

Edição
de Natal
100 PÁGINAS!

INVASÃO HARRY POTTER: 7 jogos diferentes! Escolha o seu favorito

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

EGM

ELECTRONIC GAMING MONTHLY

EGM ZIFF DAVIS MEDIA[®]
AUTHORIZED PUBLISHER

grand theft auto

Vice City

TUDO SOBRE O GAME
MAIS VENDIDO DO ANO

- OS MELHORES CARROS E ARMAS
- ESTRATÉGIAS DE SOBREVIVÊNCIA
- OS BASTIDORES DA PRODUÇÃO

EXCLUSIVO

AS PRIMEIRAS INFORMAÇÕES DE
ENTER THE MATRIX

DIRETO DA FRANÇA
**RAYMAN 3:
HOODLUM HAVOC**



REVIEWS

- Fantasy Star Online (GC)
- FIFA 2003 (PC)
- Blinx: The Time Sweeper (Xbox)
- Ratchet & Clank (PS2)



PREVIEWS

- Devil May Cry 2 (PS2)
- Starcraft: Ghost (todos)
- Unreal Championship (Xbox)
- Minority Report (todos)

dezembro de 2002



#9
R\$6,50

supere todas as expectativas alcance suas metas detone todos os

GAME OVER NEM PENSAR



SharkLight Survival Set



All-In-One FunPak



Booster Kit



Videogame Enhancer



SuperPad para Game Cube



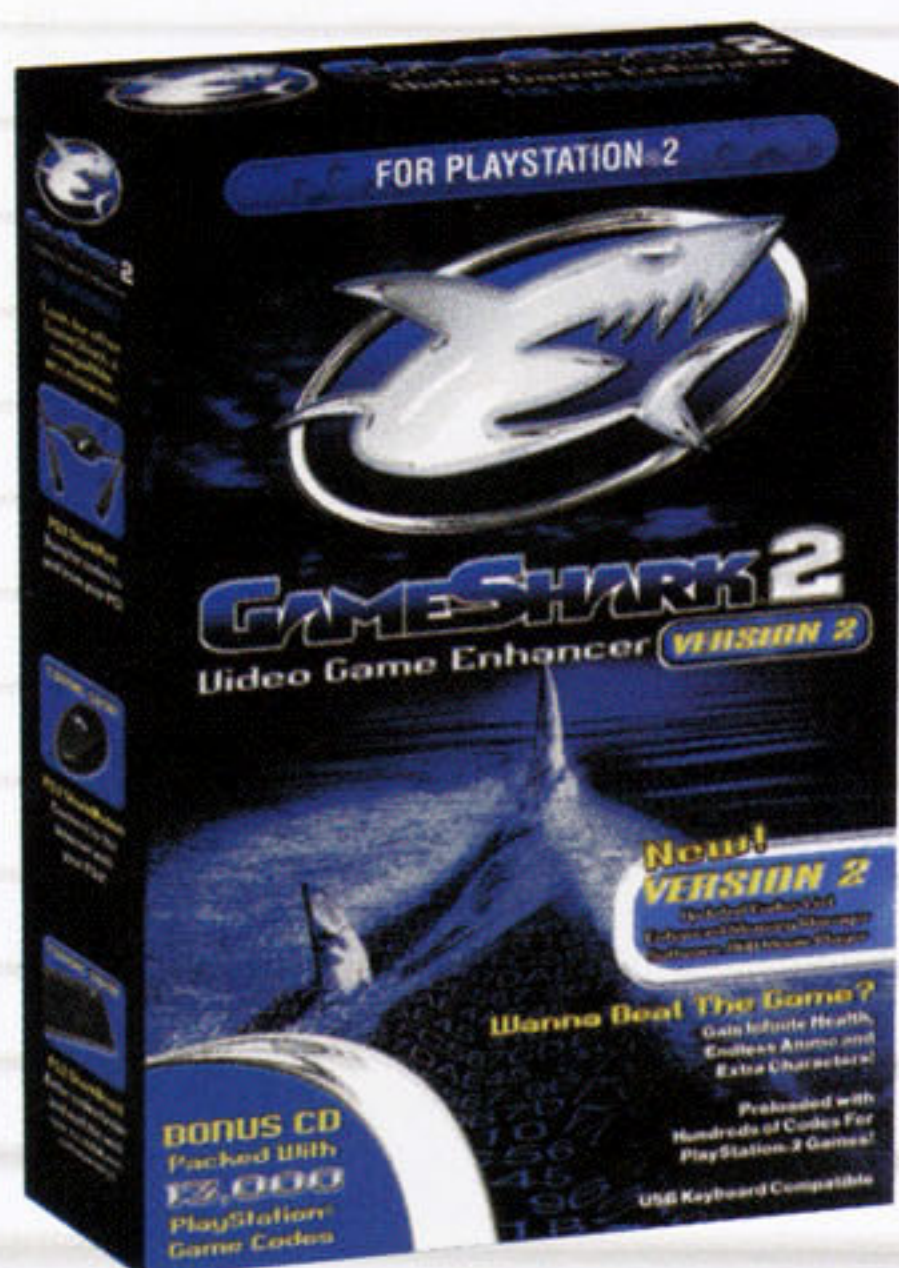
Stormchaser



Dual Impact 2



Controle Remoto Master
sem fio para DVD



GameShark 2 para PlayStation 2



Cabo para Game Cube



Flash Memory 2x para GameCube



Mobile Monitor



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



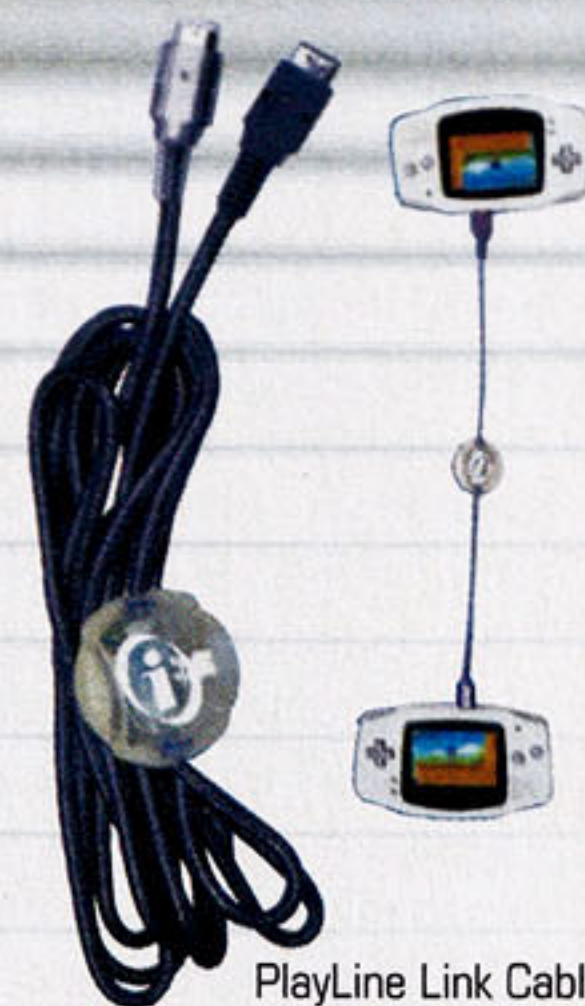
PowerPad



Cabo S-Video/AV



Playback



PlayLine Link Cable



Mobile Monitor
para Game Cube



AC Adapter



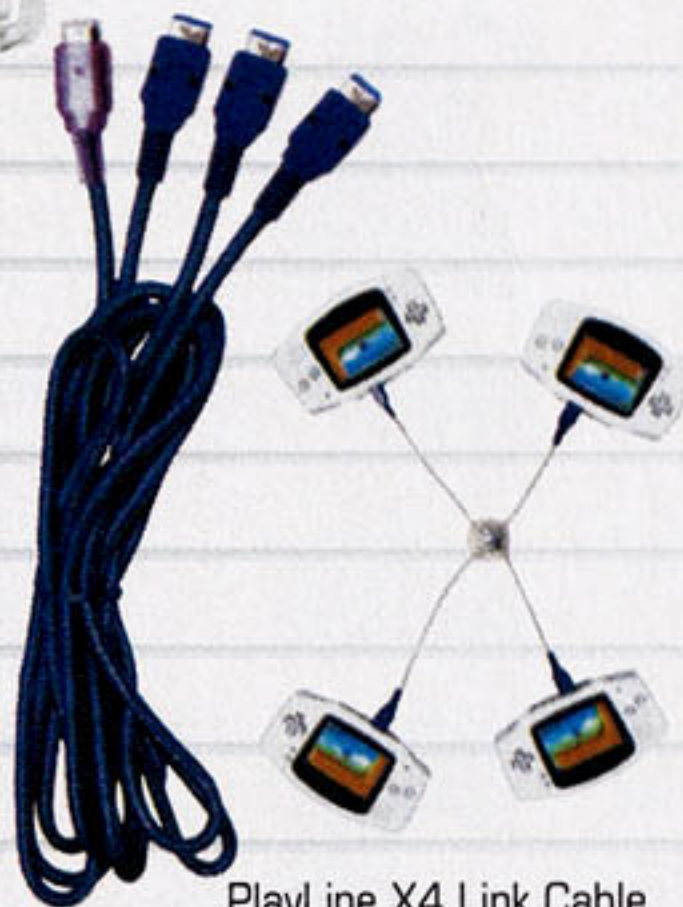
Light Magnifier



GlowGuard



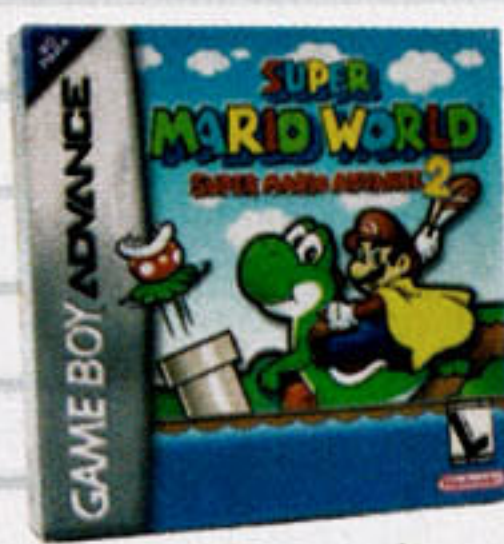
Dolby™ Digital Speaker System



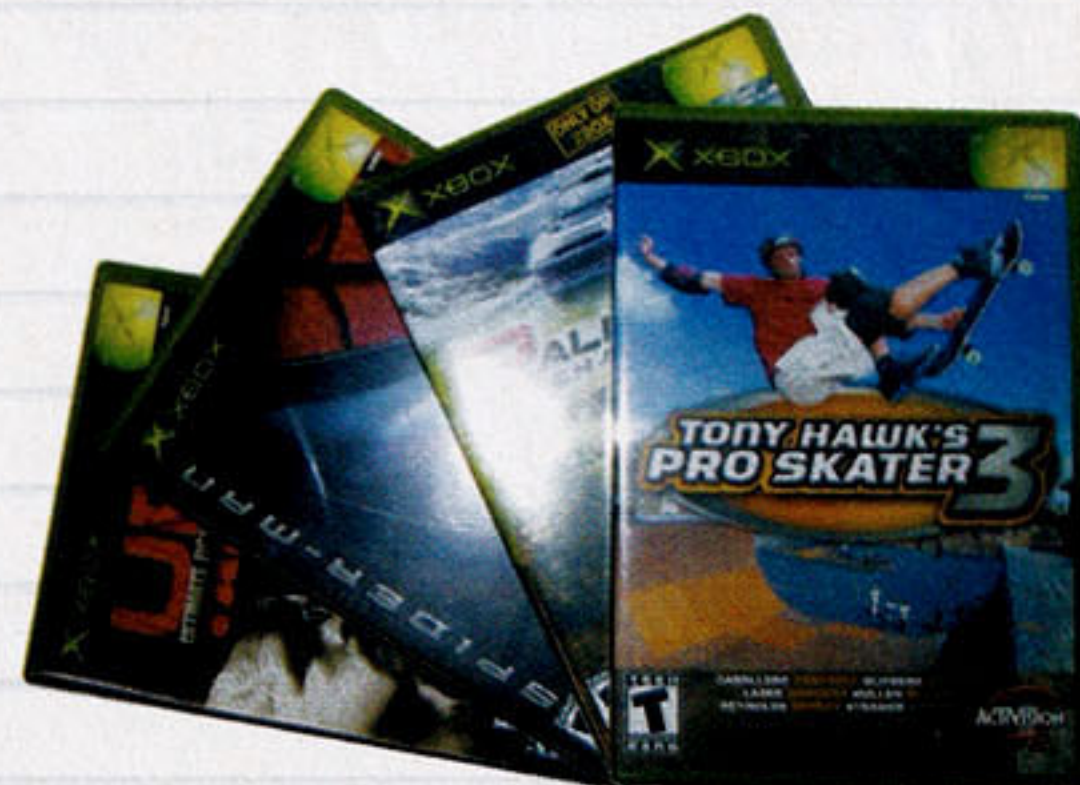
PlayLine X4 Link Cable



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



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

11 6236-1157



EDITORIAL

Fim de ano recheado

O que fazer quando temos nas mãos dezenas de jogos sensacionais, um monte de informação bacana sobre futuros lançamentos, uma série de reportagens e entrevistas superlegais que devem se espremer em 84 páginas? Simples: transformamos essas 84 páginas em 100 e montamos uma edição superespecial de Natal, absurdamente recheada de informações sobre um dos mais empolgantes finais de ano da história dos games. Tudo neste número é superlativo. As seções estão maiores, desde Start (com inéditas quinze páginas) aos nossos Reviews, onde quebramos outro recorde e trazemos 49 games analisados e avaliados, em nada menos do que dezessete páginas. Números altos é algo que combina bem com esta edição, afinal, nosso jogo de capa é um game que conseguiu bater vários recordes de venda, atingindo marcas para impressionar qualquer um. Sucesso merecido? Com certeza. Grand Theft Auto é um game

monstruoso, cheio de alternativas e com horas e horas de jogo. Entre no primeiro carro que encontrar pela frente e acelere até a página 56 para conferir nossa matéria especial sobre essa obra-prima da Rockstar. E depois confira nossa avaliação do jogo na página 78, onde VC conseguiu outra marca inédita: recebeu nosso primeiro selo de platina, a avaliação máxima da EGM Brasil. E já que estamos falando tanto em números, que tal lembrar os momentos mais marcantes da história dos videogames? Separamos vinte passagens inesquecíveis para nós. E ainda temos informações exclusivas de Enter the Matrix, o game baseado no filme que promete arrasar as bilheterias no ano que vem, uma visita aos game testers da Rockstar e o que aguarda Rayman em sua próxima aventura, em uma matéria especial diretamente da França, a terra do herói sem braços. Boa leitura, bom fim de ano e nos vemos mês que vem.

Renato Villegas
villegas@egmbrasil.com.br



Nossa equipe



Odair Braz Junior

Não se iluda: o negócio do Juneca ainda é videogame, ele fica só fingindo ler um monte de livros para se passar por intelectual. Um dia ele pára com essa frescura.



Pablo Miyazawa

Depois de dar umas voltinhas em Vice City, o novo objetivo da vida do Pablo é comprar todos os CDs com a trilha sonora do jogo, roubar um carro e sair ouvindo as músicas.



Ronny Marinoto

Empolgado com a nova aventura de Harry Potter, o Ronny roubou a vassoura da faxineira, montou em cima e se jogou do terceiro andar. Não foi bonito...



Marcel R. Goto

Finalmente o maior mistério da editora foi desvendado: descobrimos o que significa esse maldito "R" no nome do Marcel. Pena que ele não deixou contar pra ninguém.



Ana Franco

Olha ela aí de novo! Mais uma vez as coisas apertaram (também, 100 páginas...) e a Ana voltou pra dar uma força na arte. Quem sabe a gente não fica com ela mais um pouco?



Fabio Michelin

Feliz por poder aprontar algumas pelas ruas de Vice City, o Fabio, este mês, fez de tudo um pouco, e já está se preparando para o próximo detonado.



Eric Araki

Nosso Hércules Chinês enlouqueceu de vez ao ver as novidades de Pokémon Ruby e Sapphire. Não que ele fosse normal antes, mas a coisa piorou um pouquinho...



Ayala Jr.

Descobrimos que o Ayala cuida secretamente de um cachorrinho na rua ao lado. O chato é que o bicho fica latindo o dia todo, só pra chamar a atenção dele.



Luiz Gustavo Bacan

100 páginas. Poucos dias. Muitos games. Fotos e mais fotos para tratar. Pressão da chefia. Hora extra. Isso parece um trabalho para Guga Bacan, superdesigner.



Eduardo Trivella

Não chorem, o Trivella está bem. Esse corte na cara dele não foi nada, é apenas o resultado de um encontro com o Augusto pelos corredores da editora.



Ricardo Cruz

Quando chegou o game da família Ultra, todos concordaram: "o Cruz analisa!". Afinal, quantas pessoas você conhece que dormem com um pijama do UltraSeven?



Augusto Olivani

Depois de jogar Rocky, o Augusto não tira mais as luvas de boxe, e todo dia sai correndo pelos corredores socando quem aparece e gritando "Adriaaaaaaan!!!".



Cassius Medauar

O Cassius fez questão de aparecer na foto abraçadinho com seu bom amigo Sidney Gusman, que está dando umas aulas de futebol pra ele. Quem sabe o Cassius melhora?

A equipe americana:

Dan "Shoe" Hsu, Crispin Boyer, Che Chou, Chris Johnston, Jeanne Kim, Mark MacDonald, James "Milkman" Mielke, Greg Sewart, Jennifer Tsao, Shane Bettenhausen, David Hodgson, John Ricciardi, Christian Nutt, Miguel Lopez, Demian Linn

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

William Domingos
Secretário gráfico

Mateus Reis
Giseli Vasconcelos
Fernando Nogueira
Internet

Colaboradores
Eduardo Trivella, Fabio Michelin, Ricardo Cruz, Nelson Alves Jr., Pablo Miyazawa, Cassius Medauar, Ricardo Matsumoto, Ronny Marinoto, Ronaldo Testa, Marcel R. Goto, Eric Araki (textos), Sérgio Codespoti, Arianne Brogini, Ana Ban, Ricardo Matsumoto (tradução e adaptação), Ana Franco (edição de arte) Ed da Silva Rodrigues, Robson Teixeira (ilustrações)

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS
André Miyazawa
Coordenador

Homero Letonai
Alexandre Cardoso da Silva
Escaneamento e Tratamento de Imagens

PRODUÇÃO
Priscila Santos
Gerente Industrial

Ed Wilson Dias
Anísio Arruda
Coordenadores de Produção

ADMINISTRAÇÃO
Solange Reis
Gerente Administrativo-Financeira

Dirceu Darin
Gerente de Serviços

Marco Sá Pelegrini
Coordenador de Pessoal

Benjamin Emerick
André Jaccon
Suporte Técnico

Atendimento
Janaína Carvalho
Fone: (11) 3346-6082

COMERCIAL
Isac Guedes
Coordenador de Marketing

Luciana Eschiapati
Coordenadora de Publicidade

Vaní Ribas Bernardes
Assistente Comercial

Aparecido Gonçalves
Gerente de Circulação

EGM Brasil
Edição 009, dezembro 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

ANER

"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

Dezembro 2002 Edição 009

Seções

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

Seção recheada, com mais páginas! Visitamos os game testers da Rockstar, mostramos como o DVD está no mundo dos jogos e comparamos todas versões do novo Harry Potter.

Quartermann 26**Previews** 30

Não pense que todos os games bacanas já foram lançados neste final de ano. As produtoras ainda guardaram muita coisa boa para o início de 2003. Prepare seus dedos para novos calos.

Reviews 76

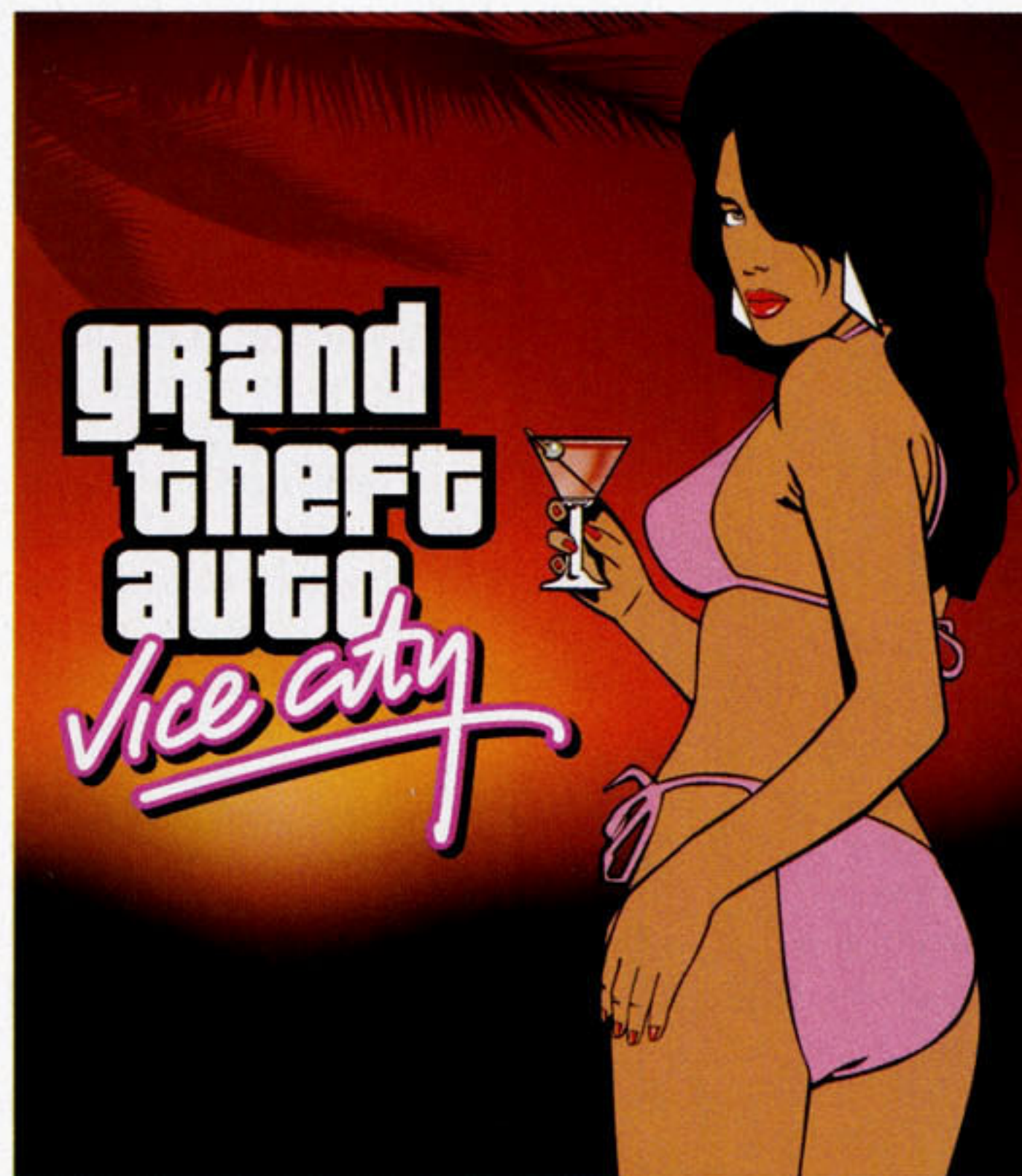
Exageramos, extrapolamos e arrebentamos. 49 games analisados e avaliados, um recorde absoluto na história da revista. Tudo para que você possa saber direitinho o que deve (ou não) estar jogando neste fim de ano apinhado de lançamentos bacanas para todos os consoles. E mês que vem tem mais!

Dicas 94**Game Over** 98

ENCONTRE SEU SISTEMA

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

Destaques



Grand Theft Auto: Vice City

O jogo mais vendido no ano passado recebe sua aguardadíssima sequência que, em pouco tempo, se tornou o game mais vendido deste ano... parece que quebrar recordes é mesmo a sina da série GTA, e a partir da **pág. 56** você confere o que ele tem de tão especial, junto com um guia para sua sobrevivência em Vice City.



Rayman 3

Fomos até a França conferir o que o herói sem braços está preparando para o ano que vem. Saiba de tudo na **pág. 66**.



Enter The Matrix

Um dos maiores filmes de ação de todos os tempos está, enfim, chegando aos games, e na **pág. 70** você confere como ele anda.



Você tem um PS2? Um GBA? Um Xbox? Não importa o console, Harry Potter está nele. Veja na **pág. 14** qual é o seu favorito.



Lembra-se daquele jogo? Juntamos nossas 20 melhores memórias e as compartilhamos com você a partir da **pág. 50**.

Diretório de Jogos

88	Blinx: The Time Sweeper
76	BloodRayne - PS2
86	BloodRayne - Xbox
76	Burnout 2: Point of Impact
76	Defender
36	Def Jam Vendetta
30	Devil May Cry 2
70	Enter the Matrix
92	FIFA 2003
11	Final Fantasy: Crystal Chronicles
11	Final Fantasy I&II
11	Final Fantasy Tactics Advance
10	Final Fantasy X-2
11	Final Fantasy XI
84	Godzilla: Destroy All Monsters Melee
56, 78	Grand Theft Auto: Vice City
14	Harry Potter and the Chamber of Secrets - PSOne
14, 91	Harry Potter and the Chamber of Secrets - GBA
14	Harry Potter and the Chamber of Secrets - GBC
14, 83	Harry Potter and the Chamber of Secrets - GC
91	Harry Potter and the Chamber of Secrets - PC
14, 80	Harry Potter and the Chamber of Secrets - PS2
14	Harry Potter and the Chamber of Secrets - Xbox
81	Hitman 2 - PS2
87	Hitman 2 - Xbox
87	House of the Dead III
24	Kingdom Hearts
80	Legaia 2: Duel Saga
86	Mario Party 4
84	Medal of Honor: Frontline - GC
87	Medal of Honor: Frontline - Xbox
42	Minority Report
85	Phantasy Star Online: Ep I & II
80	Ratchet & Clank
66	Rayman 3: Hoodlum Havoc
81	Red Faction II
80	Reign of Fire
38	Resident Evil 8
87	Rocky
92	RollerCoaster Tycoon 2
32	Rygar: The Legendary Adventure
90	Shenmue 2
83	Shinobi
81	Silent Scope 3
40	Skies of Arcadia Legends
22	Sly Cooper and the Thievous Raccoonus
86	Sonic Mega Collection
91	Spider-Man: The Movie
41	Starcraft: Ghost
36	Star Ocean: Till The End of Time
84	Star Wars: The Clone Wars
48	Sudeki
81	Suidoken 3
91	The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring - GBA
80	The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring - PS2
82	The Lord of the Rings: The Two Towers
92	The Need For Speed: Hot Pursuit 2
92	The Return of The Incredible Machine: Contraptions
34	The Sims
84	Time Splitters 2 - GC
81	Time Splitters 2 - PS2
86	Time Splitters 2 - Xbox
89	Toe Jam & Earl 3: Mission to Earth
36	Tom Clancy's Ghost Recon
44	Tom Clancy's Splinter Cell
84	Tom Clancy's The Sum of All Fears - GC
83	Tom Clancy's The Sum of All Fears - PS2
91	Tony Hawk's Pro Skater 4 - GBA
77	Tony Hawk's Pro Skater 4 - PS2
91	Tony Hawk's Pro Skater 4 - PSOne
48	True Fantasy Live Online
84	Ty The Tasmanian Tiger
83	Ultraman Fighting Evolution 2
11	Unlimited Saga
46	Unreal Championship
81	X-men Next Dimension



EGMail

CURTAS

Cadê?

RE4 será lançado em que mês de 2003? Banjo Threeie está sendo produzido ainda?

Maykol Cardoso
Araranguá/SC

Resident Evil 4 ainda não tem um mês de lançamento definido, mas não espere o game no primeiro semestre de 2003. E a terceira aventura de Banjo e Kazooie ainda permanece no limbo dos games inacabados. Mas a Rare deve estar preparando alguma coisa nesse sentido.

Amiguinho do Olimar

Eu achava que o astronauta do jogo Pikmin era do planeta Terra, mas parece que não é. De que planeta ele é?

Edson Pierre
Via e-mail

Edson, o simpático Olimar não é mesmo da Terra. Seu planeta natal chama-se Hocotate.

região do país está usando esse bizarro meio de transporte. Mas pelo menos agora temos uma prova de que ele existe...

Eu quero uma LAN House

Olá a todos da EGM Brasil. A edição # 7, de outubro, trouxe uma matéria sobre LAN Houses. Gostaria de saber quais são os contatos com as redes de franquias citadas, assim como do Ricardo Gondim, citado em entrevista na matéria.

Sebastião Rezende
Via e-mail

Então vamos lá, para o Sebastião e para todas as outras pessoas que nos escreveram e telefonaram pedindo os contatos:

Monkey Franquias: 0xx11 5578-1379

CyberLAN: 0xx11 3891-2526

Ricardo Gondim: 0xx21 2262-6354

Acharam um Tuk-Tuk!



Amigos da EGM, este e-mail está um pouco atrasado, mas só agora isso aconteceu comigo. Eu estava saindo da escola, e já no ponto de ônibus, pronto para ir embora, quando, de repente, no horizonte distante, vejo um treco descendo a rua... parecia um triciclo motorizado... logo me lembrei da edição # 5, página 59, e pude perceber que aquilo era um Tuk-Tuk. Na revista, vocês perguntaram se alguma vez alguém viu um treco daqueles na rua. Bem, finalmente eu vi. Era um "veículo" que entrega gás, parece um caminhãozinho, só que tem três rodas... de qualquer modo, era um muito estranho... Grande abraço para a galera da redação, e parabéns pela revista!

Rubens V. P. Júnior
Via e-mail

Finalmente! Demorou meses, mas enfim alguém encontrou um Tuk-Tuk andando pelas ruas. Como o Rubens não disse de onde estava escrevendo (pessoal, vamos colocar a cidade nos e-mails, por favor?) não dá pra saber que

CARTA DO MÊS

Tantos games, tão pouco tempo...

Olá pessoal! Tenho algumas dúvidas, e se vocês puderam responder ficaria extremamente grato. Final Fantasy XI sai deste lado do oceano ou não? Estou doido para jogar em rede, só de imaginar milhares de pessoas jogando ao mesmo tempo... estou muito ansioso. Também espero que os responsáveis dêem um jeito de conseguir servidores mais potentes, pois agüentar tanta gente conectada não vai ser mole. Outra: ouvi rumores na internet e em outros lugares (já faz algum tempo) de que estaria em fase de produção o jogo The Matrix, para PS2 e Xbox, se isso era verdade, o que aconteceu com o jogo? Por acaso foi cancelado? Ninguém falou mais nada sobre o assunto, e olha que falta pouco para "The Matrix: Reloaded" ser lançado nos cinemas, e ainda não fizeram um game do melhor filme de ficção científica de todos os tempos... estou indignado! Agora um comentário: concordo plenamente com a matéria sobre o game de "O Senhor dos Anéis", também estou com raiva: fizeram um jogo de ação!! Onde vamos parar... a obra é fantástica, Tolkien cria um mundo absolutamente incrível, com uma história intrigante e profunda, personagens carismáticos, o livro foi praticamente feito para ser transformado em um RPG e eles resumem tudo isso e em simples espadas e porradas?!?! Não me conformo...

Maurício Chioro
Campo Limpo Paulista/SP

Maurício, como já falamos antes, a Square está enfrentando certos problemas para poder lançar Final Fantasy XI no Ocidente. E o maior deles é exatamente esse que você mencionou, falta um provedor de serviço potente o suficiente para comportar os milhões de usuários que um jogo como esse terá. Vamos aguardar novidades, assim que soubermos de algo, contarmos aqui. E Matrix não teve sua produção cancelada, não, apenas um pouco adiada. Como somos bacanas, contamos nesta edição tudo sobre esse jogão que deve ser lançado no ano que vem. Não deixe de conferir. E quanto ao game de "O Senhor dos Anéis", nós mudamos de opinião. Realmente a obra de Tolkien grita para ser transformada em um RPG, mas o game consegue transportar muito bem o clima do filme para o PS2. Jogue um pouco e você irá concordar.

Afinal, sai quando?

Na edição de # 4, vocês falaram que o game Age of Mythology sairia em setembro. Depois fiquei sabendo que sairia em novembro e, na última edição, naquela entrevista com o Stuart Moulder, ele disse que esse jogo seria um grande sucesso do Natal. Estou extremamente confuso, me digam quando é que sai esse game, pois sou um grande fã, e confesso que perdi boa parte de minha ansiedade.

Rodrigo Eloi Laudari
Embu/SP

Rodrigo, as coisas (infelizmente) são assim mesmo. Os games acabam atrasando e as datas divulgadas nos primeiros previews acabam não sendo cumpridas. Mas pode voltar a se animar porque Age of Mythology será lançado no final do ano, e está

demais. Aguarde nossa análise na próxima edição.

Perguntas e mais perguntas

Oi pessoal! Antes de tudo gostaria de falar que sou um leitor nato de suas revistas (inclusive a americana). Gostaria de fazer umas perguntas: qual o último chefe que Alien enfrenta na última fase do jogo Aliens vs. Predator Gold Edition? E como faço para vencê-lo? É possível fazer uma assinatura da revista? Obrigado e continuem fazendo o bom trabalho de sempre.

Luis Felipe
Via e-mail

Luis, o último chefe desse game é um predador dos grandes. Para derrotá-lo

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.

use o rabo do Alien (no bom sentido, claro) e golpeie sem parar. Quando ele estiver caído, seja rápido e morda a cabeça do coitado antes que ele possa acionar o botão de autodestruição. Tudo certo? E para fazer a assinatura da EGM Brasil, entre em contato com nosso Atendimento ao Leitor, ou faça o pedido Online no site www.conradeditora.com.br/assinaturas/

Nintendomaníaco bravinho

Gostaria de um esclarecimento do sr. Pablo Miyazawa a respeito de seu

review do jogo StarFox Adventures. Segundo seus comentários, StarFox é um game de qualidade visual irrepreensível, um dos games mais complexos do GC e possui um grande desafio. Como um jogo deste nível pode receber nota 6 de um dos melhores analistas da EGM Brasil? Tenho uma leve impressão de que essa nota foi dada baseada não só no jogo, mas sim na compra da Rare pela a Microsoft. Pablo, essa dor todos os nintendomaníacos



sentiram, mas fazer pouco caso de uma empresa como a Rare é demais. Como leitor assíduo da EGM Brasil, espero uma resposta, no mínimo, convincente.

Felipe Pinheiro Vaz
Belo Horizonte/MG

Eu hein? O Pablo que responde:
Olá, Felipe. De maneira alguma estou fazendo pouco caso da Rare, já que alguns de meus games favoritos foram desenvolvidos por ela. É claro que fará muita falta ao GameCube, pois é a parceira que qualquer console gostaria de ter. Quem se deu bem foi o Xbox, mas na minha opinião Star Fox nada teve a ver com esse caso. Eu não gostei do game mesmo. Nota 6 foi até muito. Pablo.

"Confira aqui os nomes dos ganhadores da promoção EGM BRASIL/SIERRA realizada na edição #7.

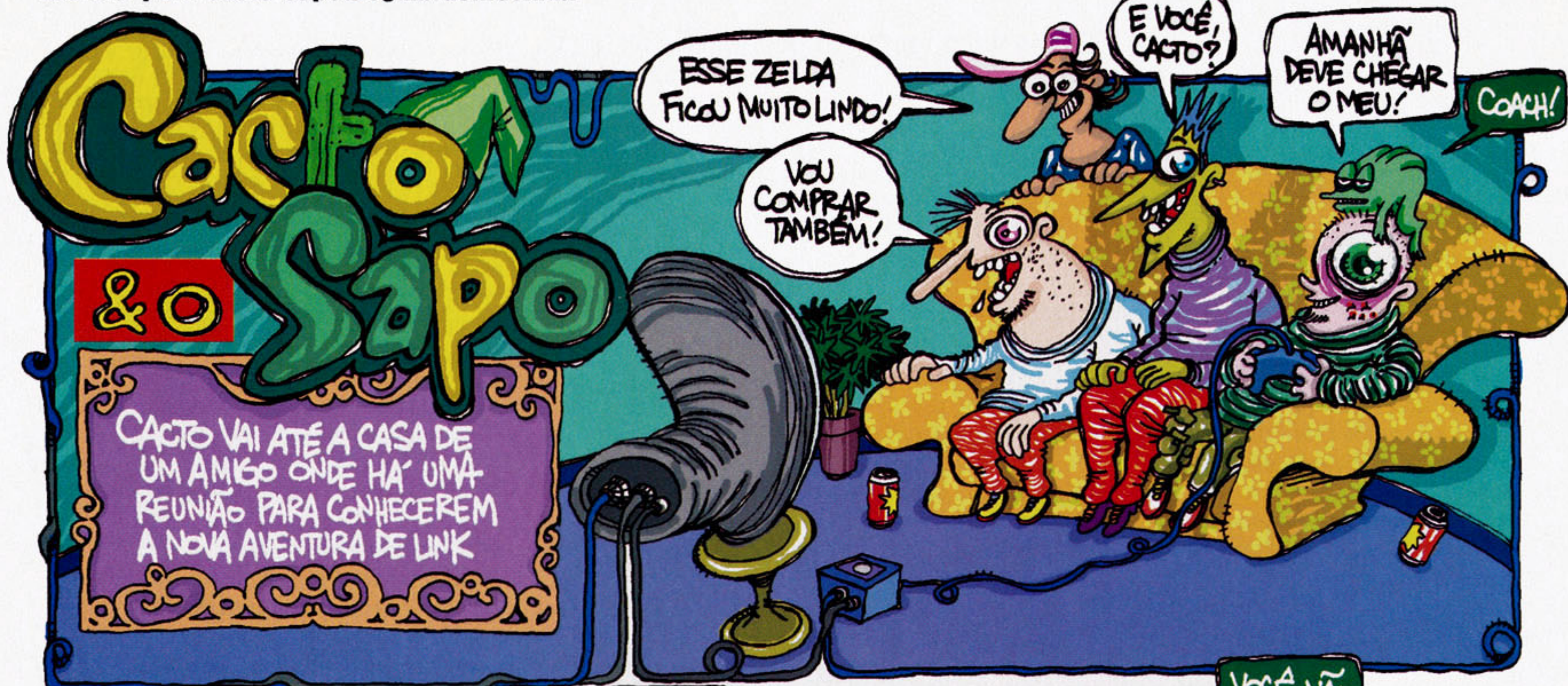
A pergunta foi: Qual o nome do personagem principal do game Half-Life?
A resposta correta é: Gordon Freeman.
Parabéns aos ganhadores e continuem participando de nossas promoções."

NOME	CIDADE	PRÊMIO
Alan Marcus do A. Cardoso	Macapá/AP	Empire Earth
Alcides Saggionio Neto	Manaus/AM	Gumman Chro
Alexandre José B.	MachadoPenedo/AL	Viper Racing
André Oliveira Dias	Belo Horizonte/MG	Viper Racing
Antonio Nivaldo Pizzolotto Jr	Braço do Norte/SC	Empire Earth
Bernardo Tadeu T. Pleis	São Paulo/SP	Extreme Biker
Bruno Augusto de Souza	Anapolis/GO	Half-Life
Carlos Alex B. Silva	Manaus/AM	Gumman Chro
Carlos Eduardo A. Vieira	Fortaleza/CE	Half-Life
Damião Felismino da Silva	Rio de Janeiro/RJ	Home World
Daniel Rodrigues Magalhães	Maringá/PR	Extreme Biker
Dinei Soethe Spancerski	Braço do Norte/SC	Empire Earth
Eduardo Mascarenhas Queiroz	Feira de Santana/BA	Empire Earth
Eude Alves Ribeiro	Planaltina/GO	Extreme Biker
Felipe Pinheiro Voviz	Belo Horizonte/MG	Home World
Francisco Lippere da Silva	Alvorada/RS	Home World
Guilherme S. Cerqueira Lima	Vila Velha/ES	Gabriel Knight
Gustavo Aguiar Marcondes	Angra dos Reis/RJ	Gabriel Knight
João Paulo S. Motta	Brasília/DF	Viper Racing
João Victor de Oliveira	Mombaça/CE	Extreme Biker
Jose Martins Sudario da Silva	Curitiba/PR	Half-Life
Jose Vinicius da Rocha	Duque de Caxias/RJ	Viper Racing
Leandro G. do Nascimento	Imbituba/SC	Extreme Biker
Leonardo Masseneiro Luciano	Criciúma/SC	Gabriel Knight
Lourenço Vulcanis Venturini	São Gabriel/RS	Gabriel Knight
Luiz Fernando X. Aguiar	Itaipuaçu/RJ	Gabriel Knight
Luiz Gustavo C. da Silva	Lajeado/RS	Half Life
Maico Fabiano Niclotti	Gramado/RS	Viper Racing
Marcio da Silva Sá	Franco da Rocha/SP	Gumman Chro
Marcio Marques Esteves	Contagem/MG	Ceaser III
Mauricio Akio Mikami	São Paulo/SP	Ceaser III
Miguel Angelo Tardino Jr.	Brotas/SP	Ceaser III
Milena Maria Laima Batista	Itapeva/SP	Half Life
Paulo Vinicius F. dos Santos	Rio de Janeiro/RJ	Empire Earth
Rafael de C. Sanches	Salvador/BA	Gumman Chro
Rafael Paes	Sorocaba/SP	Gumman Chro
Ricardo F. de Linhares	Goiania/GO	Home World
Ricardo Jesus Coelho	Diadema/SP	Ceaser III

"Confira aqui os nomes dos ganhadores da promoção EGM BRASIL/MYST realizada na edição #7.

A pergunta foi: Qual o nome do segundo capítulo da saga Myst?
A resposta correta é: Riven.
Parabéns aos ganhadores e continuem participando de nossas promoções."

NOME	CIDADE	PRÊMIO
Anita Rodrigues	Santos/SP	Myst I
Daniel Jock	Paranavai/PR	Myst I
Daniel Montanari Castanho	São Paulo/SP	Myst I
Diego Sommer Theesen Alves	Lages/SC	Myst I
Eduardo Germano da Silva	Sapiranga/RS	Myst I
Elson Bruno Nomura Sato	São Paulo/SO	Myst I
Elvis Dourado Lopes	Irece/BA	Myst I
Fabricio Pereira Cruz	Brasília/DF	Myst I
Felipe Vantini Scorsin	Curitiba/PR	Myst I
Gabriel Rossi Alvorada	São Paulo/SP	Myst I
Germano Vieira Borba	Recife/PE	Myst II
Habib Asseiss Neto	Guaraçai/SP	Myst II
Ivan Carlos França Vassoler	Jandaia do Sul/PR	Myst II
Jocsa Pinheiro Gonçalves	Praia Grande/SP	Myst II
José Rolando Farina Barbosa	São Paulo/SP	Myst II
Leandro de Carvalho Almeida	São Paulo/SP	Myst II
Leandro Teixeira Santana	Salvador/BA	Myst II
Leonardo Cassio Silva Nogueira	São Paulo/SP	Myst II
Lucas Passos del R. Martins	Sarabá/MG	Myst II
Marcelo Li Koga	São Paulo/SP	Myst II
Marcio Alexandre Tavares	Curitiba/PR	Myst III
Marcio Amaral Cardoso	Macapá/AP	Myst III
Marcus Vinicius dos Santos	Mage/RJ	Myst III
Maria Aparecida Nunes	Capivari/SP	Myst III
Maria do Socorro Leita	João Pessoa/PB	Myst III
Mateus Teixeira	Belo Horizonte/MG	Myst III
Mathias M. Trevian	São João do Rio Pardo	Myst III
Mauro Gomes da Silva	São Paulo/SP	Myst III
Paulo Roberto Galvas	Nova Petrópolis/RS	Myst III
Rafael Bazetto	Centenário do Sul/PR	Myst III
Renato de Almeida A. Alban	São Gonçalo/RJ	Boné
Rodolfo P. Alves	São Paulo/SP	Boné
Rodrigo Cheuchuk	Jaraguá do Sul/SC	Boné
Rodrigo Dantas dos Santos	Salvador/BA	Boné
Rodrigo O. G. Rodrigues	São Paulo/SP	Boné
Thiarllon Yuri R. Lemes	Paraíso do Tocantins/TP	Myst Collector
Tomakazu Iamamura	Rio de Janeiro/RJ	Myst Collector
Victor Hugo Henn Dogna	Presidente Prudente/SP	Myst Collector



AGE of MYTHOLOGY™

Dos criadores de Age of Empires®
e The Age of Kings™



Isis: Mágica



Osiris: Submundo



Anubis: Morte



Sekhmet: Guerra



Ptah: Tecnologia

Microsoft
game studios

ENSEMBLE
STUDIOS

Uma época tão cheia de ameaças que apenas
um deus não daria conta de tantas orações.

Entre num mundo onde as lendas são reais e o desejo dos deuses decide o destino do homem mortal.

Construa templos majestosos, cultive os vales férteis e procure por riqueza em reinos distantes.

Junte bravos heróis nas grandes batalhas da mitologia, das muralhas de Troy aos portais do Submundo.

Convoque os minotauros poderosos para despedaçar as cidadelas inimigas ou faça cair o fogo dos céus. A escolha é sua.

©2002 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados. Microsoft, o logo Microsoft Game Studio, Age of Mythology, Age of Empires e The Age of Kings são marcas registradas ou marcas registradas da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou em outros países. Outros nomes de produtos e de companhias mencionados neste anúncio podem ser marcas registradas dos seus respectivos proprietários.



Start

O que rola de melhor no mundo dos games

Estrela de Fantasia

A Square, superprodutora de RPGs, prepara uma **nova leva de títulos Final Fantasy** para o PS2, Game Boy Advance e até (sim!) GameCube

Yuna, de *Final Fantasy X*, antes de sua fantasia de Lara Croft para *FFX-2*

Yuna 2.0: reforma completa na heroína

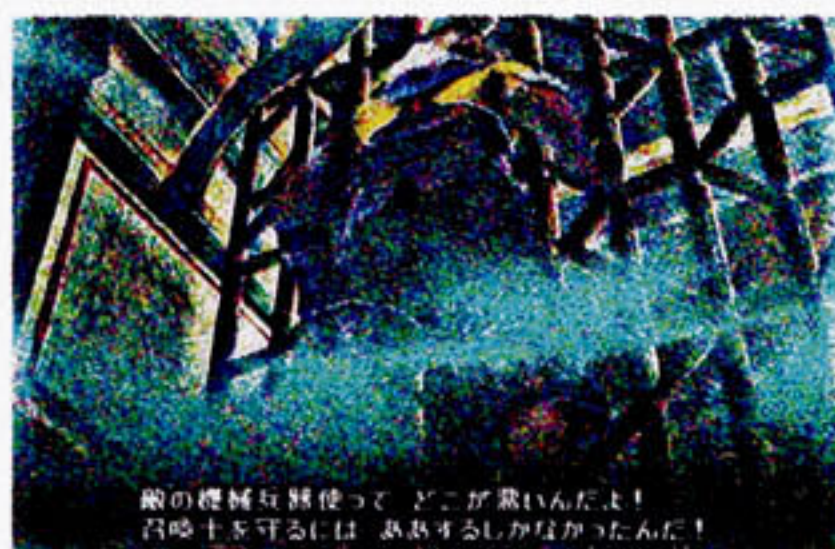
Todo mundo se divertiu muito com o excelente *Kingdom Hearts*, mas decidimos que já é hora de olhar para a próxima onda de RPGs da Square, nem que seja só pra ir pensando nas desculpas que teremos de inventar por perder horas de estudo e trabalho. Com quatro títulos da série *Final Fantasy* saindo nos próximos doze meses, a Square prepara tudo direitinho para invadir todos os consoles do mercado. Bom, todos os consoles com exceção de um (desculpa aí, donos de Xbox). Vejamos o que temos:

Final Fantasy X-2 (PS2)

Dos lançamentos da Square para 2003 esta estranha seqüência de *Final Fantasy X* (chamada, por enquanto, de *FFX-2*) é, sem dúvida, o mais intrigante de todos. *X-2* foi planejado originalmente como dois games diferentes (um estrelado pelo grandalhão Rikku, outro por Yuna) que acabaram sendo combinados em um único título, possivelmente incluindo um terceiro personagem principal. A imagem grande que você vê aí ao lado vem de um teaser-pôster que estava à venda na última Tokyo Game Show. Dá para ver a bela e sexy Yuna e as silhuetas de outros dois personagens ao fundo. O que tudo isso significa? Nosso palpite é que *X-2* deverá colocar Yuna e Rikku numa jornada para resgatar Tidus (sim, ele está vivo, veja detalhes na página ao lado) dos confins de uma prisão etérea onde ele está preso. Embora o lançamento de uma versão americana ainda não tenha sido anunciada, pode apostar o que quiser que o game estará nas lojas do Ocidente antes do Natal.



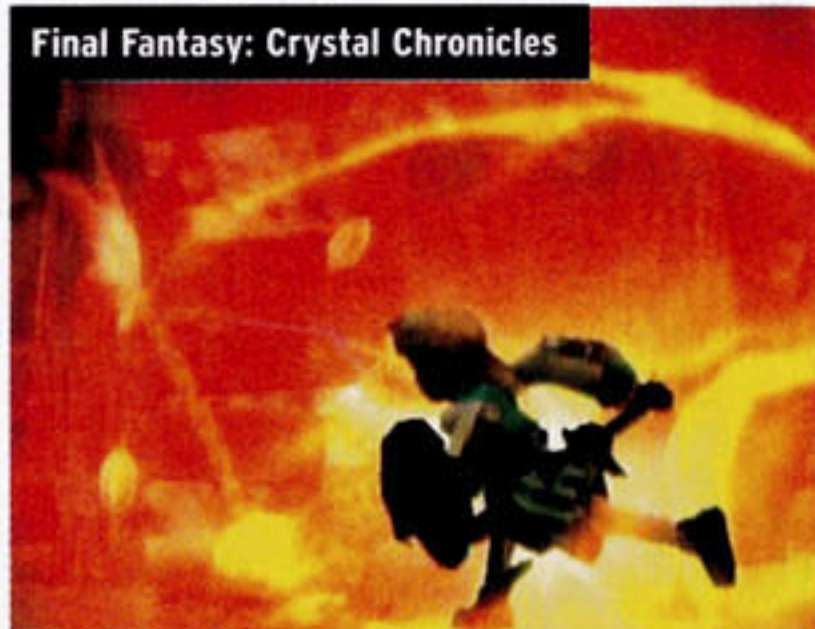
As batalhas parecem familiares, mas *FFX-2* promete mais ênfase na ação – dê uma olhada nessas imagens de Yuna se pendurando na beira de um penhasco



FFX: UMA OUTRA HISTÓRIA

Em janeiro deste ano, a Square lançou *Final Fantasy X International* – basicamente a versão americana de *FFX* com alguns bônus adicionais – no Japão. Um desses extras é um vídeo especial de cinco minutos chamado “*FFX: Another Story*”, que se passa dois anos depois dos eventos do game, e traz um vídeo bem interessante de nosso herói Tidus, ainda vivo, mas aprisionado. Seria um epílogo de *FFX*? Um prólogo de *FFX-2*? Hmmmm....

