão!



Guerreiro

Um lutador cuja vida foi talhada com armas, seus músculos forjados em aço e suas habilidades comprovadas em centenas de batalhas. Profissional é pouco.



Monge

Diretamente de um mosteiro para o mundo, estes combatentes têm como principal armamento seus corpos treinados. Até um graveto é uma arma mortal em suas mãos.



Paladino

O guerreiro da justiça, defensor da bondade e da verdade, protetor dos fracos e oprimidos, campeão da lei... E tantos outros títulos pomposos e heróicos, mas de dar ânsia.



Ranger

O homem do mato, que consegue encontrar uma trilha no meio de uma floresta imensa. O melhor de tudo é que pode usar duas espadas sem penalidade alguma!



Ladrão

Nunca saia de casa sem um. Eles podem perfeitamente desarmar uma armadilha mortal, arranjar uma gracinha quando necessário, ou mesmo assassinar alguém.



Feiticeiro

Gosta de magos mas ODEIA ter de preparar as magias de antemão? Prefere invocar a magia bruta usando sua própria essência e criatividade? Esta é a sua opção.



Magos

Pessoas que dedicam suas vidas a estudar as forças mágicas que regem o mundo. Em seus livros estão habilidades para fazer os céus desabarem ou os mares se abrirem.

Raças:



Humanos

Anões

Elfos

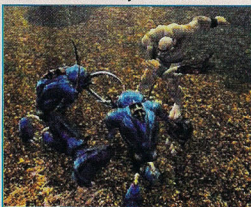
Gnomos

Meio-Elfos

Meio-Orcs

Halflings

Neverwinter Nights é a melhor conversão de *D&D* para PCs. Seu único problema mesmo é não permitir a formação de um grupo. Algumas vezes você nem conseguirá se ver na tela por causa da chuva de inimigos sobre você



Se bem me lembro, ouço falar de *Neverwinter Nights* desde a E3 de 2000. Mas os dois anos de espera realmente valeram a pena. Pegue Darkstone – um dos melhores clones 3D de *Diablo*, com zooms e tudo mais – e adicione todas as sortes de efeitos complexos (complexos mesmo, como sombras que alteram sua forma e intensidade de acordo com a fonte de luz) que uma *GeForce* pode permitir. Agora, transporte o mundo de *Forgotten Realms* sob as regras da novíssima terceira edição de *D&D* para essa esqueleto. Você tem um game pronto para entrar para a história dos RPGs para PCs. Aos amantes da série de jogos de interpretação, esta é a mais perfeita adaptação eletrônica já lançada. Há toneladas de diálogos e, dependendo de seu alinhamento (que também pode mudar de acordo com suas escolhas), o tom das respostas que você pode escolher difere, assim como a reação das pessoas em relação à forma com que você se veste ou age. Suas armaduras e outros equipamentos são representados em seu personagem, garantindo uma infinidade de aparências diferentes. Talvez o único problema seja a impossibilidade de se comandar um grupo. No máximo, você pode contratar um mercenário para acompanhá-lo – uma deficiência gritante, afinal, no próprio módulo básico de *D&D* é estimulado o trabalho em equipe. Ainda assim, nada que um jogo multiplayer não possa sanar. Ainda assim, este é um dos games de que você PRECISA para não passar 2002 em branco.

Eric

Estou impressionado! Poucos games na minha vida proporcionaram experiência tão memorável. *NWN* é um daqueles títulos que ficam gravados no coração para sempre. Eu o definiria como um "sistema de role-playing", dada a proporção titânica do projeto. Pela primeira vez, o universo de *D&D* foi traduzido para o mundo eletrônico da maneira mais integral possível. A campanha principal oferece 60 a 100 horas de jogo, o multiplayer permite até 64 jogadores em cada um dos mundos, que podem ser interconectados através de portais, tornando *NWN* um Massive Multiplayer Online RPG. Para as mentes criativas, é possível criar sua campanha, contando aos jogadores sua história e apresentando as surpresas de seu próprio mundo, criado através do kit incluído no pacote. As complexas regras de *D&D* foram implementadas de uma forma que não intimida os iniciantes. Os veteranos podem customizar e gerenciar cada aspecto do game, mas há também muitas escolhas recomendadas, dicas e funções semi-automáticas que simplificam o jogo. Muitos clãs já estão se formando pela rede, assim como dezenas de projetos para construção de novos mundos, campanhas, módulos... Este é só o começo de uma mania que não tem hora pra acabar.

