

GRÁTIS
um superadesivo

Shigeru Miyamoto conta os segredos da produção de **SUPER MARIO SUNSHINE**

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

EGM **ELECTRONIC GAMING MONTHLY**

EGM

ZIFF DAVIS MEDIA
AUTHORIZED PUBLISHER



EXCLUSIVO

OS PLANOS DE ATAQUE DA MICROSOFT

HALO 2

○ JOGO QUE NINGUÉM AGÜENTA MAIS ESPERAR

■ A COMPRA DA RARE

■ ○ XBOX LIVE

■ ○ FUTURO NOS PCS

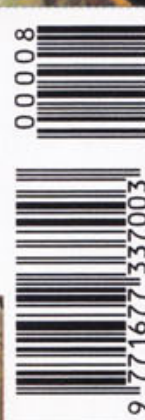
25 MOTIVOS PARA VOCÊ JOGAR GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

CONECTE O SEU
PS2 ONLINE

ENSINAMOS TUDO O QUE VOCÊ PRECISA SABER

OS PRIMEIROS GAMES DA
SQUARE NO GBA

novembro de 2002



REVIEWS

- Sly Cooper (PS2)
- Star Fox Adventures (GC)
- Battlefield 1942 (PC)
- Turok Evolution (todos)



PREVIEWS

- Metroid Prime (GC)
- Steel Battalion (Xbox)
- The Lord of the Rings (PC)
- Contra: Shattered Soldier (PS2)

#8

R\$6,50



Decibéis vão virar dinheiro.

Quando os gritos das pessoas encherem o ar, você saberá o que elas querem: MAIS!

Crie um parque temático com possibilidades ilimitadas: somente as idéias mais loucas são iradas o bastante para seus visitantes.



PC
CD



GRITE POR MAIS



RollerCoaster
TYCOON 2

www.RollerCoasterTycoon.com

lls
INFOGRAMES



EDITORIAL

Escolha suas armas

Todo final de ano é a mesma coisa. A proximidade do Natal faz brotar cifrões nos olhos das produtoras, fazendo com que essa época seja sempre marcada por grandes lançamentos. É bem verdade que muitos já estão entre nós, mas vá guardando seu dinheiro, pois nas próximas semanas, garantimos que você ficará perdido em meio a tantas opções. Mas nosso jogo de capa não se encaixa nesse exemplo. Halo 2 só estará chegando às nossas mãos no final de 2003, mas ei! É o jogo pelo qual todo dono de Xbox está maluco esperando, e um dos poucos que causam inveja a quem tem um PS2 e GameCube. Não que essa turma também não possa se gabar. Vejamos, você tem um PS2? Então, prepare-se, pois GTA: Vice City está chegando, e mostramos 25 motivos para você não perder

esse jogo de jeito nenhum. Pelo lado da Nintendo, outra exclusividade está deixando roxo de inveja quem não tem um GameCube: Metroid Prime, a volta triunfal de Samus Aran aos videogames, agora em toda a glória de um 128-bit. E não se esqueça de que Samus vem acompanhada de sua "irmã menor": Metroid Fusion chega ao GBA no mesmo dia em que Prime desembarca no GC. E para os que não conseguem largar o PC, resolvemos descobrir o que a gigante Microsoft está preparando para ele. Mais uma vez, surgiram títulos exclusivos de derrubar o queixo. Escolha o seu lado, ou melhor, fique com todos. Afinal, para onde quer que você olhe, há uma grande franquia exclusiva, acenando para você. Mês que vem a gente volta.

Renato Villegas
villegas@egmbrasil.com.br



Nossa equipe



Odair Braz Junior

O Junea disse acreditar piamente que seu time será campeão. Comprou umas faixas, bandeiras e tal. Se não der, pelo menos ele ainda pode jogar FIFA no estilo.



Pablo Miyazawa

Pablo continua exercitando seu carisma, anda sorrindo até pra cachorro na rua. Estamos com medo que dê uma câimbra na bochecha do cara e trave tudo de vez.



Ronny Marinoto

Agora um autêntico cidadão português, o Ronny está pensando seriamente em largar tudo, deixar crescer o bigodão e abrir uma padaria. Ora pois!



Marcel R. Goto

Tiramos o Marcel do sério este mês. O cara ficou tão revoltado que não sobrou nem um mísero joguinho bom pra ele analisar, só caiu bomba no colo dele.



Mateus Reis

Depois de Big Brother Brasil, o Mateus jogou a versão videogame de No Limite. Ficou reclamando tanto por um prêmio que resolvemos dar essa graninha pra ele.



Fabio Michelin

Este mês, nosso detonador oficial teve folga com as estratégias. Mas não demos moleza para o cara, que acabou recebendo uma montanha de jogos para analisar.



Eric Araki

Nem o Hércules Chinês agüentou: foram tantos jogos para avaliar e tecer as costumeiras críticas que o coitado apagou no meio da redação. Segredinho: ele ronca...



Ayala Jr.

Este mês o Ayala disse que a gente só o chama de chato, coisa e tal. Mas sabemos que no fundo ele tem um bom coração. Só tá meio enferrujado.



Luiz Gustavo Bacan

Chega. Já deu, não agüentamos mais as toneladas de cartas apaixonadas que o Guga recebe todo mês. O cara queria até cobrar cachê pela foto...



Eduardo Trivella

O Trivella fugiu com nosso GBA e não queria largar a nova aventura de Yoshi de jeito nenhum. O chato até aprendeu a chorar como o Baby Mario. Bem irritante, mesmo.



Fabio Santana

O pastor Fabão deu um tempo na igreja e voltou a nos ajudar com os reviews. Agora ele anda pensando em como usar Mario Bros em suas pregações.



Dan "Shoe" Hsu

Até o chefe da equipe americana não sabe o que jogar neste fim de ano. Na verdade, ele sabe: tudo. Difícil é estabelecer uma ordem de prioridades.



Jennifer Tsao

Dêem boas-vindas a Jennifer Tsao, a mais nova integrante da equipe da EGM. Loirinha, sorridente, simpática e... adora games! A mulher perfeita pra muita gente...

A equipe americana:

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

André Forastieri
Rogério de Campos
Diretores Editoriais

Cristiane Monti
Diretora Executiva

André Martins
Gerente de Produto

Noelly Russo
Diretora de Redação

Odair Braz Junior
Redator-Chefe

REDAÇÃO
Renato Villegas
Editor

Ayala Jr.
Chefe de Arte

Luiz Gustavo Bacan
Designer

Andréa Aguiar
Revisora

Ed Wilson Dias
Coordenador de Produção

Anísio Arruda
Assistente de Produção

Mateus Reis
Giseli Vasconcelos
Internet

Colaboradores
Eduardo Trivella, Fabio Michelin, Fabio Santana, Pablo Miyazawa, Mateus Reis, Ronny Marinoto, Ronaldo Testa, Marcel R. Goto, Eric Araki (textos), Sérgio Codespoti, Arianne Brogini, Ana Ban, Ricardo Matsumoto, Eduardo Trivella (tradução e adaptação), Ed da Silva Rodrigues (ilustrações)

ADMINISTRAÇÃO
Solange Reis
Gerente Administrativo-Financeira

Dirceu Darin
Gerente de Serviços

Marco Sá Pelegrini
Coordenador de Pessoal

Benjamin Emerick
William Domingos
Suporte Técnico

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

COMERCIAL
Isac Guedes
Coordenador de Marketing

Luciana Eschiapatti
Coordenadora de Publicidade

Vania Ribas Bernardes
Assistente Comercial

Aparecido Gonçalves
Gerente de Circulação

EGM Brasil
Edição 008, novembro de 2002, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda.
ISSN 1516-1892.
Redação, Publicidade, Administração e Correspondência:
Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Aclimação, São Paulo/SP
CEP: 01539-020
Tel.: (11) 3346-6088
Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br
atendimento@conradeditora.com.br

Visite nosso site
www.egmbrasil.com.br

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

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



ÍNDICE

Novembro 2002 Edição 008

Seções

Destaques

Diretório de Jogos

 **Editorial** 04 **Cacto e o Sapo** 08 **Start** 10

A Tokio Game Show busca seu lugar ao sol, mas sem novidades. E a Square finalmente volta aos consoles da Nintendo, com seus primeiros games para o GBA.

 **Quartermann** 20**Previews** 24

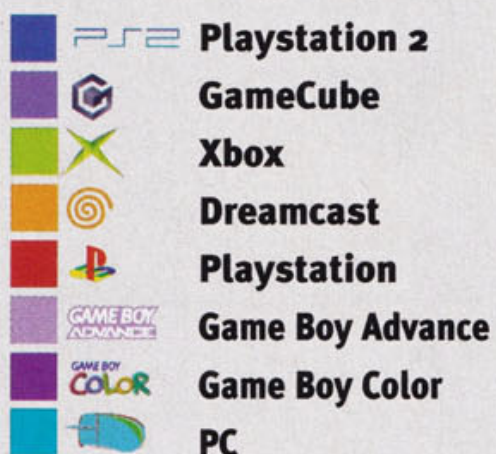
2003 se aproxima e uma avalanche de bons games chegam para todos os consoles. É hora das empresas mostrarem suas cartas para as vendas de fim de ano, e nós trazemos em primeira mão muitas dessas novidades.

Reviews 70

Um mês cheio de surpresas, agradáveis e desagradáveis. Jogos que prometiam, acabaram nos decepcionando, enquanto outros, em que ninguém apostava há alguns meses, acabaram recebendo boas notas em nossas análises. Confira nossas impressões.

 **Dicas** 80 **Game Over** 82

ENCONTRE SEU SISTEMA



Sim, também não agüentamos mais esperar pelo próximo *Halo*. Confira a partir da **pág. 42** o que o pessoal da Bungie está aprontando para a próxima aventura de nosso amigo Master Chief.

E mais: veja o que a Microsoft tem na manga para seu PC.

**Grand Theft Auto: Vice City**

Não que você precise, mas separamos 25 motivos para mostrar por que não perder este jogo. Confira na **pág. 58**.



Conseguiu conectar seu PS2 Online? Não? Ok, na **pág. 62** a dupla aí de cima ajuda você.



Sabe o que Miyamoto ainda não contou sobre Super Mario Sunshine? Na **pág. 14** a gente fala.

- 78 Battlefield 1942
- 74 Big Air Freestyle
- 74 Capcom vs SNK 2 E.O.
- 26 Contra: Shattered Soldier
- 74 Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex
- 38 Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball
- 12 Dice De Chocobo
- 27 Dr. Muto
- 77 Dynasty Warrior 3
- 12 Final Fantasy: Crystal Chronicle
- 12 Final Fantasy Tactics Advance
- 58 GTA: Vice City
- 72 Gundam: Federation vs. Zeon
- 42 Halo 2
- 78 Hostile Waters
- 77 Ikaruga
- 77 International SuperStar Soccer 2
- 34 Mario Party 4
- 72 Marvel vs Capcom 2: New Age of Heroes
- 57 MechAssault
- 40 Metroid Fusion
- 32 Metroid Prime
- 74 NASCAR Thunder 2003 - GC
- 72 NASCAR Thunder 2003 - PS2
- 75 NASCAR Thunder 2003 - Xbox
- 57 NBA 2K3
- 74 Need for Speed: Hot Pursuit 2 - GC
- 71 Need for Speed: Hot Pursuit 2 - PS2
- 75 Need for Speed: Hot Pursuit 2 - Xbox
- 57 NFL 2K3
- 57 NFL Fever 2003
- 78 No Limite
- 24 Ratchet & Clank
- 72 Robotech: Battlecry - PS2
- 76 Robotech: Battlecry - Xbox
- 73 Scorpion King: Raise of the Akkadian
- 12 Seiken Densetsu
- 78 Serious Sam: Second Encounter
- 73 Sly Cooper and the Thievius Raccoonus
- 18 SOCOM: US Navy Seals
- 11 Starcraft Ghost
- 75 Star Fox Adventures
- 30 Star Wars: Bounty Hunter
- 36 Steel Battalion
- 70 Superman: Shadow of Apokolips
- 14 Super Mario Sunshine
- 73 Terminator: Dawn of Fate - PS2
- 76 Terminator: Dawn of Fate - Xbox
- 41 The Lord of the Rings - The Fellowship of the Ring - PC
- 76 The Lord of the Rings - The Fellowship of the Ring - Xbox
- 78 The Sims: O Bicho vai Pegar
- 57 Tom Clancy's Ghost Recon
- 70 Tribes: Aerial Assault
- 78 Turok Evolution - GBA
- 73 Turok Evolution - GC
- 72 Turok Evolution - PS2
- 76 Turok Evolution - Xbox
- 57 Unreal Championship
- 57 Whacked!
- 72 Wild Arms 3
- 77 Yoshi's Island: Super Mario Advance 3



EGMail

CARTA DO MÊS

Defensor do Nintendo 64

Quero mostrar minha indignação por certos comentários injustos sobre a plataforma 64-bit da Nintendo. Na matéria sobre Star Fox Adventures, na edição #7, na página 34, vocês disseram: "O game começou a ganhar vida numa aventura do Nintendo 64 chamado Dinosaur Planet, um título IRÔNICO para um sistema moribundo. Enquanto o N64 tomava o mesmo rumo dos Dodôs...". Concordo que depois de cinco gloriosos anos, o N64 estava encerrando sua fantástica história, mas por que dizer um título "irônico"? O N64 é muito desprezado! Na EGM Brasil #1 os games para N64 tiveram apenas seis títulos lembrados no Top 100, porém, com grande destaque entre os dez melhores. Gostaria que tais injustiças fossem sanadas pelos profissionais que vocês são. Sei que quem escreveu a matéria é da equipe norte-americana, mas vocês, brasileiros, também já falaram muito mal do meu querido N64. Foi nesse console tão surrado que encontrei os títulos de que mais gosto, junto com clássicos da Nintendo e Sega. Mais cuidado com o que escrevem, a revista é ótima, muito completa, mas comentários inúteis desagradam a muitos leitores, e nos fazem questionar o profissionalismo de vocês.

Guilherme de Oliveira Jacobino
Piracicaba/SP

Uau... Guilherme, antes de tudo, calma. Pra começo de conversa, "irônico" não é uma ofensa. A frase foi usada apenas para mostrar que era "curioso" ou "engraçado" que um console próximo à extinção tivesse como um de seus últimos games uma aventura com dinossauros (que estão extintos, você sabe...). Foi uma piada. Uma brincadeira. Uma... ironia. Adoramos o N64, assim como todos os outros consoles. Todos têm suas qualidades e defeitos, com bibliotecas de jogos lotadas de games bons e ruins. Como você mesmo lembrou, jogos de N64 ficaram em altíssimas posições em nosso Top 100 da edição #1. Nunca desprezamos o console, e nunca o faremos.

Seus loucos!

Vocês devem estar loucos! Deram selo prata para Onimusha 2 e Kingdom Hearts e ouro para ANIMAL CROSSING?? Não acredito! Como Animal Crossing pode ser melhor que Onimusha 2 e Kingdom Hearts? Como

um joguinho de crianças pode ser melhor que games para adultos?

Vocês por acaso são crianças? Só Kingdom Hearts merecia uma matéria especial, como vocês fizeram com Resident Evil, Super Mario Sunshine e Metroid Prime. Por que nenhum jogo de

Playstation 2 teve uma matéria assim?
Paulo Roberto de Oliveira
Barbosa/SP

Por que Animal Crossing teve uma nota maior que Onimusha 2 e Kingdom Hearts? Porque é um jogo sensacional, oras bolas! Uma idéia original, jogabilidade simples, muita diversão e um fator replay quase infinito. Chamar AC de um game para crianças é coisa de quem não o jogou. Onimusha 2 e Kingdom Hearts também são grandes jogos, mas acabaram não recebendo avaliações tão boas. Isso acontece. E games de PS2 já tiveram tratamento especial também, ou você perdeu nossa edição #5, a com Stuntman na capa?

Eu não tenho dinheiro!

Gostaria de comentar a matéria sobre a venda oficial do GameCube no Brasil. Concordo com vocês e com o Rodrigo

Camargo, gerente de marketing da Gradiente, no que diz respeito a realmente termos a vantagem de ter garantia de um ano para o aparelho, manuais e informações técnicas em português geradas na tela, no entanto, não concordo com a argumentação de Rodrigo, que, aliás, não foi nada satisfatória para mim e, com certeza, para nenhum outro jogador ou leitor da revista. Sei que o dólar extrapolou limites em nossa economia por muitos motivos (sem falar da "pirataria", fator predominante), mas o preço sugerido de R\$ 1.199,00 para o aparelho e R\$ 229,00 para os jogos é quase um assalto! Quem vai comprar o GameCube por esse valor? Vai valer a pena para a Gradiente? Sua chegada ao Brasil vai vingar, ao contrário do Nintendo 64? Um grande abraço, e muito, mas muito sucesso a todos!

Willy Milane
Via e-mail

Realmente não dá pra negar que o preço do GameCube nacional é altíssimo. Recebemos várias cartas comentando (tá bom, reclamando) o assunto. Mas infelizmente, o preço é esse, e não há nada que possamos fazer. As justificativas da Gradiente não convencem? Isso é discutível, pois a empresa está coberta de razão nos argumentos utilizados. Se eles são suficientes para justificar um preço tão alto é outra história, bem mais longa e complicada. Preferimos confiar em outra palavra da Gradiente: que o preço pode cair daqui a um tempo, de acordo com a procura pelo console.



CURTAS

Consoles brasucas

Gostaria de saber quais os games e consoles fabricados no Brasil.

Thiago S. Pereira
São Leopoldo/RS

Hoje, apenas a Gradiente e a Tec Toy cuidam disso. A Gradiente produz no Brasil o GameCube, o Game Boy Color e o Game Boy Advance, enquanto a Tec Toy ainda fabrica o Mega Drive.

Cadê a Aya?

Adoro e compro esta revista todo mês e adoraria se vocês me respondessem: cadê Parasite Eve 3?

Robério Santos/
Sergipe

Boa pergunta. Nós aqui da redação também somos fãs da série, e estamos loucos para detonar mais algumas mitocôndrias mutantes. Mas parece que a Square ainda não tem novos planos para Aya Brea. Vamos aguardar.

Fuzileiro via modem

Preciso saber se há um jeito de jogar SOCOM Online com um modem de 56kb ou se é preciso uma conexão mais potente.

Fábio (não mandou sobrenome)
Via e-mail

Não dá, Fábio. SOCOM é um game que exige conexão banda larga para o modo Online.

Escreva para a EGM Brasil:

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

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

Eca!!

Olá amigos da EGM Brasil. Obrigado por fazerem a melhor revista de games canarina. Podem ter certeza de que o canto da minha gaveta de cuecas tem separadinho o dinheiro para comprar a revista, e na minha cabeceira tem um lugar limpinho para colocá-la.

Victor José Garcia
Curitiba/PR

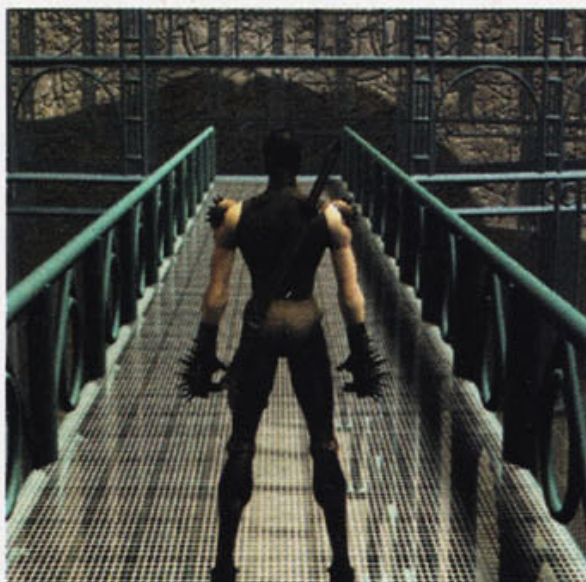
A gente só publicou esta carta para poder alertar o jornaleiro do Victor... Amigão, não se esqueça das luvas na próxima vez que esse cara aparecer para comprar a EGM Brasil. E Victor, guardar a mesada na gaveta de cuecas é o fim da picada, não?

Cadê os jogos?

Gostei muito da matéria "Aprenda a fazer games", da EGM Brasil #6. Gostaria de saber se os jogos que estão sendo desenvolvidos pelos estudantes serão lançados no Brasil.

Ian Soares Muniz
Rio de Janeiro/RJ

Todos os alunos do curso esperam que sim, Ian. Mas entenda que os games que estão sendo desenvolvidos pela turma são apenas parte do curso, e servirão como cartão de visita para os alunos demonstrarem do que são capazes na hora de mostrar seu valor para as empresas. Mas isso não quer dizer que esses trabalhos finais não possam se tornar grandes sucessos da indústria de games. A gente torce por eles.



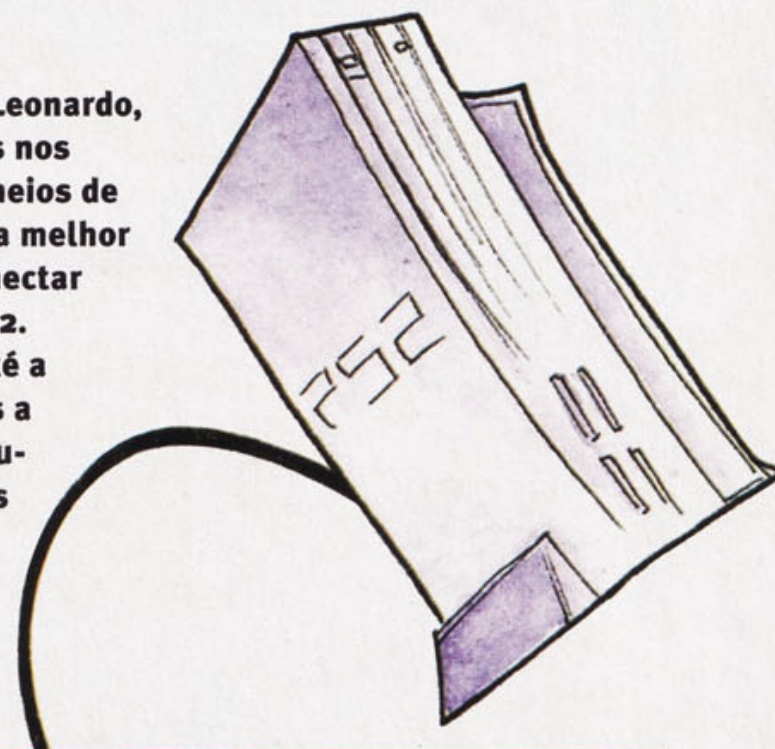
Harena: um dos jogos que estão sendo desenvolvidos pela turma do curso de programação

Socorro Online

Olá! Tenho algumas dúvidas com relação ao modem do PS2: sei que ele tem uma entrada para saída telefônica a 56k, e outra Ethernet. Queria saber se essa para Ethernet é compatível com o PPPOE e se poderia usar o provedor que uso no meu PC. Iremos pagar apenas por esse provedor? Futuramente seremos obrigados a pagar alguma taxa para jogar?

Leonardo Cardoso
São Paulo/SP

Assim como o Leonardo, muitos leitores nos escreveram, cheios de dúvidas sobre a melhor maneira de conectar direitinho o PS2. Turma, corra até a página 62, pois a ajuda veio do futuro. E todas as perguntas estão respondidas lá.



"Confira aqui os nomes dos ganhadores da promoção EGM BRASIL/SIMULADORES realizada na edição #6.

A pergunta foi: Qual é a nacionalidade do avião IL-2 Sturmovik?

A resposta correta é: Russa.

Parabéns aos ganhadores e continuem participando de nossas promoções."

NOME	CIDADE	UF	PRÊMIO
Adnelow Silva Molenda	Rio de Janeiro	RJ	IL Sturmovik
Andre Luiz Oliveira Novais	Cruzeiro	SP	Virtual
André Oliveira Dias	Belo Horizonte	MG	Virtual
Bruno Augusto Souza	Anápolis	GO	IL Sturmovik
Carlos Leonardo C. Duarte	Serra	ES	IL Sturmovik
Carlos Menezes Diniz Neto	Natal	RN	IL Sturmovik
Carmen Cristina T. da Silva	Curitiba	PR	Silent
Daniel Rodrigues Magalhães Jr.	Maringá	PR	IL Sturmovik
Diego Rocha Dias	Sta. Vitória do Palmar	RS	Virtual
Dilson Augusto Araujo Jr	Bujaru	PA	Silent
Dorivaldo Deus da Silva	Livramento	PB	Virtual
Elizeu Severino Andrade	Recife	PE	Destroyer
Ernando José Martins	Patrocínio	MG	IL Sturmovik
Eude Alves Ribeiro	Planaltina	GO	Destroyer
Fabício Pereira Cruz	Brasília	DF	Destroyer
Genivaldo Benevides Cunha	Itapemirim	ES	Destroyer
Geovani Luiz M. Rocha	Iguape	SP	Silent
João Paulo Santos Motta	Brasília	DF	Virtual
Jônatas Barbosa	Cachoeira do Sul	RS	Destroyer
José Luiz da Silva	Goiânia	GO	Destroyer
Josenildo Ferreira Souza	São Sebastião	DF	IL Sturmovik
José Rolando Farina Barbosa	São Paulo	SP	Silent
José Vinícius da Rocha	Duque de Caxias	RJ	Silent
Juman Manoel Alves	São Paulo	SP	Destroyer
Leizer Pereira Oliveira	Paraíso do Tocantins	TO	Silent
Leonardo Cássio S. Nogueira	São Paulo	SP	IL Sturmovik
Maico Fabiano Niclotti	Gramado	RS	Virtual
Monique de Lucas Lemes	Porto Seguro	BA	Virtual
Nilson Costa Campos	Cuiabá	MT	Destroyer
Otávio Nogueira Costa	Xapuri	AC	Silent
Paulo Roberto Gomes	Maceió	AL	Silent
Pedro de Brito Melo	Piripiri	PI	Silent
Rafael Campos Lemos	Lambari	MG	Virtual
Rafael Cerqueira S. Saraiva	Salvador	BA	Silent
Rafael Paes	Sorocaba	SP	Virtual
Raimundo Nonato da Silva	Rio Branco	AC	Virtual
Reginaldo Roowgues Oliveira	Oeiras	PI	IL Sturmovik
Rubens Fernando Carneiro	Campo Mourão	PR	Destroyer
Sebastião José M. Santos	Cuiabá	MT	IL Sturmovik
Vinícius Augusto G. Fonseca	Ribeirão Preto	SP	Destroyer

Cacto & Sapo

Ed

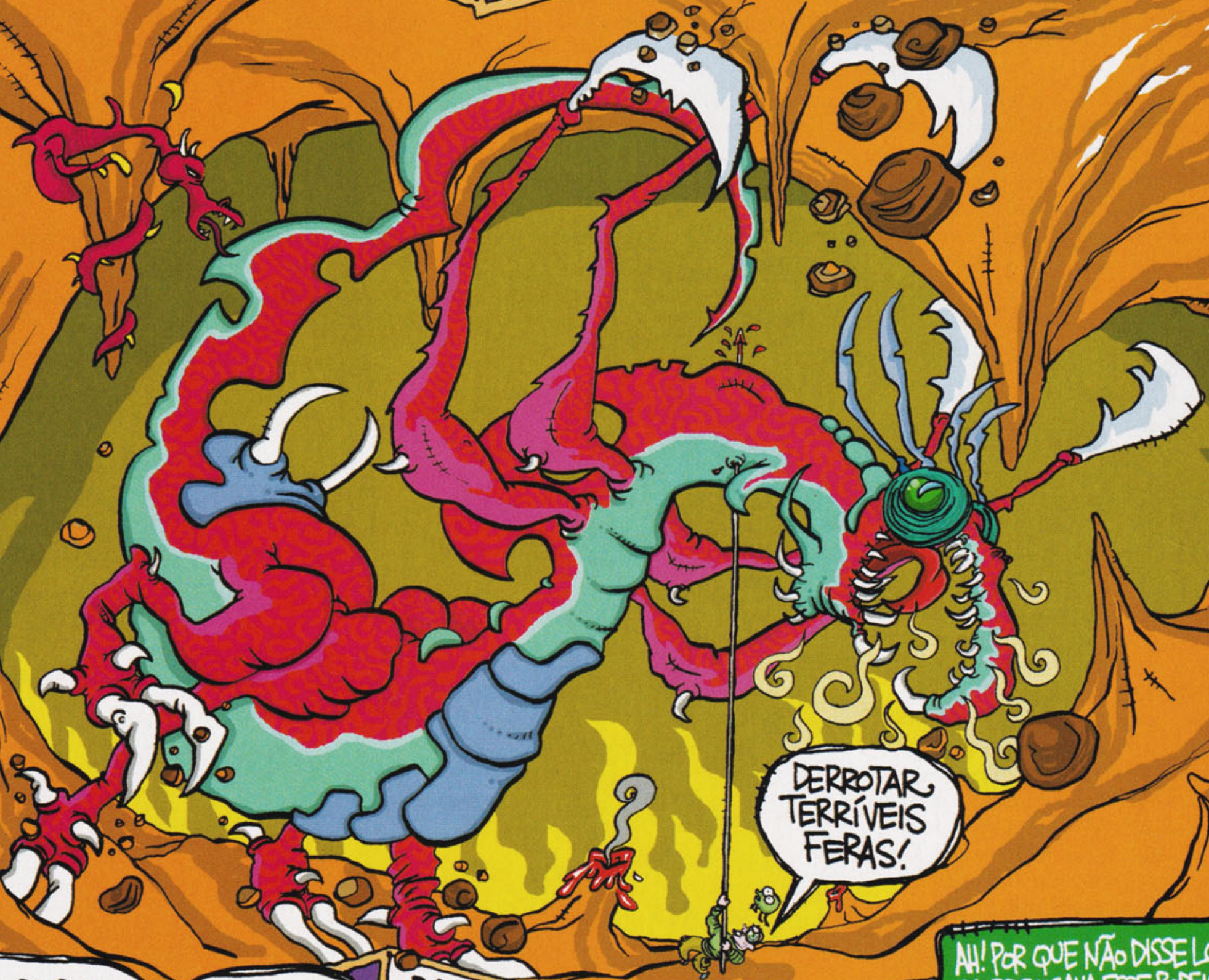
GRACAS AOS GAMES... POSSO SER...

O QUE QUISER!

POSSO SER MEU AGENTE SECRETO PREDILETO...

...POSSO VOAR...

...ME TRANSFORMAR NUM ZUMBI, SER UM CÃO, UM DEUS, VIVER NUMA CIDADE DE BICHOS, EXPLORAR AS PROFUNDIDADES DO OCEANO, OUTROS MUNDOS...



DERROTAR TERRÍVEIS FERAS!

POSSO DESCOBRIR COMO É MATAR SEM ME TORNAR UM ASSASSINO.

POSSO MORRER...

...E RECOMEÇAR QUANDO BEM ENTENDER...

POSSO, INCLUSIVE, SER UMA MULHER!

AH! POR QUE NÃO DISSE LOGO? NÃO PRECISAVA ESSE RODEIO TODO! PODE DEIXAR QUE, NA PRIMEIRA OPORTUNIDADE, EU COMPRO...

Try Again?
Yes
No

...AQUELE VESTIDINHO ROSA PRA VOCÊ!



ELETROMIL

O melhor preço e a maior garantia!



SEGA



GAMECUBE



Conserto - compra - venda e troca de videogames

Vendemos também via SEDEX

Destravamento do PS2 feito na hora

Temos jogos e acessórios (melhor preço do Brasil)

Compramos
e trocamos
Videogames!



Promoção de
aparelhos
semi-novos

Promoção cd's
originais PS2 a partir
de R\$ 59,50.



Rua Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12

CEP 01207-001 Centro - SP

Horário de Func. seg. a sab. 08:30 às 18:00

Fone/Fax: 221-1740 - 3362-2306 - 3362-2308 - 3337-5557

Conheça nossa loja sem compromisso!



Start

O que rola de melhor no mundo dos games

Tokio Game Show 2002

Mesmo se tornando anual, a maior feira de games do Oriente não traz muitas novidades



Não teve jeito. A E3 conseguiu ofuscar completamente a também tradicional Tokio Game Show, o maior evento de videogames do Oriente. Até o ano passado, eram duas edições anuais da TGS, mas a queda no número de visitantes e a falta de novidades bombásticas acabou transformando a feira em um único evento anual. Isso deveria melhorar as coisas, pois concentraria mais as atenções da indústria, que (ao menos na teoria) estaria ansiosa por novidades quatro meses depois da E3. Mas não foi o que aconteceu. A visitação foi praticamente a mesma dos anos anteriores – cerca de 130 mil japoneses (que, se

não é um dado negativo, também não pode ser comemorado). Do lado dos expositores, parece que ninguém estava com muita vontade de mostrar cartas ocultas. Games como *Devil May Cry 2*, *Resident Evil 0*, *Panzer Dragoon Orta* e *Shinobi* deram as caras e fizeram sucesso entre os presentes, mas nenhuma grande novidade foi apresentada. Os grandes títulos da feira já haviam sido exibidos na E3 e, embora a TGS tenha apresentado vídeos inéditos e até versões jogáveis de alguns deles, isso não foi o suficiente. Pelo simples fato de estar participando, quem acabou se destacando foi a Nintendo

(antes a empresa realizava sua própria feira, a Space World). Para ajudar, a TGS mostrou *Final Fantasy Tactics Advance*, a esperada volta da Square aos consoles Nintendo. Pena que *Final Fantasy: Crystal Chronicle*, a aguardada chegada da série ao GameCube, não esteve presente em forma jogável. Foi divulgado apenas um Press Release com imagens, deixando todo o fã-clubê da série chupando o dedo. Confira mais detalhes sobre a Square no GBA, na página 12. Pelo lado do Playstation 2, as maiores novidades ficaram por conta de *Breath of Fire V: Dragon Quarter*, o RPG da Capcom que final-

mente chega aos consoles de nova geração, e *Silent Hill 3*, o clássico de terror que deixou muitos sem dormir depois de ver algumas imagens mostradas na feira. A Microsoft não deixou de marcar presença com o Xbox, exibindo aos japoneses o funcionamento do Xbox Live (projeto Online do console – mais detalhes na página 56) e alguns de seus títulos exclusivos, como *Panzer Dragoon Orta*, *Steel Battalion*, *Blinx: The Time Sweeper* e *Dead or Alive Xtreme Volleyball*, este último com vídeos e imagens bastante... reveladoras. 

—Renato Viliegas

O fantasma que roubou a cena



Uma das maiores novidades da Tokio Game Show acabou acontecendo antes das portas da feira se abrirem. A Blizzard (responsável por *Warcraft*, *Starcraft* e *Diablo*) tomou os holofotes ao anunciar um jogo totalmente novo e exclusivo para os consoles: *StarCraft Ghost*, um game de ação em terceira pessoa baseado no universo *StarCraft*. Nele, você assumirá o comando de Nova, uma guerreira da equipe Ghosts. Dotada de poderes psíquicos, a garota poderá contar com várias armas e tipos diferentes de ataques diferentes, o que garante a estratégia que sempre foi marca da série. O jogo será lançado no final de 2003 para os consoles de nova geração.

Os jogos da Tokio Game Show 2002

Uma lista dos principais títulos de cada console presentes na feira

Playstation 2

- Baldur's Gate: Dark Alliance
- Breath of Fire V: Dragon Quarter
- Breaker
- Clock Tower 3
- Contra: Shattered Soldier
- Dark Chronicle
- Devil May Cry 2
- Evolution Skateboarding
- Ferrari F355 Challenge
- Metal Gear Solid 2: Substance
- Ninja Assault
- Red Dead Revolver
- Rygar
- Shinobi
- Silent Hill 3
- Star Ocean 3
- Tenchu 3
- The Thing
- Tony Hawk's Pro Skater 3
- Unlimited Saga
- V-Rally 3

GameCube

- Eggmania
- Godzilla: Destroy All Monsters
- Ikaruga

- One Piece Treasure Battle
- Phantasy Star Online
- Resident Evil 4
- Rockman EXE
- Rune 2
- Skies of Arcadia Legend
- Super Monkey Ball 2
- Wario World

Gameboy Advance

- Chocobo Land
- Final Fantasy Tactics
- Klonoa Heroes
- Sonic Advance 2

Xbox

- Blinx The Time Sweeper
- Capcom vs. SNK 2
- Millionaire Fighting 2001 EO
- Crimson Sea
- Dead or Alive Xtreme Volleyball
- Dead to Rights
- House of the Dead 3
- Ninja Gaiden
- N.U.D.E
- Panzer Dragoon Orta
- Quantum Redshift
- Steel Battalion
- The True Fantasy Live
- The Wild Rings



START

Os primeiros jogos da Square para o GBA

Agora que a guerra fria de seis anos entre a Square e a Nintendo finalmente acabou, as duas empresas podem voltar a fazer o que mais sabem: ganhar juntas caminhões de dinheiro. A Square anunciou recentemente seu primeiro trio de jogos para o Game Boy Advance, assim como os primeiros detalhes sobre seu ainda misterioso título que irá linkar o GameCube e o Game Boy Advance, *Final Fantasy: Crystal Chronicle*. Vamos dar uma rápida olhada no que sabemos até o momento sobre esses jogos que, em breve, serão os mais quentes do pequeno console. Lembremos que, até o momento, estão confirmados os lançamentos apenas no Japão.

Final Fantasy Tactics Advance Game Boy Advance

Produtora: Square
Desenvolvido por: Square
Lançamento: Final de 2002
Termômetro de espera: 4/5
Originalmente planejado como uma adaptação para *Final Fantasy Tactics*, de PSOne, *FFT Advance* tomou vida própria e agora é um jogo inteiramente novo, sob a direção de seu criador, Yasumi Matsuno (que também lidera o projeto *FFXII* para o PS2). De acordo com a Square, o jogo terá cenários inéditos, jogabilidade melhorada e suporte de cabo link para batalhas Multiplayer.



Final Fantasy Tactics (PSOne)

Seiken Densetsu Game Boy Advance

Produtora: Square
Desenvolvido por: Brownie Brown
Lançamento: 2003
Termômetro de espera: 3/5
Densetsu não é uma versão nem uma adaptação do jogo de 1991 para Game Boy com o mesmo nome (conhecido fora do Japão como *Final Fantasy Adventure*), mas será "amplamente baseado" no clássico. O interessante é que a Nintendo contratou a Brownie Brown, a second-party da companhia composta por ex-funcionários da Square que trabalharam na trilogia original de *Seiken*.



Final Fantasy Adventure (GB)

Dice De Chocobo Game Boy Advance

Produtora: Square
Desenvolvido por: Square
Lançamento: Fim de 2002
Termômetro de espera: 1/5
O primeiro game da Square para o GBA programado para chegar às lojas é *Dice de Chocobo*, um game Multiplayer de tabuleiro estrelado pelo passarinho amarelo favorito de todo mundo. Não, é o Piu-Piu não, bobalhão: é Chocobo. Este game foi originalmente lançado como parte da Chocobo Collection Anthology para PSOne, mas só no Japão.



Dice De Chocobo (PSOne)

Final Fantasy: Crystal Chronicle

GameCube/Game Boy Advance

Produtora: Nintendo
Desenvolvido por: Square/Game Designers Studio
Lançamento: 2003
Termômetro de espera: 5/5
Final Fantasy: Crystal Chronicle é o longamente antecipado game *Final Fantasy* para o GameCube e Game Boy Advance. Desenvolvido pela Game Designers Studio, uma subsidiária da Square, *Crystal Chronicle* é uma aventura completamente nova, sem qualquer relação com a série "principal". Enquanto detalhes específicos de jogabilidade ainda são escassos, sabemos que o game de GC usará o GBA como um joystick (portanto, vá juntando os amigos para jogarem juntos). A julgar pelo pequeno vídeo de Gameplay que vimos no Japão (imagens à direita), *Crystal Chronicle* parece ter mais ação do que o seu *Final Fantasy* habitual.

—John Ricciardi



Estas imagens de *Crystal Chronicle*, que mostram um esqueleto inimigo sendo fatiado sem dó, são parte de um comercial de TV veiculado atualmente no Japão. Os personagens têm um visual parecido com os de *FFXI*.



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



Na compra
de qualquer
console

Brinde
uma camiseta



Game Boy
Advance



Cabo S-video/AV

Kit DVD área 4



X Box



Cabo S-video/AV



DVD Region X



Gameshark 2



Pad Azul



Volante V-Thunder

Controle Remoto DVD



PlayStation 2



Jogos originais
a partir de **R\$ 125,00**
CONFIRA...



Pad Sem fio



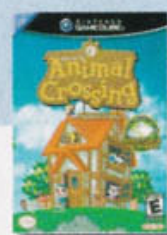
Memory 251



Cabo
S-video/AV



GameCube



ATACADO E VAREJO
CONSULTE
formas de pagamento!
aceitamos todos cartões de crédito.



Parcelamos em até
6 vezes FIXAS no Cartão
ou Financiemos em até **12 vezes***

* Somente para S.Paulo e Grande São Paulo



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

Atendimento personalizado "Fale conosco" on line

Fone: (11) 3825 7600

Fax: (11) 3825 7653



START

Depois do jogo: Mario Sunshine

Logo após o lançamento de *Super Mario Sunshine*, a Nintendo convocou uma coletiva de imprensa no Japão com os principais integrantes da equipe de desenvolvimento – e não nos convidou! Mas tudo bem, sem ressentimentos. A gente preferia mesmo pegar a transcrição, cortar um pouco daqui, um pouco dali, juntar tudo e fingir que estivemos na entrevista. Lá estavam o criador de Mario, Shigeru Miyamoto, e o diretor de *Sunshine*, Yoshiaki Koizumi. Confira os comentários da dupla, depois do jogo.

Shigeru Miyamoto: Obrigado pela presença.

EGM: Bem, você nos convidou pessoalmente, sr. Miyamoto. Fomos obrigados a vir.

SM: Mr. Koizumi também teve um papel muito importante em *Super Mario 64*. Eu também trabalhei com ele em *The Legend of Zelda...*

EGM: Tá bom, tá bom. Chega de apresentações. Vamos ao que interessa. O que vocês esperavam alcançar com *Super Mario Sunshine*?

SM: Quando criamos um novo game Mario, mesmo sendo uma sequência de uma série, sempre tentamos oferecer algum desafio novo. Queremos incorporar tudo o que a tecnologia existente torna possível, ou seja, "usamos o hardware em sua totalidade, portanto, não podemos fazer melhor no console atual". Quando um novo game estava para ser desenvolvido para GameCube, analisamos o projeto com grandes expectativas.

EGM: O que vocês têm a dizer sobre os primeiros comentários de que *Sunshine* parece muito com *Mario 64*?

SM: Há mais ou menos um ano – quando mostramos o primeiro vídeo de *Sunshine* – demos uma prévia de algo realmente único, embora não tenhamos mostrado Mario usando a bomba d'água. Não queríamos que a idéia fosse roubada em um estágio tão prematuro. Como resultado, temo que vocês não tenham achado o vídeo tão empolgante quando o assistiram. Naquela época, o sistema básico de jogo já havia sido completado e novos personagens estavam sendo acrescentados. Durante o ano passado, mudamos a direção do game para que *Sunshine* ficasse mais parecido com *Super Mario 64* – um passo meio que conservador.



EGM: Conservador em que sentido?

SM: Estamos trabalhando em muitos projetos. Mostramos a idéia de *Mario 128* antes [N.E.: achamos que ele se referiu ao game anteriormente conhecido como *100 Marios*], que apon-tava em uma outra direção. Mas *Sunshine* seguiu essa direção – é uma autêntica seqüên-

cia de *Mario 64*. Eu lamento um pouco esse fato – não pela qualidade de *Sunshine*, mas porque este Mario pode não atrair novamente os jogadores para o videogame.

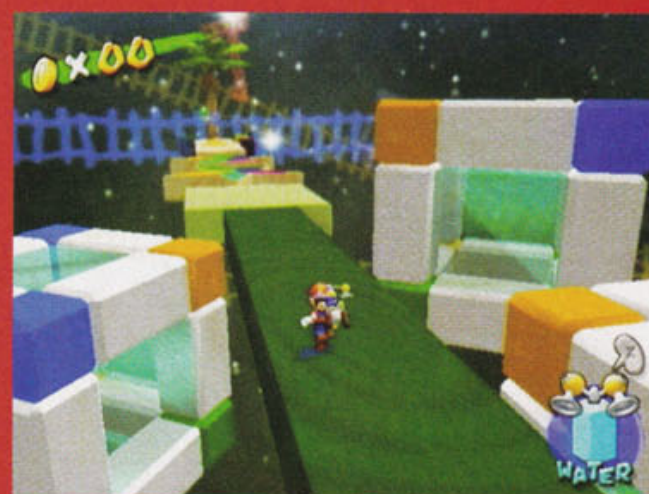
EGM: Você quer que *Sunshine* atraia de volta muitas pessoas para o videogame?

ATO DE EQUILÍBRIO

O que rola com os estágios de visual simples (mas difíceis como o inferno)? Miyamoto explica...

SM: Eles são a base da série Mario. Embora a liberdade de ação pareça ser a essência dos games Mario hoje em dia, missões simples são muito importantes. Uma coisa sobre a qual talvez tenhamos que refletir é que os jogadores têm que ultrapassar todos os estágios antes de chegar ao estágio final. Devíamos ter projetado o game de maneira diferente, mas não pudemos.

YK: A bomba d'água deixa *Super Mario Sunshine* relativamente mais fácil. Tinha-



mos que limitar as áreas que Mario poderia visitar flutuando, por exemplo, para deixar o game mais tenso. Deixar esses estágios que você mencionou mais difíceis, ajudou a balancear o nível de dificuldade do game.

“Quando apertava o botão R, a rigidez lembrava gatilho do revólver de água com o qual eu brincava. Então pensei: ‘Como Mario se pareceria se esguichasse água?’”

– Yoshiaki Koizumi, diretor da Nintendo, sobre a mochila de água de Super Mario Sunshine

“Acostume-se com o controle do GC, pois daqui a dez anos, esse será o padrão de joystick.”