Final Fantasy: Crystal Chronicles



Square e Nintendo: juntas de novo. Enxugue essas lágrimas, por favor



Final Fantasy Tactics Advance



Apesar de parecer com *FF Tactics*, *FFT Advance* é um jogo completamente novo

Unlimited Saga



Saga tem um estilo interessantes e gráficos coloridos, mas a versão que jogamos na Tokio Game Show não era lá das mais empolgantes



Final Fantasy I & II



Quer jogar *Final Fantasy I e II* com melhores gráficos em seu GC? Comece a implorar para a Square.



Final Fantasy: Crystal Chronicles (GC)

O primeiro jogo da Square a sair para o GameCube e que reata o romance da empresa com a Nintendo, marca o nascimento de uma nova série *Final Fantasy* chamada *Crystal Chronicles*. Embora tenha o nome *Final Fantasy*, *CC* é uma saga totalmente nova e que não tem nada a ver com nenhum dos games anteriores. De acordo como o diretor Akitoshi Kawazu, *Chronicles* será um RPG de ação em tempo real com elementos de conectividade que colocará até quatro pessoas jogando juntas usando GBAs como joysticks. O mais interessante é que a Nintendo é que vai publicar o jogo (em meados de 2003, tanto nos Estados Unidos quanto no Japão) e não a Square, como era de se esperar.

Final Fantasy Tactics Advance (GBA)

Final Fantasy Tactics Advance foi mostrado de maneira jogável pela primeira vez na Tokyo Game Show e, pelo que vimos, parece que os fãs de *Tactics* do PSOne vão curtir muito. A história envolve três garotos dos nossos dias que encontram um livro (o que mais poderia ser?) chamado *Final Fantasy*, que suga os meninos e a cidade inteira e os coloca num mundo misterioso, inspirado nos games de *FF*. Uma vez lá, a fórmula básica de *FFT* entra em cena: batalhas de estratégia, jobs, habilidades e um novo sistema que permite a você criar e dar forma ao mundo em que está. Parece bom. Espere o lançamento para o meio do ano que vem.

Unlimited Saga (PS2)

A nova etapa da série de RPGs *Saga* chega ao Japão agora em dezembro. A nova tecnologia gráfica usada aqui permite aos produtores criar visuais parecidos com os de desenho animado, deixando de lado o uso de polígonos e Sprites 2D convencionais. Com isso, *Unlimited Saga* tem um apelo visual único. Infelizmente, a demo jogável que testamos na Tokyo Game Show estava em seu estágio inicial e focava num sistema de jogo muito chato. Se os jogos anteriores de *Saga* eram muito bons, este *Unlimited* parece ser feito apenas para fãs hardcore. O lançamento ocidental ainda não está definido.

Final Fantasy I & II (PS1)

Continuando com sua tendência de relançar jogos *FF* clássicos, a Square prepara a chegada de *Final Fantasy I & II* para o PSOne no Japão. É uma versão dos dois primeiros games da série agora com gráficos melho-

rados, com novas cenas em CG e atrações extras, mas, infelizmente, essa compilação tem poucas chances de sair no Ocidente, já que o mercado para o PSOne nos Estados Unidos é praticamente inexistente. Mas vale sua torcida para que a Square mude de idéia e resolva lançar esta beleza por aqui.

Final Fantasy XI (PS2, PC)

O primeiro RPG Multiplayer Online da Square já está rolando com força total no Japão. Mas nos Estados Unidos as coisas ainda estão meio em suspenso enquanto as empresas procuram alguém capaz de sustentar toda a estrutura de computadores exigida por esse tipo de jogo. Segundo a Square, as negociações com companhias têm melhorado bastante ultimamente e um pronunciamento deve ser feito em breve. Claro, a Sony terá que lançar o Hard Drive do PS2 para que a jogatina seja possível. Ao menos a versão de PC não deve demorar para chegar ao Ocidente. 🎮

—John Ricciard





START

Muito além do jogo

Making of, entrevistas e outras perfumarias não são mais exclusividade da indústria cinematográfica

Por Nelson Alves Jr.

Ele veio mesmo para revolucionar. Em apenas cinco anos, o DVD — ou Digital Video Disc, caso prefira — colocou o VHS na lona. O nocaute não foi declarado, mas a contagem já foi aberta. Segundo a CEA (Consumer Electronics Association), uma associação que calcula as vendas de eletrônicos nos Estados Unidos, cerca de 40 milhões de lares americanos já aderiram ao sistema. No Brasil, de acordo com dados da UBV (União Brasileira de Vídeo), já são lançados mais títulos no padrão digital do que em fitas VHS. E já que estamos falando em números, por que a indústria de games, que em 2001 arrecadou mais de US\$ 9 bilhões apenas em softwares, iria ignorar tudo isso?

Badulaques de montão

Quando falamos de games e DVD, é óbvio que se trata do mesmo público consumidor, e foi pensando nisso que as produtoras começaram, pouco a pouco, a usar e abusar do espaço livre dos discos (9 GB de um DVD de camada simples contra míseros 650 MB do CD), recheando-os com vários atrativos que, até então, eram exclusividade da indústria cinematográfica. Além da possibilidade de escolher o formato widescreen em alguns games, o jogador também é brindado com qualidade sonora de primeira, incluindo sistema digital. Entrevistas e cenas de bastidores também passaram a fazer parte da brincadeira em escala cada vez maior. Trata-se de uma tendência irreversível que, apesar de estar em fase embrionária de expansão, deve se consolidar em pouco tempo, como ocorreu com as trilhas sonoras de games na década de 90. Apesar dos esforços para levar mais e mais badulaques aos jogadores, ainda não existe um modelo padrão de como esses mimos devem ser usados. Há desde games

com extras escondidos, como o documentário de *Star Wars – Rogue Squadron 2: Rogue Leader* (GameCube), outros com entrevistas disponíveis já do início, como o multiplataforma *SSX Tricky*, do estúdio canadense da EA, até cenas

habilitadas durante a partida, no caso de *Britney's Dance Beat* (PS2), da Metro Graphics, que traz os bastidores de um show da musa teen. Um dos exemplos mais recentes da bajulação envolvendo jogos encontra-se em *SOCOM: U.S. Navy Seals*,



Ilustração: Robson Teixeira

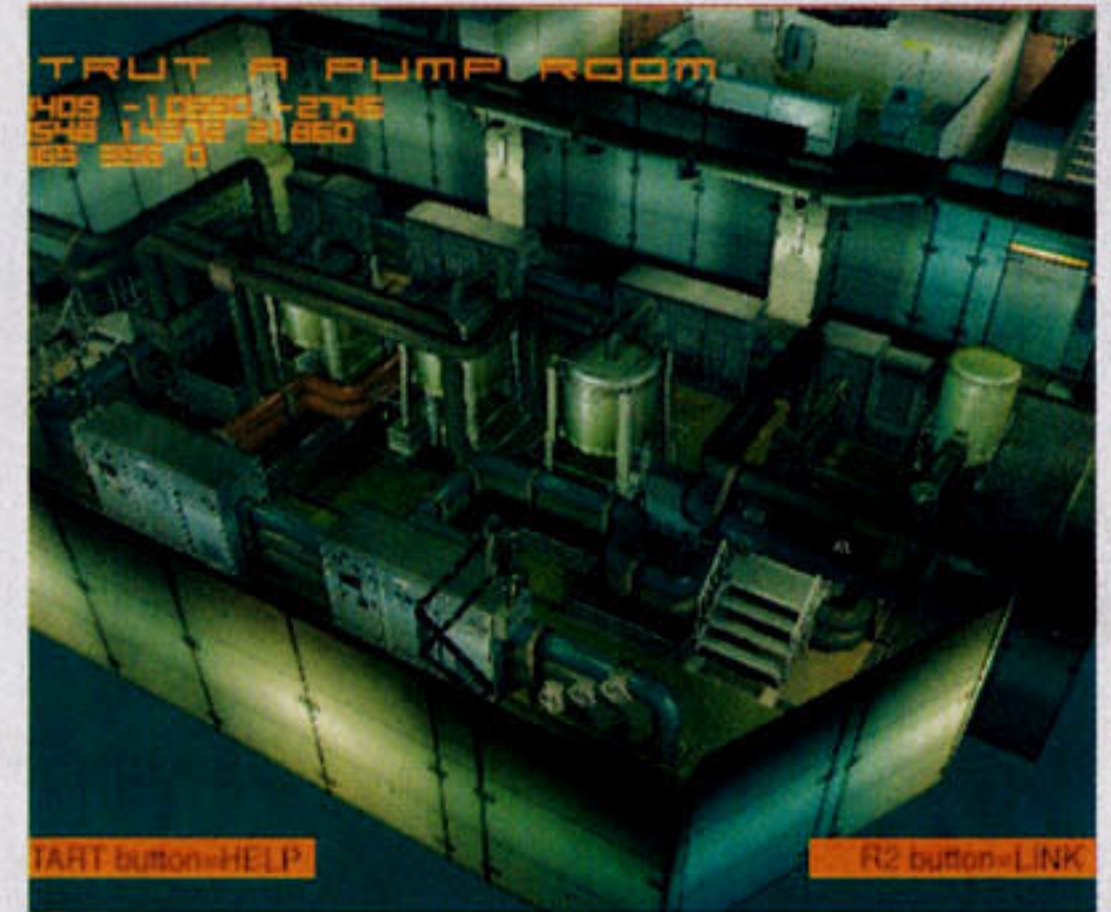
DE PENETRA NA E3

A E3 acontece anualmente nos Estados Unidos. Estar lá é o sonho de muitos jogadores. Afinal, quem não quer testar em primeira mão os games que só serão lançados nos meses seguintes, e ver apresentações exclusivas? O problema é que a feira é restrita à imprensa e aos profissionais da indústria de games. Pensando nos milhões de pessoas que não podem participar do evento, a australiana NextGenVideos (www.nextgenvideos.com) criou o DVD "The Future of Videogames", com quase quatro horas de material retirado da feira. O disco mescla apresentação de mais de 120 jogos, com cenas dos estandes e entrevistas com inúmeros criadores.

produzido pela Sony para o PS2. Estrelado pelo esquadrão do exército norte-americano que batiza o game, o disco traz um documentário com cerca trinta minutos criado exclusivamente para o jogo, detalhando o treinamento Seal, formas de atuação em território inimigo e entrevistas com o alto escalão dos fuzileiros. Outro bom exemplo é *The Lord of the Rings – The Two Towers* (PS2 – confira nosso review na pág 82), também da EA, em que diversas entrevistas e vídeos sobre os filmes da série vão ficando disponíveis conforme se avança no game. Outras empresas apostam em vídeos dos futuros lançamentos e até mesmo em versões demos jogáveis, um método amplamente alastrado nos PCs, mas que chegou recentemente aos consoles. Buscando se diferenciar da concorrência, a Sega resolveu incluir como brinde em *Panzer Dragoon Orta* (Xbox) o primeiro jogo da saga dos dragões, completo, lançado para o Saturn. Discos adicionais consolidam-se como outra tendência. A Konami, por exemplo, lançou recentemente o DVD "The Document of Metal Gear", um apanhado de vídeos e materiais exclusivos contando detalhes sobre a produção do megasucesso *MGS2: Sons of Liberty* (veja o box ao lado). Não importa o console, o número de empresas que estão aderindo à onda aumenta rapidamente. A lista de títulos é vasta e só tende a crescer. Se jogar já é bom, conhecer os detalhes deixa o hobby mais divertido. 

ACABOU O JOGO? SAIBA COMO FOI FEITO!

Horas de desafio para ver o tão desejado final... Mas por melhor que seja o game, sempre fica o gostinho de quero mais. Neste momento, vale conhecer a fundo o processo que envolveu a produção do título. A Blizzard, depois do sucesso estrondoso de *StarCraft* (PC), colocou à venda um DVD chamado "Cinematic Collection", com 36 minutos de animações em CG, montadas seqüencialmente, de forma que o jogador possa assistir aos momentos cruciais da história. Além disso, há comentários do diretor do jogo, desenhos conceituais e trailers de inúmeros outros títulos da empresa. A Konami, por sua vez, caprichou na dose e lançou o DVD "The Document of Metal Gear Solid". A obra é um sonho para os fãs da série: há um extenso documentário cobrindo todas as fases da produção, entrevista com os produtores – incluindo o diretor Hideo Kojima – modelagem em 3D dos personagens, detalhes dos cenários, transcrição do roteiro, mais de cem animações com direito à rotação de câmera e controle de velocidade, além de mostrar as fases de sonorização, o cronograma durante os três anos de produção e um making of bem bacana.



Acima, cenas de "The Document of Metal Gear Solid". Aulinha interessante, não?



DRAGOON GAMES

- FINANCIAMOS ATÉ 15 VEZES
- TUDO EM VÍDEO-GAMES
- ASSISTÊNCIA TÉCNICA
- DESTRAVAMOS PLAY 2
- CDS EM PROMOÇÃO

TEL. (0XX11) 3846-1470 / 3846-4375

R. SILVÂNIA, 157 - SÃO PAULO - SP
(TRAV. AV. STO AMARO, ALT. 1.501)

www.dragoon.com.br

**Sedex para
todo o Brasil**



START

Bem-vindo de volta, Potter

Harry Potter, o mago da Electronic Arts, explora a Câmara Secreta em seis consoles

O que jogar se você é um:

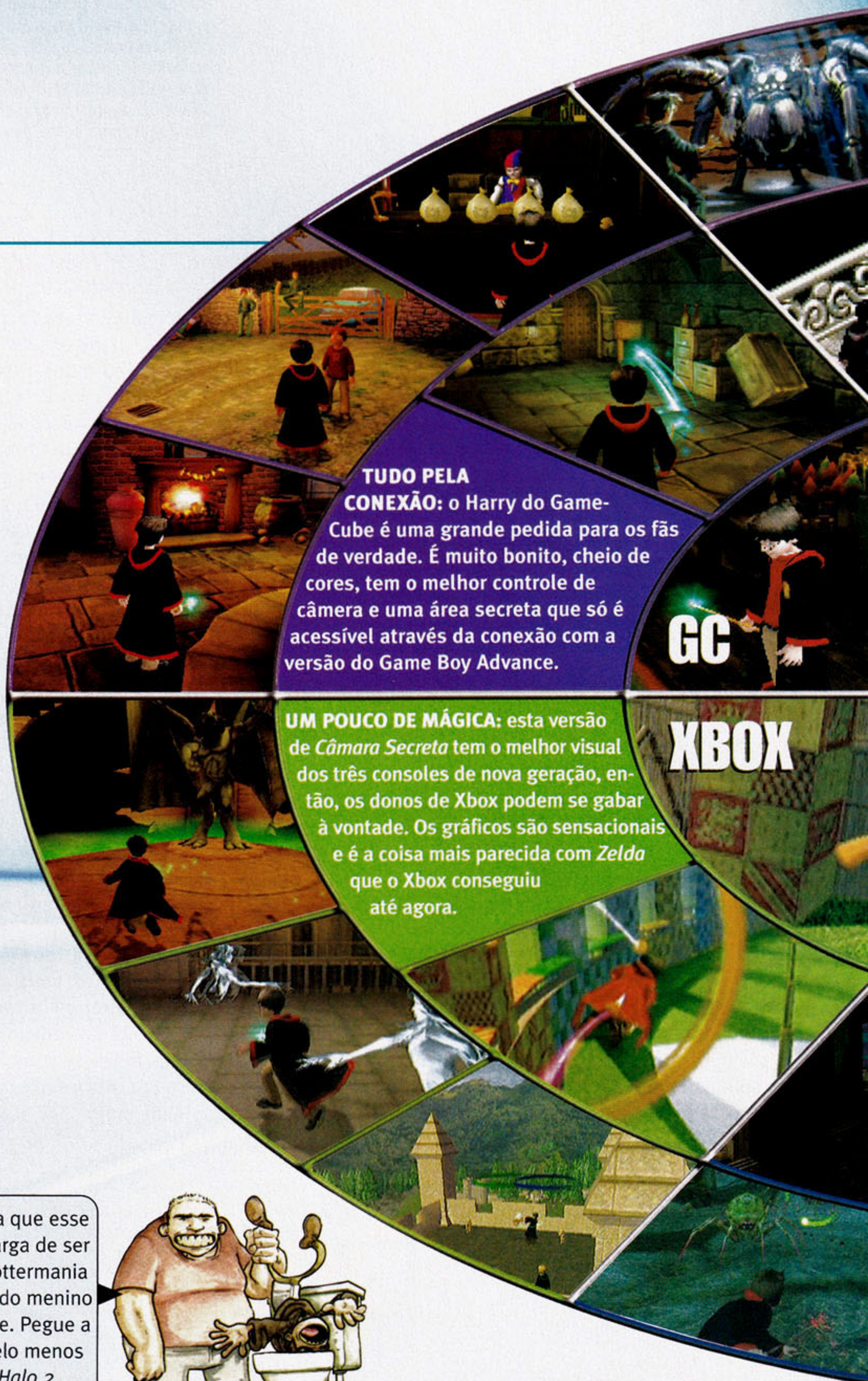
Pottermaniaco: se você já dormiu com um travesseiro do Harry Potter ou gritou "Flippendo" em público, provavelmente está querendo jogar quantas versões de *Câmara Secreta* conseguir obter. Recomendamos que experimente todas elas para ter uma experiência completa.



Potteriano de última hora: você leu os livros ou viu o filme, mas ainda não é um entusiasta do mundo da magia. Então, é melhor jogar as versões para GameCube e GBA, que lhe dão uma experiência completa e interessante na filosofia Potter.



Quem é esse tal de Harry? se você acha que esse papo todo de Potter é pura bobagem, larga de ser chato e dê uma chance ao menino. A Pottermania não é apenas uma modinha, o universo do menino bruxo é algo realmente bem interessante. Pegue a versão para Xbox e jogue um pouco, pelo menos irá matar o tempo até a chegada de *Halo 2*.



TUDO PELA CONEXÃO: o Harry do GameCube é uma grande pedida para os fãs de verdade. É muito bonito, cheio de cores, tem o melhor controle de câmera e uma área secreta que só é acessível através da conexão com a versão do Game Boy Advance.

GC

UM POUCO DE MÁGICA: esta versão de *Câmara Secreta* tem o melhor visual dos três consoles de nova geração, então, os donos de Xbox podem se gabar à vontade. Os gráficos são sensacionais e é a coisa mais parecida com *Zelda* que o Xbox conseguiu até agora.

XBOX

Ilustração: Jeremy "Norm" Scott



Guy Miller, programador de games e amigo de J.K. Rowling

Por trás da magia: uma entrevista com Guy

EGM: Você acha que *Câmara Secreta* é mais adaptável para os games do que o primeiro filme?

Guy Miller: Não acho que o segundo seja melhor. Cada um tem suas diferenças e elementos que você pode usar. Quando li o primeiro livro, percebi que os seis desafios no final eram quase como se J.K. Rowling (a autora dos livros) tivesse falado "isso poderia ser um ótimo videogame".

EGM: Por que fazer versões diferentes de *Câmara Secreta*

para todas as plataformas?

GM: Originalmente iríamos fazer apenas para os novos consoles, mas decidimos que seria comercialmente viável produzir para todas elas. Por essa razão, e porque queríamos fazer o melhor jogo em cada plataforma, há títulos únicos. J.K. Rowling nos forneceu vários elementos extras de ficção para colocarmos em cada um dos jogos. Um fã de verdade de Harry Potter pode – e deve – jogar todas.



UM BOLSO CHEIO DE POTTER:

é um ótimo RPG cheio de ação, bem ao estilo de *Zelda*, com gráficos caprichados, masmorras com labirintos e efeitos em 3D. E mais: os fãs mais radicais de Potter podem fazer o link com o GameCube para descobrir alguns segredos extras.

GBA

PARA OS MAIS NOVOS: é o melhor jogo da temporada para o PSOne. Claro que não é tão espetacular como as versões para os consoles mais avançados, mas seu irmão mais novo vai adorar.

PSone

HARRY EM FINAL FANTASY: títulos bacanas para Game Boy Color são mais raros que penas de Fênix. Imagine Harry em um RPG clássico (pense em *Final Fantasy IV*) e você saberá do que estamos falando. Monstros, magia e centenas de minigames.

GBC

PS2

POTTER NAS ALTURAS: o Playstation 2 sofre com a falta da conectividade existente entre o GBA e o GameCube e tem um visual levemente mais dark, mas tem algo exclusivo: a habilidade de voar livremente com sua vassoura por Hogwarts.

Miller, o criador dos jogos da Câmara Secreta

EGM: Hermione e Ron aparecem mais no game? É possível que o jogador controle esses personagens?

GM: Não, a experiência é “ser Harry Potter”. Você é o garoto que sobreviveu. Teria que ser um game “ser Hermione” ou “ser Ron” para isso acontecer. Mas realmente usamos o conceito de lealdade e companheirismo, e Harry interage com eles várias vezes. Eles o

ajudam a ir pelo caminho certo.

EGM: Como foi seu trabalho com a Warner para que os jogos tivessem um visual equivalente ao do filme?

GM: Visitamos muito o set de filmagens. Nos encontramos regularmente com David Heyman, o produtor do filme, e também fizemos reuniões com o diretor Chris Columbus. Traba-

lhamos muito próximos a Warner para fazer as coisas saírem corretamente. Certamente, há um pouco da nossa visão. Por exemplo, nosso Beco Diagonal tem que ser muito maior, porque todas as lojas têm de estar lá. Mostramos partes de Hogwarts que nunca foram exibidas no filme. J.K. Rowling se envolveu muito na produção. Tivemos reuniões regulares com ela, que nos direcionou e



START

O QUE HÁ DE NOVO NO MUNDO DE HARRY POTTER

Conectando-se a Harry



Coisas mágicas acontecem quando você conecta a versão de *Câmara Secreta* do GameCube ao Game Boy Advance. Primeiro, seu GameCube começa a soltar muitas notas de R\$ 100 e o GBA começa a latir. Tá bom, é mentira. Se você liga o GC ao GBA (com o cabo Game Link) sem nenhum cartucho no GBA, pode fazer o download de um puzzle usando o visual do jogo de Potter. É bem legal, mas se você fizer isso com a versão de *Câmara Secreta* dentro do portátil, irá descobrir um conteúdo especial exclusivo. No jogo para GBA, Harry pode agora visitar a Floresta Proibida e encarar Guytrash. Não, você não sabe mesmo o que é um Guy-

trash: esse fulano é um bicho maligno (parece um cachorro), criado por J.K. Rowling especialmente para o game. É algo tão exclusivo que essa criatura não está nem nos livros. Mas bem que a madame Rowling podia ter arrumado um nome melhorzinho para o bicho... Se você completar a fase da Floresta Negra, encontrará um item que destrava uma nova área no jogo do GameCube, o banco de Gringotts. Lá, Harry pode conversar com alguns duendes e encontrar cartas mágicas raras enquanto examina sua montanha de dinheiro. Essa área não pode ser acessada nas versões de Xbox ou Playstation 2, então, os donos de GameCube podem apontar e rir daqueles seres que não são tão sortudos na vida.



Sim, é o banco de Gringotts lá adiante. O segredo para você poder entrar é conectar seu GBA e seu GC através do cabo link. É um novo feitiço da EA: "Mareketeirus Supremus!"



Se a EA continuar melhorando o Quadribol desse jeito, logo teremos uma nova linha de jogos de esporte



De volta ao campo de quadribol

Ir para a escola de magia não é só para ficar debruçado sobre livros velhos e empoeirados usando chapéus ridículos. Na verdade, esses garotos estão a fim de se exercitar, e o esporte mais popular entre os bruxos combina rugby, futebol e, bem, voar por aí numa vassoura. Todos os games dessa nova safra Potter oferecem partidas de quadribol, mas é nos consoles da nova geração e nos PCs que a experiência fica muito melhor.

Uma aulinha rápida sobre o esporte: cada time de quadribol tem sete jogadores montados em suas vassouras que zunem pelo ar

para colocar a bola no gol do adversário e marcar pontos. Claro, parece simples demais. Por isso mesmo, algumas outras bolas chamadas de balaços (com vontade própria) voam pelo campo e derrubam os jogadores de suas vassouras. Para tornar tudo ainda mais absurdo, outra bola, conhecida como Pomo de Ouro, aparece randomicamente no ar. Se um time conseguir pegá-la, recebe muitos pontos extras – e praticamente garante a vitória. E é aí que você entra, pois Harry é o jogador responsável por agarrar o pomo.

mostrou o caminho a ser seguido. Até liberou para o game personagens que ainda nem apareceram nos livros. Ela estava desenvolvendo o mundo de Potter seis anos antes de começar a escrever os livros.

EGM: Algum jogo inspirou a criação dos games de nova geração de Harry Potter?

GM: Sim. Olhamos muito *Zelda*, todos eles. Voltamos às versões de NES, SuperNES e N64. Também fui o diretor de criação do primeiro *Tomb Raider* e usei um pouco dessa experiência. Claro que aqueles problemas irritantes de pixelização foram deixados de lado.

EGM: A voz de algum dos atores do filme é

usada nas dublagens do jogo?

GM: Não. Todas as vozes são parecidas e são muito, muito boas. Todas foram aprovadas pelo produtor do filme para termos certeza de que soariam o mais semelhante possível às vozes dos atores originais.

EGM: É difícil fazer um jogo que atinge esse número gigantesco de pessoas?

GM: Acho que nós, como criadores de games, às vezes esquecemos que as crianças de hoje são muito mais sofisticadas. São incrivelmente espertas e sua coordenação mão-olho é excelente. Entendem conceitos que muitas pessoas acima dos 30 anos não conseguem. Os produtores tendem

a facilitar muito os jogos, especificamente os de nova geração e nosso objetivo é justamente o contrário, queremos elevar o nível. O primeiro grande encontro do game é com o Salgueiro Lutador, e é muito difícil. Se você conseguir passar por esse desafio, estará pronto para o jogo. Voltando à questão original, claro que é difícil porque há um espectro muito variado de idade, dos 8 aos 80 anos. Se nos mantivermos fiéis à ficção e ao que transformou Harry num sucesso, conseguiremos atingir todo mundo. Minha mãe tem mais de 60 anos e conhece o personagem. Meu filho de quinze anos também. 🏠

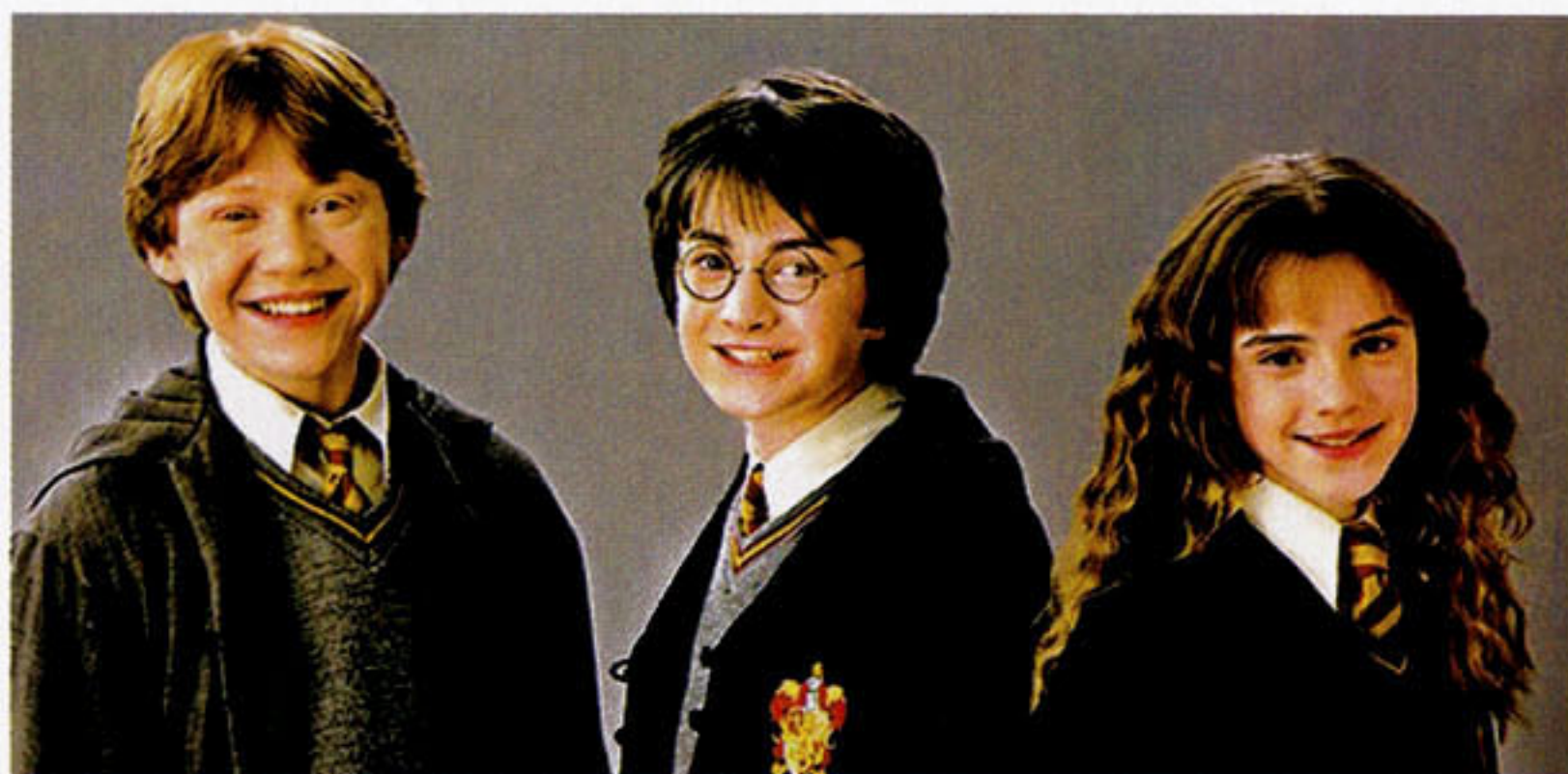
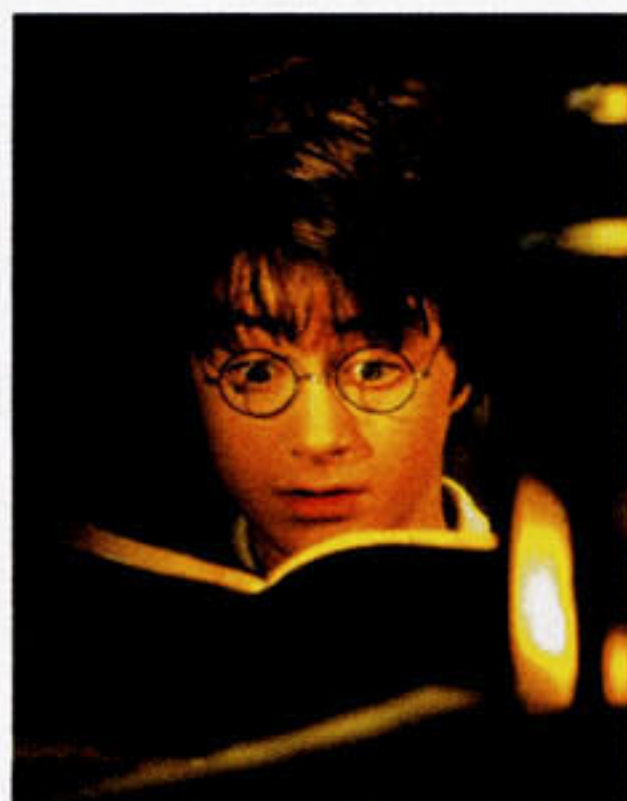
—Shane Bettenhausen

100.000.000

NÚMERO MÁGICO

Em junho de 2001, o número de livros Harry Potter vendidos no mundo todo ultrapassou a marca ao lado. Ainda é cedo para saber se há alguma chance de bater a Bíblia (6 bilhões de cópias) em vendas.

A POTTERMANIA ALÉM DE 2003



O que o futuro reserva para o jovem Harry? Apenas a autora J.K. Rowling sabe. Em 2003, nós devemos (tomara!) receber o quinto livro da série, mas o terceiro filme só deve estreiar em 2004

Os planos de Harry para o futuro

O futuro do império de Harry Potter não parece estar tão definido quanto estava um ano atrás. O quinto livro, *Harry Potter e a Ordem da Fênix*, tinha seu lançamento previsto para o meio de 2002, mas a editora já disse que a nova data será "em algum momento de 2003". Detalhes sobre o volume permanecem rodeados de muito mistério, mas conseguimos levantar algumas pistas sobre a história. "Espero uma grande batalha entre as forças do bem e do mal", diz Guy Miller, da EA. "Você tem que pensar sobre o que o quer dizer o termo A Ordem da Fênix. A fênix é um pássaro leal, então, a história será sobre lealdade e escolha de lados".

O futuro da série de filmes também está um pouco incerto. A Warner Bros. anunciou que não haverá um filme inspirado no terceiro livro, *Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban* até, pelo menos, 2004. Esse atraso vai afetar diretamente os jogos da Electronic Arts, principalmente porque a empresa terá de esperar esse tempo todo para lançar uma terceira aventura de Harry. Mas isso não quer dizer que

um outro jogo baseado totalmente nos livros não possa ser lançado. "Harry Potter Online não está morto", diz Miller. "A idéia, por trás disso, é que você jogue junto com outros jogadores como se fossem estudantes de Hogwarts. Harry está lá, no meio dos acontecimentos, mas você é apenas mais um estudante". A EA desconversa sobre para qual plataforma será lançada essa versão Online, mas acreditamos que será um ataque multiplataforma ao Xbox, PS2, GameCube e PC.

Miller e sua equipe também já estão trabalhando no jogo baseado em *O Prisioneiro de Azkaban*, embora seu lançamento ainda demore mais de um ano e meio. É o livro favorito de Miller até agora (ah, caramba, é o de todo mundo!) e ele está empolgado em utilizar elementos como o Mapa do Maroto e as fugas de Harry para Hogsmead. "A coisa mais difícil do terceiro livro é que não há um chefe no final, enquanto os dois primeiros têm grandes chefes", lembra Miller. "Teremos que ser um pouco mais criativos com o clímax."

Disk Games

- VIDEO GAMES
- JOGOS
- ACESSÓRIOS

Visite Nosso Site:

www.diskgames.com.br



Parcelamos
em até 6 x



ENTREGAMOS
P/ TODO O BRASIL

ASSISTÊNCIA TÉCNICA
ESPECIALIZADA



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



(19) 3242 0541



START



Trabalho e Diversão ao Mesmo Tempo

Testar games é um trabalho que qualquer pessoa pode fazer (e, além do mais, abre as portas para quem quer trabalhar na indústria dos jogos eletrônicos). Mas levando em conta todas as horas sem descanso que se passa conectado ao mesmo jogo, durante meses a fio, será que é mesmo o trabalho dos sonhos ou não passa de pesadelo?

Por David Kushner,
da EGM EUA

Quando seu ganha-pão é jogar videogame, seus sonhos ficam bem esquisitos. É só perguntar para qualquer um dos testadores profissionais da Rockstar, a franquia em Nova York da produtora do megahit **Grand Theft Auto**. Os dez caras (e uma única mulher) que trabalham lá passam o dia inteiro, as vezes sete dias por semana, jogando o mesmo game uma vez após a outra, para se certificar de que o jogo não fica chato, não trava e nem dá pau. Tudo para garantir que vai funcionar direitinho quando você o colocar no seu console. Não é fácil. E depois de todo esse tempo na frente da tela, não demora muito para que

a química cerebral comece a pirar. Rich Huie, 23 anos, um testador de **GTA: Vice City**, sonhou que fazia parte de uma das fases do jogo, ao lado de Ray Liotta e Joe Pesci, ambos atores do filme “Os Bons Companheiros”, que fala sobre a máfia. Joe Green, um veterano de 35 anos, uma vez sonhou que estava dentro do **Pac-Man**, correndo de um lado para o outro e engolindo pontinhos. “Eu acordei pensando: ‘Hmm, isso não deveria acontecer’”, lembra. Às vezes, os sonhos não esperam o sono chegar. Lance Williams, um testador da Rockstar que trabalhou com **State of Emergency**, cruzou com um guarda nas ruas de

Manhattan e, sem querer, pegou-se pensando: “Putz, eu consigo acabar com esse cara”. Ter pesadelos é um preço bem baixo a se pagar para ter o que muita gente considera o trabalho mais legal do mundo. Testadores de jogos – ou, como eles dizem para os pais deles, “analistas de garantia de qualidade”, – têm a posição invejada de serem pagos para jogar. Eles colocam um fone de ouvido e passam o dia inteiro na frente de um aparelho de televisão fazendo exatamente o que você faz toda noite sem ganhar nada, e ainda ganham salgadinhos. Mas como eles acabam aprendendo mais cedo ou mais tarde, uma tarefa como



essa não se resume a só se divertir e jogar. Atuando como guardiões da indústria de videogames (que movimenta cerca de US\$ 8 bilhões por ano) esses jogadores de elite são a linha de frente de qualquer empresa de sucesso. Os riscos não poderiam ser maiores. Levando-se em conta que um jogo típico exige cerca de US\$ 5 milhões em investimentos e dois anos de desenvolvimento, a última coisa que uma produtora quer é lançar um jogo cheio de erros que vai enfurecer, se não espantar, compradores detalhistas. A única maneira de garantir que um título esteja limpo é contratar jogadores que possam testá-lo durante milhares de horas sem deslocarem os dedos ou ficarem loucos.

Os profissionais

No início, não havia testes de qualidade tão exigentes. Na era dourada dos jogos, a década de 80, vários programadores preferiam testar seus próprios jogos. Mas à medida que a indústria começou a competir com o cinema, a exigência por qualidade – sem falar no aumento da concorrência – passou a requerer testes mais sérios. A Nintendo of America foi uma das primeiras empresas peso-pesado dos EUA a montar um departamento específico para garantir a qualidade de seus produtos, em 1988, e a contratar testadores em tempo integral. O primeiro desse jogadores sortudos foi Michael Kelbaugh, que subiu na carreira e se

transformou no diretor de testes de produtos da empresa. “Quando comecei, a empresa só precisava de dois testadores”, Kelbaugh diz. “Mas agora os jogos ficaram tão complexos que temos 350”, conta. A Nintendo não é a única. A Microsoft, a Sony e a Electronic Arts, cada uma emprega números parecidos de testadores em tempo integral. As maiores produtoras de games testam de trinta a setenta títulos por ano, com pelo menos alguns meses dedicados à análise detalhada de cada produto. Muitos títulos chegam aos consoles de testes um ano antes da data oficial de lançamento. Cada jogo passa por cerca de trinta mil horas de testes. “Estamos tentando disponibilizar cada vez mais cedo os jogos para os testadores”, diz Jamie King, diretor de desenvolvimento da Rockstar. “Ninguém vai querer passar vários dias seguidos jogando um jogo doze horas sem parar. Isso acontece quando os testes são deixados muito para o fim, e é um horror”. À medida que a temporada de férias de fim de ano se aproxima e os lançamentos crescem em número, as empresas chegam a precisar reforçar suas tropas de testadores com voluntários amadores e freelancers. A maior parte dos testadores trabalha mais por amor do que por dinheiro. Profissionais ganham entre US\$ 1.700 e US\$ 4.200 por mês nos Estados Unidos. Amadores ganham cerca de US\$ 10 por hora e/ou – o que mais? – jogos grátis. Com frequência, os testadores só desempenham a função para penetrar nessa indústria, cada vez mais competitiva. “Definitivamente, é um dos melhores jeitos de começar a atuar nesse campo”, diz Kelbaugh. Ele não é, nem de longe, o único que subiu na carreira depois de ter começado como testador. Mas uma coisa é certa. Se você quiser ganhar a vida jogando games, precisa

saber como detoná-los. E se você quiser saber como detoná-los, a primeira coisa a aprender não é como jogar, mas sim como quebrar um jogo.

Destruidores de jogos

Os escritórios da Rockstar Games ficam dois andares acima de um trecho movimentado da Broadway, em Nova York. Dois andares significam, mais ou menos, dez metros. Dez metros foi a altura de que um console PlayStation 2 caiu quando os testadores da Rockstar o atiraram pela janela.

Tudo bem, esse é um exemplo extremo e raro de até onde um testador pode ir – até o ponto de conferir se um console detonado pode afetar um jogo – para se assegurar de que a sua experiência com o game não vai ser um fiasco. Às vezes plugam um secador de cabelos na tomada e o deixam ligado a noite inteira em cima de um jogo que estão testando, só para ver o que acontece. Outras vezes, fazem a máquina passar por uma dose de sofrimento ártico abaixo de zero, deixando-a dentro de um freezer durante o fim de semana.

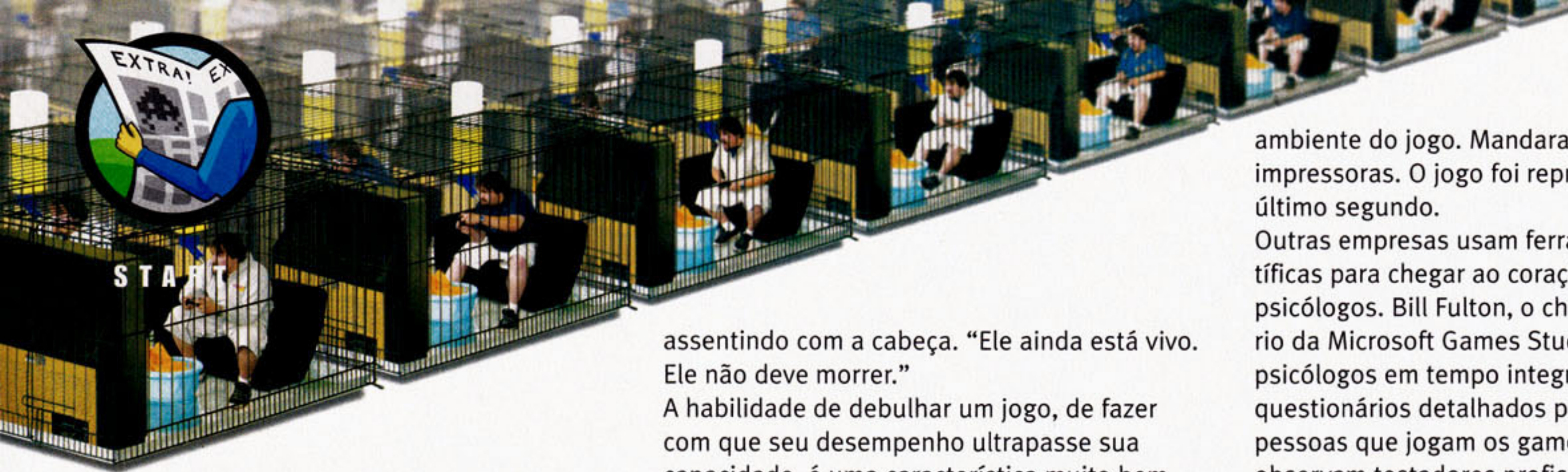
Acredite se quiser, tais extremos se fazem necessários, tendo em vista a demanda – e a criatividade – cada vez maior de jogadores que pegam um jogo, o jogam no chão, o congelam e dão porradas nele, deliberadamente ou não. “Os jogadores de hoje são altamente inteligentes e, certamente, vão detonar o jogo”, diz King, da Rockstar, com cansaço na voz. “E daí eles vão detonar você. E isso faz com que o trabalho fique cada vez mais difícil.”

Assim, o que se espera dos testadores atuais é que consigam acabar com um jogo, usando qualquer tática que se mostre necessária. Isso significa jogar um jogo exatamente da maneira como não deve ser jogado: correndo onde não se deve correr, pulando onde não se deve pular, explodindo coisas que não se deve



Apenas mais um dia de trabalho duro no escritório: a decoração do ambiente de trabalho dos testadores de jogo é tão atraente como uma central de telemarketing, mas com mesas de bilhar e Arcades na sala de descanso





explodir. Como um jogador é capaz de fazer qualquer coisa em qualquer momento, o jogo tem que estar preparado para dar uma resposta sensata – algo diferente de travar.

Não jogando o jogo

Lance Williams é um exímio testador na Rockstar. Ele sabe quebrar coisas. E, como a outra dúzia de testadores que existe lá, trabalha em um loft espaçoso, com todos os equipamentos típicos de uma empresa de games. Um pebolim e um jogo de Arcade antigo, o **Asteroids Deluxe**, ficam à disposição. Pacotes de pastilhas para a garganta e outros remédios para gripes e resfriados – exatamente o que o médico receitou para agüentar tantas horas de trabalho – enfileiram-se nas prateleiras. Pôsteres de garotas de biquíni olham sedutoras para os testadores, de seus postos nas paredes.

Para Williams, no entanto, não há outras distrações além do jogo que se desenrola no monitor à sua frente: **State of Emergency**. Quando esta reportagem foi feita, o simulador de baderna urbana para PS2 estava a uma semana de ser concluído. Isso significa que já estava passando por testes brutais e esgotantes havia meses. Enquanto assistimos, Williams guia um personagem chamado Hector Saldado, mais conhecido como Spanky, através da confusão que se passa em um acostamento. William está jogando no modo Revolution, que testa a habilidade do jogador em completar várias missões durante a luta. O que ele está testando agora se concentra na habilidade de Spanky em proteger um personagem chamado Marcus Washington, para que ele não se transforme em uma carcaça desfigurada no meio da estrada.

“O que você precisa fazer é não jogar o jogo”, Williams explica enquanto manobra Spanky na direção de um banco de praça. Spanky ergue o banco e o atira em cima de Washington, a pessoa que ele deveria proteger. Washington sobrevive ao castigo. “Que bom”, diz Williams,



assentindo com a cabeça. “Ele ainda está vivo. Ele não deve morrer.”

A habilidade de debulhar um jogo, de fazer com que seu desempenho ultrapasse sua capacidade, é uma característica muito bem avaliada na lista de conhecimentos de um testador. Mas é uma tarefa dura – que vai contra todos os seus instintos de jogador. “Para fazer esse trabalho da maneira correta, é preciso se desviar do raciocínio linear e jogar o jogo de trás para a frente”, diz Kelbaugh, da Nintendo. “Chegar em primeiro, ser o melhor ou conseguir uma alta pontuação é irrelevante. Se você deve andar em determinada direção, o que você tem que fazer é ir pelo caminho oposto, tudo fora de ordem.”

Caçando falhas

Os testadores geralmente recebem uma lista detalhada de tarefas que precisam cumprir durante o dia de trabalho. Em **State of Emergency**, por exemplo, Williams teve que passar uns dois dias só correndo de um lado para o outro com um taco de beisebol, tentando quebrar todas as vitrinas de lojas. Quando uma falha é encontrada, é anotada em uma base de dados da empresa e depois enviada aos programadores do jogo para ser consertada. Um jogo típico apresenta cerca de quinze mil falhas ao longo de seu desenvolvimento. Às vezes, só um acidente revela um erro. Foi exatamente o que aconteceu enquanto a Nintendo testava **Blast Corps**, para o Nintendo 64. A empresa grava em vídeo todas as horas de testes, e o exemplo a seguir mostra bem o motivo: apenas três dias antes do jogo ser aprovado, um testador levantou-se de seu posto de trabalho e saiu para almoçar. O carro que ele estava dirigindo no jogo foi deixado contra uma parede, com o motor funcionando. Quando o testador voltou, descobriu que o carro, de alguma maneira, havia atravessado a parede e estava pairando no limbo, além do



ambiente do jogo. Mandaram parar as impressoras. O jogo foi reprogramado no último segundo.

Outras empresas usam ferramentas mais científicas para chegar ao coração do problema: psicólogos. Bill Fulton, o chefe-testador-usuário da Microsoft Games Studios, emprega psicólogos em tempo integral que preparam questionários detalhados para testar as pessoas que jogam os games. Os especialistas observam testadores profissionais e voluntários em ação por até duas horas de cada vez. Em 2001, foram examinados 6.500 participantes em 270 testes de setenta títulos diferentes. Um dos testes usado em **Halo**, por exemplo, mostrou que os jogadores faziam suposições diferentes a respeito da direção para onde o personagem olharia quando eles apontavam para cima com o joystick. “Não tem nada pior do que tentar atirar em alguém que está no primeiro andar”, Fulton diz, “e acertar o seu próprio pé”. O jogo, então, foi mudado para incluir uma opção de visão do jogador.

Mas, ao mesmo tempo que os testadores se sentem realizados quando encontram um problema desse tipo em um jogo, os programadores não dividem com eles a mesma euforia. “É muito frustrante para quem precisa consertar o defeito!”, diz Craig Hunter, produtor no estúdio VIS.

Isso cria uma relação notoriamente tensa entre os dois grupos. “Sempre vai existir conflito na troca de informação entre testadores e programadores”, diz Rich Rogers, produtor na Sony Computer Entertainment America. Gary Rondez, testador-chefe do FreeStyle (PS2), admite que já que os testadores costumam trazer más notícias, a maneira como são vistos é influenciada por isso. “Todo mundo acha que nós somos o degrau mais baixo da escada”, ele diz. “É como se fôssemos os soldados-rasos do exército. Mas nós só estamos fazendo nosso trabalho. É para isso que fomos contratados.” Voltando à Rockstar, Williams termina seu trabalho. O jogo é aprovado na inspeção. Logo logo, ele começa a trabalhar no próximo título. E, quando o novo jogo chegar, ele estará pronto para jogá-lo. E fazê-lo em pedacinhos. 🎮





Há + de 10 Anos
fazendo diversão.

Enviamos via SEDEX
para todo o Brasil !!!



pagamento em até 6X no cartão

Vendas de Acessórios, Jogos Vídeo-Games



Assistência Técnica Especializada - Destravamos PS2 !

Televendas - (15) 3285-2525 ou (15) 3384-2222

Linha Direta Porão Games - (15) 9709-0900

www.poraogames.com.br



START



Depois do jogo: Sly Cooper

Se você é proprietário de um PS2 e fã de jogos de plataforma, apostamos que *Sly Cooper and the Thievius Raccoonus* tenha roubado mais do que algumas horas de seu tempo. Conversamos com o produtor Brian Fleming e o programador Bruce Oberg – ambos da desenvolvedora Sucker Punch – para dar uma fuçada no que foi deixado jogado no chão da sala de edição, depois do jogo:

EGM: O resultado final de *Sly Cooper* correspondeu ao que vocês tinham imaginado originalmente?

Brian Fleming: No conceito geral, ficou exatamente como queríamos. Procuramos fazer um game rápido e divertido para se jogar, nisso, cumpriu nossas expectativas. No nível seguinte de detalhes, as coisas começaram a mudar. Nós tínhamos imaginado um tipo de sequência particular – que eu não posso falar porque algum dia aparecerá no jogo – e dissemos. “Ah claro, isso se transformará em, digamos, 25% de toda a ação”. Bem, no final das contas, isso acabou não entrando no jogo, porque não sabíamos como fazer funcionar naquele momento. Mas se eu tivesse aqui o documento original do projeto, você ficaria bastante surpreso com a semelhança.

EGM: Tirando esses 25%, houve algo mais que vocês queriam colocar no jogo e não conseguiram?

Bruce Oberg: Uma das coisas que cortamos foi o transportador de energia. Bastava apertar um botão e um pequeno redemoinho de vento surgia. Daí você poderia ir a qualquer



lugar e voltar, para fazer a navegação pelo mundo mais fácil – algo parecido com os pontos “warp” em alguns títulos da Rare (*Banjo-Kazooie* ou *Donkey Kong 64*, por exemplo). Para navegar através das fases, achamos que seria bacana marcar alguns lugares para onde você voltaria. Isso criou uns bugs, mas não nos pareceu um daqueles problemas que precisava ser resolvido.