Fabio Santana

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



Dicas e Truques

PS2 PLAYSTATION 2

Wipeout Fusion

PNEU PRA QUÊ?

Selecione Extras no menu principal, e selecione Cheats. Agora entre as senhas abaixo:

Desbloquear tudo - X, A, A, A, A

Escudo infinito - A, A, A, A, A

Armas infinitas - A, X, X, X, X

1 Naves antigonas - X, A, A, A, X
Naves super rápidas - X, X, X, X, A

2 Naves animais - A, A, A, A, X
Habilitar Gold Challenges para cada equipe - ganhe medalhas de ouro nos primeiros cinco challenges com qualquer equipe.

Habilitar equipe Super Weapon - Ganhe qualquer medalhas nos primeiros cinco challenges com qualquer equipe.

Habilitar Zone Mode - Complete 30% do jogo.

Habilitar Time Trial Mode - Complete 60% do jogo.

World of Outlaws: Sprint Cars 2002

GRANA NA MOLEZA

Coloque os códigos no lugar de seu nome, no career mode:

\$5,000,000 - CHIMCHIM

Todos os pilotos - MITYMASTA

Todas as pistas - JOEYJOEJOE

Melhor ajuste do carro - MEGEDERECK

SledStorm

TUDO LIBERADO

Coloque os códigos abaixo na tela de Starr, enquanto segura o R1 e o L1:



Todos os personagens - A, A, A, A, A

Todos os sleds - A, A, A, A, A

Todas as pistas - A, A, A, A, A

Habilitar o Hover Sled - A, A, A, A, A

Habilitar tudo - A, A, A, A, A

Cat Fury: Championship Racing

VENCER AGORA FICOU FÁCIL

Continue infinitos - complete em primeiro lugar o modo Simulator.

Corridas noturnas - complete o modo Lock On nas dificuldades easy, hard e medium.

Carros destrutivos - complete o modo Follow the Line nas dificuldades easy, hard e medium.

Habilitar fase Alpine Raceway - Complete o modo Lock On nas dificuldades easy, hard e medium.

Habilitar fase Boston Big Dig - Complete o modo Block Your Opponent nas dificuldades easy, hard e medium.

Habilitar fase Miami - complete o modo Follow the Line nas dificuldades easy, hard e medium.

Habilitar fase Moon - complete o modo Time Trial nas dificuldades easy, hard e medium.

Habilitar fase New York - Complete o modo Demolition nas dificuldades easy, hard e medium.

Opção para desligar o tempo - complete o modo Time Trial nas dificuldades easy, hard e medium.

Veículos saltitantes - complete o modo Last Man Standing.

GAMECUBE

Star Wars: Rogue Squadron 2 - Rogue Leader

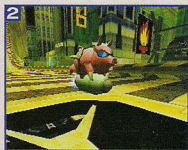
NOVAS DICAS PARA OS JEDIS

Seleção de fases - Use I?QWTTI como senha. Volte ao menu e coloque CLASSIC como uma segunda password. R2D2 irá fazer um som confirmando a dica. Este código não libera as missões bônus.

Fase bônus Asteroid Field - Use TVLYBXLL como senha. Volte ao menu e coloque NOWAR!!! como uma segunda password. R2D2 irá fazer um som confirmando a dica.

Fase bônus Death Star Escape - Use PYST?000 como senha. Volte ao menu e coloque DUCK-SHOT como uma segunda password. R2D2 irá fazer um som confirmando a dica.

Fase bônus Triumph Of The Em-



pire - Use AZTBOHII como senha. Volte ao menu e coloque OUT-CAST! como uma segunda password. R2D2 irá fazer um som confirmando a dica.

Fase bônus Revenge On Yavin - Use OGGRWPDG como senha. Volte ao menu e coloque EEKEEK! como uma segunda password. R2D2 irá fazer um som confirmando a dica.

Fase bônus Endurance - Use ?WCYBRTC como senha. Volte ao menu e coloque ?MBC??? como uma segunda password. R2D2 irá fazer um som confirmando a dica.

Habilitar a Slave I - Use PZ?APBSY como senha. Volte ao menu e coloque IRONSHIP como uma segunda password. R2D2 irá fazer um som confirmando a dica.

Habilitar a TIE Advanced X1 Prototype (a nave de Darth Vader) - Use NYM!UUOK como senha. Volte ao menu e coloque BLKHLMT! como uma segunda password. R2D2 irá fazer um som confirmando a dica.