SM: Eu quero que pessoas que não jogaram nenhum game nos últimos dez anos experimentem *Sunshine*. A indústria de jogos mudou muito e aqueles que estiverem experimentando um videogame pela primeira vez em dez anos, não terão a mínima idéia do que aconteceu nesse meio tempo. Os que ficaram longe dos games podem ter dificuldades para compreender *Sunshine* no primeiro dia que o jogarem. Entretanto, no segundo dia, começarão a entender seu charme. Mesmo se você sentir vontade de parar no primeiro dia, por favor, não faça isso. Se jogar *Sunshine* por três dias, fará sua reentrada na cultura dos videogames (risos). Eu não estou dizendo que é um jogo fácil, mas que a maioria das pessoas vai entender seu charme instantaneamente.

EGM: Voltando a *Mario 64*: notamos que o jogador precisa ajustar a câmera muito mais vezes em *Sunshine*, enquanto que em *M64* isso geralmente era automático. Por que a mudança?

SM: Esta pergunta é fácil de responder. Alguns dizem que os games *Mario* deveriam ser muito simples de jogar por causa da câmera totalmente automática. Testamos muitos sistemas de câmera diferentes, incluindo alguns semi-automáticos, mas não agradaram a todo mundo. Alguns gostaram, outros não. Então, agora, no que diz respeito ao sistema de câmera, nossa tendência é permitir maior autonomia aos jogadores – mas não ao ponto de prejudicar a estabilidade da jogabilidade.

Yoshiaki Koizumi: Em *Sunshine*, você não tem que mudar o ângulo de câmera a todo momento, mas, se ajustar o ângulo, é possível ver

gráficos bem legais. Espero que as pessoas se acostumem com isso.

SM: Em muitos games, incorporamos a noção de que, se você pressionar o botão L, a câmera dará uma volta de 180°. Contanto que esse tipo de sistema esteja

sendo usado, é preferível deixar o jogador julgar qual o melhor ângulo. Se quisermos, podemos incorporar os modos manual e automático para que os jogadores decidam qual eles querem.

YK: Testei ambos e achei que o estilo de câmera livre é mais fácil para jogar.

ESGUICHADINHA

F.L.U.D.D., a bomba d'água que fica amarrada nas costas de Mario, é a maior inovação de *Sunshine*, afetando praticamente toda a jogabilidade. Agora, nossos anfitriões explicam como a idéia evoluiu – da inspiração inicial, a partir de um revólver de água, até a forma final que você vê aqui.

YK: O que eu realmente queria reproduzir neste novo game eram as sensações que tínhamos em nossa infância quando brincávamos. Queria que os jogadores se envolvessem em travessuras, como jogar água uns nos outros ou brincar com lama. Queria simular uma brincadeira de criança. Essa era a prioridade. A idéia do revólver de água veio daí. Quando eu apertava o botão R, a rigidez lembrava o gatilho do revólver de água com o qual eu brincava. Assim pensei: "Como Mario se pareceria se esguichasse água?"

EGM: A idéia de limpar grafites e lama veio daí?

YK: Quando submeti a proposta básica do jogo para o sr. Miyamoto, já havia pensado no revólver de água. Mas se Mario tivesse apenas um revólver de água, o game não seria divertido. Gostei do estilo de controle de jogo de *Mario 64* e achei que deveria ser aplicado ao novo game. Então, comecei a imaginar por que Mario deveria ter um revólver de água, no que ele deveria mirar nos inimigos? Numa parede? Nessa época, resolvemos incluir o movimento Wall Jump e, então, criamos várias construções grandes para que Mario pudesse dar seus pulos.

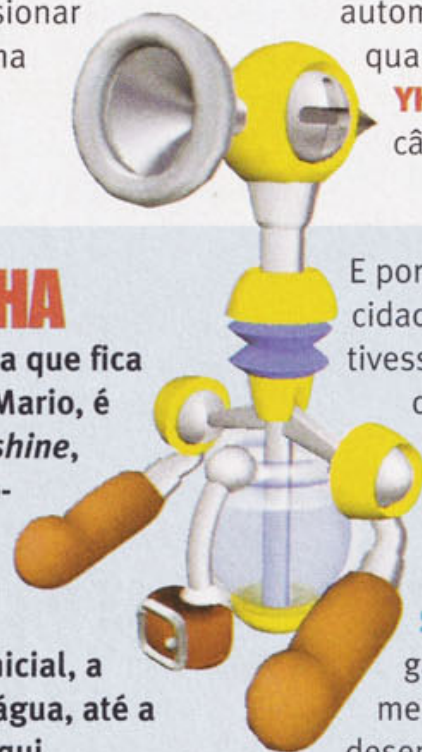
E por que Mario deveria andar por uma cidade com tantas paredes? Talvez ele tivesse que limpar a cidade com o revólver de água. Assim, tive a idéia de espalhar tinta por toda a cidade. A idéia de Mario deixar pegadas sujas veio a seguir. No final, pensei em reproduzir a sensação de brincadeiras de criança.

SM: Fizemos experiências com irrigação, com grafite e com apagamento, entre outras coisas. Nos games, desenhar um grafite e fazer com que ele permaneça lá não é uma tarefa simples. Não é tão fácil como parece. Pintar e manter uma tela cheia de grafite é muito difícil em um videogame. Isso só pode ser conseguido com o GameCube.

EGM: Então, por que passou de um revólver de água para uma bomba d'água?

YK: Bem, eu achei que seria um sonho de criança se tornando realidade – voar pelo céu usando o equipamento em suas costas.

SM: Embora nós a tenhamos chamado de revólver de água, tentamos desenhá-la de maneira que nenhuma associação pudesse ser feita entre ela e armas de verdade. Assim, tentamos projetar a mais estranha e engraçada geringonça possível, e que se tornou o tanque que você usa nas costas.



Muitos dos modelos de personagem de *Sunshine* serão usados em games como *Mario Party 4*





START

“Sinto que é necessário diminuir o intervalo entre um game e sua sequência. Temos que fazer alguma coisa para melhorar a situação de nossos fãs.”

EGM: Vamos ter que esperar mais seis anos pelo próximo Mario?

SM: Sempre que estamos trabalhando em games de "séries", sinto que é necessário diminuir o intervalo entre um game e sua sequência. Temos que fazer alguma coisa para melhorar a situação de nossos fãs. Consequentemente, pessoas que costumavam trabalhar juntas na série *Mario*, foram separadas em várias equipes a fim de produzir os games *Mario* com um menor intervalo entre eles. Estamos fazendo algo similar com a série *Zelda*. No entanto, todos os games serão desenvolvidos de maneira a manter a alta qualidade que as pessoas esperam da Nintendo.

EGM: Podemos esperar mais seqüências das grandes séries (*Mario*, *Metroid*, *Zelda*) no futuro do que estamos acostumado a ver nos últimos anos?

SM: Existem vários personagens em *Sunshine*: Mario, Peach e muitos outros. Faremos uso dos mesmos modelos de personagens em games futuros como *Mario Party*. Antes, tínhamos que criar todos os personagens para cada game. Uma equipe da Nintendo está criando modelos de personagens padrão, os quais serão compartilhados com outros grupos de criação. É claro que esse sistema não vai ser usado 100% das vezes. No entanto, quando fizermos um game Mario completamente novo, o ciclo de desenvolvi-

mento será significante-mente reduzido. Essa é uma maneira de encurtar o ciclo: melhorar as circunstâncias de pesquisa e desenvolvimento.

EGM: Certo, certo... espere aí, você não respondeu à nossa perg...

YK: A idéia de permitir que Mario usasse uma ferramenta enfrentou oposição inicialmente. Agora que está usando uma bomba d'água, pode ser que ele use outras ferramentas. Nesse sentido, *Sunshine* talvez tenha aberto novos caminhos para as aventuras de Mario. **SM:** Tivemos serias discussões a respeito disso. "Mario pode usar ferramentas?" Se fosse para Luigi, tudo bem (risos). A pistola de água foi criada pelo mesmo designer que armou Luigi. Se esse é o caso, Mario também pode usar uma (risos).

EGM: Hã? Do que vocês estão rind...

SM: Gostaria de dizer mais uma coisa. Nem



todo mundo usou um joystick de GameCube. Então, aqueles que jogarem GC pela primeira vez podem se sentir um pouco desconfortáveis inicialmente. É lógico que nós, criadores, temos jogado exclusivamente com o joystick do GC, portanto, não conseguimos jogar com outro. Eu também confiava no joystick do N64. Mas quando comparo os dois, posso afirmar que o do GC é mais apropriado para a jogabilidade. O que eu quero dizer é: acostume-se com o joystick do GC, pois daqui a dez anos, esse será o padrão de joystick.

EGM: Mas espere um pouco. Alguns anos atrás vocês não disseram que o acessório do N64, o 64DD, era o futuro dos games? E antes disso, o Virtual B...

YK: Segurança!



PRINCESA CORTANA

O que *Mario* tem em comum com *Halo*, além de ambos serem ótimos games? A atriz Jen Taylor – ela dubla a Princesa Peach e Cortana.



Promoção

EGM Brasil & Microsoft

Responda à pergunta e concorra!

“QUAL O NOME DO GAME DA MICROSOFT QUE IRÁ SUBSTITUIR O SUCESSO AGE OF EMPIRES?”



5 Office Keyboard



2 Sidewinder Force Feedback 2



2 Sidewinder Force Feedback Wheel

5 Flight Simulator 2002 Standard



10 Sidewinder Strategic Commander

EGM ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL

Microsoft
game studios™

Endereço para correspondência:
Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação - São Paulo - SP - CEP: 01539-020
e-mail: atendimento@conradeditora.com.br

Nome completo: _____
Idade: _____ Sexo: _____
Telefone: _____ e-mail: _____
Endereço: _____
CEP: _____ Cidade: _____ Estado: _____

REGULAMENTO

1. A Promoção EGM Brasil & Microsoft é válida de 05.11.02 a 05.01.03 e aberta a todos os leitores da revista EGM Brasil residentes no país.
2. Serão sorteados dois Sidewinder Force Feedback, dois Sidewinder Force Feedback Wheel, dez Sidewinder Strategic Commander, cinco Office Keyboard e cinco Flight Simulator 2002 Standard.
3. O sorteio, aberto ao público, será realizado no dia 05/12/02, às 14h, na Conrad Editora.
4. A promoção é válida para todo o território nacional, sendo que os ganhadores receberão os prêmios através dos correios, via SEDEX.
5. Para participar, o leitor deverá preencher o cupom completo, respondendo à pergunta: "Qual o nome do game da Microsoft que irá substituir o sucesso Age of Empires?", e enviar à redação da revista EGM Brasil, Rua Simão Dias da Fonseca, 93 - Aclimação - SP, CEP: 01539-020. Do lado de fora do envelope o leitor deve escrever: "Promoção EGM Brasil & Microsoft I".
6. Ao participar da promoção, o leitor estará concordando automaticamente em ceder gratuitamente à EGM Brasil, caso seja um dos sorteados, o direito de uso do seu nome, som de voz e imagem para eventual divulgação da promoção.
7. É vedada a participação de funcionários da Conrad Editora e da Microsoft, bem como de seus familiares.
8. Serão sorteados 24 leitores, sendo que o critério para sorteio será: o 1º e o 2º sorteados receberão um Sidewinder Force Feedback 2 cada, o 3º e o 4º, Sidewinder Force Feedback Wheel, do 5º ao 14º, dez Sidewinder Strategic Commander, do 15º ao 19º, cinco Office Keyboard e do 20º ao 24º, cinco Flight Simulator 2002 Standard.
9. Cada sorteado receberá apenas 1 (um) prêmio.
10. Não serão aceitas xérox do cupom, nem cupons cujos dados estejam incompletos. A participação também pode se dar através de e-mail para: atendimento@conradeditora.com.br.



CONRAD EDITORA



START



“Só posso dizer que é algo bastante promissor. Para mais informações, procurem a Sony...”

– David Sears, diretor criativo da Zipper Interactive, sobre a possibilidade de um pacote adicional para SOCOM, com novas armas e mapas

Depois do jogo: SOCOM

Mesmo com Mario Sunshine, Unreal Tournament 2003 e outras coisas mais, **SOCOM: U.S. Navy Seals** é o novo vício da redação. Por isso mesmo, conversamos com David Sears (vulgo dr. Boom, para quem quiser procurá-lo Online), diretor de criação da Zipper Interactive, a fim de saber mais sobre as melhores armas para usar no modo Multiplayer, estratégias de combate e alguns outros detalhes, depois do jogo.

EGM: Vamos começar com o Single Player. Qual o melhor jeito para usar sua equipe controlada pelo computador?

David Sears: Tento manter a equipe comigo na maior parte das missões. Coloco o pessoal em vários pontos distantes marcados para poder movê-los por esses pontos. Mas tudo depende da missão e do quão confortável me sinto com o que os inimigos estão fazendo. Uma das coisas que mais faço é deixar meus companheiros para trás para que protejam minha retaguarda, assim eles acabam com tudo o que possa vir em minha direção. Um bom exemplo é a missão "Mouth of the Beast" em que você vai atrás de duas ogivas nucleares. Na área externa, sempre deixo meus soldados na retaguarda, na entrada do canyon. Dou uma ordem pelo rádio quando posso, mas quando estou dentro do complexo da caverna quero esses caras uns cinco metros à minha frente, para que vejam os inimigos antes de mim.

EGM: E Boomer? A partir do momento em que ele fica com você, há problemas para que seja visto.

DS: Ele tende a ficar com você, embora seja possível envolvê-lo numa tarefa que vá deixá-lo um pouco para trás. Hmm... Boomer é muito bom e se esconde muito melhor que seus outros dois parceiros. Boomer vai tentar ficar nas sombras, na grama, entre as folhas, qualquer coisa. Meu conselho é: dê-lhe uma posição melhor, mova-o para fora desses esconderijos e fique meio atrás, quando Boomer encontrar uma cobertura, ache um lugar perto dele. Faça isso em vez de achar um melhor lugar pra você se esconder e deixá-lo exposto. Outro truque: se você quer mesmo que ele fique invisível, passe sua arma sobre ele que ele passará a rastejar em vez de ficar agachado. Todos os soldados – se você mover seu rifle ou pistola



sobre eles – ficarão estirados no chão para não bloquear sua linha de fogo.

EGM: Sobre a opção de Aim Assist (Ajuda de Mira) – o que ela faz exatamente? Funciona no modo Multiplayer?

DS: Não, no Multiplayer você está sozinho. O Single Player, basicamente, permite que você tenha a chance de atingir tudo o que está na mira. Os disparos tendem a ser feitos mais próximo do centro da mira e sempre ficam dentro do círculo. Não é uma mira automática, não irá instantaneamente para o outro alvo assim que eliminar o anterior e também não vai escolher o soldado mais próximo a ser atingido. Aliás, a dica é que você ajuste os controles para ficar com o melhor acerto de velocidade de mira.

EGM: Por acaso há algum tipo de comando de voz escondido pelo jogo?

DS: Hmm... (David pensa e conversa com seu assessor)... bem... há pelo menos um, mas não vou lhes dizer qual é (N.E.: iremos poupá-lo e não vamos reproduzir todo o choro e as súplicas que rolaram aqui... a Sony não quis saber de liberar mesmo).

EGM: Algo mais sobre o Single Player?

DS: Algo que não quero que as pessoas percamos são os diálogos dos inimigos. Escrevemos e gravamos centenas e centenas de linhas de diálogo para eles, só que com todo o tiroteio, fica difícil ouvi-los. Mas se você sair um pouco do centro das disputas, poderá ouvir todo tipo de conversa durante o game.

EGM: Percebemos isso. E também que o guarda no Turcomenistão conta as estrelas. Outra coisa legal é que os caras no Alasca ficam ouvindo música russa na segunda missão.

DS: Ficamos muito contentes e satisfeitos com a música. Nosso produtor, Seth Luisi, cuidou de tudo. As músicas russas foram compostas especialmente para SOCOM e se você quiser uma música russa bem heavy metal, é só ficar ouvindo durante os créditos.

EGM: Ok, vamos para a nossa parte favorita: o Multiplayer. Primeiro, como são determinados os rankings Online?

DS: É uma fórmula matemática, certinha e feita para ser justa. Em SOCOM Online, o trabalho em equipe é mais valorizado do que a contagem de corpos. Se você está bem entre os



O MAPA FAVORITO

A arena favorita de David no Multiplayer é, coincidentemente, a mais popular aqui na redação também. "Realmente gosto de Blizzard. É quieto e bonito. E pode ser jogado de várias maneiras. No mapa, muitas posições para os snipers. E ainda há banheiros do lado de fora (risos) e muito pouca gente se esconde dentro deles. Eu me escondo lá o tempo todo e ninguém nunca me acha."

melhores jogadores é por ter matado um monte de gente. Mas só matar não adianta nada se seu time perder, e isso fará com que você não suba no ranking. Quanto mais vitórias seu time tiver, maiores serão os pontos na listagem. Então, tudo bem sair matando insanamente, isso vai ajudar seu time. Mas você conseguirá mais pontos se agir estrategicamente na defesa e no ataque.

EGM: Vocês estão preocupados com a possibilidade de trapaça dos jogadores? Tipo, colocar soldados inativos para o outro time e matá-los a todo movimento?

DS: Humm, bem, acho que discutimos a possibilidade de fazer alguma coisa sobre isso, mas acabamos não fazendo nada. Dá pra começar uma disputa com apenas duas pessoas, então, se você quiser sentar e fazer esse truque, problema seu. Não vai ser muito divertido. E se tiver gente realmente querendo fazer isso, azar. Isso não faz de ninguém um jogador melhor.

EGM: Há alguma versão de S.O.C.O.M. planejada para internet discada?

DS: Nunca houve uma versão de testes, mas já discutimos isso. Não daria para colocar dezesseis pessoas jogando numa conexão de 56K. Se o fizéssemos, seria um jogo de teletransporte de personagens (risos) por causa do enorme número de informações sendo passadas ao mesmo tempo.

EGM: S.O.C.O.M. é um jogo que lida muito com o terrorismo. Os eventos de 11 de setembro mudaram alguma coisa no game?

DS: Conversamos com a marinha e decidimos mudar algumas locações e missões, inclusive uma que envolvia a queda de um avião de passageiros. O 11 de setembro foi um choque para todos nós e ir trabalhar naquele dia foi

surreal. Tínhamos acabado de desenvolver a Inteligência Artificial dos terroristas do jogo, e passei o dia matando todos eles para testar. Foi algo estranho.

EGM: Você tem mais alguma coisa interessante para nos contar?

DS: Acho que a minha história favorita aconteceu quando nosso principal animador e eu fomos até o 989 Studios para uma sessão de captura de movimentos. Havia dois fuzileiros navais prontos para o trabalho de captura e estávamos olhando-os mexer com fa-

cas, subir e descer de helicópteros, etc. Fizemos um grande trabalho, até que dissemos: "Ok, agora precisamos que vocês ajam como se tivessem sido baleados". E simplesmente não foram capazes de fazê-lo. Era óbvio que não tinham nenhuma referência de como realizar aquilo, apesar de já terem sido alvejados antes. Então, tive que entrar na roupa de captura de movimento e fazer todas as mortes insanas. Assim, tudo o que você vê de ação no jogo vem mesmo dos fuzileiros, que fizeram até a movimentação dos terroristas. Mas as mortes são todas minhas... (risos) 

AS MELHORES ARMAS

David ajudou a balancear todas as armas de S.O.C.O.M., então, quando ele recomenda o que fazer no campo de batalha, é melhor prestar atenção.

FUZILEIROS

ARMA BÁSICA: M4A1

"A melhor arma dos fuzileiros é, definitivamente, a M4A1. É ótima porque tem um alcance maior. Não é um alcance gigantesco, mas você não precisará muito mais do que ela oferece na maior parte dos mapas. É uma arma que serve para vários momentos. Se você quer silêncio pegue a M4A1 SD, caso contrário, use-a de forma básica porque assim causa um dano muito maior."

ARMA SECUNDÁRIA: MARK 23 SD

"Se você usar uma M4A1 com silenciador, use uma MARK 23 porque é aterrorizador para um inimigo ouvir apenas o barulho dos ricochetes."

TERRORISTAS

ARMA BÁSICA: AKS-74

"Muita gente reclama que os terroristas não têm uma arma equivalente à M4A1 dos fuzileiros", explica Sears. "E eu digo que você não jogou até usar uma AKS-74. É muito poderosa, é o rifle com melhor mira do game. É ponto final."

ARMA SECUNDÁRIA: DESERT EAGLE ou MODEL 18

"Aqui tudo vai depender a que distância você está. Os terroristas têm uma vantagem definitiva

quando se trata de pistolas. A Desert Eagle (no jogo chamada DE.50) tem um calibre .50 que vai matar qualquer um que atingir. Também tem força suficiente para atravessar vários corpos, se você for sortudo o bastante para alinhar os inimigos antes de atirar (risos). A Model 18 espalha mais o tiro. Então, depende se você quer precisão no disparo ou se quer apenas detonar tudo ao redor quando está próximo. Se você for do tipo doidão, use a Model 18 mesmo."

EQUIPAMENTO: M67 FRAG GRENADE, AN-M8 SMOKE GRENADE e CLAYMORE MINES

"Todo mundo quer as Frag Grenades, mas eu sempre pego a Smoke Grenade. Se sou o último ou penúltimo em meu time, começo a jogar a Smoke para que ninguém saiba se estou atrás, no meio ou na direção oposta. Não é a defesa mais efetiva contra as balas, mas um pouco de caos não faz mal a ninguém. Sempre jogo duas. Vá variando sua estratégia e faça a aproximação. Você vai encontrar coisas que funcionam a seu favor, mas garanto que assim que conseguir um bom padrão para o fumaceiro, as pessoas vão sacar do que se trata. E a regra geral para as minas Claymore:

quando estiverem colocadas, automaticamente o detonador aparece na sua mão. Então, se você quer preparar outra mina, terá de selecioná-la primeiro. Lembrete: um raio de 90° imediatamente à frente da mina é EXTREMAMENTE DESTRUTIVO. O resto também, mas em escala menor.



Sim, só colocamos esta tela aqui porque o cara está tomando um tiro naquele lugar. E daí?



QUARTERMANN

Quatermann - O fofoqueiro dos games

E olha eu aqui de novo, o seu colecionador de rumores, o caçador de fofocas, o espião da indústria dos games: sim, eu mesmo, o primeiro e único Quatermann, com mais uma página (viram só? Uma página inteira pelo segundo mês seguido – os protestos dos leitores foram ouvidos) cheia dos mais apetitosos rumores e boatos quentinhos pra você. Curioso? Então vamos lá:

Esqueça o XI e pule para o XII

... Iniciando a avalanche de assuntos sobre a Square este mês, consta que **Final Fantasy XI**, o episódio Online da série que os japoneses não param de jogar, pode não ser lançado no Ocidente. Motivo? Com provedores para manter e administrar, suporte técnico para oferecer e games para



monitorar, as operações nos EUA não agüentam o tranco. Somente alguém do tamanho da EA ou Sony podem fornecer a estrutura necessária. Sem isso, o jogo pode não ter sua versão americana. O que isso significa para você, gamer apaixonado pela série, louquinho para espalhar esse boato? Há três possibilidades: a Square consegue um parceiro para o trabalho sujo e o game sai numa boa. Ou, **Final Fantasy XI** não é lançado no Ocidente, que receberia apenas **FFXII**. Ou ainda um dos três games **Final Fantasy Gaiden** (baseados em **FFX**) é lançado nos EUA como **FFXI**...

Final Fantasy I e II lançados nos EUA?

... Outra coisinha que andei ouvindo pelos corredores é que **Final Fantasy I** e **II** (para PSOne) podem ser lançados nos EUA. O papo é o seguinte: quando surgiu o boato de que esses clássicos RPGs japoneses seriam lançados, os vendedores começaram a bater na porta da Square perguntando sobre os EUA. Antes dessa procura dos lojistas, não havia planos para que esses jogos saíssem do Japão. Mas o clamor das multidões pode mudar tudo, pode ser que, em breve, você esteja jogando versões em inglês dessas belezinhas em seu PSOne...



Mais Zelda vem aí

... Ainda nem botamos as mãos em **The Legend of Zelda** para o GameCube e as minhas fontes já reportam outra aventura de Link: a casa de desenvolvimento da Nintendo nos EUA, a **Nintendo Software Technologies** está trabalhando em algo assim. As informações ainda estão meio confusas, mas pode se tratar dos comentados relançamentos de **Ocarina of Time** e **Majora's Mask** (do N64), com uma nova camada de pintura...



O caso medieval da Bungie

... Enquanto esperamos por **Halo 2**, há mais um jogo do pessoal da Bungie no qual devemos ficar de olho. Antes chamado de **Project Phoenix**, o game foi renomeado, mas ainda não posso dizer como se chamará. Há poucos detalhes, mas em uma recente escavação no lixo da empresa, descobri que o jogo terá um tema medieval. Ou isso ou eu acabei achando as fotos da festa à fantasia de alguém...

Os games da Square sairão nos EUA?

... Sim, ainda temos o que falar da Square, que não sabe como seus games para GBA e GC serão lançados nos EUA. Mas um passarinho me contou que ninguém menos do que a Nintendo irá publicar **Final Fantasy Crystal Chronicle**, no ano que vem. Quanto ao GBA, será mesmo a Square que lançará os games.

Mother 3 no GBA

... Já não é de hoje que rolam boatos de que um game da série **Mother** estaria a caminho do GBA (até hoje, o único da série que chegou a ser lançado fora do Japão foi **Earthbound**, para o 16-bit do Super NES). Enfim, era tudo verdade: ouvi recentemente que **Mother 3**, cancelado para o N64, está sendo adaptado para o GBA por uma Second Party, desconfio que a Brownie Brown. Espere um anúncio oficial em breve, talvez na época em que estiver lendo isso...

E chega por este mês, pessoal. Preciso descansar para estar de volta, com mais um monte de rumores, boatos, fofocas e coisas do tipo, no melhor estilo de seu amigo Q. E se eu fosse você, não perderia a edição de dezembro de jeito nenhum... andei ouvindo coisas aqui pela redação, e me parece que mês que vem teremos simplesmente uma edição espetacular, pra lá de especial. Nos vemos aqui mesmo em trinta dias. ♣

Rapidinhas do Q

■ Um game **Mega Man Battle Network** (estrelando o azulão aí da imagem) está chegando ao GameCube.



■ **Half-Life 2** está a caminho do Xbox.
■ **Onimusha 3**, da Capcom, será o último, final, derradeiro e sem direito a choro capítulo da série.
■ No próximo episódio de **Legacy of Kain**, as duas séries, **Blood Omen** e **Soul Reaver**, se tornarão uma.

■ Um MMORPG tendo como tema o Universo Marvel está sendo produzido para PCs e consoles.
■ Uma versão para PS2 de **America's Army** (recém-lançada para PC) está em desenvolvimento, e deve ser distribuída gratuitamente nos postos de recrutamento do exército americano. Nos EUA, claro.

DIRECT SHOPPING, O CAMINHO MAIS CURTO ENTRE VOCÊ E UM MUNDO DE DIVERSÃO.



3x R\$ 76,33
 OU EM 6x R\$ 42,13 CADA

PLAYSTATION 2



3x R\$ 93,00
 OU EM 12x R\$ 27,86 CADA



XBOX



3x R\$ 93,00
 OU EM 12x R\$ 27,86 CADA



ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

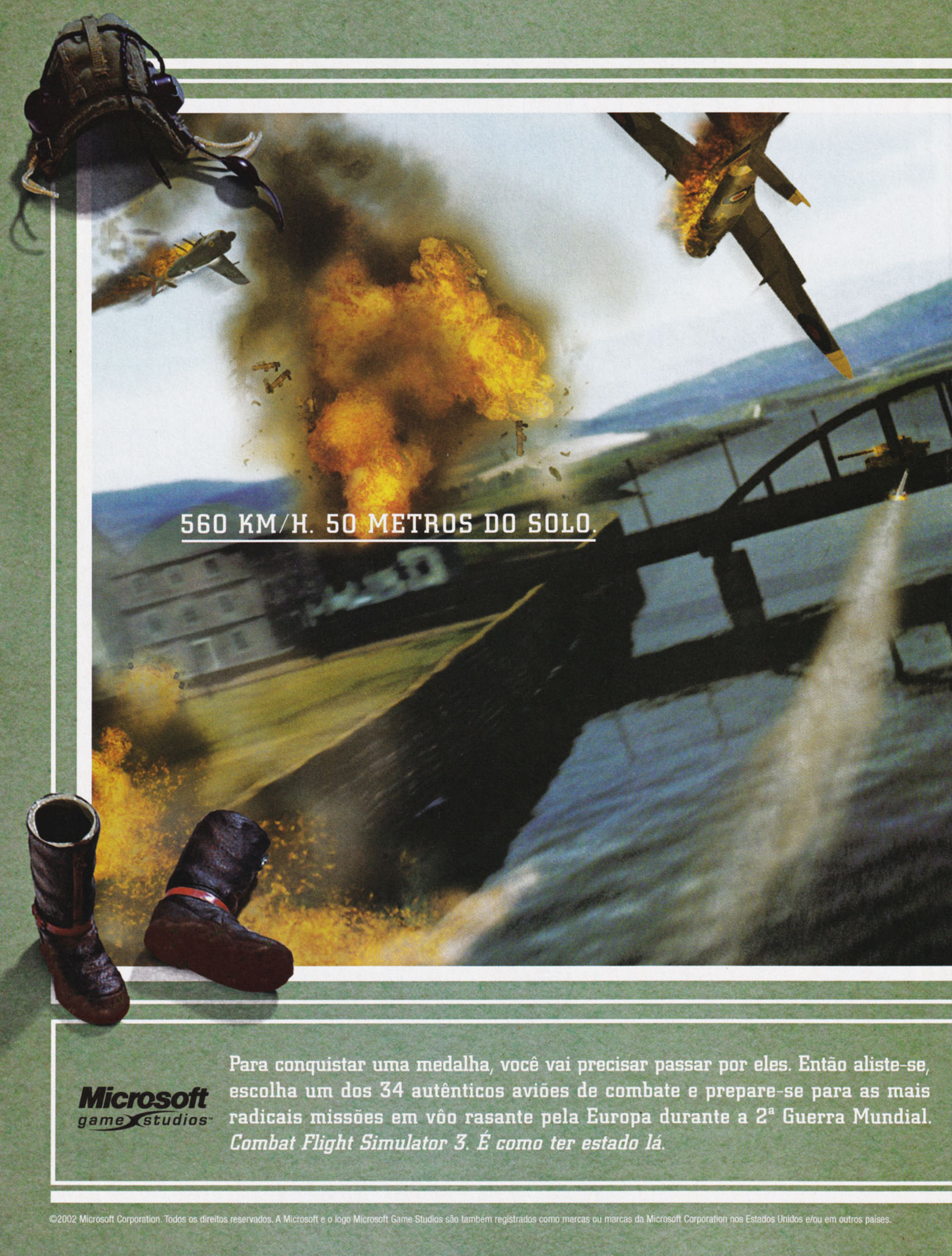
www.dshop.com

(11) 4166-7777

DIRECTSHOPPING

CÓDIGO DE211B

Preços válidos até 30/11/02 ou enquanto durarem os estoques. Valores em Reais são referências. Cálculos com base no preço de venda comercial. Preço de venda de 11/10/2002 a taxa de R\$ 3,30 - sujeitos a variação pelo câmbio na data de compra - Taxa de juros para pagamentos em 6x ou 12x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito. Jogos comprados com cartões ou cartões de crédito no Brasil ou EUA. Consulte os preços no sistema NCS.



560 KM/H. 50 METROS DO SOLO.

Microsoft
game studios™

Para conquistar uma medalha, você vai precisar passar por eles. Então aliste-se, escolha um dos 34 autênticos aviões de combate e prepare-se para as mais radicais missões em vôo rasante pela Europa durante a 2ª Guerra Mundial. *Combat Flight Simulator 3. É como ter estado lá.*



MCCANN



Microsoft
Combat Flight Simulator 3
 Batalha pela Europa



Previews

Ratchet & Clank

Produtora:	Sony CEA
Desenvolvido por:	Insomniac
Jogadores:	1
Gênero:	Aventura
% Desenvolvida:	80%
Lançamento:	15 de novembro de 2002

Site: www.scea.com

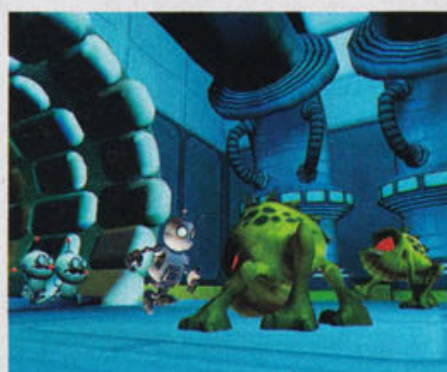
A boa: Um arsenal com armas poderosas como lança-chamas e canhões.

A má: Este gênero tem muitos concorrentes no mercado.

E a péssima notícia: O capitão Quasar lembra muito Blasto, da Sony (PSOne).

A HORA DO PARCEIRO

E dá-lhe Clank



A maior parte dos sidekicks dos games ficam juntos com seus parceiros nos bons e maus momentos. Porém, isso não é o que acontece com Ratchet e Clank. A tensão cresce entre os dois e, depois de algumas fases, a dupla está pronta para seguir por caminhos separados. Em alguns níveis, Clank dá um tempo na cooperação e se aventura sozinho em áreas onde Ratchet simplesmente não vai (o vácuo espacial ou um planeta coberto por gás venenoso). Clank não é bom para esmagar inimigos, mas é perfeito para controlar um pequeno exército de robôs que ajuda muito na hora do aperto. Os robôs irão abrir portas, movimentar máquinas e até lutar bravamente a seu favor em missões suicidas.



OK, há personagens cômicos, ambientes coloridos e muitas coisas pra pegar. Por isso, você acha que sabe muito bem do que se trata o jogo, certo? Não desta vez. O novo game de ação da Sony utiliza vários estilos diferentes para criar o seu próprio e proporcionar ao jogador uma nova

fosse apenas coletar cem Widgets? Finalmente tínhamos a chance de experimentar. A equipe estava muito inspirada". Isso fica claro assim que você pega o joystick. O mundo de **Ratchet & Clank** não é aquela sequência tradicional de estágios. Em vez disso, há dezoito mundos alienígenas

"Pensamos, 'não seria legal se o jogo não fosse apenas coletar cem Widgets?'"

— Ted Price, presidente da Insomniac Games

experiência. A Insomniac, responsável pela série *Spyro the Dragon*, tentou reinventar o gênero. "Não é que achamos que o gênero estava estagnado", diz Ted Price, chefe da Insomniac. "Tínhamos a chance de começar tudo de novo e dar a este tipo de game uma direção completamente diferente. A ideia foi: 'Por que não colocar um inventário?' ou 'não seria legal se o jogo não

diferentes de locais com crateras gigantescas até cidades majestosas que vão lembrar Coruscant, de *Star Wars*. Dá pra enxergar muito longe em cada fase, a ação sempre acontece rapidamente, e o tempo de loading é mínimo. As similaridades gráficas com o sucesso *Jak & Daxter* não são acidentais. "Tínhamos um acordo com a Naughty Dog (criadora de *Jak & Daxter*) de usar gratui-

UMA OLHADA NO ARSENAL DE RATCHET



PYROCITOR

Função: queimar
Estratégia: uma arma excelente para todos os momentos. Jogue chamas para todos os lados para ter um churrasquinho inesquecível.



GLOVE OF DOOM

Função: ataque de A.I.
Estratégia: deixe os robôs fazerem o serviço pra você. São excelentes contra os chefes. Para se dar bem é só deixá-los dominar a situação.

O COMEÇO DE TUDO

Quer ver como tudo começou? Dê uma fuçada por aí e encontre *Disruptor*, o primeiro jogo da Insomniac para o PSOne. Um dos melhores jogos de tiro em primeira pessoa do console, é cheio de criatividade, fases futuristas e gráficos ambiciosos (para a época, claro). A maior parte da equipe de *Ratchet & Clank* começou aqui.

PS2



BRINQUEDOS LEGAIS

Ai meu estômago!



Todo mundo curte um belo par de sapatos e Ratchet tem o melhor de todos os tempos: as botas magnéticas. Com elas, o herói pode grudar, com facilidade, em qualquer superfície metálica. Mas cuidado, porque a vista pode ser complicada se você tiver um estômago fraco, e o movimento de câmera pode fazer sua cabeça girar.

tamente a tecnologia”, diz Al Hastings, vice-presidente de tecnologia, “e incorporamos alguns ótimos elementos do engine deles em nosso game”. Ei, se você vai pegar algo emprestado, pegar o melhor engine disponível é o que liga, certo?

O jogo não é só pegar coisas e detonar inimigos. Aqui o foco é o uso de armas, e Ratchet usa mais de trinta diferentes. Mas conseguir toda essa variedade não é fácil: você tem que economizar seus Bolts (o dinheiro do jogo) para comprar armas dos lojistas que ficam espalhados pelas fases. Sua munição não é ilimitada, então, é importante saber usar o que você tem. Escolher as peças certas para o arsenal de Ratchet começou com muitos brainstorms da equipe de criação. “Primeiro agrupamos o maior número possível de idéias para as armas e acessórios”, diz o consultor Mark Cerny. “Então, voltamos à essa lista e demos uma peneirada nos mais de cem itens que já tínhamos, até transformá-los nos trinta e poucos que você usa durante o game.”

A história do jogo também assume alguns riscos e Ratchet e Clank não são exatamente os típicos heróis “o certinho e seu parceiro louco”. Ratchet é

“Incorporamos alguns ótimos elementos do engine deles em nosso game”

—Al Hastings, vice-presidente de tecnologia da Insomniac

o personagem central e tem determinação, impetuosidade e auto-confiança. Não é lá muito interessado em salvar galáxias e prefere ficar famoso pilotando seu Hoverboard. Clank é o bonzinho, bem-educado e uma espécie de C-3PO que sempre coloca limites em Ratchet. A verdade é que as faíscas voam com tanta facilidade entre esses dois que você vai até duvidar que eles formam uma dupla. Cheio de inovação e inspiração, R&C pode convencer muito jogador experiente que saltar plataformas não é só para seus irmãos menores. 

—Shane Bettenhausen



Para mostrar que é tão radical e moderno como outras mascotes, Ratchet detona em uma série de manobras com seu hoverboard



BLASTER

Função: múltipla
Estratégia: use-a como uma metralhadora normal estando próximo dos inimigos e longe deles também.



HYDRODISPLACER

Função: drenagem
Estratégia: não é uma arma propriamente dita e serve para drenar as poças de água que ficam no seu caminho.



DEVASTATOR

Função: disparar mísseis
Estratégia: sem dó exploda seus inimigos no chão ou no ar com seus mísseis teleguiados.



PREVIEWS

Contra: Shattered Soldier

Produtora:	Konami
Desenvolvido por:	Konami
Jogadores:	1-2
Gênero:	Ação
% Desenvolvida:	90%
Lançamento:	Novembro de 2002
Site:	www.konami.com
A boa:	Finalmente o retorno à clássica ação "Contra".
A má:	Este jogo irá arrasá-lo se não for rápido no gatinho.
E a péssima notícia:	Lembre-se daqueles horrendos jogos Contra para PSOne que tivemos de agüentar nos últimos anos.

PODER DE FOGO

Confira como causar o máximo de danos em *Contra*:



Com sua **metralhadora padrão**, sempre com você.



Torre seus inimigos com um estiloso **lança-chamas**.



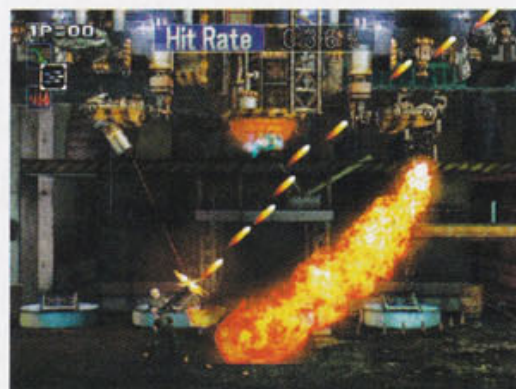
Nada bate o **lança-granadas** se o assunto é detonar.



A série que já definiu o gênero (e sobreviveu a dois catastróficos games para PSOne) está de volta agora para PS2. **Shattered Soldier** irá lembrar os soldados veteranos dos bons e gloriosos dias nos consoles de 8 e 16 bits, enquanto os novatos irão finalmente entender por que a franquia "Contra" é tão reverenciada entre os jogadores das antigas. Trata-se de diversão sem compromisso, e é isso que torna o game tão bacana. Esqueça os objetivos das missões, quebra-cabeças para serem resolvidos e coisas do gênero. Apenas atire... e bastante. Seu polegar irá ficar grudado no botão de atirar o tempo todo, só dando uma pausa quando você troca entre as três armas (veja box ao lado). A parte mais legal de *Shattered Soldier* são os chefes de fase gigantes. Parece que os desenvolvedores têm um lugar especial em seus corações para os "Transformers", porque quase todo robô gigante aqui assume duas ou mais formas. Pegue, por exemplo, o chefe submarino no início do jogo. Você começa evitando os disparos enquanto ele,

lá do fundo, manda bala em cima de você. De repente, ele submerge e se move direto para baixo da ponte em que você está. Para causar mais estrago, ele se transforma em um helicóptero. Agora, você terá que correr para baixo dele e, sistematicamente, apontar para os atiradores, motores e rotores, atingindo-os até serem destruídos. E com um monte de chefe barra-pesada, o jogo apresenta vários encontros similares a esse. Para os jogadores mais experientes que possam estar com idéias erradas, *Shattered Soldier* não é nenhuma moleza. Você deixará o seu joystick suado depois de cada nível ficará pensando em como passou por aquele fogo cruzado insano e sobreviveu aos aliens que enchem a tela. E, é claro, será capaz de trazer com você um companheiro para jogar simultaneamente. De fato, essa é a melhor forma de se jogar. Ter alguém para dar cobertura aumenta as chances de sobrevivência em dez vezes. Então, deixe aquelas lembranças do PSOne para trás. *Contra* está de volta.

—Greg Sewart



Dr. Muto

Produtora:	Midway
Desenvolvido por:	Konami
Jogadores:	1-2
Gênero:	Plataforma
% Desenvolvida:	90%
Lançamento:	Novembro de 2002
Outras plataformas:	GameCube, Xbox
Site:	www.midway.com
A boa:	Mais um jogo com personalidade.

A má: O bom doutor pode estar passado com coisas como Mario, Sly e Blinx soltos por aí...

E a péssima notícia: A forma de esquilo voador de Muto é um pouco assustadora.



Parece que um exército de personagens está enfileirado para morder um pedaço da torta de Mario. Junto com sócias de Ratchet & Clank, Sly Cooper e Blinx, surge um cientista louco que deseja reconstruir seu mundo natal que foi destruído. Mas ele não conta que, para isso, planeja destruir quatro outros mundos. O objetivo do Dr. Muto é coletar o DNA de várias criaturas e provocar mutações de seis formas, coletando os elementos necessários para seu projeto. Se você vir algo que não pode pular, basta se transformar no esquilo voador. Se você encontrar um buraco pequeno, vire um rato e reze para que não haja gatos por perto. É claro que só correr por mundos não faz um bom jogo. Além dos inimigos e puzzles para serem resolvidos, você terá que viajar entre planetas para coletar as mutações que precisa. Ajudando Muto está ALF (sigla de Artificial Life Form, ou Forma de Vida Artificial). Ele lhe oferecerá conse-

lhos se você ficar travado em algum lugar. É o método Midway para ajudar as pessoas em vez de fazê-las andar no decorrer do jogo.

A verdadeira questão é se **Dr. Muto** irá se destacar no meio da avalanche de jogos similares lançados este ano. É óbvio que a Midway está confiante que sim. A diversão e os bons gráficos, unidos ao humor "tipo Pernalonga" (basta lembrar as falas de Marvin, o Marciano), fazem a diferença em *Dr. Muto*. Todo game tem uma aparência bem singular, sem o visual excessivamente "gracinha" (como diria Hebe Camargo) que poderia se esperar em um jogo do gênero. Você também não irá achar música alegriinha ou tarugas de cores brilhantes aqui. O laboratório de Muto está cheio de coisas como equipamentos estêreo, pôsteres de mulheres sensuais e até um velho Atari 2600. Muto é um cara cool!