BF: Outro recurso que tínhamos era algo chamado Rewind (rebobinar), que lhe permite mover a qualquer checkpoint no nível. Foi algo que ficou complicado, e acabou não funcionando também. No início, tínhamos algo chamado Slurp Gun, que lhe permitia pegar seu bastão e

transformá-lo em um aspirador de pó que pegava qualquer coisa no alto e a movia. O problema foi que chegamos com todas essas boas idéias de usar a Slurp Gun, mas, na hora H, ela se mostrou inviável, não queríamos que o game fosse naquela direção.

EGM: Em todas as fases surge sempre algo à sua frente que você precisa atacar ou interagir. Isso veio de alguma filosofia de design particular?

BF: Foi bem intencional. Eu não sei se chamaria de filosofia, é mais um objetivo ou um hábito. O jeito que achamos para descrever isso é que tivemos uma idéia bem especí-



Olhe com calma

Sly tem mesmo cenários incríveis, mas em sua pressa de recuperar a Thievius Raccoonus, você deve ter perdido algumas coisas. “Algumas texturas da fase de Muggshot são, na verdade, a capa de *Rocket: Robot on Wheels* (um jogo de N64, da Sucker Punch)”, conta Fleming. “E todas as pichações nas paredes dessa mesma área são as iniciais dos nomes das pessoas que trabalharam em *Sly*, em créditos pintados nos muros.”





RACCOONUS EM ANIME

Termine o game e você será brindado com uma versão em estilo anime das cenas de abertura de *Sly Cooper*. Isso é, na verdade, a abertura da versão japonesa do game, na qual todas as animações do jogo seguem esse estilo. Do mesmo jeito, os jogadores japoneses têm a versão ocidental como prêmio.

Dominando as técnicas furtivas

Terminar *Sly* com 100% não é uma tarefa nada simples, mesmo para os gamers mais experientes. Prepare-se com estas dicas dos produtores — você vai precisar.



Seja a bola: no plano ou em um declive, sair rolando é a forma mais rápida de ir do ponto A a um ponto B.

Evite inimigos: corra por eles em vez de buscar o confronto.

Não dê a volta: busque uma forma de saltar (use o pulo duplo) sobre obstáculos que você deveria contornar com cuidado.

Fique no barril: nas fases onde você usa o barril, fique dentro dele para enfrentar os inimigos. Dá para chegar mais perto deles antes que sua proteção se quebre.

Atalhos são seus amigos: em muitas fases, geralmente há um caminho mais curto — e seguro — para se chegar até o ponto aonde você quer ir.



fica em relação ao ritmo do jogo — principalmente em relação aos detalhes, como elementos quebrando ou coisas maiores. Há seqüências em que experimentamos um grande número de coisas que envolviam camuflagem, mas achamos que o ritmo realmente ficou lento. Você tinha de se esconder e permanecia escondido por um tempo que achamos longo demais. Muitos jogos têm feito isso. Sentimos que precisávamos prestar atenção a manter o jogador movimentando-se e interagindo.

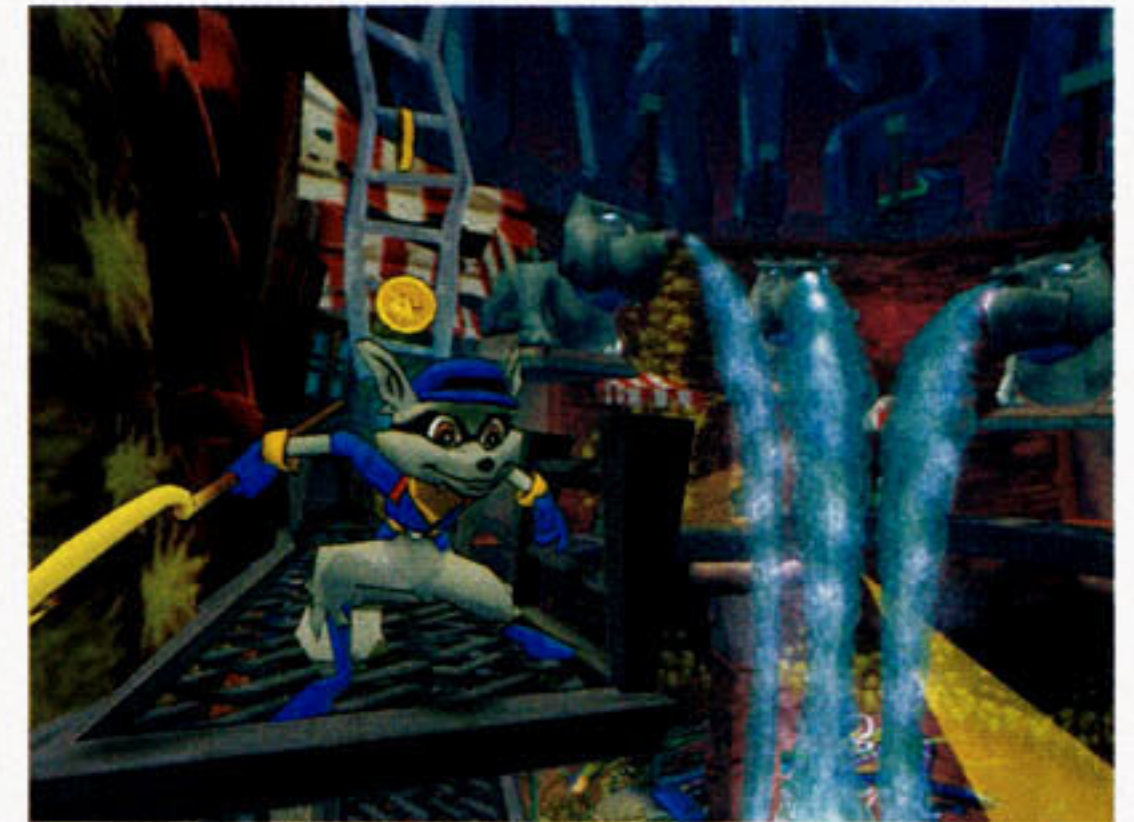
EGM: Que níveis deram mais orgulho para vocês, e por quê?

BF: Boa pergunta, e posso dizer que é uma novidade ouvir isso!

BO: Sim, está aí uma que nunca ouvimos antes.

BF: Vou te contar — há uma resposta muito fácil para isso. Eu sou incrivelmente orgulhoso — e isso pode soar estúpido — dos primeiros dois níveis do jogo. A fase em Paris no topo do edifício... não queríamos começar com um filme, queríamos um início com ação. Queríamos passar a sensação de uma missão perigosa, mas nem tanto, porque desejamos que as pessoas sejam bem-sucedidas. O nível seguinte é importante por razões históricas, porque é o primeiro exemplo realmente bom do game que criamos e fomos capazes de construir. É uma boa combinação de elementos de camuflagem com inimigos e ambiente perigoso. Tem o pacote inteiro, e foi o primeiro que realmente funcionou. Como resultado, o nível definiu muito da jogabilidade.

BO: É uma questão complicada porque muitas pessoas trabalharam duro para criar todos os níveis. Uma menção honrosa está em Bentley, onde ele está no ciberespaço — parece algo completamente diferente do restante do jogo, e é realmente uma reviravolta bacana. Eu não trabalhei nela pessoalmente, mas tenho um verdadeiro orgulho por termos sido



capazes de fazer algo assim.

BF: Com certeza — fez um daqueles jogos bobocas dos anos 80 (risos).

BO: Eu tenho que dizer que minha fase preferida é a da biblioteca. É superbacana, as pessoas se divertem de formas diferentes, é perigoso, mas legal, de uma certa maneira. E ainda rola o lance da camuflagem. É também um dos primeiros níveis em que temos algumas de nossas câmeras adaptáveis funcionando. Como aquela que dá uma visão estilo Batman, ou a câmera que está acima dos seus ombros dando uma visão superior do vilão. Ou ainda onde há uma luz vindo através de todas as janelas e aparecem sombras de tudo que se move pela frente ou por trás. Um bocado de iluminação foi trabalhada nessa fase. Para isso, foi preciso uma tonelada de recursos técnicos que devem passar despercebidos.

EGM: Um das críticas ao jogo foi em relação a ser muito curto, alguns podem terminar entre oito e dez horas. O que vocês têm a dizer sobre isso?

BJ: Não vou dizer que é o game mais longo de todos os tempos, mas acho que é equilibrado. A pessoa que termina o jogo em oito horas está acima da média. Deve ser um excelente jogador, muito experiente, que joga uma tonelada de games. Eu acho que é um tempo aceitável? Sim. Gostaria que fosse um pouco mais longo? Claro. Mas nós pensamos que havia coisas legais o suficiente para recompensar o público e fazê-lo gastar suas economias para tentar chegar aos 100%.

EGM: O final do jogo deixa as portas abertas para uma seqüência. Vocês já começaram a pensar sobre esse assunto?

BF: Realmente não. Muitos profissionais estão aproveitando férias mais do que merecidas. Aqueles que estão aqui, estão trabalhando nas versões internacionais do game. Agora nossas cabeças estão ocupadas apenas com um jogo. 🎮





START



“Sora é uma combinação de todos os personagens masculinos que criei, de Cloud (FFVII) a Tidus (FFX).”

—Tetsuya Nomura, criador de Kingdom Hearts sobre sua inspiração para Sora, ao ser perguntado se havia baseado o personagem em si mesmo

Depois do jogo: Kingdom Hearts

Sem nenhum lançamento relacionado à *Final Fantasy* até o final do ano, os fãs de RPG direcionaram seus olhos para um outro produto da Square, *Kingdom Hearts*. Agora que o jogo foi lançado, sentamos com o diretor e designer de personagem, Tetsuya Nomura, para saber o que tinha a dizer sobre seu primeiro projeto de grande responsabilidade:

EGM: Que ajuda você teve para reproduzir os personagens da Disney?

Tetsuya Nomura: A Disney nos ofereceu toneladas de material, fotos, em sua maioria, e algum material em vídeo. Modelamos cada um dos personagens com base nisso. Alguns personagens tradicionais da Disney receberam novas roupas para *Kingdom Hearts*, modelos que foram enviados para apreciação da Disney e após algumas modificações, foram aprovados. Quanto à animação, fizemos tudo aqui na Square, e a Disney revisou e aprovou. Durante os primeiros seis meses, a pesquisa de nossos animadores consistia em assistir a filmes da Disney.

EGM: O que você achou da interpretação de Haley Joel Osment?

TN: Bem, comparado a nós, ele ainda é um garoto. Durante os intervalos de gravação ele age como um garoto. Mas trabalha direito. Se eles precisam repetir a gravação, Haley acerta isso em poucas vezes. Ele trabalhou de maneira bem madura.

EGM: Nós ouvimos falar que a voz de Haley estava mudando durante as gravações (ahh, a puberdade...). Vocês gostariam de manter Haley, com sua voz mais grossa, para uma sequência?



TN: Se houver uma sequência, e se a história estiver situada dois anos depois, não seria uma mudança muito grande para o personagem, e poderíamos manter Haley. Mas se a história ocorrer dez anos depois, teríamos que fazer ajustes.

EGM: No Japão, *KH* vendeu mais do que todos esperavam. Qual a razão disso?

TN: *KH* tinha uma projeção de vendas conservadora para o Japão, onde a Square esperava vender 500 mil unidades, mas acabou vendendo perto de um milhão. *KH* se tornou um grande sucesso. *Final Fantasy* vende dois milhões de cópias, isso nos três primeiros dias, e *KH* esteve no topo das listas por meses. Como conseguiu manter essa constância nas vendas? Será que é essa coisa da Disney? *Final Fantasy* tem fãs que querem comprá-lo no minuto em que o produto foi lançado, mas isso é para um público mais amplo; para pessoas que podem querer experimentar depois. Acho que é mais ou menos isso.

EGM: Os jogadores americanos vão receber a versão melhorada de *KH*. Que mudanças óbvias (e não tão óbvias) você fez para a versão americana?

TN: Nós não fizemos nenhum grande trabalho de câmera, como mudanças de ângulos (o editor chora neste momento). Na Famitsu (a mais importante revista de games japonesa) um dos críticos menciona isso. Mas se mudássemos qualquer coisa nesse aspecto, surgiriam alguns problemas. Por isso não mudamos, com uma exceção (uma conversa entre Sora e Squall), não tivemos tempo de fazer a gravação de voz para a versão japonesa e, então, incluímos para a versão americana.

Hearts Parte 2

Apesar do final secreto de *Kingdom Hearts* (para aqueles doidos que insistem em pegar tudo) mostrar um pouco desta sequência, Nomura não confirmou se está envolvido com um *Kingdom Hearts 2*. Ele apenas disse que está trabalhando em personagens “mais reais” para um projeto secreto. “Estou trabalhando em outro título agora”, explica Nomura. “Ele não foi anunciado no Japão ainda, então, não posso dar mais detalhes.”



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

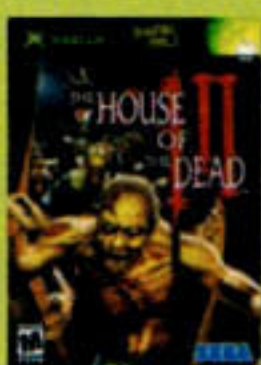


Na compra
de qualquer
console

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

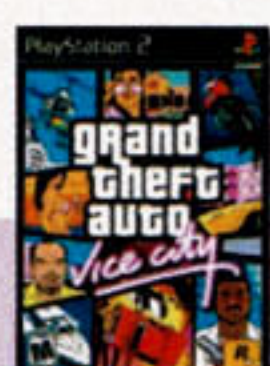
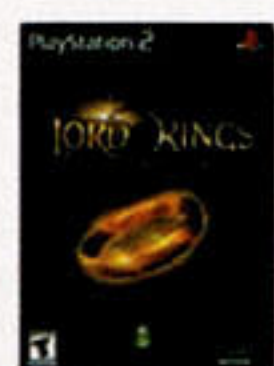


Volante V-Thunder

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 Financiamos 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



QUARTERMANN



DOOM - O FILME

Doom finalmente está com quase tudo certo para se transformar em filme. Bom, mais ou menos. Várias tentativas anteriores de levar o game para a telona falharam, mas de acordo com o negócio fechado entre a ID Software e a Warner Bros., a produção deve começar a ser filmada no final de 2003 ou os direitos voltam para a ID. A boa notícia: o filme deve ser inspirado em Doom III. A má: pode ser proibido para menores por causa da violência (caraca!).

Quatermann - O fofoqueiro dos games

Bem-vindos, peregrinos, a mais uma edição da coluna mensal do Quatermann. Este que vos fala tem rumores suculentos este mês, então, enquanto se prepara para as festas de final de ano, dê uma olhada nestas notícias que vão deixá-lo mais ansioso ainda para a chegada do ano-novo.

Nintendo trabalha no novo Kong



Agora que a Rare se foi para a Microsoftlândia, só resta à Nintendo trabalhar no desenvolvimento do novo jogo da série Donkey Kong. Neste momento, um grupo de desenvolvimento está lá no Japão mexendo no novo título que, por enquanto, se chama Donkey Kong Next. Este game está entre os vários que

deverão criar uma nova era do gorilão, incluindo aí Donkey Kong Plus (GC/GBA), mostrado na última E3 (DK Plus é um remake de Kong, jogo para Game Boy de 1994, com novos níveis e um modo para você criar sua própria fase, jogável tanto no GC quanto no GBA). Talvez, o mais sensacional disso tudo é que o novo jogo para GC terá um DK redesenhado, num estilo mais esportivo e lembrando o gorilão do Arcade e menos a versão 3D da Rare. Desde que não sejamos mais obrigados a ouvir DK cantando rap, podem me incluir nessa aí. Falando da Rare, uma empresa chamada Zoonami (fundada por Martin Hollis, ex-Rare/Nintendo) está trabalhando num novo título, pelo que andaram me falando. Jurei manter os detalhes em segredo por enquanto, mas o novo game tem o nome provisório de Game Zero e, acredite, de zero esse jogo não tem nada. Depois tem mais...

Problemas no caminho de Lara?

Lara Croft, a deusa dos games, retorna à vida nos consoles, três anos após sua última aparição. Sua volta deveria acontecer agora no final de 2002, mas seu amigo disparador de boatos aqui ouviu dizer que teremos que esperar um pouco mais.

Tomb Raider 6 (conhecido como Tomb Raider: The Angel of Darkness) tem tudo para perder a data de lançamento de dezembro. Lara chegará às lojas em toda a sua glória ou numa versão meia-boca? A resposta você terá se Angel of Darkness chegar no final deste ano. Uma das questões que ainda está aberta é como fazer para unir as três novas áreas do game de uma maneira que não fique esquisito. Que áreas são essas? Ah, que bom que você perguntou. É que o jogador terá os

elementos característicos de Tomb Raider num lugar, um jeito meio Solid Snake de se ocultar em outro e áreas onde você alterna o controle entre Lara e seu amiguinho Kurtis. De qualquer jeito, o jogo deve sair antes do novo filme...

Curtinhas

- Tenho mais alguns boatinhos bacanas este mês, então junte-se a mim para não se perder. Depois de Phantasy Star Online fazer sua estréia nos Estados Unidos no Xbox e GameCube, logo deveremos ouvir falar sobre o novo projeto do Sonic Team. E adivinha? Será o primeiro jogo dos caras para Playstation 2 - e pode não ser um novo Sonic. Assim que souber, conto mais...
- A Sony não quer mais saber de continuções para Mark of Kri (originalmente planejado para ser uma trilogia) porque as vendas não foram nada boas. É uma coisa estranha ver como bons jogos nem sempre ganham seqüências. Engraçado...
- E (como se eu nunca tivesse ouvido essa antes) a Nintendo pode estar trabalhando num Game Boy Advance ainda mais avançado. Com luz interna? Quem sabe? Mas ouvi uma coisa: o novo console deverá incorporar tecnologia de celular para permitir jogos online.

A pergunta que não quer calar: Estaria a Nintendo virando uma third party?

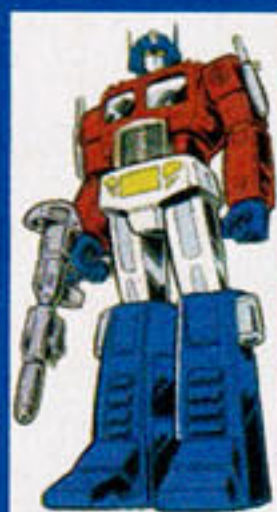
Esta aqui é meio exagerada até para mim, mas como estão falando por aí, é meu dever passar pra frente. Aí vai: já aconteceu com a Sega e acabei de ouvir que a Nintendo pode estar considerando fazer o mesmo e pode deixar o ramo de desenvolvimento de consoles. Essa notícia surgiu com o fim da parceria exclusiva da Rare e da Left Field com a Nintendo. Outro boato diz que mais uma second party deverá deixar a Big N assim que o contrato atual acabar. Na prática, essa mudança fará com que Mario apareça em outros consoles e não mais apenas nos da própria Nintendo. Consegue imaginar isso? Não sei se eu gostaria...



É isso, caros amigos, é tudo por este mês. Continue acompanhando este velho lobo do mar em mais notícias obscuras. Estarei procurando por muitas, mas enquanto jogo Metroid. Parto agora deixando um grande adeus a todos e espero que tenham curtido os boatos. Até a próxima! 🐺

— The Q

Rapinhas do Q



- A Takara trabalhou num jogo para os Transformers (não se sabe para qual console) estrelando os Autobots e Decepticons da série original. O lançamento japonês é esperado para 2003 e uma versão americana é bem provável (é nós!).
- Você é um dono de Xbox decepcionado por não ter GTA? Bem, agüenta

firme porque uma versão de State of Emergency deve chegar ao console logo mais com um novo modo Multiplayer (se bem que talvez isso não sirva muito de consolo, né?).

■ O Shinobi da Sega acaba de sair para o Playstation 2, e a Overworks já está cheia de idéias para uma seqüência. Se

o primeiro Shinobi não encaixar, pode esperar mais ação ninja para um futuro próximo.

■ Fatal Frame, o jogo de horror da Tecmo, deve ganhar seqüência logo, logo. Ela já está sendo desenvolvida e deve chegar às lojas junto com o lançamento do filme da Dreamworks.

PLAY GAMES



NINTENDO 64



Assistência Técnica Especializada
Destravamento de PS2 na hora USA-JAP-EURO,
Destravamento e desbloqueio de XBOX,
transcodificação e consertos em geral,
orçamentos feitos na hora
Tudo com nota fiscal e garantia

Preço especial para atacadista

Enviamos SEDEX
para todo o Brasil



R. Santa Ifigênia, 355 - loja 06

Fone: 3338-2688

Fone: 3362-1071

playgamesjc@ig.com.br





Equipamentos e acessórios

Joystick esquerdo

Juntamente com os pedais, você deve usar a alavanca esquerda para movimentar seu mecha. A parte superior da alavanca gira em quatro direções, rotacionando o tronco. Junte esses três elementos e você tem uma idéia básica de como mover seu companheiro de 800 toneladas pela cidade. Perceba também que há três pedais, e

não, o terceiro não é a embreagem. Você o usa para um movimento lateral rápido quando estiver encravado.



Botões de comunicação

Use estes botões para abrir canais de comunicação com um de seus companheiros e lhe dê até cinco comandos com os botões vermelhos. Você também pode usá-lo para chamar unidades de suporte, como helicópteros de reparos e suprimentos, ou mesmo ordenar uma ataque aéreo. Lá vai bomba!



Alavanca de transmissão e câmbio

Há um motivo para os mechas serem chamados de “tanques verticais” em **Steel Battalion**. Como nos tanques, os robôs têm um câmbio de cinco marchas que leva em conta torque e marcha lenta. O torque determina a velocidade com que você sobe ladeiras. Se estiver andando em quinta marcha e subitamente encerrar uma subida, é recomendável diminuir a marcha para andar melhor. Da mesma forma, como você não passa de 0 a 100 em um carro saindo em terceira, também não dá pra botar seu robô pra correr assim.

Chaves de comando

Isto deve encher depois de um tempo, mas ainda nos divertimos ligando esses trechos antes de dar a ignição. Essas chaves, com nomes como “sistema de oxigênio” e “fluxo de combustível”, não fazem muita coisa – só o deixam parecer mais invocado dentro de seu robô.



Bloco central

Estes seis são os botões mais usados no game. Os da fileira de cima disparam chaffs (que desviam os mísseis próximos), apagam incêndios no cockpit e – acredite – ligam os limpadores de pára-brisa. Pode rir, mas combate entre mechas não é uma coisa limpa, e você não vai querer ficar sem visão quando um monte de óleo cair em você. A fileira de baixo comanda suas armas principais e secundárias, além da munição delas.

Joystick Steel Batallion

Preço sugerido

o pacote jogo + joystick deverá custar em média de US\$ 200,00

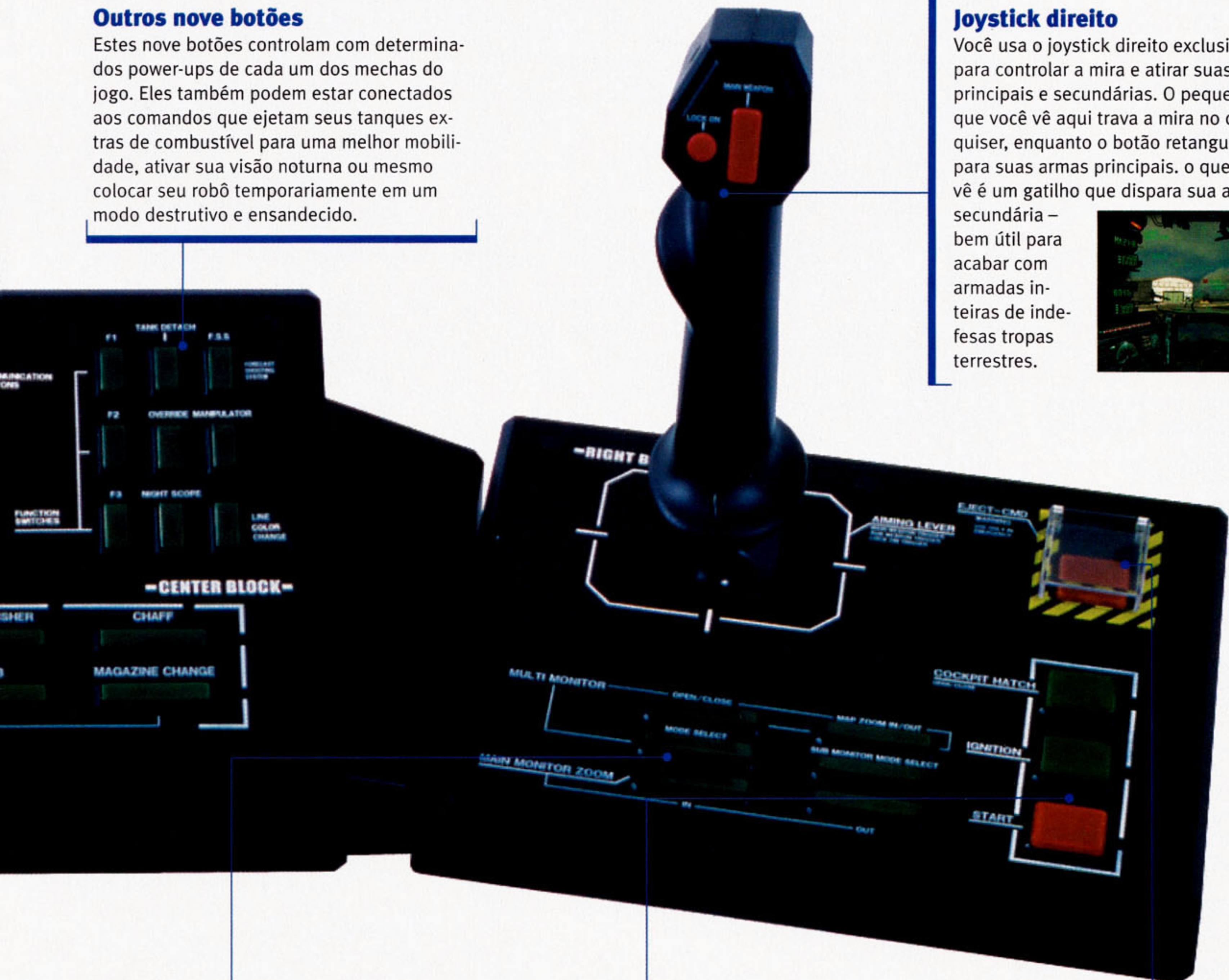
Facilmente o maior joystick da história dos videogames, jogar **Steel Batallion** com este monstro transforma completamente o game. Nada mais emocionante do que controlar um robô gigante com tantos botões e alavancas. Confira o que o brinquedinho pode fazer.

Outros nove botões

Estes nove botões controlam com determinados power-ups de cada um dos mechas do jogo. Eles também podem estar conectados aos comandos que ejetam seus tanques extras de combustível para uma melhor mobilidade, ativar sua visão noturna ou mesmo colocar seu robô temporariamente em um modo destrutivo e ensandecido.

Joystick direito

Você usa o joystick direito exclusivamente para controlar a mira e atirar suas armas principais e secundárias. O pequeno botão que você vê aqui trava a mira no que você quiser, enquanto o botão retangular dispara suas armas principais. o que você não vê é um gatilho que dispara sua arma secundária – bem útil para acabar com armadas inteiras de indefesas tropas terrestres.



Controle dos multimonitores

“Mas que diabos é um multimonitor?”, você pergunta. É uma pequena tela bem abaixo de sua tela principal, que mostra imagens periféricas da batalha. Com o multimonitor, você pode ficar de olho em seu próximo alvo sem perder o foco na briga principal. Outra coisa bacana é o sistema de zoom, que deixa você ver a cara dos soldadinhos no chão antes que você os faça em pedacinhos. Ajuda nas missões de stealth.

Escotilha do cockpit e ignição

Você não será muito útil na batalha se tomar uma pedrada na cabeça. A primeira regra antes de dar a partida em seu mecha gigante é fechar a escotilha do cockpit. Enquanto você vê a carapaça toda se



fechando, seu computador de bordo faz uma série de checas de rotina. Pronto, tá na hora do pau!

Eject

Quando seu mecha estiver de joelhos, vencido, derrotado e implorando por misericórdia, é hora de pensar em ejetar. Por que a formalidade de fugir? Simples. Se você não sair correndo de seu mecha antes dele explodir, PERDERÁ TODO PROGRESSO SALVO NO JOGO. O lance é que como ejetar antes do pior é algo tão vital para pilotos de verdade, a aposta é tão alta assim em **Steel Batallion**. Que maneira mais inovadora de encher nosso saco...



Previews Devil May Cry 2

Produtora:	Capcom
Desenvolvido por:	Capcom
Jogadores:	1
Gênero:	Ação/Aventura
% Desenvolvida:	30%
Lançamento:	Janeiro de 2003
Site:	www.capcom.com
A boa:	Com uma porção de novos movimentos, Dante está mais bacana do que nunca.
A má:	Você não verá o game na sua árvore de Natal.
E a péssima notícia:	Você já viu um demônio chorar? Não é algo bonito de se ver...

NOVA PERSONAGEM

Mulher-Demônio



“Muitas pessoas que jogam *DMC* ficaram desapontadas por Trish não ser um personagem jogável”, diz Tsuyoshi Tanaka, produtor de *DMC2*. “Por isso era tão importante introduzir Lucia como uma personagem jogável em *DMC2*”. Dois personagens assim significam que você será capaz de dobrar o seu prazer e se aventurar pelo game duas vezes – uma com Dante e outra com Lucia (acima). Exceto pela sua história quebrada e, mesmo assim entrelaçada, os personagens também serão controlados de modo diferente. Lucia, que empunha uma, foice dupla, é a mais rápida das duas e extremamente mortal em distâncias curtas. “Nós brincamos com a ideia de fazer de Dante uma espécie de James Bond que, em cada game, conta com uma coadjuvante feminina diferente”, explica Tanaka.



T suyoshi Tanaka costumava ganhar a vida escrevendo sobre videogames. Hoje, ele está do outro lado do mercado, trabalhando em uma das maiores seqüências da Capcom nos últimos anos: **Devil May Cry 2**. “A parte mais difícil de deixar de escrever para produzir um jogo está no número de pessoas envolvidas”, conta ele, enquanto enfrenta uma semana bastante ocupada nos estúdios de desenvolvimento da Capcom, em Osaka, Japão. “Quando você está escrevendo, sua única preocupação é como está saindo o texto e, talvez, a diagramação da página. Mas quando você está envolvido na produção, tem que coordenar cerca de cinquenta pessoas para acabar uma única tarefa, que é bem difícil”. Adicione o fato que este é o título de estréia

de Tanaka e veja que é praticamente um milagre que, ao final, *DMC2* tenha correspondido às expectativas. Depois de alguns minutos brincando em uma demo, já dá para perceber que *DMC2* está em boas mãos. “Fizemos uma pesquisa global perguntando aos fãs do que eles gostavam em *DMC*”, diz Tanaka. “De um modo geral, o público respondeu que achavam Dante bem legal, e adoravam o estilo de ação do game. Então, procuramos focar nesses dois aspectos do jogo.” Conforme Dante, a estrela do game, vai caminhando pelas primeiras áreas do jogo, nos deparamos com as mesmas armadilhas que tiravam nosso sono no primeiro game. Com as duas pistolas empunhadas, você enfrenta um exército de supervilões que surge de todos os lados. E quando você pode ver o branco de seus olhos, saque a lâmina gigante de Dante para conseguir combos e outras possibilidades sangüinárias. Mas *DMC* não é só pancadaria 3D. O verdadeiro destaque está encarnado em Dante, um híbrido super-legal “meio homem, meio demônio”, tão truculento



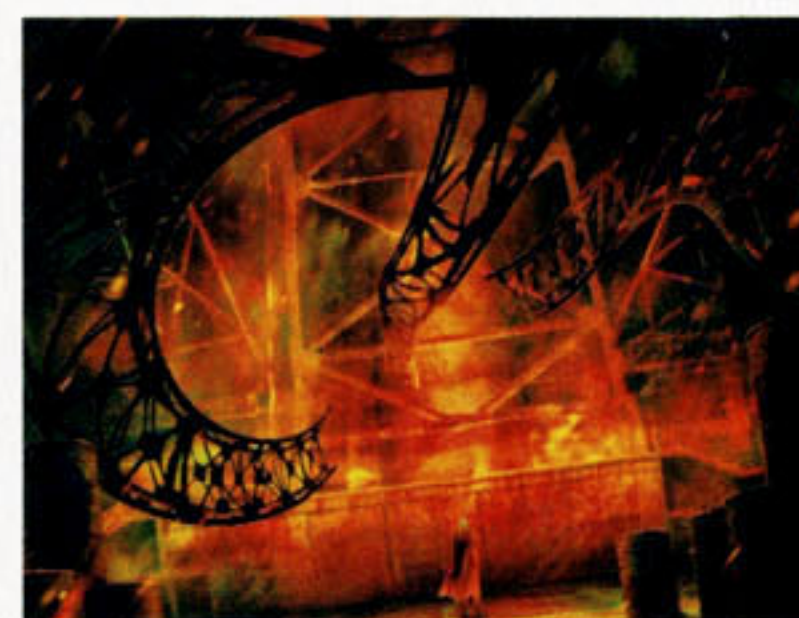
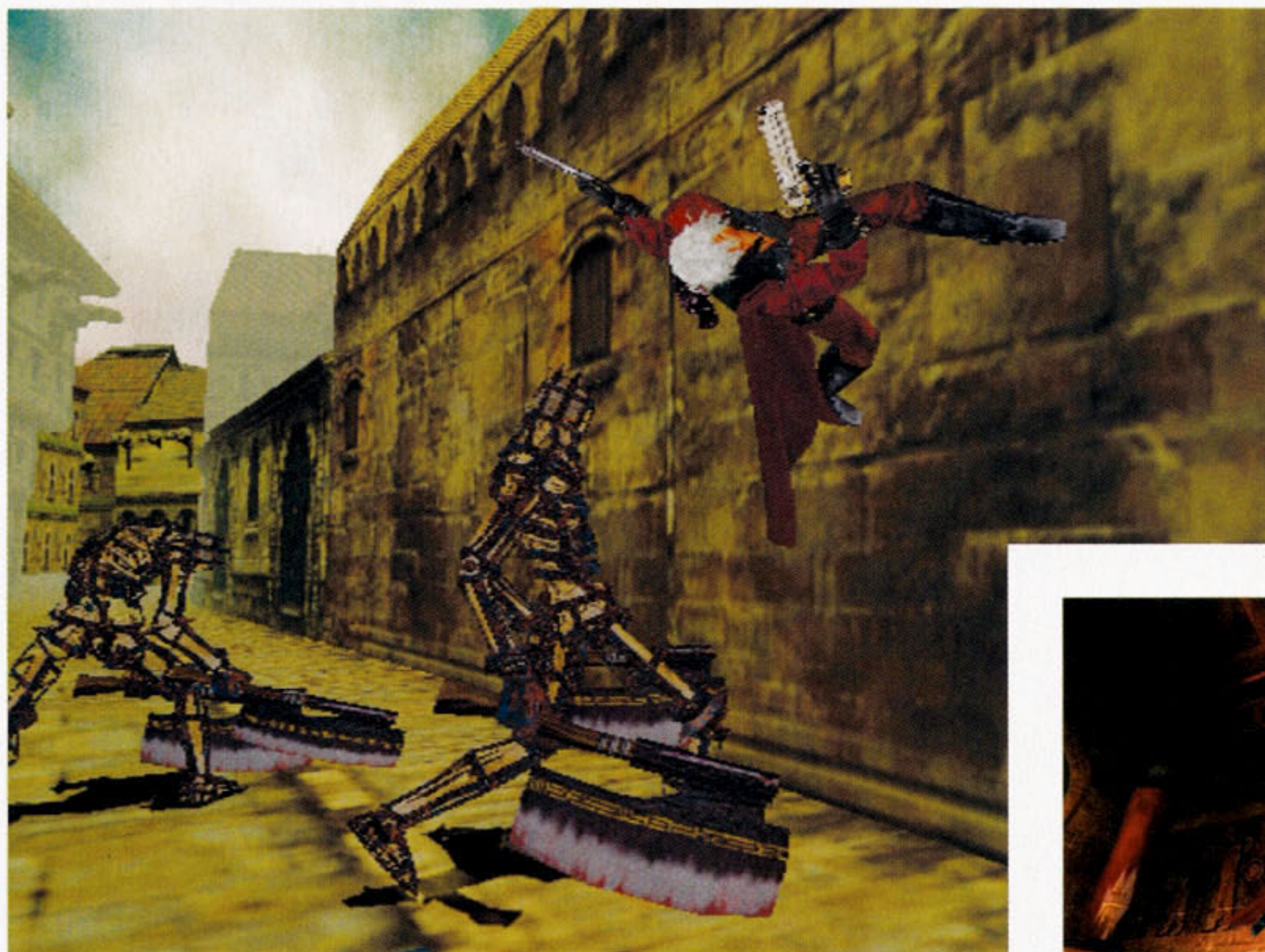
Muito da ação de *DMC2* se passa em enormes ambientes abertos. Ao lado, Dante se prepara para dar um belo mergulho na rua



DMC2 Online

Ainda não está satisfeito com Dante e sua grande espada? Então, vá à seção do *DMC2* no site www.capcom.com e dê uma olhada na revista *DMC2*, um fanzine semanal Online recheado de notícias e dicas do *DMC2*.

PS2



“O jogo irá ajustar sozinho o nível de dificuldade”

— Tsuyoshi Tanaka, produtor de *DMC2*

que deixaria Vin Diesel parecendo um menino delicado. Além de dar mais munição para usar (veja box ao lado), *DMC2* mostra Dante fazendo coisas estilo “Matrix”: correr pelas paredes, dar um mortal inverso e metralhar os inimigos em pleno ar. Essas acrobacias não servem apenas como novidades memoráveis, também serão úteis na sequência de níveis gigantes das cidades que aparecerão a seguir.

Tanaka nos mostrou o primeiro nível do jogo, que mostra um cidade em estilo europeu de tirar o fôlego. “Só essa fase é cerca de nove vezes maior do que qualquer área de *Devil May Cry* original”, Tanaka explica. “Os jogadores são encorajados a pular em cima do topo dos edifícios e pular de um para o outro porque há mais de uma maneira de chegar ao final”. Tanaka, então, puxa a câmera de volta para dar uma geral em outros lugares que gostaríamos de visitar em nossa jornada pelo inferno: um heliporto gigante no meio do mar, um templo antigo rema-

nescente da arquitetura maia e, por último, mas não menos importante, um impressionante e obscuro cenário urbano desolado com muitos arranha-céus. Outro aspecto do jogo que Tanaka e sua equipe focaram foi o nível de dificuldade e os ângulos de câmera, dos quais muitos jogadores reclamaram no primeiro game. “Sentimos que o maior problema do *DMC* era o alto grau de dificuldade”, diz Tanaka. “*Devil 2* irá ajustar o nível de dificuldade para melhor adaptar – ou seja, se você morrer demais, o jogo irá diminuir o número e a competência dos inimigos. Este game será bem mais acessível aos jogadores médios.” Em relação às câmeras, só o tempo dirá: Tanaka assegura que não será problema para a sequência. Então, será que Tanaka estaria meio inseguro em pegar um jogo tão esperado como o *DMC2* como seu primeiro projeto? “Na verdade não. A única pressão que sofri foi em relação ao tempo para terminar o game” revela. “Eles adiantaram o lançamento em quatro meses, e isso foi bem estressante. Mas lembre-se, a Capcom te ama”. Muito da ação de *DMC2* se passa em gigantescos níveis ao ar livre. Dante prepara-se para o salto de cabeça do alto do arranha-céu. 

—Che Chou

NOVOS ATAQUES

Arma Fumegante



DMC2 expande a lista de ataques de Dante com algumas novas técnicas maravilhosas. Ele pode, agora, travar no alvo e atirar em dois inimigos ao mesmo tempo, enquanto caminha ao redor da tela. E já que estamos falando em Dante, cada movimento – de cruzar suas duas pistolas para acertar inimigos em pontos opostos, ao seu salto de 180° para acertar alguém nas costas, mantém a mesma confiança, loucura e estilo que nos cativou no primeiro jogo.





PREVIEWS

Rygar: The Legendary Adventure

Produtora:	Tecmo
Desenvolvido por:	Tecmo
Jogadores:	1
Gênero:	Ação
% Desenvolvida:	90%
Lançamento:	Novembro de 2002
Site:	www.tecmoinc.com
A boa:	É a coisa mais parecida com um bom Castlevania 3D que você jogará por um bom tempo.
A má:	As pessoas podem acabar se esquecendo de Rygar por causa de Shinobi.
E a péssima notícia:	Não é nada bonito levar um Diskarmor nos dentes.



Rygar tem o poder de convocar os mais bizarros e feiosos aliados para dar aquela força nas batalhas. Alguém tem um osso para o cãozinho acima?

À esquerda, temos nosso herói Rygar mostrando para uma esfinge como alongar os músculos pela manhã. Bacana ele, não?



Rygar pode saltar de um alvo flutuante para outro, usando seu Diskarmor. Como esses alvos flutuantes permanecem suspensos no meio do nada ainda é um mistério, mas quem somos nós para reparar em detalhes tão bestas como esse, não é mesmo?

O nome Rygar provavelmente é desconhecido da maioria dos gamers. Tendo aparecido pela primeira vez em 1986 em um Arcade e depois em 1987, em um jogo para o NES, Rygar é um herói de ação feito nos mesmos moldes dos Simon Belmonts e Samus Arans da época – ele só não é tão famoso. Agora, com Shinobi, Ninja Gaiden e outros heróis da velha guarda fazendo um retorno, a hora parece oportuna para Rygar fazer o mesmo. “Rygar (para PS2) originalmente teve início como um game de ação com um personagem totalmente diferente,” diz o produtor Satoshi Kanematsu. “Mas quanto mais pensávamos sobre o assunto, mas fazia sentido tirar Rygar da aposentadoria e fazer um novo game na terra de Argus.” Com o herói grego da Tecmo de volta à ativa, o que há de novo na terra que o tempo esqueceu? Bem ao estilo clássico, Rygar deve salvar a princesa Harmonia dos bárbaros Titans (monstros baseados em personagens da mitologia

grega, como o ciclope) que a raptaram e destruíram o reino no processo. Situações como essa são suficientes para deixar um cara maluco. Mas não Rygar!

Rygar está livre para vagar por este mundo incrivelmente detalhado, cheio de ruínas antigas e impressionantes ilhas no céu, procurando por itens enquanto monstros o atacam de todos os lados. Com a ajuda de seu fiel Diskarmor (veja box), Rygar pode mutilar, desmembrar e decapitar praticamente todos os inimigos com que cruzar. Quando ele não o está usando para detonar os bandidos, o disco também vem bem a calhar para nivelar o cenário local. Estátuas gigantes, pilares e edifícios de todas as formas e tamanhos desabam quando são atingidos por ele repetidas vezes. Mas qual o propósito? Tesouros secretos, itens fortificadores e artefatos estão escondidos, e a única maneira de encontrá-los é destruir as estruturas que os escondem. Enquanto anda por Argus, entrando em brigas e



QUÊÊÊ?

É SÓ UM NOME



Rygar: The Legendary Adventure é uma homenagem ao game de Arcade chamado *Legendary Warrior Rygar*.

E você sabia que o nome de Rygar no Japão é Zane? Como Billy Zane, aquele mala que fica doidão em *Titanic*. Não é o fato inútil mais sensacional que já ouviram na vida?

FALANDO DE DISKARMOR



O Diskarmor de Rygar é sua ferramenta básica de trabalho. Ele vive e morre por ele, e por uma boa razão – é superversátil. Apertar o botão rapidamente resulta em ataques

rápidos e fracos, dando aos jogadores menos experientes uma chance de vitória, mas exigindo que eles se esforcem mais do que o necessário.

Os mais experientes irão aprender como prender seus inimigos com os espinhos do Diskarmor e, usando o controle analógico, girar o monstro preso e bater com ele em outras criaturas antes de, finalmente, arrebatá-lo no chão. Muito legal.

Cada Diskarmor tem sua própria gama de movimentos especiais. O Dark Diskarmor tem um ataque letal chamado “Crushing Viper”, enquanto o Holy Diskarmor ataca

com o “Winter Gale”. Dominar esses movimentos deixa sua vida mais fácil nas áreas em que os inimigos surgem por todos os lados – além de tornar mais simples as batalhas contra chefes. Cada um dos Diskarmors do game tem até dez ataques exclusivos, dando a você diversas possibilidades de acabar com os inimigos. Claro, como o Diskarmor é circular, ele funciona numa boa como escudo, e com um simples toque no botão L1, Rygar pode bloquear qualquer ataque que venha de frente. E como se isso já não fosse o suficiente para a ferramenta-maravilha do garotão, vários ícones surgem pelo mundo de Argus (chamados lift-targets, swing-targets e hook-targets) que permitem a nosso herói acessar áreas distantes com muita facilidade. Dá vontade de sair correndo ao shopping e comprar um agora mesmo, não é?

caçando tesouros, você vai precisar prestar atenção ao seu medidor de combos. Por exemplo, se acertar um inimigo cinco vezes antes que ele morra, você conseguirá um combo de cinco golpes. Conecte os combos de um inimigo a outro e logo você estará computando muitos pontos. Kanematsu nos disse que o máximo que alguém na Tecmo conseguiu no medidor de combos é algo próximo a 900, portanto, agora você tem um número oficial para ultrapassar. Por sorte, Rygar não está completamente sozinho, por isso, não precisará derrotar todos os monstros. Se a coisa ficar preta, ele pode pedir o auxílio de vários demônios para destruir a oposição nas batalhas. Embora sua sede por games de ação provavelmente seja saciada com os montes de títulos bacanas que estão saindo neste fim de ano, nós, sinceramente, recomendamos uma viagem a Argus. É um lindo lugar para se visitar e Rygar é um agradável anfitrião cujo tempo certamente voltou. 

—James “Milkman” Mielke

VAMOS CUSTOMIZAR



Mesmo se encontrar todos os Diskarmors do game, você ainda pode melhorar a performance deles encontrando artefatos raros conhecidos como pedras místicas. Escondidas pelas áreas de Argus estão algumas dúzias dessas pedras. Algumas podem ser colocadas no Diskarmor, enquanto alguns servem apenas em certos momentos específicos. Cada pedra tem um poder especial: umas aumentam seu poder de ataque, outras roubam energia do oponente e a dão para você. Mas não espere moleza, pois elas não são fáceis de serem encontradas. Você deve realmente merecer essas jóias.



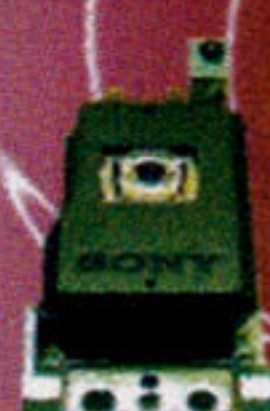
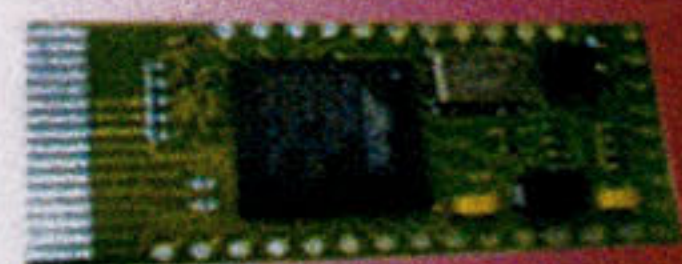
Playtime Games



Assistência Técnica
Desbloqueio - Transcodificação
Peças - Modchips
Venda - Troca

www.playtimegames.com

R Santa Ifigênia, 213 - 1º andar - sala 11 - F: 3362-1327
 Rua Santa Ifigênia, 361 - Loja 24 - Fone: 3338-0013





PREVIEWS

The Sims

Produtora:	EA Games
Desenvolvido por:	Maxis/Edge of Reality
Jogadores:	1-2
Gênero:	Simulação
% Desenvolvida:	95%
Lançamento:	Janeiro de 2003
Site:	www.thesims.com
A boa:	O game campeão de vendas no PC finalmente chega ao PS2.
A má:	A Maxis decidiu deixar o suporte Online para The Sims Online só para o PC.

E a péssima notícia: Competições ferozes entre dois jogadores deixarão você dançar em cima do túmulo do oponente, literalmente falando...

SIMLÊS BÁSICO E AVANÇADO

Cumê qui é?



Para cada versão de *The Sims*, a Maxis cria novos “verbetes” para o simlês, o incompreensível pseudo-idioma falado no game. As gravações funcionam da mesma forma que em um filme de animação. “Fazemos as animações enquanto comediantes olham a tela e interpretam as falas”, explica Sinjin Bain, da Maxis. “Mas deixamos em aberto para você decifrar o que eles realmente estão falando.”



O objetivo soa simples demais: fazer o jantar para mamãe, para que ela lhe empreste os 800 dólares que você precisa para conseguir um lugar só seu. Fácil, não é? Joystick na mão, você conduz seu personagem até o fogão, diz para ele preparar uma boa comida e esperar pela cobrança. Mas apenas alguns segundos depois, há fumaça por todo lado. As chamas tomam o lugar. Seu personagem balança desesperadamente os braços para cima e foge. O alarme de fumaça toca quando um bombeiro surge e inunda o lugar com água. E o pior de tudo, mamãe fica maluca com você e não vai querer te emprestar o dinheiro. É aí que você percebe que seria melhor se o sujeito tivesse aprendido a cozinhar. Bem-vindo a **The Sims**, onde o sucesso – e os fracassos – de incontáveis pequenos indivíduos na tela da TV depende de como você microgerenciará seu comportamento. Este campeão de vendas no PC chegará ao PS2 no início do próximo ano e, apesar de estar bem estabelecido nos computadores, *The Sims* precisa de alguns ajustes para realmente conquistar a audiência nos consoles. A Maxis adicionou um novíssimo sistema gráfico em 3D, itens exclusivos para PS2 e uma mudança radical no modo de jogo. Os elementos básicos serão familiares a todos que já conhecem o jogo no PC. Você começa criando seu próprio personagem (ou Sim), e toma as primeiras decisões importantes. Você poderá ser um virginiano alto, negro e boa pinta – com uma obsessiva mania de limpeza. Ou uma garota festeira, loira de olhos azuis,

com predileção por uma boa descansada no sofá. Seu Sim terá a aparência e a personalidade moldada de acordo com seu gosto. Em seguida, no mundo do jogo, você terá que controlar o comportamento do personagem para ter certeza de que nada está faltando. O sucesso no game depende das motivações de seu Sim. Fome, higiene e diversão estão entre as oito motivações primárias do Sim, e seu trabalho é atender a todos os seus desejos e deixá-lo alimentado, limpo, entretido e, de maneira geral, longe de problemas. Essa não é, necessariamente, uma tarefa fácil (lembra do incêndio na cozinha?), mas a Maxis tomou cuidado para não judiar dos iniciantes. As tarefas começam bem simples – como consertar a TV da mamãe, por exemplo, e a dificuldade vai gradativamente aumentando, conforme o jogador se familiariza com os mecanismos do jogo. A idéia é fazer você jogar o mais rápido possível, sem aqueles tutoriais muito longos. “Isso foi, definitivamente, um acerto”, diz o diretor de design, Michael Perry, que trabalhou no game original e agora comanda o setor de design para a equipe do PS2 da Maxis. “*The Sims* é um grande jogo, então, oferecer objetivos específicos lentamente durante o game era realmente nosso objetivo”. Você terá um bocado de dicas, que o ajudarão a encontrar a melhor solução para os problemas que encontrar pela frente. Se não souber o que fazer para seguir em frente, não tema. “Continua sendo *The Sims*”, completa Perry. “Se você não cuidar de seus Sims, eles tentarão resolver seus problemas por si mesmos”. “Os esforços



APRENDENDO

Guias na tela irão lembrá-lo dos botões certos a serem pressionados, mas não é nada diferente do óbvio: X para selecionar, ▲ para cancelar, a alavanca analógica rotaciona a câmera e L1 e R1 mudam a velocidade.



automáticos podem oferecer resultados bem engraçados, como quando seu Sim solitário tenta agarrar uma mulher que não cede às suas cantadas. Ou quando seu Sim, apertado, decide se aliviar, bem, em qualquer lugar que esteja no momento. “Eles podem não acertar logo de cara”, diz Perry. “Mas eles irão tentar.”