Habilitar a Imperial Shuttle -

Crazy Taxi

PISA FUNDO!!

Retire as setas indicadoras - Ao iniciar um jogo, segure R + Start antes de aparecer a tela de seleção de motoristas. A mensagem No Arrows aparecerá na tela, e você jogará sem as setas indicadoras de trajeto.

Sem destino - Ao iniciar um jogo, segure L + Start antes de aparecer a tela de seleção de personagens. A mensagem No Destination Mark aparecerá na tela, e você jogará sem as indicações de destino para os pas-

sageiros.

Modo desafio - Ao iniciar um jogo, segure L + R + Start antes de aparecer a tela de seleção de personagens. A palavra Expert aparecerá na tela, e a dificuldade do jogo atingirá o nível máximo.

Bicicleta táxi - Na tela de seleção de motoristas, pressione rapidamente a sequência: L, R, L, R, L, R, ou L + R, L + R, L + R. Modo Another Day - Na tela de escolha de motoristas, aperte e segure o botão R. Em seguida, escolha seu personagem. Várias localidades sofrerão alterações de suas posições no mapa.

Use AJHHI?JY como senha. Volte ao menu e coloque BUSTOUR como uma segunda password. R2D2 irá fazer um som confirmando a dica.

Habilitar um carro – Use IZU- VIELI como senha. Volte ao menu e coloque IBENZINI como uma segunda password. R2D2 irá fazer um som confirmando a dica.

Habilitar o Ace Mode (modo mais difícil) – Use UII?VWZC como senha. Volte ao menu e coloque GIVEITUP como uma segunda password. R2D2 irá fazer um som confirmando a dica.



Pirates: The Legend of Black Kat

TRAPAÇAS COM OLHO DE VIDRO E PERNA DE PAU

Durante o jogo, segure L + R e digite a sequência desejada. Quando você ver o símbolo *, use o direcional digital. O restante da sequência deve ser feito no controle analógico:

Personagem Katarina invencível – A, Y, *, B, →, ←, →, branco, preto, X.

Personagem Wind Dancer invencível – ←, *, B, branco, A, →, preto, X, →, Y, ←.

Itens infinitos – B, branco, ←, preto, →, ←, X, A, →, Y. Todos os itens ficarão infinitos, mas você tem de achá-los primeiro.

Wind Boost infinito – ←, *, branco, →, X, ←, Y, preto, B, A, ←.

Mostrar baús de tesouro – →, A, B, ←, *, Y, branco, ←, ←, X, preto.

Mostrar todos os baús enterrados – Y, A, X, B, branco, ←, ←, preto, ←, →.

Mostrar todos os baús de tesouro – Y, ←, *, A, X, →, branco, ←, preto, B, ←.

Habilitar Galleon Upgrade (para Wind Dancer) – preto, B, →, ←, *, A, X, →, ←, branco, Y.

Habilitar a próxima espada (para Katarina) – →, ←, *, preto, ←, X, A, branco, Y, ←, B.

Dinheiro extra – B, →, branco, X, A, →, ←, *, Y, preto.

Personagens com vozes agudas – →, Y, ←, *, A, →, B, branco, X, preto, ←.



Spy Hunter

FILMINHOS EXTRAS

Na tela de Profile, escolha uma vaga e coloque um dos nomes abaixo como o nome de seu agente. O nome irá desaparecer, e você ouvirá um som. Agora coloque outro nome na mesma vaga, salve e comece a jogar. Entre agora em System Options, depois em Movie Player e confira o que você conseguiu.

Filme Saliva: Your Disease – SALIVA
Filme Making of the Game – MAKING
Modo Classic Spy Hunter – Coloque OGSPY como seu nome para jogar o game original.

Música alternativa para Glacial Gulf – branco, A, B, preto, X, Y, ←, *, ←, →, ←.

Habilitar status poison para Kane – B, preto, branco, X, ←, *, A, ←, Y, →, ←.

Roupas alternativas para Katarina – Na tela do menu principal, segure L + R + ← + ↑ + ←.

Aperte direita para escolher entre os seguintes códigos, que representam as roupas:

Roupa e cabelos originais – 0000:0000.

Barba rosa – 0000:0001.

Cabelo vermelho com biquini vermelho e laranja – 0000:0010.

Cabelo azul com biquini vermelho e laranja – 0000:0011.