—Greg Sewart

Disk Games "É Pura Diversão"

Visite Nosso Site:
www.diskgames.com.br



Parcelamos
em até 6 x



- VIDEO GAMES
- JOGOS
- ACESSÓRIOS

ENTREGAMOS
P/ TODO O BRASIL

ASSITÊNCIA TÉCNICA
ESPECIALIZADA



Av. Alberto Sarmiento, 725 - Bonfim - Campinas / SP



(19) 3242 0541

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



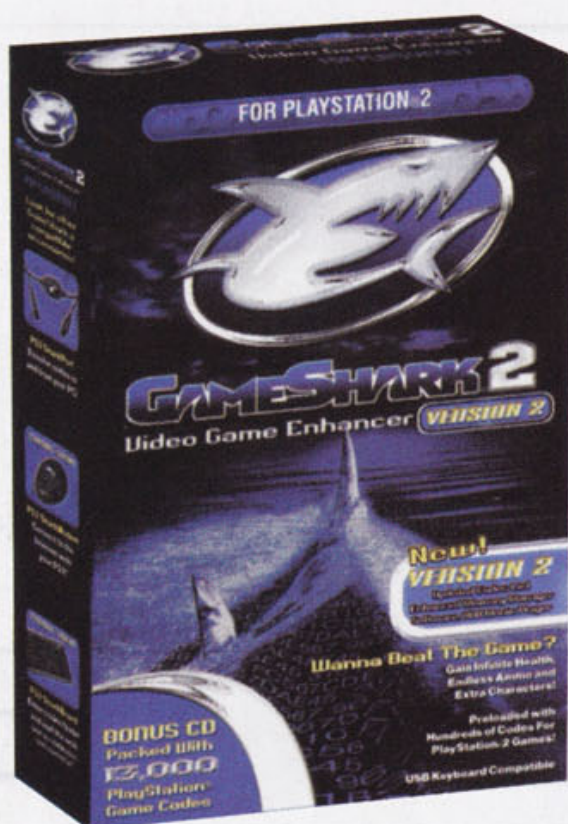
Dual Impact 2



Controle Remoto Master
sem fio para DVD



Mobile Monitor



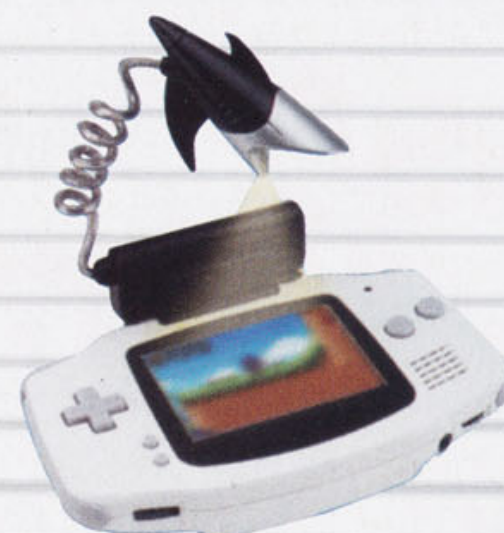
GameShark 2 para PlayStation 2



Cabo para Game Cube



Flash Memory 2x para GameCube



SharkLight

não importa onde, voce 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



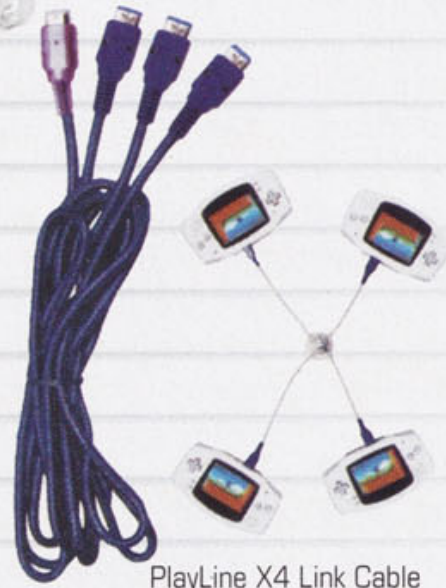
Light Magnifier



GlowGuard



Dolby™ Digital Speaker System



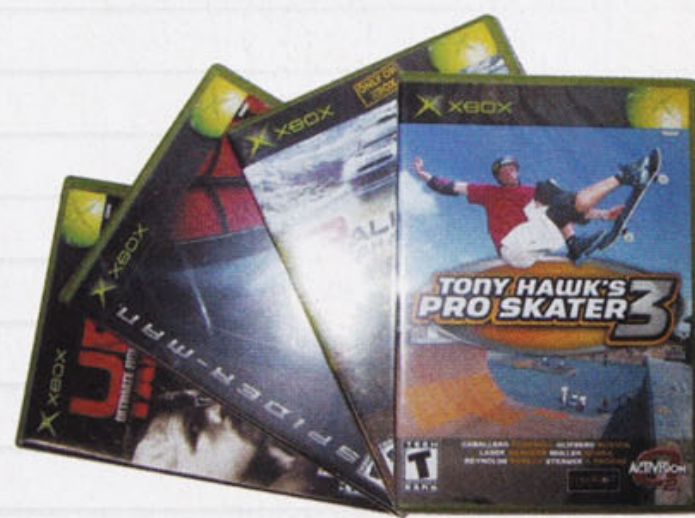
PlayLine X4 Link Cable



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



11 6236-1157

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



PREVIEWS



NÓS SOMOS 1138

Toda a família Lucas está botando o dedo em *Bounty Hunter*. A Industrial Light & Magic é responsável por todas as animações em computação gráfica, e o rancho Skywalker está tomando conta do áudio.

Star Wars: Bounty Hunter

Produtora:	LucasArts
Desenvolvido por:	LucasArts
Jogadores:	1
Gênero:	Ação
% Desenvolvida:	65%
Lançamento:	Novembro de 2002
Outras plataformas:	GameCube
Site:	www.lucasarts.com

A boa: A maioria das bugigangas malucas de Boba e Jango estão presentes.

A má: A falta de utilidade da nave Slave 1.

E a péssima notícia: Rozzata, a amiguinha Tideriana de Jango é mais feia que batida de trens.



Jogar de jet-pack não é mole. Na verdade é sim. Os jatos de Jango têm força suficiente para belos voos, e se regarrega rapidamente

Uma vantagem de ser um atirador nato é a facilidade para se usar duas armas ao mesmo tempo, como vemos à direita



BEM-VINDO DE VOLTA

à vizinhança

Dezesseis níveis espalhados por cinco mundos distintos. Este é o negócio. Alguns deles serão familiares, mas a maioria não... Aqui estão os cinco de que você provavelmente ouviu falar.



Coruscant

O lar do senado galáctico é literalmente uma metrópole do tamanho de um planeta. Em *Bounty Hunter*, espere explorar as áreas mais remotas.



Tatooine

Tatooine é um mundo seco e deserto, casa de todo tipo de escória, vilões e fazendeiros suspeitos. Você encontrará Jawas, Hutts e outras espécies com nomes cuja pronúncia é mais complicada.

O nome "Fett" tem um peso interestelar, e a Lucas Arts sabe disso. Por essa razão, talvez seja tão difícil de entender por que levou tanto tempo para se criar um jogo inteiramente voltado para o pior vilão de armadura de todo universo conhecido. **Star Wars: Bounty Hunter** é o título em questão, e mesmo que não seja estrelado por Boba Fett em pessoa, você poderá contar com um substituto à altura: seu velho pai Jango. No final das contas, é tudo questão de armadura, então, não transpire muito dentro dela se você for um feticista hardcore por Boba. Se você viu "Episódio 2", deve saber que o velho Jango é capaz de algumas manobras radicais típicas da família Fett. Sua missão é guiar Jango através de uma série de locações Star Wars (entre novidades e variedades clássicas) em missões que envolvem muitos tiroteios laser. Ao lado de suas pistolas Twin Blaster, Jango carrega uma variedade de equipamentos que incluem, entre outras coisas, um sniper rifle, um lança-chamas de pulso, um lançador de foguetes e, é claro, seu sempre confiável cabo de aço capturador de Jedi. Você irá usar esse último com grande efeito quando capturar fugitivos vivos – inimigos que vão surgindo durante os níveis havendo prêmios por suas cabeças. Colete o máximo que puder e você irá destravar uma variedade de itens bacanas,



incluindo personagens alternativos, filmes-bônus e dicas sobre o conceito de arte. Você pode levá-los mortos também, é claro. Só que não irão valer muita coisa... "Os piores vilões não falam demais", diz a produtora associada da LucasArts, Rachel Hardwick. E o próprio Jango é um grande exemplo disso. Grande parte da história será contada através da ajudante de Fett, Rozzata, que é da mesma espécie voadora de Watto de "Episódio 1". Ela pode não ser bonita, mas é leal, e compensa qualquer dificuldade verbal que Jango possa ter. Aqueles que desejam dar uma voltinha em alta velocidade pelo espaço na Slave 1 – a famosa nave da família Fett – ficarão um pouco desapontados. "Procuramos focar os cenários criativos que o incentivassem a usar seu jetpack sem fazer disso um jogo totalmente aéreo", diz Hardwick, sobre a falta de ação da Slave 1. Para dar um crédito ao jogo, os mecanismos de jetpack fazem de tudo para acelerar o passo vários níveis acima. E como o testador líder Andy Alamano comprova, "Você será capaz de se divertir com a Slave 1 estacionada". Então tá... De qualquer maneira, a marca registrada de *Bounty Hunter* – com seu estilo de jogo "corra e atire" – fará alguma justiça ao clã Fett. E quem sabe? Deve haver algum Boba escondido aqui em algum lugar...

—Miguel Lopez

BMX XXX

Produtora:	AKA Acclaim
Desenvolvido por:	Z-Axis
Jogadores:	1-2
Gênero:	Ação
% Desenvolvida:	50%
Lançamento:	Final de 2002
Outras plataformas:	GC, Xbox
Site:	www.acclaim.com
A boa:	A jogabilidade de Dave Mirra com muitos peitões.
A má:	Mais polêmicas desnecessárias para o universo dos games.
E a péssima notícia:	Almoçar comida chinesa no restaurante Lon Hung Coc.



Algumas vezes, uma mangueira longa e flácida é apenas uma mangueira longa e flácida

Esta imagem mostra bem o que você encontra em *BMX XXX*: um jogo à la *Dave Mirra* em um ambiente mais tropical



MULTIPLAYER

Bike Snipe



Caso você pense que *BMX XXX* é feito apenas de montes de silicone, saiba que o jogo ainda traz um modo de dois jogadores com tela dividida. A Acclaim ainda não liberou todos os aspectos dos modos Multiplayer, mas já mencionou dois: Strip e Sniper BMX. O primeiro é exatamente como o velho modo HORSE de *Tony Hawk*, a diferença é que o perdedor perde também as calças. Já o segundo, traz uma interessante reviravolta no mundo de esportes radicais com rifles, metralhadoras e lança-mísseis. Um dos jogadores fica no ponto mais alto da cidade, com sua arma favorita, e deve matar o segundo jogador, que precisa fugir para viver. EXXXtremo, com certeza!



Se você acha que o gênero esportes radicais é uma grande e gorda onda que vem sendo sugada até o limite por jogos como *Tony Hawk's*, então, não é difícil entender por que o mais novo título da Z-Axis está repleto de peitões. Afinal, qual é o destino de gêneros completamente saturados com clones e seqüências? Oras, os países baixos, claro! Você deve se lembrar de ter visto este jogo sob o nome de *Dave Mirra's BMX XXX*. Não, você não viajou na maionese. Esse era o título original, mas a Acclaim decidiu sumir com o nome de Mirra para poder criar a mais sacana experiência já vista em jogos do gênero. "Em um produto não licenciado, podemos ultrapassar limites", diz Alan Lewis, diretor de relações públicas da Acclaim. Segundo ele, uma queda no nível dos

bons modos é um passo natural para a evolução dos games. "Os jogadores procuram experiências totalmente novas. *BMX XXX* é baixo, despuadorado e real", ressaltava Lewis. "Estamos colocando strippers, maddames, assaltantes, mendigos, bêbados, todos parte de um elenco de cinquenta personalidades perversas". Semelhante a *Agressivo Inline* e a *Tony Hawk's 4* (a ser lançado em breve), *BMX XXX* permite que você explore grandes ambientes sem ter a pressão dos limites de tempo a todo instante. Você avança no jogo à medida que vai falando com esse povo na rua para receber objetivos. Você verá de tudo. Em Probe Payback, por exemplo, você tem de espancar aliens com sua bicicleta para vingar um cosmonauta russo; em Rent-a-Bitch, deve "sacrificar" uma poodle de madame para satisfazer os desejos obscuros de um cachorro de rua. Há ainda a possibilidade de entrar em salas de peepshows e assistir a shows de striptease com atrizes reais. Ah, claro, o jogo é proibido para menores de 18 anos. Adicione à mistura algumas palavrinhas de gosto duvidoso (aquelas que começam com "P", "C", etc) e você tem um jogo que fará você rir da mente despuadorada dos criadores. Você realmente se importa em saber que *BMX XXX* tem a mesma jogabilidade dos jogos da série *Dave Mirra*? Ou que existem novos territórios ou técnicas de recuperação? Não, claro que não. Quem tem tempo para a jogabilidade quando existem seios para todos os lados?

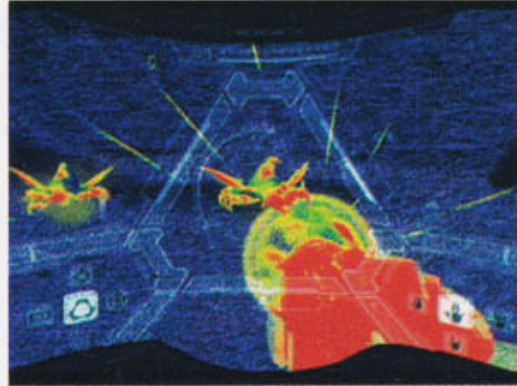
—Che Chou



PREVIEWS

Metroid Prime

Produtora:	Nintendo
Desenvolvido por:	Retro Studios
Jogadores:	1
Gênero:	Ação/Tiro
% Desenvolvida:	60%
Lançamento:	18 de novembro de 2002
Site:	www.nintendo.com
A boa:	Samus vai controlar sua vida em novembro. Ai, minha nossa!
A má:	Novembro ainda está longe! Saco!
E a péssima notícia:	Um Sheegoth ruim que nem um diabo protegendo sua prole.



O visor térmico é indispensável na hora de localizar um inimigo ou seu ponto fraco. É uma de suas ferramentas mais importantes

O gigantesco chefe Thardus dá MUITO trabalho para ser vencido. Procurar pontos fracos é fundamental para se dar bem



CONECTE-SE

A Nintendo finalmente confirmou que *Metroid Prime* vai apresentar a conectividade GameCube-Game Boy Advance com *Metroid Fusion* (ambos os games saem dia 18 de novembro). Quando perguntado como será exatamente essa conexão, um funcionário da Nintendo disse apenas que seria "simplesmente inacreditável". Talvez transferir a armadura de Samus de *Fusion* para *Prime*? Só o tempo dirá.

Na última vez que demos uma olhada em *Metroid Prime*, nossas preocupações com o fato dessa consagrada série virar 3D foram colocadas de lado pela impressionante fase que vimos. Mas isso é passado. Estamos no presente e já exploramos mais quatro fases que nos fizeram chorar pedindo mais. No caso de você não estar familiarizado com a lendária série, eis uma breve recapitulação de alguns momentos inesquecíveis:

Metroid (Nintendo Entertainment System), 1986

O revolucionário game original trouxe nossa heroína, Samus, navegando pelos túneis labirínticos do planeta Zebes enquanto lutava contra Kraid, Ridley e Mother Brain, que estavam tentando usar o poder

dos metroids para propósitos nefastos.

Metroid II (Game Boy), 1991

Samus parte para o planeta SR388 com a intenção de destruir a rainha Metroid. Entretanto, um metroid solitário escapa.

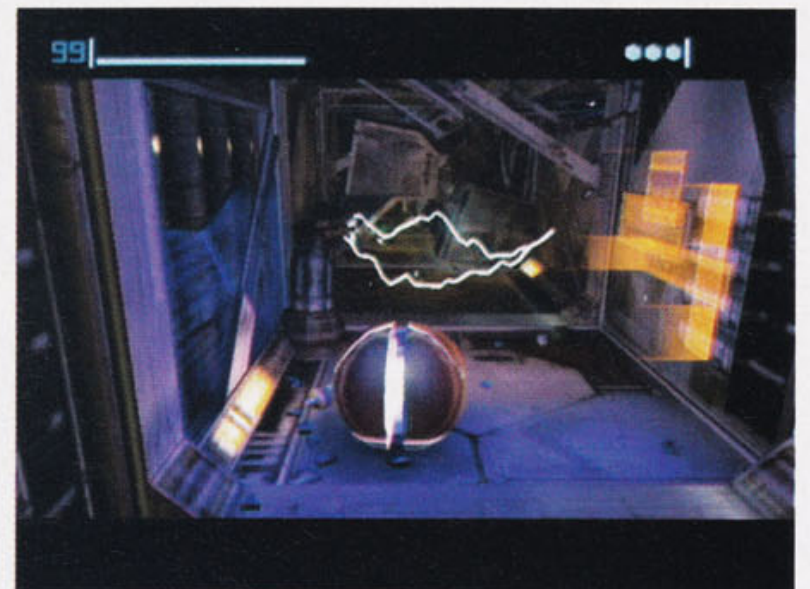
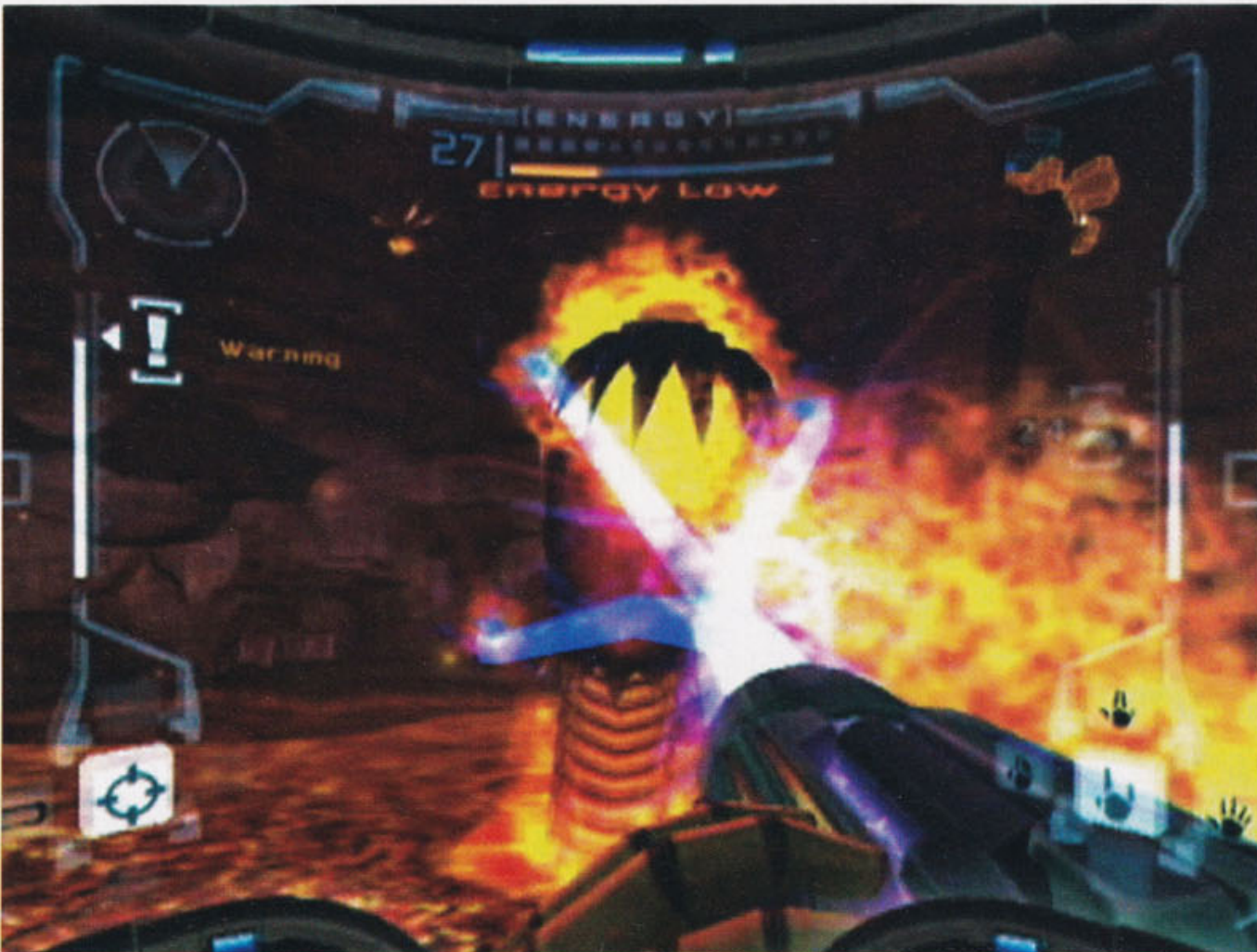
Super Metroid (Super NES), 1994

De volta a Zebes, Samus confronta-se não apenas com os reanimados Kraid, Ridley e Mother Brain, mas também com toda uma gama de novos inimigos e piratas espaciais. Isso ao mesmo tempo em que tenta recuperar o recém-nascido metroid roubado em *Metroid II*.

Super Smash Bros. (Nintendo 64), 1999 & *Super Smash Bros. Melee* (GameCube), 2001

Samus desperta de um longo período de hibernação para chutar o rabo de personagens Nintendo nesta já clássica série de games de luta.

Avançando para o presente: *Metroid Prime* (e também *Metroid Fusion*) está destinado não apenas a rejuvenescer, mas também a reinventar a série que por muito tempo esteve sumida. Renascido como uma aventura em primeira pessoa, *Prime* brinca com as idéias pré-concebidas de como deve ser um game



A Morphing Ball (acima) é tão crucial para a nova vida 3D de Samus como era em suas aventuras 2D



O QUE EXATAMENTE É UM METROID?

Para aqueles leitores que estão se perguntando "mas que diabos é um Metroid?", aqui eis a resposta: é uma forma de vida alienígena que Samus (a heroína dos games) descobre no planeta Brinstar. Naturalmente, a única forma de respeito que Samus mostra a essas criaturas é aniquilar todas durante o curso da série. Cruel!



Metroid é um game de tiro em primeira pessoa. Concentrando-se menos no tiroteio (embora haja muito) e mais na exploração, *Metroid Prime* coloca você dentro da armadura deixando-o cara a cara com o mundo de Samus de um jeito que o 2D nunca conseguiria. Embora alguns estejam inclinados a ver o arsenal de Samus como o mais importante equipamento, é o visor dela que tem o papel principal. Através da cuidadosa utilização de seus visores de combate, rastreamento, raio-x e térmico, Samus pode reunir toda a informação que precisa para se virar em qualquer situação, seja em combate (descobrimo o ponto fraco do inimigo), seja juntando as pistas para resolver um enigma. Visualmente, o game está renderizado com uma impressionante atenção aos detalhes. Depois de aterrisar em Chozo (que foi dominado por piratas espaciais), uma plethora de efeitos visuais bombardeiam você ao mesmo tempo. Detalhes maneiros como condensação, reflexos, respingos, efeitos de estática e curto-circuito inundam o visor de Samus a toda momento. E quando ela dispara um tiro carregado, o ar ao redor do projétil deforma-se. E é importante mencionar que os inimigos não são apenas incrivelmente rápidos, são também extremamente anima-



dos, e a ação rola solta quando os piratas espaciais descem de seus postos.

Embora devamos agradecer à Nintendo pelos toques inovadores que entraram no jogo, a Retro leva o crédito por juntar tudo tão maravilhosamente bem. Como um funcionário da Nintendo nos disse: "Os caras da Retro são fãs dos games originais. O intento não é produzir um game de tiro em primeira pessoa, mas trazer Samus para um mundo 3D. Chamá-lo (apenas) de um FPS é subestimar o game."

—James "Milkman" Mielke

PARA O ALTO E AVANTE

Spiderball



Uma das inovações de *Prime* é a introdução da Spiderball. Ela é um item recebido ao se derrotar o chefe Thardus (veja na outra página) e permite que Samus suba por vários caminhos que tem forma de zíper e estão espalhados pelo jogo. Nessas trilhas de aranha, ela pode se transformar em Morphing Ball e soltar bombas por todos os cantos. Muitos puzzles são resolvidos dessa maneira, portanto, vale a pena usar o visor em todo lugar. Ao ver uma trilha dessas, pode apostar seus trocados que ela leva a algo importante.



MEGALOGAME

LOCADORA E LOJA DE GAMES

NINTENDO
GAMECUBE

XBOX

PS2

GAME BOY ADVANCE



PC-CDROM

**VENHA CONHECER A MELHOR LOJA
E LOCADORA DE VIDEO-GAMES DE
ÚLTIMA GERAÇÃO DO
RIO DE JANEIRO.**

LARGO DO MACHADO 29 / SLJ 271 - GALERIA CONDOR
AO LADO DA ESTAÇÃO DO METRO
TEL : 21-2265-3554 / 2205-3362

*O que você já poderia estar jogando se já fosse sócio da MEGALOGAME!
Os melhores jogos e muito mais unidades para você.*



HTTP://WWW.MEGALOGAME.COM.BR
ENTRE NO SITE E CONFIRA OS NOSSOS PREÇOS



PREVIEWS

Mario Party 4

Produtora:	Nintendo
Desenvolvido por:	Hudson
Jogadores:	1-4
Gênero:	Puzzle
% Desenvolvida:	90%
Site:	www.nintendo.com
A boa:	Tem o mesmo nível de diversão das versões anteriores.
A má:	Ficar sem salgadinhos e refrigerantes bem no meio da disputa.
E a péssima notícia:	Ser atirado de um canhão a 130 quilômetros por hora não é agradável.



Descubra quem é o verdadeiro craque no basquete com este minigame. Será que Yoshi é melhor que Shaquille O'Neil?

Luigi, de volta de sua aventura solo em *Luigi's Mansion*, chega ao tabuleiro em ritmo de festa



Para uma série que está chegando à sua quarta versão, *Mario Party* é ainda – surpreendentemente – cheio de idéias legais e divertidas. Cada novo minigame é melhor e mais criativo que o outro e a gente começou a imaginar como os criadores da Hudson fazem isso? Pensa só: nos anos 80, apenas um único jogo de *MP* seria o suficiente para fazer o mundo dos Arcades sobreviver durante muito tempo. E quantos minijogos temos agora em **Mario Party 4**? Cinquenta. E não são coisas recauchutadas ou com umas melhoriazinhas não, todos os cinquenta são totalmente novos. Alguns games não exigem muito e acabam virando mesmo um eterno apertar de botões, outros, porém, são muito refinados e requerem precisão e timing do

jogador. Felizmente, cada jogo vem com uma descrição detalhada dos controles e também das opções na hora de treinar. Começar uma partida é fácil, basta selecionar um dos personagens clássicos da Nintendo como Donkey Kong, Daisy, princesa Peach, Mario, Yoshi, Waluigi, Wario entre outros. Feitas as escolhas, você estará pronto pra invadir o tabuleiro. No caso de estar chegando agora ao mundo de *Mario Party*, saiba que o game acontece entre um e quatro jogadores, todos comandando personagens dentro de um tabuleiro no qual os dados rolam e a ação acontece nos minijogos que vão se abrindo. A fórmula é simples, mas muito eficiente, e se repete por toda a série.



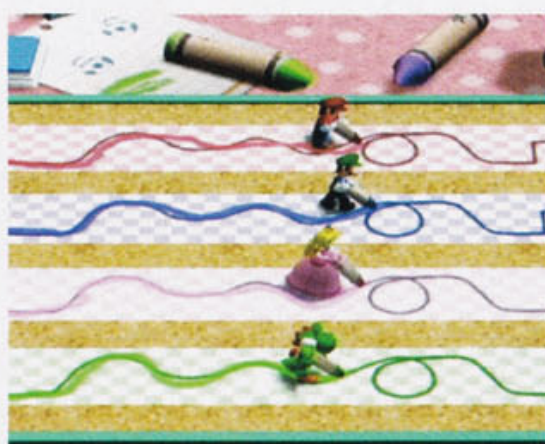


O BREVE FIM DO SONIC

Muita gente não jogou *Sonic Shuffle* (do Dreamcast) e os poucos que o fizeram ficaram pensando no que saiu errado. Afinal, o jogo foi desenvolvido pela mesma equipe que fez *Mario Party* e isso gerou altas expectativas. Mas no lugar de um jogo Multiplayer com a mascote mais rápida das redondezas, recebemos um game bem chatinho.



Mas pra ver se é tudo legal mesmo, só testando o game, e foi justamente o que fizemos. Só tivemos que rolar o dado e, instantaneamente, fomos conquistados por esta série conhecida e amada por milhares de fãs. Houve rodadas em que perdemos quase todas as moedas que havíamos conseguido ganhar, ou por escorregarmos em cascas de banana, ou por sermos detonados por inimigos que repentinamente ficaram enormes. Mas quando o dado rolou a nosso favor, o mundo maravilhoso dos minigames se abriu. E é só por causa de nossa larga experiência (tá, exagerei) que podemos falar agora de alguns joguinhos que destravamos.



Trace Race – É hora de desenhar! Este exercício mede sua capacidade artística enquanto tenta traçar uma linha pré-determinada

usando o Stick Analógico como se fosse uma caneta. Velocidade é um fator importante aqui, mas você pode terminar em primeiro e, mesmo assim, não ser o vencedor se sua linha não for bem feita. O jogador que melhor combinar destreza e velocidade será o vencedor.

Blame It On the Crane – Aqui você tem um tempo determinado para pegar um certo número de personagens Nintendo. A complicação vem com a horda de Shy Guys que ficam no meio do caminho. O lance é ter uma combinação forte de olhos e mãos.

Take A Breather – Um torneio simples que coloca quatro personagens batalhando entre si para ver qual deles consegue prender o fôlego por mais tempo. O jogador que apertar o botão mais rápido será o feliz vencedor.

Bomb-omb Breakers – É um desafio meio parecido com *Tetris*: blocos caem e os jogadores têm que conectar três deles o mais rápido possível. Aqui você pode invadir o território dos seus oponentes e jogar coisas lá para atrapalhá-los, ou usar alguns dos seus combos prontos para finalizar seus próprios combos.

Right Oar Left – De longe é um dos games mais

difíceis de *MP4*, em que duas equipes com dois jogadores tentam fazer um caiaque se mover o mais rápido possível. A dificuldade está em saber em qual direção girar o remo e como isso afetará a direção do seu barco. Conselho de amigo: o computador sempre se sai bem aqui, então é melhor treinar de verdade.

Revers-A-Bomb – Os jogadores mais velhos talvez se lembrem de *Tapper*, um clássico dos Arcades. O objetivo é reverter a direção das bombas e fazê-las voltar para detonar seus oponentes. Esta prova exige reflexos rápidos e dedos velozes.

Long Claw of the Law – Tente agarrar pequenas Goombas que aparecem nas janelas. O jogo tem falsos alarmes que distraem o jogador de seu verdadeiro alvo. Para deixar a coisa ainda mais emocionante, há uma pequena demora entre você apertar o botão a reação do personagem.

Hide & Go Boom – Agora as estatísticas estão a seu



favor. Seus adversários correm para procurar abrigo dentro de canhões (é isso mesmo!) e você tem três chances para disparar e tirá-los lá de dentro. O lance é encontrar os três personagens escondidos mas, às vezes, dois deles entram juntos num mesmo canhão e aí você mata dois coelhos com uma cajadada só.

Quer saber se *Mario Party 4* vai prender sua atenção no momento em que blockbusters como *Metroid Prime* e *Zelda* estiverem chegando? Provavelmente não, mas enquanto esperamos vamos nos divertir muito com ele.

—James “Milkman” Mielke

RETROSPECTIVA

Demos uma olhada na evolução da série que redefiniu a jogatina em turma

Mario Party



O *Mario Party* original transformou o Nintendo 64 em uma festa. Capacidade para quatro jogadores ao mesmo tempo, grandes personagens da Nintendo e dezenas de minigames fizeram com que este jogo se transformasse num verdadeiro lançador de tendências. Tinha suas falhas, mas não tantas quanto *Sonic Shuffle*.

Mario Party 2



Mais do mesmo e, desta vez, ficou claro que o jogo era mais para aqueles com sorte do que com habilidade.

Mario Party 3



Daisy e Waluigi chegam para a diversão nesta versão que trouxe setenta minigames e um novo Duel Mode. Este é o melhor de todos até agora.



PREVIEWS

Steel Battalion

Produtora:	Capcom
Desenvolvido por:	Capcom
Jogadores:	1
Gênero:	Simulação
% Desenvolvida:	95%
Lançamento:	Dezembro de 2002
Site:	www.capcom.com
A boa:	FÉ o mais ambicioso simulador de mechs já feito.
A má:	O pacote todo vai custar por volta de 200 doletas.
E a péssima notícia:	Tente ir a pé pra casa carregando esse troço.



Não, os "vertical tanks" de *SB* não são lá muito bonitos, mas pode ter certeza de que chutam bundas

Já que quase tudo no cenário é destrutível, pode ir dando adeus a este arranha-céus



Quando Shinji Mikami, o visionário por trás de games como *Resident Evil* e *Devil May Cry*, teve a idéia de desenvolver um dos principais games exclusivos do Xbox, sua equipe pôs a mão na massa. O resultado é **Steel Battallion**, um simulador de mechas tão determinado em sua busca pela realidade (virtual) que até vem com um painel em forma de cockpit, trazendo dois joysticks, três pedais e absurdos quarenta botões. Não, nós não erramos. São QUARENTA botões e todos serão apertados pelo menos uma vez cada vez que você jogar.

"Descobrimos que o Xbox é uma máquina muito poderosa e que pode fazer um monte de coisas incríveis", diz Atsushi Inaba, produtor do game. "Então por que não ir fundo?" Para Inaba, isso significa que ele pôde fazer as coisas do jeito que sonhou nesse projeto ultra-ambicioso. Sua equipe construiu e testou mais de quarenta protótipos do monstruoso joystick antes de chegar ao resultado final. "Já que sou eu quem decide qual será o custo final do game," diz Inaba, "não existe nada que eu tive que deixar de fora na versão final do joystick." Nem um botãozinho pra aquecer a cadeira ou coisa assim? "Bem, inicialmente, queria que o joystick fosse feito todo de metal," explica ele. "Isso não aconteceu porque pesaria muito e seria um problema nas lojas." Mesmo assim, nada mal para um periférico que a maioria das empresas evitaria pensando se tratar de puro suicídio comercial. "Eu estava um pouco preocupado com o custo proibitivo do joystick, mas meu objetivo era criar um bom simulador de robôs," diz Inaba. "Acho que se as pessoas jogarem, perceberão que é um bom jogo, independente do custo e da complexa curva de aprendizado." E que basicamente é para onde leva toda a discussão sobre o alto preço do joystick de *SB*: como é o jogo em si?

No que diz respeito às primeiras impressões, *Steel Battallion* é bonito de doer. Visualmente, os cenários destruídos pela guerra proporcionam uma sombria autenticidade, raramente vista em um típico título de

ação com robôs gigantes. Isso é guerra. Você está na linha de frente e a brutalidade do combate não foi nem um pouco amenizada. Conforme você olha para o campo de batalha através dos olhos de seu mech (também conhecido como "Vertical Tank" ou "VT"), tudo assume uma aparência levemente lavada, saturada. O visual bronzeado, juntamente com escurecimento e sombreamento dinâmicos, faz com que *SB* pareça granuloso, sólido e assustadoramente realista ao mesmo tempo.

Da mesma forma, o pesado uso de graves e de som Dolby Digital 5.1 captura perfeitamente a essência da guerra. Os VTs parecem pesados justamente porque o som deles é pesado.

Sem dúvida, os visuais e sons intensos, combinados com todos os quarenta botões do joystick podem ser uma viagem doida para um iniciante. Em nosso primeiro ataque, investimos contra uma praia fortemente armada com dois outros VTs em nosso batalhão. Depois de fechar a tampa, ligar as chaves e bater no botão de ignição, a rampa para nosso veículo anfíbio descortinou uma cena não muito diferente daquela que você viu em "O Resgate do Soldado Ryan". Uma fumaça espessa e negra encobriu uma fileira de sacos de areia e artilharia. Correndo ao lado de nossos companheiros, bombardeamos atiradores distantes com nosso rifle 270mm e metralhamos ninhos de snipers com nossas armas secundárias. A gente se sentiu muito cruel.

Depois da praia, VTs inimigos se alinharam nas montanhas próximas, preparando uma emboscada. Com a falta de elevação em nossa desvantagem, nossos tiros de 270mm não atingiam nada a não ser areia. De repente, o cockpit fica vermelho e nós vemos um aviso de que estamos na mira de um míssil. Onde? Cadê o safado? Todos os tipos de botões se acenderam no joystick e, devido ao pânico, nossa defesa se resumiu a ativar o limpador de pára-brisa. Metemos o pé no pedal lateral numa tentativa desesperada de salvar a pele, mas era muito tarde. A ogiva explodiu com o impacto e nosso visual ficou embaçado. Nós ouvimos –

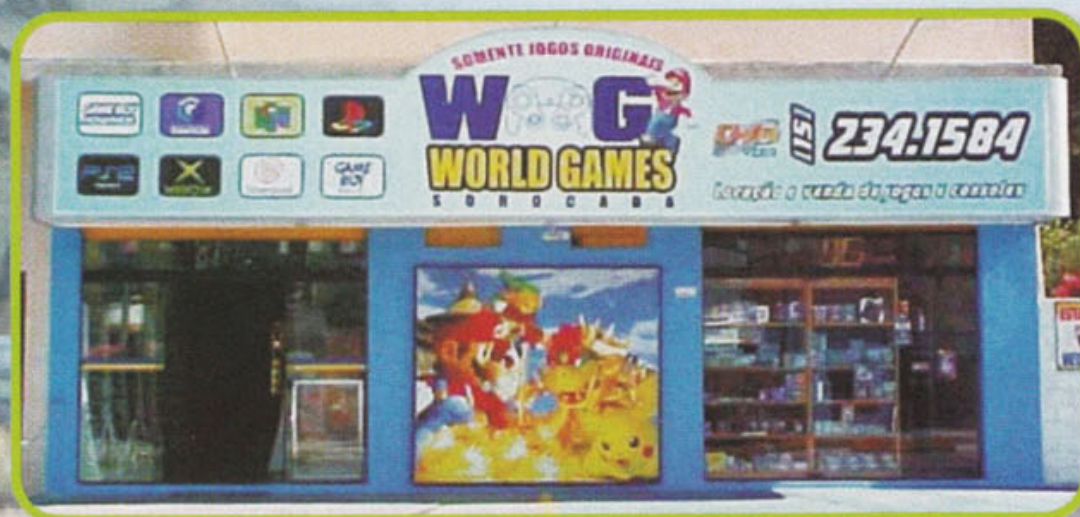
DENTRO DO MONSTRENGO

- 1 Este display mostra qual a sua arma principal equipada e quanto há de munição.
- 2 Sua arma secundária e munição para ela. Importante para combates próximos.
- 3 Apesar de ser diferente nos mais de dezoito cockpits, esta é sua barra de energia.
- 4 Os Multi-Monitors lhe dão outras visões da batalha. E todos têm zoom.
- 5 Eis o velocímetro do futuro. Uma coisa meio intimidante não é mesmo?
- 6 Pulos e passos laterais registram calor neste display. Fique de olho vivo.
- 7 O comm. center, i.e., onde você comanda sua equipe, chama suporte e afins.
- 8 O display de mira principal, travado em um inimigo. Manda bala no safado!



não, nós sentimos – nosso VT cair lentamente para o lado. E foi aí que puxamos o carro, sobrevivendo para lutar outro dia. Mais tarde, Inaba nos diz que ele acha que, no futuro, mechs vão fazer

parte de guerras de verdade. "Se o exército tentasse produzir um, provavelmente seria como os VTs deste game. Certamente, não se moveriam como Gundams."  —Che Chou



Locação e venda de jogos e consoles

Av. Barão de Tatuí, 1356  **234.1584**

www.worldgamespaceorocaba.com.br



PREVIEWS

Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball

Produtora:	Tecmo
Desenvolvido por:	Team Ninja
Jogadores:	1-4
Gênero:	Esportes
% Desenvolvida:	80%
Site:	www.tecmoinc.com
A boa:	As garotas DOA estão de volta em um game que desafia a gravidade e que deixará os marmanhos babando.
A má:	Ah... se pelo menos nossas fantasias pudessem virar realidade!
E a péssima notícia:	Entrar areia onde o sol não bate.



Se as gatas já não fossem quentes o suficiente, agora ainda podem ficar bronzeadinhas usando esta loção vendida na loja da ilha

Espere algumas jogadas de efeito nas areias escaldantes. Isto é, se alguém estiver prestando atenção ao jogo...



XTREME SHOPPING

Uma pequena amostra das centenas de itens à venda na loja da ilha Zack. Escolha e dê de presente!



Um belo bonê contra o sol



Novas unhas postizas



Um chapéu para sua proteção



Aqui, gatinha....

Sejam sinceros: **Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball** nada mais é do que a desculpa perfeita para colocar as mulheres "bem servidas" em um jogo onde elas devem 1) vestir pouquíssima roupa e 2) desafiar a gravidade. Agora que concluímos isso, hora da pergunta – e daí? É ilegal que mulheres turbinadas joguem amigavelmente uma partida de vôlei? Claro que não, e isso é que Zack (que tirou sua sugestiva roupa espacial prateada) tinha em mente quando atraiu Kasumi, Hitomi, Christie, Tina, Ayane, Lei Fang, Helena e a novata Lisa para a Ilha Zack, para participar do quarto torneio Dead or Alive. Sem que as garotas saibam, a premissa do torneio nada mais é que um artifício para levá-las até a ilha – algo reforçado pelo fato de que nenhum dos homens de DOA foi convidado. E já que as garotas estão presas nesse resort tropical, decidem passar o tempo se bronzeando e batendo uma bolinha. Como vôlei "dois contra dois" é o eixo central em torno do qual todo o game gira, a Team Ninja incluiu alguns incentivos extras para as partidas. Derrotan-

do seus oponentes e registrando as vitórias, você irá destravar quadras adicionais por toda a ilha, e ganhar dinheiro para gastar nas lojas do lugar. Itens como biquínis, acessórios e maquiagem estão disponíveis para compra, mas os jogadores devem ser cuidadosos para combinar as coisas apropriadas para cada personagem. Cada garota tem sua própria preferência e pode rejeitar suas escolhas se não combinarem com seu estilo.

Os jogadores devem tomar cuidado com a lista de compatibilidade entre as personagens, já que o atrito causado juntando arquiinimigas como Kasumi e Ayane pode resultar em um nível baixo de performance. Por sorte, já que o rigor da praia é estressante, você pode decidir dar um tempo nos cassinos da ilha para uma noite de apostas, criando ainda mais oportunidades para ganhar dinheiro. Neste final de ano, se você estiver procurando algo diferente para o seu verão, parece que a praia é o local perfeito para se estar. 🎮

—James "Milkman" Mielke



Este é o jogo com o qual os fãs de **Dead or Alive** sempre sonharam. Com nenhum daqueles caras feiosos por perto, os jogadores finalmente podem babar sem perdão neste verdadeiro dilúvio de mulheres em trajes minúsculos, sob a forma de uma competição de vôlei de praia. Vença seus jogos e consiga itens para as meninas, como loções, enfeites e trajes ainda menores!

Promoção

EGM Brasil & Ubi Soft

Ganhe 3 jogos a sua escolha

Responda à pergunta e concorra!

"QUAL A NOVA LINHA DE CLÁSSICOS DA UBI SOFT?"

ESCOLHA SEUS PRÊMIOS ENTRE OS DEZ TÍTULOS DA NOVA LINHA UBI SOFT EXCLUSIVE



Age of Empires - Gold Edition



Combat Flight Simulator - Segunda Guerra



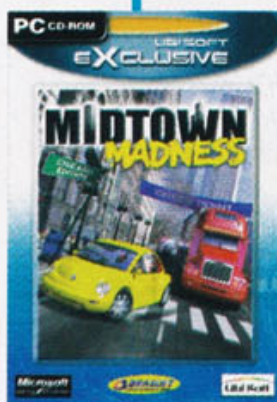
Crimson Skies



Flight Simulator 98



Links LS Classic



Midtown Madness



Motocross Madness 2



Pandora's Box



Pinball Arcade



StarLancer

EGM ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL



Endereço para correspondência:
Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação – São Paulo – SP – CEP: 01539-020
e-mail: atendimento@conradeditora.com.br

Nome completo: _____

Idade: _____ Sexo: _____

Telefone: _____ e-mail: _____

Endereço: _____

CEP: _____ Cidade: _____ Estado: _____

Resposta: _____

Escolha seus prêmios:

() Age of Empires – Gold Edition

() Combat Flight Simulator – Segunda Guerra

() Crimson Skies

() Flight Simulator 98

() Links LS Classic

() Midtown Madness

() Motocross Madness 2

() Pandora's Box

() Pinball Arcade

() StarLancer

REGULAMENTO

1. A promoção EGM Brasil & Microsoft, válida para todo território nacional, é aberta a todos os leitores da revista EGM Brasil residentes no país.
2. Os vencedores serão escolhidos por sorteio e receberão os prêmios através dos correios, via SEDEX.
3. Para participar, o leitor deve preencher todos os dados do cupom, responder à pergunta: "QUAL A NOVA LINHA DE CLÁSSICOS DA UBI SOFT?", escolher três, dos dez jogos que fazem parte da promoção e enviar à redação da revista EGM Brasil, Rua Simão Dias da Fonseca, 93 – Aclimação – São Paulo/SP – CEP: 01539-020. Do lado de fora do envelope deve constar "Promoção EGM Brasil & Ubi Soft ganhe três jogos".
4. Ao participar desta promoção, automaticamente o leitor estará concordando em ceder gratuitamente à EGM Brasil, caso seja um dos sorteados, o direito de uso do seu nome, som de voz e imagem para eventual divulgação da promoção.
5. Faz parte desta promoção, para efeito de lançamento, a EGM #8 e, para efeito de resultado, a EGM #10. O resultado estará disponível também nos sites www.heroi.com.br e www.egmbrasil.com.br.
6. É vedada a participação de funcionários da Conrad Editora e da Ubi Soft, bem como de seus familiares.
7. Serão sorteados dez leitores, sendo que cada um ganhará três jogos.
8. Não serão aceitas xérox, nem cupons com dados incompletos.
9. O sorteio, aberto ao público, será realizado no dia 05/12/02, às 14h, na Conrad Editora.





PREVIEWS

GAME BOY
ADVANCE

Metroid Fusion

Produtora:	Nintendo
Desenvolvido por:	Intelligent Systems
Jogadores:	1
Gênero:	Aventura
% Desenvolvida:	75%
Lançamento:	Novembro de 2002
Site:	www.nintendo.com
A boa:	Design e jogabilidade clássicos são trazidos ao GBA em uma aventura inédita.
A má:	Má? Existe alguma coisa má?
É a péssima notícia:	Ter que comprar este jogo e Metroid Prime no mesmo dia. Apocalipse na carteira!

PRA ONDE IR

Tudo mapeado



Esta imagem pode parecer familiar aos jogadores de *Castlevania* ou àqueles que se lembram de *Super Metroid* no Super NES. A progressão em *Metroid Fusion* se dá da mesma maneira que nesses jogos, onde praticamente tudo é não linear e requer muita exploração.