Os comandos são simples e intuitivos, e foram todos adaptados para o joystick do PS2 – nem mouse ou teclado são necessários. Traçar o que seu Sim necessita fazer é fácil, basta clicar na cama e dizer para tirar uma soneca se estiver cansado. Se sentir solitário, clique em seu melhor amigo e pergunte se ele não quer lhe fazer uma visita. A Maxis não tem nenhuma razão para mudar a fórmula que deu tanto certo no PC.

“The Sims é realmente um game especial”, diz Perry. “Quisemos colocá-lo no topo de tudo.” Como fizeram isso? Pense em um jogo inovador e com várias fases chamado “Se vire com sua vida”. Você começa em uma casa pequena (vivendo com mamãe – uma situação que você obviamente quer mudar). À medida que você completa os objetivos em cada fase, vai mudando progressivamente para sete casas maiores, fazendo novos amigos e aprendendo coisas ao longo do caminho. Eventualmente, você irá para uma mansão, conquistando o que parecia impossível no ambiente sem limites da versão para PC. “Pela primeira vez na vida”, afirma Perry, “você pode realmente ganhar em The Sims”. Um jogo com sete fases pode parecer bastante curto, mas há algumas surpresas.

Cada vez que você completa um nível, libera novas áreas competitivas para dois jogadores e, terminando tudo, eis que surge a versão original do Sims, sem o final. 🧩

—Jennifer Tsao



Louco de vontade de expressar sua individualidade? Não se preocupe – The Sims conta com centenas de milhares de opções para você mostrar como é. Ou ao menos como queria ser



Atenção aos ícones sobre a cabeça de seu Sim. Eles mostram como ele se sente no momento



Alguns personagens, como Bella Goth (acima, em seu vestido vermelho), vieram direto do PC



Tom Clancy's Ghost Recon

Ubi Soft • Dezembro de 2002 • Também para: Xbox — Neste FPS tático, você lidera um esquadrão de soldados em uma batalha. Envie comandos para cada um, troque entre os membros da equipe e deixe a máquina comandar seus outros soldados. Cabe a você entrar em território russo e acabar com uma ameaça em potencial e encarar soldados sedentos por vodka. Se a Rússia for gelada demais para seu gosto, tente algumas das missões no deserto. Apenas junte suas tropas, arme-as até os dentes e mande-as para o campo de batalha. Pena que a versão de PS2 não terá a opção Online, que você só vê no Xbox.



Star Ocean: Till the End of Time

Enix • Fevereiro de 2003 — Este RPG futurista pode começar calminho, mas vira uma zona quando os pais do herói desaparecem e são dados como mortos. Ele se engaja em uma missão para encontrá-los – ou a seus assassinos. Esse interessante enredo é complementado com um versátil sistema de batalha que oferece mais controle e ação a que os jogadores de RPG estão acostumados: você sai no braço com seus inimigos, manualmente, tentando aplicar combos de golpes. Game de plataforma com elementos de combate, tiro, exploração espacial e veículos para criar uma bela aventura em 3D.



Def Jam Vendetta

EA Big • 2003 — A EA e a Def Jam Records tiveram uma idéia, mais ou menos assim: luta livre profissional + hip hop = milhões de garotos felizes. Assim iniciaram a produção de Def Jam Vendetta. A premissa é simples: consiste em chutar a bunda dos músicos da gravadora Def Jam em busca de dinheiro, mulheres, fama e poder. A lista de artistas é grande, incluindo Ghostface Killa, NORE(aga), Method Man, Christina Milian, Ludacris, DMX, WC, Capone, Keith Murray, Scarface e Funkmaster Flex. Eu sei, você não conhece nenhum deles, mas esses caras vendem discos pra caramba nos EUA. Você joga como um Zé Ninguém buscando se dar bem no submundo das lutas, e os artistas fazem o papel de chefes de fase.



AGE of MYTHOLOGY™

Dos criadores de Age of Empires®
e The Age of Kings™



Zeus: Relâmpago



Athena: Guerra



Artemis: Caçadora



Dionysus: Vinho



Hephaestus: Forja

Os homens eram subordinados aos deuses.
Os deuses eram subordinados a Zeus.
E todos eles, subordinados a uma força ainda maior: você.

Microsoft
game studios

ENSEMBLE
STUDIOS

©2002 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados. Microsoft, o logo Microsoft Game Studio, Age of Mythology, Age of Empires e The Age of Kings são marcas registradas ou marcas registradas da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou em outros países. Outros nomes de produtos e de companhias mencionados neste anúncio podem ser marcas registradas dos seus respectivos proprietários.

Concorra a
uma viagem à Grécia
acessando o site:
www.msn.com.br/age

Promoção válida de 15/11/02 a 15/1/03.



PREVIEWS

Resident Evil 0

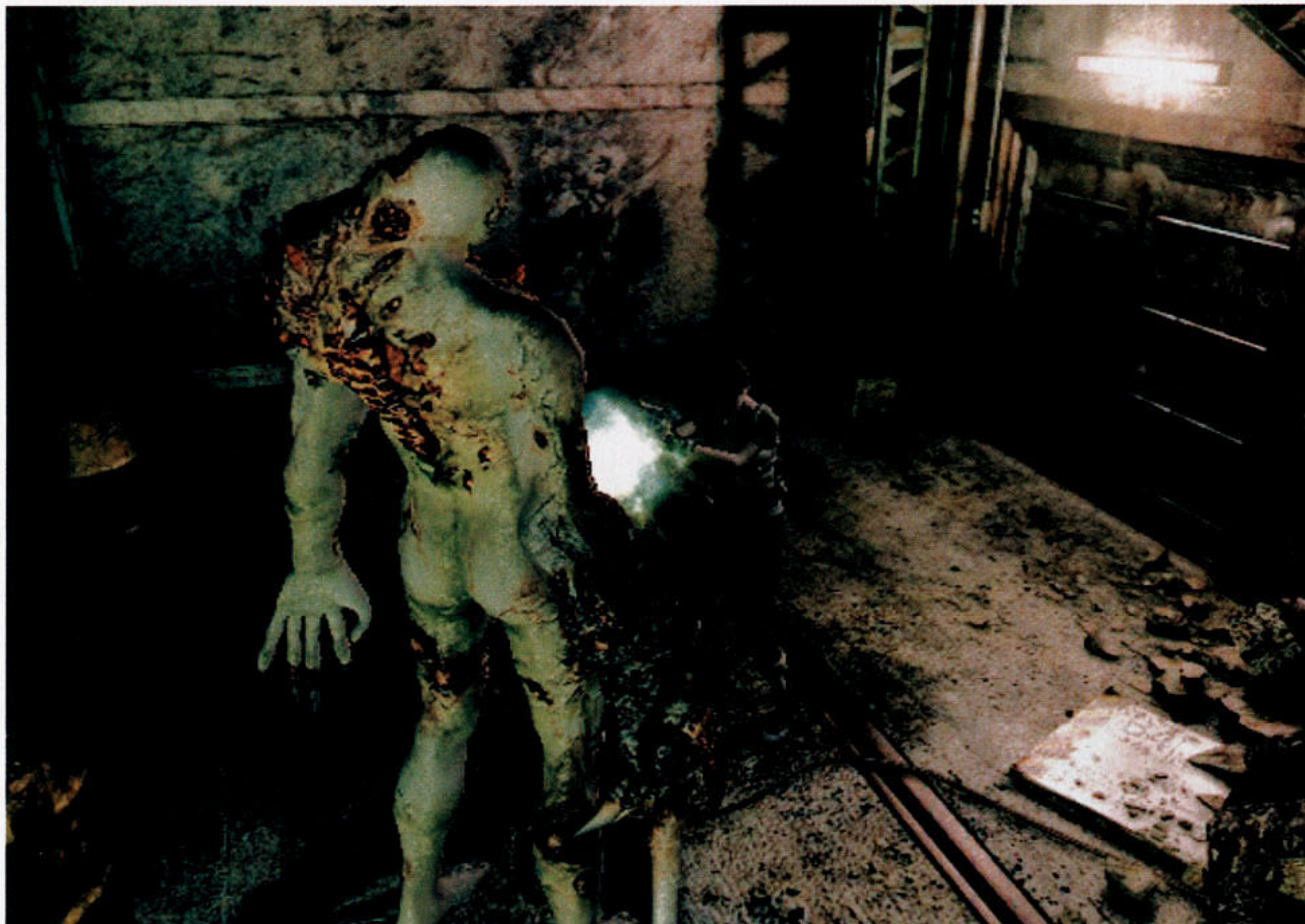
Produtora:	Capcom
Desenvolvido por:	Capcom
Jogadores:	1
Gênero:	Terror
% Desenvolvida:	90%
Lançamento:	Novembro de 2002
Site:	www.capcom.com
A boa:	Dois personagens cuja jogabilidade é simultânea agitam a fórmula do RE.
A má:	Ainda tem muita coisa a ser recolhida e é preciso voltar atrás muitas vezes.
E a péssima notícia:	Não é Rebecca Chambers. Ela é tããããã gostosa...

TIROS EM CONJUNTO

Atacando em dupla



Contemplem o primeiro game de tiro em segunda pessoa da história! Sim, em **RE0** você pode controlar Rebecca e Billy ao mesmo tempo, para o dobro de estrago naqueles pontos mais complicados. Talvez você precise de uma nova mão mecânica para poder controlar direito tudo isso, mas poderá controlar e mirar com seu companheiro usando o botão C, enquanto detona os zumbis com seu personagem normal. O resultado é demais: além de duplicar os danos aos zumbis, você ainda tem dois alvos móveis para distrair os inimigos.



Você encontrou o diário do Bravo Team. Pegar o diário do Bravo Team? Você pegou o diário do Bravo Team.

23 de julho de 1998, 21h23

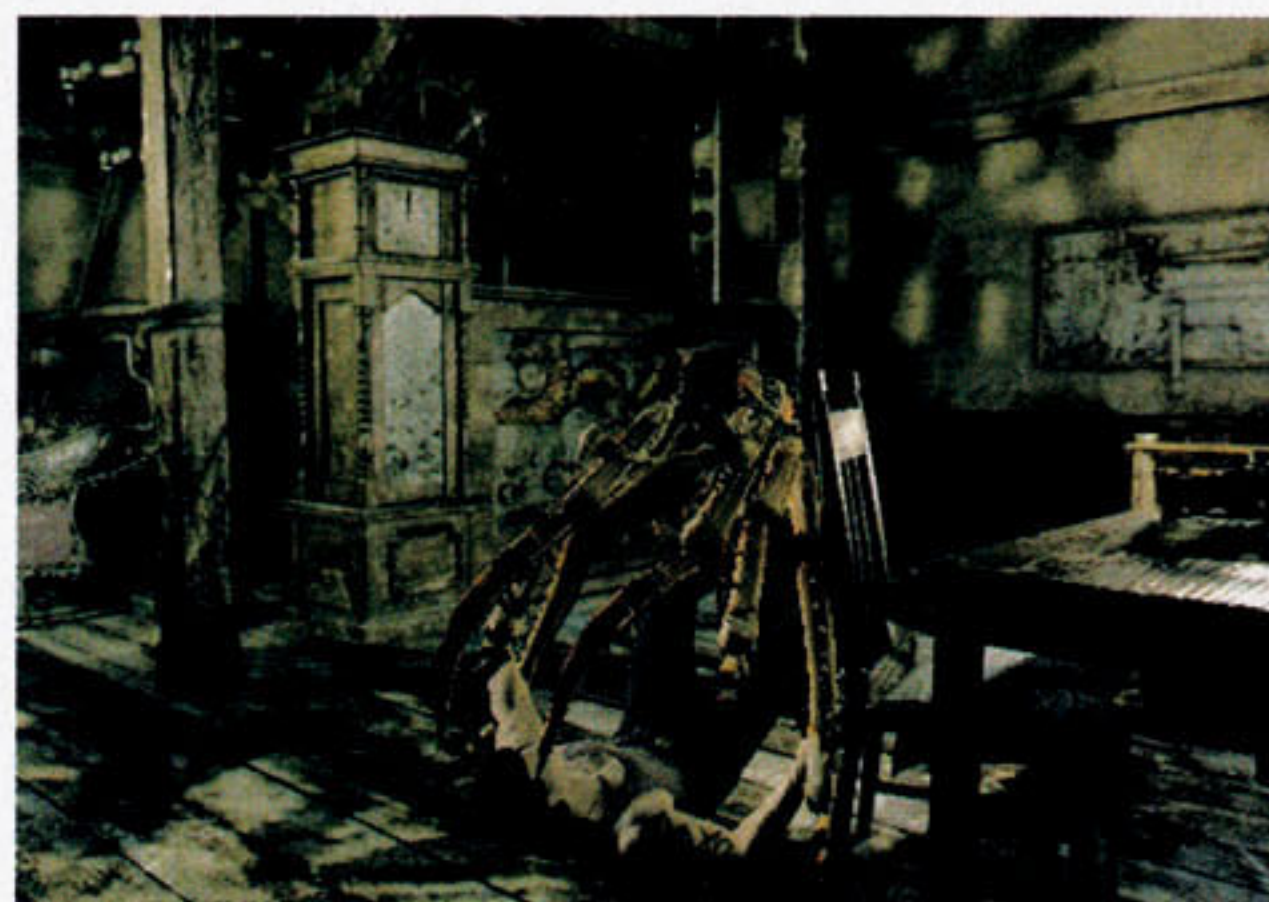
Faz uma hora que o motor do helicóptero entrou em pane e caímos na Raccoon Forest. Fomos enviados para investigar dois assassinatos bizarros nos subúrbios de Raccoon City, mas parece que chegamos tarde demais.

Vimos um veículo da polícia capotado com vários guardas mortos. A jovem (e gata) Rebecca Chambers, membro da S.T.A.R.S., achou uma ficha dizendo que eles estavam transportando um criminoso chamado Billy Coen. O capitão acha que ele matou os guardas e

fugiu para o mato, mas, se você quiser saber a minha opinião, o que matou aqueles homens não é humano.

22h05

O capitão mandou que nos separássemos para procurar Coen, mas eu é que não ia ficar sozinho nesse mato doido. Segui Rebecca até um trem abandonado. Ela entrou na carcaça e eu fui atrás, feliz por encontrar abrigo. Grande erro. O lugar estava apinhado do que pareciam cadáveres ambulantes, eu nunca havia visto nada igual. Rebecca teve um ataque e começou a derrubar os zumbis com uma simples pistola. Ela estava tão enlouquecida que eu fiquei com medo de ajudar ou dar as caras – achei que ela atiraria em mim também!



Você encontrará velhas locações de **RE** (como a mansão acima, a esquerda) e novo inimigos (como o feioso acima) em **0**.



Se desejar, você pode controlar os dois personagens ao mesmo tempo



22h40

Recuperei o fôlego pela primeira vez depois de entrar no trem, bem a tempo de ouvir Rebecca conversando com alguém na sala ao lado. Era Billy! Eu nunca vou entender por que ela concordou em trabalhar com ele, mas é verdade que os dois juntos formam uma boa dupla. Ele lhe deu um rádio, para que os dois mantivessem contato – uma atitude bastante prática. Eu seguia Billy quando ouvi Rebecca pedir ajuda pelo rádio. Eu sabia que não deveria tê-la deixado sozinha naquela sala cheia de coisas parasitas e gelatinosas! Ela escapou relativamente ilesa – preparou uma mistura de ervas verdes e vermelhas (ela tem esse tipo de conhecimento, mas Billy não sabe lidar com essas coisas farmacêuticas) e voltou à sua forma antiga em um piscar de olhos.

23h30

O trem está andando! Rebecca e Billy subiram no teto para tentar descobrir por que, e eu acho que alguma coisa assustou Rebecca – ela caiu através de um buraco no teto e ficou trancada na cozinha. Mas esse tal de Billy até que é um cara legal, no fim das contas. Ele encontrou um elevador de comida que ia até o local em que Rebecca se encontrava e mandou alguns equipamentos para ajudá-la a sair de lá. Eu, da minha parte, estava um pouco ocupado com alguns cachorros de aparência estranhamente familiar que me atacavam.

0h12

Tive alguns pensamentos impuros quando Rebecca pegou aquela pistola. Ainda bem que ninguém vai ler este diário.

0h45

Billy encontrou uma maleta que só abriria depois de Rebecca enfiar esses dois medalhões nas aberturas. Foi o mecanismo mais estranho que eu já vi na minha vida. Ainda bem que eu não precisei decifrá-lo; estaria

até agora lutando contra o maldito!

O cartão que havia lá dentro parecia ser nosso passe para a liberdade, mas no instante em que o usamos para destrancar a porta externa do trem, começamos a ouvir vozes. Havia soldados ali, conversando com alguma espécie de cientista a respeito do controle de um tal de T-virus. Eu poderia jurar que uma das vozes era de um companheiro membro do S.T.A.R.S., um carinha suspeito de quem eu nunca gostei. Foi então que, vindo do nada, um monte daqueles minúsculos parasitas – que eu havia visto espalhados por todo o trem – irrompeu e devorou os soldados. Ninguém quis sair depois disso.

1:20

Fiquei entediado e tirei umas fotos – para fazer o cartão de Natal da S.T.A.R.S. neste ano.

2:00

Estou acabado, e as coisas estão ficando meio loucas. Billy corre de um lado para o outro empunhando um gancho metálico que encontrou e preparando coquetéis molotov com garrafas de vinho vazias. É sério... enquanto isso, Chambers despacha um escorpião mutante com um tiro de pistola. O bicho quase arrancou o teto do trem. Eu me preparo para passar a noite... achei um cantinho bacana... os zumbis murmuraram algo... bem baixinho... canção de ninar... mordendo minha... perna...?

—Jonathan Dudlak



INVENTÁRIO

Tolerância Zero



A absurdamente espaçosa mochila de Jill Valentine não vale nada aqui. Agora que você pode trocar itens entre sua dupla dinâmica, a Capcom diminui o espaço em seu inventário, forçando você a dispensar todo o lixo inútil. Mas sempre é possível apanhar mais tarde, algum item largado, ele não sai de lá. Mas se você está achando que poderá carregar aquela shotgun (que ocupa dois espaços), E sua pistola, munição para as duas, e ainda ter espaço para as inevitáveis chaves e itens, pense de novo, amigo sacoleiro...



Inventário cheio? Deixe um item no chão para apanhá-lo mais tarde





PREVIEWS

Skies of Arcadia Legends

Produtora:	Sega
Desenvolvido por:	Overworks
Jogadores:	1
Gênero:	RPG
% Desenvolvida:	75%
Lançamento:	Janeiro de 2003
Site:	www.sega.com
A boa:	Um bom RPG que passou despercebido por muita gente.
A má:	As batalhas enchem um pouco – são muitas, e bem lentas.
E a péssima notícia:	Este jogo já demorava 45 horas no Dreamcast, e foram adicionadas mais coisas. Eu quero minha vida de volta!



Acima e ao lado: alguns bons exemplos dos barcos voadores que você irá encontrar durante o game



NOS CÉUS OUTRA VEZ

Tudo novo



Como dissemos, *Skies* apareceu no já moribundo Dreamcast, e vendeu muito bem. Mas a Overworks não se contentou com esse sucesso todo. Por exemplo, deixaram o combate mais dinâmico, com novos atalhos para os menus. E mais: os novos eventos e personagens como Piastre (na imagem acima) irão revelar mais da história do jogo e amarrar a já planejada sequência.

Quando *Skies of Arcadia* foi lançado para o Dreamcast, somente os mais apaixonados pelo gênero notaram. Ele chegou quietinho, mas acabou se tornando um dos RPGs mais amados no console da Sega. *Skies* redefiniu um conceito clássico – um monte de personagens enfrentando um império do mal – e escondeu isso em um belo visual e trilha sonora. Agora o game está de volta, desta vez no GameCube, com algumas adições (veja o box), armado para dar aos fãs famintos por RPG a refeição que tanto querem. A história começa bem simples: você é Vyse, um bravo pequeno pirata. Em busca de um tesouro, você resgata uma misteriosa garota que estava sendo perseguida por um navio de guerra enorme, e todos os problemas do mundo caem sobre sua cabeça.



Por sorte, nosso herói conta com duas companheiras para ajudá-lo. Aika e Fina estão sempre ao lado de Vyse. Como muitos heróis de RPG, Vyse é um objeto de disputa entre elas. Mas ao contrário de muitos, você pode notar porque as garotas estão com ele: é cheio da grana e tem seu próprio barco voador. O que é uma bela condução, pois o mundo do jogo é composto por ilhas flutuantes (também, com um nome desses). Nos céus de Arcadia, você encontrará outros piratas e enfrentará os malignos agentes do império. **SOAL** traz dois modos de combate. A pé, você enfrenta inimigos da maneira tradicional de combate por turnos. Movimentos especiais e belos feitiços estão ao seu alcance, em adição aos ataques normais. Em movimento, você será presenteado com um combate entre navios, que demanda planejamento antes de soltar seus ataques devastadores. Tudo parece legal, mas guarde seu tempo: você estará olhando para navios voadores por um bom período.

Sucesso em sua plataforma de origem, *Skies* tem tudo para conquistar novos admiradores no GameCube. 🎮

– Christian Nutt



Acima: sentiu a tensão nesta imagem? Será que Aika e Fina irão deixar a cabelo azul mexer com seu homem?



StarCraft: Ghost

Produtora:	Blizzard
Desenvolvido por:	Nihilistic Software
Jogadores:	1-2
Gênero:	Ação
% Desenvolvida:	40%
Lançamento:	3º trimestre de 2003
Site:	www.blizzard.com
Também para:	PS2, Xbox
A boa:	StarCraft está vivo e saudável nos consoles, numa aventura em 3D que fará o Solid Snake suar.
A má:	Os jogadores de PC foram abandonados, este jogo é apenas para console.
E a péssima notícia:	Você pode ser devorado por um Zergling. Eca.



SIMPLES PRA BURRO

Conformem-se



O vice-presidente da Blizzard, Bill Roper, falou conosco sobre a decisão de trazer *StarCraft: Ghost* para os consoles, levando em consideração que todos os sucessos recentes da Blizzard (*StarCraft*, *Diablo II*, *WarCraft III*) foram desenvolvidos para PC. Bill disse: "Nós sempre acreditamos que jogos deveriam ser desenvolvidos com a plataforma-alvo sempre em mente. O design de *StarCraft: Ghost* é específico para os consoles de muitas maneiras: do esquema de controle até a jogabilidade, para responder às expectativas de jogadores de consoles. Nós não temos a intenção de levar este jogo para o PC, assim como, quando criamos *WarCraft III*, foi para PC e não o trouxemos para os consoles".

Gostamos dos jogos de ação e espionagem como ninguém. *Metal Gear Solid 2: Substance*, *Splinter Cell*, e até mesmo *Tenchu 3* nos deixam alucinados. Mas é um gênero competitivo, e é necessária uma grande mudança para percebermos algo novo. Eis que surge **StarCraft: Ghost**. Situado no popular universo (para usuários de PC) de *StarCraft*, *Ghost* sai da sombra dos jogos em 2D de estratégia em tempo real para a luz dos jogos de ação em 3D, com um game baseado em Nova, uma mulher membro da superpoderosa equipe secreta Terran. As missões seguem o estilo de *Halo*, com um objetivo por fase, e todos exigem que Nova complete várias pequenas tarefas durante o seu curso, tudo isso enquanto usa, da melhor maneira possível, suas habilidades como Ghost (veja box). Apesar do uso constante da furtividade fazer parte da dieta de qualquer Ghost, haverá momentos em que será necessário pegar uma arma (como um rifle Gauss ou um lança-chamas) e acabar com a raça de seus inimigos alienígenas – os Zerg insetóides e os Protoss de tecnologia bastante avançada – e até mesmo alguns Terrans traidores. Nova também pode usar veículos de combate rápido (como a Vulture, que se parece com uma Harley-Davidson) para cruzar o mais rápido possível áreas abertas muito perigosas, ou mesmo o pequeno tanque andador (o Golias) para combater os dragões Protoss inimigos. E



se isso não for suficiente para mantê-la à distância da oposição, quem mais além de Nova pode chamar o quartel-general dos Terran e pedir uma esquadra de tanques de cerco ou cruzadores de batalha para destruir bases inimigas? Solid Snake sonha com esse tipo de suporte.  —James "Milkman" Mielke

O ESPIÃO EM VOCÊ



A unidade Ghost tem muitas habilidades. Nós dissecamos algumas coisas que Nova pode fazer... e atravessar paredes não é uma delas. Gasparzinho, é a mãe!



Cloaking

Este é o movimento básico de Nova. Fazê-la invisível vai ajudá-lo a escapar dos perigos, exceto se houver uma unidade de observação (observador, overlord, etc.).



Lockdown

Esta habilidade permite que um Ghost pare unidades mecânicas. Mas infelizmente, este recurso é ineficaz contra as unidades orgânicas Zerg.



Armas nucleares

É auto-explicativo, mas impressionante mesmo assim. Quando você está absolutamente certo de que destruir tudo é a única solução, use-as sem perdão.



Optical Implants

Fazer um upgrade de visão é necessário para ver coisas à distância, ajuda em situações de tiro, com armas nucleares e num melhor preparo para a batalha, de modo geral. Binóculos são para os trouxas.



PREVIEWS

Minority Report

Produtora:	Activision
Desenvolvido por:	Treyarch
Jogadores:	1
Gênero:	Ação
% Desenvolvida:	95%
Lançamento:	Novembro de 2002
Site:	www.activision.com
Também para:	PS2, Xbox
A boa:	Combates em jet-packs ultrabacanas.
A má:	Nenhuma fase em que se pula pelos carros magnéticos
E a péssima notícia:	O vício em drogas do herói. Diga não às drogas, garotada!



Chutar inimigos em uma pista de dança parece *Dead to Rights*, mas nosso herói tem movimentos melhores

MUDANDO DE CARA

Censura Cruise



Já que Tom Cruise não deixa ninguém usar sua imagem em um game, os criadores decidiram refazer completamente o personagem. “Nosso Anderton é um casca-grossa de verdade”, explica o produtor Offerman. “Nosso herói precisava ser visto como um líder capaz e extremamente autoconfiante.” Isso significa fazê-lo bem mais alto do que Cruise, lhe dar um corte de cabelo irado e um visual sério.

Todo mundo que foi ver “Minority Report” testemunhou um dos mais provocadores filmes já feitos. As reviravoltas e charadas da trama fizeram muitos de nós, aqui da EGM, voltarmos para casa discutindo o filme. Transformar um enredo tão complexo em um game de ação parece uma tarefa difícil, mas a Activision recrutou a equipe certa para o trabalho: a Treyarch, os caras por trás da melhor adaptação filme/game deste ano: *Spider-Man*. Eles decidiram que a melhor maneira de lidar com a colossal trama era tomar algumas liberdades. “A história segue o arco básico do filme, mas saímos do caminho em alguns pontos”, explica o produtor Alex Offerman. “O vilão do filme não combinava com uma trama de videogame, portanto, criamos uma corporação nefasta que está tentando subverter a Pré-Crime.” E o enredo não é a única coisa que foi retrabalhada – confira o personagem nestas imagens. “Era importante para o licenciador que o herói não se parecesse em nada com Tom Cruise (que nunca permite o uso de sua imagem)”, diz Offerman, “então, nós o fizemos mais velho, com cabelos loiros e olhos castanhos”. Conheceu o novo John Anderton? Ótimo. Agora corra, pois você foi acusado de um assassinato que ainda vai cometer. O game narra a luta de John para limpar seu nome, e o leva através de mais de quinze fases habitadas por policiais da Pré-Crime determinados a levar você à justiça.



Felizmente, este John Anderton é muito mais animado que a versão de Tom Cruise. Você tem um arsenal brutal de socos, chutes, combos e chaves à sua disposição. A Treyarch desenvolveu um novo sistema de colisão que lhe permite jogar os inimigos de escadarias, por cima de corrimãos e até através de objetos quebráveis – tudo com física realista. Se seus punhos não estiverem sendo suficientes, você pode pegar as armas largadas pelos tiras, incluindo uma linha completa de

pistolas convencionais, cassetetes que provocam vômito e aqueles lançadores de granadas de efeito moral do filme. Vários estágios também permitirão que você use um jetpack para voar, exatamente como no filme. Entretanto, uma parte do filme que não entrou no game é a cena em que Anderton pula pelos carros magnéticos. “Nós tínhamos planos para a fase de pulos-nos-carros/Frogger”, diz Offerman, “mas no final das contas, tivemos que escolher, e achamos que a sequência do jetpack ofereceria um modo de jogo bem legal, e com mais fator replay”. Embora estejamos loucos para pular por cima de Lexus futuristas, ele tem razão – o jetpack traz uma nova dimensão à jogabilidade, o que compensa a perda. 🕹

– Shane Bettenhausen



Treyarch estima que um jogador regular irá precisar de pelo menos vinte horas para terminar o jogo, e eles prometem alguns extras para aumentar o fator replay



ELETROMÍL

O melhor preço e a maior garantia!



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 de Natal
Mega Drive Brasil
R\$ 69,50
Dynacom c/ 94 jogos
R\$ 159,50.

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!



PREVIEWS

Tom Clancy's Splinter Cell

Produtora:	Ubi Soft
Desenvolvido por:	Ubi Soft Montreal
Jogadores:	1
Gênero:	Stealth/Ação
% Desenvolvida:	95%
Lançamento:	Novembro de 2002
Também para:	PC, PS2, GC (no ano que vem)
Site:	www.splintercell.com
A boa:	Luzes e sombras realistas.
A má:	As opções Online não funcionarão até 2003.
E a péssima notícia:	É triste falhar em sua missão e ver os terroristas triunfarem.

CÉLULAS NA REDE

Splinter Cell Online



Uma boa notícia é que *Splinter Cell* é compatível com o Xbox Live, o que significa que você poderá fazer o download de algumas coisas para suas missões. A má notícia é que a Ubi Soft não terá nada disso funcionando antes do segundo semestre de 2003. Eles ainda estão estudando o que estará Online no ano que vem, mas já indicaram que devemos ter novas armas, equipamentos, fases e até chefes. Basta baixar tudo da rede e gravar no HD de seu Xbox. Infelizmente, parece que um combate Online Multiplayer não faz parte dos planos da Ubi. Uma pena, já imaginou as possibilidades de algo assim?



Há pouco tempo, a paranóia hiperativa de Tom Clancy destruiu Baltimore no filme "A Soma de Todos os Medos". Agora ele está mandando gamers para o Azerbaijão, para lutar contra terroristas em *Splinter Cell*, um game de ação/stealth que rivaliza em termos de produção e enredo com filmes de alto orçamento de Hollywood. Mas não espere que grandes nomes como Morgan Freeman ou Ben Affleck apareçam nesta nova aventura. O falatório em cima de *Splinter Cell* tem pouco a ver com astros de cinema, e tudo a ver com o quão incrível o game está ficando – embora seja praticamente impossível ver estas telas e não se lembrar de um outro game de ação que atende pelo nome de *Metal Gear Solid 2* no qual se anda sorrateiramente e se mata escondido

nas sombras. Ambos colocam você no uniforme de um experiente agente secreto, e o mandam para os confins mais hostis do mundo, sozinho e enfrentando todos os tipos de perigo. Mas enquanto *MGS2* conta uma grande história de governos escusos e supervilões, *Splinter Cell* se fixa em localidades da vida real e em prováveis tensões geopolíticas. Afinal, é um game Tom Clancy.

Embora *Splinter Cell* se pareça muito com *Metal Gear Solid 2* se olharmos superficialmente, o game de Tom Clancy traz uma sensação totalmente nova, graças às suas muitas inovações. Armados com uma cópia quase completa do game, daremos a você cinco razões pelas quais vale a pena aceitar a missão de *Splinter Cell* no final deste ano.



Sim, o coitado vai tomar um belo cascudo. E vai doer...



A coisa está esquentando. Mas segure firme aí, Sam



TOM CLANCY

Embora tenha começado como corretor de seguros em Maryland, Tom Clancy se tornou o mais popular romancista militar de nosso tempo. Olhe sua cara orgulhosa. Nada além de paz em seu coração.

Razão nº 1: a história se desenrola como um romance de Tom Clancy. O protagonista do game é Sam Fisher, um solitário agente de meia-idade – um cara conhecido com “splinter cell” – que trabalha sob o olhar atento da divisão de operações secretas Third Echelon, da Agência de Segurança Nacional. Fisher pode não ter uma cara de mau, nem um codinome bacanudo como Solid Snake, mas incorpora a mesma eficiência discreta e letal que amamos em nossos heróis de ação, e até tem um toque de humildade, coisa rara entre os tipos de sua classe. A primeira missão o leva à Europa Oriental, onde ele investigará o desaparecimento de dois colegas agentes. A ação em *Splinter Cell* abrange quatro países diferentes, típica em romances de Tom Clancy.



George Clooney, você não será nada depois de Sam Fischer



Você não vai enjoar de ver sua própria sombra se movendo

Razão nº 2: os gráficos de *Splinter Cell* não são apenas maravilhosos de se olhar: são parte integrante da jogabilidade. Observe a complexa rede de fontes de luz e sombras nestas telas – admire o modo como elas caem, se alongam, se distorcem e se curvam naturalmente ao redor de objetos, pessoas e cenários. Essas sombras em tempo real fornecem muita atmosfera para os já detalhados ambientes. Mas o mais importante é que as sombras podem entregar seu local de esconderijo tão facilmente quanto ajudar você a enquadrar inimigos em cantos bem iluminados. Fique de olho no “medidor de luz” que mostra, com precisão científica, o quão oculto você realmente está. E como um ninja hi-tech, você aprenderá a usar o véu da escuridão.

Razão nº 3: você gosta de brinquedos? A coleção de bugigangas experimentais de *Splinter Cell* faz inveja até a James Bond. Para propósitos de stealth, Fisher está equipado com um conjunto de óculos infravermelhos e térmicos, assim como câmeras automáticas de reconhecimento de fibra ótica. Em outras palavras, você tem várias maneiras de se posicionar e espionar enquanto se mantém nas sombras. As armas padrão de Fisher vêm na forma de um rifle de assalto F2000 ou de uma pistola 5.7mm, as duas com importantes silenciadores. Além disso, Fisher nunca sai de casa sem seu fiel palm top, excelente para todas as necessidades de espionagem. É você quem decide quando e como usar tais bugigangas.



Acredite, esta imagem não é de uma webcam indiscreta



Fisher pode se pendurar e se agarrar em coisas com suas pernas

Razão nº 4: *Splinter Cell* ensina novos truques ao gênero ação/stealth. Fisher pode estar transformando os templos em cinza, mas ele tem alguns movimentos que até o velho Snake gostaria de ter. Fisher tem várias maneiras de caçar sua presa. Mover-se agachado ajuda você a permanecer em silêncio e fora de visão (quanto mais devagar se move, mais silencioso você fica). E diferente de *MGS2*, os pulos são uma parte importante de *Splinter Cell*. Por exemplo, Fisher pode dar pulos duplos em paredes para alcançar uma plataforma mais alta; depois se esgueirar até uma abertura e impulsionar seu corpo para cima. No lugar e na hora certa, pode até mandar um pulo com as pernas abertas estilo Jet Li para subir corredores estreitos, em posição de atacar os guardas que não desconfiam de nada lá embaixo.



Na completa escuridão, você fica invisível aos guardas e câmeras

Razão nº 5: por último, *Splinter Cell* tem inimigos inteligentes. Não, isso não quer dizer que eles estão interessados em discutir física quântica, mas que estão muito a fim de dar tiros na sua cara. Como você, os guardas confiam na visão e nos sons para fazer o trabalho deles. Atire nas luzes, ponha os óculos infravermelhos e veja-os tatear no escuro com as mãos estendidas na frente do corpo, tentando escutar todos os seus passos. Embora os guardas caminhem por rotas pré-estabelecidas, eles são imprevisíveis quando alertados, atacando ou batendo em retirada dependendo de suas ações. Isso aumenta o fator replay. Sem falar que é legal pra caramba. 🎮

—Che Chou

PERSPECTIVA

A Câmera te ama



Uma das maiores diferenças entre *Splinter Cell* e *MGS2* é a maneira como os dois games controlam a câmera. Em *MGS2*, a menos que você esteja com a visão em primeira pessoa, os ângulos da câmera são fixos, pré-estabelecidos para o máximo de efeito cinematográfico ou de jogabilidade, portanto, você não pode mexer com eles. Funciona, mas você nunca se sente como se tivesse controle total. A câmera em *Splinter Cell*, controlada com a alavanca analógica direita, pode girar 360 graus, dando a você a liberdade de fazer coisas como caminhar em uma direção enquanto olha para outra. A melhor parte é que todo o sistema é incrivelmente intuitivo e natural.





PREVIEWS

Unreal Championship

Produtora:	Atari
Desenvolvido por:	Digital Extremes
Jogadores:	1-4 (2-16, online e LAN)
Gênero:	Tiro em primeira pessoa
% Desenvolvida:	95%
Também para:	PC (com o nome de Unreal Tournament 2003)
Lançamento:	15 de novembro de 2002
Site:	www.atari.com
A boa:	Um jorro de adrenalina em ritmo acelerado e um dos melhores jogos de Xbox até agora.
A má:	Sem uma conexão em banda larga você perderá metade da diversão.
E a péssima notícia:	O lançamento atrasou bastante.



Acima e abaixo: viram só como mamãe tinha razão naquela história de não brincar perto das linhas de energia?



Ele está em terreno aberto, sozinho, exposto ao tiro. Está andando, andando, BLAM! Está morto. Esqueça tudo o que você sabe sobre jogos de tiro em primeira pessoa, porque a Digital Extremes criou, com **Unreal Championship**, uma novidade no gênero. O resultado, o mais sinistro jogo de esporte futurista que já vimos, pode ser a razão pela qual acabamos assinando o serviço Online da Microsoft. Retrabalhado e pronto para o lançamento da Xbox Live, esta sequência de *Unreal Tournament* (PS2, Dreamcast, PC) se diferencia dos jogos de tiro em primeira pessoa tradicionais. Como? Em primeiro lugar, você pode criar equipes usando uma grande variedade de personagens controlados por computador. Junto com seus companheiros, você pode usar movimentos-combo similares a uma assistência de basquete. Pegue, por exemplo, a Link Gun: atire num de

seus companheiros com disparo constante dessa arma, e a Link Gun dele irá soltar tiros ainda mais fortes. E se você for bom o suficiente, os resultados de sua equipe irão melhorar com o tempo. Quer saber como estão indo seus companheiros? Cheque as estatísticas para cada personagem, cada uma delas é pontuada em categorias diferentes, incluindo precisão, agressividade, agilidade e tática. O jogo, em si, consiste de cinco modalidades diferentes: você tem os modos tradicionais de tiro em primeira pessoa, como Deathmatch, Deathmatch por equipes e Capture the Flag; e dois novos, Double Domination e Bombing Run. (veja a coluna abaixo). Se isso não é variedade o suficiente para você, existem diversas maneiras de se alterar cada partida, usando os Mutators (modificadores), ajustes e opções que adicionam mais diversidade ao jogo. James Schmalz, criador

TÁ NA HORA DO PAU!!

As atrações de hoje

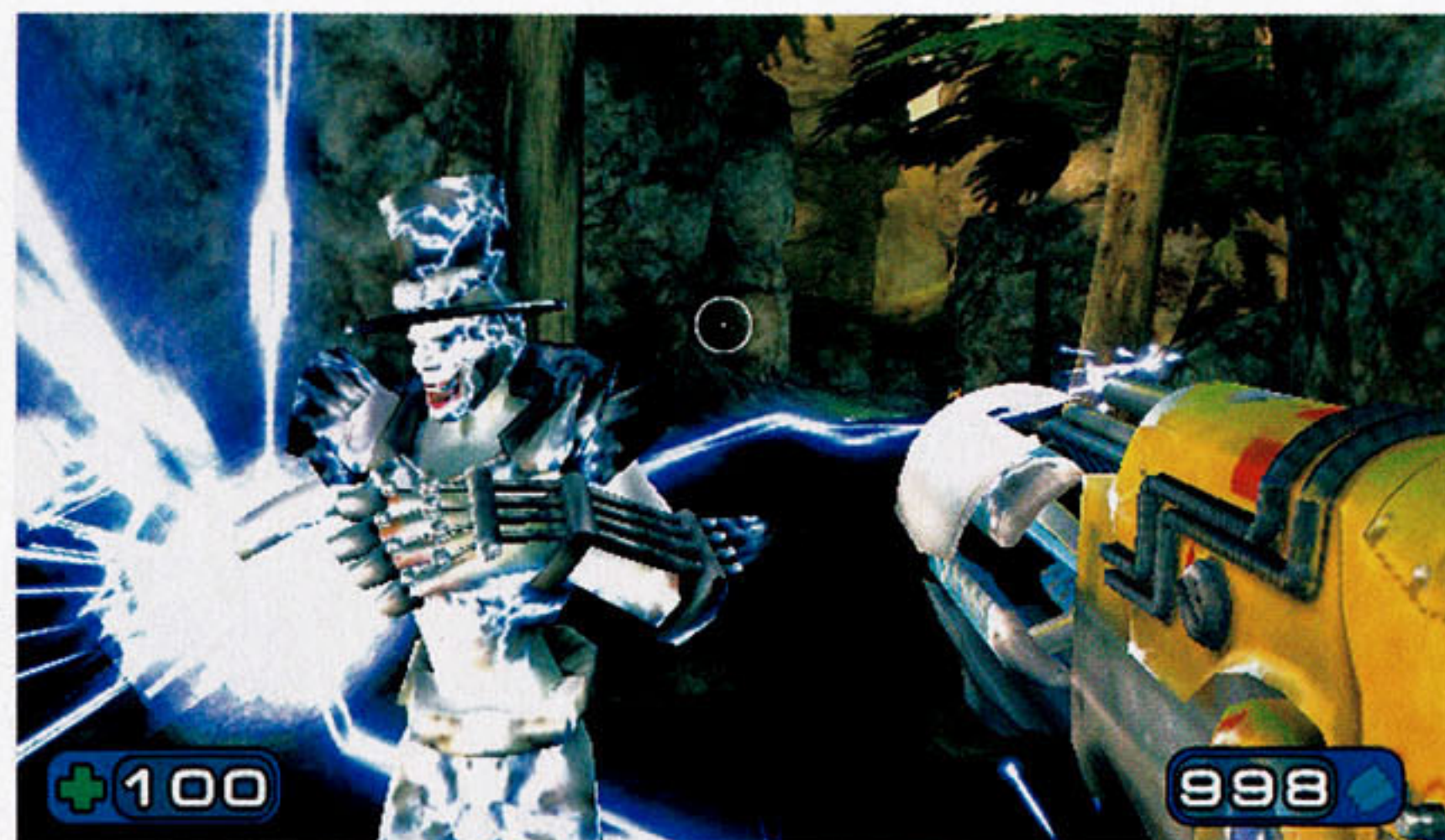
Dois novos eventos foram adicionados ao pacote deste ano: Double Domination e Bombing Run. Vejamos as regras de cada um:



DOUBLE DOMINATION: Cada mapa tem quatro pontos de controle. Seu time deve, simultaneamente, controlar, pelo menos, dois deles, por alguns segundos para marcar pontos. O divertido é a tensão causada ao saber que o ponto que está sob seu domínio pode ser atacado a qualquer momento.



BOMBING RUN: Seu trabalho é pegar a bomba no centro do mapa e levá-la até a base do outro time, passando-a para um companheiro quando necessário (jogando com Bots, você pode mandar que eles lhe passem a bomba). A melhor descrição pra isso: Rugby com armas, e bem mais violento.



de *Unreal*, diz que podemos esperar por doze modificadores em *UC*, que vão desde Vampire (matar os inimigos restaura a sua saúde) a Cabeção (quanto maior a sua vantagem em número de mortes, maior a sua cabeça). O favorito de Schmalz? Insta-Gib. Essas partidas ficam insanas", diz ele, "porque todos estão armados com um rifle supercarregado que matará qualquer um com apenas um tiro". Matará? É maneira de dizer, pois com um único tiro seu corpo se desintegra em pedaços sangrentos. Mas o ajuste que achamos mais interessante é o Species Mutator, que dá a qualquer uma das seis raças diferentes (Juggernaut, Mercenary, Egyptian, Nightmare, Alien e Robô) características específicas de outras espécies. Os Juggernauts, por exemplo, são lentos, mas com melhor blindagem, enquanto os Aliens são mais rápidos, saltam mais longe, mas são mais suscetíveis a danos. Com esses ajustes de jogabilidade surgem mecânicas de controle totalmente novas. Você pode dar um salto duplo e andar mais depressa (aperte duas vezes em qualquer direção e salte para longe do perigo). Também existe mais um detalhe para se preocupar: Adrenaline. Enquanto você detona a concorrência, seu medidor sobe até que, eventualmente, lhe permite executar movimentos no estilo Street Fighter para conseguir poderes como Invisibilidade ou Berserker (com os quais você causa mais dano por um curto período de tempo). Tudo mais em Cham-

pionship foi criado para garantir que a ação fique sempre num ritmo de quebrar o pescoço. Todas as armas foram espalhadas estrategicamente pelas fases, os mapas contêm diversos pontos de emboscada e, o mais importante, Bots controlados pela A.I. se juntam ao combate no modo Multiplayer (ah, se desse para fazer isso em *Halo*!). Portanto, mesmo que você esteja sozinho, sem banda larga, ou esteja procurando competição com seus amigos em tela dividida, você sempre pode acrescentar alguns Bots para garantir uma batalha caótica e sangrenta. Assim, vamos ser brutalmente honestos: jogar *Unreal* offline é como assistir a um filme editado para TV. Claro que você pode jogar, mas a melhor parte fica de fora, e está longe de ser o ideal. *UC* demonstra toda a força do Xbox Live como, por exemplo, a comunicação por voz: se você é como nós, só usará o recurso para falar bobagens, mas ele é bastante útil para coordenar movimentos em partidas por equipes (aviso aos pré-púberes: existe suporte no jogo para filtros que mascaram as vozes esganiçadas). E o outro benefício de um jogo com banda larga – o download de conteúdo – a Microsoft deve disponibilizar logo depois que *UC* for lançado. Schmalz diz que quando a Atari entregar o jogo à Microsoft para certificação, também enviará o primeiro pacote de upgrade, com três mapas adicionais. 🎮

– Darren Gladstone

MEGALOGAME

LOCADORA E LOJA DE GAMES

NINTENDO
GAMECUBE

XBOX

PS2
PlayStation 2

GAME BOY ADVANCE

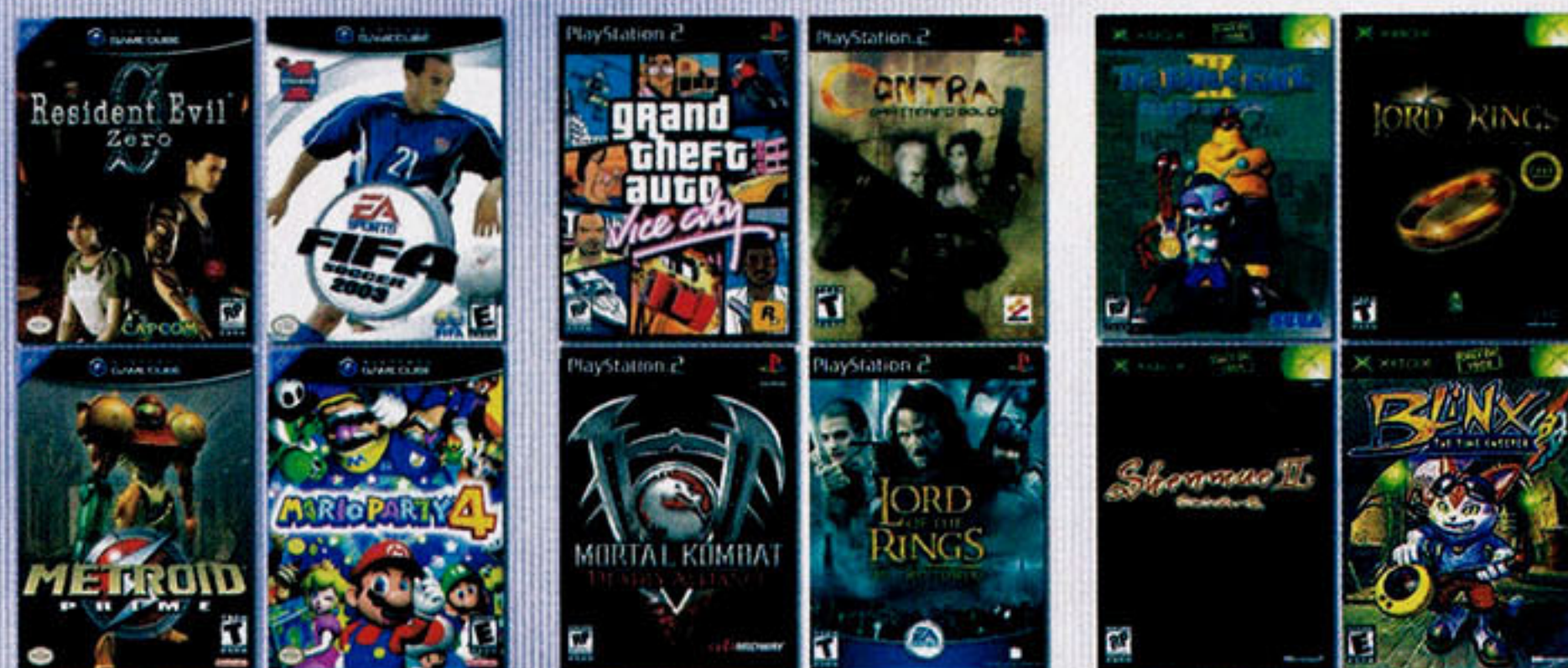
NIN

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.