Pele morena com biquini laranja e amarelo – 0000:0100.

Cabelo loiro com biquini laranja e amarelo – 0000:0101.

Cabelo loiro com biquini rosa – 0000:0110.

Cabelo azul com biquini pretao do brilhante – 0000:0111.

Cabelo vermelho com biquini preto e meias pretas –



Filme Saliva: Your Disease – SALIVA
Filme Making of the Game – MAKING
Modo Classic Spy Hunter – Coloque OGSPY como seu nome para jogar o game original.

0000:1000.
Cabelo rosa com paletó preto – 0000:1001.

Cabelo azul com paletó marrom – 0000:1010.

Cabelo rosa com paletó pretao do – 0000:1011.



Spyro: Year of the Dragon

DICAS QUENTES PARA O DRAGÃOZINHO

Quando estiver jogando, pause e digite as seguintes sequências:

Habilitar Jewel – ●, R1, ●, L1, ●, R2, ●, L2, ●.

Jogo mais difícil – ●, ■, →, ←, →, ■, ●, ■.

Jogo mais fácil – ●, ■, →, ←, →, ■, ●, x.

Personagem 2D – ←, →, ←, →, L1, R1, L1, R1, ■, ●.

Spyro amarelo – ↑, ←, baixo,

→, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, →, baixo, ←, ↑, duas vezes).
Spyro cabeça grande – ↑, R1, ↑, R1, ↑, R1, ●, ●, ●, ●.
Personagem verde – ↑, ←, baixo, →, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, →, baixo, ←, ↑.
Ver os créditos – ←, →, ←, →, ←, →, ■, ●, ■, ●, ■, ●.

Vigilante 8: 2nd Offense

SENHAS E MAIS SENHAS

Para habilitar a tela de passwords, entre em option, escolha game status e então aperte Start + L1 + R1. Depois escreva:
Ações aceleradas – more_speed.
Inimigos mais agressivos – under_fire.

Jogo em câmera lenta – go_slow_mo.

Mísseis teleguiados – blast_fire.

Modo arcade sem inimigos – home_alone.

Rodas grandes – go_monster.

Sem gravidade – no_gravity.

Suspensões gigantes – jack_it_up.

Ter todos os atributos – lla_dorthoh.

Tiros mais rápidos – rapid_fire.

Todos os veículos – lla_kcolnu.

Veículos invencíveis – elbincivni.

Veículos leves – hi_ceiling.

Veículos pesados – go_ramming.

Veículos repetidos – mixed_cars.

Ver os finais – long_movie.

Ataques secretos – Durante o jogo, pegue a arma indicada e faça as seguintes sequências, de acordo com a arma:

Brimstone Burner – Ataque 1: →, ↑, R2.

Ataque 2: →, ↓, R2.

Ataque 3: ↓, ↑, R2.

Bull's Eye rocket – Ataque 1: ↑, ↓, R2.

Ataque 2: ↓, ↑, R2.

Ataque 3: ↑, ↑, R2.

Roadkill Mine – Ataque 1: →, ↓, R2.

Ataque 2: →, ↑, R2.

Ataque 3: ↓, ↓, R2.



DICAS

DREAMCAST

Shenmue: Chapter 1 - Yokozuka

1 ACHA QUE JÁ FEZ TUDO PELA CIDADE?

Modo 70 person battle – Complete o jogo e salve-o no VMU. **Inverter os comandos no Space Harrier** – Quando for jogar o Space Harrier, segure A, X ou Y e aperte Start.

Dinheiro fácil – Consiga um emprego e em seu segundo dia leve todas as caixas para Warehouse 3. Dê um tempo e treine seus golpes ou jogue os dardos até que Ryu o dispense. Quando você acordar você receberá um dinheirinho à mais.

Sorte no jogo do Slot – Vá até a Lapis Fortune Teller e escolha a opção gamble, veja o seu número da sorte e vá jogar na slot house com seu número da sorte.

Imagens secretas – Usando um computador explore qualquer um dos três GD's para encontrar imagens.

ESPN International Track & Field

MAIS CORES EM SEU JOGO

Personagem laranja – No lugar do nome escreva FRA, Atlanta.

Personagem azul claro – No lugar do nome escreva GER, Munich.

Personagem azul – No lugar do nome escreva USA, LA..