Esquerda: Samus enfrenta um chefe que é, na verdade, um parasita. Você deve conhecer alguém assim. Abaixo: Samus cara a cara com seu clone. Você *não* deve conhecer alguém assim

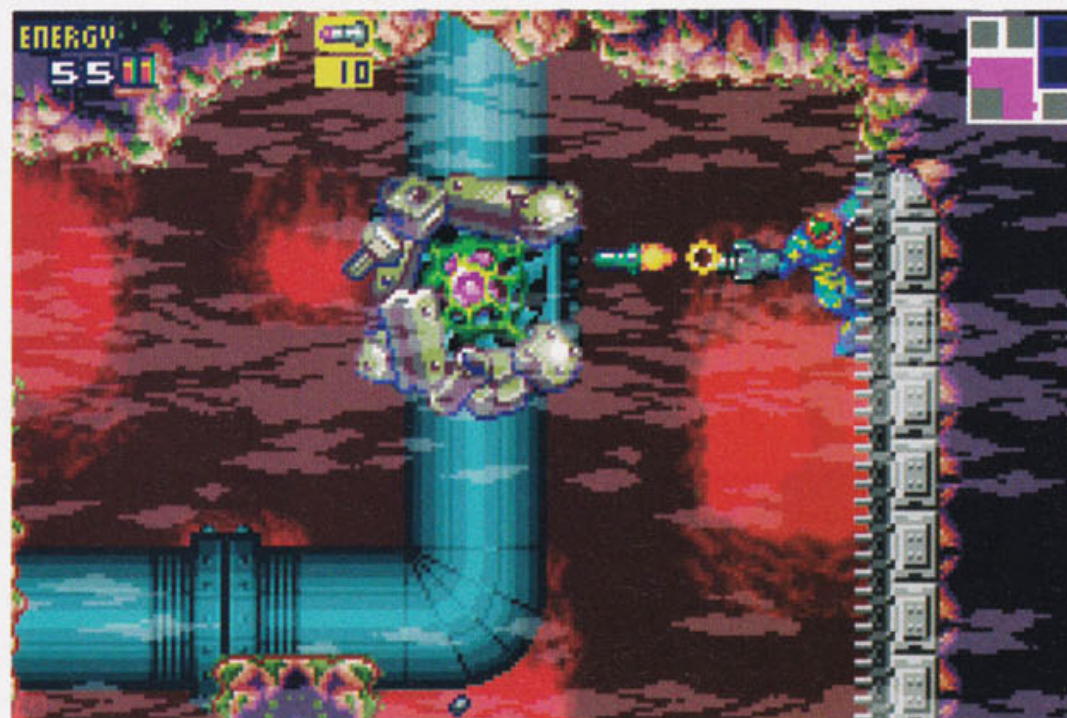


É este o jogo, a verdadeira sequência do melhor game de todos os tempos segundo a EGM Brasil (veja "Os 100 melhores games da história", edição número 1), *Super Metroid*. A história de *Metroid Fusion* começa logo depois do final do clássico de Super Nintendo. A jogabilidade continua ótima e os produtores conseguiram várias melhorias sutis. Durante uma missão no planeta SR388 – o cenário de *Metroid II* no Game Boy – nossa heroína é infectada por um misterioso parasita X, que quase a mata. Porém, ela é salva por uma vacina feita de DNA de metroids: o predador natural, e agora extinto, do tal parasita. E quando a estação espacial que está pesquisando o tal X envia um pedido de socorro, a recém-imune Samus parte para investigar. *Fusion* pode ser baseado em um game de oito anos atrás, mas a única coisa de que não pode ser chamado é antigo. O controle é estável e variado – Samus tem vários movimentos, inclusive os favoritos como a corrida, a agachadinha e a morphing ball, além de novas habilidades, como se agarrar em plataformas e subir escadas. Seu arsenal é impressionante, com vários raios de energia, bombas e mísseis diferentes para escolher – isto é, depois que você os encontrar pelas fases-labi-



rinto do jogo. Bem parecido com os *Castlevanias* de Game Boy Advance, o mundo de *Fusion* é um labirinto de salas interligadas a serem exploradas (veja box). O game não o força na direção certa, mas sugere o caminho a seguir. Conforme você explora, Samus descobre partes da trama, trazendo uma nova dimensão à série. Você também pode conectar seu cartucho de GBA ao *Metroid Prime* de GameCube, mas a Nintendo ainda não divulgou o que rolará com essa conexão – disseram apenas que será "impressionante". Veremos.

—Christian Nutt



The Lord of the Rings – The Fellowship of the Ring

Produtora:	Vivendi Universal
Desenvolvido por:	Black Label Games
Jogadores:	1
Gênero:	Ação
% Desenvolvida:	90%
Lançamento:	Novembro de 2002
Outras plataformas:	Playstation 2 e Xbox
(o review da versão de Xbox está na pág. 76)	
Site:	www.lordoftherings.com
A boa:	Tom Bombadil!!
A má:	Ainda não entendemos por que os games de "O Senhor dos Anéis" não são RPGs.
E a péssima notícia:	Como assim não haverá para o GameCube?



Desistimos. Não vamos mais tentar entender por que a trilogia de livros que muitos consideram o "pai" dos RPGs finalmente chega aos games na forma de... um jogo de ação. Qual a desculpa da Black Label? A empresa está criando seus jogos baseados nos livros, nas obras originais de J.R.R. Tolkien (o direito dos filmes é da Electronic Arts). Com um universo bem mais vasto pra explorar, um RPG me pareceria o caminho mais correto e fiel à obra. Enfim, não adianta choramingar. Teremos mesmo que explorar cenários enormes (e lineares) e enfrentar hordas e hordas de inimigos, enquanto procuramos itens e armas. O jogo aborda os acontecimentos do primeiro livro da série de uma maneira bem mais profunda e imersiva do que o filme. Pequenos detalhes do Condado, do vilarejo de Bree e das Minas de Moria não escaparão aos olhos atentos dos fãs mais radicais. Até Tom Bombadil, dá as caras no jogo, assim como

muitos outros personagens que não conseguiram chegar às telonas. O visual geral está bem bacana, embora ainda mostre pequenas falhas. Sua aventura começa com Frodo, mas durante o game você irá comandar também Aragorn e Gandalf. Sim, somente os três, em fases diferentes, e nunca ao mesmo tempo. Quando toda a comitiva do anel finalmente se une, o resto da turma estará sempre a seu lado, mas seguindo por conta própria. Basta algum inimigo se aproximar que Legolas dispara seu arco, Gimli ataca com seu machado e os Hobbits, com suas espadas. Frodo e Aragorn contam com duas armas: o Hobbit tem sua espada e pode atirar pedras (hein?), enquanto Aragorn tem um arco, além de sua fiel espada Anduril. Já Gandalf possui ataques mais variados. Além de sua espada, o mago tem uma série de magias diferentes. Pelo menos nesse ponto, há uma certa semelhança com os RPGs tradicionais.

—Renato Viliegas

PREOWNED

GAMES & CIA

TUDO PARA VIDEO GAME

TEMOS TODOS TIPOS DE JOGOS

Vendas em atacado

O melhor preço em games
Enviamos para todo Brasil

Tel: 227-0009/3315-9276/3315-9570



ModChip Inside





POR MARK MACDONALD E CRISPIN BOYER,
DA EGM EUA



VEÍCULOS MAIS ANIMADOS. INIMIGOS MAIS MALVADOS. BATALHAS MAIS GRANDIOSAS. ARMAS MAIS POTENTES. A "EVOLUÇÃO DO COMBATE" MUDA NOVAMENTE, VAI PARA A REDE E BAIXA NA TERRA NA FORMA DA SEQUÊNCIA PELA QUAL TODO DONO DE XBOX NÃO AGÜENTA MAIS ESPERAR



Naquelas situações em que temos uma boa e uma má notícia para dar, o normal é começar pela pior. Então, vamos lá: **Halo 2** só chegará ao Xbox no fim de 2003. Isso quer dizer que ainda teremos que esperar mais de um ano. E que espera cruel! Que droga então podemos fazer enquanto o tempo não passa? "Você pode encenar uma batalha do *Halo 2* com bonecos Falcon e fogos de artifício", sugere Joseph Staten, chefe de animação da Bungie, empresa que desenvolveu o jogo. "Dê um passeio pelas belas paisagens da Nova Zelândia", oferece Chris Butcher, chefe de tecnologia da Bungie (e neo-zelandês). "Sei lá. Leia um livro ou qualquer coisa assim", diz o chefe da Bungie, Jason Jones. "A minha cabeça está completamente enfiada no design, na programação, nos efeitos e no que a comunidade Online pode esperar de *Halo 2*. Como eu não faço muita coisa além disso, acho que não sou a melhor pessoa para responder a essa pergunta."



Mas é a resposta de Jones que traz as boas notícias. Desde a história intrincada que atravessa galáxias até o tecido texturizado das camisetas dos fuzileiros espaciais, a equipe da Bungie vai passar todo esse tempo cuidando carinhosamente de *Halo 2* que, certamente, vai dar um banho em todos os detalhes de seu predecessor. Isso aqui não é *Halo 1.5*, o tão comentado relançamento de *Halo 1* com uma opção Online (a Bungie informa que essa pseudo-seqüência não passa de ilusão da parte de jornalistas entusiasmados). *Halo 2* terá o dobro de tipos de veículos, incluindo transportadores de tropas e mais máquinas voadoras. Terá ambientes destrutíveis e missões que se passam em lugares com baixa gravidade. Terá batalhas completas Online entre exércitos de Master Chiefs de armadura e alienígenas da Elite.

É uma seqüência com muito mais... bem, tudo. Tanto que tentar rotulá-la é algo complicado. Jones pára de se concentrar no processo da confecção do jogo por um segundo e faz uma tentativa: "Acho que o jogo será..." — olha para o vazio da mesa de reuniões na sede da Bungie, procurando as palavras certas — "...será mais do que *Halo 1* era". Ele levanta a cabeça e sorri. "É como se fosse *Halo 1* pegando fogo, com uma tira de bacon enrolada em volta, para dar mais sabor."

"Lugares legais para visitar além da Terra..."

Os caras da Bungie a chamam de "nave escudo". É um transportador de tropas do tamanho de um quartirão que está pousando em um gramado cheio de colinas, na frente de um abrigo de alienígenas. Esquadras de fuzileiros espaciais marcham da escotilha principal e se preparam para atacar os aliens no minuto que a nave toca o solo. Alguns soldados montam em carrinhos que encaram todo tipo de terreno — um dos vários veículos novos do *Halo 2* — e sobem a encosta de uma colina como um raio. Esses caras são snipers e quando chegam ao topo, descem de seu veículo e ficam a postos.

Aí, tudo acontece de uma vez só. Grunts, Jackals e Elites — as várias raças da aliança alienígena conhecida como Covenant — começam a sair aos montes do abrigo e vão explodindo os fuzileiros. Alguns mergulham no combate, outros dão cobertura a seus companheiros, posicionados atrás de árvores e de pedras. Explosões irrompem. Feixes reluzentes, atirados de armas energéticas de disparo rápido, cruzam o terreno de um lado para o outro. Os snipers nas colinas escolhem seus alvos. Todo mundo trabalha junto. É como se fosse um ataque real de uma força militar.

O único que faz falta aqui é o Master Chief, o tanque-ambulante de *Halo*, seu personagem principal e exército de um homem só. Não se preocupe — ele vai acabar aparecendo quando essa fase estiver toda pronta. Mas qualquer pessoa que tenha passado pela batalha na praia do jogo original (pense em "Resgate do Soldado Ryan" com pistolas laser) sabe que o campo de batalha que acabamos de descrever é o parque de diversões preferido do Master Chief. E é o tipo de comoção em grande escala, baseado no trabalho em equipe que a Bungie quer passar para o jogador solitário de *Halo 2*. "Tem um montão de coisas que tentamos fazer em *Halo 1*", diz o chefe de design Jaime Griesener, "e uma das coisas que funcionou bem foi quando você lutava em conjunto com seus fuzileiros. Agora vamos dar mais atenção a isso. Não estou falando em dar ordens para o seu esquadrão ou algo assim, mas você poderá lutar, bem mais do que em *Halo 1* junto com os seus fuzileiros e contra os alienígenas organizados".

Na verdade, o combate a que acabamos de assistir ainda está em fase de teste, e será bem diferente quando *Halo 2* chegar. Não dá para saber em que parte da trama essa batalha se encaixa e, mesmo se soubéssemos, não iríamos contar para você. Por que estragar a história de um jogo que ainda vai demorar mais de um ano para sair? Mas se já as-

ELES ESTÃO DE VOLTA?

Será que as pessoas, lugares e raças de *Halo 1* voltarão?

■ **Outro Halo:** a maior parte do primeiro jogo era ambientada neste mundo misterioso em forma de bambolê, uma antiga arma utilizada para dizimar planetas que a aliança Covenant se vangloriava de comandar — até você vaporizar a coisa toda. Mas "se você prestar atenção ao primeiro jogo, perceberá que existem outros Halos", diz Jason Jones, da Bungie que, à certa altura, chamou o abandonado habitat, em forma de anel do primeiro jogo de "Halo Alfa".

Probabilidade de voltar...100%



■ **343 Guilty Spark:** a máquina responsável por cuidar dos robôs, que se move flutuando no ar e tem o tamanho de uma bola de boliche, tinha o tipo de atitude sabichona que conquista amigos e influencia as pessoas. Será que, com seu charme, conseguiu um lugarzinho na seqüência? "O Guilty Spark era o meu personagem preferido" é a única coisa que o chefe de design Jaime Griesemer diz a respeito desse assunto. "Ele tem muita personalidade."

Probabilidade de voltar... 80%

■ **Os Flood:** os jogadores ficaram malucos quando se encontraram pela primeira vez com esta raça corrompida de mutantes gosmentos (nós, certamente, ficamos), mas os Flood foram eliminados quando Halo explodiu, certo? "Você acha mesmo que a gente acabaria com os Flood?", pergunta Jones. "A aliança Covenant tem uma longa história com eles. Umas coisas bem legais vão acontecer nesse aspecto."



Probabilidade de voltar...100%

■ **Captain Keyes:** Quando vimos o chefe dos fuzileiros pela última vez, ele estava vegetando em uma nave da aliança Covenant, havia engordado mais ou menos uma tonelada em carne mutante dos Flood e umas pernas novas brotavam de seu corpo. Daí a nave dele explodiu. "Ah, não, o Keyes não vai voltar", Griesemer diz.

Probabilidade de voltar... 0,001% (Ei, nunca diga nunca quando se trata de ficção científica)

sistiu ao trailer mais do que animado de *Halo 2* (e se não viu, visite www.xbox.com agora e assista, soldado!), você já sabe que a aliança Covenant traz a sua guerra contra a humanidade direto para o nosso canto da galáxia: a Terra. É onde *Halo 2* começa, apesar de o trailer não ser a abertura do game.

Um breve período se passou desde o fim de *Halo 1*, quando vimos Master Chief acabar com o enigmático mundo em forma de anel. Há pouco havia dizimado uma força Covenant e um exército de mutantes espaciais melequentos conhecidos como Flood. Agora ele voltou à Terra com Cortana — uma máquina-fêmea tagarela, com inteligência artificial, montada na cabeça de sua armadura recém-aprimorada — para encontrar o planeta à beira de um "maldito apocalipse", como diz o trailer. A aliança Covenant acabou com absolutamente todas as colônias de humanos. Só sobrou a Terra. A missão de Master Chief e Cortana é bem clara: juntar as forças

VIVAS PARA O [NOVO] CHIEF

■ MOSTRE O DEDO

"Agora ele tem dedos independentes de verdade", diz Arroyo. "E também tem dedos nos pés, eles se doblam de verdade. Antes o pé se parecia mais com uma chapa dura. Em volta dos braços, dá para ver o franzido do tecido que estica quando ele se move. Esses efeitos aumentam muito a sensação de realidade."

■ COM VERNONHA DAS CÂMERAS

Será que finalmente poderemos ver a cara que se esconde atrás daquele visor? "Certamente será possível descobrir mais aspectos da personalidade de Master Chief", diz o chefe de design Jaime Griesemer. "Mas do rosto dele, não. Não que seja um grande segredo, só queremos que o jogador continue a simpatizar com ele, e se lhe déssemos feições, com certeza alguns jogadores se distanciariam do personagem."

■ MARCAS DE GUERRA

Isso aqui não é só um novo visual para a antiga armadura do Chief, é um equipamento totalmente novo que ele veste a certa altura do jogo, provavelmente (a julgar por todos os arranhões) antes que a coisa se desmanche em pedaços.

A não ser que você tenha lido o livro introdutório "The Fall of Reach" (e estiver a fim de assumir que leu), você pode não saber que Master Chief é só um cara normal. Pelo menos ele era um cara normal até ser levado por militares no início da adolescência e recebido treinamento intenso durante anos em um programa especial (sob condições tão árduas que muitos de seus colegas acabaram morrendo). Finalmente, foi fundido a uma armadura de força experimental que multiplicou sua força muscular, seus reflexos e sua atitude durona a níveis imencionáveis. Mas, fora isso, ele não passa de um Zé Mané. Por isso, para Halo 2 a Bungie queria fazer com que ele se parecesse menos com um robô e mais como um cara normal usando armadura. "As coisas foram um pouco exageradas em Halo 1", diz o designer artístico Eric Arroyo. "As proporções do corpo dele estão mais naturais. Está um pouco mais realista."

tando no primeiro jogo. "Em Halo 1, era um desastre atrás do outro", diz Jones, "e, no fim, você não chegava a lugar nenhum, apesar de ter salvado a galáxia de três maneiras diferentes. Resumindo, a humanidade continuava no mesmo lugar em que estava quando o jogo começou".

A Bungie não vai abrir o jogo do que rola com Master Chief enquanto ele está em terreno Covenant – só informa que não terá nada a ver com *Half-Life*, para PC/PS2. O que sabemos é que o Halo 2 irá revelar muito mais coisas a respeito dos alienígenas e de seus motivos por trás do ataque intergaláctico e da detonação da humanidade. "Acho que tudo era tão misterioso na primeira versão que as pessoas passaram a ver a aliança Covenant como uma coisa boba", diz Jones, "ou então que tinham topado com um clichê estúpido de uma raça alienígena que ataca a humanidade sem piedade. Ninguém sabia nada a respeito da estrutura social deles, nem sobre outros aspectos, mas eu tinha a esperança de que as pessoas nos dariam um crédito e perceberiam que a aliança Covenant era bem mais complicada do que parecia. Estamos expandindo essas informações em Halo 2. Ainda tem um montão de histórias que precisamos contar, e vai ser muito divertido".

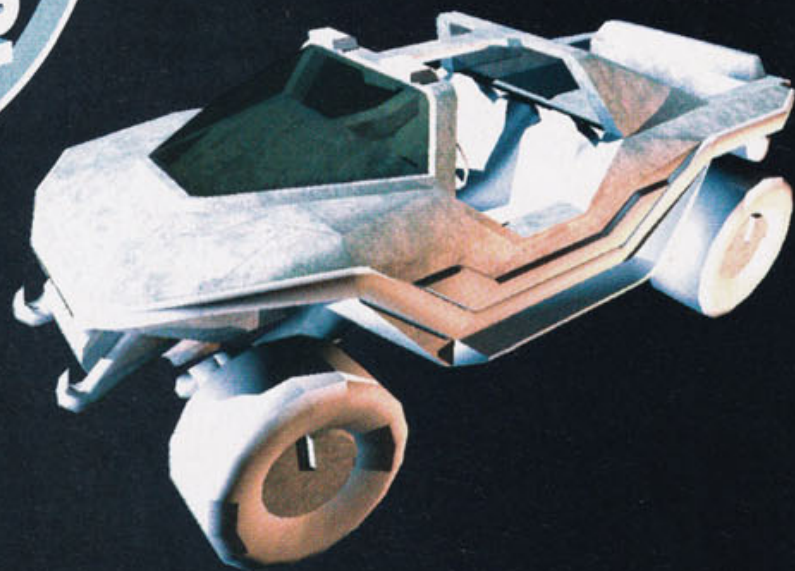
As revelações vêm na forma de novas raças alienígenas, como os os Prophets e os Brutes, com mais inimigos alienígenas a serem revelados mais tarde. Algumas revelações até virão do Halo original – pelo menos quando a sequência lhe mostrar ao que é preciso prestar atenção. "Durante todo o desenrolar de Halo 1,

terrestres o mais rápido possível para se defender do iminente ataque alienígena. Parece uma missão suficiente para um jogo só, não é? Bem, isso não é nem metade da história. "Haverá mais um monte de lugares legais para se visitar além da Terra", diz Jones. Até agora, vimos rascunhos de uma fase ambientada em uma fábrica hidropônica, em uma estação espacial orbital e em uma estação mineradora que fica flutuando na parte superior de uma nuvem gigante de gás, onde tempestades de vento com força de furacão fazem com que seja difícil caminhar – imagine só como deve ser massacrar a aliança Covenant ali. Uma das missões é ambientada em uma lua (não sabemos se é a da Terra ou a de um outro mundo), e o cenário se completa com a baixa gravidade que faz com que os movimentos hiper-realistas do jogo passem a ser em câmera lenta. Assistimos a Master Chief pular de uma altura três vezes maior do que a estatura dele para alcançar uma porta secreta da base

lunar dos Covenant. Para descer, ele deu um tiro para baixo, amezinando a queda. A Bungie está trabalhando em veículos lunares parecidos com jipinhos, que poderão dar pulos estratosféricos naquela atmosfera de baixa gravidade. Imagine só os truques que você poderá tentar quando estiver jogando com várias pessoas ao mesmo tempo nesse ambiente... Mas vamos falar de jogo em rede mais tarde.

"Levaremos a guerra para os Covenant..."

À certa altura de Halo 2 o ataque da aliança Covenant acaba. Só não fique esperando que apareçam os créditos finais. Ao contrário, o que acontece é Master Chief e Cortana entrando ainda mais fundo no coração do território Covenant, atacando a fonte da força do inimigo. "Sem dúvida, desta vez, levaremos a guerra para os Covenant", diz Jones. A batalha que se segue vai trazer um certo sentido de desfecho para a saga do Halo, algo que ficou fal-

O Warthog, de *Halo 2*, antes do Bump Mapping

Dê uma olhada nos pneus do Warthog para entender como funciona o processo de Bump Mapping. Seria necessário um grande número de polígonos extras para conseguir o mesmo nível de detalhes. Claro, esses polígonos extras teriam deixado o game bem mais pesado.

O Warthog, de *Halo 2*, depois do Bump Mapping

colocamos ganchos para *Halo 2*", Griesemer entrega. Ele fala de detalhes mínimos do primeiro jogo, como símbolos espalhados pelo game e as aulas de história de 343 Guilty Spark. "Quase nada em *Halo* foi feito por acaso", diz. "Acho que muita gente vai jogar *Halo 2*, voltar a jogar *Halo 1* e perceber um monte de coisas que não tinha visto antes."

"Tarefas mais complicadas..."

Converse com Jason Jones a respeito de seqüências – qualquer tipo de seqüência, até as de filmes – e ele dirá exatamente como não fazer uma continuação. "Quando se fala da transição ruim do segundo filme 'Alien' para 'Alien 3', acho que todo mundo sabe o que aconteceu", Jones diz. "'Alien 3' não passava de um filme diferente, certo? E é exatamente isso que não se deve fazer. Da mesma forma, não queremos fazer um jogo diferente. Por que acabar com as razões que fizeram as pessoas jogarem a primeira versão?"

É por isso que a Bungie não está tocando nos fundamentos de *Halo*. Master Chief ainda con-

segue carregar só duas armas ao mesmo tempo. Ele ainda tem força sobre-humana. Ainda tem um escudo de força recarregável e uma lanterna. Desta vez, a armadura dele foi aprimorada, mas ele continua sendo basicamente o mesmo cara verde do primeiro jogo. "Não lhe daremos nenhum superpoder", diz Griesemer. "Ele não vai subir pelas paredes nem voar. Mas, certamente, vamos lhe dar uns suplementos, umas... ferramentas."

A Bungie não nos deu nenhuma dica a respeito do que seriam essas tais "ferramentas", mas demos uma olhada em algumas das características aprimoradas do Chief (vá à pág. 45 para ver o que descobrimos). Agora ele pode dar uma espiadela no que está acontecendo do outro lado de uma esquina e se abaixar para olhar para baixo quando está na beira de um lugar alto, para poder verificar o que está acontecendo antes de entrar em ação (ele não vai conseguir jogar ou lançar granadas quando estiver fazendo essas coisas, mas os inimigos também não serão capazes de vê-lo). O ataque tempestuoso do

Chief também foi turbinado. Se você apertar os botões no ritmo certo, ele poderá mandar uma combinação, de até três porradas com sua arma, que podem esmigalhar cabeças. Mas os caras da Bungie estão guardando a maior parte dos ajustes para os ataques dos inimigos alienígenas e dos fuzileiros aliados do Master Chief. E não estamos falando só da aparência deles, apesar dos modelos dos Covenant e do exército aparecerem em uma variedade bem maior desta vez (por exemplo, tipos diferentes de fuzileiros vão carregar suas próprias mochilas especiais e vão usar uma armadura corporal customizada.) O que mais chama a atenção aqui é a Inteligência Artificial, que tem o potencial de fazer com que os já inteligentíssimos aliens e fuzileiros do primeiro jogo pareçam uns caras expulsos da escola por não conseguirem acompanhar a matéria. "Divulgamos uma demo da inteligência artificial do *Halo* em uma convenção de criadores de games", diz Griesemer. "Entregamos todos os segredos e aí percebemos que, se fizéssemos uma seqüência, precisaríamos inventar

PROFETIAS DA PERDIÇÃO

"São uns papas espaciais gigantes", é como o designer artístico chefe Marcus Lehto descreve os Prophets, uma raça-chave da aliança alienígena Covenant e um inimigo novo em *Halo 2*. O chefe da Bungie, Jason Jones, vai um pouco mais fundo: "As duas primeiras raças da aliança Covenant eram os Elites [comandantes alienígenas altos no *Halo* original] e os Prophets. Os Elites são o braço direito militar, e os Prophets são a liderança política, religiosa e espiritual. Juntas, as duas raças formavam a aliança Covenant e recrutavam outras raças para reforçá-la".

■ VESTIDOS PARA BRILHAR

A idéia é que cada Prophet do jogo seja único, cada um com seu próprio penteado e suas próprias vestes. Por que um guarda-roupa tão sofisticado? "Dá para ver a relação com o clero e com a realeza que estamos tentando imprimir", diz Lehto. "Temos um personagem que não é imponente em termos físicos, mas que usa coisas como a cadeira em que se senta e os adereços que coloca na cabeça para se tornar uma presença imponente em uma sala."

■ PAPAMÓVEL ESPACIAL

Os Prophets ficam em cima de um troço anti-gravitacional bem prático para se mover para lá e para cá, mas não fique com pena deles, porque definitivamente não são velhinhas em cadeiras de rodas motorizadas. "Não é que eles não possam andar", diz o designer-chefe Jaime Griesemer. "Eles simplesmente preferem não caminhar. Seria um ato muito baixo para eles."



FORÇA BRUTA

Assim como os Hunter, no *Halo 1*, os Brute evocam sentimentos de reverência e de medo que fazem você repensar toda a sua carreira nesse negócio de salvar a Terra – talvez, no lugar disso, você pudesse se dedicar à jardinagem, a passar mais tempo com a família, esse tipo de coisa. Esses caras não têm escudos de energia mas, mesmo assim, continuam mais durões do que seus pares Elite. "[Para os Brute,] Vamos fazer alguma coisa mais monstruosa", explica o chefe de arte Marcus Lehto. "Mas, ao mesmo tempo, eles serão ágeis. Será como um cruzamento entre um gorila e um rinoceronte."



■ KA-BUM!

A gente acha que essas coisinhas penduradas no cinto são um tipo novo de granada. Ou isso ou então bastões luminosos para impedir que os Banshees passem por cima deles quando estiverem fazendo cooper. Que nada, certamente são granadas.

■ GINSU 9000

Dá só uma olhada na lâmina que tem embaixo da pistola deste cara – acho que será legal para usar nas batalhas, hein? Considerando a maneira como o *Halo* funciona, é certeza que, assim que você conseguir acabar com um desses enormes Brutes, poderá se apropriar e usar esta arma bacaninha.



um monte de segredos novos. E é nisso que temos trabalhado ultimamente."

Eles chegaram a um esquema que permite mais flexibilidade frente a qualquer situação para todos os personagens controlados por computador. Eles vão contar com um leque maior de comportamentos e vão interagir um com o outro de maneira mais realista. "Em *Halo 1*, os fuzileiros sabiam que tinham amigos por ali, mas só usavam essa informação de forma passiva", diz Chris Butcher, um dos chefes técnicos da Bungie. "Em *Halo 2*, um dos fuzileiros vai acabar de recarregar sua arma, olhar para os quatro colegas e dizer: 'Pronto!' O que estiver com a arma de ataque vai começar a atirar imediatamente, enquanto os dois outros, com pistolas, vão sair atirando pela praia, enquanto o cara com o lança-foguetes vai observar o céu à procura de Banthees. Eles vão, de fato, cuidar da retaguarda um do outro e vão coordenar suas ações de modo a obter o melhor resultado."

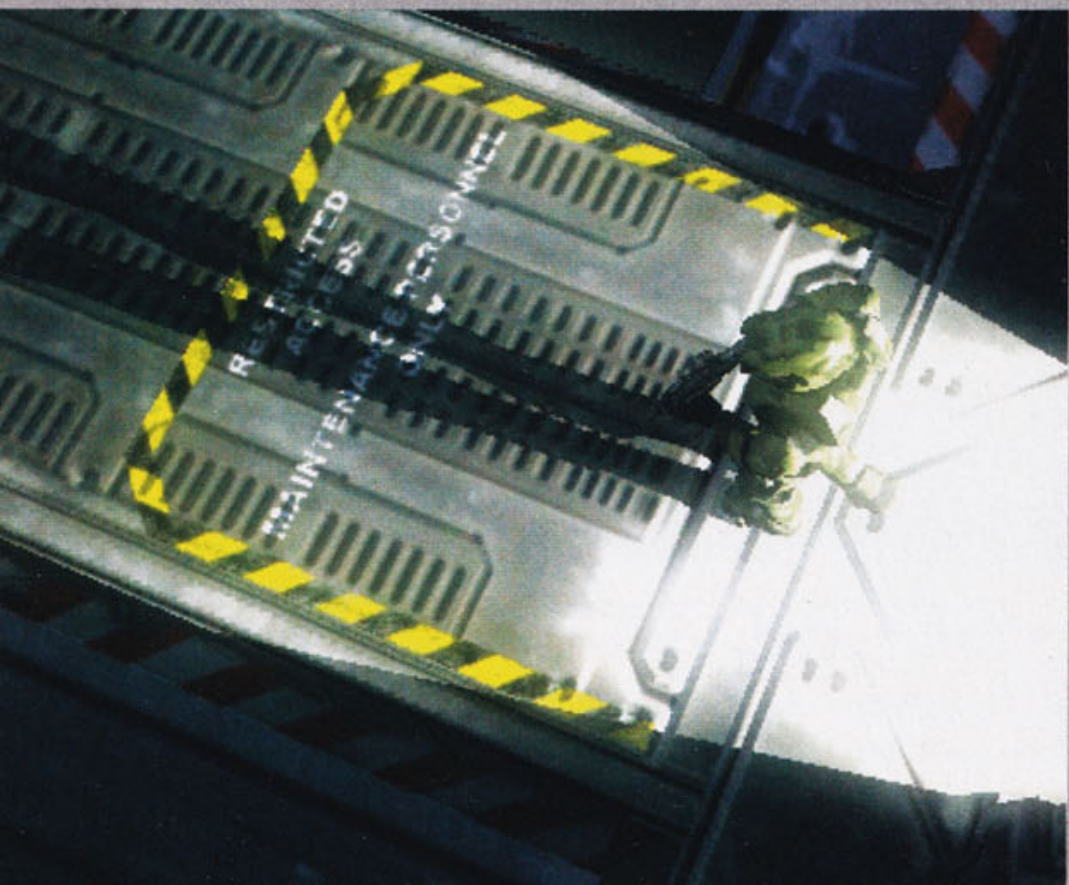
Outras cenas que demonstram o brilhantismo da Inteligência Artificial em *Halo 2*: os fuzileiros vão derrubar mesas e usá-las como proteção (e esse tipo de movimento defensivo não vai fazer parte de um script pré-estabelecido – os soldados, de fato, vão ter que pensar para fazer isso). Fuzileiros atingidos pelo inimigo poderão chamar um Warthog para se salvar. Os fuzileiros irão avisar um aliado quando ele estiver na mira de um inimigo, para que ele possa lançar uma granada sobre ele. Qualquer uma dessas cenas pode e vai acontecer em *Halo 2*. "Em vez de apenas comunicar o que estão fazendo naquele momento", diz Butcher, "os fuzileiros irão falar sobre o que pretendem fazer e pedirão coisas". Seus camaradas com Inteligência Artificial

falam muito para completar a ilusão de serem máquinas de matar vivas que respiram e pensam. A Bungie está construindo o primeiro sistema de conversa de fuzileiros, de modo que os soldados aliados tenham mais coisas a dizer entre eles e com você. Vamos voltar para a enorme batalha do início deste texto para dar um exemplo. Digamos que, em vez de seguir a principal força de ataque para longe da nave, você depare com um atirador e resolva acompanhá-lo durante a batalha. "Ele vai ter um monte de coisas legais para falar enquanto estiver explodindo os alvos", diz o chefe de animação da Bungie, Joseph Staten que, casualmente, é o dono da voz que faz os grunhidos covardes e patéticos dos alienígenas. "É uma coisa que sai totalmente do padrão e não é crucial para o game, mas estamos fazendo esse conteúdo sabendo que o jogador pode passar por ali. O que queremos é atingir um nível de detalhes que as pessoas possam ver ou não." Dependendo de que caminho você percorre em uma fase, é possível encontrar fuzileiros que podem levar você em direção a uma batalha já terminada ou que podem avisá-lo a respeito da existência de atiradores, ou que simplesmente estão com medo de seguir em frente até que você chegue para ajudar. "Queremos criar situações em que a história não é crucial para a missão, mas que de fato acrescenta algo à sua experiência porque os personagens daquele mundo se comunicam com você", diz Staten. Claro que fuzileiros inteligentes e realistas merecem oponentes inteligentes e realistas, por isso a Bungie também engrossou o QI da aliança Covenant. "Em *Halo 1*, a Inteligência Artificial se concentrava em atirar nos outros e evitar ser atingido", diz Butcher. "Agora ela vai se entender e se movimentar pelos ambientes

de maneira inédita. Os caras vão escalar, se esconder embaixo de objetos ou pular sobre eles." E isso resulta em inimigos que se movimentam como animais. Os soldados Elite vão ser mais flexíveis e parecidos com um leopardo. Jackals vão se portar como aves. A vida de Master Chief e de seus aliados será bem diferente de um dia no zoológico. Os inimigos sabem usar lanternas e caçá-lo no escuro. Eles vão compreender o que é preciso fazer para lutar em um ambiente de baixa gravidade. Vão conversar mais entre si (desta vez, a maior parte deles vai falar inglês) e coordenar ataques. Por maior que seja a obstinação dos vilões do primeiro jogo, os inimigos de *Halo 2* farão você lutar com muito mais afinho por cada centímetro de terreno. "Você terá tarefas mais complicadas, que irão demorar mais tempo para serem cumpridas", diz Butcher.

"Até as coisas mais simples parecem interessantes"

"Acho que somos provavelmente a primeira sequência na história que não fica alardeando o fato de ter uma contagem maior de polígonos", diz Griesemer, chefe de design. "Na verdade, Master Chief é feito com um pouquinho menos de polígonos do que em *Halo 1*, mas ele tem a aparência dez vezes melhor, porque usamos a tecnologia de Bump Mapping de um jeito muito inteligente." Bump Mapping – o feitiço que movimenta a maior parte do visual avançado de *Halo 2* – é uma palavra mágica para a Bungie, pois está permitindo à equipe alcançar um nível de detalhes impressionante nos ambientes, personagens e objetos da sequência. Para os nerds da tecnologia, Bump Mapping pode ser definido como um processo compatível com o





A Bungie não nos contou muito sobre o que acontece com Chief nesta sequência, mas "a imagem que queremos passar da Terra é que ela é a coisa mais importante no universo a ser defendida pelos humanos", diz Jason Jones

Xbox que cobre um mapa de detalhes tridimensionais – os padrões de um pneu, os rebites em um veículo, os arranhões em uma armadura – de um modelo poligonal de superfície lisa. Se você pensar em um modelo em 3D (um veículo ou um personagem) como uma forma simples esculpida em um pedaço de madeira, então, o Bump Mapping seria o processo de esculpir os pequenos detalhes. Os criadores da Bungie estão modelando tudo com Bump Mapping em *Halo 2*, e está ficando demais. É só olhar para as telas e assistir ao trailer. "Isso é o conteúdo do jogo", diz Butcher. "É a barreira visual que queremos ultrapassar, e temos certeza de que vamos conseguir, usando a mesma velocidade de frames [a suavidade] de *Halo 1*". Ao contrário do pri-

meiro jogo, no qual o Bump Mapping só foi usado posteriormente no desenvolvimento e só aplicado em ambientes e estruturas, *Halo 2* fez uso dessa tecnologia desde o rascunho. Tudo no jogo, incluindo fuzileiros, armas e modelos retocados de *Halo 1*, serão montados de maneira a produzir um impacto visual máximo. "Master Chief não parece uma coisa poligonal com peso-pena", diz o chefe de arte, Macus Letho. "Ele se parece com um personagem cibernético de 180 quilos que vai te cobrir de porrada. É muito mais verossímil". E o que interessa aqui é que esse grau de verossimilhança não afeta o desempenho do jogo. "Queríamos ser capazes de fazer as mesmas batalhas em larga escala que havia em *Halo 1*", Griesemer diz, "e, por isso, não

dava para simplesmente triplicar a contagem de polígonos de todo mundo". O Bump Mapping nos ajudou a fazer com que o jogo tivesse uma aparência bem melhor, ao mesmo tempo que não exige nada mais do Xbox". Griesemer diz ainda que a sequência terá mais personagens no campo de batalha do que antes. Muitos dos caras da Bungie com quem conversamos nos disseram que o visual de *Halo 2* vai estabelecer uma ordem de magnitude superior à do primeiro jogo. Esse impulso não vem só do uso de Bump Mapping para otimizar os detalhes: metade da beleza vem do novo mecanismo que cria efeitos de luz e sombra em tempo real, que reage ao Bump Mapping de maneira mais realista que as texturas comuns. Assista ao Master Chief descer por um elevador de trama de arame e você vai ver as sombras dançando em volta de tudo, na medida em que ele passa pelos andares. No trailer, quando as escotilhas do hangar rolam para se abrir, você vê a luz do sol ofuscante, refletida da Terra do lado de fora, invadindo a cena e ofuscando fontes de luz mais fracas (a Bungie chama isso, quando uma luz mais forte invade uma cena, de "efeito-florescência"). "Até as coisas mais simples parecem interessantes", diz Starten. O pessoal da Bungie está criando texturas a partir desse novo modelo de iluminação, ao passo que, em *Halo 1*, o mecanismo de iluminação funcionava aos



PROCURAM-SE MOTORISTAS

O novo e veloz ATV do game ainda não está equipado com nenhuma arma (e talvez nunca seja), mas com toda a certeza parece legal. No nível de teste que a Bungie nos mostrou, fuzileiros atiradores usaram esses veículos de quatro rodas para subir colinas e dar cobertura para o resto do pelotão.

trancos e barrancos, e os criadores nunca conseguiram dominá-lo totalmente. Agora serão capazes de alcançar a sutileza dos detalhes, como por exemplo, a maneira como todos os modelos do game jogam sombras sobre si mesmos, assim como sobre seu entorno.

"Nosso mecanismo está fazendo um monte de coisas em relação à iluminação", diz Lehto, "mas jogar sombra sobre si mesmo é provavelmente a coisa mais importante, e você provavelmente nem vai notar. É bastante sutil e, ao mesmo tempo, legal!".

Mas você só vai dar atenção aos efeitos de luz quando essa se apagar totalmente. É uma situação que você poderá vivenciar com certa frequência, já que Master Chief agora tem a habilidade de lançar fachos de luz e de se esgueirar pelas sombras. Imagine ouvir um estampido no escuro, largar sua arma e ver uma dúzia de Covenants à sua volta, com um piscar de luz estroboscópica, com as sombras deles se esticando pelas paredes enquanto correm para se esconder. "É bem legal passar por cima de um cara no escuro", diz o programador gráfico Adrian Perez, "e ver o farol do seu veículo formar uma sombra comprida atrás do cara pouco antes de você bater nele".

Só não fique achando que o uso de luz avançado em *Halo 2* mudará drasticamente a impressão geral que se tem com o jogo. A maior parte dos lugares por onde Master Chief passa não será, de jeito nenhum, mal-iluminada, nem arrepiante. "Não estamos fazendo isso para dar ao jogo um tom de terror", Griesemer diz. "E também não estamos transformando o clima para ficar um jogo furtivo. As ações principais de *Halo 2* continuarão a ser brigar, atirar e matar. Mas, claro, os jogadores terão o recurso fantástico de se esconderem nas sombras, e vamos usar isso de maneiras bem interessantes."

"Halo 2 irá definir a próxima geração de jogos para Xbox"

Halo 1 foi o primeiro jogo da Bungie em cinco anos que não incluía a possibilidade de jogar pela internet. Dá para perceber que os criadores odeiam esse fato – com todas as forças –, especialmente porque o jogo havia sido originalmente desenhado para ser disputado Online. Mas a rede de jogos da Microsoft ainda não estava pronta quando o jogo foi lançado, então, os jogadores tiveram que se contentar com uma tela dividida ou com um sistema de aparelhos interligados. Era absurdamente divertido, mas não exatamente o tipo de experiência que a Bungie queria. "Estamos babando para fazer com que seja possível jogar em grupo, pela internet", diz Jones. Avançando no tempo, até a data de lançamento de *Halo 2* no ano que vem, quando a Xbox Live, rede de jogos em banda larga da Microsoft, terá um ano de idade e estará bem azeitada. A Bungie poderá parar de babar e nós poderemos começar: *Halo 2* terá batalhas Online com Master Chiefs de um lado e soldados Elites do outro. A idéia é que o esquema Online agüente pelo menos de doze a dezesseis jogadores. Não

ARMAS! ARMAS! ARMAS!

Como é que as armas de *Halo*, até mesmo as rifles aliens esquisitos, parecem tão reais? "Aqui tem uns malucos... bom, não dá para chamá-los de fissurados por armas", diz o chefe de design Jaime Griesemer. "Digamos que sejam aficionados por armas". Ele apresenta duas novidades humanas:

O BATTLE RIFLE

"É a evolução do Assault Rifle de *Halo 1*. É uma arma mais precisa, mas dispara de modo mais lento e tem mira."



O SMG

"O SMG é um tipo de submetralhadora com alto poder de fogo, mas é bastante imprecisa. Pode ser que seja incluído nele um silenciador ou, pelo menos, em algumas de suas versões. Há um cartucho do lado em que é possível ver as balas, que vão desaparecendo à medida que você atira, assim você pode ver quando seu nível de munição está baixo. Também tem um cabo dobrável. Quando o Chief preparar a arma, vai desdobrar o cabo e apoiá-lo no ombro."

vai dever nada à guerra Online total que a Bungie primeiramente havia planejado. "O que nos deixa eufóricos em relação a colocar o jogo no Xbox Live é a possibilidade de recriar a experiência de jogar *Halo* sozinho – com todas as armas, todos os veículos e todas as explosões – com um monte de jogadores pela internet". Todos os modos Multiplayer de *Halo 1*, incluindo Capture the Flag, Oddball e outros, voltarão, mas agora turbinados com veículos voadores, artilharia, estratégias em tempo real e xingamentos através do microfone com fone de ouvido do Xbox Communicator. Mas o pessoal da Bungie tem mais planos para as possibilidades de jogo em rede de *Halo 2*, só que ainda não estão prontos para revelá-los. Eles já sabem que querem aprimorar o modo cooperativo de campanha do jogo principal, mas isso, provavelmente, não será possível através da internet ("É muito difícil de fazer", diz Jones). E eles ouviram todas as nossas reclamações a respeito da falta de bots inimigos para o Multiplayer. "Estamos pensando bastante sobre essa questão", diz Griesemer. "Sabemos que há pessoas que querem jogar Multiplayer, mas elas só têm dois joysticks e não estão Online. Queremos fazer algo por essa gente, mas ainda não temos idéia do que seria." Não agüentamos mais esperar para descobrir. Não agüentamos mais esperar para experi-

mentar combates Online nos veículos novos. Não agüentamos mais esperar para lutar com outros jogadores nos ambientes de baixa gravidade. Não agüentamos mais esperar para enfrentar um Elite Covenant segurando uma pistola humana. Não agüentamos mais esperar *Halo 2*. E o mais engraçado é que a Bungie também não agüenta mais. "Fazemos o que fazemos porque também queremos jogar o produto final", diz Griesemer. "Ninguém está mais ansioso do que nós." Essencialmente, essa é a razão primordial por que esta sequência deve ser maravilhosa. Por mais divertido e bem acabado que fosse *Halo*, a maior parte do jogo só foi definida no último mês de desenvolvimento. A Bungie está trabalhando em *Halo 2* desde seis semanas depois de ter concluído a primeira versão, planejando cada detalhe, assegurando-se de que esta sequência fará jus à visão original que os criadores tinham a respeito do jogo. "Quando *Halo 2* estiver pronto, certamente definirá a próxima geração de jogos para Xbox", diz Ed Fries, vice-presidente da Microsoft para lançamentos de jogos. "E também vai definir as possibilidades para jogos em rede no Xbox Live." Se isso não é uma boa notícia, o que mais seria? Agora perguntamos, mais uma vez, que raios a gente faz enquanto espera? "Sugiro um sono criogênico", diz Griesemer.