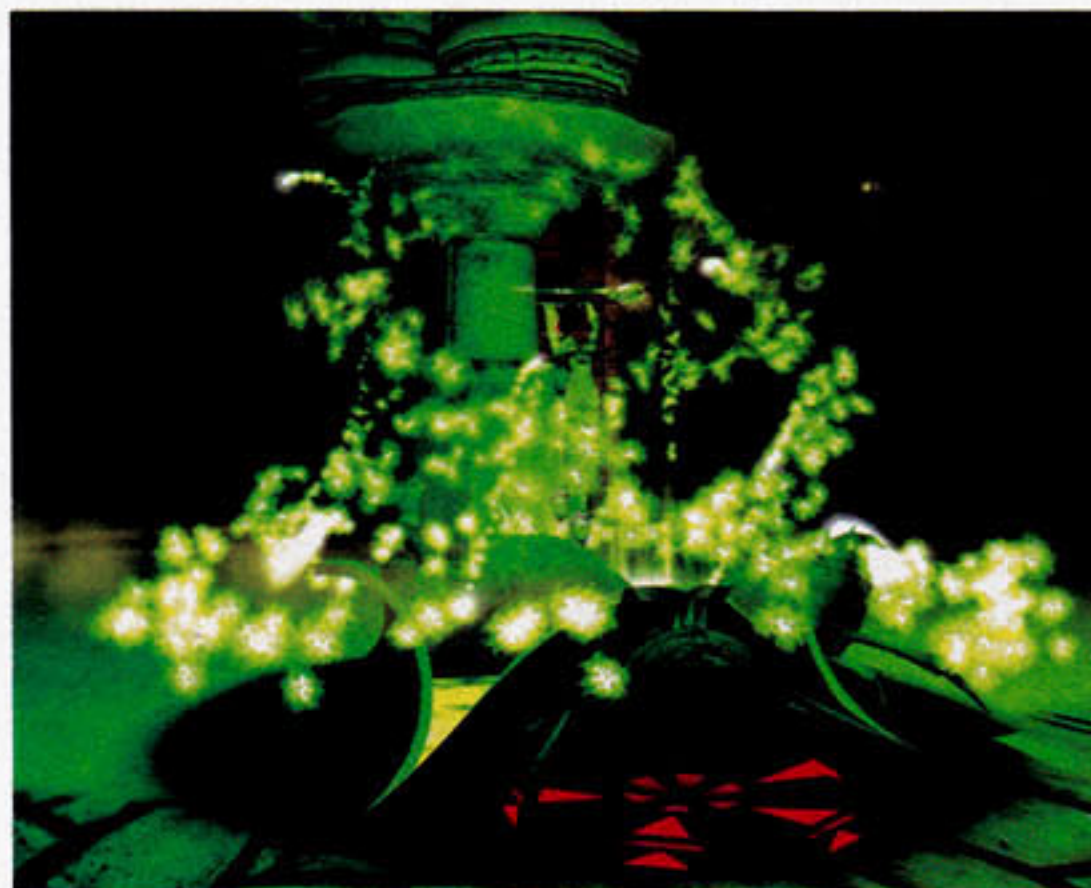
[HTTP://WWW.MEGALOGAME.COM.BR](http://www.megalogame.com.br)
ENTRE NO SITE E CONFIRA OS NOSSOS PREÇOS



PREVIEWS

Sudeki

Microsoft • 2003 – A primeira coisa que você vai notar neste game são os gráficos. É impressionante, principalmente em termos de tamanho das áreas que você atravessará. A Microsoft não revelou muita coisa de Sudeki, mas podemos dizer que seu grupo terá quatro personagens – uma feiticeira, um espadachim, um atirador e um morfador – e, em adição a seus feitiços e ataques especiais, poderão se unir e realizar ataques em grupo.



True Fantasy Live Online

Microsoft • 2003 – Já se habituou ao termo MMORPG? Deveria: significa Massively Multiplayer Online RPG, ou RPG Online com muitos jogadores, e um bocado deles está chegando aos consoles. Neles, você cria um personagem que interage com centenas de milhares de outros jogadores Online. True Fantasy, uma união entre a Microsoft e a Level-5 (subsidiária da Dark Cloud), é um dos primeiros MMORPG para o Xbox Live. Não será baseado em missões como Phantasy Star Online, em que você junta um grupo de quatro personagens e percorre mundos lineares, um de cada vez. Aqui, você está em um mundo completamente aberto, onde escolhe o que fazer e para onde ir. Se quiser juntar um grupo de amigos e matar um dragão, faça isso. Se for do tipo solitário, deixe esses bobocas para lá. Se for amante das coisas simples da vida, vá pescar. Você manda.



"É MELHOR QUEIMAR DO QUE APAGAR AOS POUCOS."



FRACTA



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



Os 20 Melhores Momentos dos Videogames

*Bem-vindo ao **Museu EGM** das lembranças fantásticas dos videogames. Sinta-se à vontade para brincar com as peças em exposição*

Lembra aquela vez, naquele jogo, quando você explodiu o robô gigante, fatiou os ninjas com golpes de judô e/ou salvou a filha do presidente? Foi demais. E aquela vez que você conseguiu salvar o reino quando só tinha mais um hit point de energia disponível? Ou aquela vez que você... bem, acho que já captou a idéia. A verdade é que todos nós colecionamos um número excessivo de momentos preferidos nos games, aqueles instantes únicos no decorrer de um jogo que nos enlouqueceram, que nos fizeram chorar, que prepararam nosso jantar ou que simplesmente nos fizeram gritar: "Uau!". Por isso, neste mês, embarcaremos na missão quase impossível de escolher nossos vinte momentos preferidos. Aqui, as peças em exposição aparecem lustrosas, relíquias prontas para visitaç o, em ordem aleat ria. Nosso  nico crit rio de escolha: quer amos fazer um belo mix de pedacinhos brilhantes de jogos antigos e atuais na mesma propor o. V  em frente e entre no museu. Pode pegar um len o gr tis na entrada para secar os olhos. Tudo bem se as l grimas brotarem. N s j  passamos por isso, acredite.

Cuidado para n o estragar a surpresa: N o deu para lembrar os nossos momentos preferidos dos jogos sem revelar as reviravoltas e as surpresas contidas nas tramas – que, afinal, s o as respons veis por nos fazer gostar tanto de um jogo. Ent o, se voc  n o quiser acabar com o suspense de um game que por acaso n o conhe a, passe batido pela pe a em quest o.



CONTROLE PSICOLÓGICO ▲

Metal Gear Solid (PSOne)

Quando o Psycho Mantis “lia nossa mente” em *Metal Gear Solid* e nos falava a respeito de algumas das coisas que fazíamos na vida real, a reação era deixar cair os joysticks, em estado de choque (a gente quase deixou cair uma outra coisinha nas nossas roupas íntimas também). Foi um momento memorável e inovador nos jogos, que transcendeu as telas das nossas TVs.



O RESGATE DO SARGENTO PATTERSON ▲

Medal of Honor: Frontline (Playstation 2) ▲

Todos nós assistimos à hiperintensa batalha da praia do filme “O Resgate do Soldado Ryan”, de Steven Spielberg. Este jogo nos permite viver aquela cena. A partir do momento explosivo em que aterrissamos naquele redemoinho de balas assobiando e explosões de fazer tremer o chão, entendemos que, de fato, a guerra é um inferno.

É MENINA! ▲

Metroid (Nintendo Entertainment System)

Voltando à era do Nintendo 8-bit, não costumávamos jogar games para encontrar algum segredo que tenha sido colocado lá de propósito. Esse simples ato trazia alegria à nossa existência colegial tão chata. Então, imagine qual foi nossa surpresa quando, depois de vencer o primeiro Metroid, Samus tirava a roupa e se revelava ser, de fato, uma mulher. Para nossa infelicidade, o fato de vencer o game repetidas vezes só fazia com que Samus vestisse toda a roupa de novo. Droga!

MEU MOMENTO PREFERIDO

Jason Rubin, co-fundador da empresa criadora de Jak and Daxter, a Naughty Dog

“1993, inverno, Boston. Eu faço o download de *Doom* em um computador do MIT (Massachusetts Institute of Technology, um dos mais avançados centros de tecnologia do mundo) e começo a jogar. Dezoito horas depois, um inimigo pula na minha frente em uma esquina e, literalmente, me derruba da cadeira. Foi a primeira vez, mas não a última.”



A EXIBIÇÃO DE CROFT ▲

Tomb Raider (PSOne)

Vamos lá, pode confessar. Você já passou um momento especial com Lara Croft em *Tomb Raider*, lançando mão deste pequeno truque: prender Lara em um canto da parede faz com que a câmera do jogo vire de maneira a revelar, por um instante, uma visão privilegiada dos peitos dela. Tal visão pode não parecer espetacular hoje em dia, mas, naquele tempo, fazia a gente se sentir bem safado.

O ROCK DO TEATRO DA ÓPERA

Final Fantasy III (Super NES) ▼

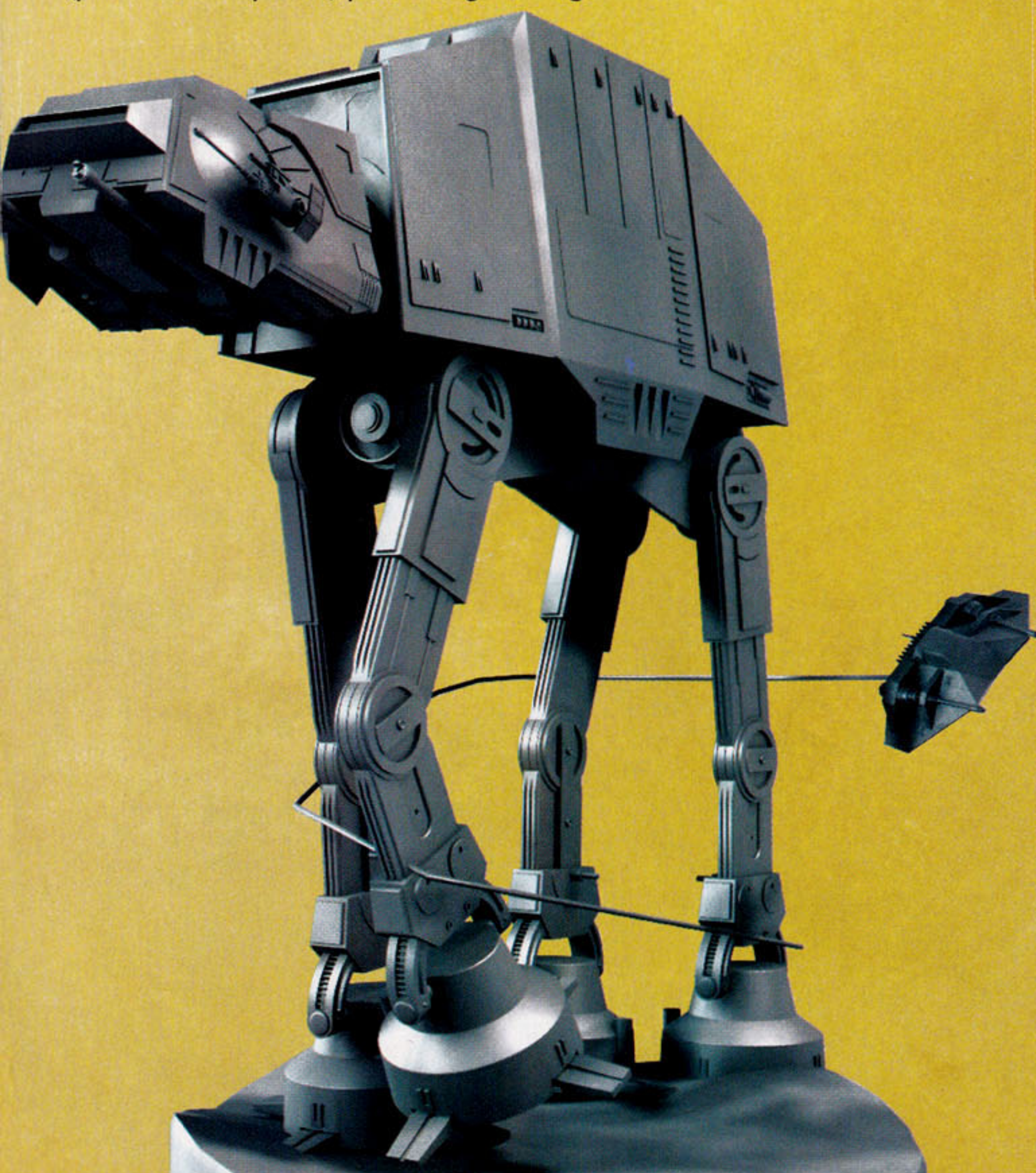
Quando começamos nossa expedição através de *Final Fantasy III* (FFVI no disco *FF Anthology* para PSOne), não esperávamos precisar cantar para nos livrar de confusão. No entanto, foi exatamente o que aconteceu quando nosso grupo chegou ao teatro da ópera. Claro, a ópera que se seguiu não tinha exatamente qualidade hi-fi, mas ainda assim foi a mistura de som (os atores de fato cantavam a letra com tremor na voz) e história mais emocionante que havíamos visto até então.



SONIC DÁ UMA ARRANCADA

Sonic the Hedgehog (Mega Drive)

Em 1991, a Sega mudou seu destino quando apresentou uma nova mascote. Mas, diferente dos porcos-espinhos de verdade (que são lerdos, tímidos e cobertos de muco), esse marsupial tinha estilo. Tinha atitude. E, mais importante de tudo, tinha velocidade suficiente para fazer com que decolássemos do sofá na primeira vez que o víamos no modo supersônico. A Sega ficou tão impressionada com a velocidade do Sonic que acabou cunhando o termo vagamente sem sentido "Blast Processing" (processo de explosão) para divulgar o Mega Drive.



BOA VIAGEM

Star Wars: Shadows of the Empire (Nintendo 64)

Claro, já fizemos isso várias vezes desde *Rogue Leader* para GameCube, e sabemos que faremos tantas outras em um jogo futuro da série *Star Wars*. Mas quando disparamos nossos cabos de aço e pegamos pelas pernas um andador AT-AT em *Shadows of the Empire*, foi a primeira vez que sentimos estar, de fato, dentro de um de nossos filmes preferidos. Veja bem: a melhor cena do melhor filme da série *Star Wars* é igual à melhor fase de um game *Star Wars*.

MEU MOMENTO PREFERIDO

Jason Jones, chefe do estúdio Bungie

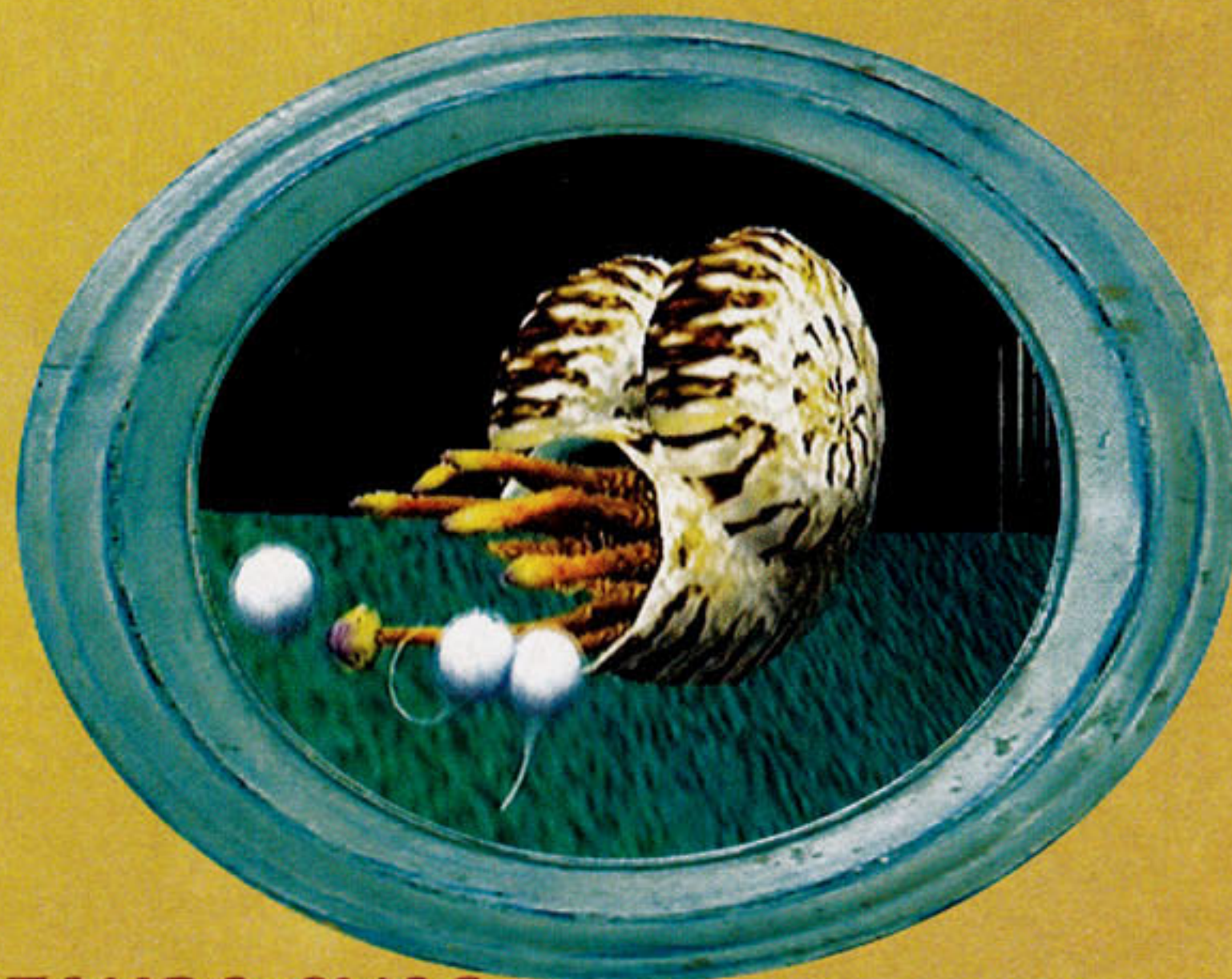
"Aquela parte maluca no começo de *Half-Life* (PC, PS2), quando tudo começa a dar errado no laboratório. O cenário pisca e você tem um rápido vislumbre da outra dimensão e das criaturas que vivem lá."



LIMPA AÍ

Eternal Darkness (GameCube)

Faz horas que você está em *Eternal Darkness*, e o que existe entre você e a salvação é o titânico Greater Guardian. Você entra nos aposentos dele como Paul Luther, um monge modesto, esperando uma revelação. Mas suas mãos suadas logo ficam geladas, quando o Guardian reduz o pobre coitado a uma mancha sanguinolenta no chão com apenas um golpe. A batalha está terminada. Alguém passe um pano na sujeira, por favor.



BOTANDO OVOS

Seaman (Dreamcast)

Se você acha que a premissa da existência de homens-peixe falantes é imbecil, espere até ver esses carinhas nascendo. Depois de um monte de cuidados com nosso aquário – ajustar os níveis de temperatura, luz e oxigênio – finalmente nos tornamos papais quando pequeninos. Seamen começam a sair, como em uma explosão, do estômago do molusco que havia engolido os ovinhos. Depois disso, vinha um rugido retumbante de aprovação e a distribuição de muitos charutos.



OBRIGADO PELAS LEMBRANÇAS

Grand Theft Auto III (Playstation 2) ▲

Se jogar Grand Theft Auto III é a mesma coisa que cutucar um ninho de vespas, então, a vespa-rainha é o tanque de cem toneladas que Liberty City libera se você for um garoto suficientemente maldoso. Mesmo depois de detonar jurisdições inteiras e derrubar helicópteros da polícia, ao estilo de "Falcão Negro em Perigo", nós simplesmente não estávamos preparados para a carnificina protagonizada pelo tanque contra o nosso exército de um homem só. Quer dizer, até conseguirmos erguer aquele veículo de aço sem a ajuda de ninguém.



CASTLEVANIA ENLOUQUECE

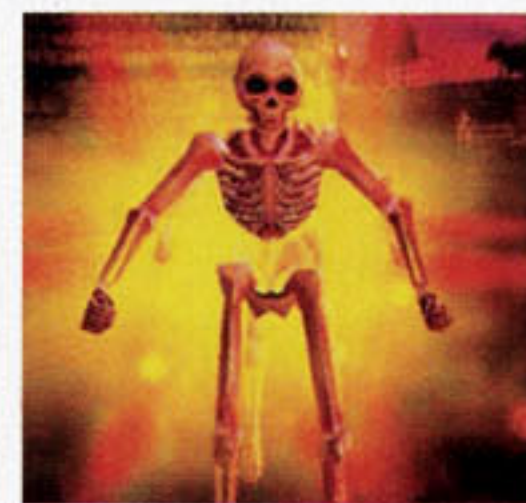
Castlevania: Symphony of the Night (PSOne) ▲

O brilhantismo de SOTN acabou conosco e, como se não fosse suficiente, ainda nos deixava de cabeça para baixo e tirava mais uma da nossa cara quando chegávamos à "conclusão". Muitos jogadores satisfeitos, certamente chegaram ao ápice, derrotaram Richter e apreciaram o final agridoce. No entanto, se você levar os itens certos até a última sala, você vai abrir uma versão secreta do castelo, virada do avesso e cheia de novos seres a serem derrotados. Dois castelos pelo preço de um.

MEU MOMENTO PREFERIDO

Koji Igarashi, produtor de Castlevania: Harmony of Dissonance

"Quando joguei EverQuest sob a alcunha de 'Alucard', os jogadores começaram a perguntar se eu era fã da série Castlevania. Se eles soubessem com quem estavam falando...!"



VOCÊ NÃO SAI DA MINHA CABEÇA

Tetris (diversos consoles)

Depois de nos enfiarmos de cabeça

em Tetris, não demorava muito a acontecer. Objetos do dia-a-dia, como paredes de tijolo ou bacias de banheiro, se transformavam em área de jogo de

Tetris, e não dava para parar de jogar dentro da cabeça. Foi quando percebemos que aquele não era um jogo comum, mas uma maldição. E que nós estaríamos enfeitados para o resto da vida.





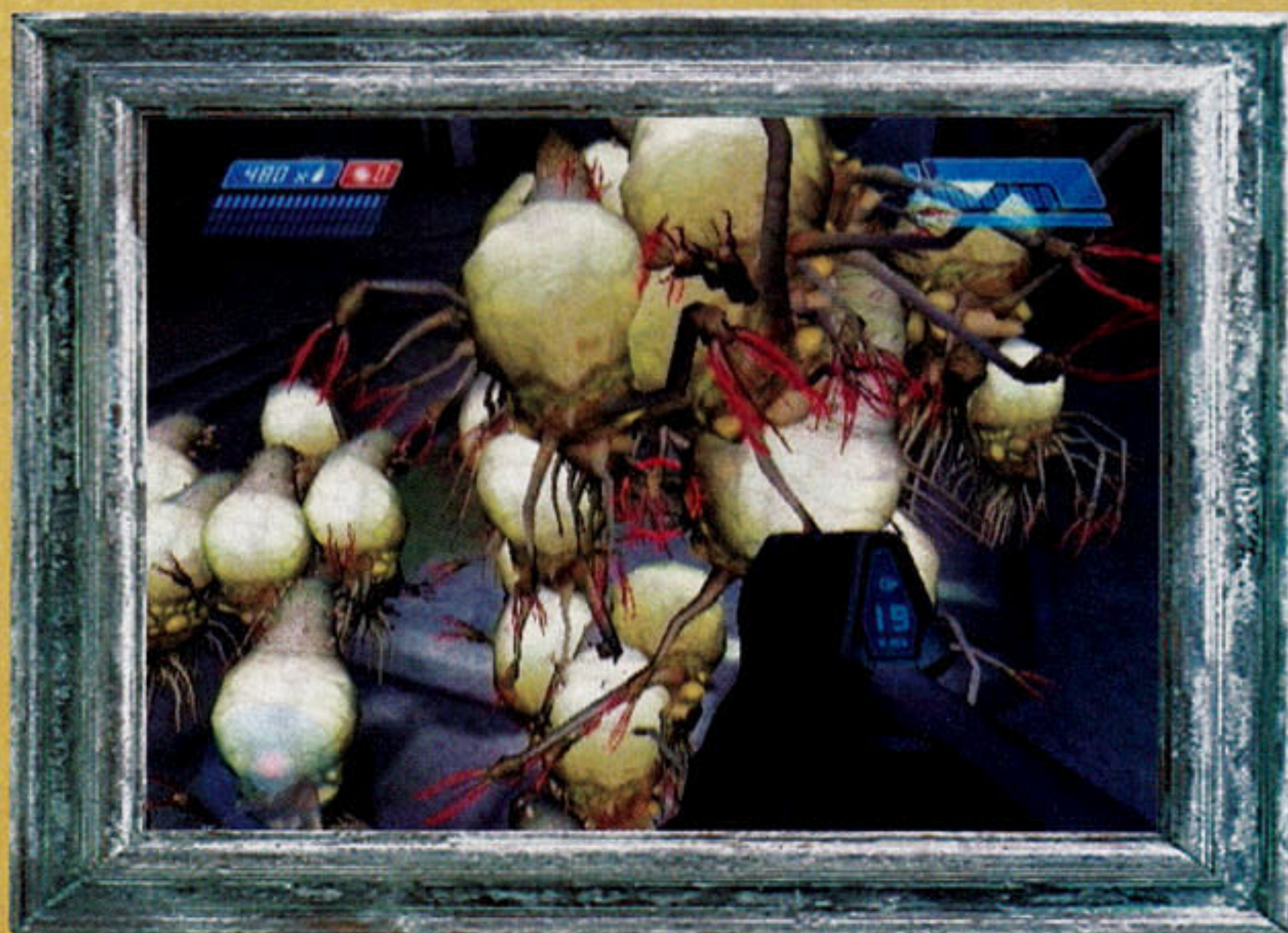
"SOU EU, MARIO!"

Super Mario 64 (N64)

Com essas palavras (moldadas em sotaque italiano perfeito), a cabeça sem corpo do nosso encanador favorito saltou na tela e fez a ponte oficial entre os velhos joguinhos em 2D e seu novo visual 3D. Simplista, claro, mas não dá para pensar em maneira melhor para começar a falar de Mario 64. Nossa idéia do mundo de Mario havia acabado de se transformar para sempre.

MEU MOMENTO PREFERIDO

Nobuya Nakazato, produtor de *Contra: Shattered Soldier*
"Nunca vou me esquecer da primeira vez que joguei um RPG. Era *Wizardry*. Cada vez que eu acionava um comando, o game acessava os disquetes. Enquanto eu ficava esperando o jogo carregar, também me sentia como se estivesse me preparando para uma batalha em meu próprio quarto."



O ATAQUE DOS ALIENS PARASITAS

Halo (Xbox) ▲

Você aprendeu como derrotar Grunts, desvendar o raciocínio de Elites e enganar Jackals. Quando você chega mais ou menos na metade de *Halo*, já se sente bastante bem consigo mesmo, e daí o jogo lança para você uma bola de fogo – na verdade, é como se jogasse dez mil bolas ao mesmo tempo, pulando e grudando na sua garganta. Com a ajuda do filminho arrepiante que vai num crescendo até a estréia da raça alienígena conhecida como *The Flood*, esses parasitas vão direto para os nossos pesadelos depois da primeira vez que os avistamos.



MAMÃE, POSSO FICAR COM O CACHORRINHO?

Resident Evil (PSOne)

Ali está você, passeando por um corredor bem no começo de *Resident Evil*, perdido em seus próprios pensamentos... **ATAQUE DO CACHORRO ZUMBI!** E, de maneira tão abrupta quanto esse cachorrinho morto-vivo atravessou a janela, aprendemos duas lições que nunca mais esqueçamos: 1) videogames podem ser assustadores de verdade e 2) fique longe das janelas em jogos da série *Resident Evil*.



◀ A TERRA DO SOL NASCENTE

Zelda: Ocarina of Time (Nintendo 64)

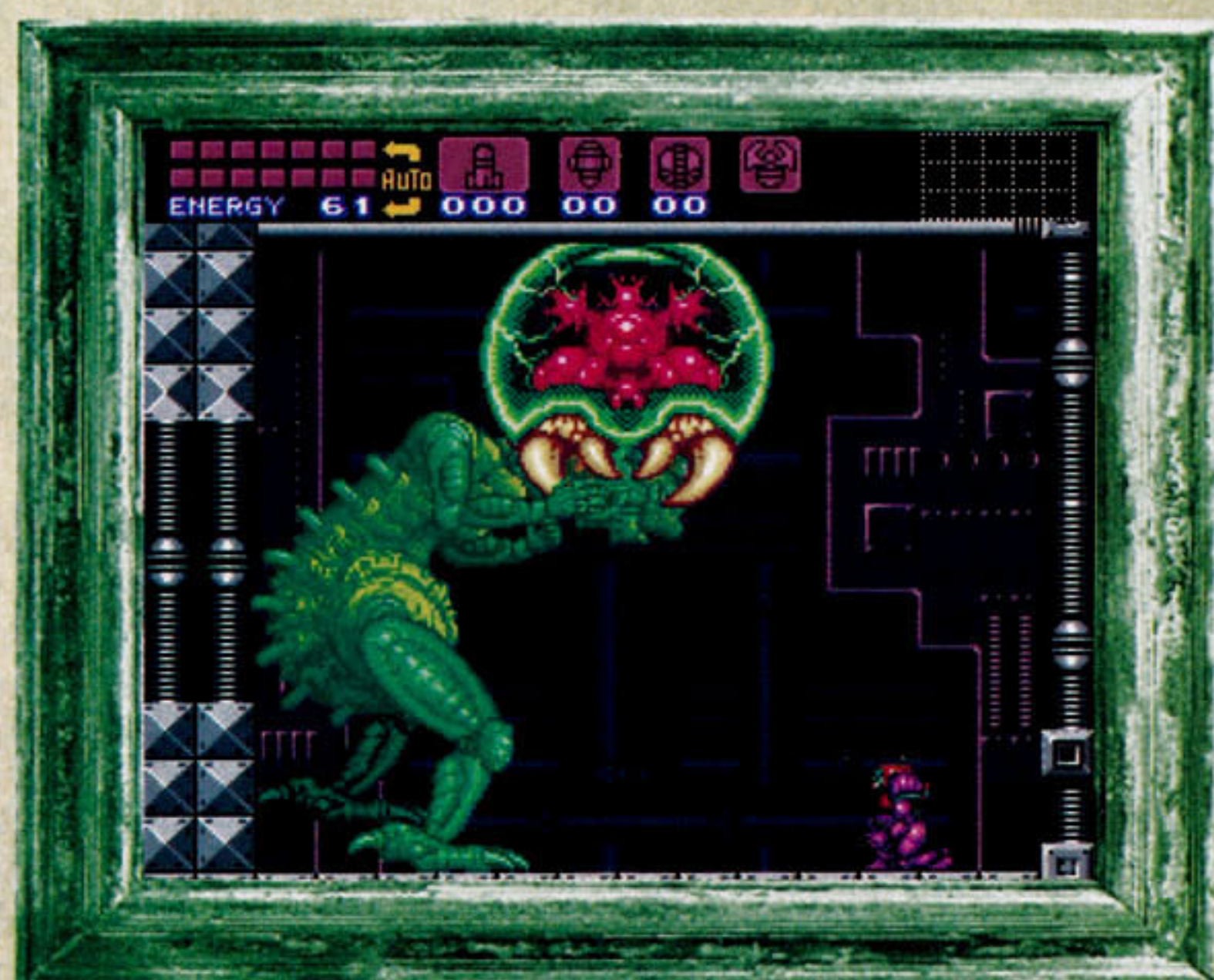
A espera era interminável e o hype em torno do jogo tinha proporções mamutescas. Mas, apesar da introdução lenta, a primeira aventura de Zelda para Nintendo 64 arrasava. Já havíamos entendido isso desde o momento em que olhávamos para o céu nos campos de Hyrule, e víamos o sol se levantar sobre as montanhas. De repente, o reino de Link se transformava em um mundo fantástico no qual era possível acreditar.

"ESPERA AÍ, ACHO QUE ESTÃO ME VENDO. AJUDEM! ESTOU AQUI, PERTO DO..." ▼

SOCOM: U.S. Navy Seals (Playstation 2)

... e daí não acontecia mais nada.

Silêncio. Você nunca mais esquece a primeira vez que ouve as últimas palavras do seu amigo (na voz dele mesmo, graças ao microfone acoplado ao fone de ouvido) sendo cortadas em meio a uma espécie de balbuciar na hora em que é exterminado online.



O BEBÊ METROID VIROU UM HOMENZINHO ▲

Super Metroid (Super NES)

Nossa heroína Samus caiu por terra. Ela foi espancada. Tudo está perdido. Mas, logo quando Mother Brain se prepara para acabar de vez com ela na última batalha de *Super Metroid*, Samus recebe ajuda da fonte mais insuspeita: o bebê metroid que ela trouxe do planeta SR388. A bola de gosma, agora crescidinha, sai voando para sugar alguns cérebros e salvar Samus, sua mamãe adotiva.

O LADO ERRADO DA VARA ▶

Final Fantasy VII (PSOne)

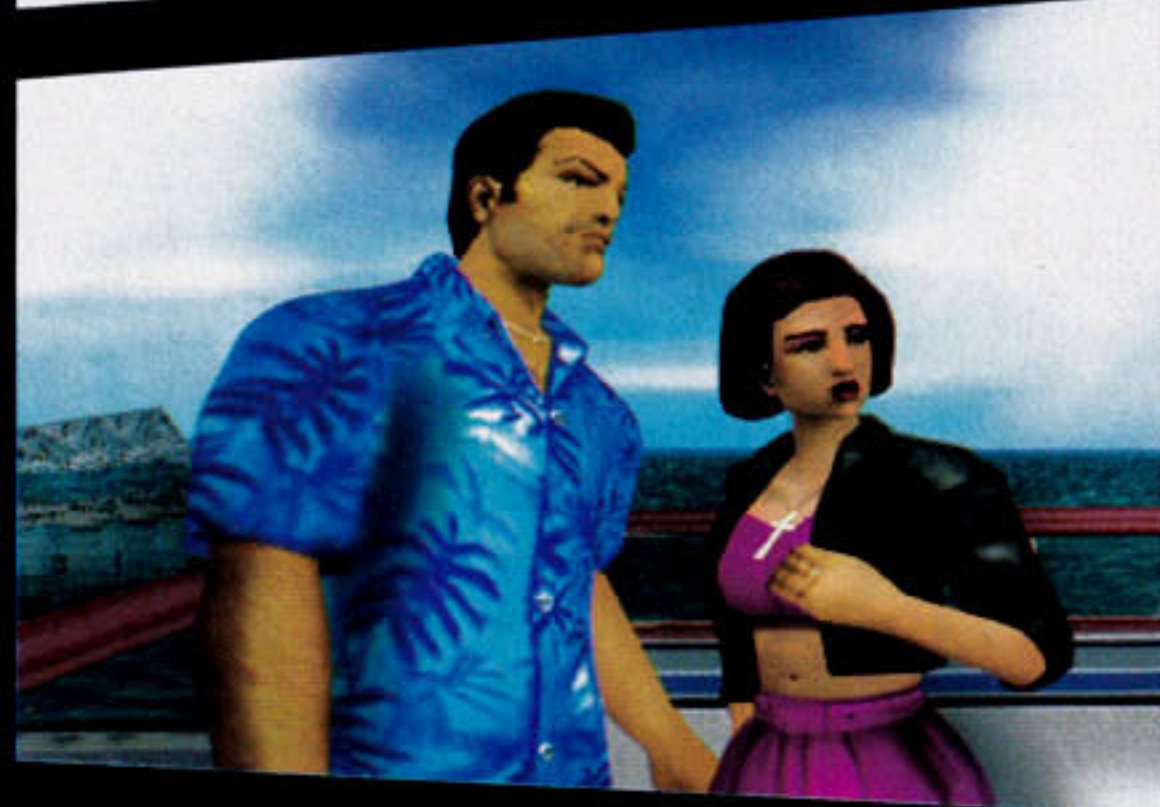
Milhões de jogadores no mundo todo soltaram um gemido durante FFXVII, quando Sephiroth descia das alturas e enfiava uma lança comprida de aço nas costas de Aeris. Ele é realmente mau, e a gente ficou triste. Mas nem tudo estava perdido: a Square usou uma pena de fênix para trazê-la de volta para uma participação especial – Aerity, sua alcunha made in Japan – em *Kingdom Hearts*.



CONHEÇA O DRAGON PUNCH

Street Fighter II (Arcade) ▲

Para frente. Para baixo. Para frente e para baixo ao mesmo tempo. Soco. O Dragon Punch de *Street Fighter II* é um movimento bem simples, mas nunca vamos nos esquecer da primeira vez que treinamos todos os músculos da mão para dominar o movimento. De repente, percebemos que jogar SFII era mais do que simplesmente dar porrada em botões meio que aleatoriamente; logo sacamos que este novo jogo de luta tinha força. ■





Vice MANIA

A verdadeira história por trás de Grand Theft Auto: Vice City, a viciante, delirante e sensacional sequência que a gente aposta que você deve estar jogando neste exato momento (então, nos faça o favor de desligar seu videogame e ler nossa reportagem especial. Você pode até aprender uma coisa ou duas)

Por Crispin Boyer, da EGM EUA



Um andar inteiro de um prédio de seis andares, numa barulhenta rua da Broadway (Nova York), onde fica a Rockstar Games, está à disposição de **Grand Theft Auto: Vice City**. E não estamos falando dos produtores envolvidos, mas sim do game propriamente dito. Esta sequência superaguardada de *GTA3* está numa sala ampla, ligada numa TV enorme que fica na frente de um sofá e algumas cadeiras. O restante dos outros seis andares está vazio: há apenas escritórios vagos, um monte de espaço que só fica gerando ecos com o barulho dos carros e buzinas que vêm da Broadway, além do som que sai da TV. O jogo tem até um banheiro próprio. Esse tratamento de luxo à *Vice City* não é algo intencional feito para impressionar a equipe da EGM, que foi o primeiro veículo de comunicação a colocar as mãos neste supergame exclusivo para o Playsta-

tion 2. Todo esse espaço vazio só está lá porque a empresa está se mudando, e a mudança ainda está em trânsito. Mas *Vice City* é realmente um jogo que merece um tratamento VIP. Acontece que é a sequência de um dos títulos mais vendidos de todos os tempos (sete milhões de cópias, e ainda contando). É também o jogo que já chegou às prateleiras das lojas com milhões de cópias vendidas por antecipação. E é ainda o próximo capítulo da série que redefiniu o que o jogador deve fazer no videogame (leia-se: você pode fazer qualquer coisa). Achamos mesmo que *Vice City* precisa desse espaço. "Eu falava que este jogo é o dobro de tudo o que fizemos em *GTA3*", diz Terry Donovan, chefe de operações da Rockstar. "Agora que o estou jogando inteiro, pela primeira vez, começo a perceber o que isso significa." Talvez fosse melhor que *Vice City* ocupasse logo a droga do prédio todo.



Voando legal: Bem cedo no jogo, você tem acesso ao pequeno helicóptero Sparrow. É mais fácil de voar do que outros modelos, mas não é muito potente



PISANDO FUNDO

Peça para Donovan falar um pouco sobre o momento exato em que *GTA3* se transformou num megasucesso e você verá a complicação da história. "A gente dizia: 'OK, falhamos na tentativa de atingir a demanda nessa semana, mas não sabíamos exatamente o quanto tínhamos errado'", diz Donovan. "Então, fizemos o melhor possível para encher as lojas na próxima semana ou no próximo mês e falhamos novamente. O aumento das vendas foi muito gradual. Agora, seis meses depois, quando ainda estávamos vendendo cem mil cópias por semana, dissemos 'OK, esse negócio realmente está indo bem.'"

GTA3 não estava apenas dominando a lista dos mais vendidos. Todo mundo – jogadores, não jogadores, sua mãe – estava falando do game. Estava em todos os jornais e TVs. Em Nova York havia um programa de rádio que elogiou o jogo todos os dias durante um mês inteiro. E claro, chegou também ao noticiário em horário nobre por causa de seu conteúdo pra lá de polêmico, mesmo sendo recomendado para maiores de idade. "O que fizemos foi criar uma caixa de ferramentas para se chegar ao mundo adulto", revela Donovan sobre o sistema não-linear de *GTA3*. "Pensamos: 'aqui está uma carga de liberdade com alguma metodologia para se chegar até ela, agora tudo o que você tem a fazer é colocar sua personalidade'. E foi por is-

so que ele se tornou um sucesso. E sem nenhuma pretensão, o que confirmou nossas esperanças de que poderíamos fazer algo interessante enquanto companhia."

GTA3 transformou-se num fenômeno com as mesmas proporções de *Pokémon*, só que para adultos, claro. Instantaneamente, a Rockstar e os desenvolvedores de jogos da Rockstar North (da Inglaterra), enfrentaram a perigosa missão de criar uma sequência tomando todos os cuidados para não estragar tudo e evitar o que aconteceu, por exemplo, com *Tomb Raider*. Mas Donovan insiste que, em algum lugar profundo dentro do forte urbano da Rockstar, está um plano desenvolvido por toda a série *GTA* e o êxito sensacional de *GTA3* não mudou isso. A sequência sempre foi planejada como *Vice City*, e não *GT4*, um projeto inteiramente diferente, e que estaremos jogando... algum dia. "Desculpe", diz Donovan, "mas não vou discutir isso agora". E *Vice City*, diz ele, foi programado para estreiar um ano depois do primeiro game. "Estava em desenvolvimento mesmo antes de *GTA3* chegar às prateleiras", comenta. E embora tenha sido bem fácil sair rapidamente com uma sequência com alguns novos carros e um jeitão de inédito, *Vice City* não representa, necessariamente, um caminho fácil para a Rockstar. *GTA3* vendeu uma quantidade estupidamente grande e está no rumo certo para se tornar o game mais vendido de todos os tem-

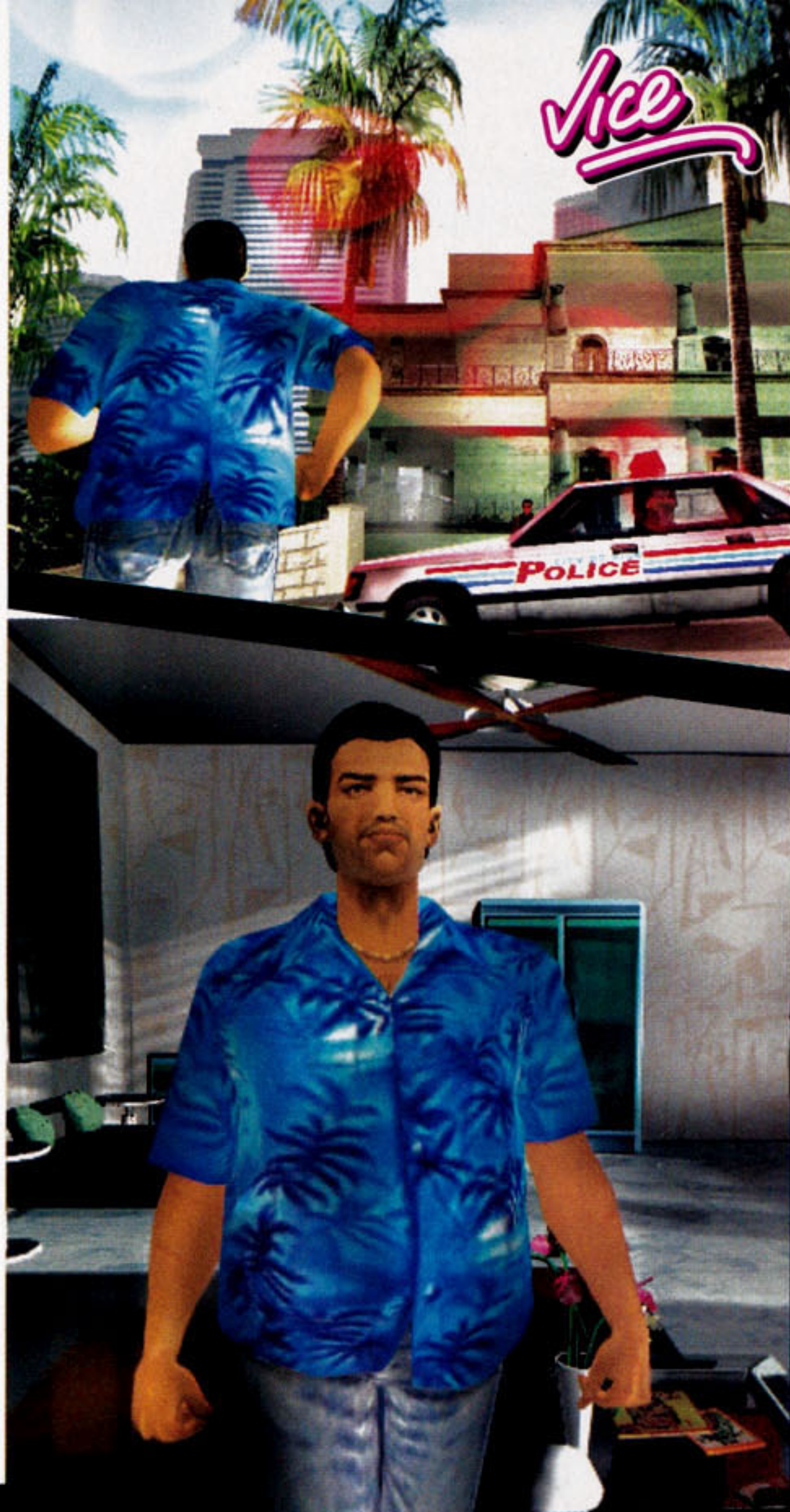
pos", revela Donovan. "E isso é muito bom, mas a idéia 'temos um grande sucesso, então, podemos aparecer com qualquer coisa' simplesmente não existe em lugar nenhum na empresa. *Vice City* está muito acima do último game. Não poderíamos fazer nada que não fosse assim. Isso não é um caça-níqueis... é a franquia mais explorada em termos de jogabilidade dos últimos sei lá quantos anos."

VAMOS EXPLORAR

Coloque de lado o estilão Miami anos 80 e você vai perceber que *Vice City* não é assim tão diferente de *GTA3*. Há personagens desbocados que enviam você para missões moralmente questionáveis nas piores partes da cidade, exatamente como em *GTA3*. Há grandes estrelas envolvidas, incluindo atores como Ray Liotta e Dennis Hopper, que têm suas vozes usadas aqui, assim como em *GTA3*. *Vice City* tem gangues de rua, manobras malucas de carros, pedestres em pânico, visual urbano, muitas armas e carros para roubar, brigas violentas, assim como em *GTA3*. Todas as coisas divertidas estão aqui e se não são exatamente novas, "melhoramos todas elas", diz Sam Houser, presidente da Rockstar. Dos carros aos pedestres nas ruas chegando até a apresentação da cidade. Tudo. A Rockstar North tratou também de aumentar as quantidades: você encontra mais dez armas, mais do que o dobro de carros, pelo menos quatro vezes

mais músicas (veja box) e uma cidade que é duas vezes maior.

Isso é tudo o que você pode esperar de uma sequência. Além, claro, dos acréscimos que os fãs estavam esperando: motos, ambientes internos, mais barcos, helicópteros, aviões (que voam de verdade desta vez, diferente do defeituoso *Do-do de GTA3*), melhoria no sistema de mira, a possibilidade de atirar nos pneus, enfim, tudo isso está em *Vice City*. A única coisa que não teve uma melhoria assim tão significativa foi a cidade. Os desenvolvedores estavam brincando com a idéia de colocar a cidade inteira aberta no jogo, mas, no final, decidiram cortá-la em áreas que vão se abrindo conforme você vai avançando, assim como em *GTA3*. "Decidimos que, desse jeito, a experiência fica mais divertida e recompensadora, pois o jogador tem que realmente avançar pelas fases", diz Jenefer Gross, diretor de marketing de Rockstar. Mas é difícil quantificar exatamente todas as melhorias de *Vice City*. "O jogo é um mergulho no nível de detalhamento do mundo", explica Donovan, "com uma história mais rica, detalhada e sexy que vai levar você a um lugar que o game anterior mostrou só de leve. É uma sensação diferente que o jogador vai sentir logo na primeira meia hora". Durante nossos primeiros trinta minutos jogando, encontramos uma cidade que parece mais viva, mais real e, certamente, mais bonita que a



AUMENTA O SOM: POR TRÁS DAS MÚSICAS DE VICE CITY

A não ser que você pare em todo semáforo e dê a preferência aos pedestres de *Vice City*, não há nada muito em comum com a vida real, a não ser uma coisa: curtir um som. A Rockstar fez um acordo com a Sony Music para lançar a trilha sonora do game, com mais de oitenta músicas dos anos 80. A parte legal: a coleção com sete CDs chegou ao mercado americano no mesmo dia do jogo.

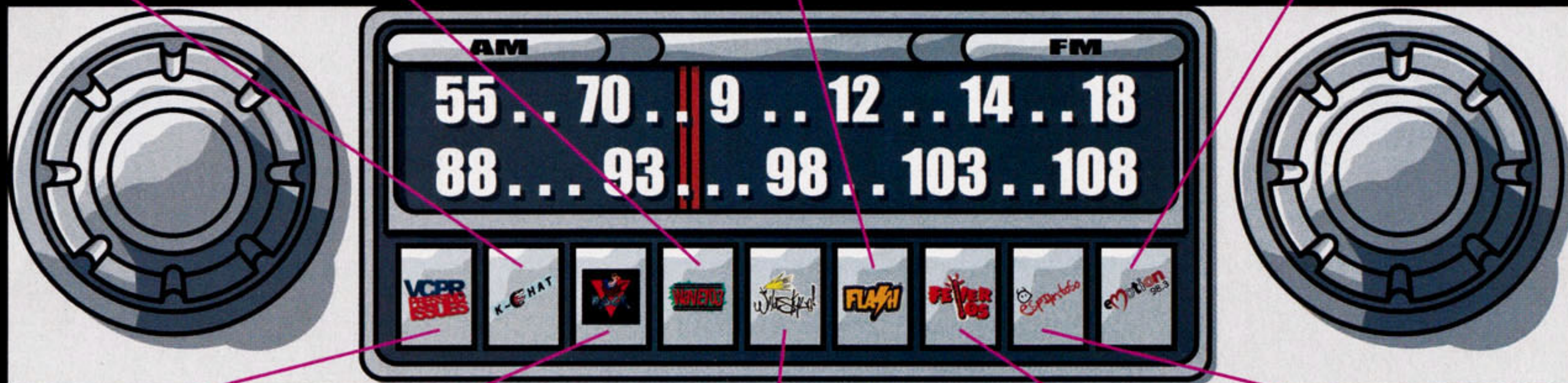
Cada álbum traz faixas de uma das sete estações de rádio de *Vice City*. "Há músicas de vários lugares do mundo", diz Terry Donovan, da Rockstar. Há várias rádios (e ainda duas estações de notícias que, obviamente, não receberam CDs). Se você curtiu o clima da estação, sintonize no seu carro e bote pra quebrar (mas obedeça às leis de trânsito, claro).

K-Chat – Noticiário cobrindo assuntos do momento.

Wave 103 – New Wave feito por caras que usam mais maquiagem que mulheres (destaques: **Blondie** e **Human League**)

Flash FM – Música Pop comandada por Toni, o DJ da estação de flashback de *GTA3* (destaques: **Hall & Oates** e **Wang Chung**)

Emotion 98.3 – Músicas instrumentais e baladas para quem está deprimido. Na discotecagem está Fernando Martinez, da *Fernando's New Beginnings* de *GTA3* (destaques: **Crowded House** e **Cutting Crew**)



VCPR – A rádio pública é local para conversas intelectuais.