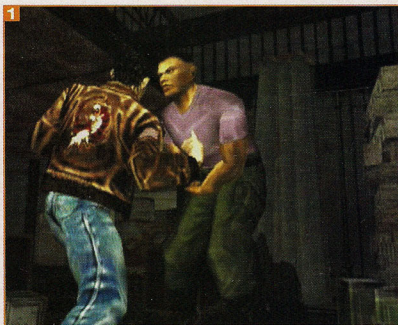
Personagem bege – No lugar do nome escreva RUS, Moscow.

Personagem marrom – No lugar do nome escreva ITA, Roma.

Personagem metálico – No lugar do nome escreva GBR, Athens.

Personagem púrpura – No lugar do nome escreva CHN, Seoul.

Personagem verde – No lugar do nome escreva KEN, Mexico.



Personagem vermelha – No lugar do nome escreva JPN, Tokyo. **Personagem bronze** – No lugar do nome escreva ESP, Helsinki. **Personagem ouro** – No lugar do nome escreva CAN, Montreal. **Personagem prata** – No lugar do nome escreva AUS, Sydney.

Dino Crisis GUARDA-ROUPA NOVO

Habilitar arma Grenade Gun – Termine o jogo três vezes fazendo os três finais diferentes e comece um novo jogo a partir do mesmo save.

Habilitar Modo Wipeout Mission – Depois de conseguir a Grenade Gun termine mais uma vez o jogo.

Habilitar roupa Army Type – Complete o jogo 1 vez.

Habilitar roupa Battle Type – Complete o jogo 1 vez.

Habilitar roupa Ancient Type – Complete o jogo 2 vezes.



Grand Theft Auto 3

1 QUER UM SONZINHO DIFERENTE?

Ouvir músicas diferentes – Copie algumas músicas com o formato mp3 para a pasta mp3 no diretório do jogo. Agora selecione a estação de rádio mp3 player para ouvir suas músicas favoritas enquanto joga.

Digite os códigos abaixo durante o jogo, uma mensagem aparece na tela confirmando o truque: Ação acelerada – booooooring.

Avançar o tempo muito rápido – madweather.

Avançar o tempo rápido – timeflieswhenyou.

Barra de procurado no máximo – morepoliceplease.

Barra de procurado no mínimo – nopoliceplease.

Clima chuvoso – ilovesotland.

Clima enevoado – peasoup.

Clima ensolarado – skincancerforme.

Clima nublado – ilikesotland.

Destruição de todos os carros – bangbangbang.

Dinheiro extra – ifiwerearichman.

Escolher roupa – ilikedressingup.

Habilitar armadura 100% – turtoise.

Habilitar veículo tanque (Rhino) – giveusatan.

Jogo mais sangrento – nastylimbscheat.

Pedestres lutam entre si – weaponsforall.

Pedestres malucos – itsallgoingmaad.

Recarregar energia – gesundheit.

Todas as armas – gunsgunsguns.

Todos os pedestres atacam você – nobodylikesme.

Veículo voador – chittychittyyb.

Veículos inaviesíveis – anicestetofwheels.

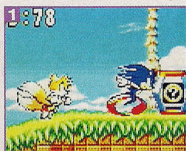
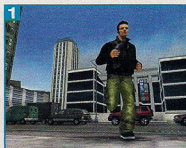
Duke Nukem: Manhattan Project

DUKE DETONANDO GERAL

Quando estiver jogando, aperte ~ para ver a janela console. Depois digite um dos códigos a seguir:

Suicídio – kill.

Garhar 10 nukes – give nuke.



Garhar 100 ego – give health. **Jet pack** – give jetpack.

Vida extra – give life.

Jogo câmera lenta no pause – pause.

Marcar segredo achado – give secret.

Personagem invencível – g_p_god.

Todas as armas e item – give all.

Todas as armas – give ammo.

GAME BOY ADVANCE

Wolfenstein 3D É BALA NOS NAZISTAS!

Pause o jogo e coloque as senhas abaixo na tela de options, enquanto segura os botões L e R. Um som confirma se a dica funcionou. Se acabar sua munição, você deverá repetir o código das armas.

Todas as armas, muita munição e energia total – A, B, B, A, A, A, A, A.

Invencibilidade – A, A, B, A, A, A, A, A.

Sonic Advance

1 TÁ COM SAUDADES?

Jogar no modo clássico – Use este truque para que Tails fique lhe seguindo como acontecia em Sonic 2 e 3. Na tela de seleção de personagem, selecione Sonic e pressione CIMA. Agora selecione Tails e pressione BAIXO. Depois disso, vá até Knuckles e pressione o botão L. Agora vá até Amy e pressione R. Volte até Sonic e pressione A. Fazendo tudo direito, você ouvirá um som. Agora, durante o jogo, Tails irá seguir Sonic por todos os lados.