ISTO É GUERRA

Como você provavelmente já concluiu, apesar de todos os planos legais da Bungie para *Halo 2*, uma parte muito pequena do jogo está pronta. Por isso, tomamos a questão a nível pessoal e montamos esta simulação de jogo Multiplayer baseados no que nos contaram e usando algumas de nossas próprias suposições. (O jogo final provavelmente vai parecer um pouco menos pixelado)

1 Sabemos que a versão Multiplayer incluirá veículos voadores – só não sabemos quais. Ficaríamos contentes com o velho Banshee aqui.

2 Você sempre sonhou em fazer o tanque andar em uma direção enquanto o canhão apontava para outra? A Bungie colocou essa possibilidade em um teste que usa o antigo mecanismo de *Halo 1*, em que um controle analógico move a cabine em uma direção, enquanto o tanque se move em outra. É uma opção para pilotos de tanque com bastante experiência.

3 O fone de ouvido com microfone que vem incluído na rede Xbox Live abre novas possibilidades para o trabalho em equipe. Pegue o cara, empoleirado ali em cima, com um sniper rifle, de olho nas posições inimigas (como aquela sombra descendo a rua) para...

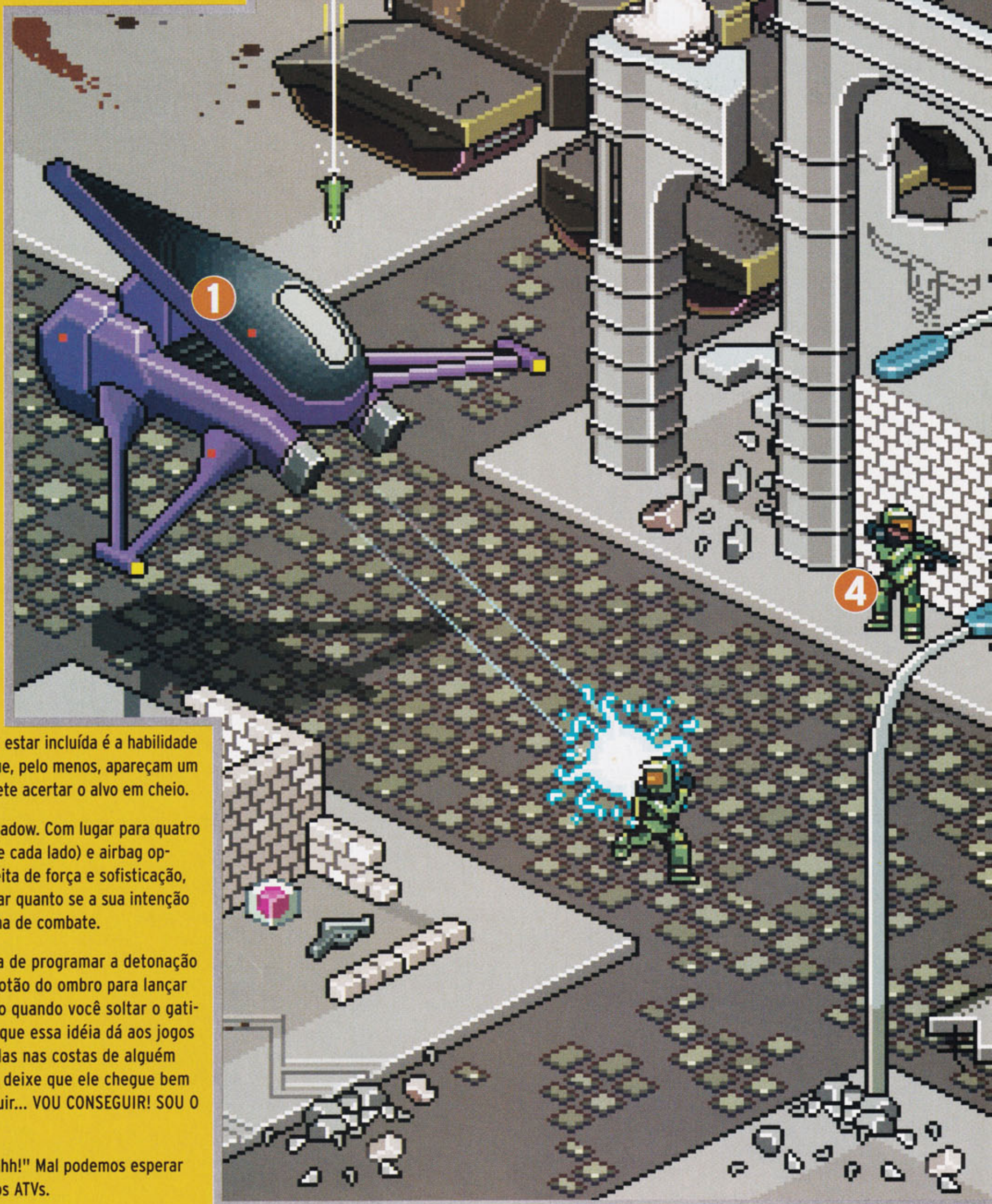
4 ...fazer uma emboscada com esse cara, que tem um lançador de foguetes prontinho para atacar.

5 Uma característica que esperamos estar incluída é a habilidade de danificar ou destruir veículos, ou que, pelo menos, apareçam um ou dois arranhões depois que um foguete acertar o alvo em cheio.

6 Novidade em 2003, o Covenant Shadow. Com lugar para quatro (motorista, atirador e mais dois, um de cada lado) e airbag opcional para a cabine, é a mistura perfeita de força e sofisticação, tanto se você estiver saindo para jantar quanto se a sua intenção for atropelar humanos imundos na linha de combate.

7 A equipe está alimentando a idéia de programar a detonação de uma granada. Aperte e segure o botão do ombro para lançar um explosivo, que só vai ser detonado quando você soltar o gatilho. Imagine as possibilidades cruéis que essa idéia dá aos jogos em rede – prenda uma dessas granadas nas costas de alguém que estiver roubando a sua bandeira, deixe que ele chegue bem pertinho da base dele... "Você conseguir... VOU CONSEGUIR! SOU O REI DO M..." Bum!

8 "Yeaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaahhh!" Mal podemos esperar para sair barbarizando por aí nos novos ATVs.





AS NOVIDADES DE HALO 2

Alguns destaques que a Bungie planeja para a sequência

Ilustrações: eboy

CORRA!

Você sempre se sentiu como se estivesse correndo por uma rua feita de purê de batatas quando precisava ir rapidamente para algum lugar em *Halo 1*? Em *Halo 2*, se você correr a toda velocidade por alguns segundos, o Chief vai apontar a pistola para baixo e dar uma arrancada, acelerando a velocidade para quase o dobro do normal (pelo menos é o que acontece nos testes). Pule, dê um passo para o lado ou aperte o gatilho e você voltará para o ritmo normal. Em jogos em rede, para fugir daquele lançador de foguetes ou para atravessar o campo com a bandeira essa nova habilidade pode ser indispensável.



MOVIMENTOS INIMIGOS

Para acompanhar a movimentação mais animalasca, os inimigos no *Halo 2* terão à disposição um leque maior de movimentos. Você verá membros da aliança Covenant se esgueirando por baixo de coisas, pulando por cima de barreiras e até escalando colunas. "Os caras terão uma mobilidade maior", diz Griesemer. "Vão compreender como se mover pelos ambientes não só de maneira eficiente – de modo a conseguirem achar e chegar até você – mas também de um jeito que é legal de se ver e que vai fazer com que seja mais difícil brigar com eles."

PROTEJA-SE!

Pensando bem, os níveis no *Halo* original eram bem parques – salas e corredores vazios. A sequência não. "Vamos povoar *Halo 2* com um monte de objetos que podem ser manipulados (tanto pela Inteligência Artificial quanto pelo jogador)", diz Griesemer, depois de nos mostrar um exemplo – um fuzileiro controlado pela máquina que derruba uma mesa para usá-la como escudo. "Muitos jogos tiveram caras que derrubam mesas", diz. "Mas todos esses jogos tinham scripts que mandavam o cara derrubar uma mesa. A nossa Inteligência Artificial pensa: 'preciso me proteger, vou derrubar uma mesa'. Significa que isso pode acontecer em qualquer estágio do combate. Pode acontecer com qualquer mesa, com qualquer cara."



ATAQUES COMBINADOS

Calcule bem o tempo dos seus ataques e você será capaz de combiná-los em sequências devastadoras. Na versão final do jogo, essas sequências serão diferentes para cada arma mas, no exemplo que vimos, Chief dava duas porradas na lateral da parte traseira da espingarda dele e daí a apontava para baixo, por cima da cabeça, para chegar ao golpe final devastador. "Foi baseado em *Final Fight*", diz Griesemer, sem estar totalmente brincando, "assim como todos os bons sistemas de combos são".



PREPARE-SE ANTES DE ENTRAR

"Várias situações de *Halo 1* levavam você a combater mesmo sem querer fazê-lo em determinados momentos.", diz Griesemer, "A habilidade de inclinar o corpo fará você olhar o que está acontecendo, avaliando os caras que estão à sua espera antes de entrar na briga". Essa função faz com que Chief incline o corpo para a frente e vire o pescoço para os lados, de uma maneira muito parecida com que uma pessoa faria. Mas você não vai poder atacar enquanto estiver avaliando o que tem do outro lado da parede – a idéia é apenas olhar o que está acontecendo sem ser percebido. "É só para você ver se é mais apropriado usar uma granada, se não tem nenhum veículo chegando, esse tipo de coisa."

TUDO PELOS ARES

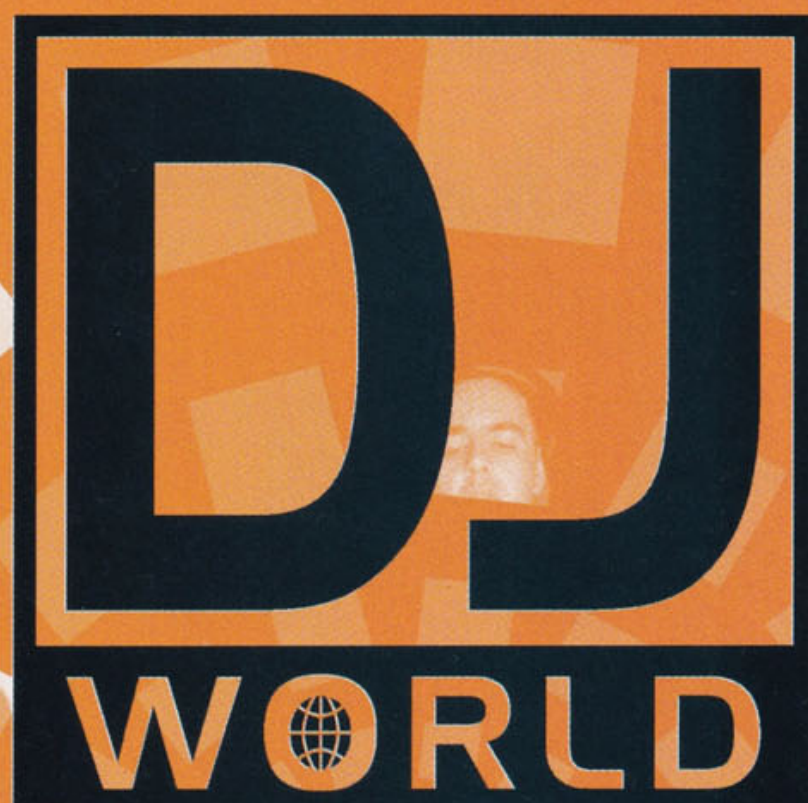
Já era de se esperar que *Halo 2* tivesse uma aparência melhor que o jogo original. Mas a notícia mais empolgante é que você poderá detonar tudo isso. Portas, janelas, colunas – certos objetos vão se desfazer em milhares de pedaços quando forem detonados. Não vai rolar com tudo, mas com o suficiente para, como afirma o designer Lehto, "você entrar em um local onde acabou de acontecer um combate e parecer que você está no lobby da cena final de *'Matrix'*". Mas o que isso significa para o jogo? Duas coisas: uma, os inimigos vão saber o que é destrutível e o que não é. "Assim, se você estiver escondido atrás de uma peça de compensado de madeira", diz Griesemer, "eles vão estourar o pedaço de madeira para ir atrás de você". A outra, você poderá estourar fontes de luz, o que nos leva ao nosso próximo tópico...



FIQUE NAS SOMBRAS

A luz, ou a falta dela, será importante para certas partes de *Halo 2*. Detalhes disso ainda são nebulosos, mas parece que ficar na sombra será mais uma maneira de iludir os inimigos. Uma etapa que vimos em nível de teste, até tinha soldados Covenant patrulhando a escuridão com lanternas.





A SUA REVISTA DE

CULTURA NOTURNA

nas bancas



A Microsoft quer o seu PC

Por Renato Viliegas,
da EGM Brasil

Um dos personagens de
Age of Mythology

Nem só de
Xbox vive a
gigante de
Bill Gates,
e uma nova
leva de
games está
a caminho
de seu PC

O título aí em cima pode parecer estranho pra você que já tem vários softwares da Microsoft em seu PC, mas não se esqueça de que o assunto aqui é game. E quantos jogos da Microsoft você tem em seu computador? Com exceção de clássicos como *Age of Empires* e *Flight Simulator*, muitos games da empresa acabaram não conseguindo repetir o mesmo sucesso. Mas isso vem mudando, com a chegada de bons títulos (*Dungeon Siege* é um belo exemplo) e uma promessa de jogos ainda mais interessantes. Uma dezena de títulos está programada para chegar às lojas nos próximos doze meses, em um dos mais massivos ataques da empresa nos últimos tempos. Para saber mais sobre a estratégia e sobre a avalanche de lançamentos, conversamos com Stuart Moulder, diretor mundial de PC games da Microsoft Game Studios. Acompanhe o bate-papo.

EGM: Nosso mercado é o que você esperava?

Stuart Moulder: Fiquei impressionado com a organização e o tamanho dos pontos de venda. Há uma atmosfera muito boa, e algumas lojas batem até mesmo muitas nos EUA. Em países da Ásia, apesar de ser um povo entusiasta por jogos, é tudo cheio e bagunçado. Aqui é bem mais agradável. E as vendas vão muito bem, inclusive estamos esperando ter um crescimento maior no Brasil do que teremos nos EUA.

EGM: Você acha que o fato do Xbox não ter sido lançado no Brasil tem influência nisso?

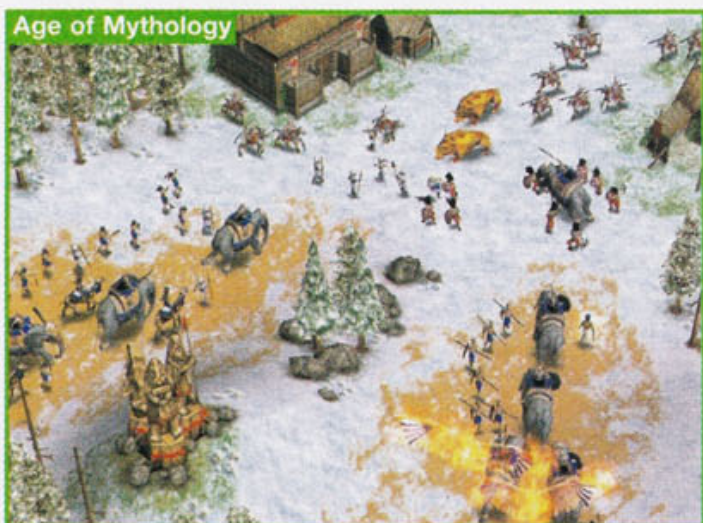
SM: Não acredito, as plataformas e títulos são diferentes. Quem tem um Xbox não pode jogar *Age of Mythology* e *Dungeon Siege*. Eventualmente, o Xbox pode ser lançado no Brasil, e não acredito que isso prejudique a venda de jogos de PC. Nos EUA isso não aconteceu.

EGM: Você citou *Age of Mythology*. Essa é a próxima grande aposta da Microsoft?

SM: Certamente. Estou muito animado, tenho certeza de que os jogadores irão adorar. Falo isso como jogador, adoro games assim. *AoM* é algo único, a verdadeira evolução do conceito de *Age of Empires*. Acho que será um grande sucesso no Natal, talvez o grande sucesso do final do ano.

EGM: O sucesso de games nesse estilo depende muito de seu modo Multiplayer e do suporte da comunidade Online. Algum plano especial para isso?

SM: Acho que hoje há, no mundo, cerca de três milhões de fãs de *Age of Empires*, provavelmente até mais. E esse é o primeiro game na linha



Age em cerca de três anos, dá pra imaginar a ansiedade deles. Quanto aos jogos Online, a principal diferença está no modo de conexão. Em *Age of Mythology* você nunca sai do jogo. Apenas seleciona a opção Multiplayer, e automaticamente se conecta aos provedores, onde iremos separar os jogadores que estão em um nível similar ao seu, e que estejam interessados nos mesmos modos de jogo que você. Tudo mais rápido, mais fácil e equilibrado.

EGM: Algum modo de jogo novo?

SM: Acho que o modo Lightning é a maior novidade. A idéia é oferecer uma partida bem rápida. Uma partida de *Age of Empires* dura, em média, uma hora e meia sendo que o jogador passa uns vinte minutos construindo unidades e se fortalecendo, e o resto do tempo, na batalha. Queríamos criar algo mais rápido, coisa de meia hora. Você já começa a partida com uma série de recursos, muita coisa que você gasta tempo construindo já



“Estamos esperando ter um crescimento maior no Brasil do que teremos nos EUA”

– Stuart Moulder, diretor mundial de PC games da Microsoft Game Studios

está feita. Você entra em combate de uma maneira muito mais rápida.

EGM: Alguma expansão já está planejada?

SM: É muito cedo para dizer, acabamos de terminar o game. Mas eu acredito que sim, veremos outros jogos. Mas antes devemos retornar com algo para *Age of Empires*, pois há um bom tempo não mexemos na série.

EGM: E quais os próximos jogos previstos?

SM: Bem, acabamos de lançar o *Age of Mythology*, já estamos concluindo *MechWarrior 4: Mercenaries*, um game que muda um pouco o conceito da série *MechWarrior*: aqui você deve buscar contratos para ganhar dinheiro, e quanto mais dinheiro você ganha, mais upgrades para sua máquina você consegue. Logo teremos também *Combat Flight Simulator 3*, cuja parte gráfica foi melhorada. Você terá mesmo a impressão de estar participando de um filme, poderá ver outros aviões, tiros, mísseis, sua asa caindo, coisas assim. No



ano que vem, teremos *Impossible Creatures*, um jogo de estratégia da Relic, teremos também *Raise of Nations* e *Freelancer*, um jogo que mistura RPG com combate espacial.

EGM: A Microsoft sempre foi conhecida por dar continuidade a franquias de sucesso.

Nessa lista há muitos jogos novos, essa é uma nova tendência da empresa?

SM: Acho que sempre buscamos uma combinação de novas idéias com as franquias. O público quer mais games *Age of Empires*, e temos que lhe dar isso. Mas também quer coisas novas, então, também fazemos isso. Funciona como no cinema, quando um filme faz sucesso, o público quer ver uma sequência. Este ano, a equação está equilibrada. E esperamos que esses novos títulos possam dar início a novas franquias.

EGM: Voltando ao Xbox: como a chegada dele influenciou a área de jogos para PC?

SM: A maior coisa que o Xbox fez foi trazer mais

lenge. E *Halo* também estará no PC em breve, jogos de tiro também funcionam muito bem em ambas as plataformas. Mesmo assim temos que fazer adaptações. Não dá pra imaginar *Halo* em um PC sem uma opção Multiplayer Online. Temos que pensar em coisas assim quando adaptamos um jogo de console para o PC. *Halo* definitivamente terá essa opção.

EGM: A Microsoft recentemente comprou a Rare (veja o box). Outros estúdios também foram adquiridos, incluindo a Ensemble, responsável por Age of Mythology. Isso também é uma estratégia da empresa?

SM: Não. Realmente nos últimos anos nós adquirimos alguns estúdios que eram estratégicos para nossos negócios no PC. Na verdade, cada vez que me envolvo na compra de uma empresa, prometo a mim mesmo que será a última (risos). É quase um casamento. Você tem que ter certeza de que todos os interesses se encaixam, e sempre há coisas para se arrumar. E isso dá muito trabalho. Não queremos crescer comprando outras empresas, essa não é nossa estratégia. Na verdade, na maioria das vezes são as outras empresas que nos procuram em busca de mais estrutura e tecnologia. Sempre analisamos se é algo interessante, mas não é uma estratégia nossa. 

O CASO RARE

375 milhões de dólares. Esta foi a quantia que a Microsoft pagou pela britânica Rare, em um dos negócios mais comentados dos últimos meses. A Rare, responsável por grandes sucessos do N64 como *Perfect Dark*, *Conkers Bad Fur Day* e *Banjo-Kazooie*, passa para o time de desenvolvedores exclusivos do Xbox, em mais uma tentativa da empresa de Bill Gates de melhorar o desempenho de seu console no mercado. Os primeiros games dessa nova parceria serão *Kameo* (que chegou a ser exibido na última E3 como um jogo para GameCube), logo seguido por um novo *Banjo-Kazooie* e pela aguardada sequência de *Perfect Dark*. Será que isso pode ter algum reflexo nos games para PC? “Não acho que isso irá influenciar os games de PC, a Rare sempre foi uma empresa dedicada aos consoles”, disse Stuart. “Se um dia a Rare chegar até nós com uma grande idéia para um jogo de PC, certamente iremos ouvir. Mas não vejo isso acontecendo, a cabeça deles está bem voltada para as plataformas.” Claro que não podíamos perder a oportunidade de perguntar sobre outro boato que andou rondando a internet nas últimas semanas: seria a Capcom o próximo alvo da Microsoft? “Eu não sei de onde isso surgiu. Realmente não sei de nada. Pode até ser que esteja acontecendo algo a respeito disso que eu não saiba, mas é improvável. Ninguém dentro da Microsoft me disse nada, alguém me contou esse boato, mas não tenho a menor idéia de onde ele possa ter surgido”, completa Stuart.

E que ele VIVA!

A **Microsoft** aposta na banda larga com o lançamento de seu serviço de game Online, o **Xbox Live**



O Xbox Live será lançado oficialmente dia 15 de novembro, prometendo jogos Online rápidos e precisos para as massas com acesso à banda larga. Ou pelo menos permitirá que milhares de jogadores chamem uns aos outros de bobões (ou coisa pior) até não agüentarem mais de inveja. Vejamos o que você irá precisar para mergulhar nas águas do Xbox Live.

O que você recebe

Eis o que seu Xbox Live Starter Kit dá:

- **DISCO DE INSTALAÇÃO:** instala o software no HD de seu Xbox.
- **XBOX COMMUNICATOR HEADSET:** permite que você fale com outros jogadores.
- **GAME DE GRAÇA:** ainda não está definido o título, mas é certa que um jogo acompanha o pacote.
- **UMA IDENTIFICAÇÃO XBOX LIVE:** seu nome no mundo Online (pense em um bem legal – como Anubis Maximus)
- **ASSINATURA DO XBOX LIVE POR UM ANO:** quando sua assinatura estiver vencendo, você ainda terá uma ou duas semanas de *Halo 2* para se divertir.

Do que você precisa

Vejamos o que é necessário para jogar no Xbox Live:

- **UM XBOX:** isso não é de graça, você sabe..
- **CONEXÃO BANDA LARGA:** se você ainda acessa via modem, esqueça. O Xbox Live não aceita conexão discada. Qualquer provedor banda larga serve.



Os Jogos do Lançamento

Eis os sete jogos com suporte Online que estarão à venda a partir de 15 de novembro

NFL Fever 2003

PRODUTORA: Microsoft
LANÇAMENTO: Já foi lançado
JOGADORES: 2-8 (usando dois Xbox)
CONTEÚDO PARA DOWNLOAD: Sim
CLANS E RANKINGS: Clans, não. Rankings, sim.



Já avaliamos este game em nossa última edição e, embora os mais fanáticos pelo esporte não morram de amores por ele, os que procuram um jogo rápido e divertido irão adorar Fever. Além disso, falar besteiras com o Xbox Communicator headset torna-se um elemento indispensável na jogatina Online.

Whacked!

PRODUTORA: Atari
LANÇAMENTO: Outubro de 2002
JOGADORES: 2-4
CONTEÚDO PARA DOWNLOAD: Não
CLANS E RANKINGS: Não



Quer um descanso de todas aquelas tediosas campanhas de estratégia? Desligue seu cérebro e divirta-se com *Whacked*, um bizarro game de tabuleiro em que quatro jogadores se enfrentam em seis minigames meio malucos.

Unreal Championship

PRODUTORA: Atari
LANÇAMENTO: 15 de novembro
JOGADORES: 2-16
CONTEÚDO PARA DOWNLOAD: Sim, ainda a ser determinado.
CLANS E RANKINGS: Sim

Este é o jogo – o melhor título para o Xbox Live. Um FPS recheado de gráficos espetaculares, armas criativas e jogabilidade viciante. É a versão para consoles de Unreal Tournament 2003, nossa última capa. Suporta dezesseis jogadores, com os mesmos modos de jogo do PC.



Tom Clancy's Ghost Recon

PRODUTORA: Ubi Soft
LANÇAMENTO: Já foi lançado
JOGADORES: 2-16
CONTEÚDO PARA DOWNLOAD: Sim
CLANS E RANKINGS: Sim



O contra-ataque do Xbox à ofensiva de SOCOM chama-se *Ghost Recon*, um FPS bem realista. Jogue em uma equipe com até seis pessoas ou entre em uma batalha sem limites, com armas reais.

NFL 2K3

PRODUTORA: Sega
LANÇAMENTO: Já foi lançado
JOGADORES: 2-8
CONTEÚDO PARA DOWNLOAD: Sim
CLANS E RANKINGS: Clans, não. Rankings, sim.



A tentativa da Sega em bater Madden continua melhorando, com ganhos em jogabilidade e visual. Como Madden no Xbox não tem suporte Online, esta é uma boa alternativa para os mais afoitos por esporte na rede.

MechAssault

PRODUTORA: Microsoft
LANÇAMENTO: 15 de novembro
JOGADORES: 2-8
CONTEÚDO PARA DOWNLOAD: Sim
CLANS E RANKINGS: Não

Há coisa melhor do que destruir uma cidade a bordo de uma máquina de guerra de 800 toneladas, enquanto enfrenta dezenas de inimigos? Poder fazer isso ao lado de sete amigos, oras bolas!



NBA 2K3

PRODUTORA: Sega
LANÇAMENTO: Outubro de 2002
JOGADORES: 2-8
CONTEÚDO PARA DOWNLOAD: Sim
CLANS E RANKINGS: Clans, não. Rankings, sim.



Em seus dias no Dreamcast, a série NBA 2K foi o primeiro game de basquete Online para os consoles. Para sua estréia no Xbox Live, *NBA 2K3* traz modos como Quick Match e Optimatch (entre no modo Search e ele achará um adversário de acordo com seus pedidos), além de comparar seu ranking com o de outros jogadores pelo mundo.



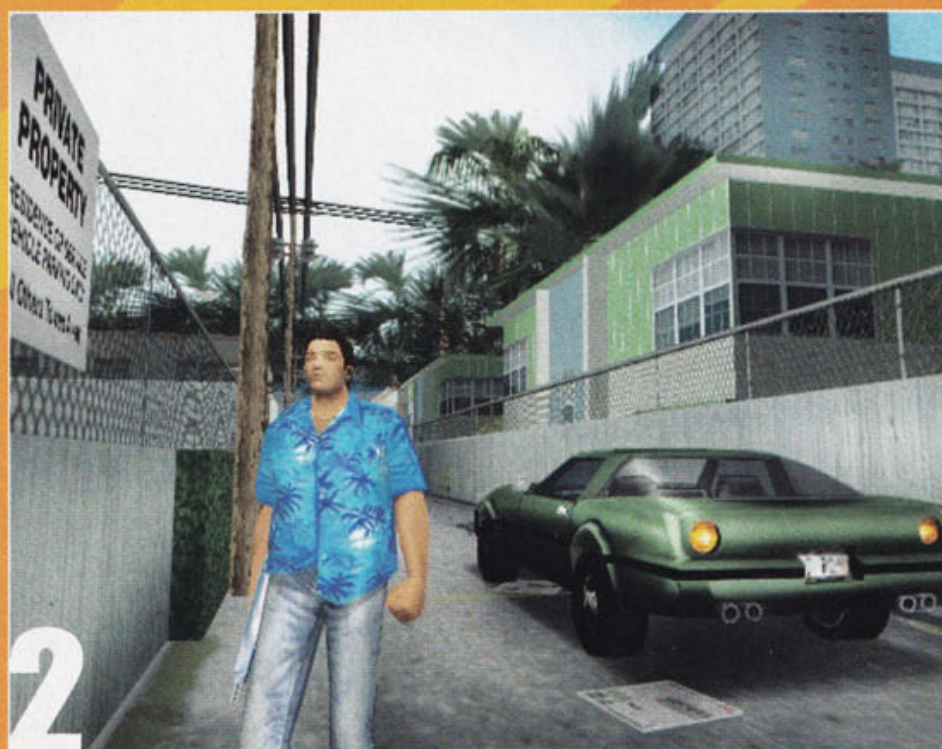
Ilustração:
Pixel Pushers Design

Feche as janelas de seu carro e não se esqueça de trancar as portas, pois vamos lhe mostrar o que há de melhor em **GTA: Vice City**, o jogo mais quente deste final de ano

Se você achou que a vida era dura em Liberty City, a selva urbana de *Grand Theft Auto III*, espere até andar pelas ruas de sua sequência. Nas dependências metropolitanas de *Grand Theft Auto: Vice City*, que chega ao PS2 no dia 22 de outubro, a vida não é a única coisa que é dura e suja: drogas são abundantes, a mulherada é fácil e o poliéster está por toda parte. Carros, motos, barcos e algumas máquinas voadoras são absolutamente de graça, e o pacote está embrulhado em um jeans desbotado dos anos 80, com uma uma fita rosa-choque. A Rockstar não soltou um *GTA 3.5* ou algum jogo semi-acabado. *GTA: Vice City* é maior, melhor e visualmente mais caprichado do que qualquer um de nós poderia imaginar. Ou seja, você vai adorar esta belezoca. Vejá só por que....

Por Todd Zuniga

1 *Vice City* traz mais referências horripilantes aos anos 80 do que a sua coleção de discos. Pense na jaqueta vermelha de Michael Jackson, aquela cheia de zíperes. Pense em cabelos com permanente. Pense na participação de Phil Collins em "Miami Vice".



2 Desta vez, o personagem principal abre a boca e fala, e o que sai é uma mistura das mais estranhas e engraçadas. Então, em vez de um bandido de segunda, você irá soar mais como um ex-presidiário da pesada.

3 Melhor ainda, esse bandidão de primeira será dublado por ninguém menos que Ray Liotta. Lembra-se dele como o mafioso bacana de "Os Bons Companheiros"?

4 Quer mais vozes? Pois o rei e a rainha da baixaria estão lá. O rei: o ex-jogador de futebol americano, ex-viciado e ex-ator Lawrence Taylor. A rainha: a estrela pornô Jenna Jameson, cujos nomes de filmes a gente não pode reproduzir aqui.

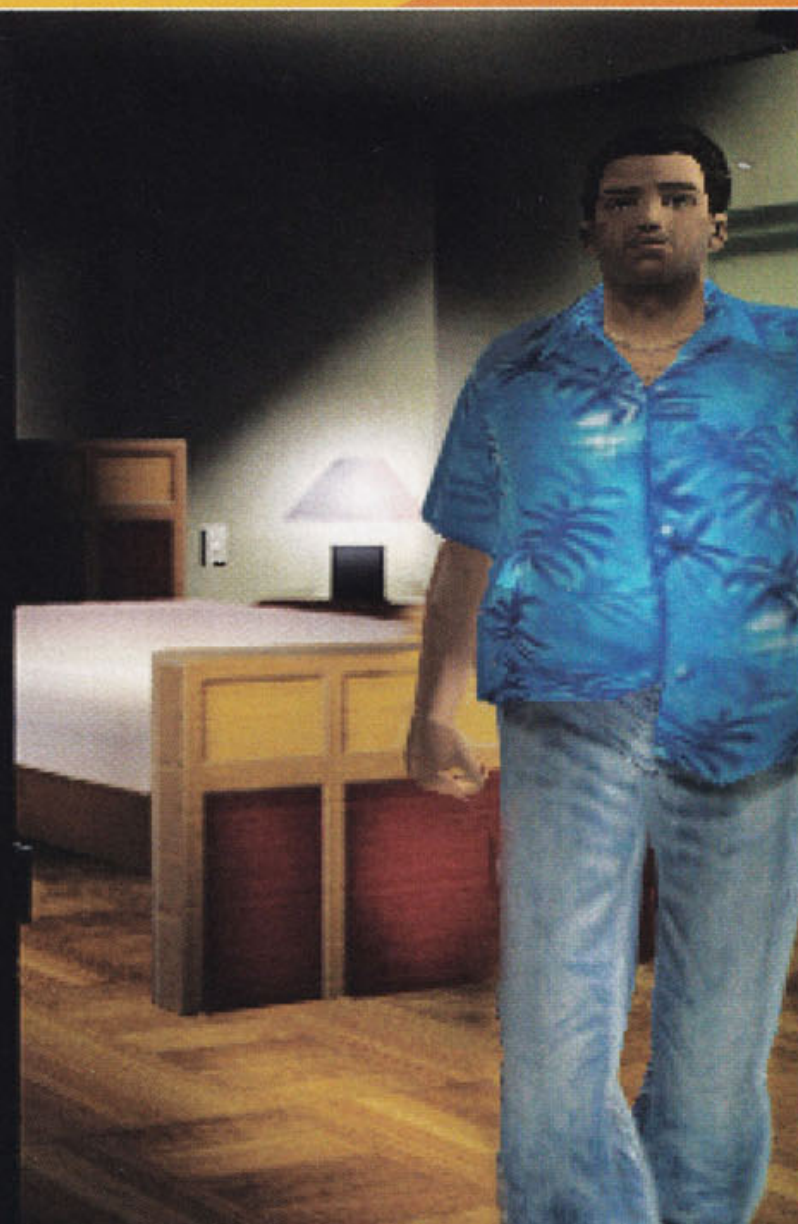


5 Nada mais de horas buscando Dodo (o avião de *GTA3*). Em *Vice City*, você poderá pegar uma carona no helicóptero mais legal da coleção particular de *Magnum P.I.* Ele se chama Sparrow. (Oh, e espere encontrar um outro avião em condições bem melhores que o velho Dodo.)

6 Logo depois de ouvir Michael Jackson com sua "Wanna Be Startin' Something", você pode trocar para "You've Got Another Thing Coming", do Judas Priest. Essas são duas das mais de oitenta músicas dos anos 80 que você poderá escolher em seu rádio.



7 Agora, alguns prédios têm portas por onde você pode entrar. E não é nenhum tipo de falha ou truque, você deve mesmo entrar neles.





8

Vice City é quase duas vezes o tamanho da pequena e pacata Liberty City. Espere, você não ouviu direito. Vice City tem O DOBRO DO TAMANHO de Liberty City. Preste atenção da próxima vez!



9
Lembra-se de quando você não agüentava mais encarar Salvatore, em Portland, mas precisava esperar até desbloquear áreas como Staunton Island e Shoreside Valey? Chega. Ao que parece todo o mundo do jogo estará em suas mãos desde o início.



10

Há neon por toda parte. A cidade inteira brilha com esse treco. Pense assim: Liberty City era escura e cinzenta. Vice City é quente e brilhante. Uma é a mistura de New York com Chicago. A outra, Miami com L.A. Mas a diferença principal é que os gráficos de *Vice City* são tão claros e brilhantes que você nunca mais vai querer voltar a Liberty City.



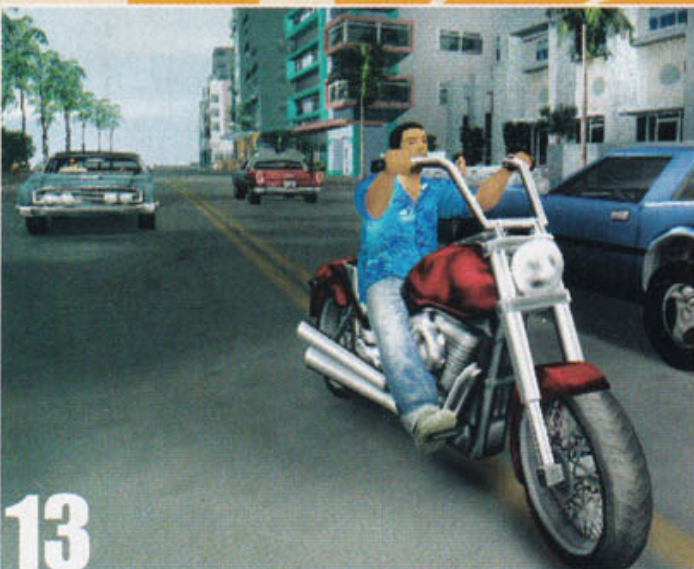
11

Um novo sistema de mira significa que você não corre mais em uma direção enquanto seu braço torto atira em outra. O sistema de câmera até ajuda trocando para um ângulo melhor, para você ver direitinho o verme que quer acertar. Melhor ainda, se um cara armado estiver em uma multidão, você irá mirar nele, não nos pobres e insanos pedestres.



12

Sim, dissemos insanos pedestres. Em vez de andar inocentemente enquanto atira em todo mundo, a galera agora reage ao caos que desabou sobre as ruas de sua cidade. Faz com que você se sinta no verdadeiro mundo pulsante e vivo que sempre sonhou que Liberty City fosse.



13

GTA: Vice City tem – olha só – motocicletas. Pelo menos quatro tipos de motos estarão esperando seus dedos leves. E o melhor: você pode até acertar um motociclista que estiver andando com a máquina. Você também pode atirar enquanto dirige.



14

Grand Theft Auto III trazia um número insano de veículos: o caminhão de sorvete, o carro de bombeiros, o Dodo, o Stinger. *Vice City* acelera ainda mais nesse ponto com duas vezes mais carros. Exatamente o que você pensou: *GTA3* tinha cinquenta, *VC* terá cem.



15

Tiroteios. Queremos dizer agachar atrás de carros e pular no capô para acertar alguém. Ou você pode dar uma de macho e enfrentar a troca de tiros com seus punhos de aço.



16

Seu inimigo está escapando e não há tempo para conseguir um carro. Sem problemas. Atire nos pneus e jogue o carro fujão na parede mais próxima.



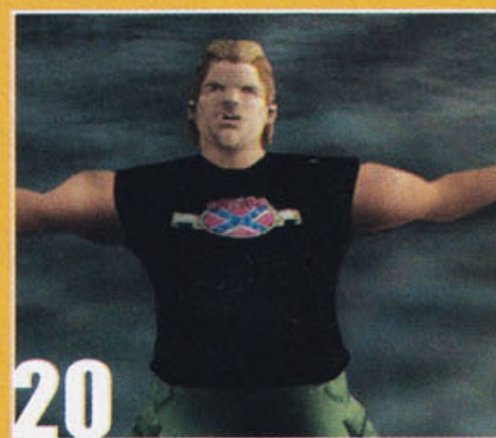
Conte até quarenta. Este é o número de armas disponíveis em sua nova cidade de neon. *GTA3* só tinha 25.



Cansado de apagar incêndios e dirigir táxis? Que tal entregar pizzas? Pois é, as missões secundárias incluirão levar uma pizza até seu cliente em menos de trinta minutos. E rende boas gorjetas.



Em vez de descobrir quem é quem na nova cidade criada pela Rockstar, você irá encontrar os personagens da história em uma de suas primeiras missões, uma festa daquelas. Não fomos convidados, mas apostamos que estará lotado de garotas de biquíni e de toda a escória local.



Mudanças de enredo. Nem vamos contar nada para não estragar as surpresas, mas podemos garantir que a história tem mais reviravoltas do que qualquer coisa que você possa imaginar.

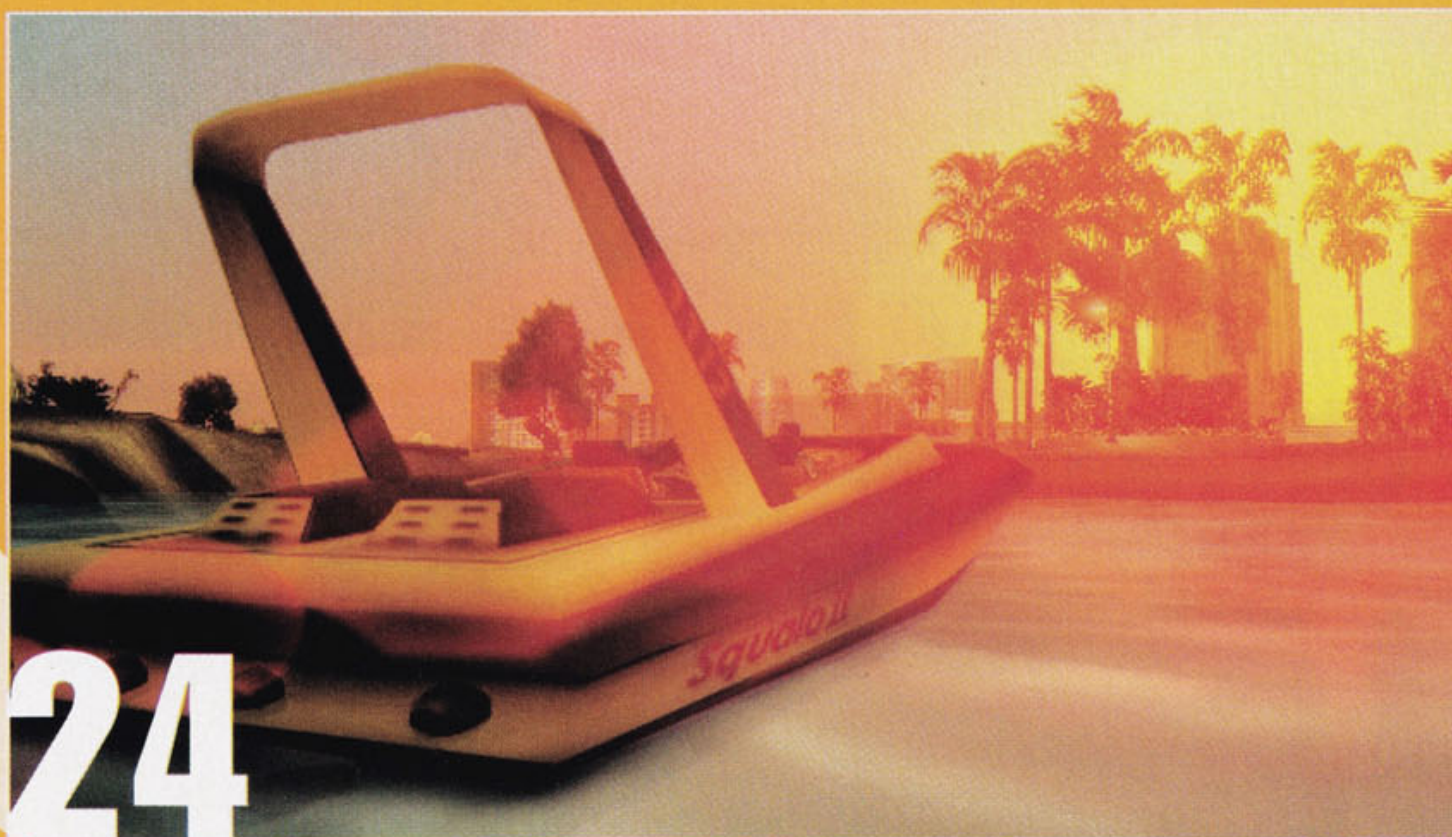
→ Garotas patinando de biquíni por toda a parte. Oba! Se você estiver usando sua melhor camisa florida, elas podem até parar para um papinho. É sério. Os figurantes têm três vezes mais falas que no último jogo, o que pode significar uma cantada ou duas.



Falando de camisas floridas, elas não as únicas roupas ridículas que você verá na cidade. Nas festas, você estará usando ternos coloridos e aqueles terríveis sapatos sem meias que Don Johnson usava em seus dias de glória.