V-Rock – Rock e Heavy Metal ao lado de Lazlow de *GTA3* (destaques: **Twisted Sister** e **Quiet Riot**)

Wildstyle – Hip-Hop e raps eletrônicos furiosos (destaques: **Run DMC** e **Herbie Hancock**)

Fever 105 – Soul Music para pessoas apaixonadas (destaque: **Kool and the Gang**)

Espantoso – Jazz e música Latina, vem até com comerciais em espanhol (destaque: **Lonnie Liston Smith**)



de *GTA3*. *Vice City* tem um brilho de neon, e também um lado mais escuro que você não precisa se mexer muito para descobrir. Encontramos isso assim que Tommy Vercetti, o personagem principal, abriu a boca e pronunciou as primeiras palavras com a voz de Ray Liotta. Na hora, sabíamos que esse cara que saiu de Liberty City (a cidade de *GTA3*) se transformou num sujeito que ninguém gostaria de mexer, principalmente depois que uma transação de drogas saiu errada e o deixou de mal humor. Após a primeira meia hora, encontramos vários outros personagens principais, também sobrevivemos ao encontro com uma gangue de ladrões e usamos uma marreta para "convencer" alguns civis a jogar segundo nossas regras.

FAÇA DO SEU JEITO

Na verdade, é o roteiro, personagens e clima de VC que fazem este game bem mais imersivo do que *GTA3*, uma coisa que não é tão comum assim de se ver em muitas seqüências. O roteiro do game tem umas 600 páginas a mais do que o anterior. Muitos dos diálogos extras vêm através de animações que, no total, somam mais de uma hora e meia. "Mas num jogo de cem horas de duração não vai parecer que você está olhando a TV em vez de estar jogando", diz Dan Houser, vice-presidente de desenvolvimento criativo da Rockstar. "Fizemos as ani-

mações curtas, mas suficientes para passar um pouco de informação sobre o personagem e sobre o que você tem que fazer e, então, devolver o jogador ao game novamente". Mas porque há mais diálogos, você retorna ao jogo com mais motivação, conhecendo mais as personalidades das pessoas com as quais você está lidando, um entendimento maior de quem você vai enfrentar, ver ou interagir logo mais". As missões propriamente ditas são altamente sofisticadas e menos lineares. Dan Houser é quem fala: "Da última vez havia opções, mas quando terminava, você sempre voltava ao mesmo lugar. A gente gostava desse modelo, mas queríamos algo diferente agora".



"É tudo luz. É tudo roupa. É tudo música", diz Terry Donovan, da Rockstar, explicando o motivo do jogo se passar nos anos 80. "Foi uma era cheia de estilo e conteúdo vivendo harmoniosamente."

CONFRONTO TRIPLO

Os cenários ensolarados de *Vice City* estão cheios de personagens, cenários dinâmicos e outras coisas difíceis de mostrar com um gráfico. Mas de vez em quando é bem divertido fuçar em números. Então,

vamos ver como esta seqüência supera não só *GTA3* como também o filme "Scarface", de Brian De Palma, cujo personagem principal nos anos 80 é uma grande inspiração para *Vice City*.

	GRAND THEFT AUTO III	GRAND THEFT AUTO: VICE CITY	SCARFACE
A HISTÓRIA:	Um bandidinho foge da cadeia, começa a se dar bem e passa a comandar as gangues em Liberty City.	Um gângster de Liberty City vivendo nos anos 80 faz suas malas e vai para Vice City, onde planeja expandir os "negócios da família" e comandar seu próprio império das drogas.	Um imigrante cubano chega ao topo de um cartel de drogas baseado na Miami dos anos 80. Acaba sucumbindo diante da imagem que criou para si mesmo.
O HERÓI:	Ele não tem nome (ou mesmo uma voz), mas sua habilidade em roubar carros o torna um dos grandes do submundo.	Seu nome é Tommy Vercetti , um cara desalmado, cheio de conexões importantes. Sonha com dinheiro, poder e mulheres.	É Tony Montana , um imigrante cubano superviolento que quer se tornar, a qualquer preço, o rei da cocaína de Miami.
DESTAQUE DO ELENCO:	Michael Madsen, Joe Pantoliano	Ray Liotta, Dennis Hopper, Ms. Cleo	Al Pacino, Michelle Pfeiffer
TAMANHO DO ROTEIRO:	400 páginas	1000 páginas	100 páginas
NÚMERO DE ARMAS:	25 , incluindo espingardas, facas, lança-mísseis, granadas, coquetel molotov, rifles de alta precisão e um lança-chamas.	Mais de 30 : as melhores do game anterior e mais uma katana, os golpes de caratê de Tommy, uma machadinha e uma motosserra.	51 , incluindo uzis, espingardas, uma motosserra, facas, um carro-bomba, e um lança-granadas.
NÚMERO DE VEÍCULOS:	50 , incluindo carros de bombeiro e tanques.	120 , incluindo motos e helicópteros.	21 , incluindo helicópteros e uma gôndola.
NÚMERO DE MÚSICAS:	20 , incluindo alguns hits dos anos 80.	Mais de 80 . As melhores da década de 80.	10 , duas das quais estão em <i>GTA3</i> .
MISSÃO TÍPICA:	O herói usa um rifle sniper para cobrir seu parceiro que se infiltra num navio cargueiro onde coloca cargas explosivas.	Tommy e Lance Vance, seu parceiro de crime, escapam, a pé, de uma gangue de ladrões com porretes. Sugestão: não pare para lutar.	Um cara manda Tony buscar drogas. As coisas saem do controle e muita gente acaba indo para o necrotério. Parece com algum jogo conhecido?



Olha só que coisa prática e funcional: as motos de *Vice City* comportam duas pessoas, então, você pode levar uma companhia na hora de sair atirando pela cidade



Isso acrescenta elementos à história, aos personagens e à experiência geral que vai ser sempre diferente para o jogador, para o não jogador e, de novo, para sua mãe. Especialmente quando os jogadores começarem a se deparar com as situações reais, clubes de strip-tease e... bom, não queremos revelar as surpresas porque você já está jogando e tem muita coisa que ainda não viu. Vamos apenas dizer que Tommy realmente começa a curtir a vida de rei das drogas. Ou não. O mais legal é que, assim como em *GTA3*, você pode ficar perambulando pelos lugares ou fazer... qualquer coisa. Passamos a maior parte de nossa primeira hora lançando o carro do teto de um estacionamento e pulando do carro em pleno ar (outro novo movimento). "De um dia para outro sua brincadeira preferida mudará", diz Houser. "Pra mim, o mais divertido é pegar uma Harley ou outra moto grande – chamada Sanchez (vou deixar você descobrir por que) –

e ficar fazendo saltos loucos. Não consigo pensar em nada melhor do que isso." *Vice City* ainda tem coisas que você não pode fazer. Jogadores encheram a Rockstar com sugestões, incluindo coisas estranhas como a inclusão de animais e crianças. "Por quê?", pergunta Houser. "Essas coisas não são engraçadas. Tentamos colocar os mesmos elementos dos filmes e séries de TV de gangsters". Em outras palavras, se algo não se encaixa no mundo de *Vice City*, acaba indo embora com a correnteza. E não, não dá pra nadar em *Vice City*. "Gostaria que a idéia de nadar desaparecesse", diz Donovan sobre o tipo de pedido que mais o incomoda. "Nunca dissemos que alguém poderia nadar e não sei quem inventou isso. Um gangster que nada? Pelo amor de Deus! Armas e água não combinam. Só há um jogo de ação com um sutiã embaixo d'água, e não é um dos nossos."  (Psiiu, ele está falando de *Tomb Raider*)



DETONADO

AGORA QUE VOCÊ DECIDIU MORAR EM VICE CITY

Bem-vindo à nossa amável metrópole. Aqui você encontrará belas praias, água azul, vida noturna agitada e uma das mais modernas áreas urbanas dos Estados Unidos. E para aqueles com alguma ambição, este é o lugar onde as oportunidades jorram. Mas Vice City não é só diversão e festas. Há um mundo perigoso lá fora para um jovem empresário que está tentando seu espaço no submundo. Sexo, drogas e rock'n'roll são apenas uma parte do negócio. Felizmente, você tem este guia para ajudá-lo a se virar.



CADÊ AS ARMAS?

Ser alvejado e ir para o hospital realmente é um saco. E lá está você, deixando a sala de emergência sem armas, sem carro e com a carteira vazia. Mas se você está em qualquer lugar do subúrbio, está com sorte. Olhe ao redor. Há boas chances de encontrar um grupo de haitianos e cubanos brigando entre si. Fique longe e assista à carnificina. Quando a poeira assenta, há um monte de armas e dinheiro perdidos entre os corpos. E se você quer se divertir ainda mais, roube a ambulância quando os paramédicos aparecerem.



CUIDADO COM AS ARMAS

Você pode carregar armas para muitos lugares de Vice City, mas há alguns onde as armas de fogo são proibidas. Então, quando perceber que está indo para lugares como Leaf Links Golf Course ou para o Escobar International Airport, assegure-se de levar uma faca, taco de beisebol, martelo e por aí vai. No segundo em que você pisar naqueles detectores de metal, irá perder todas as armas de fogo que estiver portando. Considere-se avisado.



LUTE PRA VALER

Praticamente qualquer tipo de arma está disponível em Vice City, mas antes de entrar numa briga feia, é necessário que você conheça suas limitações. Saiba que mirar e atirar com uma espingarda, rifle de assalto ou de alta precisão deixam você exposto para sofrer ataques. Saia da linha de fogo se perder uma dessas armas. Revólveres e submetalhadoras podem ser disparados enquanto você corre, mas são menos poderosos.

FAÇA LOUCURAS

Uma boa maneira de ganhar um dinheiro extra nas ruas de Vice City é fazer umas manobras mais ousadas. Mantenha seus olhos abertos para as várias rampas espalhadas pela cidade. Usá-las para fazer saltos vai lhe render uma grana a mais (desde que você aterrisse com as rodas no chão), e se você rodopiar e girar no ar, o dinheiro virá em maior quantidade. Aqui estão alguns outros truques pra você:

DUAS RODAS: se você conseguir fazer qualquer carro andar sobre duas rodas e ficar assim por algum tempo, ganhará um bônus extra.

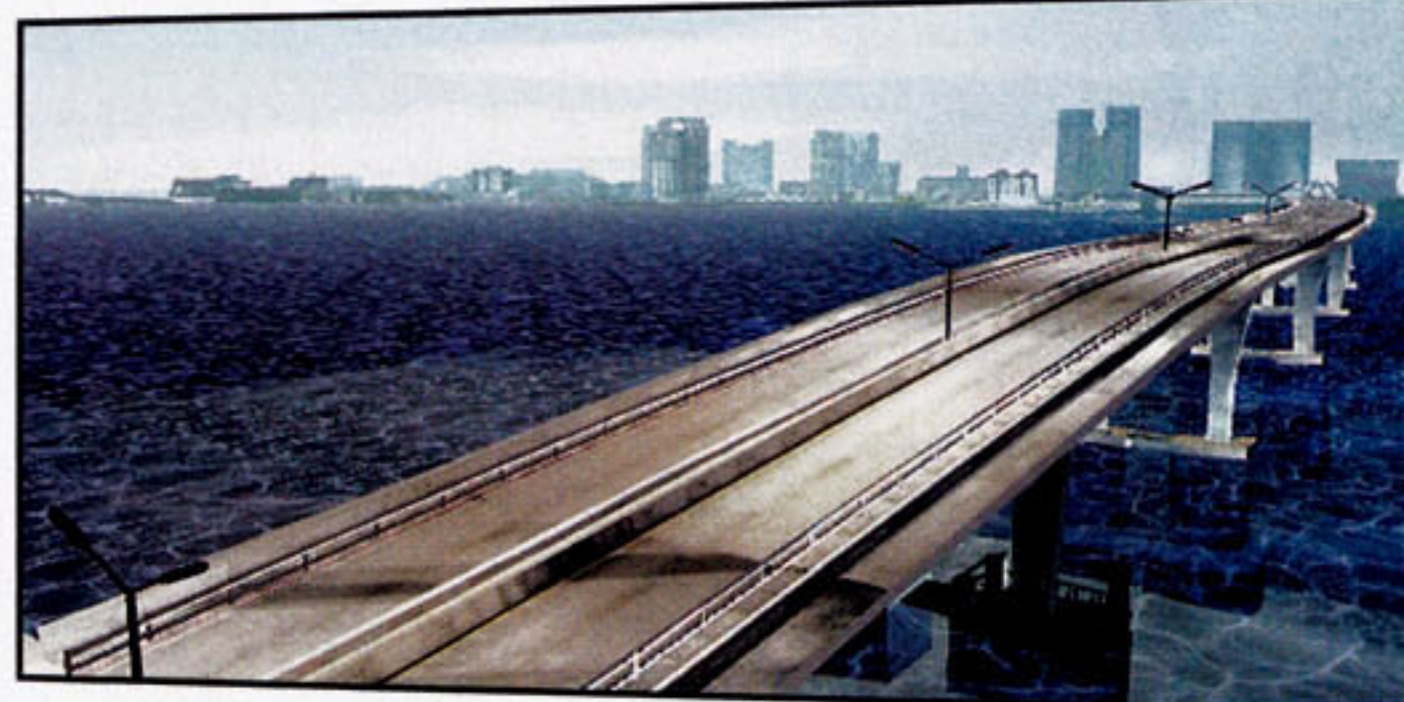
EMPINAR: numa moto, puxe o guidão para trás e acelere. Vespas e motos mais pesadas não empinam facilmente, mas aí, é questão de treino.

EMPINAR A TRASEIRA: esta é bem legal. Primeiro, acelere fundo sua moto. Agora projete-se para frente e freie. Se fizer direito, sua roda traseira vai sair do chão. Mantenha essa posição (a posição da moto, engraçadinho) o maior tempo possível para ganhar mais dinheiro.



DESTRUIÇÃO MOTORIZADA

Use seu carro como uma arma. Se você está indo para uma briga está em desvantagem numérica, apenas acelere rumo à multidão. Assim você atinge um monte de inimigos de uma só vez. E caso eles consigam colocar fogo na sua caranga, pule fora e deixe-a explodir no meio deles. Menos alvos para você se preocupar.



FIQUE ESPERTO

Você pode achar que é um cara durão, mas ficar enfrentando um monte de inimigos toda hora é um ótimo jeito de acabar morto. Então, se avistar um carro cheio de bandidos vindo em sua direção, não espere que se aproxime e saia do carro. Fique mais distante e atire no carro. Se acertou tiros suficientes, haverá uma explosão que os mandará mais cedo para o cemitério.



RODAS NOVAS PRA TODO MUNDO

Em *Vice City*, você se sentirá muito seguro enquanto estiver dentro dos carros... ou aviões ou motos, etc. Com isso em mente, aqui vai uma rápida olhada em cinco modos de transporte que você encontrará no jogo, e o que achamos deles:

Embora o controle seja uma preocupação fundamental na hora de escolher um carro, você também deve lembrar que há um monte de balas voando pelas ruas de Vice City, então, é interessante procurar.



RANCHER: só pegue esta verdadeira bate-deira com quatro rodas se você estiver absolutamente desesperado por um veículo. E mesmo assim, talvez seja melhor pensar duas vezes.



PCJ-600: se o negócio é pegar uma moto, esta é sua melhor opção. A 600 é leve, rápida e fácil para fazer manobras, mas é ruim nas curvas.



HERMES: esta banheira velha pode não ser rápida, mas é durona. É por isso que os caras mais barras-pesadas de *Vice City* usam este carro quando querem ir para algum lugar da cidade.



SPEEDER: um barco rápido é muito útil em VC. Este aqui é meio sensível às ondas, mas se você treinar bem, será intocável dentro da água.

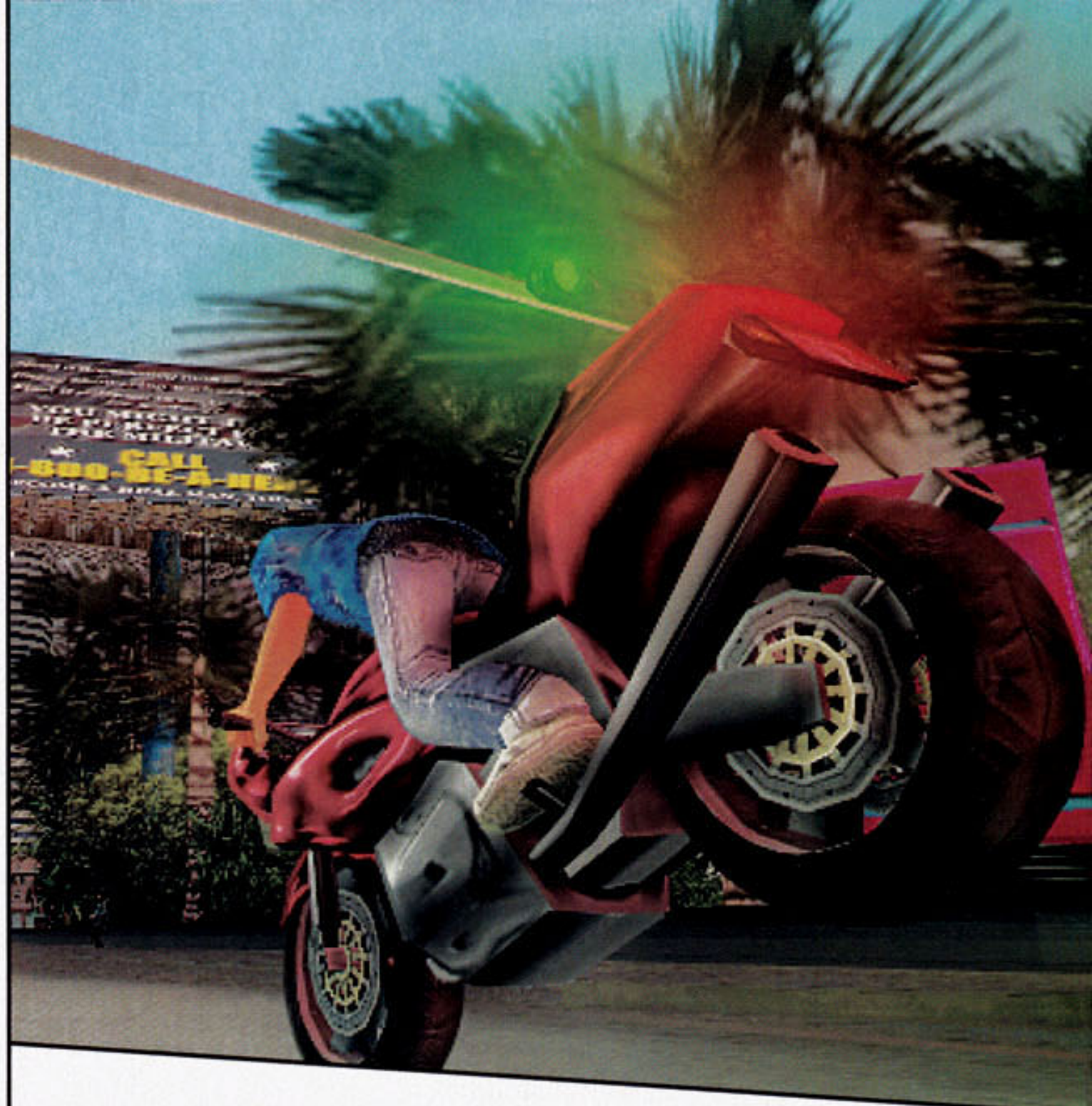


INFERNUS: um dos carros mais legais de VC. O lado bom? Você pode superar qualquer um na corrida. O lado ruim? Explode tão fácil quanto um galão de gasolina perto do fogo.



APRENDENDO A VOAR

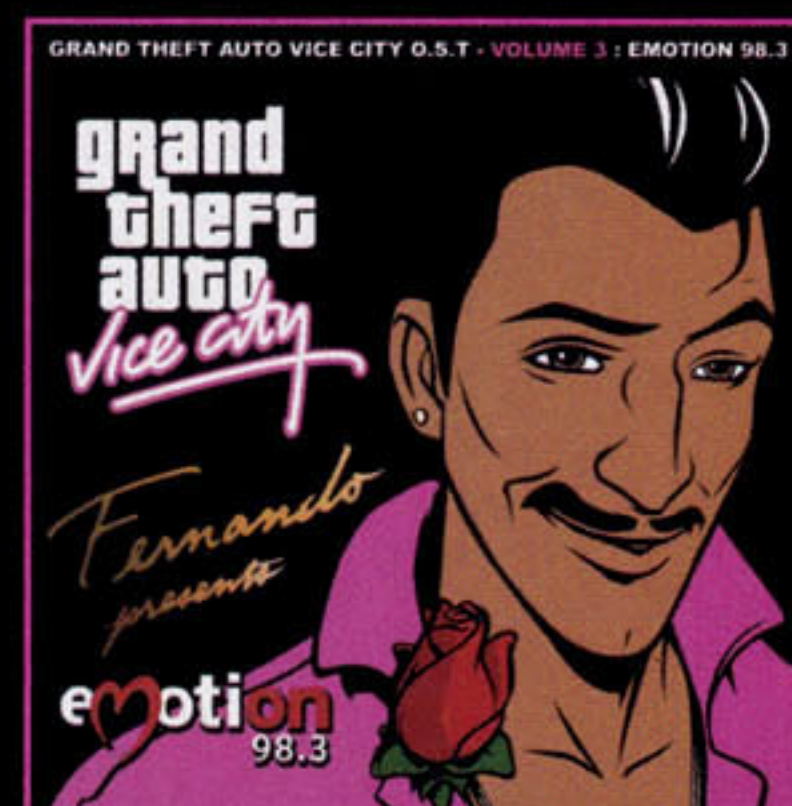
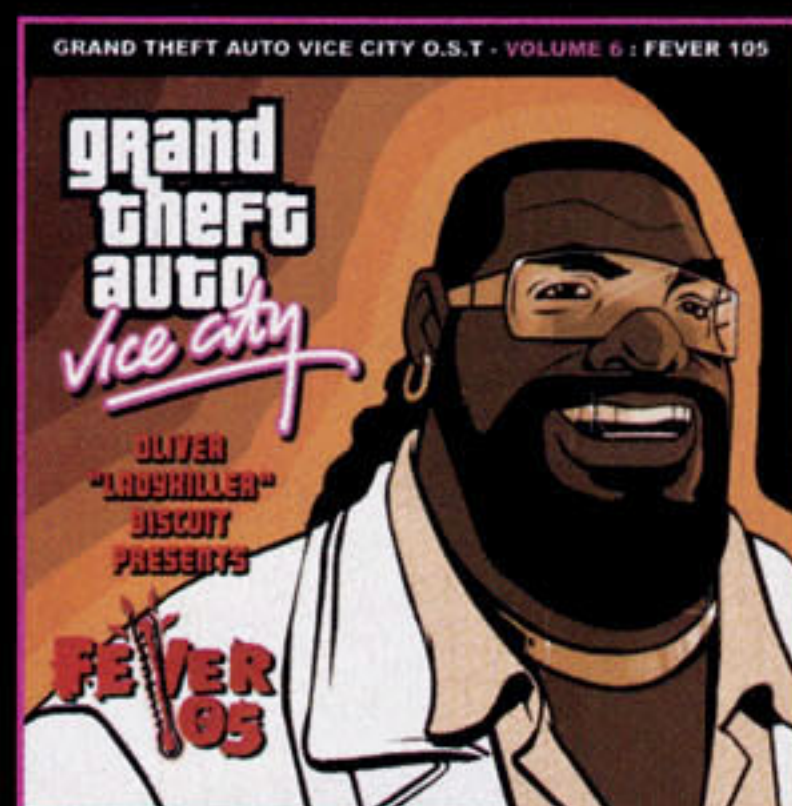
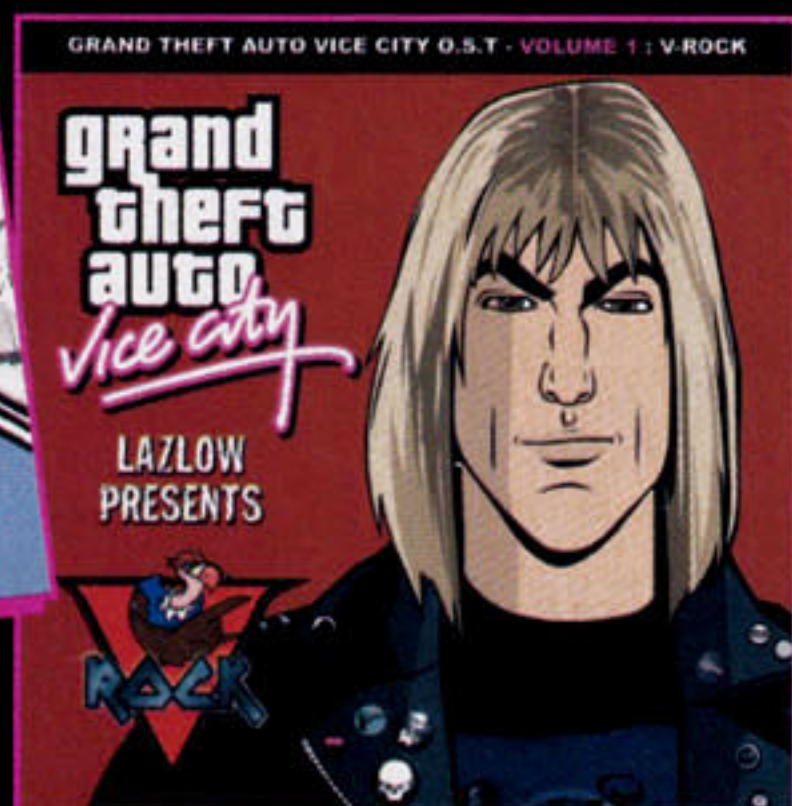
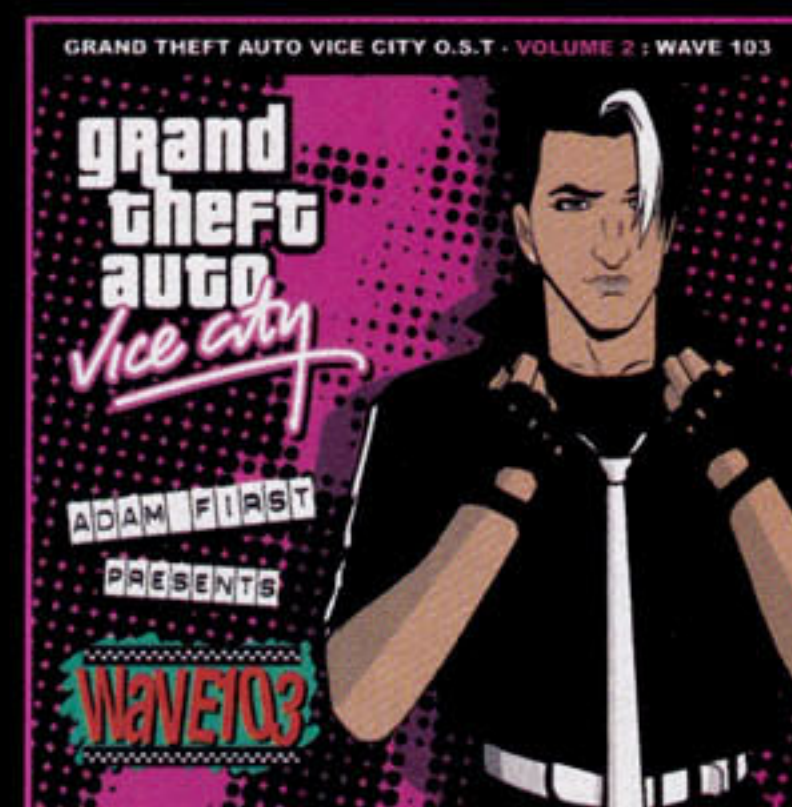
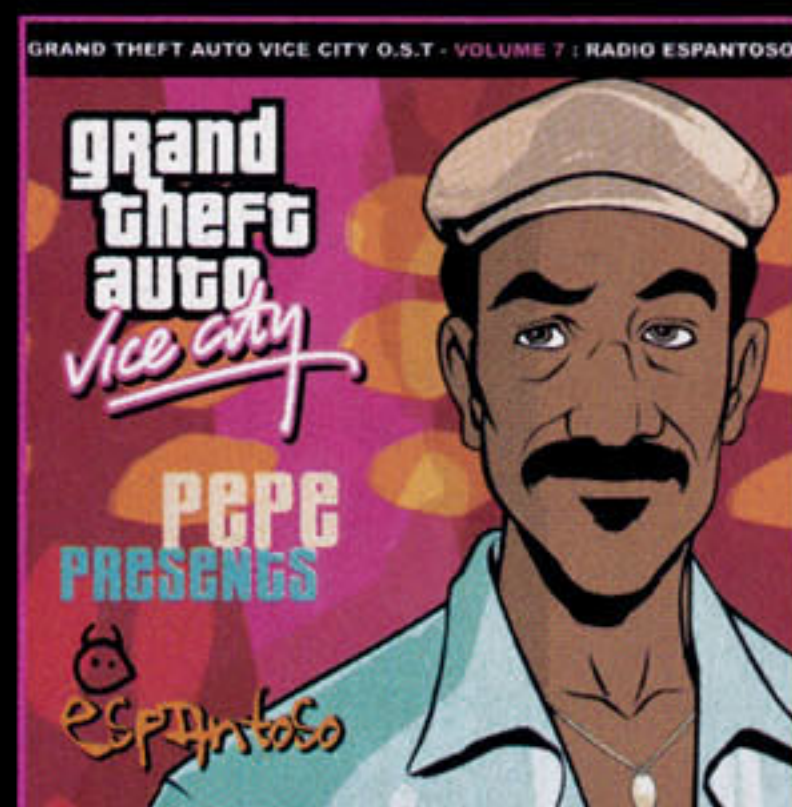
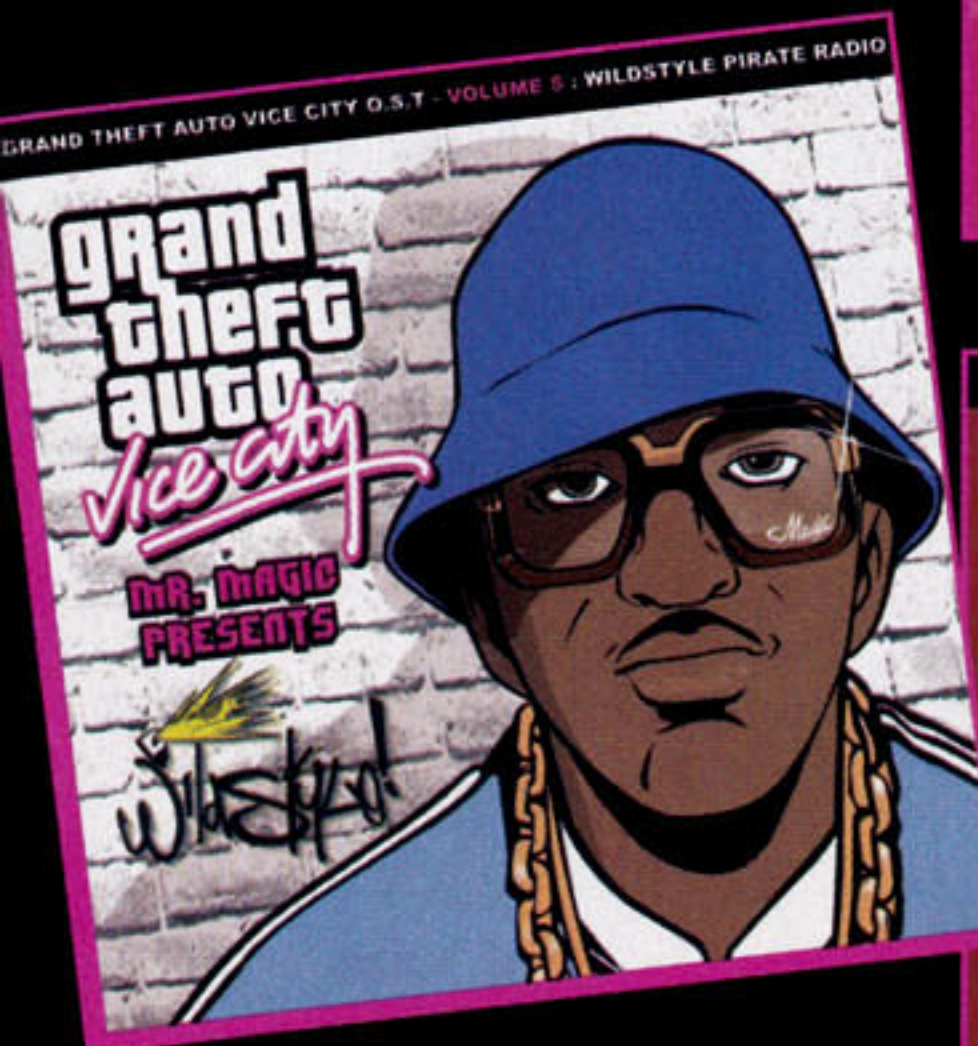
Então, onde exatamente você consegue um daqueles helicópteros? É fácil! Quando você finalmente abre a metade oeste da cidade (após algumas missões completas), siga para o norte da área central. Explore um pouco a orla leste até encontrar uma estação policial (um conselho: certifique-se que seu nível de "procura-se" não está alto). Procure por uma escadaria do lado de fora do prédio. Suba até o teto, onde está o heliporto. A maior parte do tempo, você encontrará um helicóptero da polícia parado lá, esperando ser roubado. Pegue-o! E para se divertir de verdade, tente aterrissar num barco.



SOBRE DUAS RODAS

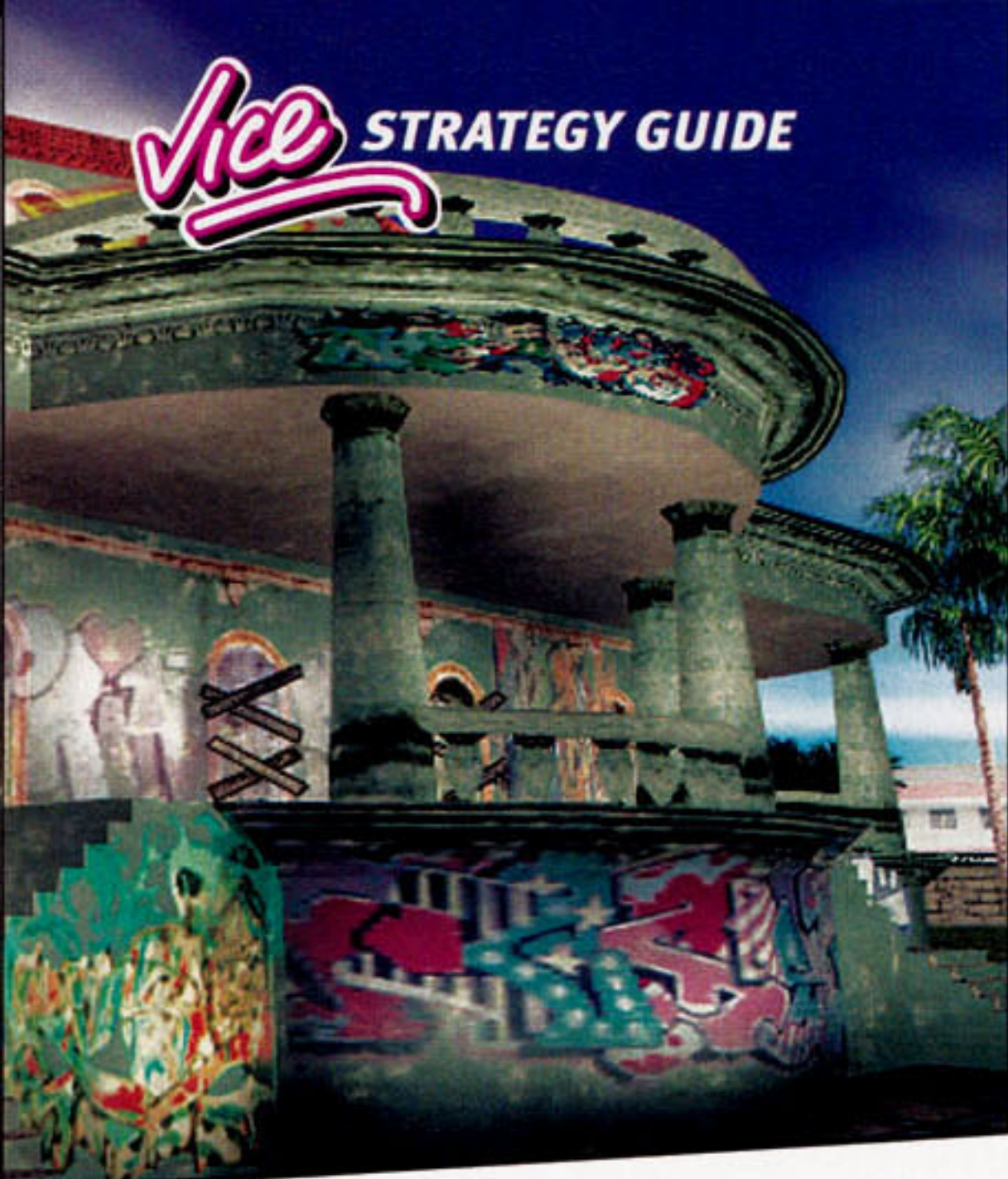
Isso pode parecer loucura, mas funciona. Se você for a um tiroteio no qual sabe que cada carro será muito alvejado e que poderá explodir a qualquer momento, simplesmente vá de moto. Ela é um alvo muito menor, você pode atingir seus inimigos como se fossem cachorros e – o melhor de tudo – as balas não podem acertar você enquanto estiver dirigindo. Mas seja cuidadoso. Se você parar a moto quando houver um guarda por perto, ele pode agarrar e prender você facilmente.

EU QUERO É ROCK!!!



Você encontrará sete estações de rádio diferentes em *Vice City*. Mas ouvir o rádio pode encher um pouco o saco, principalmente na hora dos comerciais. É por isso que você deveria tentar ir atrás de algum CD da trilha sonora de VC. Confira o site www.vicacityradio.com para maiores

informações. Como um bônus especial, coloque qualquer um dos CDs no seu computador para revelar um código secreto que você poderá usar no www.vicacity.com para abrir vários segredinhos no jogo. E não encha nossa paciência perguntando quais são os segredos. Descubra sozinho.



O HOSPITAL, POR FAVOR!

Se envolveu num tiroteio? Apanhou dos tiras? Entrou num acidente de carros? Sem problema. Apenas saiba a localização dos vários hospitais de Vice City. Na frente de cada um deles, você encontrará, gratuitamente, um power-up de saúde. Numa emergência, pare em um dos seus esconderijos e salve o jogo para uma recuperação rápida de saúde.



FUNILARIA E PINTURA

Os veteranos do GTA3 sabem que o melhor jeito de tirar os tiras da sua cola é levar seu carro para um Pay'n'Spray (pintura rápida). Mas isso não é tão simples em Vice City. Se a polícia está atrás de você, ir para um deles ainda é o melhor jeito de escapar, porém, você ainda não resolveu seus problemas. Seu nível de "procurado" não cai imediatamente, as estrelas ficam piscando por um tempo. Por isso mesmo, não poderá fazer nada de errado como bater num carro da polícia, atropelar um civil ou atirar em alguém enquanto as estrelas de "procurado" estiverem sobre você. O jeito é se comportar.



PORTE DE ARMAS

O arsenal de VC deixa o de GTA3 no chinelo, mas há um problema: você pode carregar apenas uma arma de cada tipo por vez. As categorias são as seguintes:

1. **SOCO INGLÊS** – Ah, você conhece bem isso
2. **FERRAMENTAS** – Facas, tacos e motosserras
3. **ARMAS DE LONGO ALCANCE** – Granadas ou coquetéis molotov
4. **ARMAS LEVES** – Armas com um único disparo
5. **SUBMETRALHADORAS** – Muita capacidade de fogo, mas com pouca pontaria
6. **SHOTGUNS** – Espingardas pesadas que podem matar com um tiro a curtas distâncias
7. **RIFLES DE ASSALTO** – Com disparo automático, mas com mira através de um visor (você não se movimenta enquanto atira)
8. **ARMAS PESADAS** – Armas poderosas como lança-chamas e lança-mísseis





RAYMAN 3

HOODLUM HAVOC

O HERÓI SEM BRACOS FINALMENTE RECEBE UMA AVENTURA INÉDITA NOS CONSOLES DE NOVA GERAÇÃO, EM UM GAME QUE APOSTA NO VISUAL E NA VARIAÇÃO DE JOGABILIDADE

POR RENATO VILLEGAS
DE PARIS, FRANÇA

N o final de 1995, o produtor francês Michel Ancel, então com apenas 19 anos, concluiu seus trabalhos em um game diferente, que apostava em um gênero consagrado, mas de enorme concorrência: era um jogo de plataforma em 2D, em que verdadeiros ícones como Mario e Sonic se consagraram. Evidente que um game assim só faria sucesso com um personagem igualmente carismático. E Ancel tinha esse personagem: Rayman, um estranho e divertido herói, com uma singular particularidade – não possui nem braços, nem pernas. Hoje, depois de sete anos, quatro jogos e mais de dez milhões de cópias vendidas, o desmembrado Rayman tornou-se um dos ícones e o maior sucesso comercial da produtora Ubi Soft. O herói já marcou presença em praticamente todos os consoles, desde que foi criado. Até mesmo celulares e palmtops já contaram com games do personagem. Tal sucesso não é tão complicado de se entender, já que a série sempre seguiu, à risca, a receita básica para um bom game de plata-

forma: cenários vastos e coloridos, um belo visual, dificuldade crescente e chefes de fase grandalhões. Tudo desafiador o suficiente para atrair jogadores mais experientes, sem esquecer o apelo ao público mais jovem, fundamental em um título do estilo. Mas a última aventura de Rayman já se passou há um tempo. *Rayman 2: The Great Escape* é de 1999 (sim, ainda há *Rayman Arena*, mas esse é um jogo de corrida/combate diferente e, apesar de ser estrelado pelo herói, não faz parte de suas aventuras principais), e já estava mais do que na hora do topetudo fazer sua verdadeira estréia nos consoles de nova geração. Claro que tal estréia exige muito trabalho e uma bela mudança na vida de Rayman. Portanto, não foi à toa que **Rayman 3: Hoodlum Havoc** passou quase três anos em desenvolvimento. A Ubi Soft precisava caprichar no novo título de seu personagem mais valioso, e não mediu esforços para diferenciar o game de seu jogo de plataforma padrão. O resultado você acompanha a partir de agora.



CHECANDO TUDO NA FONTE



pôde ter um primeiro contato com *Rayman 3: Hoodlum Havoc*, que chega aos PCs, ao GBA e aos consoles de nova geração, em março do ano que vem.

Tudo começa quando Globox, o grandalhão

azulado amigo de Rayman, acidentalmente engole o chefe dos Dark Lums, pequenas e nada amistosas criaturas aladas que infestam o mundo do herói. Para conseguir seu chefe de volta, os Dark Lums contaminam o que vêem pela frente criando, assim, os terríveis Hoodlums, uma série de pistoleiros que não dão moleza para Rayman, que conta somente com seus punhos (fortalecidos por uma série de power-ups) para derrotar os Hoodlums e ajudar Globox a se livrar de seu indigesto problema.

“Certamente este é o game com mais ação e combate em toda série”, afirma Damien

Moret, produtor associado de *Hoodlum Havoc*. “Nos inspiramos muito em *Half-Life* para desenvolver as técnicas de combate. O game está mais desafiador do que nunca, e o jogador pode optar por uma entre a série de estratégias de combate para derrotar os inimigos”, complementa. De fato, logo em nossos primeiros minutos de jogo, já foi possível perceber o que Damien queria dizer: os tais Hoodlums não são simples alvos para Rayman e seus punhos voadores. Eles atacam em grupo, usando obstáculos no cenário para se esconder ou para buscar uma melhor posição de tiro, e não se fazem de



"ESTE É O GAME COM MAIS AÇÃO E COMBATE EM TODA A SÉRIE"

DAMIEN MORET, PRODUTOR ASSOCIADO DE RAYMAN 3

rogados ao fugir quando ameaçados. Pode não ser a nova encarnação de *Halo*, mas a Inteligência Artificial dos inimigos realmente surpreende para um game do gênero. A coisa se aprofunda ainda mais conforme os power-ups vão surgindo. Durante o game, Rayman vai colecionando uma série de luvas diferentes, que modificam completamente seus golpes e movimentos. De um punho com espinhos capaz de derrubar portas a um pequeno helicóptero portátil que permite vôos mais longos do que ele usualmente consegue girando seu cabelo (sim, esse movimento clássico do herói está presente, e é extremamente útil durante todo o jogo), cada um desses itens permite estratégias e aproximações diferentes no combate aos Hoodlums, além de diferentes possibilidades de se chegar ao mesmo local nas fases.

CENÁRIOS VASTOS E CAPRICHAÇOS

Fases que, aliás, receberam um tratamento todo especial da equipe de produção. Rayman se aventura por vários mundos diferentes, todos bem no padrão da série: coloridos e bem grandes. Enormes. Chamá-los de gigantescos não seria um exagero. A versão que testamos ainda tinha alguns probleminhas de textura que, certamente, serão corrigidos para o lançamento. Mas os detalhes com luzes e transparências, assim como a movimentação e animação dos personagens impressionaram bastante. "Buscamos deixar os personagens mais bem modelados, e nos dedicamos especialmente às cenas em CG", conta Damien. "O game estará rodando a sessenta frames por segundo, em todas as plataformas. Isso é absolutamente necessário para termos o resultado que queremos: um game rápido e ágil". Outra grande diferença é a presença de algumas áreas mais obscuras e sinistras, fugindo do padrão alegre da série. "Como a terra de Rayman foi dominada pelos Dark Luns, era preciso mostrar ambientes mais sombrios", conta Damien. "Os chefes de fase também seguem esse padrão, são bem sinistros". Ele tem razão: enfrentamos dois deles, uma bruxa que perseguia Rayman dentro de uma

mansão – "nessa fase, nos inspiramos um pouco em *Resident Evil*", confessa Damien – e um enorme zumbi Vodú que enfrenta Rayman em uma plataforma suspensa no meio de um mar de lava. Ambos são realmente bem dark, e somam-se a cavernas, pântanos e ambientes mais obscuros. Outro detalhe importante sobre os cenários de *Rayman 3*: não há nenhum ponto de morte instantânea, poços sem fundo ou coisas do tipo. O herói pode cair da altura que for: ele sofre algum dano – claro – mas não perde toda a energia instantaneamente. "Isso resultou em um trabalho tremendo para nossos programadores", conta Damien. "É comum vermos em jogos do gênero áreas a que o herói não tem acesso. Em *R3* não há nada disso, então, tivemos um trabalhão para programar tudo direitinho e criar saídas de todos os buracos". Em certos momentos, isso é levado ao extremo. Um das fases que testamos se passava em uma torre altíssima, que Rayman deve escalar pulando em centenas de balões de gás. Um errinho, e lá se vai o tope-tudo pra baixo, em uma queda que pode demorar dez (!) segundos. Ele se esborracha no chão, perde um pouco de energia e, fora isso, está pronto para subir tudo de novo.

ACIMA E AO LADO ALGUNS EXEMPLOS DOS MOVIMENTOS E CENÁRIOS DE RAYMAN 3: HOODLUM NAVOC

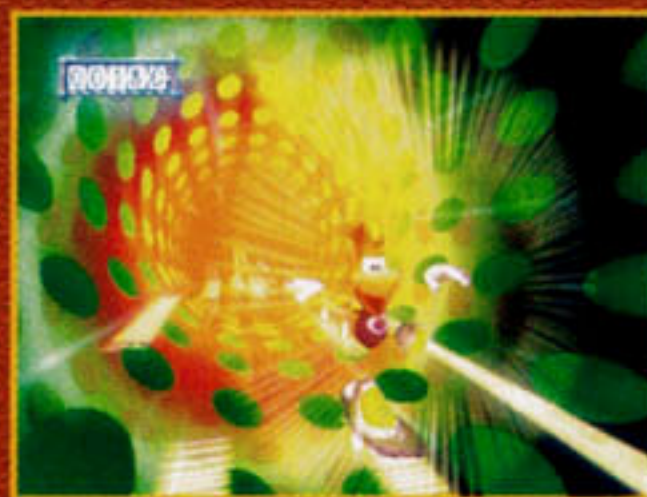


RAYMAN'S PRO SKATER

Nem só de saltos e socos vive nosso herói de topete. Em *Hoodlum Havoc*, a Ubi Soft aposta na variedade da jogabilidade para conseguir conquistar um público diferente. Acompanhe alguns desafios de Rayman:

SKATE FUTURISTA

Deslize por trilhos coloridos em um túnel psicodélico enquanto coleta itens e jóias. Pode não ser a maior proeza de Tony Hawk, mas é mais difícil do que parece. E divertido pacas.



CHULEZÃO MOTORIZADO

Rayman também dirige! Em uma fase, o herói encolhe e pilota um de seus sapatos pelos corredores de um castelo, coletando itens e perseguindo... o outro pé, que fugiu correndo!