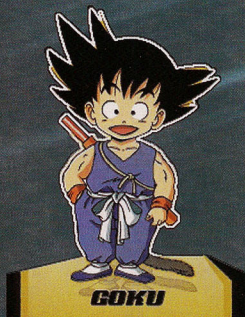
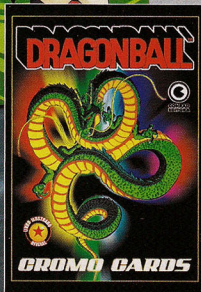
CROMO CARDS

ENVELOPE COM **4** CROMO CARDS

só **R\$ 1,00**

Agora você pode
curtir as aventuras de Goku
e seus amigos em um
livro ilustrado incrível!

São **112 Cromo Cards**
para guardar e
coleccionar, com
as melhores imagens,
as grandes cenas de luta
e muitas curiosidades
no verso, com
informações dos heróis
e de toda a história!



E mais:

32 Cromo Cards especiais,
que viram displays para coleccionar e brincar.

Saiba mais em www.heroi.com.br



Peça também o Livro Ilustrado!



Códigos para GameShark

PS2 PLAYSTATION 2

ATENÇÃO: o código mestre deve estar ligado para que os outros códigos funcionem.

2002 Fifa World Cup

Código mestre

0e3c7df2c68622bb
e0937f0ebcdf2062

Equipe A com 0 pontos

ceas9616bcagg9b3

Equipe A com 20 pontos

ceas9616bcagg9b7

Equipe A começa com 3 gols

0eas9616bcagg9b3

ceas9616bcagg9b6

Equipe B com 0 pontos

ceas9612bcagg9b3

Equipe B com 20 pontos

ceas9612bcagg9b7

Equipe B começa com 3 gols

0eas9612bcagg9b3

ceas9612bcagg9b6

Primeiro gol vale 3 para equipe A

0eas9616bcagg9b4

ceas9616bcagg9b6

Primeiro gol vale 3 para equipe B

0eas9612bcagg9b4

ceas9612bcagg9b6

Terminar o tempo de jogo (aper- tar Select)

0e5a1e78bcagg9a1

ceas8d1ebcagg9a2

Vitória instantânea para equipe A (apertar L1 + L2)

0e5a1e78bcagg9582

ceas9616bcagg9b7

0e5a1e78bcagg9582

ceas9612bcagg9b3

0e5a1e78bcagg9582

ceas8d1ebcagg9a2

Vitória instantânea para equipe B (apertar R1 + R2)

0e5a1e78bcagg9082

ceas9616bcagg9b3

0e5a1e78bcagg9082

ceas9612bcagg9b7

0e5a1e78bcagg9082

ceas8d1ebcagg9a2

Headhunter

Código mestre

0e3c7df21853e59e
ee85f566bcb9b62

**Acesso a sala Star Locker (você
não conseguirá completar o jogo
normalmente com este truque
ativado)**

0e907796bcagg9e83

ceboab66bcagg9e83

Adrenaline infinita

ce493468bcagg9d4b

**Andar através das paredes (R3/
Ligar, L3/ desligar)**

0eb74330bcagg9a7e

de4935eebcagg9b83

0eb74330bcagg9a80

de4935eebcagg9b84

Baixo tempo total para o modo VR

de4632a6bcagg9b83

Carregamento automático para

Missiles

ce492f26bcagg9ba1

Carregamento automático para

Scorp Neuro

ce4928ebcagg9b8d

Carregamento automático para

Shotgun

ce492f5ebcagg9b8b

Carregamento automático para

Smg

ce492f96bcagg9ba1

Carregamento automático para

Stim a.plus

ce492806bcagg9b93

Carregamento automático para

Stim MKII

ce492ec6bcagg9b8b

Energia infinita

ce493468bcagg9d4b

Inimigos imortais

de4664debcaagg9b84

Inimigos não atacam

de465bfabcaagg9b84

Máxima pontuação Skill

ce46659c9cae9383

Modo framed

de465b76bcagg9b84

Mostrar informação Audio debug

de4664eebcagg9b84

Mostrar informação Bike debug

de465af2bcagg9b84

Mostrar informação Enemy debug

de4664eabcaagg9b84

Mostrar informação Stream debug

de4664e2bcagg9b84

Munição infinita

de465b8abcaagg9b84

Personagem imortal

de4664d2bcagg9b84

Kengo: Master of Bushido

Código mestre

ec8784d01456e60a

1 golpe para vencer (jogador 1)