A lei reconhece que você não passa de um vagabundo, mas em *Vice City* há crime para todos os gostos. Isso significa que eles não estão atrás somente de você. Eles estarão enfrentando reuniões de gangues com o mesmo afino que Eric Estrada fazia nos tempos de *C.H.i.P.s.*



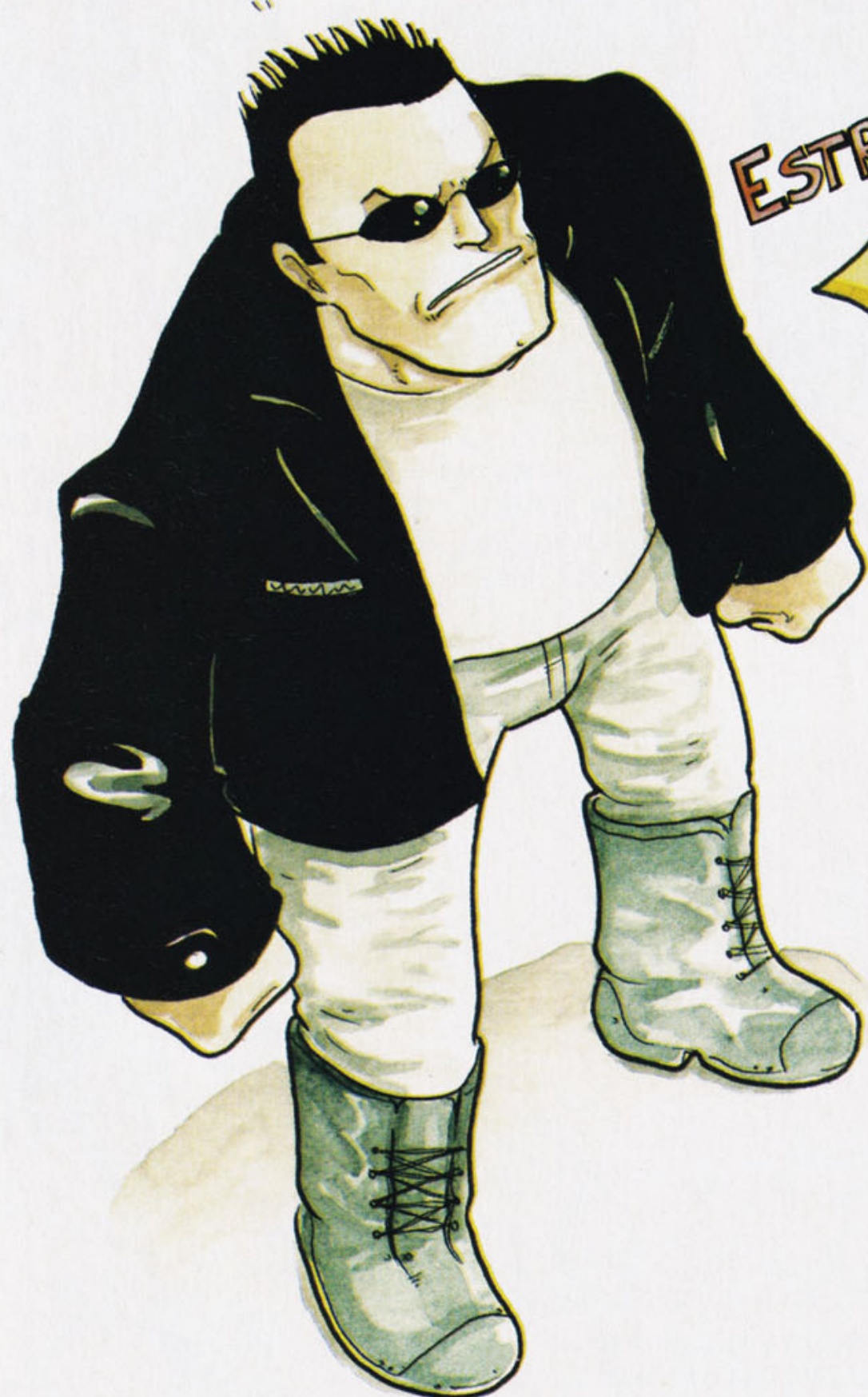
GTA3 era nervoso, mas *Vice City* é mais. Perseguições velozes em alto-mar têm um papel muito maior nesta seqüência, e você pode até roubar alguns barcos bem legais. Mas tome cuidado: a polícia também tem seus barquinhos para combater os piratas.

25 Como *GTA: Vice City* se passa nos anos 80, uma década e meia antes de *GTA3*, você verá versões mais jovens da galera que conheceu em *GTA3*. Quem? Logo mais você verá. Esteja aqui em trinta dias para um serviço completo deste que promete ser o jogo do ano. 



EGM  APRESENTA: UM GUIA

VOCE DEIXAR ONL

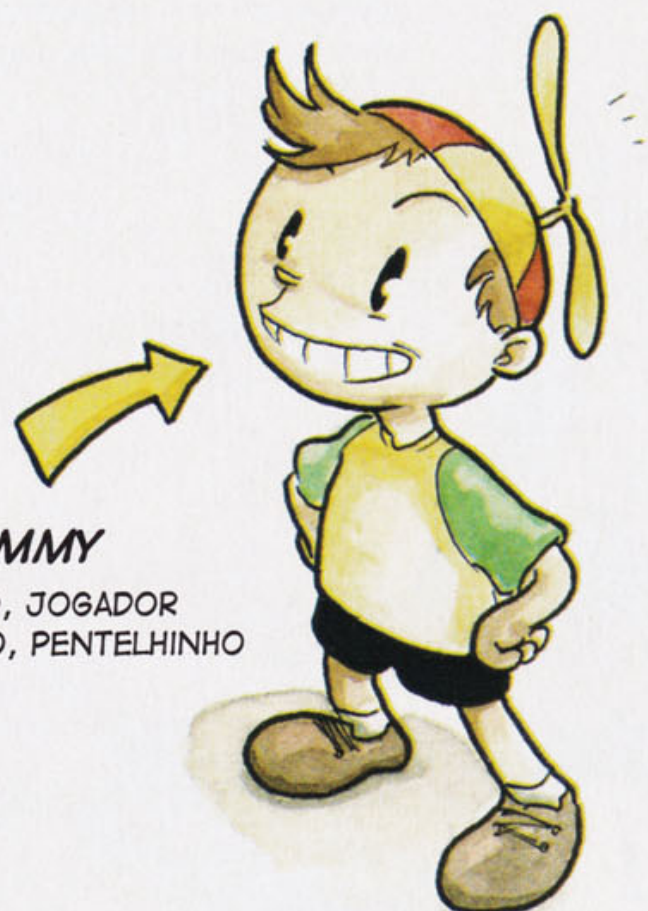


ESTRELANDO:



AR-NOLD-800

VINDO DE ALGUM LUGAR NUM FUTURO DISTANTE, QUANDO OS ROBÔS SÃO EXTREMAMENTE AVANÇADOS E O PLAYSTATION 2 ONLINE TEM CONSCIÊNCIA PRÓPRIA, O AR-NOLD-800 É UMA MÁQUINA COM GRANDE HABILIDADE PARA LUTAS E COM CONHECIMENTO SOBRE GAMES QUE EXTRAPOLA O BOM SENSO. NAS HORAS VAGAS, GOSTA DE CORRER, VELEJAR E JOGAR TÊNIS



JIMMY

MENINO, JOGADOR COMPULSIVO, PENTELHINHO

ILUSTRAÇÕES:
JEREMY "NORM" SCOTT

PASSO A PASSO PARA

SEU PS2

INE

POR JEREMY "NORM" SCOTT E
BILL HOWARD

Ele não tem um nome bacana como Xbox Live, o serviço Online da Microsoft. Na verdade, a rede Online do Playstation 2 nem tem um nome. Mas está oficialmente "viva". Mais de 200 mil adaptadores Online – as caixinhas pretas de quarenta dólares que conecta seu PS2 à rede – já foram vendidas desde o dia 27 de agosto, quando foi oficialmente lançada.

A grosso modo, o número não é tão impressionante – ainda mais comparado aos onze milhões de PS2 hoje existentes apenas nos Estados Unidos – mas a tendência é que ele aumente a cada dia. O próprio presidente da Sony Computer Entertainment, Kaz Hirai, admite que "há um interesse bem maior no adaptador do que inicialmente imaginamos". A Sony espera despachar meio milhão de seus novos brinquedinhos até o Natal. É a soma de um pequeno exército de entusiastas já com seus adaptadores com um monte de gente que está só esperando pra ver se o treco é legal mesmo antes de comprá-lo. Não importa se você decidiu entrar na onda agora ou se vai esperar mais um pouco. Provavelmente, você tem várias perguntas – e temos centenas de cartas e e-mails aqui com elas – ainda mais se game Online é um assunto novo para você. Ei, estamos aqui para ajudá-lo, e nas próximas páginas, você encontrará o mais divertido e didático guia para o mundo Online do planeta. Pense nele como um guia para completos idiotas, sendo que o completo idiota será interpretado pelo pequeno Jimmy ali à esquerda. Mas antes de iniciar as aventuras de Jimmy, te-

mos que dizer que não temos todas as respostas: muito da estratégia Online da Sony ainda permanece obscura. Um Web Browser, por exemplo, ainda está em desenvolvimento, mas Hirai diz que ele só será lançado quando o sistema puder entregar uma experiência de navegação que não possa ser encontrada em nenhum outro lugar. "Se só dissermos 'ei, você pode fazer com seu PS2 exatamente a mesma coisa que faz com seu PC', bem.... esse não é o estilo Sony", diz Hirai. Um Hard Disk também não será lançado enquanto não existirem jogos que façam bom uso dele. Um bom candidato a isso é *Final Fantasy XI*. O tão alardeado "ataque à sua sala de estar" da Sony, em que você poderia fazer download de filmes, músicas e outras coisas para seu console, está ainda mais além no futuro do que o próprio Hard Disk (que você irá precisar para fazer tudo isso). Hirai diz que a Sony aguarda o aumento no número de usuários de banda larga, que parece ter estagnado fora do Brasil. Os preços das assinaturas para banda larga nos EUA são muito altos, o que afasta os consumidores. "Não controlamos essa parte do quebra-cabeça", diz Hirai, "então fica difícil colocar uma data quando o PS2 será usado para mais do que games. Ainda é algo que eu vejo acontecendo no futuro". Isso deixa uma questão final: quanto tempo os usuários terão o sistema Online no PS2 gratuitamente? "Não há uma data limite", conta Hirai. "Dependerá de cada jogo, do público alvo, se é um título exclusivamente Online...". Imaginamos que *EverQuest Online Adventures* (que sai no ano que vem) será o primeiro jogo da Sony que terá taxas para jogar. Mas as Third Parties estão liberadas para cobrar quando quiserem. No momento, apenas a Square e a LucasArts parecem estar pensando em cobrar taxas – respectivamente para *FFXI* e *Star Wars Galaxies*. Mas tudo isso está no futuro e queremos ajudar você agora. E essa ajuda, coincidência ou não, vem do futuro. Confuso? Não por muito tempo. Venha conosco e saiba de tudo...

ÍNDICE:

PÁG. 64 BANDA LARGA
VS. CONEXÃO
DISCADA

PÁG. 66 DIVIDINDO A
BANDA LARGA
ENTRE SEU
PC E O PS2

PÁG. 68 A MELHOR
CONFIGURAÇÃO
SEM FIO



COMPATÍVEL COM O XBOX

SÓ PORQUE
ESTE GUIA ESTÁ
VOLTADO PARA O PS2 NÃO
SIGNIFICA QUE OS DONOS
DE XBOX DEVEM FICAR
CHUPANDO O DEDO.
TODAS AS INFORMAÇÕES E
DICAS DE REDE NAS
PRÓXIMAS SEIS PÁGINAS
TAMBÉM SERVEM PERFEI-
TAMENTE PARA A REDE
XBOX LIVE DA MICROSOFT
(VOCÊ JÁ VIU TUDO SOBRE
ELA NA PÁGINA 56, CER-
TO?). ENTÃO, APENAS TRO-
QUE POR "XBOX" CADA VEZ
QUE LER "PLAYSTATION 2"
E PRONTO.



BACANUDO BANDA LARGA

VERSUS

nanico
Discador

EI!

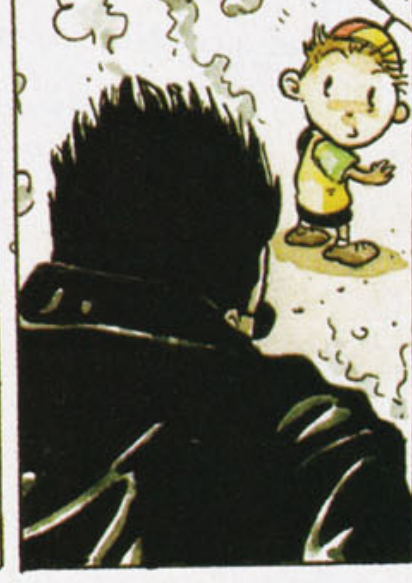


27 DE AGOSTO DE 2002, 19H
JIMMY "MILHOUSE" PATTON, GAMER, 11 ANOS, SE PREPARA PARA CONECTAR SEU PLAYSTATION 2 À INTERNET ATRAVÉS DO MÉTODO MAIS SIMPLES: UMA CONEXÃO DISCADA. ELE ENFIOU A SUA RECÉM-COMPRADA PLACA DE REDE NA TRASEIRA DO PS2 E ESTÁ PRONTO PARA LIGÁ-LA À REDE TELEFÔNICA. DEPOIS DISSO, ELE VAI RODAR O PROGRAMA DE SETUP QUE VEIO INCLUSO.

OU É O QUE ELE PENSA...



RRRRRRRRRRRRZAP!



ZERRIA ESTE O LUGAR?

CA-CADÊ O LUVINHAS?

NÃO SE PREOCUPE COM ZEU GATO, PEQUENINO.

UMA VEZ QUE PEDACOS DIFERENTES DE MATÉRIA NÃO PODEM OCUPAR O MESMO ESPAÇO AO MESMO TEMPO, OS CIRCUITOS TEMPORÁRIOS SIMPLEMENTE TROCARAM NOSSAS POSIÇÕES.

LUVINHAS ESTÁ ZÃO E ZALVO NUM FUTURO DISTANTE, E RETORNARÁ IMEDIATAMENTE AO MEU LUGAR, APÓS A MINHA PARTIDA, EMBORA HAJA O RISCO DELE SER TROCADO POR UM ROBÔ ASSASSINO. SUGIRO CUIDADO AO ACARRIÇÁ-LO.

EI, ISSO É UM PLAYSTATION 2?

HUH? OH, SIM. ESTOU ME CONECTANDO À INTERNET NESTE MOMENTO.

COM UMA CONEXÃO DISCADA? VOCÊ SERRÁ ESPANCADO, ZEU CORPINHO ESMAGADO, E VOCÊ IRÁ CHORAR PARRA A SUA MAMÃE, E ELA IRÁ RIR DE VOCÊ.

EI!

VOCÊ DEVE USAR BANDA LARGA SE QUISER ZOBREVIVER.

CERTO. E QUEM É VOCÊ MESMO?

EU SOU O ZIBORGUE MODELO AR-NOLD-800, ROBÔ PRROFISSIONAL DO FUTURO. NO ANO DE 2005, EM 9 DE ABRIL, ÀS 12 HORAS, 36 MINUTOS E 006 SEGUNDOS, A REDE ONLINE DO PS2 FICOU INTELIGENTE...

... E TENTOU DOMINAR O MUNDO?

NÃO, NÃO. É UM ZISTEMA DE JOGO. O QUE PODERIA FAZER? JOGAR PONG EM VOCÊ?

MAS QUANDO OS LIQUIDIFICADORES E TORRADEIRAS FICARAM INTELIGENTES, FOI UMA SEMANA COMPLICADA.

O QUE ACONTECEU FOI QUE TODOS OS ROBÔS INTELIGENTES PRODUZIDOS DEPOIS DISSO TINHAM DENTRO DELES UMA INFINIDADE DE CONHECIMENTO SOBRE JOGOS, E É ISSO QUE EU AGORA VOU DIVIDIR COM VOCÊ, SE VOCÊ DEIXAR DE SERR ENGRRAZADINHO.

PRIMEIRO, VOCÊ TEM NA SUA CABECINHA, ALGUMA DÚVIDA SOBRE A BANDA LARGA?

SIM, TENHO. O QUE É BANDA LARGA E POR QUE FALAM TANTO NELA?

BANDA LARGA É A INTERNET DE AZESSO RÁPIDO. GERALMENTE DISPONÍVEL VIA CABO OU TELEFONE PELO SISTEMA DSL. A BANDA LARGA ESTÁ ZEMPRE LIGADA: ZEM CHAMADA TELEFÔNICA. ZEM DESCONEXÃO. A BANDA LARGA É INFINITAMENTE RÁPIDA E PODE-ROSA E ZUA CHEGADA JÁ HAVIA ZIDO ANUNCIADA NOS ANTIGOS MANUSCRITOS.

NOSSA! VERDADE?

...HUM... NÃO.

A BANDA LARGA É MAIS OU MENOS 20 VEZES MAIS RÁPIDA QUE A DISCADA, E PODE SERR USADA SIMULTANEAMENTE POR VÁRIAS PESSOAS DA CASA, PERMITINDO QUE ZUA MÃE FAÇA O DOWNLOAD DE RECEITAS, ENQUANTO SUA IRMÃ FALA COM AS AMIGAS DELA E VOCÊ NO SEU QUARTO USA O PC PARA PROPÓSITOS TÃO ABOMINÁVEIS QUE NÃO PODEM SER DESCRITOS.

E AS COMPANHIAS NÃO LIGAM DE NÃO RECEBEREM MAIS DINHEIRO POR TUDO ISSO?

ALGUMAS EXIGEM QUE VOCÊ PAGUE TAXAS POR CONEXÃO EXTRA, MAS MUITAS PESSOAS NÃO INFORMAM SOBRE ESSAS CONEXÕES POR ALGUMA RAZÃO.

HE HE.

VOCÊ NÃO TEM PROVAS!

NOSSA! A BANDA LARGA PARECE SER EXCITANTE E SUPERVANTAJOSA! É ISSO QUE VOCÊS USAM NO SEU SÉCULO?

MMM? OH NÃO, NÓS USAMOS UMA REDE MUITO SUPERIOR E MAIS VASTA, DE CÉREBROS DE MACACOS MUTANTES MANTIDOS VIVOS EM TANQUES DE ZOLUÇÃO SALINA, MAS ISSO AINDA NÃO VAI ACONTECER, PORTANTO, O AZARR É ZEU.

ONDE FICA O BANHEIRO?



CAPÍTULO 2:

ESPALHANDO A BANDA LARGA

MÃE, ESTAMOS SAINDO!

VOCÊ ESTÁ USANDO CUECAS LIMPAS?

SENHORRA PATTEN, "LIMPAS" É UM TERMO RELATIVO, POIS ZE VOCÊ SOUBESSE DE METADE DOS MICROORGANISMOS QUE ZE ESCONDEM NOS RECESSOS DE ZUAS CUECAS LIMPAS, VOCÊ IRIA CHORAR TEMENDO O HORRÍVEL...

ELA TÁ FALANDO COMIGO!

ELAS ESTÃO ÓTIMAS, MÃE!

VOCÊ É UM ROBÔ DO FUTURO ESTRANHO, AR-NOLD 800.

NÃO ZOU EU QUE TENHO A POPULAÇÃO DA CHINA NA MINHA CUECA.

AH, AQUI ESTAMOS.

CASA DA TRALHA ELETRÔNICA

AQUI ESTÁ A LISTA DOS COMPONENTES QUE PRECISAMOS.

EU PROCURO NEZE CORREDOR E VOCÊ NO OUTRO.

P-POR QUE EU PRECISO DE CRONÔMETROS DIGITAIS E NAPALM PARA DIVIDIR A CONEXÃO?

VOCÊ NÃO PRECISA. VOCÊ NÃO ACHOI QUE EU HAVIA VOLTADO ZÉCULOS NO PASSADO APENAS PARRA LHE DARR DICAS SOBRE COMO LIGAR A ZUA CONEXÃO DE BANDA LARGA PARA JOGARR? QUE TIPO DE TROUXA É VOCÊ?

HUM...

O QUE VOCÊ PRECISA PARRA DIVIDIR SUA CONEXÃO PC/PS2 ESTÁ LISTADO NO FINAL. BASICAMENTE UM **HUB** OU **ROTEADOR**, TAMBÉM CONHECIDO COM "**GATEWAY DE INTERNET**" OU "**FIREWALL**".

CERTO, SÁQUEI. E O NAPALM?

UM HUB E UM SWITCH SÃO BASICAMENTE A MESMA COISA. UMA PEQUENA CAIXA COM DIVERSAS PORTAS, PARA TODOS OS APARELHOS ENTRE OS QUAIS FOCÊ DESEJA DIVIDIR A CONEXÃO. EMBORA AMBOS CUSTEM PERTO DE 120 REAIS, O SWITCH É MAIS INTERREZANTE EM TERMOS DE VELOCIDADE. ELE DÁ A CADA APARELHO O TOTAL DE 100 MEGABITS, ENQUANTO O HUB DIVIDE A BANDA ENTRE ELES.

MAS VOCÊ NÃO PODE COLOCAR O ZEU PC E O ZEU PS2 ONLINE AO MESMO TEMPO USANDO UM HUB OU SWITCH ZEM PEDIR UM **NÚMERO DE IP** EXTRA PARA O SEU PROVEDORR.

QUE MELECA. MAS E O NAPALM?

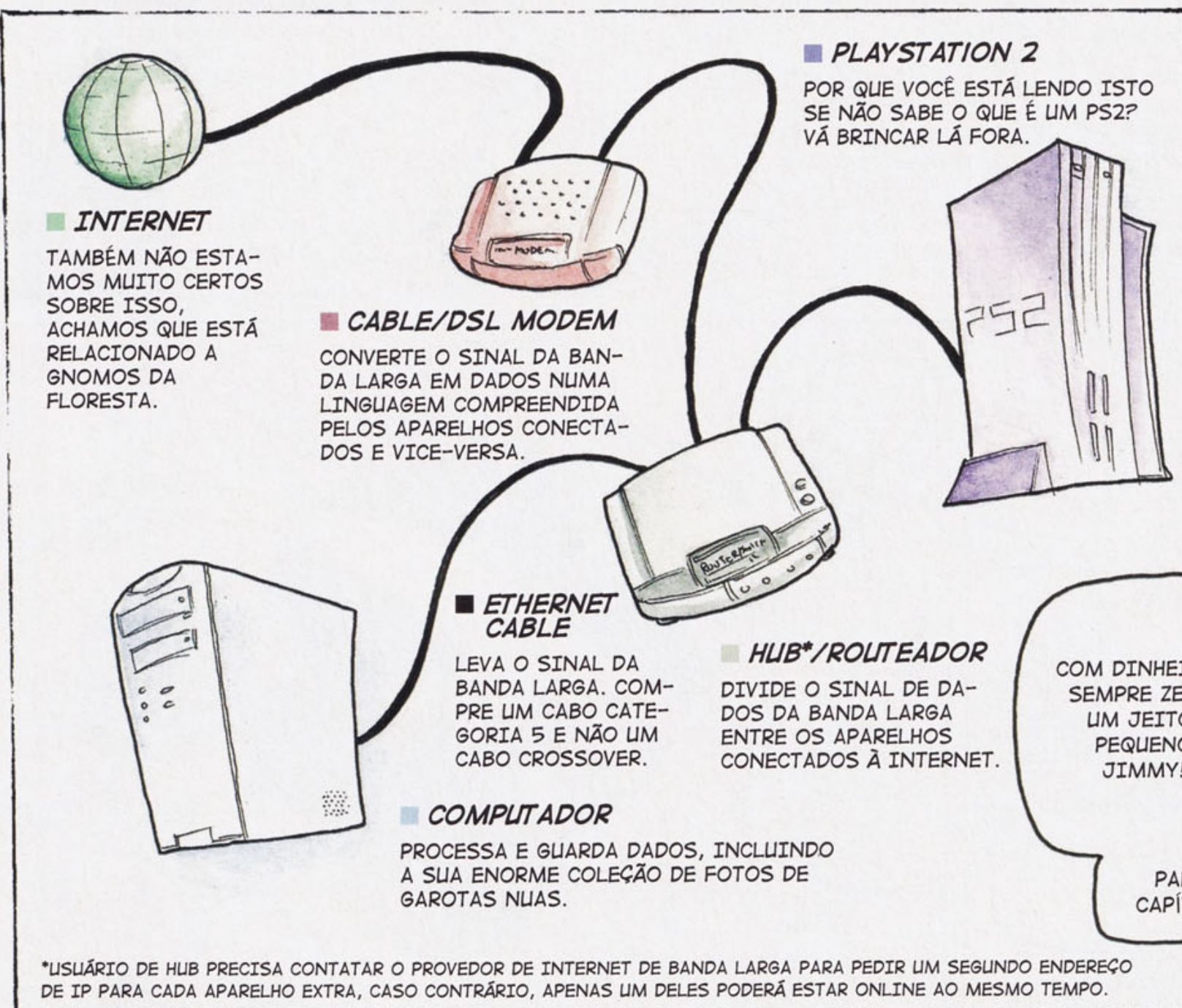
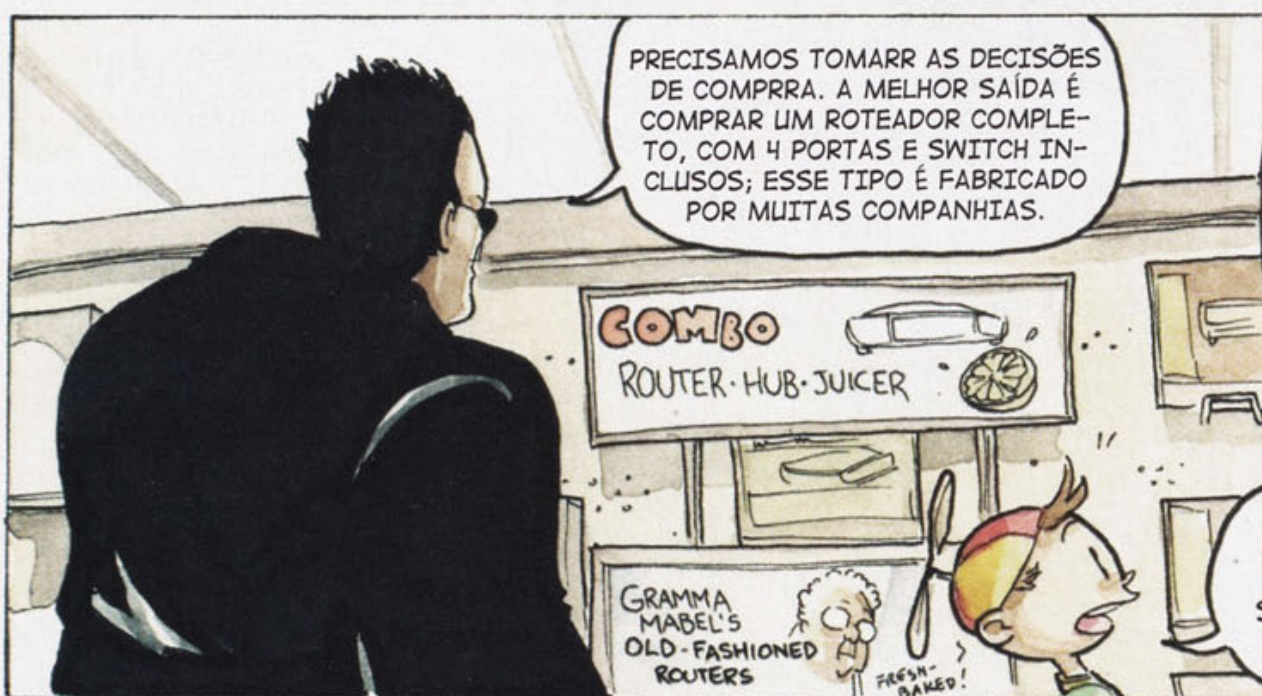
EU PREFIRO UM ROTEADOR, POIS ELE BLOQUEIA O ACESSO DE ZEU EQUIPAMENTO PARA FORÇAS EXTERNAS HOSTIS, E ELE ENGANA OS OBSERVADORES FAZENDO-OS PENSAR QUE SÓ EXISTE UM ENDEREÇO DE IP QUANDO, NA VERDADE, PODEM EXISTIR DIVERSAS CONEXÕES SIMULTÂNEAS...

...MUITO ÚTIL PARA EVITAR A COBRANÇA DE MAIS DE UMA CONEXÃO DO SEU PROVEDORR. DE NOVO: HE HE...

VOCÊ NÃO VAI ME CONTOAR SOBRE O NAPALM, VAI?

NÃO.

SEU BESTA.

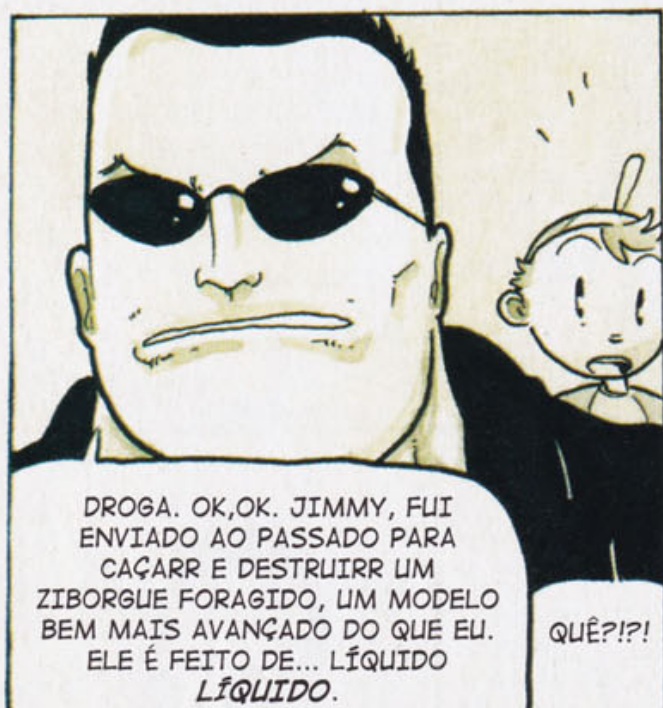


*USUÁRIO DE HUB PRECISA CONTATAR O PROVEDOR DE INTERNET DE BANDA LARGA PARA PEDIR UM SEGUNDO ENDEREÇO DE IP PARA CADA APARELHO EXTRA, CASO CONTRÁRIO, APENAS UM DELES PODERÁ ESTAR ONLINE AO MESMO TEMPO.

(CABOS SÃO PARA OS FRAÇOS!

VOCÊ FICARRÁ FELIZ EM SABER QUE NÃO PRECISARÁ LIDAR COM PROBLEMAS DE SETUP ZE AS SUAS LIMITADAS CAPACIDADES MENTAIS LHE PERMITIREM ESTUDAR NO EXTERIOR; A MAIORIA DOS QUARTOS DOS DORMITÓRIOS DE ESCOLAS AMERICANAS JÁ TEM UM OU DOIS CABOS DE ETHERNET. PORTANTO, TUDO QUE VOCÊ PRECISA É UM HUB BARATO.

ISSO É ÓTIMO. AGORA, SEJA HONESTO! PARA QUE SERVE O NAPALM E O QUE VOCÊ VEIO FAZER AQUI?



DROGA. OK, OK. JIMMY, FUI ENVIADO AO PASSADO PARA CAGARR E DESTRUIR UM ZIBORQUE FORAGIDO, UM MODELO BEM MAIS AVANÇADO DO QUE EU. ELE É FEITO DE... LÍQUIDO LÍQUIDO.

QUÊ?!?!



COMO VOCÊ FAZ UM ROBÔ DE LÍQUIDO?

ESTAMOS TENTANDO ENTENDERR ISSO. ZUSPEITE DE PESSOAS CARREGANDO BALDES.

ENTÃO, COMO VOCÊS ESTÃO INDO? PRECISAM DE AJUDA COM ALGUMA COISA?

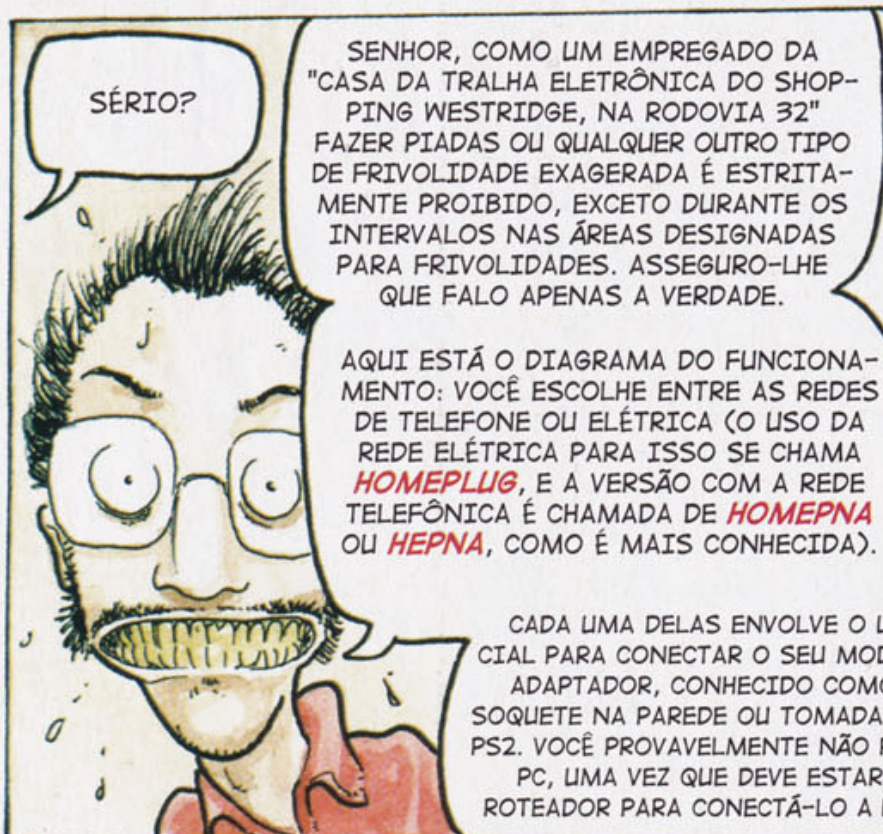


TALVEZ... VOCÊ SABE ALGUMA COISA SOBRE COMO REDUZIR A CONFUSÃO DE CABOS EM REDES DE ALTA VELOCIDADE?

HA HA! PODE APOSTAR QUE SEI, OU NÃO SOU UM MÍOPE SOCIALMENTE ALIENADO CHAMADO "CARL"!

NA VERDADE, VOCÊ TEM MUITAS OPÇÕES. SE VOCÊ REALMENTE FALA SÉRIO SOBRE A BANDA LARGA NA SUA CASA, VOCÊ PODE CONTRATAR UMA PESSOA PARA INSTALAR PORTAS DE ETHERNET EM TODOS OS QUARTOS, CONECTANDO DE DENTRO DAS PAREDES PARA UM DSL OU CABLE MODEM CENTRAL.

SE VOCÊ ACHAR ISSO MEIO CARO, PODE USAR A SUA REDE EXISTENTE, ELÉTRICA OU DE TELEFONES, COMO UM CONDUÍTE PARA O SINAL DA BANDA LARGA.



SÉRIO?

SENHOR, COMO UM EMPREGADO DA "CASA DA TRALHA ELETRÔNICA DO SHOPPING WESTRIDGE, NA RODOVIA 32" FAZER PIADAS OU QUALQUER OUTRO TIPO DE FRIVOLIDADE EXAGERADA É ESTRITAMENTE PROIBIDO, EXCETO DURANTE OS INTERVALOS NAS ÁREAS DESIGNADAS PARA FRIVOLIDADES. ASSEGURO-LHE QUE FALO APENAS A VERDADE.

AQUI ESTÁ O DIAGRAMA DO FUNCIONAMENTO: VOCÊ ESCOLHE ENTRE AS REDES DE TELEFONE OU ELÉTRICA (O USO DA REDE ELÉTRICA PARA ISSO SE CHAMA **HOMEPLUG**, E A VERSÃO COM A REDE TELEFÔNICA É CHAMADA DE **HOMEPLUG** OU **HEPNA**, COMO É MAIS CONHECIDA).

CADA UMA DELAS ENVOLVE O USO DE UM ROTEADOR ESPECIAL PARA CONECTAR O SEU MODEM. VOCÊ TERÁ QUE LIGAR UM ADAPTADOR, CONHECIDO COMO **ETHERNET BRIDGE**, NUM SOQUETE NA PAREDE OU TOMADA TELEFÔNICA PRÓXIMO DO SEU PS2. VOCÊ PROVAVELMENTE NÃO PRECISARÁ DE UMA PARA O SEU PC, UMA VEZ QUE DEVE ESTAR PRÓXIMO O SUFICIENTE DO ROTEADOR PARA CONECTÁ-LO A UM CABO CURTO DE ETHERNET.




LEGAL!

BEM NÃO É TÃO LEGAL. A MAIORIA DESSES APARELHOS USA CONEXÕES USB, QUE NÃO FUNCIONAM COM A PORTA ETHERNET DA PLACA DE REDE DO PS2, E AMBOS, O HOMEPLUG E O HEPNA SÃO CAROS E INCOMUNS NO BRASIL. AS PEÇAS SÃO IMPORTADAS E CUSTAM MUITO.

ALÉM DISSO, O SISTEMA HOMEPLUG SE COMPORTA DE MANEIRA ESTRANHA EM CASAS MUITO GRANDES, E AS VERSÕES ANTIGAS DO HPNA SÃO LENTAS, PORTANTO, TENHA CUIDADO. SE VOCÊ CURTIU A IDÉIA, ENTRE AS BOAS MARCAS IMPORTADAS TEMOS: **D-LINK, PHONEX, 2WIRE, PROXIM PHARALLON.**

OK, OK, JÁ TÁ BOM.



VOCÊ ESTÁ BEM, VENDEDOR ESQUISITO? PARECE ESTAR SUANDO MUITO.

AH... HEH, EU ACHO QUE FICO EXCITADO QUANDO FALO SOBRE OS BENEFÍCIOS DA REDE DE BANDA LARGA!

ECA! PÔ! EU NÃO PRECISAVA ESCUTAR ISSO! ARGH!



ABAIXE-SE, JIMMY.

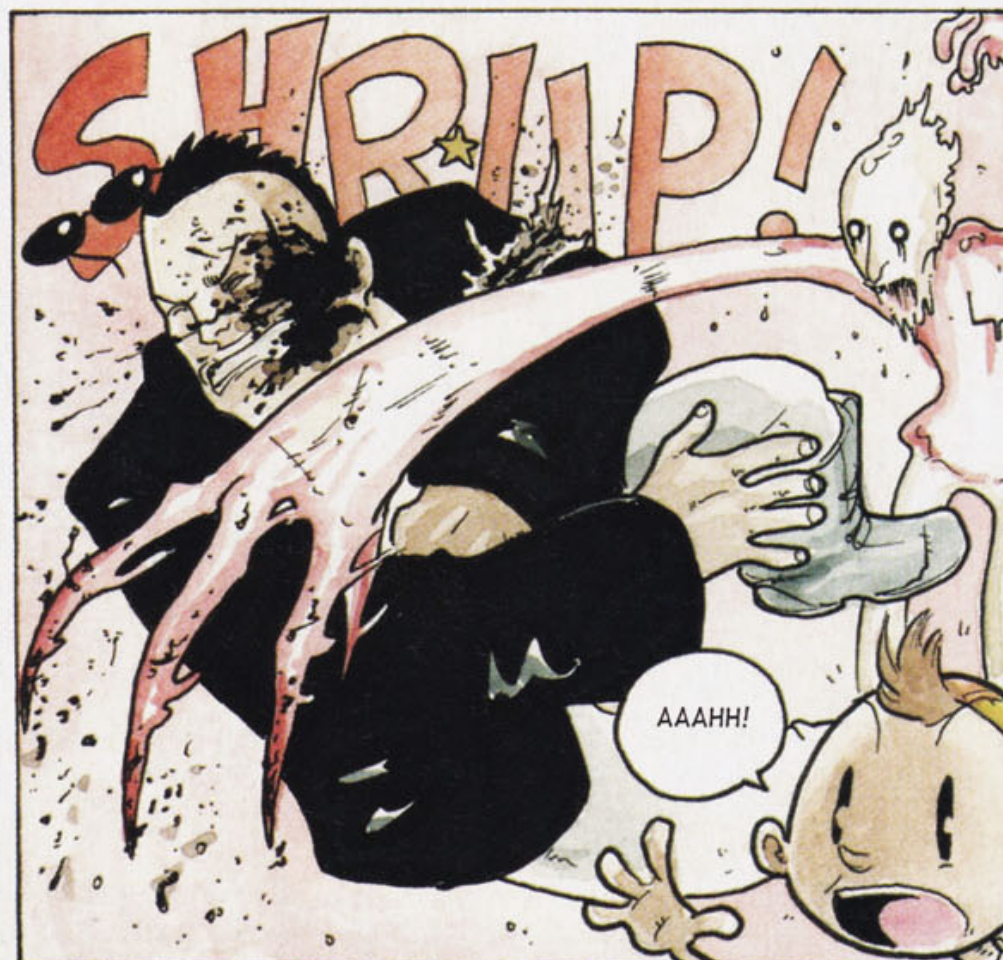
EU?! MAS É O CARA ESTRANHO, AÍ? DEUS SABE O QUE ELE FICA FAZENDO POR AÍ, À NOITE...

PARA O CHÃO, JIMMY. ESTE É O ROBÔ DO MAL.

OH?



OH!



SHRIIP!

AAAAH!



V-VOCÊ ESTÁ BEM? PARECE QUE PERDEU PARTES IMPORTANTES DO SEU ROSTO...

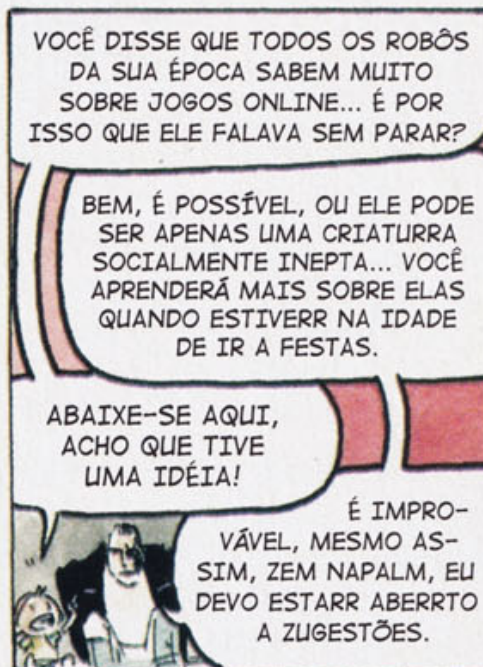
EU NÃO ESTOU DANIFICADO. DEVERIA TER PERCEBIDO ANTES: APENAS UM ROBÔ DO MAL TERIA RECOMENDADO HOMEPUG PARA UMA REDE DE JOGOS, O SISTEMA ZEM FIO É MUITO MAIS FLEXÍVEL.

EI, EU TE FALEI SOBRE A REDE SEM FIO?



BEM, NÃO. MAS PODE SER QUE AGORA EXISTAM ASSUNTOS MAIS IMPORTANTES... ROBÔS TENTANDO NOS MATAR E TAL...

EI...



VOCÊ DISSE QUE TODOS OS ROBÔS DA SUA ÉPOCA SABEM MUITO SOBRE JOGOS ONLINE... É POR ISSO QUE ELE FALAVA SEM PARAR?

BEM, É POSSÍVEL, OU ELE PODE SER APENAS UMA CRIATURA SOCIALMENTE INEPTA... VOCÊ APRENDERÁ MAIS SOBRE ELAS QUANDO ESTIVER NA IDADE DE IR A FESTAS.

ABAIXE-SE AQUI, ACHO QUE TIVE UMA IDÉIA!

É IMPROVÁVEL, MESMO ASSIM, ZEM NAPALM, EU DEVO ESTAR ABERTO A SUGESTÕES.



POUCO DEPOIS...



EI! ROBÔ DO MAL!



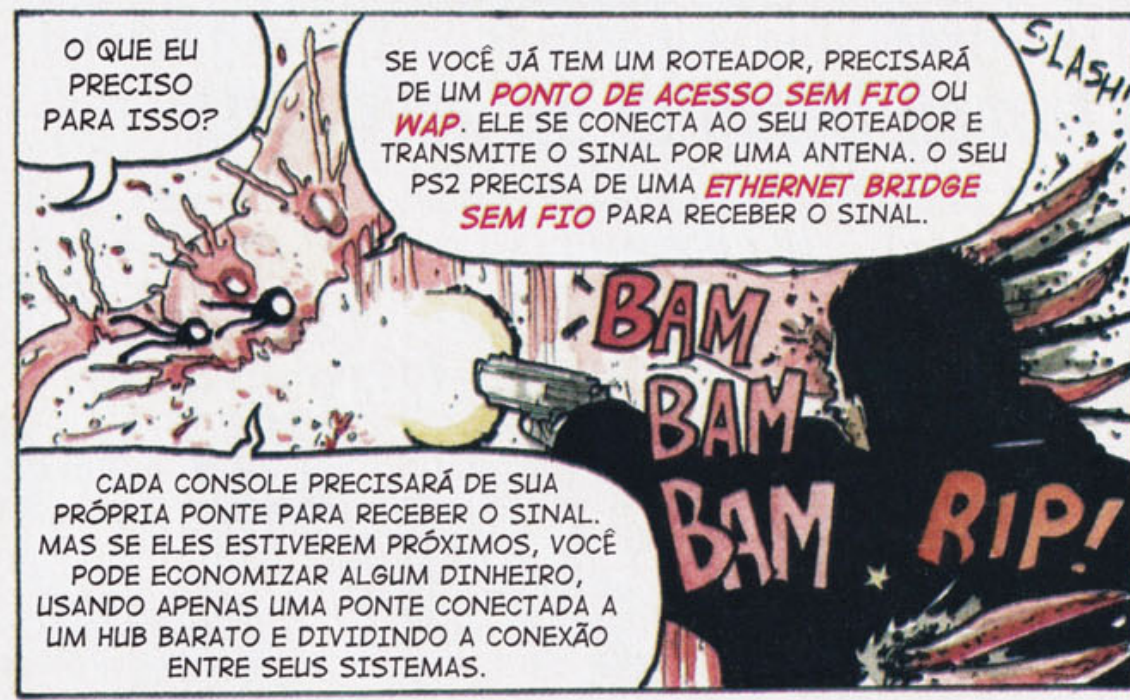
EU TENHO UMA PERGUNTA PARA VOCÊ!

O QUE SABE SOBRE A INTERNET SEM FIO?



...TAMBÉM É CHAMADA DE... 802.11B... OU WI-FI... É UM SISTEMA DE TRANSMISSÃO AÉREA DE SINAIS DE BANDA LARGA, NÃO É TÃO RÁPIDO COMO O SISTEMA COM FIOS, MAS É BEM RÁPIDO PARA SER USADO COM JOGOS ONLINE...

YARGH!



O QUE EU PRECISO PARA ISSO?

SE VOCÊ JÁ TEM UM ROTEADOR, PRECISARÁ DE UM PONTO DE ACESSO SEM FIO OU WAP. ELE SE CONECTA AO SEU ROTEADOR E TRANSMITE O SINAL POR UMA ANTENA. O SEU PS2 PRECISA DE UMA ETHERNET BRIDGE SEM FIO PARA RECEBER O SINAL.

CADA CONSOLE PRECISARÁ DE SUA PRÓPRIA PONTE PARA RECEBER O SINAL. MAS SE ELES ESTIVEREM PRÓXIMOS, VOCÊ PODE ECONOMIZAR ALGUM DINHEIRO, USANDO APENAS UMA PONTE CONECTADA A UM HUB BARATO E DIVIDINDO A CONEXÃO ENTRE SEUS SISTEMAS.