ACIMA, IMAGENS DA APRESENTAÇÃO DO GAME EM PARIS. MUITOS PCS, CONSOLES E JORNALISTAS CONHECENDO AS NOVAS AVENTURAS DE RAYMAN

CANSOU DE ANDAR? PEGUE SEU SKATE

A série *Rayman* sempre primou por uma jogabilidade sólida e variada. Mas a Ubi Soft caprichou nesse sentido em *R3*. Conforme se avança pelas fases, novos desafios mudam completamente o estilo do jogo, transformando-o, da tradicional plataforma, em um game de nave, tiro, corrida ou até de skate (veja box). Não que Rayman encarne Tony Hawk e saia fazendo manobras em half-pipes. Mas em uma fase, o herói sobe em uma prancha e desliza para os trilhos de luz por um túnel hipercolorido, enquanto coleta jóias e outros itens. Em um certo momento, Globox surge pilotando uma pequena nave, e Rayman assume o posto de atirador para detonar alguns Hoodlums que surgem pilotando outras engenhocas voadoras. E não é só isso: nosso herói desmembrado chega até a encolher, transformando seu sapato em um carro para poder perseguir itens pelos corredores de um castelo. Mudanças bem criativas, que contribuem muito para separar *Hoodlum Havoc* de tantos outros games de plataforma que estão surgindo. “Não vejo isso como uma nova febre”, diz Damien. “Sempre houve games de

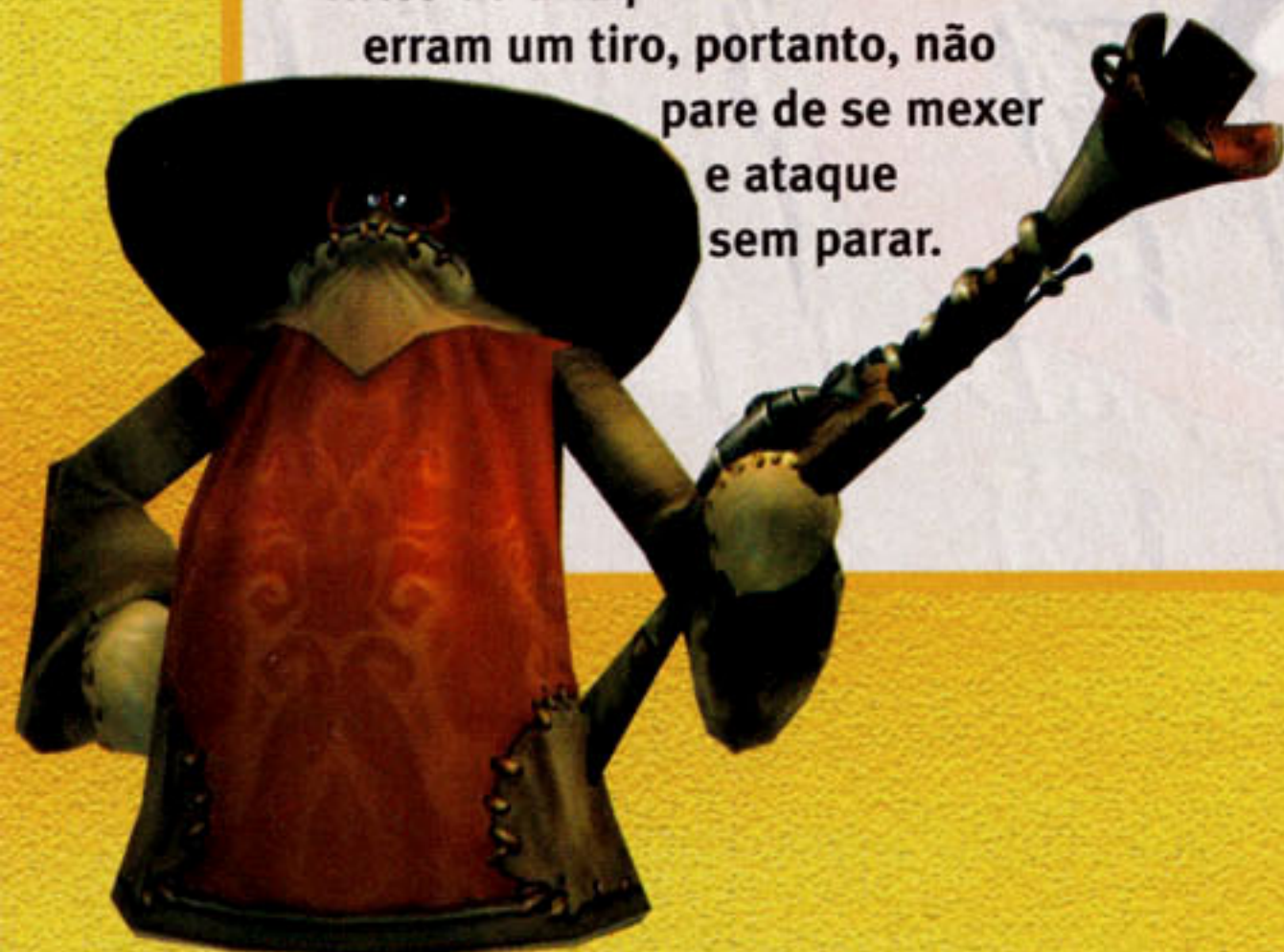
plataforma em todos os consoles, a única diferença é que, ultimamente, temos visto uma série de bons títulos sendo lançados em pouco tempo”, completa. A variedade nas fases de *Rayman 3* segue a tendência desses novos sucessos. “*Sly Cooper* apostou na furtividade, *Ratchet & Clank* traz dois personagens e um monte de armas. *Rayman* tem versatilidade e bom humor”, afirma o produtor. “Pessoalmente, sou um grande fã de *Sly Cooper*. Eles conseguiram um belo resultado na jogabilidade e no visual, era algo assim, diferente, que tínhamos em mente para *Hoodlum Havoc*”, completa. Mesmo não finalizado, é inegável que o game impressiona. Com combates constantes, um belo visual, fases engenhosas e desafiadoras, *Hoodlum Havoc* promete ser um dos grandes games do início do ano que vem. Segundo os produtores, deve levar de 15 a 20 horas para ser batido. O que promete muito saltos, socos, disparos e trapalhadas de Globox no console de sua escolha. Buscando inovação e mistura de gêneros, *Rayman 3: Hoodlum Havoc* faz bonito e, certamente, irá conquistar novos fãs para o herói sem braços. 

VILÕES ENCAPUZADOS

Rayman não terá moleza com os Hoodlums. Além de empenhados em caçar nosso herói, os novos vilões, cada um com ataques diferentes, surgem nas mais variadas formas. Pense sempre na melhor estratégia de ataque, pois, frequentemente, você irá encarar mais de um deles ao mesmo tempo. Eis alguns:

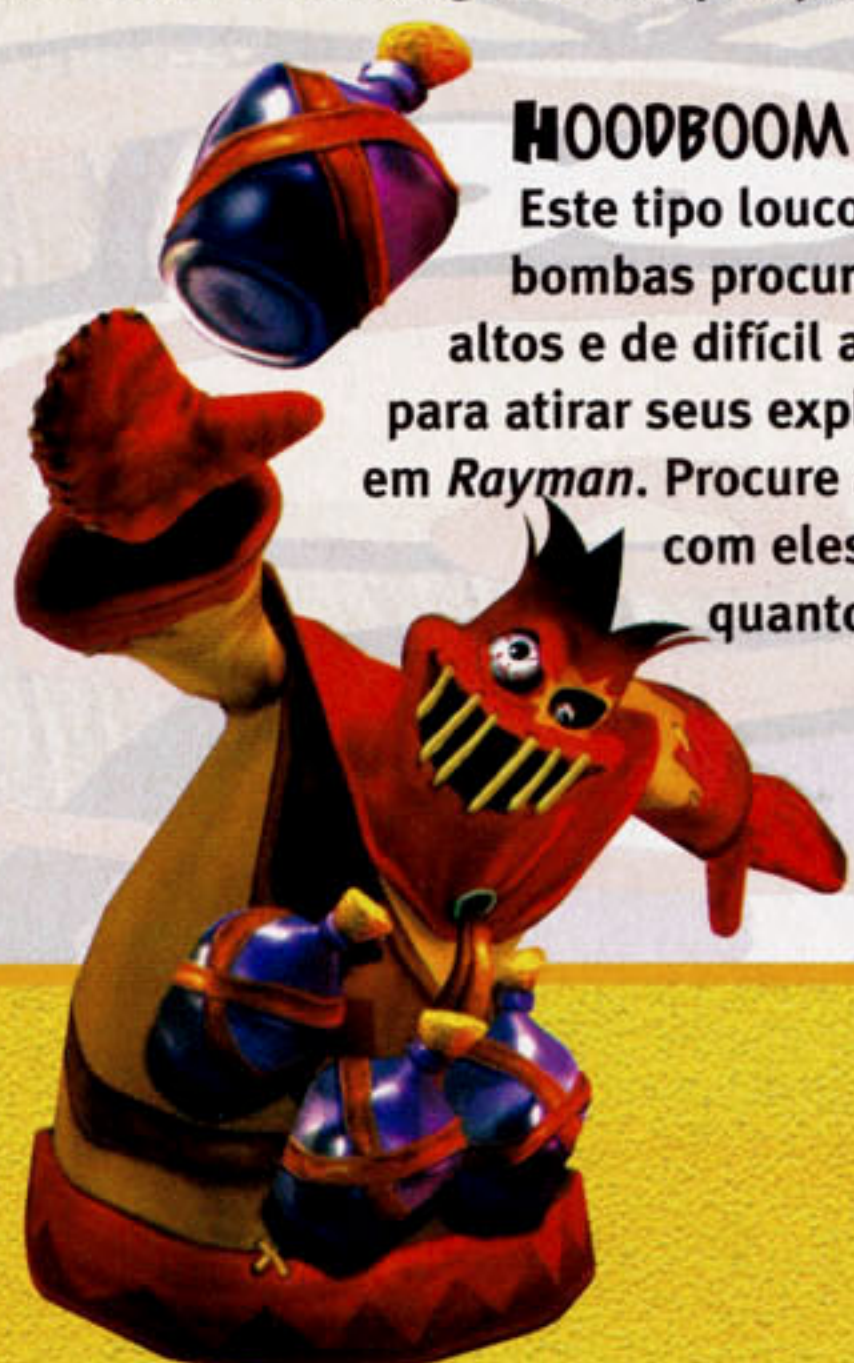
HOODBLASTER

O tipo mais comum e chato. São os peões de ataque dos Dark Lums, armados com rifles de alta precisão. Dificilmente erram um tiro, portanto, não pare de se mexer e ataque sem parar.



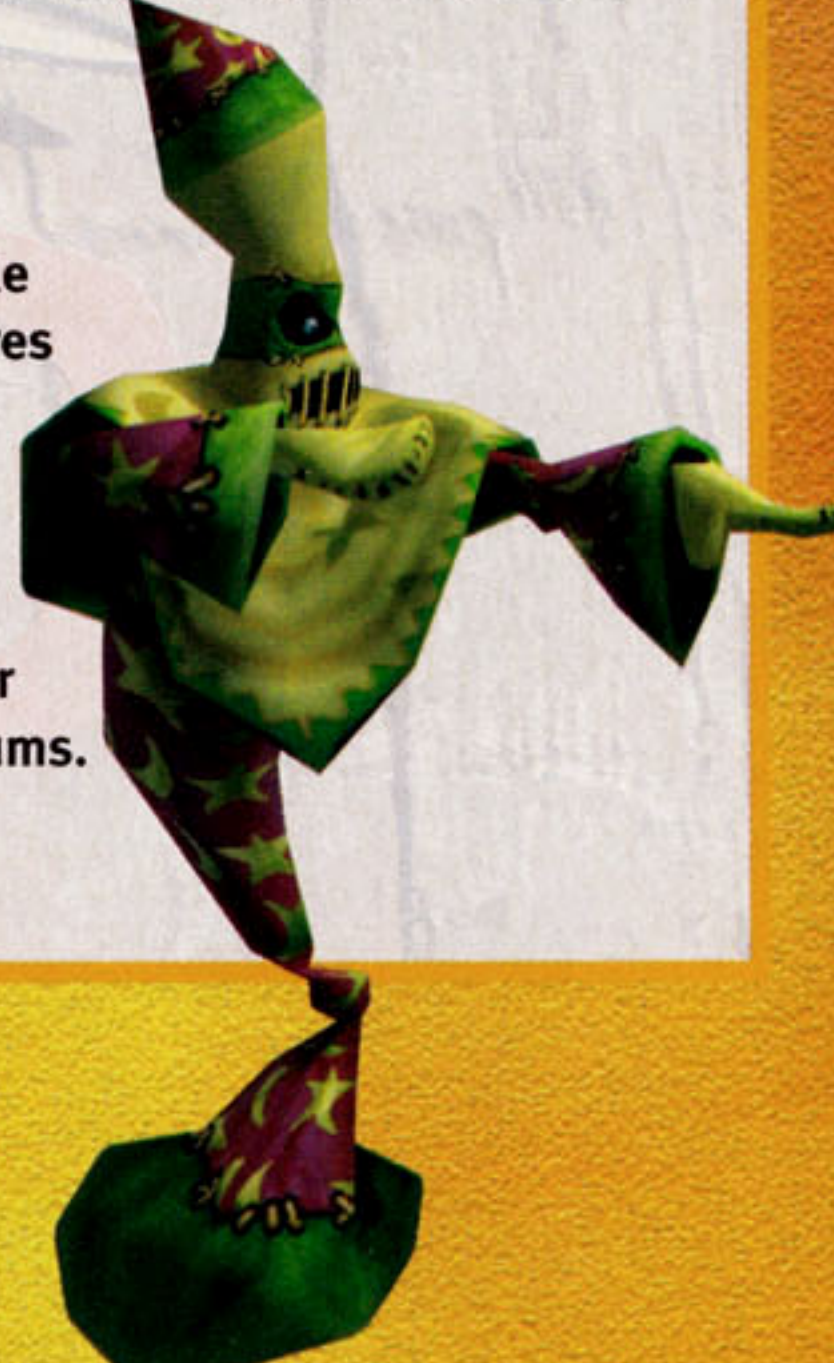
HOODBOOM

Este tipo louco por bombas procura locais altos e de difícil acesso para atirar seus explosivos em *Rayman*. Procure acabar com eles o quanto antes.



HOODOO

O misterioso Hoodoo se vale de seus poderes mágicos para atormentar Rayman e consegue ser temido até por outros Hoodlums.





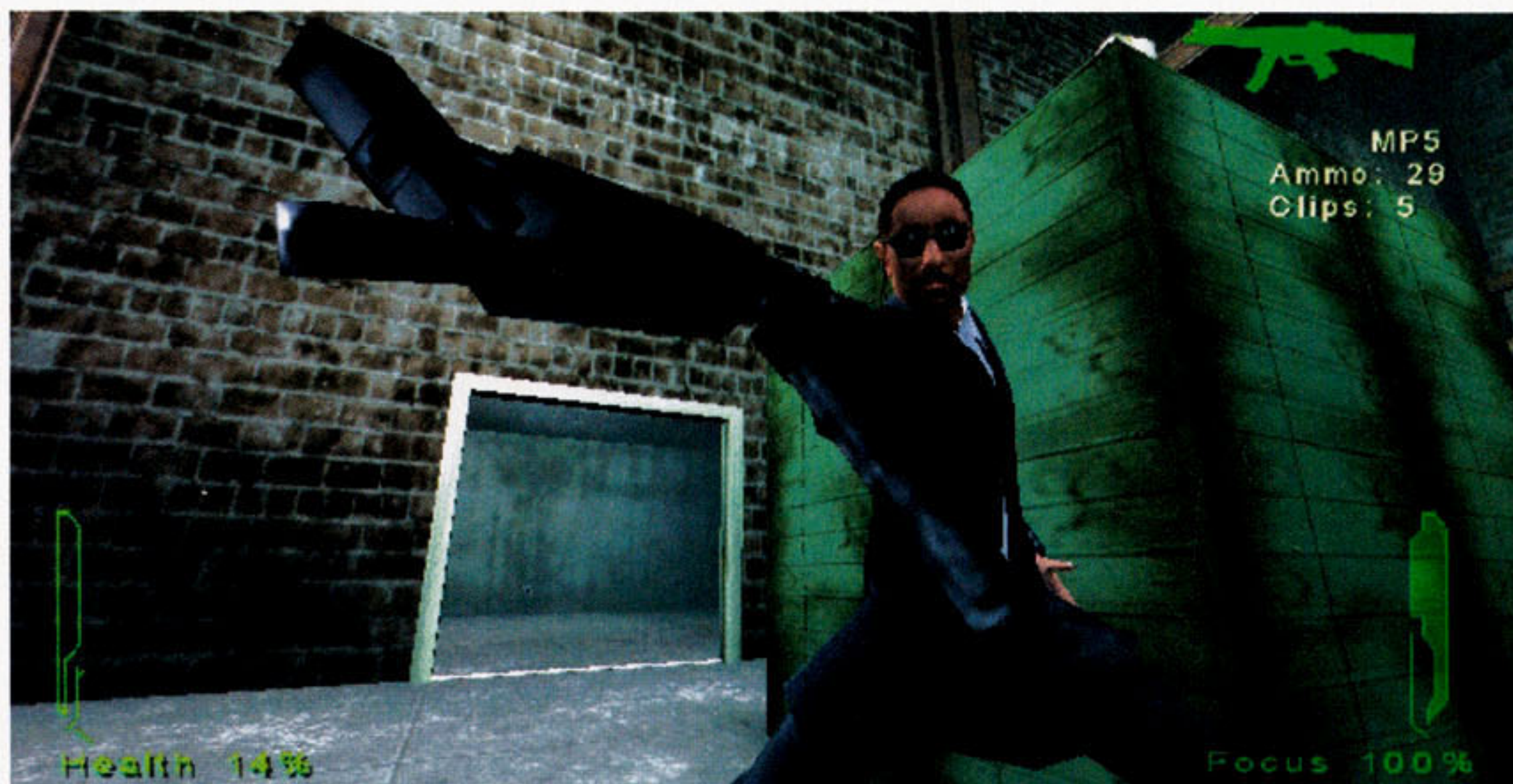
Tome a pílula

Matrix é um dos filmes de maior bilheteria de todos os tempos e sua sequência já está quase pronta. Será que os games irão seguir a mesma trilha de sucesso?

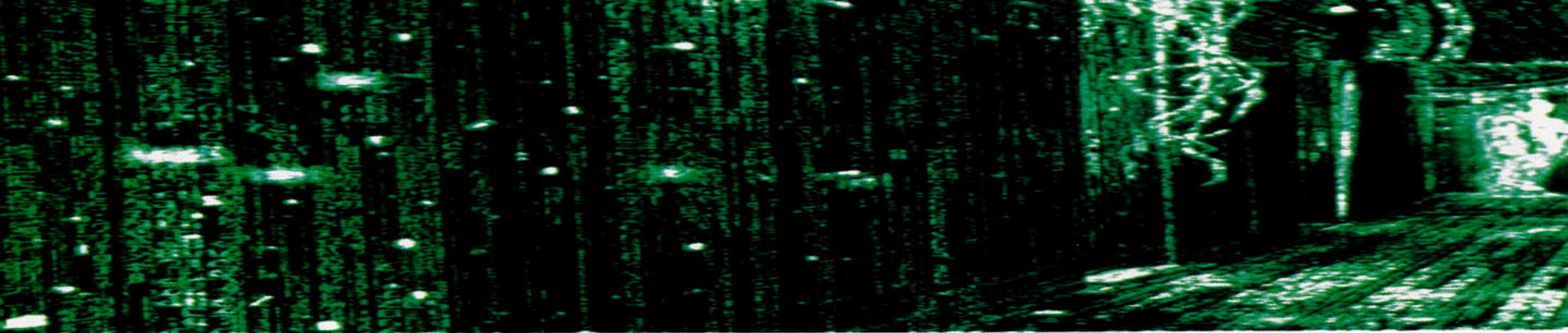


Certos filmes pedem para serem transformados em jogos. “Indiana Jones”, com seu humor irreverente, cenários exóticos e personagens cativantes, recebeu justiça na forma dos adventures da LucasArts. “Star Wars” vem atacando em todos os fronts pra ver se acerta, tentando reproduzir a emoção de ser um guerreiro Jedi lutando contra o Império. Mas um filme que implora por um jogo e ainda não teve sua chance é “Matrix”, certamente o melhor filme de ação de 1999. Tendo uma história que mistura uma pitada de filosofia (“O que é a realidade? Tudo o que nós vemos existe de verdade?”) com uma dose de ficção científica barata (os seres humanos sendo aprisionados como baterias vivas para as máquinas) e muita, mas muita ação e tiroteio, “Matrix” conseguiu chamar a atenção do público, que vem esperando ansiosamente pela sequência a ser lançada em 2003. Ao criarem “Matrix”, os irmãos Wachowski

misturaram influências de John Woo, o queridinho de Hollywood no final dos anos 90, um fetiche por armas de fogo e cenas de ação em câmera lenta, e desenhos animados japoneses, cheios de inovadoras coreografias de luta. O resultado disso é um filme com efeitos visuais que já entrou para a história do cinema. Afinal, quem não se lembra das cenas em bullet-time, com a câmera girando ao redor dos personagens e da ação se desenrolando em hiper-câmera-lenta, com as balas deixando rastros no ar enquanto voavam? Ou, então, das antológicas cenas em que Neo se desvia dos tiros disparados pelos Agentes, e Trinity corre pelas paredes durante uma luta? Elas inspiraram desde os extraordinários efeitos em “Swordfish: A Senha” até paródias em “Shrek” e “Gigolô por Acidente”. Falando de games, enquanto um jogo legítimo baseado em “Matrix” não surgiu pra ocupar seu lugar de direito, outros aproveitaram a chance.



la vermelha



Olha! É aquele efeito do Matrix!

O primeiro jogo a usar o efeito de bullet-time (ou seja, slow-motion na ação para mostrar em detalhes os malabarismos dos personagens e facilitar a pontaria nos tiroteios) foi *Requiem*, um game de tiro em primeira pessoa no qual você comanda um anjo que luta com criaturas demoníacas, tanto com armas de fogo quanto com poderes místicos. *Hitman: Code 47*, lançado pela Eidos no final de 2000, também tinha essa opção, mas necessitava que um patch fosse adicionado ao jogo. O título que ganhou extra-oficialmente a fama de “Matrix dos games” foi *Max Payne*, desenvolvido pelos finlandeses da Remedy para a 3D Realms. Baseado em grande parte no efeito de bullet-time, ele tem o mesmo ambiente urbano do filme e a mesma atenção aos tiroteios. Um jogador até criou um mod para vestir o personagem principal com um sobretudo de couro e lhe dar algumas habilidades extras, como correr pelas paredes.

Enquanto isso tudo acontecia, os Wachowski procuravam uma softhouse para produzir um jogo legítimo baseado na sua obra-prima. Finalmente conseguiram fechar negócio com o estúdio Shiny, responsável por *Earthworm Jim* e outros grandes jogos. **Enter the Matrix** vai acompanhar a trama das seqüências do filme, sendo lançado simultaneamente a “The Matrix Reloaded”, o novo filme da série.

O homem que escolheu a pílula azul

“Por que não fizemos um jogo com o primeiro ‘Matrix’?”, diz David Perry, presidente da Shiny Entertainment. “Para dizer a verdade, me fizeram a proposta. Tive uma reunião com os irmãos Wachowski (Andy e Larry), e eles me mostraram os storyboards originais para o primeiro filme. Joel Silver (o produtor) falou do material, e mesmo assim eu, sentado lá no escritório deles, disse ‘não’. Foi o maior erro da minha carreira. Quando assisti ao filme no cinema, fiquei tão impressionado que pensei, ‘O que foi que eu fiz?’. Eu pensava que fosse apenas de mais um filme de hacker.”

Após a recusa de Perry, os Wachowski tentaram outros produtores. Entre os consultados estavam grandes nomes da indústria como Hideo Kojima, o talento da Konami responsável pelo extraordinário *Metal Gear Solid*, a softhouse Bungie, que viria a criar *Oni*, um jogo influenciado por “Ghost in the Shell” e pelo próprio “Matrix”, e *Halo*, o jogo de tiro que se tornou o título mais popular do Xbox em todo o mundo. Infelizmente, e por incrível que pareça, nenhum desses contatos rendeu um acordo para desenvolver o jogo.

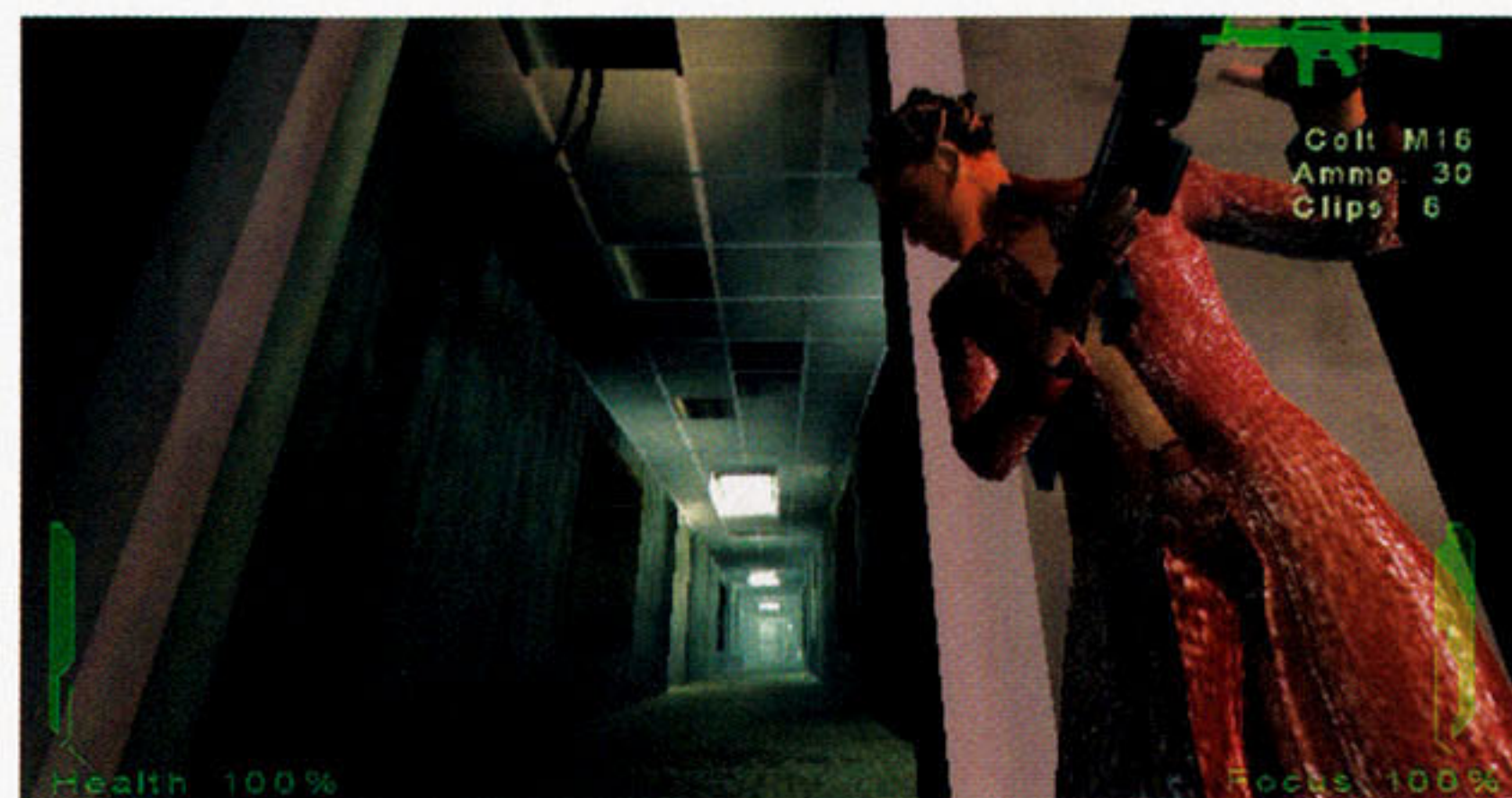
Logo após a estréia de “Matrix” nos cinemas, as negociações foram retomadas com a primeira opção. Dave Perry recorda: “Assim que estreou, eles me ligaram e perguntaram ‘Você viu o filme?’, e eu respondi ‘P*#&@, é claro! É incrível!’ Então, eles disseram, dê um pulo aqui e vamos conversar sobre o próximo filme. Eu corri para o meu carro e



assinamos um contrato o mais rápido possível. O acordo foi fechado em fevereiro de 2001, e nós já estávamos trabalhando secretamente com os Wachowski seis ou oito meses antes disso. Foi quando planejamos tudo. No dia em que o contrato foi assinado, a produção começou. Mergulhamos direto na tecnologia para tornar aquilo possível”.

Agora sim, a pílula vermelha

Após terem chacoalhado Hollywood com “Matrix”, os irmãos Wachowski não iriam insistir tanto na criação de um jogo se fosse apenas para fazer como a maioria das adaptações: criar um game genérico com cenários e personagens que lembram vagamente seus colegas do filme. “Eu espero surpreender muita gente com o que estamos criando”, diz David. “Não estamos fazendo o que vocês esperam. O que vocês acham que estamos fazendo é o que não estamos fazendo. O que vocês acham que os irmãos Wachowski estão fazendo, eles não estão fazendo. Eles não





estão filmando *Matrix 1.1*. Não é um filme que segue de onde o primeiro parou. Então, não vá ao cinema esperando ter as mesmas experiências novamente. Eles pegaram a história e nos mostraram quão profunda é a toca do coelho.”

Em vez de seguir a história de “*Matrix Reloaded*”, *Enter the Matrix* acompanha o segundo filme do lado de fora. Muitos dos cenários são os mesmos, os personagens principais, Neo, Trinity e Morpheus, estão todos lá. Mas você não vai jogar com Neo. “Um monte de coisas ruins irão acontecer com Neo no segundo filme, e não seriam nem um pouco divertidas para o jogador”, explica.

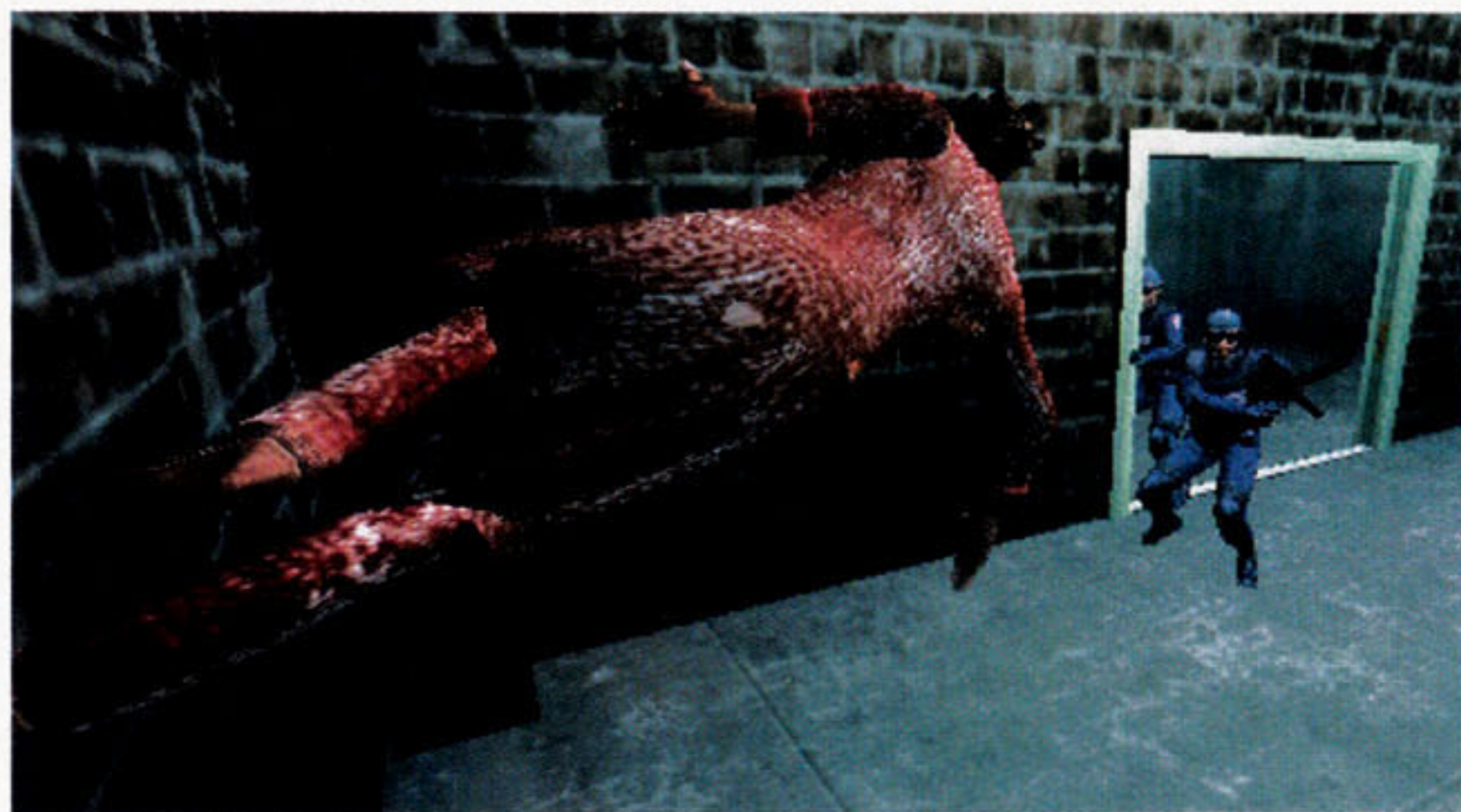
Os jogadores poderão escolher, no começo do jogo, entre dois novos personagens, Niobe, piloto dos veículos da rebelião humana, e Ghost, um frio assassino apache. Cada personagem terá histórias um pouco diferentes, que vão seguir paralelas à do filme. “Há coisas acontecendo no jogo que basicamente irão introduzir os acontecimentos de “*Reloaded*” e “*Revolutions*” para você. Depois de jogar este game, você vai aproveitar muito mais o filme do que alguém que simplesmente foi ao cinema. Essa, basicamente, foi a conversa que eu tive com os irmãos Wachowski. Nós passamos um bom tempo num impasse. Como fazer com que, alguém sentado no cinema assistindo a “*Matrix Reloaded*” e outro cara que tenha jogado o game, tenham experiências completamente diferentes? E a resposta é... descobrimos maneiras de fazer isso. Quero dizer, os irmãos tiveram que pensar um bocado, mas voltaram com várias soluções. Então, no final das contas, o jogador sabe por que as coisas estão acontecendo de uma determinada maneira. Geralmente, quando você assiste a um filme, você aceita as coisas se passam na tela. Como um jogador, no entanto, você vai poder dizer ‘Puxa! Eu levei a história daqui até ali!’ ou ‘Eu fiz isso acontecer!’ Enquanto, alguém no cinema só vai poder dizer, ‘Bom, acho que foi isso que aconteceu’. Depois de jogar o jogo,

você vai ter uma noção mais completa da história toda. A uma certa altura, o jogo chega até a contradizer o filme. Nós entramos na história, saímos da história, e mudamos o que acontece no filme. Você acaba mexendo no filme, e o cara ao seu lado simplesmente aceita as coisas do jeito que elas acontecem.”

Liberte sua mente

Subir pelas paredes ganhou um novo significado após a estréia de “*Matrix*” nos cinemas. Uma das premissas das fantásticas cenas de ação era que, dentro do computador, uma mente disciplinada e livre de limitações poderia subverter todas as regras físicas daquele mundo. Daí que, com um pouco de concentração no sentido zen-budista do termo, Neo e os outros podem realizar proezas fantásticas como dar saltos enormes e desviar de balas. No jogo, tais habilidades estão representadas pelo medidor de Focus (literalmente, foco, ou concentração). É dele que você vai depender para dar os golpes mais acrobáticos, correr mais depressa, andar nas paredes, e dar saltos mortais enquanto atira. O medidor de Focus também coloca a ação em câmera lenta, para mostrar alguns dos mesmos efeitos visuais que ficaram famosos com “*Matrix*”. Esse modo coloca o jogador em grande vantagem sobre as hordas de adversários, mas se consome com o tempo. Para restaurá-lo, a receita é trocar mais uns tiros com agentes e policiais.

Um dos grandes trunfos de *Enter the Matrix*, segundo David Perry, serão os controles intuitivos, de acordo com a política de todos os jogos da Shiny. Exemplo disso está nos obstáculos do jogo. Não vai ser necessário pular ou se abaixar para cada caixote ou passagem estreita que encontrar pelo caminho, basta seguir em frente – o jogo se encarrega de fazer o personagem desviar dos obstáculos. Ou então, subir uma escada. Como os controles são sensíveis à pressão (pelo menos na



versão para PS2), você pode se mover pelas escadas degrau por degrau ou, se estiver com o Focus ativado, num salto só. Caso esteja agarrado a um cano e pressionar o botão de tiro, o personagem vai sacar sua arma automaticamente para usá-la. A idéia é que o jogo deve reproduzir a sensação de liberdade para executar as manobras mais loucas, intuitivamente, como acontece no filme. Detalhes como se abaixar ou sacar a arma com comandos específicos só iriam atrapalhar aqui. Perry quer garantir que até mesmo apertar todos os botões do controle a esmo vai resultar em alguma manobra muito legal.

Muito além de Lara Croft

Os controles de *Enter the Matrix* são a evolução mais recente no gênero de ação em terceira pessoa. O primeiro grande título do gênero foi *Tomb Raider*, que mostra a idade nos controles: Lara Croft se movia com a leveza de um ônibus manobrando para estacionar. Mas já tinha os comandos básicos, como se agarrar a bordas e dar saltos laterais. Outro jogo que acrescentou bastante foi *Metal Gear Solid*, com os movimentos de encostar nas paredes e espionar pelas esquinas, além de outros típicos dos títulos de espionagem. *Max Payne* foi um passo atrás, se concentrando mais no tiroteio do que nas ações do personagem, mas aperfeiçoou o bullet-time nos games, bem antes de *Enter the Matrix*.

Os dois jogos que mais se aproximam da riqueza de "Matrix" nos controles são o novo *Shinobi* e *Devil May Cry 2*, para o PS2. Mas mesmo esses não possuem a mesma atenção aos detalhes, nem as incríveis acrobacias que são a marca registrada do coreógrafo Yuen Wo Ping, responsável por "Matrix".

Ping não é o único da equipe do filme a participar também do jogo. Como Neo, Trinity, Morpheus, o Oráculo e vários outros personagens aparecem aqui, seus atores foram contratados para gravar falas e cenas com motion-capture. No total, há mais de 4.000 movimentos gravados dos atores, para um total de 200 minutos de história no meio do jogo.

A proximidade da Shiny com a Warner foi proveitosa para os dois lados: "A indústria de videogames tem muito a aprender com Hollywood. Eles realmente colocaram nossos pés no chão, bem depressa. Quando começamos o projeto, eles me telefonavam e pediam uma lista de objetos para o palco de motion-capture. Então, fazíamos uma lista e quando a entregávamos, eles respondiam 'Isto não é uma lista!'. Então digitavam uma eles mesmos, nos mínimos detalhes, cada saco de areia, cada tripé de câmera que você usa. Você tem que ter tudo extremamente bem organizado. Tocar o projeto tem sido um enorme aprendizado para todos nós, e algo muito divertido."

Os irmãos Wachowski também saíram ganhando com essa relação, por causa da agilidade dos programadores da Shiny em criar os cenários 3D. "Para as filmagens, os irmãos queriam ver uma sala em particular, então, tinham que desenhar tudo no AutoCAD, chamar as pessoas com as ferramentas e começar a serrar madeira para construir a coisa toda. Isso leva muito tempo. Nós recebíamos as plantas e conseguíamos montar tudo para o jogo, de modo que eles podiam ver a sala pronta aqui antes do set estar montado para as filmagens. Eles perceberam que podiam ver muitas



coisas prontas conosco, porque podemos aprontá-las rapidamente. Com o filme, eles têm que esperar que algum carpinteiro termine o trabalho."

O que você vê agora não existe mais

A frase acima não tem nada a ver com filosofia: as imagens deste preview ainda estão longe de serem as definitivas do jogo. As texturas ainda não estão prontas, os personagens ainda vão ganhar muito mais detalhes e expressões, as sombras não foram aplicadas... mesmo assim, o jogo já parece fantástico, mostrando um trabalho de câmera equivalente ao do filme. Certas cenas, como a dos personagens usando um computador para hackear a Matrix, terão detalhes como o movimento dos músculos enquanto eles digitam.

E outros modos de jogo estão sendo programados para dar variedade. Apesar de grande parte de *Enter the Matrix* se concentrar na ação, luta e tiroteios, o game também terá estágios de pilotagem de carro e hovercrafts. Perry explica: "É como uma montanha-russa. Eu tenho que ficar lembrando isso a meus programadores disso o tempo todo. Não pode ser como *Driver*, *Test-Drive* ou *Gran Turismo*. O ponto é: estamos tentando chegar no ponto de encontro, e todos estão tentando nos impedir. Nós criamos a cidade de modo que você possa dirigir por elas sempre a 200km/h. Ao mesmo tempo, os agentes jogam tudo que têm contra você". Outro detalhe original inclui dar uma de hacker. Nas versões de console será possível acessar os arquivos do seu memory card e fazer o download de habilidades a partir de lá, ou abrir vários segredos.

Enter the Matrix está sendo desenvolvido simultaneamente para o Playstation 2, Xbox, GameCube e PC, com um engine gráfico comum que facilita o desenvolvimento e vai garantir que as quatro versões tenham qualidade equivalente quando forem lançadas simultaneamente a "Matrix Reloaded".

Quando ambos forem lançados, finalmente será dada a partida para que "Matrix" se torne o fenômeno multimídia que vinha prometendo ser, algo no mesmo calibre de "Star Wars". Não se esqueçam de que também está em produção a série de desenhos animados "Animatrix", que expande o universo onde se passa a história, e que "Revolutions" vai estreiar poucos meses depois. *Enter the Matrix* tem a difícil missão de causar no mundo dos games o mesmo burburinho que os filmes vão causar nos cinemas. Pelo que vimos até aqui, os irmãos Wachowski e a Shiny Entertainment estão no caminho certo. 



Promoção

EGM Brasil & Microsoft II

Responda à pergunta e concorra:
**“QUAL O NOME DO NOVO GAME DA
MICROSOFT QUE ADICIONA ELEMENTOS
MÍTICOS À SÉRIE AGE OF EMPIRES?”**



4 Sidewinder Force Feedback 2



5 Office Keyboard



5 Flight Simulator 2002 Standard



10 Sidewinder Game Voice

EGM ELECTRONIC
GAMING
MONTHLY
BRASIL

Microsoft
game studios™

Endereço para correspondência:
Caixa Postal 07512 CEP: 06296-990
Vila dos Remédios – Osasco – SP
e-mail: atendimento@conradeditora.com.br

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

REGULAMENTO

1. A Promoção EGM Brasil & Microsoft é válida em todo território nacional e aberta a todos os leitores da revista EGM Brasil residentes no país.
2. Os vencedores serão escolhidos por sorteio, sendo que os ganhadores receberão os prêmios através dos correios, via SEDEX.
3. O sorteio, aberto ao público, será realizado no dia 05/01/02, às 14h, na Conrad Editora.
4. Para participar, o leitor deve preencher o cupom completo e responder à pergunta: “Qual o nome do novo game da Microsoft que adiciona elementos míticos à série Age of Empires?”, e enviar à redação da revista EGM Brasil Caixa Postal 07512 – CEP 06296-990 – Vila dos Remédios – Osasco – SP, com o nome da promoção escrito do lado de fora do envelope: “Promoção EGM Brasil & Microsoft II”.
5. Ao participar da 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.
6. É vedada a participação de funcionários da Conrad Editora e da Microsoft, bem como de seus familiares.
7. Serão sorteados 24 leitores, sendo que cada pessoa ganhará apenas um prêmio. O critério para sorteio será: do 1º ao 4º colocado, Sidewinder Force Feedback 2, do 5º ao 14º, Sidewinder Game Voice, do 15º ao 19º, Office Keyboard, do 20º ao 24º, Flight Simulator 2002 Standard.
8. Não serão aceitos xerox do cupom, assim como cupons incompletos. A participação pode ser através de e-mail para: atendimento@conradeditora.com.br.
9. Faz parte desta promoção, para efeito de lançamento a EGM #09 e para efeito de resultado a EGM #11. Os nomes dos ganhadores estarão disponíveis também no site www.heroi.com.br.



PS2

GAME BOY
ADVANCEGAME BOY
COLOR

Reviews

Este mês

Saiu! Finalmente, depois de nove edições, surge um game merecedor de nossa nota máxima, um jogo a receber nota dez de todos os avaliadores, o primeiro selo de platina da EGM Brasil! E ele merece. GTA: Vice City consegue ser sensacional em todos os aspectos, como você pode comprovar em nossa resenha especial. E repare

que neste mês batemos nosso recorde de páginas dedicadas aos reviews: são nada menos que 17 páginas, com 49 games avaliados. Pena que alguns lançamentos importantes como Metroid Prime, Splinter Cell e MGS: Substance não tenham chegado a tempo do fechamento desta edição. Aguarde-os para o mês que vem.

Nossa filosofia de avaliação

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

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



Nossos selos



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



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



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

Jogo do mês

GTA: Vice City **pág. 78**

Talvez a maior barba da história da EGM Brasil, ou será que alguém imaginava que um jogo tão aguardado como GTA: Vice City não estaria ocupando esse posto no momento em que fosse lançado? E olha que ele conseguiu tal proeza em um mês recheado de lançamentos quentíssimos, que dezenas de bons jogos chegaram às prateleiras. Mas para quem tem selo de platina... é moleza!

Defender

Produtora: PS2
Midway
Desenvolvido por: 7 Studios
Jogadores: 1-2
Também para: GC, Xbox
Web Site: www.midway.com

O melhor: A boa mistura de estilos diferentes de jogo
O pior: Os gráficos toscos

Se eu ganhasse uma moeda para cada partida de Defender que joguei em 1983, teria dinheiro suficiente para comprar esta atualização em 3D. Mais do que a tentativa de simplesmente reciclar o jogo de Arcade clássico, a nova versão é uma espécie de híbrido turbinado de Defender original, Rogue Leader (GC) e um jogo de estratégia em tempo real. A premissa – salvar colonos das missões de observação alienígenas e lutar contra hordas malignas – é a mesma de seu predecessor, mas o game consegue combinar três estilos de jogo distintos. Há várias naveas a serem melhoradas, forças terrestres para criar e soldados a desenvolver. Outro toque legal: extratos de áudio do jogo original que trarão aos jogadores de antigamente uma enorme nostalgia. Nos aspectos em que o velho Defender era rápido e frenético, a versão atual é **levemente menos maníaca e tem início e fim bem definidos**. Ao mesmo tempo em que os gráficos se desenvolveram muito em relação a 1983, ainda parecem toscos quando comparados aos padrões atuais. Eu também gostaria de ter visto os elementos do RTS incorporados na versão Multiplayer, mas Defender é divertido e fácil de jogar. **Barren**

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
4	7	7	7

BloodRayne

Produtora: PS2
Majesco Games
Desenvolvido por: Terminal Reality
Jogadores: 1
Web Site: www.bloodrayne.com

O melhor: Você joga com uma meio-vampira sexy
O pior: Bem que o jogo poderia fazer jus à heroína...

Controlar uma vampira com sex appeal suficiente para fazer cair o queixo de metade da população noturna do planeta sempre foi o sonho de muita gente. Mas BloodRayne se preocupa tanto em cumprir com esse fetiche macabro que se esquece de todos os principais quesitos que montam um bom jogo de ação. Você encarna B. Rayne, uma meio-vampira caçadora de recompensas sem nenhum escrúpulo, contratada por uma agência misteriosa para livrar o mundo de uma terrível ameaça nazista. Para isso, ela deve percorrer diversas localidades dos EUA e da Europa, até chegar às fábricas alemãs, usando todos os seus dotes como combatente. Entretanto, fora o enredo exótico, este é o típico jogo de ação 3D, com um toque de sangue jorrando e violência gratuita. Você começa lutando de mãos nuas, quebrando pescoços e sugando sangue. Pelos cenários, pode recolher todo tipo de armas, de lança-mísseis à armadura robótica gigante. Nada muito fora do comum. Em outras palavras, sofre do mesmo problema que muitos games do gênero: a repetitividade. **O jogo é extremamente cansativo**, e você vai acabar não conseguindo jogar as fases sempre iguais por mais de duas horas. Vale por um final de semana. **Eric**

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7,5	6,5	6	2

Burnout 2: Point of Impact

Produtora: PS2
Acclaim
Desenvolvido por: Criterion
Jogadores: 1-2
Também para: GameCube
Web Site: www.burnout2.com

O melhor: Veloz e viciante
O pior: Os carros não são de marcas reais

No ano passado, Burnout se transformou em sucesso, combinando um bom sistema de jogo com corridas em alta velocidade e batidas animais. Não era perfeito, mas mostrava ser uma grande promessa. Burnout 2 corresponde totalmente à expectativa. Primeiro, que tudo aumentou aqui. Há mais carros, pistas e modos, o que faz com que a brincadeira fique mais divertida. A adição de vários circuitos (inclusive um inspirado no filme "Velozes e Furiosos") faz com que o tempo das disputas aumente consideravelmente. Além disso, você nunca terá de correr em duas Grand-Prix Cups duas vezes seguidas. Há também duelos entre apenas dois carros e perseguições em que você é um policial. **Burnout 2 é melhor que seu antecessor em termos de velocidade**, ambientes detalhados e alguns ótimos efeitos especiais. Os carros são muito bonitos, especialmente quando se tocam em alta velocidade, mas a falta de carros com marcas verdadeiras tiram um pouco da graça. Correr através do tráfego num carro esporte sem nome não é o mesmo que fazer isso pilotando um Porsche. No final das contas, este jogo é envenenado o bastante para roubar o trono de Ridge Racer de jogo de corrida (Arcade) mais divertido. **Shane**

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	6	7	8

Tony Hawk's Pro Skater 4



Produtora: Activision O2
Desenvolvido por: Neversoft
Jogadores: 1-2 (2-8 Online ou LAN)
O melhor: Fases gigantescas com centenas de coisas
O pior: Depois da metade do jogo o nível de dificuldade fica vertical
Também para: GC, Xbox
Web Site: www.activisiono2.com

Hoje em dia todos sabem que andar de skate não é crime. O que não se sabe é se vale a pena comprar um jogo novo de Tony Hawk todo o ano. Compreendemos isso, mas antes de descartar a atualização anual de Tony, dê uma olhada no que você pode perder em Tony Hawk's Pro Skater 4.

Em primeiro lugar, as novas fases são gigantescas. Até mesmos os jogadores mais experts vão gastar as primeiras passadas apenas para conhecer o ambiente; os novatos provavelmente escolherão um local seguro para detonar até que se sintam mais seguros. A enorme área de Alcatraz, por exemplo, tem terreno suficiente para aglomerar seis ou sete fases dos jogos anteriores de Tony Hawk. Não importa o seu nível de habilidade, vai levar ainda mais tempo para dominar algumas delas. Outra coisa que você perceberá são os objetivos. A lista de tarefas estúpidas para



Está precisando ganhar velocidade? Agarre firme em um carro ou moto que esteja passando e tente se equilibrar enquanto dispara pelas ruas

serem completadas em dois minutos se foi. THPS4 faz você trabalhar um pouco mais ao lhe dar mais liberdade. Cada fase se parece com a modalidade free skate até que você fale com um personagem local e aceite um desafio (e aí você ganha o limite de tempo). Portanto, você pode gastar o tempo que quiser explorando as águas quimicamente poluídas e a zona industrial das docas antes de falar com o funcionário e lhe fazer um favor, percorrendo os 21 contêineres em menos de dois minutos. Ao completar oito desafios, você destranca novas fases para serem exploradas. Outros recursos do THPS4 incluem novos movimentos, como o utilíssimo Spine Transfer e as técnicas de recuperação no vertical, assim como uma estrutura de objetivos mais amigável, que lhe ensina o básico necessário para marcar mais pontos e completar desafios maiores nas fases posteriores.

Mas o Tony 4 ainda é basicamente o mesmo Tony Hawk que nos fez vibrar no PSOne. Pode não ser um movimento underground, e talvez já esteja muito enraizado no mainstream, mas andar de skate não é crime e nem é o THPS4.

Os novos movimentos de THPS 4 são bastante interessantes, e muito simples de serem aplicados. Sem contar que o simples fato de poder corrigir sua posição no ar antes de uma aterrissagem problemática rende muitos combos



Quando andei pela primeira fase do THPS4, tive emoções conflitantes. Claro que os truques e combos ainda eram muito divertidos, com os movimentos de Spine Transfer e Recovery dando mais flexibilidade ao jogo. Além disso, Tony 4 supera os outros títulos no design das fases para um jogo de esportes de ação. Mas será que eu estava pronto para outro Tony Hawk's? Eu não sou uma dessas pessoas que batem todos os recordes e desafios na minha segunda tentativa, portanto, sabia que teria que machucar os dedos até criar calo para chegar ao final. Mas não demorou muito para que eu percebesse que valeria o esforço. O jogo facilita as coisas para você, com cada fase apresentando um novo objetivo simples, que qualquer idiota pode concluir rapidamente. Eles preparam o ambiente para desafios maiores, e descobri que gostei da variedade e dos novos objetivos, desde perseguir todos os ônibus de Londres até impedir a fuga do macaco do zoológico. A dificuldade cresce rapidamente, e eu acabei tentando alguns tombos umas trinta vezes antes de me obrigar a abandonar os controles e sair da frente do jogo, dando um descanso merecido às minhas mãos. Mas se você gosta deste tipo de game, não lhe dá a maior satisfação quando você finalmente acerta?