0cb5dde61426e70c

4cb5dde61456e70c

1 golpe para vencer (jogador 2)

0c8940a61426e70c

4c8940a61456e70c

Energia infinita (jogador 1)

4c8940a61456f025

Energia infinita (jogador 2)

4cb5dde61456f025

Fácil Lição 1

3c8902601456e7a2

Fácil Lição 2

3cc01f401456e79f

Fácil Lição 3

3c8902341456e7a2

Fácil Strike Post

4ca25c641456e7a5

Fácil Waterfall

4caf96ca14562ba5

Fácil Zen Meditation

1ca27478a1f84981

Máxima Agility

4cc0ebf81456089c

4cc0ebca1456089c

Máxima Insight

4cc0ebf61456089c

4cc0ebf01456089c

Máximo Attack Power

4cc0efa1456089c

4cc0ebf41456089c

Máximo Attack Speed

4cc0ebf21456089c

4cc0ebec1456089c

Máximo Ki (jogador 1)

4c8940b01456d7a5

Máximo Ki (jogador 2)

4cb5ddf01456d7a5

Máximo Spirit

4cc0ebf1456089c

4cc0ebec1456089c

Modo Blur

1c8de790144ee79d

Sem Ki (jogador 1)

4c8940b01456e7a5

Sem Ki (jogador 2)

4cb5ddf01456e7a5

Burnout

Código mestre

ec8783cc1444a03c

Habilitar modo survival

3ca215c41456e7a5

1cbca9381456e7a5

1cbca93c1456e7a6

1cbca9381456e7a5

1cbca91c1456e7a6

1cbca8f817e9c70c

1cbca8d817e9c70c

1cbcaab817e9c70c

Habilitar todos os pistas

3ca215c41456e7a5

3ca215541456e7a5

3ca2155c1456e7a5

3ca215641456e7a5

3ca2156c1456e7a5

3ca215741456e7a5

Habilitar todos os face-offs

3ca215b41456e7a5

3ca215b81456e7a5

3ca215bc1456e7a5

3ca215c01456e7a5

Habilitar todos os veículos

1ca215281456e7a5

1ca2152c1456e7a5

1ca215301456e7a5

1ca2152e1456e7a5

1ca215341456e7a5

1ca215381456e7a5

1ca2153c1456e7a5

1ca215401456e7a5

Turbo infinito (aperte L)

4cadf902145625dd

0cd926661456b80c

1cad125c0756e7a5

Infinitos continues

4cbb79381456089c

4cbb83e81456089c

4ca2e6781456089c

Melhor volta e máximo status

1cbcd9d81456e7a5

1cbcd9d81456e7a6

1cbcd9d81456e7a5

1cbcd9d81456e7a6

1cbcd9d817e9c70c

1cbcd9d817e9c70c

1cbcd9d817e9c70c

1ca7b88f7740c68

1ca7b88cd940798

1ca7b890e7528c5

1ca7b894f56e1482

1ca7b89814563c97

Britney's Dance Beat

Código mestre

0e3c7df21853e59e

ee9efed2bcd4f42a

Habilitar filmes secretos

ceag9016bcagg9b89

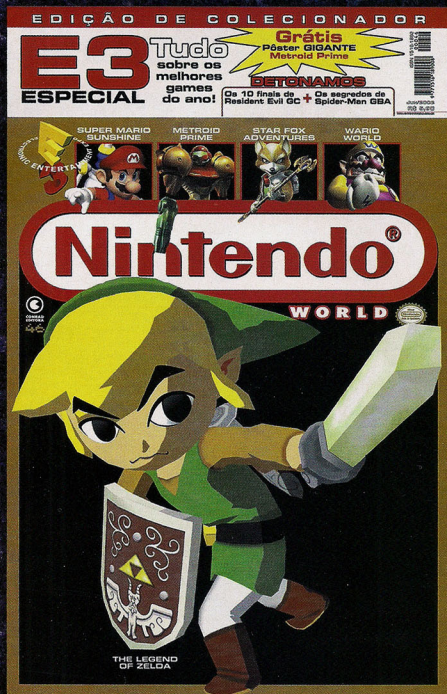
Máxima pontuação

ceag900ebcagg9e6a



SAIBA TUDO SOBRE A E3

Uma matéria completa com os melhores games do ano!