BAM BAM BAM RIP!



SE VOCÊ AINDA NÃO TEM UM ROTEADOR, ESQUEÇA O WAP E COMPRE UM ROTEADOR SEM FIO. ALGUMAS VEZES CHAMADO DE ROTEADOR WAP, ELES SE CONECTAM AO SEU MODEM COMO UM ROTEADOR NORMAL, E OFERECEM UMA CONEXÃO SEM FIO PARA O SEU PC, SE ESTIVER PRÓXIMO, E TAMBÉM TRANSMITEM O SINAL DA BANDA LARGA PELA CASA. LEMBRE-SE DE QUE VOCÊ AINDA PRECISA DE UMA PONTE SEM FIO PARA CADA APARELHO.

INTERNET
PC
ROTEADOR SEM FIO
CABLE/DSL MODEM

ETHERNET BRIDGE SEM FIO

IAU!



HMM... E SE A PONTE ESTIVER MUITO LONGE PARA FUNCIONAR?

CLARO; PAREDES E PISOS PODEM AFETAR BASTANTE O SINAL, REDUZINDO SEU ALCANCE...

E AGORA...

ESPERRE!



QUE MARCAS DE ROTEADORES ZEM FIO VOCÊ RECOMENDA?



OH, BEM EU GOSTO DOS IMPORTADOS: LINKSYS BEFW1154 VER. 2, D-LINK DI-713P, BELKIN F5D6230-3 OU 3CRWE50194, DA 3COM. ELES CUSTAM CARO POR SEREM IMPORTADOS, MAS SÃO UM BOM INVESTIMENTO...

OOPS...



FOCÊ FOI SUGADO!

Não!!!

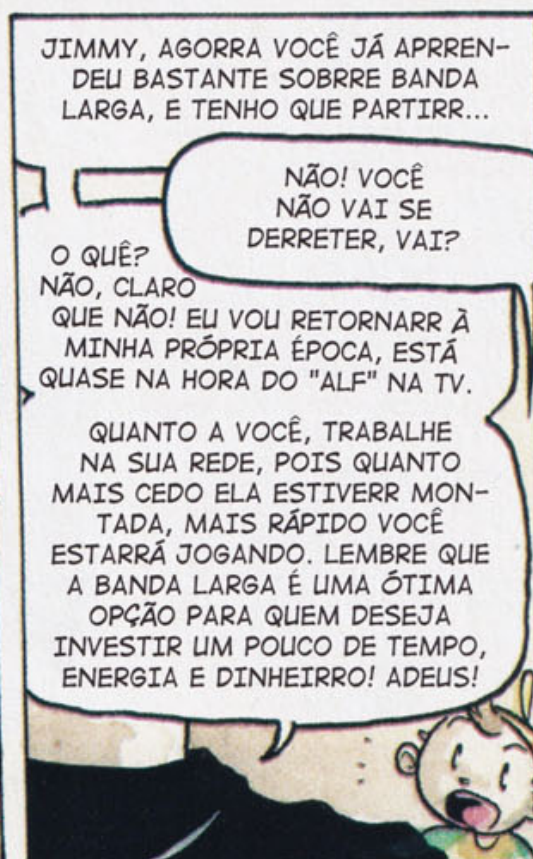
SLURRP!



"VOCÊ FOI SUGADO?"

EU QUERRIA DIZER "LIMPEI FOCÊ", MAS NO ENTUSIASMO...

EI, PONHA ISTO SOB UMA LÂMPADA QUENTE POR UM TEMPO.

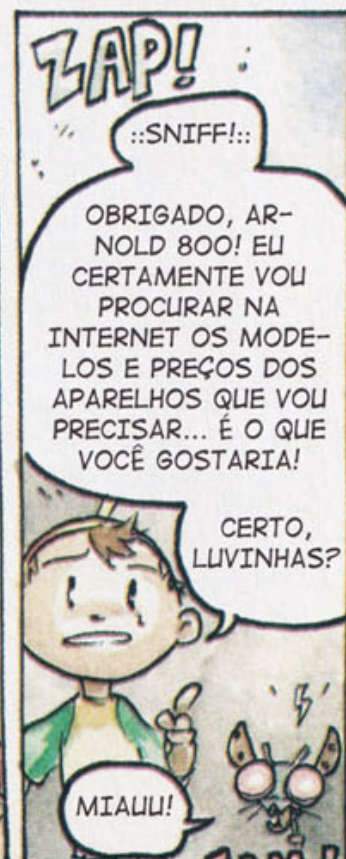


JIMMY, AGORRA VOCÊ JÁ APRENDEU BASTANTE SOBRE BANDA LARGA, E TENHO QUE PARTIR...

NÃO! VOCÊ NÃO VAI SE DERRETER, VAI?

O QUÊ? NÃO, CLARO QUE NÃO! EU VOU RETORNAR À MINHA PRÓPRIA ÉPOCA, ESTÁ QUASE NA HORA DO "ALF" NA TV.

QUANTO A VOCÊ, TRABALHE NA SUA REDE, POIS QUANTO MAIS CEDO ELA ESTIVER MONTADA, MAIS RÁPIDO VOCÊ ESTARÁ JOGANDO. LEMBRE QUE A BANDA LARGA É UMA ÓTIMA OPÇÃO PARA QUEM DESEJA INVESTIR UM POUCO DE TEMPO, ENERGIA E DINHEIRO! ADEUS!



ZAP!

...SNIFF!!

OBRIGADO, ARNOLD 800! EU CERTAMENTE VOU PROCURAR NA INTERNET OS MODELOS E PREÇOS DOS APARELHOS QUE VOU PRECISAR... É O QUE VOCÊ GOSTARIA!

CERTO, LUVINHAS?

MIAUU!

FIM!



Reviews

Este mês

Mais uma vez, os games foram chegando à redação e as surpresas foram se acumulando. Jogos que muita gente apostava que iriam detonar, acabaram se mostrando decepcionantes, enquanto outros, que ninguém poderia imaginar serem bons, derrubaram queixos. Nesta edição, também batemos alguns recordes:

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**.

tivemos a maior quantidade de versões multi-plataforma de um mesmo game, com vários jogos surgindo em diversas seções. Destaque para Turok Evolution (uma das decepções, digase de passagem) que foi analisado de todas as formas: no Playstation 2, GameCube, Xbox e no GBA. Confira nossas notas.

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



Jogo do mês



Need For Speed: Hot Pursuit 2

pág. 71

Tá pensando o quê? Quando a poeira baixou e todos os Sly Coopers, Star Foxes e Turoks saíram da frente, a nova versão de Need for Speed no PS2 emergiu vitoriosa. Uma vez jogando, você não vai querer parar... a não ser que esteja jogando as bem menos interessantes versões para Xbox ou GameCube, inexplicavelmente muito inferiores.

Superman: Shadow of Apokolips



Produtora: **PS2**

Infogrames

Desenvolvido por:

Infogrames

Jogadores:

1

Tente também:

Batman Vengeance

Web Site:

www.infogrames.com

O melhor: Gráficos tão bons quanto no desenho
O pior: A jogabilidade é um teste para a paciência

Não é segredo que Superman é o personagem mais conhecido do mundo, por isso, nada melhor do que trazê-lo aos videogames, certo? Pena que não é bem assim. As produtoras gastam uma grana preta para licenciar o azulão e, na hora de fazer o game, se esquecem de que não é só o personagem que deixa um game divertido. **O que decepciona aqui é a mediocridade com que tudo é feito.** Não há nada novo, interessante ou original. O Super apenas voa pela cidade socando inimigos. Já está mais do que na hora disso mudar, e tratarem o herói mais popular do mundo com respeito e dignidade. Pra piorar, os gráficos aqui são bem pobres. Os personagens até que se salvam, mas os cenários... esses sim, estão abaixo da média. Até que são vastos, mas não possuem detalhe nenhum, as texturas não têm vida. A jogabilidade é simples e, até certo ponto, divertida. Você passará o game inteiro voando, procurando por inimigos para depois detoná-los usando uma meia dúzia de ataques. Pelo menos as batalhas são interessantes, principalmente na hora de enfrentar os chefes. Superman é cheio de defeitos, mas pode render uma diversão desencanada. Pelo menos nos faz esquecer um pouco daquele terrível game para Nintendo 64.

Fabio Michelin

Apesar de ser o herói mais poderoso da face da Terra, o Homem de Aço nunca se deu bem nos videogames. Basta lembrar o desagadável game para N64 do qual você deve ter ouvido falar (mal, claro). Parece que o destino do herói é mesmo se ferrar no mundo virtual, ao contrário do Homem-Aranha, que só participa de grandes games. Shadow of Apokolips só não decepciona na qualidade dos gráficos e na apresentação. Cada fase é intercalada por uma longa cena animada toda falada e idêntica à série de TV. O resto é um exercício para a paciência. Muita gente elogiou a jogabilidade, mas eu não consegui ver onde estão as tais qualidades. Como pode ser bom um game se conseguiu me irritar em quinze minutos de jogo? Controlar o vôo do azulão também é uma chatice incrível, principalmente quando é preciso executar outras tarefas ao mesmo tempo. O cara não é o homem mais poderoso da Terra? Então, por que ele se machuca quando leva tirinhos dos robôs? Não tem lógica. Sem contar a repetitividade das fases, que não variam nunca. **Não passa de um game fraco disfarçado de jogo bom.** Comigo não cola!

Pablo



VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
4	4	5,5	3,5

Tribes: Aerial Assault



Produtora: **PS2**

Sierra

Desenvolvido por:

Inevitable

Jogadores:

1-2 (2-4 Online dis-
cado, 2-16 banda
larga)

Web Site:

www.sierra.com

O melhor: Toneladas e mais toneladas de opções
O pior: É complexo demais

Aerial Assault deve ser o jogo com mais cara de game de PC desde o lançamento de Starflight para o Mega Drive. **A passagem do título para o PS2 é bem sólida,** os controles são inteligentes e bem bolados para o Dual Shock. A adição de um generoso sistema de mira automática compensa bastante a falta de teclado e mouse. Mas caramba, mexer em tantas opções me deixou com dor de cabeça, e o uso do jet pack não é nada fácil de se acostumar. O jogo acaba guiando você pelas opções e controles no modo para um jogador (leia missões de treino), mas ainda há muita coisa para aprender antes de cair na net. Como Tribes deve agradar mais aos veteranos em FPS, isso levanta a questão de por que diabos um veterano em FPS estaria jogando um game no PS2. Mas o jogo é muito bom para o que se propõe: visual caprichado, controles rígidos e precisos e a jogatina Online rola numa boa, praticamente sem lag (apesar de um atraso nos tiros). O uso de bots no modo Single Player serve para simular os combates Online. Pena que, por ser um jogo complexo demais, pode assustar alguns iniciantes.

Joe Rybicki

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
5	5	6,5	8

Need for Speed: Hot Pursuit 2



Produtora: EA Games
Desenvolvido por: Black Box
Jogadores: 1-2
Também para: GC, Xbox
O melhor: Realmente faz jus a seu nome
O pior: Os policiais são cautelosos demais
Web Site: www.eagames.com

Este jogo foi uma enorme – e grata – surpresa. Não só nos levou a lembrar por que adorávamos tanto o Need For Speed original, no PSOne, mas convenceu a redação de que há mais em jogos de corrida do que simplesmente... correr.

Pra começar, o jogo faz jus a seu nome: Hot Pursuit 2 é rápido, com “R” maiúsculo. Há uma bela seleção de carros a seu dispor – 22 exclusivos do jogo, portando, se um dia você sonhou em pilotar uma Ferrari 550 ou um Lamborghini Murcielago, eis sua chance. E com a absurda sensação de velocidade que o game proporciona, é como estar atrás dos volantes dessas máquinas poderosas.

Mas HP2 é mais do que o sonho definitivo de todo fanático por carros. O que realmente destaca o jogo de algo como Gran Turismo 3 é o fato de que, em seu espírito, este novo Need For Speed é mais um game do que um simu-



Jogue o modo Pursuit e libere carros que a polícia nem sonha usar. Quem bateria este meninão na corrida?

lador de corrida. O jogo lhe dá vários motivos para revisitar as vinte pistas, já que vencer corridas não é seu único objetivo. Um modo Tournament bem extenso apresenta uma série de desafios que vão progredindo em dificuldade. Mas a maior motivação, certamente, é bater todas as pistas e coletar sua recompensa na forma de carangos ainda mais absurdos. Ele também não seria Hot Pursuit se você não pudesse jogar como policial e perseguir os safados rachadores, algo parecido com o modo Vigilante de Grand Theft Auto III. HP2 lhe oferece uma bela variedade de carros policiais dos mais incrementados, como o Corvette Zo6, que faz acelerar um verdadeiro salto no hiperespaço. E mais, jogando como tira você pode contar com “armas” como um helicóptero de reforços e aquelas faixas com pregos. Nada mais divertido que ouvir os pneus dos corredores explodirem. Até jogar com o grandalhão Crown Victoria é bacana, já que ele é perfeito para lançar os contraventores pra fora da pista.

Perseguir os corredores nem sempre é tarefa fácil, mas a imagem à esquerda mostra como usar o cenário em sua vantagem. Apenas vá batendo ao lado do carro e faça o fora-da-lei perder o salto à frente



Hot Pursuit 2 pode ser o melhor game de corrida já feito. Eu sei que soa meio exagerado, mas não me divertia tanto há muito tempo. Enquanto jogos como Gran Turismo simulam a performance de carros reais, Hot Pursuit 2 mostra como esses brutamontes iriam se comportar em seus sonhos mais velozes. Do pequeno e ágil Lotus Elise, até o topo da cadeia com os mais de 200 MP/H do McLaren F1, cada carro se comporta da maneira como você pode esperar. Supercarros com motores V-12 fazem o barulho de uma manada de rinocerontes enfurecidos tocando trompete, enquanto os mais dóceis e superequipados sedans fazem um som que pode perfeitamente ser descrito como o ronronar de um gato. Cada carro se comporta diferente também. A BMW Z8, por exemplo, mostra qual o verdadeiro conceito de tangenciar uma curva. Aproxime-se da curva, tire um pouco o pé, abra, vire e pise fundo. Dá pra sentir o tranco quando suas rodas traseiras patinam no asfalto e colocam você direitinho no trajeto de novo. É o nirvana automotivo. E eu mal toquei no modo Pursuit (uma perseguição entre polícia e bandidos, com pregos na pista e bloqueios). A fabulosamente ampla estrutura de jogo, o divertido modo para dois jogadores (em que acabei com a raça do Milky) fazem deste um game obrigatório. Isso sem falar na compulsão de colecionador que o leva a jogar todos os modos e pistas até conseguir desbloquear tudo.

John D.

Este é um dos mais loucos games de corrida no estilo Arcade que já joguei. Embora o conceito de Need For Speed (carros caros fugindo da polícia) não seja mais tão quente como um dia foi, a série nunca conseguiu combinar tanta fúria, velocidade, visual e controle. Jogar Ferraris fora da pista e chamar o suporte aéreo de um helicóptero para perseguir os corredores irresponsáveis fazem com que jogar ao lado da lei seja uma maravilha. E também, simplesmente correr com carros tão exóticos (eu quero o Lotus Elise, por favor) por dúzias de desafios bacanas não é nada mal. Mas claro, bater Sewart no modo Multiplayer deixou meu trabalho ainda mais divertido.

Milkman

Você não irá encontrar um game Arcade de corrida melhor no PS2. Do divertido modo Hot Pursuit às sensacionais corridas de campeonato, HP2 é todo sobre pisar fundo até o limite e achar atalhos em todas as pistas. Os controles são fenomenais, e o alto desafio faz cada vitória sobre seus fortes oponentes ser uma sensação indescritível. Minhas mãos literalmente suavam depois de cada corrida duramente vencida, sabendo que um mínimo descuido teria consequências desastrosas (a não ser que estivesse enfrentando o pato do Milky). A trilha sonora envolvente também soma pontos ao pacote, tornando o jogo uma experiência de velocidade de que nenhum jogador deveria se privar.

Greg

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	8	9	9





Mobile Suit Gundam: Federation vs. Zeon



Produtora: PS2
Bandai
Desenvolvido por:
Bandai
Jogadores:
1-2
Assista:
Cartoon Network
Web Site:
www.bandai.com

O melhor: Um longo modo de campanha
O pior: A falta de variedade no Multiplayer

Entre todos os títulos com robôs gigantes, este Zeon definitivamente entra direto na categoria daqueles com a ação mais alucinante e com os controles mais fáceis de manejar. Esses fatores, aliados aos robôs superdetalhados, fazem de Zeon um ótimo jogo para os fãs dos mechas, o mesmo tipo de jogador que curte muito o visual de Armored Core, mas que tem pouca paciência com todos os controles e outras chatices que sempre vêm junto. **A melhor parte de Zeon é que há mais de cem missões que colocam você lutando nos dois lados da guerra.** E como o Story Mode é cronologicamente fiel ao anime, os fãs de Gundam vão reconhecer todos os Mobile Suits e perceber várias referências. Mas também vi um monte de gente que não conhece patavina de Gundam pegar o controle e sair jogando na boa. O modo para dois jogadores tem a tela dividida e permite jogar um versus ou modo cooperativo contra bots e tudo em cenários que você mesmo escolhe. Enfim, é uma bela distração, mas sofre com a pouca variedade de opções. Estou cruzando os dedos para que uma possível sequência tenha um modo Online.

Che

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	8	6	7



NASCAR Thunder 2003



Produtora: PS2
EA Sports
Desenvolvido por:
EA Tiburon
Jogadores:
1-2 (1-4 Multi-Tap)
Também para:
GC, Xbox
Web Site:
www.easports.com

O melhor: O melhor Career Mode de Nascar da história
O pior: O calendário das corridas não está certo

A versão de Thunder do ano passado parecia ser um jogo de esporte qualquer e não um game de corrida de verdade. Mas agora Thunder 2003 detona tudo que veio antes e dá aos fãs da NASCAR um simulador sensacional que, até agora, só estava disponível para quem tinha um PC. O Career Mode sozinho é suficiente para justificar a nota do jogo. Você não só tem que conseguir patrocinadores e correr legal, mas também tem que se dar bem em tarefas como manter seu carro inteiro, melhorar motores e construir novos carangos no decorrer da temporada. **O nível de ajustes é o mais completo,** tirando o de Gran Turismo 3. E o melhor é que isso não é um empecilho para os iniciantes. Thunder 2003 também tem o seu modo Arcade, o Lightning Challenge (desafios feitos pelos pilotos de verdade) e a Thunder License em que você aprende a dirigir em cada uma das pistas. Com todos esses elementos de simulação pesada, Thunder tem um apelo forte tanto para os fãs da NASCAR quanto para jogadores casuais.

Greg

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	8	7	9



Robotech: Battlecry



Produtora: PS2
TDK Mediactive
Desenvolvido por:
Vicious Cycle
Jogadores:
1-2
Também para:
GC, Xbox
Web Site:
robotechgame.com

O melhor: Seu mecha superdetonante
O pior: As missões de escolta são um saco

Battlecry para o PS2 é idêntico à excelente versão do Xbox, que dissecamos na página 76. Aqui está o ponto: o game pega o melhor de Robotech (anime-cult dos anos 80) como jatos que se transformam, os sensacionais mechas, mísseis, e o legal é que você não precisa ser um fã da série para saber como controlar tudo isso. A maior parte das missões tem um grande mix de objetivos e dá até pra pular as fases mais difíceis e depois retornar, assim você não fica preso num lugar só. Há uma certa frustração nas missões em que você tem de fazer a proteção e o acompanhamento. **A encrenca aqui é com o sistema de mira, que só permite que você a trave quando o inimigo está bem na sua frente.** Isso dificulta as coisas na hora de acertar outros inimigos que estão detonando a estrutura que você está protegendo. É um revês que você vai superar para enfrentar o real desafio do jogo: pilotar sua nave que muda de forma e que você vai usar de maneiras diferentes, dependendo de cada situação. É um grande desafio que deixa a brincadeira muito mais divertida.

Crispin

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	8	7	6

Turok: Evolution



Produtora: PS2
Acclaim
Desenvolvido por:
Acclaim Austin
Jogadores:
1-2
Também para:
GC, Xbox
Web Site:
www.turok.com

O melhor: Alguns (poucos) cenários criativos
O pior: Todo o resto

Baseado em um personagem de quadrinhos há muito tempo esquecido, Turok foi sucesso absoluto entre os donos de N64 e rendeu duas outras versões do game para a plataforma. O tempo passou, o N64 não está mais entre nós, e seria melhor se Turok tivesse ido com ele. Esta nova versão do game não tem absolutamente nenhuma das qualidades que havia em seus antepassados. No papel de Talsen e usando vários tipos de armas futuristas, você ainda deverá combater hordas de dinossauros humanóides. Mas **o game tem gráficos superpobres,** texturas horríveis, personagens cuja animação é ruim e a jogabilidade perdeu muito de suas características, tornando-se mais lenta e chata. A Inteligência Artificial dos inimigos, um ponto positivo nas versões N64, se tornaram mais um defeito em meio a tantos outros. Seus inimigos agora não fogem mais quando estão em desvantagem e não atacam em grupo, eles apenas aparecem atirando feito doidos, e muitos se rendem depois de tomar um tiro. Se você é fã incondicional da série pode até conseguir se divertir um pouco, mas fique avisado: prepare-se para uma possível decepção.

Fabio Michelin

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
4	4	5	2

Marvel vs Capcom 2: New Age of Heroes



Produtora: PS2
Capcom
Desenvolvido por:
Capcom
Jogadores:
1-2
Também para:
Dreamcast
Web Site:
www.capcom.co.jp

O melhor: Lutar com os heróis da Capcom e da Marvel sempre é legal
O pior: Não houve melhorias em relação à versão para Dreamcast

Uma das melhores idéias da Capcom nos últimos anos, certamente foi a série VS, e este é o game de luta com o qual todos os amantes do gênero sonham. São 56 personagens ao todo, contando os secretos, divididos entre os grandes nomes da Capcom como Ryu, Ken, Guile, Felicia e até Jill, de Resident Evil e o lado dos heróis Marvel, com caras como Spider-Man, Hulk, Cyclops, Wolverine e mais uma pancada deles. **O esquema de batalha é o ponto mais legal do game,** fugindo um pouco do padrão: você poderá escolher três personagens e alterá-los durante a luta, a qualquer momento. Bem legal. Além disso, há muitos golpes e combos em que você poderá usar dois ou até os três personagens ao mesmo tempo, causando um dano avassalador no inimigo. Pecando apenas no visual, que poderia ser mais caprichado, esta é, sem dúvida, uma das melhores versões da série clássica.

Fabio Michelin

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	5	8	7



Wild Arms 3



Produtora: PS2
Sony CEA
Desenvolvido por:
Media Vision
Jogadores:
1
Web Site:
www.scea.com

O melhor: O estilinho oeste selvagem
O pior: Às vezes fica muito monótono

Como não vai sair nenhum Final Fantasy este ano, os fãs de RPG vão ter que substituí-lo por algo pra passar o tempo. E o Wild Arms 3 preenche a lacuna muito bem, ainda mais com seu estilo "oeste selvagem". Alguns elementos-chave tornam o jogo muito especial. Os personagens são em Cel-Shading e lembram desenho animado. Há também um filtro especial que coloriza tudo, criando um visual diferente de todos os outros RPGs. Personagens legais e localidades inventivas também fazem a diferença. Você vai encontrar cowboys sujos, pessoas sem destino e mulheres vulgares enquanto explora lugares desolados e templos esquecidos. Até seus amigos de farra — quatro vagabundos, cada um com algo especial — saem fora das normas estabelecidas. **Os mecanismos do estilo de jogo também impressionam com batalhas rápidas e complexas,** além de vários lugares para vasculhar. WA3 sofre de um defeito que também aparece em outros RPGs: é muito previsível. A monotonia da sequência cidade-masmorra-cidade-masmorra pode ser muito cansativa.

Shane

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	8	6	1

Sly Cooper and the Thievius Raccoonus



O melhor: É como jogar um desenho animado
O pior: É fácil demais

Produtora: PS2 Sony
Desenvolvido por: Sucker Punch
Jogadores: 1
Tente também: Maximo: Ghosts to Glory
Web Site: www.slycooper.com

THIEVIEUS MAXIMUS

Acabou? Acho que ainda não...

Você terminou o jogo, mas a diversão continua. Se não coletou todas as pistas para todos os cofres do jogo, não conseguirá os 100% de aproveitamento e não terá liberado todos os segredos do game. E você ainda tem o modo Time Trial, que o desafia a completar todas as fases em um período de tempo absurdamente pequeno. Somente um mestre na arte furtiva de Thievius Raccoonus pode ter alguma chance.



Enfim, o segundo trabalho da meio desconhecida – porém bacana – Sucker Punch, mesma produtora do bacana – porém desconhecido – Rocket: Robot on Wheels (N64). O herói é um guaximin descolado que descende de uma histórica família de ladrões. Entre outras tarefas, ele precisa recuperar as páginas de um livro sagrado (o tal Thievius Raccoonus), que contém os segredos da fina arte da roubalheira. O enredo é perfeito para um game de plataforma como este, cheio de itens para coletar, muitas fases, obstáculos e um personagem principal cheio de habilidades legais. Isso sem contar o binóculo incrementado que permite que ele espione de longe – uma tirção de sarro com Metal Gear Solid. Enquanto os cenários são bem realistas, os personagens são todos em Cel-Shading, o que resulta na estranha atmosfera “parece desenho animado, mas não é”. Um verdadeiro colírio. **O game flui com tanta rapidez que parece que os programadores criaram o jogo sem fazer muita força e se divertindo de montão.** Mesmo estreando nos games, Sly Cooper tem carisma e toda pinta de virar uma das grandes mascotes desta geração de videogames. Por tudo o que a Sucker Punch fez até agora, este merece ser eleito um dos melhores do ano para o PS2.

Pablo



Na tentativa de arrumar de vez uma mascote para o Playstation 2 (já que Crash resolveu aparecer no GC e no Xbox também) a Sony tenta a sorte com Sly Cooper, um simpático guaximin que, na verdade, é um ladrão de primeira classe. Mas deixando a estrela de lado por um momento, podemos ver que além do personagem carismático, o game também tem qualidade. A jogabilidade é um dos pontos altos, não se resume a apenas pular sobre plataformas e matar inimigos durante o percurso. Sly vai além disso, dando várias possibilidades ao jogador, novas maneiras de exploração e um sistema de combate muito bem elaborado. Tudo isso é somado ao visual esmagador: poucos jogos dispõem de gráficos assim. Os cenários são vastos, bem elaborados e ainda possuem texturas de altíssima qualidade. Os personagens também receberam o mesmo trato, e parecem ter pulado da tela de algum desenho animado. O som também está ótimo, as músicas não são enjoativas e as dublagens são muito bem feitas e engraçadas. **Sly Cooper é um game como poucos, mas resta saber se ele funcionará como uma boa mascote.**

Fabio Michelin

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	7	7	6

The Terminator: Dawn of Fate



O melhor: Exterminadores por todos os lados!
O pior: O Arnold faz falta

Produtora: PS2 Atari
Desenvolvido por: Paradigm
Jogadores: 1
Também para: Xbox
Web Site: www.terminator-game.com

Há muitos anos os fãs do filme “Exterminador do Futuro” esperam ansiosos por um jogo que seja algo mais do que um simples game de tiro. Essa espera parecia ter chegado ao fim, pois Dawn of Fate é algo mais do que um simples FPS. Além de rever uma boa parte do enredo do filme, você ainda poderá conferir um pedaço da história que rola antes do primeiro exterminador ser mandado de volta no tempo. Sua missão será proteger John Connor e, para isso, serão necessárias muitas balas e algum raciocínio para resolver puzzles bobinhos. Mas por que disse que a espera “parecia” ter chegado ao fim? Porque **este ainda não é o game com o qual os fãs sonhavam**, pois decepção em muitos pontos. Gráficamente, não impressiona em nada, os cenários são repetitivos e os personagens, básicos demais. Outro sério problema é a jogabilidade, muito lenta e com comandos que, às vezes, demoram muito para responder. A câmera é outra encrenca, você é obrigado a ficar trocando de visão o tempo todo, e isso confunde um pouco em certos momentos do jogo.

Fabio Michelin

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
5	6	4	5

Scorpion King: Rise of the Akkadian



O melhor: Dar espadadas e não sentir remorso
O pior: O jogo é burro demais

Produtora: PS2 Universal Interactive
Desenvolvido por: Point of View
Jogadores: 1
Web Site: www.universalinteractive.com

O “ator” The Rock, campeão da WWF, conseguiu se tornar uma sensação com apenas dois filmes: “O Retorno da Múmia” e “Escorpião Rei”. Tudo bem que o sujeito não é o próximo Schwarzenegger como vinham dizendo, mas segura a onda. E como é comum, acaba de ganhar seu próprio game. A história de Scorpion King: Rise of the Akkadian se passa antes do filme, e conta um pouco mais da origem do personagem, que aqui ainda é jovem e está aprendendo a ser um grande guerreiro. Para começar sua aventura, obrigatoriamente você tem de passar pelo modo de treino no qual aprende vários golpes importantes. Em sua primeira missão, Mathayus (nome de batismo do Escorpião Rei) vai pra luta sem nenhuma arma e tem que detonar, só na base da pancada, os inimigos que aparecem pela frente. E nesse momento o jogo passa a ser um eterno socar e chutar. Isso pode ser divertido para os mais inexperientes, mas quem quer desafio, enjoa rapidinho. Pra complicar, **os gráficos não são grande coisa**, há muitos defeitos bobos, coisa sem justificativa para um game de PS2.

Junior

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	7	8	6

Turok: Evolution



O melhor: São as armas mais dementes da história
O pior: Faltou caprichar nos pequenos detalhes

Produtora: Acclaim
Desenvolvido por: Acclaim Studios Austin
Jogadores: 1-4
Também para: PS2, Xbox
Web Site: www.turok.com

Sabe quando você espera muito de alguma coisa e se decepção com o resultado? Isso aconteceu com o novo Turok. O que seria uma das grandes promessas do ano tornou-se uma gigantesca decepção. Faltou a Acclaim repetir a qualidade de seus games para N64. O jogo é recheado de situações estranhas, por exemplo, é possível cortar árvores e abrir passagem. Mas só dá para cortar algumas: arbustos passam batido pela lâmina do machado. O visual é lavado e até forma borrões (parece N64 em alguns momentos) e o tempo de loading entre uma fase e outra é absurdo. Talvez o prazo de entrega do game estivesse se esgotando e os produtores ficaram sem tempo de consertar esses “problemas”. No fator nojeira, tudo bem. **Nunca foi tão realista explodir um dinossauro ou decapitar um inimigo.** Pelo menos, a trilha sonora é caprichada. Vale destacar que Turok voa num pterodátilo, o que é um avanço considerável. Mas mesmo com esses detalhes, está longe de ser aquele grande jogo que todos esperávamos. A tal evolução? Ficou na promessa.

Pablo

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
4	6	5	3

Need for Speed: Hot Pursuit 2



Produtora: EA Games
Desenvolvido por: EA Canada
Jogadores: 1-2
Outras plataformas: PS2, Xbox
Web Site: www.eagames.com

O melhor: Uma seleção de carros bacanas para escolher
O pior: Sensação de baixa velocidade

O último Need For Speed deixou bastante a desejar, com poucos carros e seu modo de jogo tão ágil como uma lesma. Hot Pursuit 2 definitivamente corrigiu o problema anterior – você encontrará de tudo, de Mustang a McLaren. Uma vez na pista, entretanto, você pode nem lembrar disso à medida que descobre que o jogo dá umas travadas toda vez que fica sob alguma grande sombra ou sai de um túnel. E mesmo quando seu velocímetro marca entre 160-200 quilômetros por hora, parece que está dirigindo tranquilamente no seu bairro, num domingo de sol. Isso é realmente frustrante, já que quase todo o resto em HP2 é muito bom. As pistas são bem feitas e grandes, o controle é perfeito e os vários modos – especialmente o Hot Pursuit, em que policiais tentam perseguir e capturar o jogador – manterão você ocupado por horas. Então, por mais que eu odeie dar aos fanáticos dos fóruns de debate pano para manga em sua guerra de sistemas, se você tem todos os três sistemas, ignore a versão GC de Hot Pursuit 2 e vá direto para o Playstation 2. É de longe a melhor de todos.

Greg

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	8	7	9



NASCAR Thunder 2003



Produtora: EA Sports
Desenvolvido por: EA Tiburon
Jogadores: 1-4
Outras plataformas: PS2, Xbox
Web Site: www.easports.com

O melhor: Modo Career completo e extenso
O pior: O calendário de provas está errado

Os donos de GameCube podem ter se sentido excluídos quando Thunder 2002 ignorou o sistema no ano passado. Mas 2003 mereceu a espera. Este é o melhor NASCAR já feito. O incrivelmente completo modo Career deixa você tomando conta de seu carro, patrocinadores e equipe durante uma dinastia de vinte temporadas, enquanto a Lightning Challenges coloca você na pele de estrelas como Dale Earnhardt Jr., Bobby Labonte e Jeff Burton, possibilitando mudar o resultado de várias corridas que eles enfrentaram nos últimos anos. Isso faz com que o jogo seja uma boa mistura que irá agradar a todos os tipos de fãs. Uma grande quantidade de sacadas gráficas – incluindo replays instantâneos e animações de pit-stop em que sua equipe pode até errar – dá ao game uma aparência realmente autêntica. Dirigir está mais realista agora. Não espere que seu carro fique na pista quando você entrar em alta velocidade em uma curva. Derrape demais e seus pneus não irão somente furar, irão realmente explodir. Todos esses elementos reunidos criaram o mais cativante NASCAR de todos os tempos.

Greg

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	8	7	9



Big Air Freestyle



Produtora: Infogrames
Desenvolvido por: Paradigm Entertainment, Inc.
Jogadores: 1-2
Web Site: [www.infogames.com](http://www.infogrames.com)

O melhor: A movimentação dos pilotos nas manobras
O pior: Cair, mesmo com a moto em uma posição legal

Sem as mãos, sem os pés, sem a moto e sem noção! Os pilotos de Big Air não se intimidam com nada e voam alto pelas rampas para realizar as manobras mais insanas que você já viu. Apesar de ser um esporte de menor expressão, o espetáculo é dos melhores. Quando é dada a largada e os pilotos liberam toda sua agressividade sobre as motocicletas, dá pra entender por que o local das provas chama-se arena. A disputa pela tangência das curvas, pela melhor entrada nas rampas e, claro, pelo prêmio em dinheiro pago ao vencedor da prova, é uma verdadeira briga. Big Air possui dois tipos de competição: manobras e corrida. Os pilotos se esforçam para atingir as maiores alturas e giram suas motos para lá e para cá, além de barbarizarem tirando as mãos e os pés do veículo em pleno voo. São vinte pistas de piso rústico para que os jôqueis motorizados acelerem forte em busca da primeira colocação. Arrisque-se você também neste esporte de malucos e invente suas manobras. O visual é maravilhoso, a jogabilidade muito boa e a diversão, sem limites.

Ronny

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	9	8	8,5

Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex



Produtora: Universal
Desenvolvido por: Traveller's Tales
Jogadores: 1
Outras plataformas: PS2, Xbox
Web Site: www.universal-games.com

O melhor: Um jogo no velho e bom estilo plataforma
O pior: Morte por "um toque" é dose...

Não há ninguém mais escolhida em Crash que esta garota aqui. Então, imagine meu sorriso quando aquela música de abertura incendiou minha TV. Na hora que me coloquei confortavelmente em meu sofá aguardando os tradicionais loadings gigantescos (como vimos na versão para PS2), perguntei para mim mesma, "Por que estou fazendo isso mais uma vez?". Mas antes de bocejar de cansaço e tédio, o primeiro nível já estava completo. Será que a Traveller's Tales finalmente consertou o problema de loading? Bem, veremos isso mais tarde. Esta garota obstinada não estava convencida ainda, mesmo que ela tenha descoberto o quão mais interessante era Crash no GC. Não só eu não tive o desejo de quebrar o disco em zilhões de partes como achei o game até mais divertido. Sim, Wrath no GC é muito mais tosco do que no PS2, mas algumas coisas nunca mudam. O jogo continua não inovando as raízes do gênero plataforma – ou seja, é um candidato ideal somente para a garotada. Mas com Super Mario Sunshine no pedaço, é duro recomendar o título para qualquer faixa etária.

Jeanne

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	5	2	4

Capcom vs. SNK 2: E.O.



Produtora: Capcom
Desenvolvido por: Capcom
Jogadores: 1-2
Web Site: www.capcom.com

O melhor: Finalmente um game de luta 2D para o Cube
O pior: Ele não é o melhor console para isso...

CvsS2 para o Cube é idêntico às versões para Dreamcast e PS2, então, o que resta para julgar é o único extra exclusivo: o modo de controle GC-ism. Poder realizar qualquer golpe especial e supercombo com o toque de um botão é uma ideia interessante, mas que acaba destruindo o timing e o equilíbrio do jogo. O melhor exemplo disso está nos personagens cujos golpes precisam ser "carregados" por um segundo, e agora podem ser executados instantaneamente, resultando em inúmeros abusos. É divertido, mas não tem sentido dentro de uma disputa séria. De resto, o ínfimo direcional digital do NGC é bem melhor de se usar do que parece, e mesmo os comandos mais complexos são executados sem problema algum. Infelizmente, é necessário configurar com cuidado os botões de socos e chutes, porque nem todos são igualmente acessíveis no calor da luta. Tendo sido criado em 2001, CvsS2 já dá sinais de sua idade, mas continua sendo um dos melhores jogos de luta de todos os tempos, talvez o último de uma época em que o jogo em si era mais importante do que seus gráficos. É um ótimo acréscimo para o acervo do Cube, que precisa de todos os títulos de qualidade que puder conseguir.

Marcel

Jogar games de luta em 2D com controles analógicos nunca foi uma ideia das mais brilhantes. Por outro lado, era algo aceitável e que não comprometia a jogabilidade, já que os jogadores sabiam qual usar. Infelizmente, isso tudo muda aqui. A Capcom tentou inovar com o sistema Easy Operation, em que você usa apenas os botões analógicos R e L para socos e chutes – dependendo da pressão, seu personagem desfere um golpe fraco, médio ou forte –, o direcional analógico para controlar seu lutador (algo horrível) e o botão C para golpes especiais e Danger Moves. Na teoria, isso facilitaria muito a vida mas, na prática, apenas torna o game mais complicado. Adicione o fato do joystick do Cube não ser algo próprio para jogos de luta. É um jogo muito bom, com exatamente os mesmos gráficos das demais versões (um pouco mais serrilhados, na verdade), mas é a prova mais gritante de que o GameCube precisa urgentemente de um controle especialmente desenvolvido para games de luta. Jogue para se divertir, não para competir com seus amigos.

Eric



VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	8,5	5	7

Star Fox Adventures



Produtora: Nintendo
Desenvolvido por: Rare
Jogadores: 1
O melhor: Calabouços legais no estilo Zelda
O pior: Missões bobocas
Web Site: www.starfoxadventures.com

Jogar Star Fox Adventures mexeu com minha cabeça. Em um minuto, parecia um "déjà vu" de Zelda, resolvendo quebra-cabeças nas profundezas de um calabouço. Em outro, tudo se transformou em um clássico tiroteio tradicional do próprio Star Fox. Se não bastasse, de repente, surge um pássaro amalucado no meio de tudo. É uma mistura bizarra de estilos, conceitos e jogabilidade que, mesmo sendo tão fora do comum, faz de Star Fox Adventures um título obrigatório. Quando comecei a jogar, tinha minhas dúvidas. Durante as primeiras horas, sofri com o ritmo lento e uma overdose de missões bobocas. Para minha sorte, uma vez que você começa a explorar os vastos calabouços em busca das Spellstones e dos espíritos Krazoa, o jogo embala (o design e os chefes dos níveis seguintes se transformam radicalmente se comparados às fases iniciais). A missão é longa o suficiente, desafiadora e recompensadora. **Visualmente, você nunca desconfiaria que este game já foi um título para N64** – é um dos mais bacanas que já vi. Os gráficos são simplesmente fenomenais, utilizando cada efeito especial disponível no Cube. A jogabilidade lembra os tempos do N64, em especial os dois jogos Zelda. Os controles imitam quase perfeitamente os do adorado Kink, e isso é uma boa notícia. Eu sugeriria que todos os fãs do Zelda dessem uma chance a SFA e experimentassem o título. No geral, é um esforço altamente recompensado.

Shane



A Rare não é mais uma second-party da Nintendo. Mas antes de passar para o lado do Bill Gates, a empresa preparou um grande game, digno de uma despedida. Fox McCloud desce, pela primeira vez, da segurança de sua nave Arwing para enfrentar dinossauros dos mais variados tipos e tamanhos. **Muito do esquema de jogo de SFA é baseado nos games Zelda**, afinal, Shigeru Miyamoto participou da produção e é lógico que iria colocar seu dedo. Você tem a mira automática que trava nos inimigos, o botão Y que pode ser configurado com o item de sua escolha, os pulos automáticos... enfim, as semelhanças são muitas, mas os combates da raposa espacial não são tão empolgantes. Você usa só um botão para golpear (além de toques para esquerda, direita e para baixo) e, de vez em quando, algum acessório do bastão mágico. E pra facilitar mais ainda, você só é atacado por um inimigo de cada vez. Mas fora isso, SFA é excepcional! Os gráficos são uma maravilha, a trilha sonora é épica, o controle é impecável e a jornada é bem longa. E não dá pra esquecer as missões de tiro com a Arwing!

Trivella

Ok, este é o primeiro game da Rare para o GameCube, mas é o último também. E é sempre assim: quando a expectativa é muito grande, é mais fácil esquecermos os defeitos e só prestamos atenção às qualidades. **A verdade é que todo mundo baba um ovo para os games da Rare como se fossem acima do bem e do mal.** Desculpe, mas não é por aí. A empresa esgotou sua fórmula de games de ação em 3D no N64: Banjo-Kazooie, Jet Force Gemini, Banjo-Tooie e Donkey Kong 64 são praticamente iguais na essência. Apenas Perfect Dark trouxe alguma novidade ao console e, ainda assim não muita. Infelizmente, Star Fox Adventures não traz nenhuma inovação ao gênero e muito menos ao GameCube. É um game de qualidade visual irrepreensível? Sim, absolutamente. Em certos momentos, dá até para ver os pêlos do Fox balançando ao vento. É um dos títulos mais complexos para o console até agora? Sem dúvida, dado que os grandes nomes do Cube ainda não chegaram ao mercado – Metroid Prime e Zelda, só para citar alguns. Star Fox é um belíssimo game, com um grande desafio e vai agradar ao jogador pouco exigente. Mas é bom você lembrar que existem outros games que trazem inovações na jogabilidade e não dão aquela sensação de "já joguei isso antes". Procure que você acha.

Pablo

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	8	8	6

Need for Speed: Hot Pursuit 2



Produtora: EA Games
Desenvolvido por: EA Canada
Jogadores: 1-2
Também para: PS2, GC
Web Site: www.eagames.com

O melhor: A seleção de carros é bacana
O pior: Baixa sensação de velocidade

Se você quer saber do que se trata este jogo, volte à seção do PS2 e leia o review de Hot Pursuit 2. Pronto? Bom... Agora esqueça tudo que dissemos lá. **Velocidade no Xbox não é a mesma coisa da versão em PS2.** Não fica tão bom, o controle não é tão preciso e, definitivamente, a sensação de velocidade não é a mesma. Eu acho que isso soa um pouco cruel. Mas em seu meio, Xbox Hot Pursuit 2 é, na verdade, um bom game; mas não se compara a títulos como Project Gotham Racing ou Sega GT 2002 em termos de velocidade. Agora, falar de variedade é uma outra história. Se havia algo que Need For Speed fazia direito era oferecer uma grande coleção de supermáquinas que qualquer motorista virtual morreria para ter. O game também oferece alguns modos de corrida bem bacanas, incluindo Hot Pursuit – em que você precisa despistar os policiais enquanto tenta vencer a corrida. E as pistas são superextensas. E estamos falando de voltas que demoram três longos minutos para serem completadas, são repletas de atalhos, obstáculos e muitos corredores rivais em todos os eventos.

Greg

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	8	7	9



NASCAR Thunder 2003



Produtora: EA Sports
Desenvolvido por: EA Tiburon
Jogadores: 1-4
Também para: PS2, GC
Web Site: www.easports.com

O melhor: Modo Career completo e extenso
O pior: O calendário de provas está errado

Os fãs da NASCAR estavam ficando loucos esperando um game que simulasse fielmente o esporte, com uma infinidade de estatísticas, opções de gerenciamento de equipe e coisas do gênero. Com Thunder 2003, a espera finalmente acabou. A única reclamação que eu tive sobre o jogo é que o calendário de corridas continua não refletindo um verdadeiro campeonato. É bacana contar com uma sessão de treino com opção de vários carros para cada uma das pistas, até mesmo a menor de todas – sem mencionar o tradicional Happy Hour Shakedown. Por outro lado, **é um excelente simulador NASCAR** com um modo Career extenso e completo que desafia você a correr com uma equipe inteira. Minha parte favorita é o Lightning Challenge, em que vários pilotos mostram situações específicas de corrida que eles vivenciaram. Você deve entrar na pista, repetir o que eles fizeram ou fazer melhor. Isso dá uma sensação real de interação, além de ser uma boa pausa para quem está acostumado a dirigir em círculos – algo que tira muitos jogadores do sério.

Greg

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	8	7	9

Robotech: Battlecry



Produtora: TDK Mediactive
Desenvolvido por: Vicious Cycle
Jogadores: 1-2
Também para: PS2, GC
O melhor: Seu robô de transformação rápida
O pior: Missões de escolta pentelhas
Web Site: www.robotechgame.com

Logo no início de Robotech, você já é jogado dentro de uma batalha nos céus sobrevoando a ilha Macross e a fortaleza SDF-1. Para mim, um fã hardcore da série de TV, é como um sonho que se torna realidade. Os mísseis estão voando, as naves estão se transformando e eu estou no paraíso. A Vicious Cycle fez um trabalho maravilhoso forçando você a tirar vantagem de seu Veritech "transformer", dando a cada modo poderes e fraquezas distintas. Não é tão complicado como parece... Depois da terceira missão, estava bem confortável com cada uma das formas de meu robô, e sabia quando mudá-lo. De fato, **os controles de modo geral são ótimos**. O único obstáculo é entender como usar suas várias habilidades da maneira correta durante algumas missões — especialmente naquelas em que você tem que proteger um aliado. Não tive problema com as missões de escolta, mas Robotech nunca deixa claro como você deve cumprir sua meta, e a chave para proteger um alvo em uma missão não funcionará necessariamente em outra. O que pode ser frustrante. Fora isso, queria que o jogo incluísse um jeito de travar o alvo nos inimigos que não fosse apenas em linha reta de seu campo de visão. Isso poderia ter resolvido todos os problemas que tive com Battlecry. Mas esse problema só se torna problema em um punhado de missões, não chega a atrapalhar o game de modo geral. Definitivamente, vale a pena conferir.

Greg

Se você assistiu a Robotech (ou Macross, nome original da história no Japão), sabe o quanto Battlecry representa para os fãs de anime: o fim da espera de mais de dez anos por um jogo que reproduza com fidelidade os fantásticos combates com os caças Veritech, as transformações em robô e os mísseis perseguidores rasgando os céus e deixando rastros de fumaça. **O grande barato do jogo é o design das máquinas, bastante fiel ao do desenho animado**, e a apresentação das missões seguindo a história original, apesar de ser contada do ponto de vista de um personagem novo. Os gráficos são limpos e funcionais, mas sem grande sofisticação. Cada transformação de seu Veritech tem controles variados para diferenciar os modos de combate, e eles respondem muito bem. Pena que a física do jogo não permita manobras muito rápidas e precisas, e que os inimigos aparentem ter muito mais mobilidade do que você. Outro pequeno problema está na falta de variedade das mais de trinta missões. Passado um terço do jogo, já não há muito de novo a ser visto, o que tira um pouco sua longevidade. De resto, é um jogo digno do nome Robotech, feito sob medida para os fãs do anime e para quem gosta de um bom título de ação.

Marcel

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	8	7	6

Turok: Evolution



Produtora: Acclaim
Desenvolvido por: Acclaim
Jogadores: 1-4
Web Site: www.turok.com

O melhor: Tem algum?
O pior: Ter de aceitar que você está jogando em um console 128-bit...

Quando Turok chegou ao Gamecube, era difícil de engolir que se tratava de um jogo para uma plataforma 128-bit. Por outro lado, mesmo tendo curtido apenas Turok: Rage Wars (N64), eu ainda tinha a esperança de que esse fiasco todo parasse no Cube, e que a versão para o Xbox, atualmente a mais poderosa máquina da nova geração, seria verdadeiramente a sequência da saga do índio caçador de dinossauros. Ledo engano. **Todos os defeitos das versões para as outras plataformas estão piores aqui.** Árvores surgem do nada no horizonte, efeitos de água que até mesmo certos jogos de PSOne batem, personagens pobremente texturizados e construídos, armas nada inovadoras, uma leva de personagens ridículos... Isso tudo somado à vertigem, ao se jogar algumas horas, causada pela sensação esférica que o cenário passa, especialmente gritante todas as vezes que você vira para os lados. Um grande potencial desperdiçado. Se tivéssemos algo à altura das versões para o N64, seria melhorzinho. Passe bem longe.

Eric

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
1	3,5	4	2

The Terminator: Dawn of Fate



Produtora: Atari
Desenvolvido por: Paradigm
Jogadores: 1
Também para: PS2
Web Site: www.terminator-game.com

O melhor: As fases pós-apocalipse
O pior: A câmera terrível e o sistema de combate

Algo me diz que este game não é o que o James Cameron tinha em mente para uma história que precedesse seus filmes. O enredo é uma bagunça, com heróis e vilões ridículos e diálogos ainda piores. Não ajuda o fato de personagens do primeiro filme, como **Kyle Reese, Sarah Connor e o T-800 de Arnold não se parecerem NADA com os atores que os interpretaram**. Pelo menos os cenários, em geral, não são terríveis. As ruas, prédios abandonados e fortalezas destruídas são bem legais. Como nos filmes, o som tem um papel crucial. A trilha sonora traz uns riffs de heavy metal bem interessantes. Mas um visual legal não esconde o verdadeiro defeito de Dawn of Fate: uma jogabilidade horrorosa. Os controles tentam imitar Devil May Cry, mas acabam sendo estranhos e nada agradáveis. Você ficará preso em paredes, e a câmera ridícula não ajuda nem um pouco. Mirar nos inimigos é uma dor de cabeça, portanto, se você achar mais fácil partir pra pancadaria em vez de usar armas, saiba que é normal. Pelo menos o game é curto, você se livra dele rapidinho.

Shane

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	6	4	4

The Lord of the Rings – The Fellowship of the Ring



Produtora: Universal Interactive
Desenvolvido por: Black Label Games
Jogadores: 1
O melhor: Se você é fã, não vai se importar com os problemas do jogo
O pior: O visual com cara de game não acabado
Web Site: www.lordoftherings.com

O Xbox tem, atualmente, o mais poderoso hardware do universo dos games, conta com uma série de empresas de grande porte, e ainda assim produz alguns fiascos homéricos. No caso de LotR, isso se agrava ainda mais pelo fato de ser uma grande porcária baseada em um dos nomes mais sagrados da literatura de fantasia de todos os tempos. A versão da Universal segue fielmente o livro, trazendo exatamente as mesmas falas da obra original, todas dubladas e com um Voice Acting carregado de sotaque inglês, natural de Tolkien. Todos os personagens que foram cortados na adaptação hollywoodiana também marcam sua presença aqui, como o velho Tom Bombadil, o senhor élfico Glorfindel e diversas outras lendas da Terra-Média. Apesar de tudo isso, este é um jogo ruim. Você começa a jogar com Frodo pouco antes de sua partida do Condado, e mesmo aí já começa a notar coisas absurdas. As câmeras são pouco dinâmicas, algumas tão lentas que acabam mais atrapalhando que ajudando. **O sistema de colisão é péssimo, e não serão raras as vezes que você ficará preso em móveis ou paredes.** Frodo começa com sua capa dada por Galadriel em Lothlórien — algo absurdo para um jogo que se propõe a seguir fielmente o livro. E pior: tão mal programada é esta versão que, em dado momento, você pode saltar do chão para uma plataforma numa árvore normalmente, mas morre se saltar dela para o chão... vamos torcer para as versões de PC e PS2 corrigirem essas barbaridades.

Eric

Com a chegada do filme "O Senhor dos Anéis", a franquia baseada no livro de Tolkien começou a andar a todo vapor, e o lançamento de um novo jogo era inevitável. Pena que este aqui não esteja à altura das expectativas dos fãs. Indeciso entre ser um jogo de aventura, de luta ou de quebra-cabeças, tenta ser um pouco de cada um em diferentes lugares, sem muito sucesso. A esquizofrenia vai além: **a programação dos inimigos beira o ridículo**, não sendo nada inteligente. No entanto, é muito fácil ser derrotado nos combates se você ficar preso no esquema de bater/defender (já que a defesa consome energia...). Os gráficos são a maior decepção: modelos com poucos detalhes e texturas simplórias deixam na mão quem esperava alguma semelhança com os personagens do filme. Os cenários, apesar de bem animados, com pequenas criaturas e outros detalhes, são esparsos demais, com as mesmas duas ou três texturas se repetindo sempre. O som e as músicas são a única parte interessante, reproduzindo até detalhes como o impacto sobre madeira e metal. Só gostaria que o mesmo cuidado tivesse sido tomado com todos os aspectos do jogo...

Marcel

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

International SuperStar Soccer 2



Produtorar: Konami
Desenvolvido por: KCEO
Jogadores: 1-4
Também para: PS2
Web Site: www.konami.com

O melhor: A escalação das seleções é bem atual
O pior: Esqueceram as leis da física

A Konami faz games de futebol como ninguém. Ninguém faz jogos melhores e ninguém faz jogos piores. Regra número um quando você for comprar um game de futebol da empresa: muita atenção aos estúdio de desenvolvimento. Se for um jogos da KCET - o estúdio de Tóquio, pode pegar sem medo, é qualidade garantida. Mas se o jogo for da KCEO - o estúdio de Osaka, fuja. É impressionante como os jogos produzidos por essas duas equipes são diferentes. Por que diabos a Konami insiste em lançar as bombas vindas de Osaka, tendo um material infinitamente superior em Tóquio, eu nunca entendi. Enfim, **os problemas deste game são intermináveis:** ele ignora completamente as leis da física, as animações são toscas, não há controle de bola ou precisão nos passes, os controles respondem com atraso, os chutes a gol não têm direção... eu poderia continuar por mais trezentas linhas, mas o espaço aqui não permite. Mas pelo menos dá para listar o que o game tem de bom: a fisionomia dos jogadores e a escalação dos times. Só.

Renato

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
5	5	2	3

Dynasty Warriors 3



Produtorar: Koei
Desenvolvido por: Koei
Jogadores: 1-2
Web Site: www.koei.com

O melhor: Ver o contador de mortes subindo
O pior: Inimigos aparecem do nada

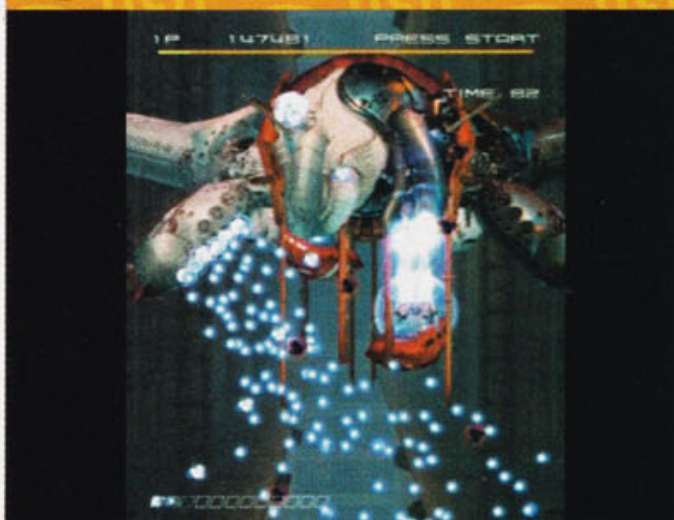
Quando criou a série, a Koei não se importou tanto com fatos históricos, enredos densos e reviravoltas nas tramas, comuns em sua clássica série Romance of Three Kingdoms. Foi ressuscitado o espírito dos antigos games à la Final Fight, de ser um guerreiro capaz de derrotar exércitos inteiros somente com seus punhos. E DW3 não é diferente. Você encarna um verdadeiro hercules chinês (ei, conheço alguém assim!) que deve superar diversas missões, cada uma com um general oponente a ser derrotado. Claro que para isso você terá de passar por cima de seus exércitos e acumular itens, armas e power ups, que podem ser usados para evoluir seu personagem. Mas o game poderia ter um desempenho melhor. Ele é divertido, mas acaba se tornando altamente repetitivo depois de algumas horas. São dezenas de personagens ao mesmo tempo na tela, você acaba não sabendo quem é aliado e quem é oponente. Isso sem contar o slowdown e o absurdo de alguns oponentes desaparecerem do nada pelo excesso de polígonos simultâneos na tela. Vale para o final de semana.

Eric

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



Ikaruga



Produtora: ESP
Desenvolvido por: Treasure
Jogadores: 1
O melhor: Você não vai conseguir jogar por menos de duas horas seguidas. Aquele #%%\$& do último chefe www.treasure-inc.co.jp/product/ikaruga/ikarugadc.html
O pior:
Web Site:

Por duas vezes a Treasure carregou uma verdade bastante infeliz nos consoles da Sega: seu melhor shooter foi lançado depois da morte da plataforma. Assim foi em setembro de 98, pouco após a partida do Saturn, quando Radiant Silvergun foi lançado. Mesmo com o videogame fora de linha, o título impressionou todos com os gráficos muito bem trabalhados e ação alucinante o suficiente para tirarmos o 32-bit do armário. Quatro anos depois, a história se repete. Mesmo com o DC sepultado e a Sega reduzida à Softhouse, a empresa lança agora Ikaruga. "Mas o que há de especial neste game de nome estranho?". Basta dizer que você pode esquecer Einhander (Square), R-Type (Konami) ou até mesmo o Radiant. Todos ficam no chinelo perto deste, que é **um dos melhores shooters de todos os tempos.** Mesmo quem não é grande fã dos clássicos games de "navinha", acaba viciando no sistema de absorção Light e Darkness, na quantidade absurda de oponentes, tiros e estilhaços pela tela — sem um único slowdown, aliás — e na dificuldade viciante. Mesmo no nível mais fácil você irá penar para conseguir acabar com todas as fases. E a cada vez finalizado, o game ainda habilita uma série de novas opções que vão fazer seus dedos coçarem para jogar novamente. Tem um DC? Compre este jogo. É obrigatório.

Eric

O gênero shooter testemunha um de seus melhores momentos! Não pela quantidade de títulos, obviamente, mas pela genialidade de um único game: Ikaruga. Pseudo-sequência de Radiant Silvergun (outro shooter da empresa, lançado em 98 para Saturn), a nova obra da Treasure é mais simples, mas não menos cativante. Em vez de diversos tipos de tiros, Ikaruga confia na simplicidade. Assim como os inimigos, sua nave pode alternar entre as cores branca e preta. Se você for atingido por um tiro da cor contrária à sua, é morte instantânea; o inverso enche sua barra de tiros especiais. O sistema de jogo não apenas é genial, como também é executado de maneira elaborada. Tudo foi muito bem planejado, estudado e estrategicamente posicionado no intuito de oferecer dificuldade progressiva. A ação é intensa: um frenesi de tiros em rajadas insanas que desafiam o seu reflexo e percepção, principalmente nos encontros com os gigantes chefes. Há também um sistema de combos que aumenta a pontuação (sempre eliminar sequência de três inimigos da mesma cor), desafiando-o a adotar um novo estilo de jogo. São apenas cinco fases, mas horas de muito treino para chegar ao final, mais horas para aumentar sua pontuação, horas para abrir as opções secretas... Ikaruga é um jogo para ser lembrado (e jogado) futuramente!

Fabio Santana

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	9	9	8



Yoshi's Island: Super Mario Advance 3



Produtora: Nintendo
Desenvolvido por: Nintendo
Jogadores: 1-4
O melhor: As diferentes formas de Yoshi
O pior: Baby Mario abrindo o berreiro
Web Site: www.nintendo.com

Durante os últimos respiros do Super NES, a Nintendo lançou um game de plataforma que pouca gente jogou. Aqueles que perderam a primeira oportunidade, não devem, de forma alguma, fazer isso de novo. E aqueles que já jogaram YI, podem muito bem dar mais uma voltinha com os Yoshis pois o jogo continua divertido e parece que não envelheceu nenhum ano! **É difícil dizer o que é mais legal neste game.** Os gráficos são fantásticos, parecem desenhos de giz de cera e exibem um conceito de arte pouco visto até mesmo em jogos mais "poderosos". A jogabilidade tem o nível de qualquer outro jogo Mario, ou seja, bem pensada e executada. Se você não sabe, neste game, Mario não é o personagem controlado. Ele virou Baby Mario e Yoshi deve levá-lo de volta a seus pais. O legal é que dá pra ficar por dentro de vários detalhes da origem do maior personagem da Nintendo. Yoshi usa sua língua para comer, engolir, cuspir e transformar os inimigos em ovos e usá-los como munição. Além de poder se transformar em uma variedade de veículos como helicóptero ou um trenzinho. A única coisa chata continua sendo aquele insuportável choro de Baby Mario.

Trivella

O GBA tem revivido os melhores momentos do **encanador italiano**. Em sua terceira edição, o game da vez é Yoshi's Island, lançado originalmente para Super NES em 1995. Sete anos depois, ele chega ao portátil 32-bit. Números à parte, praticamente todas as façanhas gráficas do original foram mantidas com perfeição, desde os sprites gigantesco até os objetos poligonais do cenário. Apenas alguns slowdowns e o novo efeito de tontura de Yoshi é que impedem a perfeição no departamento gráfico. Novos sons foram adicionados, dando um charme maior ao dinossauro. O jogo é aquele mesmo: sete mundos com seis fases, um minichefe, um chefe e um nível extra cada, muitos ovos para arremessar, diversas transformações de Yoshi, muitos itens para coletar... mas depois que você terminar o game, seis fases inéditas serão habilitadas. Que venha Super Mario Bros. 3!

Fabio Santana

Calem a boca dessa criança! Yoshi encontrou o pequeno Mario perdido na floresta e está decidido a se aventurar pelo mundo e encontrar o lar da criança. Para vencer todos os obstáculos e as investidas dos soldados de Magikopa, o jogador conta apenas com as habilidades dos corajosos dinossauros, como as potentes "bundadas", suas línguas pegajosas e, em último caso, os disparos com ovos. **Nenhuma novidade para quem já conhece a primeira versão do Super NES**, além do fato óbvio de poder levar a aventura no bolso. Yoshi's Island traz dois games em um: se você se cansar da aventura, pode tirar umas partidas no minigame Mario Bros. É meio tosquinho, ainda é uma ótima pedida para passar o tempo.

Ronny

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

Turok Evolution



Produtora: Acclaim
Desenvolvido por: RFX Interactive
Jogadores: 1-2
Web Site: www.turok.com

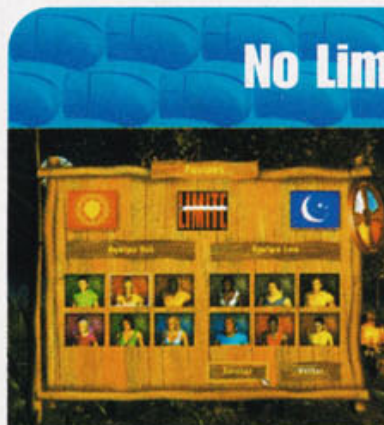
O melhor: Dois personagens jogáveis
O pior: O desafio é desequilibrado, frustra um pouco

Quem diria que o aguardadíssimo Turok Evolution iria ver sua melhor versão no pequenino GBA. Não é um primor de game, pois suas falhas. Mas se formos comprar com as versões para os "grandes" consoles, o caçador de dinossauros acaba se saindo tremendamente melhor no portátil. O jogo lembra muito clássicos em 2D como Contra e Metal Slug. **A ordem aqui é enfiar o dedo no botão de tiro, e não tirá-lo de lá por nada neste mundo.** A aventura em scroll horizontal vai perfilando inimigos (soldados e dinos) para você detonar com a arma que estiver disponível. E elas são bem variadas, vão de metralhadoras a lança-mísseis. Além do índio Tal'Set, você pode jogar também com Djunn, mas a única diferença entre eles é sua arma básica, aquela que você deixa de lado na primeira oportunidade e reza para não precisar usar mais. O game permite uma partida no modo cooperativo, o que deixa tudo bem mais interessante. Pena que o jogo fique extremamente difícil em certos momentos, de uma maneira quase frustrante.

Renato

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

No Limite



Produtora: BraSoft
Desenvolvido por: Continuum Entertainment
Jogadores: 1
Web Site: www.brasoft.com.br

O melhor: Não tem Zeca Camargo
O pior: Não tem, ganha o conjunto da obra

Depois de encarar há alguns meses, os "perigos" da ociosidade e da fofoca na versão de Big Bother Brasil, cá estou para enfrentar outro "desafio" global: No Limite. Mesmo muito tempo após o fim do programa, o game desenvolvido pela brasileira Continuum (a mesma de BBB) segue a linha "popular", com requisitos mínimos baixíssimos. No jogo, basta você escolher seu participante, deixar que o game escolha o time para você e pronto. Usando o mesmo engine e a mesma premissa de BBB, aqui você também pode conversar, fazer fofocas, paquerar, jogar baralho e negociar objetos. Também pode descansar, aprender novas funções e aumentar seu nível de motivação. Com isso, você ganha habilidades e aumenta suas chances de vencer as provas do programa. Ganhando as provas, você descola os elementos da mandala, vai até a final e fatura meio milhão de reais. Se você achou BBB legal ou nunca ouviu falar de Quake, Unreal ou The Sims (você sabe, games de verdade), este é o seu jogo. Agora se você preza pela saúde dos seus neurônios, um aviso: **fique longe.**

Mateus

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	3	4	1

Hostile Waters



Produtora: Virgin
Desenvolvido por: Rage Software
Jogadores: 1
Web Site: www.rage.co.uk

O melhor: Você sempre joga com uma nave diferente
O pior: O game poderia ter aparecido antes por aqui...

Existem games que você tem um certo receio de jogar mas, quando põe as mãos, acaba gostando. Hostile Water é assim. Lançado nos EUA em 2001, o título passou batido pelo público. Antes de mais nada, HW não é apenas um shooter. O principal motivo para isso é sua nave, o "Cruzador Adaptativo Antheus", a última arma da humanidade. Antheus é capaz de absorver pedaços de ferro-velho e torná-los parte de sua armadura, ou criar armamentos e equipamentos avançados. Você joga com uma nave evolutiva, que passa de um barco para um tanque anfíbio, e pode terminar o jogo como um helicóptero. **Outra qualidade é a AI dinâmica:** ao longo do jogo você pode recolher chips de "almas", com a memória e as habilidades de soldados famosos mortos em combate. Cada um deles opera de modo diferente, desde o maníaco suicida ao ás dos céus. Os gráficos são bem caprichados, com texturas muito bem feitas, e um trabalho de dublagem muito divertido, com uma voz para cada "piloto automático". Confira, você pode se surpreender.

Eric

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

Serious Sam 2 – Segundo Encontro



Produtora: Gathering of Developers
Desenvolvido por: CRO Team
Jogadores: 1-8
Web Site: www.croteam.com

O melhor: Ouvir Sam dizer "Veja, mãe! Sem cabeça!"
O pior: Ficou sério demais para um jogo irreverente

Se você é veterano em games FPS, dos tempos em que Quake estava mais para achocolatado do que para sucessor de Doom, se lembra de Duke Nuken 3D. Como depois disso o cara só amargou fiascos no PSOne, os jogadores de PC acabaram perdendo mais essa figura. Serious Sam foi um dos primeiros games a tentar suceder Duke com sucesso. Entretanto, a fama subiu à cabeça dos produtores, e isso nublou toda e qualquer chance desta sequência ser superior à original. Enquanto os gráficos sofreram grandes melhoras, o resto foi esquecido. As fases, as músicas, objetivos... **é tudo repetitivo**, fazendo com que você não queira mais ver este jogo depois de algumas horas. Um bom enredo? Não. Afinal, um cara que parece um exército passando fogo em astecas, babilônios e cavaleiros medievais não faz muito sentido. Isso sem mencionar a lentidão da ação. Estamos acostumados com inimigos velozes, armas alucinantes e tiros voando para todos os lados. Em SS2 você consegue ver os tiros chegando, tem tempo para desviar e revidar. Fácil demais.

Eric

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	3	4	3

The Sims: O bicho vai pegar



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

O melhor: Cão virtual não suja a sala
O pior: O poder viciante do jogo aumentou ainda mais

A galinha dos ovos de ouro da Maxis continua a render ótimos ovos. **Mais uma vez acertaram em cheio**, trazendo algo que os jogadores pediam desde a primeira versão: animais de estimação. "Ah, mas isso eu tenho, baixei de um site", você diz. Não, agora se trata de verdadeiros membros da família, com direito a "fotinho" no menu, atributos próprios e a necessidade de tantos cuidados quanto os humanos! Você controla cada bichinho dando-lhe ordens e, com o passar do tempo, eles aprendem coisas como, por exemplo, não fazer suas necessidades dentro de casa. Alguns, como araras falantes e miquinhos brincalhões, elevam as capacidades sociais. Além dos bichos, há mais de 120 itens novos, entre móveis, cinco novos ramos de atuação, de educação a atividades circenses. Outra adição são novas formas de conseguir comida. Além da típica pizza por telefone e da geladeira, você agora pode ir ao supermercado e encher o carrinho, ou mesmo bancar o naturalista e cultivar seu próprio alimento em pequenas hortas em sua própria casa.

Eric

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

Battlefield 1942



Produtora: Electronic Arts
Desenvolvido por: Dice
Jogadores: 1-64
Web Site: www.battlefield1942.ea.com

O melhor: Jogar seu avião contra a base inimiga
O pior: Os personagens são mal construídos

Que GTA foi uma revolução, ninguém pode negar. Ter a liberdade de usar qualquer veículo na rua, espancar inocentes e mandar prédios pelos ares faz decolar nossos instintos maquiavélicos de "os fins justificam os meios". E justamente pensando em mudar de ares e inovar usando a mesma essência, a Electronic Arts cria Battlefield 1942. Neste FPS, você faz o papel de um soldado que deve capturar pontos avançados de comando controlados pelos oponentes. Nada incomum. O ponto é que, além de suas habilidades, você conta com o que mais encontrar pela frente: caminhões, submarinos, tanques e até mesmo aviões abandonados para devastar as tropas oponentes. A equipe de produção não poupou esforços para criar uma série de classes distintas, com diferentes funções, como os Assaults (armas pesadas), os Anti-Tanks (verdadeiras fortalezas ambulantes), Medics e Scouts (de longe, meus favoritos, por terem suas todo-poderosas Sniper Rifles). **Esta deve ser, em breve, a nova febre Multiplayer**, com suporte para até 64 jogadores em rede local.

Eric

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8,5	8	9	8

Não saia às compras sem eles



Em novembro, chegam às bancas os guias para PC e consoles mais completos que você já viu.



Dicas e Truques

Turok: Evolution

Trapaça na selva



Digite o código desejado na opção Cheats. Em seguida, coloque o truque na opção "on".

Invencibilidade – EMERPUS.

Invisibilidade – SLLEWGH.

Munição infinita – MADMAN.

Abrir todas as fases – SELLOUT.

Todas as armas (da fase) – TEXAS.

Modo Cabeção – HEID.

Modo Zoológico – ZOO.

Modo Demo – HUNTER. Você assistirá a uma demo com várias fases do jogo. Pressione qualquer botão para cancelar.



Street Hoops

PAPAI NOEL JOGA BASQUETE?

Coloque o código desejado na tela de Cheat menu:

Cenário de festa – R1, ●, L2, R2.

Power Game – R2, ●, L2, ●.

Bola preta – R2, R2, ●, L2.

Bola vermelha, branca e azul – ●, R2, ■, R2.

Roupa de palhaço – ■, L1, ■, ●.

Roupa de gala – L2, L2, ●, ■.

Roupa de cafetão – R1, ■, ●, L2.

Roupa de cowboy – ●, R2, R2, R1.

Roupa de kung fu – ●, ●, ■, L1.

Roupa de Papai Noel – R2, L2, R2, L2.



Mat Hoffman's BMX 2

TODAS AS MANOBRAS ESPECIAIS

Use estes comandos quando sua barra especial ficar verde:

Mat Hoffman

Back Flip Tail Whip – →, ↓, ●.

Barhop – →, ←, ●.

Peacock – ←, ↑, ●.

Kevin Robinson

Pendulum – ←, →, ■.

Rocket 1-Foot C-bar – →, ←, ●.

No-hand Backflip – ↓, →, ■.

Mike Escamilla

Back Flip No-foot – ←, →, ●.

Body Varial – →, ↑, ■.

Decade Air – →, ←, ■.

Nate Wessel

Back Flip No-foot – →, ←, ●.

Pendulum – ←, →, ■.

S-man Doub Seat – ↓, ←, ■.

Rick Thorne

No-hand Backflip – ↓, →, ■.

1-Hand Swing Leg – →, ←, ●.

Rocket 1-foot C-bar – →, ←, ●.

Ruben Alcantara

Decade Air – ←, →, ●.

Double Tailwhip – ↓, ←, ●.

S-man 1-Hand – →, ←, ■.

Joe Kowalski

Half Barspin Whip – ↑, ←, ●.

1-Hand C-bar – →, ←, ■.

S-man 1-H – ←, →, ●.



Magical Mirror Starring Mickey Mouse

SOM NA CAIXA!

Teste de som – Termine o jogo, escolha a opção Bonus Room e selecione Jukebox para acessar o teste de som do game.

Animal Crossing

DINHEIRO DÁ EM ÁRVORES SIM!

Árvore de dinheiro – Encontre um ponto com raios luminosos no chão. Cave aí para achar um saco com cem ou mil Bells. Enterre o saco de novo no mesmo lugar que nascerá uma árvore de dinheiro.

Freekstyle

MAIS CICLISTAS PRA VOCÊ

Todos os códigos devem ser inseridos na opção Enter Codes.

allfreak – Modo Freakout.

cooldude – Habilita Clifford Adoptante.

gimegreg – Habilita Greg Albertyn.

blondie – Habilita Jessica Patterson.

toughguy – Habilita Mike Jones.

eyedrops – Bike Bloodshot para Mike Metzger.

brrrrrap – Bike Rock Of Ages para Mike Metzger.

seventwo – Bike Rhino Rage para Mike Metzger.

whatever – Bike Mulisha Man para Brian Deegan.

hedbangr – Bike Heavy Metal para Brian Deegan.

whozaskn – Bike Dominator para Brian Deegan.

ovenmitt – Bike Hot Stuff para Leeann Tweeden.

stylin – Bike Trendsetter para Leeann Tweeden.

goodlook – Bike Seducer para Leeann Tweeden.

hereiam – Bike Amore para Stefy Bau.

sparkles – Bike Disco Tech para Stefy Bau.

twoneone – Bike 211 para Stefy Bau.

supdude – Bike Gone Tiki para Clifford Adoptante.

goflobro – Bike Island Spirit para Clifford Adoptante.

stoked – Bike Hang Loose para Clifford Adoptante.

kickbutt – Bike Beater para Mike Jones.

horns – Bike Lil' Demon para Mike Jones.

plunger – Bike Flushed para Mike Jones.

hekacool – Bike Speedy para Jessica Patterson.

lightnin – Bike Charged Up para Jessica Patterson.

tonboy – Bike Racer Girl para Jessica Patterson.

allshook – Bike The King para Greg Albertyn.

patriot – Bike National Pride para Greg Albertyn.

number1 – Bike Champion para Greg Albertyn.

helloooo – Bike Ecco MX para Mike Metzger.

bodyart – Segunda roupa para Mike Metzger.

ripped – Segunda roupa para Brian Deegan.

soldier – Terceira roupa para Brian Deegan.

thnkpink – Segunda roupa para Leeann Tweeden.

spicy – Terceira roupa para Leeann Tweeden.

kidsgame – Segunda roupa para Stefy Bau.

invasion – Terceira roupa para Stefy Bau.

wings – Segunda roupa para Clifford Adoptante.

nosleeve – Terceira roupa para Clifford Adoptante.

babyblue – Segunda roupa para Mike Jones.



boxcars – Terceira roupa para Mike Jones.

layers – Segunda roupa para Jessica Patterson.

not2grly – Terceira roupa para Jessica Patterson.

ilookgud – Segunda roupa para Greg Albertyn.

comet – Terceira roupa para Greg Albertyn.

Beach Spikers

OBA, BIQUÍNIS DE MONTÃO!

Uniformes 71-86 – Consiga os biquínis realizando as missões do modo tutorial.

Uniformes Fighting Vipers – Coloque FVIPERS como seu nome.

Uniformes Daytona USA – Coloque DAYTONA como seu nome.

Uniformes Phantasy Star Online – Coloque PHANTA2 como seu nome.

Uniformes Space Channel 5 – Coloque ARAKATA como seu nome.

Uniformes Virtua Cop – Coloque JUSTICE como seu nome.

Complete o modo World Tour para habilitar o penteado 71-74, os modelos de óculos 86-93 e os uniformes 96-102.



Buffy the Vampire Slayer

Coloque as senhas no menu de Extras



Todas as arenas – Y, Y, branco, preto, preto, Y, Y, Y, Y, branco, preto.

Infinito Slayer Power – Y, Y, Y, branco, preto, preto, Y, branco, preto, preto, branco, Y.

Energia Infinita – Y, branco, preto, preto, branco, Y, preto, preto, preto, Y, Y, Y.

Jogar com a Dark Slayer – preto, branco, Y, Y, preto, preto, branco, preto, preto, branco, preto, preto, branco, preto, preto, preto, branco, branco.



Prisoner Of War

NAZISTAS GIGANTES? SOCORRO!



Todas as fases – ger1eng5.

Todos os eventos diários – alltimes.

Visão em primeira pessoa – Boston.

Visão de cima – Foxy.

Itens infinitos – Dino.

Nazistas gigantes – Muffin.

Guardas mais atentos – Quincy.

Sem danos para tiros – Fatty.

Enclave

MAIS PERSONAGENS



Invencibilidade – Pause o jogo e digite X, Y, X, X, Y, Y, X, X, Y, Y.

Jogar como Golem – Complete a Light Campaign.

Jogar como Fetica – Complete a Dark Campaign.



Cool Boarders 4

CÓDIGOS RADICAIS



Habilitar todas as fases e personagens – Em vez de escrever o seu nome, escreva: icheat.

Habilitar todas as fases para o modo Special Events – Em vez de escrever o seu nome, escreva: imspecial.

Habilitar personagem Alien –

Consiga o recorde da pista Alaska e complete o evento Special jogando no modo Tournament.

Habilitar personagem Burg – Complete o modo Trickmaster na dificuldade Pro com qualquer personagem.

Habilitar personagem Fast Eddie – Complete o modo Trickmaster na dificuldade Rookie com qualquer personagem.

Habilitar personagem Mars – Complete o modo Trickmaster na dificuldade Veteran com qualquer personagem.

Habilitar personagem The Bear – Consiga o recorde da pista France e complete o evento Special jogando no modo Tournament.

Habilitar personagem The Snowman – Consiga o recorde da pista Japan e complete o evento Special jogando no modo Tournament.

Road Rash Jail Break

SUJEIRAS MIL



Menu de truques – Na tela de Options, coloque o cursor em Multiplayer, segure L1 + R1 + R2 + esquerda e aperte X.

No menu de truques, escreva:

Habilitar modo Five-o – BDK.

Habilitar modo Four Jail Break – FDMFG.

Habilitar modo Jail break – KLFSDA.

Habilitar modo Sidecar – CMB.



Toy Commander

BRINQUEDOS

DESTRUIDORES

Pause o jogo, segure L e entre com o código. Uma música confirma se o truque funcionou:

Armas pesadas – X, A, Y, B, A, X

99 de munição – A, B, X, Y, B, A

Troque de metralhadora – B, A, Y, X, A, B

Consertar brinquedo – A, X, B, Y, A, Y.

Seleção de fases – A, Y, X, B, Y, X.

Fase final – R, A, X, B, Y, Y, A.

Fase secreta – Y, X, B, A, A, B.

Todas as fases liberadas – A, B, Y, X, Y, X.

Combustível – B, Y, A, X, B, X.



Duke Nukem Advance

TUDO LIBERADO



Cheat Mode – Pause o jogo, segure pressionado o botão L e aperte: ←, ↑, A, ↑, ←, A, Start, Select. No menu da opção Cheat, ficarão disponíveis as seguintes trapaças: modo deus, todas as armas, munição infinita e atravessar paredes.

Lilo & Stitch

Passwords para todas as fases

Beach – Stitch, Stitch, Stitch, Stitch, Stitch, Stitch, Stitch.

Mothership – disco voador, Scrump, Stitch, foguete, disco voador, Stitch, disco voador.

Space Cruiser – Lilo, foguete, Stitch, foguete, foguete, Scrump, Stitch.



Junkyard Planet – disco voador, foguete, Stitch, foguete, foguete, Scrump, Stitch.

Escape! – Stitch, Scrump, disco voador, arma, foguete, Scrump, disco voador.

Rescue – flor, Scrump, disco voador, arma, arma, arma, disco voador.

Desafio final – Lilo, abacaxi, flor, abacaxi, arma, arma, Stitch.

Final – abacaxi, abacaxi, abacaxi, abacaxi, Stitch, Stitch, Stitch.



GAME OVER



Por Leonardo De Biase

Atletas Virtuais

O tempo está passando e a contagem se aproxima de zero. Os olhos dos espectadores estão presos à imagem transmitida pelo telão enquanto esperam o ataque final. Dos cinco jogadores iniciais de cada time, restam apenas três defensores dos "immortals" contra dois atacantes do "g3x". A ação foi bem coordenada: os atacantes dominam a área "2" do mapa e plantam a bomba. "Gaulês" tem somente trinta balas em seu pente e "Crash", armado com sua sniper, está prestes a morrer, com meros quinze pontos de vida. Do outro lado, "Snake" planeja um assalto à posição junto com seus dois companheiros. O relógio indica que restam quinze segundos, tempo que nada representa em nossa vida cotidiana, mas para o público presente e, principalmente, para os jogadores que estão decidindo quem representará o país em um torneio mundial, é uma eternidade. O fato acima bem poderia ser parte do enredo de um filme de ação, de um jogo de paintball ou simplesmente de uma narrativa fictícia. Mas é tudo verdade, uma disputa em tempo real em computadores envolvendo dez pessoas, estratégia, reflexo, raciocínio rápido e muito trabalho em equipe. O universo dos jogadores de computador profissionais pode parecer algo inimaginável para uns, mas para outros ao redor do mundo, essa pode ser a profissão do futuro, no mesmo nível de qualquer outro tipo de esporte. Esses jogadores são os chamados Cyberatletas, uma turma organizada em ligas profissionais que participa de torneios espalhados por todo mundo. Prêmios? Altas quantias em dinheiro, fama, glória e reconhecimento que se misturam a um universo de mídia, empresas patrocinadoras, desenvolvedores de jogos e LAN Houses. Um universo com personagens como Johnathan "Fatality" Wendell, um americano de 20 anos, considerado o primeiro Cyberatleta do mundo. Ele faturou, em 2001, mais de 150 mil dólares somente em prêmios, além de uma quantia semelhante em patrocínios que vão desde empresas de tecnologia até a famosa e tão sonhada Nike. Milhares de jogadores e atletas em potencial buscam hoje se tornar o "Fatality" de amanhã. Embora o sonho desses jovens esteja cada vez mais próximo, eles têm que ultrapassar a barreira mais difícil de todas: o preconceito. Hoje

em dia, quando se fala em jogos para computador surge imediatamente a imagem dos famosos "nerds" e "geeks", personagens sem vida social que ficam trancados no quarto sem se comunicar com ninguém. Mas isso não poderia estar mais longe da realidade. Cyberatletas estudam, praticam esportes, namoram, falam duas línguas (ou mais) e têm em comum a paixão pelos jogos, levada ao limite do desafio, num teste de perícia em que somente os melhores sobrevivem. Esses atletas precisam de apoio para que seu desempenho possa melhorar a cada torneio. Para isso, já estão sendo criadas as primeiras empresas de representação de Cyberatletas. Os pioneiros foram os europeus da Esports-pro, e o Velho Continente é hoje considerado a Meca dos talentos mundiais. No Brasil, também podemos encontrar quem leve bem a sério este segmento, e a Angels, a primeira empresa de representação de Cyberatletas do país, foi criada exatamente para atender esse mercado. Alguns dos melhores atletas nacionais já possuem contrato assinado, como se fossem jogadores profissionais de qualquer outro esporte. Diferente de moda passageira, jogos para PC são alimentados por uma indústria que cresce anualmente. E mesmo sendo o entretenimento

o objetivo principal, os jogos começam a ganhar cada vez mais espaço e atenção, focando seu conceito como uma categoria esportiva. Em breve, estaremos assistindo a disputas em eventos cotidianos, com websites e jornais divulgando o resultado da rodada ao lado de campeonatos de futebol. Narradores, programas de TV dedicados ao assunto já existem na Coréia, Alemanha e EUA, e isso deve surgir aqui. Faculdades de desenvolvimento de jogos já existem e, logo, federações e clubes irão criar seus times para representar suas cidades. O futuro desses jovens já começou, e o Cyberesporte veio para ficar. Opa, ia esquecendo. Ficou curioso para saber como terminou o jogo do início desta coluna? Na verdade, essa partida em particular não aconteceu. Mas "g3x" contra "immortals" já é considerado um clássico do Cyberesporte e a maioria dos grandes torneios, hoje, acabam sendo decididos entre eles. Chegou a hora desse talento nacional se mostrar ao mundo. Aguarde, pois quando você menos esperar, conhecerá o mundo dos Cyberatletas. ♣

Leonardo "Angel" De Biase tem 30 anos, acompanha combates virtuais há mais de três anos e hoje empresaria alguns Cyberatletas.

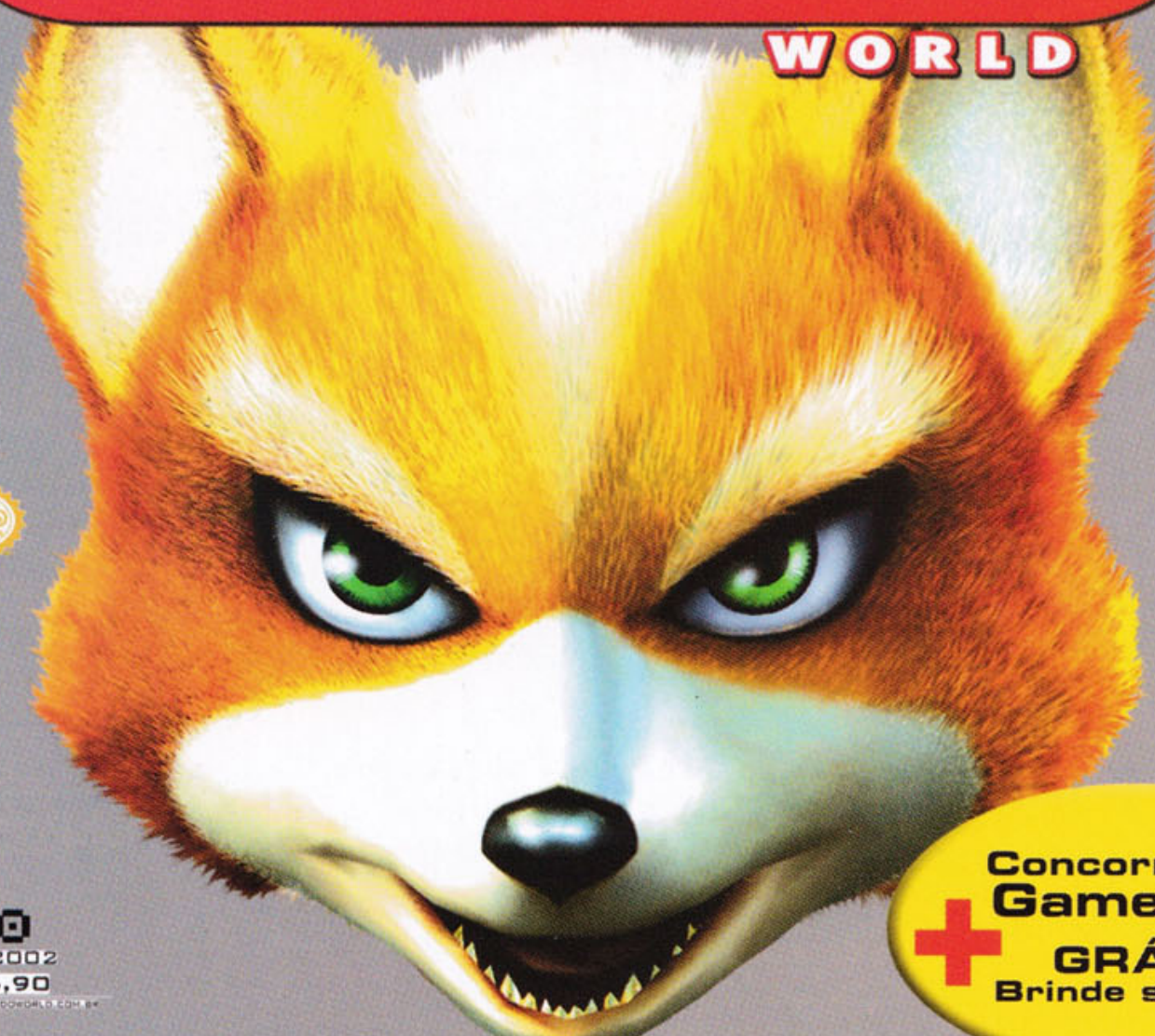
**Chegamos aos 50.
E NADA DE GAME OVER!**

Número — **50** edição **ESPECIAL**

ISSN 1516-1892
00050
9 771516 189008

Nintendo®

WORLD



50
OUT/2002
R\$ 5,90
www.nintendoworld.com.br

**STAR FOX
ADVENTURES**
Dinossauros, tiroteio e muita ação no primeiro game da Rare para GameCube!

Final Fantasy: agora no GBA e GC

Estratégia: o final de **SUPER MARIO SUNSHINE**

Detonado 100% **SUPER METROID**
O melhor game de Super NES

Concorra a um GameCube + **GRÁTIS** Brinde surpresa

CONRAD EDITORA

Previews >> Resident Evil 0 e Mario Party 4 (GameCube)
Reviews >> Super Mario Advance 3 (Game Boy Advance)
E MUITO MAIS!



Peça os números anteriores ao seu jornaleiro,
através do site www.heroi.com.br ou pelo telefone (11) 3346-6082.





"COWBOY BEBOP"

"BOOGIEPOP PHANTOM"

"AKIRA"

"JIN ROH"

"LAIN"

"GASARAKI"



LOCOMOTION: Nº 1 EM ANIMÉ



73E-3/7/1 | 1 | 1 | 1

6r | 00 | 0 | mundo locomotion 100% happy

WWW.LOCOMOTION.COM



A Locomotion está disponível na **DirecTV** e na **TVA** em algumas cidades do país. Se você ainda não tem Locomotion ligue para sua operadora de cabo e peça já:

TVA Rio - (21) 32335060

NET - (11) 51890500

Sky - Grande São Paulo (11) 3664-6759

Grande Rio de Janeiro (21) 2563-0303



Em prol da cultura gamer

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

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

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

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

Digitalizada por: **evil_arthas**

Editada por: **Rugal Bernstein**

Revista: **Paulo Marx**

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br