E ainda:

Super Classic: a história da Tecmo, a criadora de Monster Rancher e Ninja Gaiden

Detalhes sobre Lord of the Rings: The Two Towers, para Game Boy Advance



Grátis
PÔSTER GIGANTE
Metroid Prime
capa folder destacável

Peça ao seu jornaleiro.



GAME OVER



Por Fabio Pancheri

Um futebolzinho, onegaishimasu*

A primeira investida aconteceu em 1975. Decido a arredondar a bola americana, Pelé saiu do Brasil rumo a Nova York. Lá, ao lado do astro alemão Beckenbauer, o eterno Rei do Futebol (ou soccer, como dizem os gringos) consagrou-se campeão pelo Cosmos. Mesmo assim não deu. O New York Cosmos foi desfeito e para o nosso rei restou uma homenagem... um cartucho para o saudosos Atari 2600 que trazia a sua imagem e nome: *Pelé's Soccer*.

A segunda tentativa foi digna do ataque tricampeão formado por Jairzinho, Tostão e Pelé da seleção de 70. Objetivando tornar o "soccer" popular na terra do tio Sam, a FIFA leva a Copa do Mundo para os EUA. O Brasil conseguiu o tetra em cima da Itália e a liga americana Major League Soccer ganhou destaque, mas, apesar do esforço, o futebol de bola redonda rivaliza em popularidade com o golfe. Nem mesmo grandes games, a Copa de 94 rendeu. Trouxe-nos (como esquecer) *Tony's Meala Soccer* – game do goleiro e capitão da seleção americana que, no ano seguinte ainda apareceu numa peça da Broadway intitulada "Tony and Tina's Wedding". O ano é de Copa, mas a revista é de videogames. Apesar do amigo leitor achar que este colunista de lhes escreve está delirando, é exatamente disto que estamos falando. Afinal, tudo seria mais redondo se Pelé ou FIFA tivessem emplacado o "soccer" nos EUA. Trocando em miúdos, enquanto a bola preferida dos americanos for a oval, nós aqui seremos obrigados a viajar em menus japoneses para nos divertirmos com uma pelota virtual. A popular e consagrada série *Winning*

Eleven, da Konami, é um bom exemplo desse dilema. O jogo ganhou sua segunda versão para PS2 no Japão, mas, infelizmente, nenhuma delas têm data para estrear nos EUA. O galinho Zico teve mais sorte que Pelé: foi para o Japão para promover a J. League, se tornou ídolo nacional e recebeu alguns jogos durante a sua passagem por lá. Como muitos, esses não cruzaram o Pacífico e passaram despercebidos entre nós brasileiros. A realidade é que se não fosse pelas exceções, estaríamos todos na reserva. *FIFA Soccer* é uma delas. Para a alegria dos fãs do futebol eletrônico, a americana Electronic Arts não deixa os peladeiros virtuais na mão e nos brinda com uma versão atualizada do jogo todo santo ano, desde 94. Além desse, há ainda alguns games europeus e poucos títulos japoneses que vencem a antipatia lanque – *Virtua Striker*, da Sega, é um deles. Até quando o País do Futebol

ficará na segunda divisão dos videogames? Ao que tudo indica, durante um bom tempo... A Copa Japão/Coréia veio e foi, e com isso, a janela para o lançamento de jogos de futebol nos EUA se fechou. Para nós, resta torcer por uma reviravolta na Copa da Alemanha, em 2006, ou fazer um curso intensivo de japonês para aproveitar a goleada de jogos que foram lançados no Oriente este mês. A bola é sua e a escolha também. 

Fabio Pancheri tem 34 anos e é editor do site UOL Jogos



*onegaishimasu – por favor



A TRILHA SONORA DO FUTURO



As mudanças do universo musical na era do entretenimento eletrônico: os 50 artistas que estão mudando o cenário musical na era da tecnologia, e os 20 músicos brasileiros que você ainda vai ouvir falar.

E MAIS:

- MÚSICAS GERADAS POR COMPUTADOR
- E3: A MAIOR FEIRA DE GAMES DO MUNDO
- BANDA LARGA NO BRASIL
- FAZENDO MÚSICA NO GAME BOY

PEÇA AO SEU JORNALEIRO.



CONRAD
EDITORA

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