Jennifer

Alguns jogadores vivem um triste dilema neste final de ano: há muitos games legais saindo, mas em muito pouco tempo (e dinheiro) para aproveitá-los como realmente merecem. Tony Hawk's 4 é um daqueles títulos tão bons que merecem nossa atenção absoluta por semanas. A maior novidade é a mudança na estrutura de jogo. Esqueça aquele relógio que limitava o tempo em cada fase. Agora é permitido rodar sem rumo, só explorando os gigantescos arredores e treinando manobras. O contador só começa a rolar depois que você conversa com um dos personagens do cenário. As missões são acionadas após esses bate-papos, e é possível tentar diversas vezes até se completar o desafio. Falando em desafio, eles são muitos (quase 200!), criativos (pendurar-se num carro roubado, usar o skate como raquete de tênis...) e quase sempre fazem parte de alguma historinha. Mas essa foi a única grande mudança, e quem curtiu os anteriores não precisa se preocupar: a jogabilidade permaneceu intacta, e os gráficos estão melhores ainda. Pense na grandiosidade e complexidade de THPS 3, multiplique por cinco e você terá uma vaga idéia do que encontrará. Só a trilha sonora deixou a desejar, apesar de variada. A de Vice City dá de lavada. Mas este é um dos melhores games do momento.

Pablo

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	8	9	9

Grand Theft Auto: Vice City



Produtora: Rockstar
Desenvolvido por: Rockstar North
Jogadores: 1
O melhor: A liberdade de fazer o que lhe der na telha
O pior: O tempo de loading às vezes é exagerado
Web Site: www.vicacity.com



Eaqui estamos nós com Grand Theft Auto: Vice City, o maior título a chegar ao Playstation 2 desde... bem, desde Grand Theft Auto III, o jogo que elevou a Rockstar ao status de gigante. Desnecessário dizer que Vice City é gigantesco, e traz tudo aquilo de que tanto gostamos em GTA3 e muito mais. Não é à toa que ele foi o primeiro game na história da EGM Brasil a receber a nota máxima de nossos

analistas. Tanto que mudamos o formato de nossos reviews, apenas para dar o espaço necessário para que fosse possível comentar à vontade o gigantismo desta obra-prima do crime. E se você ainda não está convencido do motivo para tanto elogio, volte para a página 56, onde contamos detalhadamente os motivos que levaram este game a vender mais de um milhão de cópias apenas em seu primeiro dia nas lojas. Nossa matéria especial certamente irá convencê-lo, e nosso guia de sobrevivência em Vice City pode se mostrar mais útil do que aquelas garotas na esquina trabalhando em sua... ahã... barra de energia. Ligue o rádio em sua estação favorita e divirta-se em Vice City.

EM PONTO DE BALA



Para sobreviver nas ruas de Vice City, caras espertos como você precisam se apresentar nas reuniões de negócios muito bem preparados. E enquanto a loja de "esportes" da cidade (a boa e velha Ammu-Nation) possui uma vasta coleção de armamentos para distintos cavalheiros, algumas das melhores armas devem ser arrancadas dos dedos gelados de seus inimigos abatidos. Para nós, a melhor escolha é a tradicional e devastadora shotgun calibre 12. Usada de perto, pode derrubar um grupo de inimigos com um só tiro, e à média e longa distância, não são necessários mais do que dois tiros.

SOBRE DUAS RODAS



Não é segredo que, apesar do brilho de GTA3, a falta de motos era uma falha no jogo. A Rockstar percebeu isso na época, mas como não conseguiu fazer o controle delas funcionar direito, optou por deixá-las fora do game. Vice City corrige isso, e com méritos. Espere encontrar diversos modelos diferentes, de lambretas pequenas a grandes motocicletas pesadas e invocadas. A atenção aos detalhes é excelente, contando com empinadas, paradas bruscas e borracha queimada nas arrancadas. E perceba que seu personagem se inclina nas curvas como um campeão.



Games em cartuchos. Loiras. Miami Vice. Amante egípcio. Todos esses ícones da cultura pop me levam de volta a um tempo de inocência em que as únicas preocupações eram se eu conseguiria passar na prova de matemática na sexta série ou se a gatinha Kim Eberenz iria corresponder à cartinha que eu havia lhe mandado secretamente durante a aula. Sério, quem diria que os cafonas anos 80 iriam culminar numa orgia de diversão e violência como GTA: Vice City? Eu não poderia imaginar. Não mesmo. Mas para todos aqueles que cresceram entre mullets, blazers com mangas dobradas e Cindy Lauper, Vice City não é apenas o maior dos flashbacks, é, na verdade, a hora de dar o troco. O game começa onde GTA3 parou e leva o jogador à época quando quem mandava nos Estados Unidos era o velho Reagan. **E se houvesse um prêmio para melhor música em videogame, Vice City ganharia facilmente.** O que eu realmente adoro neste jogo é que ele mistura música pop e momentos que são muito comuns aos gamers da minha geração e dão a esses momentos um novo contexto e vida. Tudo isso rola, em parte, graças à ambiciosa coleção dos megahits dos anos 80, que parecem ser novos e estranhamente familiares. E nesse caso, a familiaridade não é apenas nostalgia, em termos de visual e sentimento, acaba sendo um déjà vu. Os fãs de GTA3 que esperam uma grande melhoria no visual de Vice City vão, provavelmente, ficar desapontados. Com seus grandes ambientes, texturas e objetos mais detalhados, transparências e reflexos, as melhorias gráficas de VC são boas, mas de cara, já dá pra perceber que o visual aqui é muito próximo ao de GTA3. Esta sequência começa a ter identidade própria, de verdade, na parte da narrativa. Em GTA3 eu não me importava com a cara ou com o nome do personagem principal mas aqui, Tommy Vercetti é o próprio Scarface. Ele tem nome, atitude e um caráter definido. Isso me fez sempre querer avançar no game para saber como seria a transformação de um Tommy ladrãozinho para um Tommy rei do crime. Claro que aqueles de vocês que jogaram GTA por causa de seu sistema de jogo caótico, também acharão muita anarquia em Vice City. Com novos veículos como motos, lambretas, lanchas e helicópteros, você pode literalmente ficar semanas explorando cada cantinho de cada beco, além de matar, fazer arruaças, destruir ou comprar qualquer coisa que passe pelo seu caminho. E o melhor de tudo é que **um dia passado em Vice City nunca é igual ao outro.** Meus problemas ocasionais com o jogo, na maior parte das vezes, tem a ver com os controles. O sistema automático de mira, embora muito melhorado, ainda não é totalmente confiável quando você está num tiroteio (o que sempre ocorre). Além disso, fazer a mira em primeira pessoa é frustrante. São poucos defeitos que não chegam a estragar este jogo sensacional e proporciona uma experiência única.

Che

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	10	10	10

Fazia tempo que um game não era tão aguardado e aclamado como este. É também um raro caso de unanimidade entre jogadores e a mídia, como dificilmente acontece na nova geração de videogames e com uma empresa "jovem" como a Rockstar Games. O fato é que **não há como não se apaixonar à primeira vista por GTA: Vice City.**

Voltemos alguns anos, mais precisamente para 1998. Os dois primeiros games da série impressionaram, não pelo visual ou jogabilidade, mas pela polêmica de seus enredos. Ninguém estava acostumado a fazer papel de bandido em games, e isso foi o suficiente para se criar uma enorme hype em torno da marca GTA. Já o terceiro (para PS2, lançado em 2001) elevou a marca a um outro nível (visual e sonoro, inclusive), e era praticamente à prova de críticas.

E sobre Vice City, o que dizer sem cair no óbvio? Que ele é um game politicamente incorreto, violento e, por isso, chama tanto a atenção? Me perdoem os puristas, mas o que há de errado em se fazer o papel de foradalei em um game? Filmes lidam com esse tipo de coisa, programas de televisão e livros também. E se o enredo de Vice City nos coloca na pele de um bandido, isso é um mero detalhe, e não o mais importante. Seu principal mérito é permitir ao jogador fazer o que quiser, na hora que quiser e onde quiser. O jogador pode interagir com qualquer objeto ou pessoa na tela, experimentar e criar. Nada o impede. Quer dizer, a lei o impede, e qualquer deslize pode transformá-lo em um procurado. Mas é aí que também está a graça: fugir da polícia é bacana em Vice City, principalmente porque dá para inventar várias maneiras de se safar. Quer mais diversão que isso? Outro detalhe essencial é que Vice City é ambientado nos "malditos" anos 80. Com essa onda de nostalgia assolando a cultura pop, nada mais perfeito que um game que traz tudo o que a época teve de bom – e ruim. O lado bom, no caso, é a trilha sonora. Muitas vezes, perdi tempo dirigindo pela cidade só para curtir pérolas musicais como "Billie Jean" (Michael Jackson) e "Running with the Night" (Lionel Ritchie). Coisas de quem não tem som no carro.

Vice City chega a ser cinematográfico. Todos os personagens são relevantes e genuínos, como se fossem tirados de algum filme ou seriado policial da época. O herói da história, Tommy Vercetti, (ou seja, você) é dublado por Ray Liotta, o protagonista do clássico da ode à bandidagem "Os Bons Companheiros". **Em Vice City é o jogador quem manda, e não o game.** Se quiser avançar e terminar as missões, a escolha é sua. Se quiser relaxar e curtir a cidade num carrão, fique à vontade e não se apresse. Palmas para a Rockstar, que mais uma vez elevou os games a um nível superior (baixando o nível, mas quem se importa?). Será que é cedo para se falar em "o melhor game de todos os tempos"? Talvez não neste caso.

Pablo

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	10	9	10

Estamos traçando novos horizontes no mundo dos games quando temos a oportunidade de jogar algo como Vice City. Ele estabelece outros parâmetros à medida que: 1) apropria-se de outros universos da cultura pop e os traduz em elementos próprios e 2) contém em si duas das possibilidades que sempre orientaram o mundo dos games: diversão desencanada e imersão. Digamos que Vice City consegue misturar elementos de jogabilidade e estratégia de Metal Gear Solid 2, Devil May Cry, Need for Speed e Contra. Ou seja, é preciso saber técnicas de furtividade, ter arrojo, raciocínio rápido, controle e um senso suicida que se mistura com o de sobrevivência, tudo para levar adiante a história de Tony Vercetti, que sai da cadeia e vai de peão de mafioso a poderoso chefe, conforme progride no jogo. Basicamente, **tudo é possível dentro da estrutura e do mundo criado pela Rockstar.** Tendo como referências muito claras "Miami Vice", "Scarface", "Starsky & Hutch" e "Os Bons Companheiros", a empresa recriou o universo dos anos 80 para um público que, majoritariamente, era criança na época. Misturam a lenda, a ficção que existe sobre a "década perdida" com a reconstituição quase exata dos costumes, visual, sons e valores cultuados pela sociedade da época. É extremamente louvável o trabalho da Rockstar em fazer o produto definitivo no meio desta onda de revival da tosca década de 80. As músicas, nesse aspecto, fazem o grande diferencial. Em vez de ficarem presos na facilidade dos hits bagaceiros, o trabalho de garimpagem possibilitou a criação de climas muito específicos. Há rádios rock que tocam Motörhead e Megadeth, há o groove de Indeep ("Last Night a DJ Saved My Life") e Grandmaster Flash... hip hop, new wave, heavy metal, funk, disco, love songs: existe de tudo em VC. E se o ambiente do jogo está perfeito, é hora de falarmos do que há de bom e de ruim quando se tem todo o controle do personagem. Os problemas de VC são os mesmos que assombravam GTA 3: controle e mira, basicamente. Talvez porque as qualidades sobressaíam muito mais que os pequenos problemas, mas acabam irritando os jogadores acostumados com todas as funções. A marca imaginária de mira melhorou muito, mas ainda demora um pouco para se pegar o jeito. Em momentos cruciais isso atrapalha muito, porque não há refresco – ninguém vai parar de atirar em você porque está com problemas nos botões. As missões em Vice City se desenvolveram muito em relação aos outros jogos. Se antes tudo se tratava em ambientes externos, geralmente com um objetivo e duas etapas a serem cumpridas, agora temos desafios complexos, desenvolvidos em várias etapas e que podem envolver ambientes internos (como prédios, mansões, boates). Com isso se tem um enorme senso de identificação com o jogo, pois ele deixa que nos envolvamos por completo dentro dele; ficar preso nas amarras de Vice City é muito fácil, e **poucas vezes jogar o mesmo game por semanas foi tão recompensador.** VC rompe com os padrões convencionais da indústria, partindo para o modelo cinematográfico que incita a projeção e a idealização. Bem-vindo ao futuro.

Augusto

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	10	9	10

Harry Potter and the Chamber of Secrets



Produtora: PS2
EA Games
Desenvolvido por:
EA UK/Eurocom
Jogadores:
1

Também para:
Todos os sistemas
Web Site:
www.hpgames.ea.com

O melhor: Voar livre sobre Hogwarts
O pior: Gráficos escuros e nebulosos

Como seu primo para GameCube, a versão de PS2 da segunda aventura de Harry põe o pequeno mágico de óculos numa maravilhosa aventura no estilo Zelda, que não é apenas para crianças. Ela oferece a mesma cativante história, uma excelente trilha e uma jogabilidade divertida como a do GC (para mais detalhes veja o review na página 83). É incrível como o jogo captura o visual dos filmes e o espírito dos livros. É claro que os fãs de Harry Potter irão devorar o jogo, mas para quem possui diversos consoles, eu recomendaria a versão para GameCube. **Umas poucas diferenças de ajuste fazem a versão de PS2 ser um pouco menos recomendável.** Para começar, os gráficos estão visivelmente mais escuros; as cores menos contrastantes e as sombras deixam as catacumbas de Hogwarts mais difíceis de serem exploradas. Os sensíveis controles de câmera complicam a vida na hora de alinhar os melhores ângulos para pular ou soltar feitiços. Esta versão também não tem a área do banco Gringotts, exclusiva do GC, mas compensa com a capacidade de vôo livre: você pode pular na vassoura de Harry e conhecer toda a escola de Hogwarts. **Shane**

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	7	7	4

The Lord of The Rings: The Fellowship of the Ring



Produtora: PS2
Black Label Games
Desenvolvido por:
Surreal
Jogadores:
1

Também para:
Xbox, PC
Web Site:
www.lotr.com

O melhor: A atmosfera da Terra-Média
O pior: Chefes muito fáceis

Eu quero meu tempo de volta. Esta versão de O Senhor dos Anéis está mais pra "O Senhor da Desgraça", isso sim. Depois de jogar por algumas horas (em que certamente eu teria algo mais útil para fazer) e terminar esta porcária, eu tentei imaginar como pode ter sido uma conversa entre os responsáveis por essa lástima em forma de game. Aposta que disseram algo como: "Ok, vamos simplesmente jogar os personagens dos livros pela história o mais rápido possível, e quanto menos detalhes colocarmos no meio de tudo, melhor. **Quem se importa que o Balrog é grande, burro e fracote?** Que diferença faz se a 'morte' de Gandalf tem a carga emocional de um pedido de pizza pelo telefone? Ah, claro, temos que incluir Tom Bombadil, pois ele não aparece no filme". O resultado é uma porcária de uma aventura que simplesmente segue os caminhos da Terra-Média. As fases se limitam a jornadas lineares por terrenos chatos, enquanto inimigos descerebrados se preparam para morrer em nossas mãos. Fuja como Gollum foge dos Elfos. **Crispin**

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
5	4	4	3

Legaia 2: Duel Saga



Produtora: PS2
Fresh Games/Eidos
Desenvolvido por:
SCE/Prokion
Jogadores:
1

Web Site:
www.playfresh.com

O melhor: Jogabilidade sólida e belo visual
O pior: A história chata com batalhas entediante

O lançamento de Legaia 2 ocorreu na hora errada. Há alguns meses eu teria recomendado este jogo com facilidade, como uma boa diversão para fãs de RPG passarem o tempo enquanto esperavam os grandes lançamentos. Mas agora, cercado de jogos como Kingdom Hearts, Suikoden III, Grandia Xtreme e até mesmo Wild Arms, Legaia 2 simplesmente desaparece. Duel Saga é muito parecido com o primeiro Legaia: bem feito, tradicional, com um interessante sistema de movimentos de combate (pense nos comandos tipo Street Fighter), e é uma longa aventura. Infelizmente, o charme do sistema de combate acaba logo, e antes que você perceba, está querendo pular as lutas. A história chata e os personagens sem brilho também não ajudam. Em termos de jogabilidade, **Legaia não oferece novidades, embora use algumas boas idéias de outros RPGs** (fazer comida, combinação de itens, etc.). As masmorras também são legais, e existe uma boa variedade de jornadas paralelas e coisas opcionais para os mais fanáticos. Espere até a próxima seca de RPG para poder curtir melhor este aqui. **John R.**

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	7	5	2

Reign of Fire



Produtora: PS2
Bam
Desenvolvido por:
Kuju
Jogadores:
1

Também para:
GC, Xbox, GBA
Web Site:
www.bam4fun.com

O melhor: Fases inspiradas, com dragões
O pior: Nível desequilibrado de dificuldade entre as fases

Reign of Fire é um jogo que, a princípio, cria uma ótima impressão, mas depois do entusiasmo, existe pouco que o mantenha na jornada até o final. Você joga como um dos dragões voadores que respiram fogo ou como humanos guiando veículos no estilo Twisted Metal, em missões de escolta e ataque. Por mais excitante que seja matar dragões, me peguei trocando constantemente entre os estilos de controle simples (sacrificando a velocidade pela mobilidade) e avançado (não dá para virar rápido o suficiente), dependendo da situação. Como dragão, você tem ataques sensacionais (como segurar um caminhão tanque com a boca e jogá-lo sobre a base dos humanos), mas vai arrancar os cabelos quando tentar sobrevoar o solo. **Pior ainda é a dificuldade esporádica do jogo.** Você vai precisar de dezenas de tentativas numa fase e vai passar como uma brisa por outras, logo na sua primeira tentativa. Este jogo tem partes inspiradas, mas não consegue se manter acima de suas próprias falhas. Alugue Fire e jogue as partes boas, mas esteja preparado para as frustrações que vêm com elas. **G. Ford**

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	6	6	4

Ratchet & Clank



Produtora: Sony CEA
Desenvolvido por: Insomniac Games
Jogadores: 1

O melhor: Os gráficos que saltam aos olhos
O pior: O personagem bem entediante de Ratchet
Web Site: www.scea.com

Apesar de ser estrelado por um personagem que parece ter caído da caçamba de personagens-rejeitados-pela-seção-de-design (estou falando de você, Ratchet!), R&C fornece uma experiência longa e gratificante que mistura plataforma e exploração. O jogo apresenta várias tarefas de recolher coisas, mas **há tanta variedade que não dá para enjoar.** Momentos memoráveis incluem jogar na pele de Clank e controlar um exército de robôs em miniatura, e a magnífica (porém curta) parte em que Clank cresce até ficar do tamanho capaz de esmagar uma cidade. Gráficamente, R&C é lindo, ambientado em cenários urbanos, feitos com o intuito de fazer com que você avance, evitando que volte atrás muitas vezes. É demais ter à mão mais de uma dúzia de armas e aparelhos que o incentivam a encontrar novas maneiras de detonar os inimigos, mas não ter o dinheiro suficiente para comprar um deles já não é tão legal assim. Isso leva a buscas por dinheiro bem entediante, mas, isso não acontece com muita frequência. As armas mais usadas estão ao alcance de um botão, graças ao Quick Select Menu – um atributo extremamente útil que outros jogos tentaram fazer, mas nunca conseguiram implementar de maneira tão eficiente como aqui. Ratchet pode não ser o melhor personagem que já apareceu em 3D, mas não dá para se decepcionar com este jogo. **Chris**

R&C, sem dúvida, é um dos títulos que termina 2002 na lista dos jogos do ano. Tem aparência sólida, é bom de jogar e inclui diálogos hilariantes (o discurso feito por Clank, ao assumir a expressão de um legume, é comédia pura). O sistema de inventário do jogo, como os de RPG, oferece recompensas tangíveis pelo recolhimento de milhares de acessórios. E diferente do outro lançamento da Sony neste fim de ano (Sly Cooper), R&C é uma **jornada sólida e recompensadora**, que fará com que você passe um fim de semana aprimorando suas estratégias. De vez em quando o jogo pode parecer conhecido demais – tipo Jak & Daxter... no espaço... com armas – mas, como é em parte construído sobre a base de J&D, isso não é totalmente inesperado. **Shane**

Apesar de, em sua maior parte, o jogo ser diferente de tudo que já se viu, R&C tem algumas características-chave em comum com Spyro the Dragon, a ex-galinha dos ovos de ouro da Insomniac – como o ritmo e a atenção centrados na exploração de ambientes. Claro que você depara com enxames de inimigos criativos e toneladas de poder de destruição à sua disposição, mas depende de você despachar os maldosos e achar seu caminho através dos níveis infundáveis, da maneira que preferir. Quer sair correndo no meio de uma chuva de tiros? Vai fundo. Ou talvez você prefira avançar gradativamente e atirar nos alvos a uma distância segura. Tudo bem, também. De qualquer maneira, **a opção de definir seu estilo é o que transforma a experiência de jogar Ratchet & Clank em uma coisa estranhamente relaxante e unicamente eletrizante.** **Gary S.**

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	7	8	7



Hitman 2



Produtora: PS2
Eidos
Desenvolvido por:
10 Interactive
Jogadores:
1
Também para: Xbox,
PC
Web Site:
www.bam4fun.com

O melhor: Atmosfera realmente tensa
O pior: Os objetivos não são muito claros

Este é o melhor jogo da Eidos desde Tomb Raider 2. Uma bela mistura entre o stealth de Metal Gear Solid e os tiroteios de Max Payne. É bem mais interessante do que vocês imaginam. Eu me viciiei no momento em que comecei a jogar Hitman 2, de tal forma que agora estou coçando de vontade de achar a primeira versão do jogo (que saiu só para os PCs), só pra dar uma olhada no resto da história. Em termos estruturais, Hitman 2 é um game baseado em missões simples cujo objetivo final é (obviamente) matar alguém. Informações lhe são passadas constantemente por seus conselheiros e, em alguns momentos, existe uma narrativa bastante inspirada, fazendo com que você procure desesperadamente seu alvo enquanto a descrição do mesmo lhe chega pelo rádio. A tensão é bem grande durante todo o jogo e o ritmo é bem dividido entre um tiroteio incessante, uma certa vigilância, um tiro de sniper, e até mesmo umas gargantas cortadas. O jogo também tem um ótimo visual e uma trilha bem razoável que mantém a tensão. Vale a pena.

John D.

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	9	8	8



Red Faction II



Produtora: PS2
THQ
Desenvolvido por:
Volition
Jogadores:
1-2 (1-4 Multi-Tap)
Web Site:
www.thq.com

O melhor: Ação, ação, ação!
O pior: Ação, ação, (ufa...) ação, ação

Meu cérebro está doendo. Pelo menos descobri que não sou epilético, pois com tantos disparos e explosões de Red Faction II jogados na tela, teria empacotado. Dezenas de inimigos o cercam de uma só vez, e parece que as hordas contra você são ilimitadas. Tudo que se pode pensar é em quem vai matar primeiro. **Você morrerá com frequência neste jogo, mais do que na versão original.** O problema é que a morte não ocorre em função de inimigos mais rápidos e espertos, mas devido a concepções infelizes: primeiro, leva uma eternidade para se recarregar a maioria das armas; segundo, quase todos os seus inimigos são praticamente imortais. São necessárias dezenas de tiros (ou habilidade para acertar todos os tiros na cabeça, nada fácil em meio a todo caos) para derrubar a maioria deles. Se os produtores queriam oferecer um jogo rápido no estilo Arcade, deviam ter feito as hordas intermináveis de bandidos um pouco mais fáceis de se eliminar. Mesmo assim, Faction II é um bom jogo. Os cenários mais variados e iluminados vão do bacana ao muito bonito, a história é longa e interessante, e existem muitas opções para partidas Multiplayer (curiosamente, as arenas das fases para vários jogadores são bem comuns). Eu gostava mais do original.

Joe

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	6	7	7

Silent Scope 3



Produtora: PS2
Konami
Desenvolvido por:
Konami CET
Jogadores:
1
Onde está?
A compatibilidade com a Light Gun?
Web Site:
www.konami.com

O melhor: Dois games = duas vezes mais ação sniper
O pior: Muito rápido para terminar

Eles bem que poderiam chamar este game de Silent Scope 2002, já que uma nova versão para PS2 é lançada todo ano. É possível que a Konami os tenha prontos faz tempo – eles espremeram dois games completos neste disco. SS EX e SS3 oferecem os melhores visuais e jogabilidade da série até agora, incluindo vários novos e criativos tipos de missão. Mas só isso não faz deste pacote algo que valha a pena comprar. **O principal problema está na brevidade do jogo:** mesmo se você jogar várias vezes até o fim ambos os games para ver todas as missões, ainda assim poderá acabar em um dia ou dois. É lógico que este tipo de jogo não é tipicamente longo ou complexo; é a sensação visceral de atirar em sua TV com uma Light Gun que faz você voltar ao game. Mas espere, eu disse Light Gun? Erro meu. Silent Scope 3 (assim como os anteriores) não é compatível com nenhum tipo de periférico Light Gun. Não me pergunte. A Konami deve ter alguma razão secreta para se recusar a incluir essa característica aparentemente essencial, nesses games. A menos que você seja um grande fã da série, considere este apenas para um aluguel.

Shane

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
5	5	5	4

Suikoden III



Produtora: PS2
Konami
Desenvolvido por:
Konami CET
Jogadores:
1
Encontre: Seu arquivo de save de Suikoden II
Web Site:
www.konami.com

O melhor: Trama criativamente estruturada
O pior: Começa de forma boba

Este terceiro capítulo de Suikoden corre alguns riscos com a fórmula da série. Como nos jogos anteriores, você reúne um exército de 108 heróis para combater o mal. Desta vez, a jornada acontece simultaneamente entre três personagens principais. É um conceito bacana, pois você testemunha eventos de vários pontos de visão. Mas o efeito começa a se perder depois de um tempo, pois esses personagens visitam os mesmos locais, falam com os mesmos habitantes e combatem as mesmas criaturas selvagens. **Felizmente, a fatigante introdução acaba, abrindo caminho para um ritmo de jogo mais rápido e engajado.** Depois de projetar seu castelo, customizar seus grupos de batalha e enfrentar jornadas paralelas opcionais, a diversão aflora. Visualmente, os gráficos medianos não impressionam. As pessoas estão bem legais, mas o campo e os cenários dos calabouços, obviamente inspirados em FFX, estão quadrados e primitivos quando comparados ao título da Square. Ele não vai te deixar de boca aberta, mas os fãs de RPG que conseguirem superar o visual vagabundo e a introdução lenta, vão encontrar um épico compensador.

Shane

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
5	7	6	2



Time Splitters 2



Produtora: PS2
Eidos
Desenvolvido por:
Free Radical Design
Jogadores:
1-4 (1-16 System Link)
Também para:
Xbox, GameCube
Web Site:
www.timesplitters-game.com

O melhor: Ótimo Multiplayer
O pior: História e design de fases irregulares

Viciados em mata-mata não devem hesitar: TimeSplitters 2 é diversão Multiplayer garantida. Especialmente para aqueles com a configuração ideal – ou seja, vários PS2, várias televisões e várias cópias do game – o viciante e puro massacre Multiplayer de TS2 já vale quase o preço da entrada. Entretanto, o game tem suas falhas. Seus defeitos têm a ver, principalmente, com o vago enredo e design de fases. Muitas vezes me perguntei onde estava e por que diabos estava ali. Uma típica missão que envolve tiros de sniper, detonação de explosivos, desativação de câmeras, matança de zumbis e roubo de cristais de tempo. Muitos desses objetivos parecem forçados e desconexos. Enquanto o tom burlesco e sensibilidade fajuta dão ao game um pouco de contexto, o design não é tão coeso como deveria. **Os objetivos são irritantemente secretos, dando a impressão de que funcionam somente para avançar as fases.** Com o time de ex-funcionários da Rare na Free Radical – juntamente com as descaradas citações ao antecessor – é totalmente justo comparar TS2 aos padrões GoldenEye. Analisando o modo para um jogador, o game simplesmente não possui a magia de recentes clássicos dos jogos de tiro.

Evan

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	7	7	9

X-Men: Next Dimension



Produtora: PS2
Activision
Desenvolvido por:
Paradox
Jogadores:
1-2
Web Site:
www.universe-offheroes.com/game_xmen_next_dimension.html

O melhor: Grouxo pode erguer e arremessar o Fanático com a língua
O pior: Ficar travado no canto da tela e perder por isso

Jogos de luta poligonais com jogabilidade de títulos 2D. Dezenas de títulos seguindo esse mesmo preceito aparecem todos os anos para a maioria das plataformas no mercado. Alguns acabam sendo bem-sucedidos, dando origem a uma jogabilidade sólida. Outros, acabam se tornando um completo fiasco, totalmente desbalanceados. Pode-se dizer que esta segunda encarnação de X-Men, da Activision se encaixa perfeitamente na segunda categoria. Aqui você encontra um game de luta com gráficos poligonais bem trabalhados com uma jogabilidade tão travada e respostas tão lentas quanto qualquer outro daqueles jogos desenvolvidos por empresas de fundo de quintal. Nem por isso o jogo é descartável. **O destaque vai para as pequenas maravilhas colecionáveis.** À medida que você vai cumprindo certas exigências, novos personagens e roupas extras para os 24 lutadores vão se abrindo, permitindo que você jogue tanto com os trajes clássicos como com os do filme e da nova geração. Este é daqueles jogos medianos, voltados exclusivamente para os fãs dos mutantes da Marvel, ou para jogadores casuais que não se importam em dominar a arte de aplicar combos absurdos.

Eric

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	6	4	7

The Lord of the Rings: The Two Towers



Produtora: EA Games
Desenvolvido por: EA/Stormfront Studios
Jogadores: 1
O melhor: Passa a perfeita sensação de se estar dentro do filme
O pior: Grita por um modo Multiplayer
Web Site: www.lordoftherings.ea.com

ação como este tem muito mais atrativos para o público em geral. É rápido, divertido e acessível, conseguindo ser ao mesmo tempo profundo, desafiador e recompensante.



O Troll é um dos maiores personagens da saga O Senhor dos Anéis. Sua altura (3 metros, em média) equivale ao tamanho de dois Hobbits e meio

Ao lado: Legolas é o personagem com os movimentos mais bacanad e variados. Além de bons combos para os combates próximos, seu arco é quase infalível a média e longa distância

Apague de sua mente qualquer lembrança ruim que a versão odiosa da Universal para LOTR tenha deixado. Pronto, você está apto a aproveitar o verdadeiro game baseado em o Senhor dos Anéis. O show já começa na apresentação: exatamente como no início do primeiro filme, é contada a batalha dos humanos e elfos contra os exércitos de Sauron. E no calor da batalha, as cenas do filme se tornam gráficos poligonais e você comanda Isildur para destruir orcs! Além de retratar os acontecimentos dos dois primeiros filmes (apesar do nome "As Duas Torres"), você basicamente joga as principais batalhas do mundo tolkieniano, precedidas por seqüências tiradas do filme! Mas não pense que este é apenas um jogo de pancadaria regado a cenas de LOTR. Você escolhe entre Legolas, Gimli ou Aragorn e, à medida que vai acabando com seus oponentes, pontos de experiência são recebidos para comprar novas habilidades, golpes ou energia. Vale jogar só para curtir as cenas e seqüências especiais com cada personagem.

Eric

Os games adaptados de filme deveriam seguir este exemplo. De que vale "jogar um filme" se não temos a sensação de estar dentro dele? The Two Towers consegue isso com maestria, mesclando cenas dos dois filmes de Peter Jackson com animações em CG e o jogo em si. A transição é tão boa que não é raro você demorar um pouquinho até notar que já está no comando de seu personagem de escolha. Outra coisa bem bacana são os extras que a EA espalhou pelo DVD do jogo. Conforme se avança pelas fases, entrevistas com o elenco e outras coisas bacanas são liberadas, o que deixa qualquer fã louco para completar todas as fases. Completando, a ação é veloz e incessante, e os golpes e combos que vão sendo apreendidos durante a aventura só contribuem para isso.

Renato

The Two Towers tem uma grande qualidade, que não tenho como frisar o suficiente: diferente de todos os outros jogos do gênero, aqui não é necessário espancar cada lacaio das forças do mal por meia hora antes dele finalmente cair. Dinâmico e realista, dois ou três golpes de espada bastam, e o jogo flui maravilhosamente por isso. A história acompanha fielmente os filmes, inclusive com cenas dos mesmos que se integram ao jogo. A transição impressiona, apesar dos modelos 3D dos personagens nestas cenas deixarem um pouco a desejar. Comprar novos golpes e ter uma arma secundária acrescenta variedade e, com uma história épica por trás, além dos incríveis cenários, temos um jogo de ação inesperadamente bom. Os controles poderiam ser um pouquinho mais precisos, e o som não conseguiu me empolgar, mas são defeitos pequenos.

Marcel

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8,5	9	8.5	7

ESCOLHA SEU GUERREIRO



ARAGORN

Raça: Humano
Arma de escolha: Espada
Estilo de luta: Ataques e combos balanceados
Personalidade: Leal, bravo e heróico



LEGOLAS

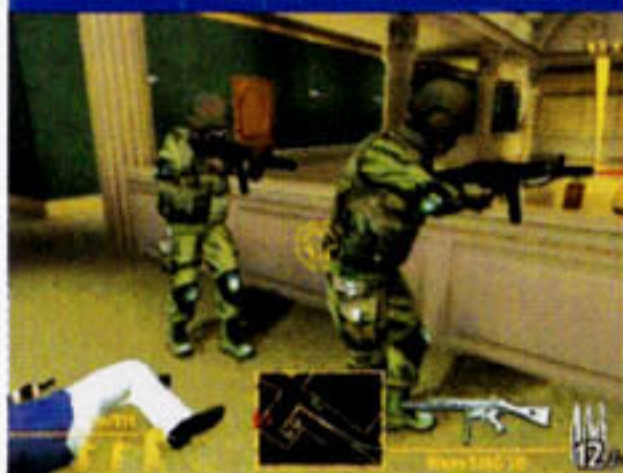
Raça: Elfo
Arma de escolha: Arco
Estilo de luta: Ótimo para tiros à longa distância
Personalidade: Quietos e reservado



GIMLI

Raça: Anão
Arma de escolha: Machado
Estilo de luta: Combate próximo e pessoal
Personalidade: Ranzinza, reclamão e rabugento

Tom Clancy's The Sum of All Fears



Produtora: PS2
Ubi Soft
Desenvolvido por:
Red Storm
Jogadores:
1
Também para:
GameCube
Web Site:
www.ubi.com

O melhor: Um prato cheio para quem gosta de realismo
O pior: A dificuldade pode afastar os mais impacientes

Baseado no filme "A Soma de Todos os Medos", este é um jogo de tiro em primeira pessoa com excelentes gráficos, boa história e horas de diversão garantida. Seguindo a linha de Rainbow Six e Rogue Spear, você assume o comando de um membro de um esquadrão de elite formado por três pessoas em onze missões diferentes. Mas há uma boa novidade: um pequeno mapa na parte inferior da tela vai mostrando a sua posição à medida que você vai andando. É preciso ficar atento às instruções iniciais e à explicação da trama para entender tudo que está se passando. O desafio, está nos comandos. **É quase um teste psicotécnico gerenciar todas as funções no joystick.** Já que ele substitui o teclado (relativamente mais simples de ser operado), é preciso se acostumar com todas as funções, ou ser capaz de em vez de atirar no inimigo, você simplesmente ativar o visor infravermelho. E em seguida levar uma bala na cabeça, claro... Vale a pena reservar um tempo para um pequeno treino, ainda mais para aprender a manusear as 15 diferentes armas que você tem a sua disposição. Pena que não há a opção multiplayer como na versão para PC.

Ricardo Matsumoto

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	9	8	6

Ultraman Fighting Evolution 2



Produtora: PS2
Banpresto
Desenvolvido por:
Banpresto
Jogadores:
1-2
Web Site:
www.hotline-web.com/ufi/index.html

O melhor: Todos os Ultras clássicos estão lá
O pior: A falta de movimentos e precariedade dos golpes

Jogos com a família Ultra não são elogiados pelo primor do game em si, mas por trazerem as lembranças dos tempos em que esses heróis estavam na TV. Ultraman Fighting Evolution 2 não foge à regra. Os gráficos e animações condizem com a atmosfera heróica dos personagens, mas a movimentação é travada e são poucas as combinações de golpes e especiais, UFE2 conta com cinco Ultramans, incluindo o primeiro Ultraman, Ultra Seven e Ultraman Jack, e mais um punhado de monstros. O modo principal do jogo são batalhas um contra um. Ao som de versões instrumentais das marchas heróicas que abriam os seriados na TV, heróis e vilões se espancam com toda dificuldade que uma jogabilidade precária impõe. Quem manja de japonês pode ir além e escolher a opção Ultra Mode. Nela, você deve executar as instruções dadas pelo narrador e resolver pequenas missões, que variam desde a proteção de um centro de defesa até salvação do planeta de uma invasão alien, como se fosse um episódio da série. **Indicado aos saudosistas e fãs dos heróis de M-78.** Mas talvez apenas para eles.

Ricardo Cruz

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	9	5	4

Shinobi



Produtora: Sega
Desenvolvido por: Overworks
Jogadores: 1
O melhor: Os controles precisos
O pior: O design cansativo dos níveis
Web Site: www.sega.com

Relembrando as quinze horas que passei com Shinobi, uma torrente de memórias enche a minha mente. As primeiras são as boas, como quando consegui armar um ataque Tate perfeito para detonar uma tela cheia de inimigos em uma orgia explosiva de sangue (Engulam isso, seus malditos cães-ninjas! Agora vocês não passam de uma pilha de pedaços ensangüentados!) Os controles perfeitos, transformaram a manipulação de Hotsuma em uma delícia. Finalmente, fico nostálgico ao me lembrar dos encontros com os chefes, de deixar os nervos à flor da pele. **Cada um dos dezesseis estágios termina com um chefe que oferece um desafio inacreditável.** Mas pensar neles me faz lembrar dos problemas irritantes do jogo, que se combinam para rebaixar sua avaliação alguns níveis. Esta aventura, provavelmente, será difícil demais para a maior parte dos jogadores. Os games Shinobi fizeram história com sua dificuldade angustiante mas, entre a falta de pontos de save nas fases e as incontáveis mortes causadas por um único golpe, você vai acabar jogando o mesmo estágio uma vez seguida da outra. Também é preciso dizer que as fases têm tendência de se tornar em repetitivas, reciclando layouts bem simples, que fazem com que você enfrente ondas de inimigos idênticos. Por fim, o sistema de câmera desajeitado me deixou frustrado e aborrecido. Ainda bem que nenhum desses problemas conseguiu estragar a diversão totalmente. Shinobi continua conseguindo fornecer ação ninja visceral e recompensadora.

Shane

Eu sou fã dos clássicos que voltam, por isso o retorno de Shinobi é muito bem-vindo. Hotsuma é o supermodelo dos heróis dos jogos de ação – esbelto, estiloso e mau – e luta como ninguém. Libertar sua bagagem de movimentos ninja matadores é tão fácil quanto estalar os dedos – depois que você se acostuma com os controles. Mas o jogo tropeça na falta de criatividade das fases e nos combates repetitivos. **Combinados a tudo isso estão o sistema de câmera altamente cansativo e o fato de a segunda parte do jogo ser intensamente difícil,** o que faz com que eu recomende este jogo apenas aos aficionados mais dedicados.

Milkman

Todos os aspirantes a ninja que estão com coceira nas mãos para jogar Shinobi, cuidado. **Este jogo é infernalmente difícil.** Nem consigo pensar nas palavras para descrever o quão difícil Shinobi se torna depois da metade. O jogo é cheio de porradas, incluindo um sistema de golpes inovador e prático ao mesmo tempo, mas é difícil se sentir um ninja barra-pesada quando você fica morrendo toda hora ao cair em um poço sem fundo. Gostaria de me sentar com quem inventou os últimos níveis (especialmente os que não têm chão) e dividir com ele algumas das minhas opiniões (ou o meu punho fechado). Jogadores casuais, ou os que se frustram com facilidade, não devem nem tentar jogá-lo.

Che

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	7	7	7

Harry Potter and the Chamber of Secrets



Produtora: EA Games
Desenvolvido por: EA UK / Eurocom
Jogadores: 1
Também para: Tudo que existe no mundo
O melhor: A reprodução fiel do mundo de Harry
O pior: Não tem o vôo livre da versão para PS2
Web Site: hpgames.ea.com

Seja você um Pottermaníaco ou um daqueles que se acha bacana demais para cair nessa de bruxaria, faça um favor a si mesmo dê uma chance a Hogwarts. O trabalho de reprodução do mundo complexo de Harry Potter é excepcional. A Câmara Secreta é um jogo que faz jus ao material em que foi inspirado. Durante o dia, você frequenta desafios em sala de aula, participa de jogos de Quadribol e sai em expedições pré-programadas. Durante a noite, fica livre para explorar, sozinho, o terreno gigantesco da escola. Muito esforço foi necessário para fazer com que os gráficos reproduzissem os cenários do filme, e o resultado é de tirar o fôlego. A música de fundo, excelente e a emoção das vozes (apesar de não serem dos atores do filme) também, especialmente porque tudo foi gravado especificamente para o jogo. **Os controles são simples e intuitivos, uma evolução gritante em relação ao mecanismo engenhoso da série Zelda para Nintendo 64.** Funciona bem nos duelos, nos feitiços e nas lutas contra os chefes de fase. Minhas queixas têm a ver com a natureza pré-programada do jogo – quer dizer, uma vez que você chegar ao final, não há razão para começar novamente. Também é preciso dizer que a versão para GameCube não tem a liberdade de voar para onde quiser que é encontrada no PS2. Pelo menos, a inclusão de mecanismos para conectar GameCube e GameBoy Advanced ajudam a compensar isso.

Shane

A Câmara Secreta não é um jogo particularmente inovador, mas ganha pontos por transformar a história excelente em um jogo bem ritmado. O melhor é que isso acontece sem forçar ações que não têm nada a ver com o enredo central. **Os fãs vão adorar a atenção aos detalhes dos ambientes de jogo** – o desenho do Beco Diagonal combina perfeitamente com o do filme, os jogos de Quadribol parecem tão frenéticos quanto deveriam ser e Hogwarts é... bem, é Hogwarts. Os aspirantes a bruxos (ou bruxas) devem dar uma chance a Câmara Secreta.

Chris

O novo game da Harry deixa qualquer um que não tenha visto o filme ou lido o livro (como eu) com vontade de se aprofundar mais nos mistérios da bruxaria. Tudo está bem caracterizado: a dublagem é excelente, o visual é demais e a jogabilidade é intuitiva e fácil de pegar. Há muito para se fazer neste game: aprender feitiços, jogar Quadribol, colecionar figurinhas de magos famosos, combater monstros horríveis, se conectar com o GBA... o engraçado é que justamente uma das maiores virtudes do jogo é também seu maior defeito. **Os gráficos são tão bem feitos e detalhados que a taxa de frames telma em cair várias vezes durante o jogo.** E para que isso chegue à memória RAM do GC, são necessários loading times, que tiram a paciência de qualquer cristão.

Trivella

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	8	6	3

Godzilla: Destroy All Monsters Melee



Produtora: Atari
Desenvolvido por: Pipeworks
Jogadores: 1-4
Web Site: www.atari.com

O melhor: As cidades explodem muito bem
O pior: Controles ruins

Como todo bom garoto, cresci comendo salgadinhos, tomando Tang e assistindo aos filmes do Godzilla. Por isso mesmo, tinha uma grande expectativa com Destroy All Monsters Melee. Ainda bem que o jogo não desaponta. OK, os controles são muito limitados. Tá, o sistema de colisão é precário e as táticas baratas do computador me fazem querer xingar todo mundo. A câmera também é um pouco ruim, e os oponentes tomam vantagem dessa situação para sentar o braço em você. Mas eu consigo aturar tudo isso. Por quê? Porque não jogo Destroy All Monsters esperando algo genial. **Quem pode negar o prazer proibido de destruir grandes cidades, enquanto se desvia de seus três amigos?** Os cenários são impressionantes e muito bem feitos, estejam eles destruídos ou em pé. Os monstros presentes (incluindo Mechagodzilla e King Gihidora) vão agradar aos fãs mais radicais do lagartão, mesmo sem a presença de Minya (o bebê Godzilla) e Jet Jaguar. Basicamente, olho para este game como um excelente souvenir de Godzilla. Sim, é uma experiência não muito edificante, mas desde quando Godzilla foi edificante?

Milkman

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	8	5	7

Tom Clancy's The Sum of all Fears



Produtora: Ubi Soft
Desenvolvido por: Red Storm
Jogadores: 1
Também para: PS2, PC
Web Site: www.ubi.com

O melhor: Fácil de começar a jogar, resultando em...
O pior: Uma jogabilidade muito superficial

Talvez deveriam chamar isto de Rainbow Six Light ou Tom Clancy's Ghost Recon para bobos. Não me levem a mal, Sum of All Fears dá apenas um gostinho do combate em esquadrões. Ao contrário de Ghost Recon ou SOCOM (PS2), esta versão aerodinâmica da guerrilha moderna o joga no meio da ação com todo o equipamento que você precisa e alguns soldados controlados pela máquina para lhe dar cobertura. Isso é legal se você quiser apenas ligar o videogame e abrir fogo, mas no final das contas, parece que você não está totalmente no controle. Você está sempre preocupado com seus companheiros (eles não são muito espertos), e embora os ambientes sejam razoavelmente variados e abertos, você é coagido a seguir uma rota pré-determinada. Você não está preso a trilhos, mas o game rapidamente se transforma em uma simples questão de seguir uma linha no mapa tático e se preparar para o próximo tiroteio. Mas **a maior omissão é a falta de um modo Multiplayer**. TSOAF é decente se você estiver sozinho em casa e ansioso por um pouco de ação militar no GameCube, mas é muito curto.

Darren

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	6	6	3

Ty The Tasmanian Tiger



Produtora: EA Games
Desenvolvido por: Kromes
Jogadores: 1
Também para: PS2, Xbox
Web Site: www.eagames.com

O melhor: Incrível design de personagens
O pior: A câmera pode fazer você vomitar

Se você estiver servindo o "mesmo jogo de sempre" em um ano repleto de jogos de plataforma inovadores, é melhor nem aparecer pra festa. Analisando assim, Ty é vítima do pior "momento errado" imaginável. Ty usa os mesmos truques que fizeram com que títulos similares fossem considerados ótimos no passado, mas isso não fez bem a ele e não oferece nada de novo ou melhor do que recentes lançamentos como Sly Cooper, Mario Sunshine ou Ratchet & Clank. A jogabilidade lembra bastante a fórmula que foi usada e abusada muitas vezes antes, com vários tipos de itens para pegar e muitas tarefas para completar. E embora isso não seja necessariamente ruim, **a movimentação rápida da câmera é nauseante e acaba irritando o jogador** (até mesmo na configuração mais afastada). Apesar desses problemas, o visual e apresentação no estilo australiano são bem maneiros. Mas é decepcionante o fato de que os incríveis designs de personagens não serem bem animados – Ty corre como se não tivesse joelhos, e o resto dos personagens são tão duros quanto ele.

Chris

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	7	4	5

Medal of Honor Frontline



Produtora: EA Games
Desenvolvido por: Dreamworks
Jogadores: 1-4
Também para: PS2, Xbox
Web Site: www.moh.ea.com

O melhor: Uma boa atmosfera da Segunda Guerra Mundial
O pior: Pouco combate

Como seus amigos do Xbox e do PS2, Frontline no GameCube nos brinda com uma bela experiência da Segunda Guerra. Você é virtualmente transportado para o meio da batalha através de uma combinação de gráficos realistas, uma trilha orquestrada de primeira e bons controles. É como estar no meio dos momentos mais intensos de "O Resgate do Soldado Ryan"... na maior parte do tempo. Infelizmente, devido a alguns objetivos de missão confusos, eu freqüentemente me perdia nos objetivos, sendo forçado a retroceder. A maioria deles não é tão óbvia, e fiquei o tempo todo consultando minha lista. Acho que não era bem isso que os soldados da Segunda Guerra ficavam fazendo. Além disso, **o game suavizou na violência para não ficar pesado demais, perdendo em realismo**. Não estou querendo um festim de sangue, mas estando no meio da guerra, eu esperava um pouco mais. Apesar dessas reclamações, curti Frontline o suficiente para recomendá-lo aos fãs do gênero.

Shane

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	10	6	6

Time Splitters 2



Produtora: Eidos
Desenvolvido por: Free Radical
Jogadores: 1-4
Também para: PS2, Xbox
Web Site: www.eidos.com

O melhor: Ótimo Multiplayer
O pior: História e design de fases irregulares

É justo dizer que os jogos de tiro em primeira pessoa feitos para consoles eram apenas uma gota no oceano até que GoldenEye chegou ao Nintendo 64, em 1997. E embora TimeSplitters 2 faça pouco para evoluir a experiência solo da maneira que seu ancestral fez alguns anos atrás, ele consegue proporcionar a mesma ação Multiplayer viciante, frenética e altamente convincente. A versão de GC do insano mata-mata da Free Radical é essencialmente uma cópia de seu correlativo do PS2 (veja nosso review na página 81), o que significa que embora seja divertido no Multiplayer, também sofre com o mesmo enredo sem brilho e pequenas (mas irritantes) falhas de animação. **Os controles são meio desajeitados no joystick do GameCube**, e a falta de um botão de pulo parece estranhamente deslocada, considerando a natureza Arcade do jogo. A versão de GC também não possui a opção "system-link" de seus primos de Xbox e PS2, o que significa que você está limitado a jogar o modo para quatro jogadores com tela dividida. Ainda assim, TS2 é um ótimo Multiplayer que vai deixar você e seus amigos grudados na TV durante um bom tempo.

Evan

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	6	6	9

Star Wars: The Clone Wars



Produtora: LucasArts
Desenvolvido por: Pandemic
Jogadores: 1-4
Também para: PS2
Web Site: www.lucasarts.com

O melhor: As batalhas insanas
O pior: Os movimentos tremelicanos

Eu estava pronto para entrar de cabeça neste jogo. Sonhava com algo no estilo de Rogue Leader. É triste dizer, mas este jogo é preso a um roteiro, você nunca pode escolher o veículo que vai utilizar, é tudo muito rígido. Para começo de conversa, eu não me encanto por essas naves metidas a moderninhas, o que me impede de relevar o fato de que este é um jogo básico de atirar a bordo de um veículo qualquer. Rogue Leader também era um pouco assim, mas tinha X-Wings, TIE Fighters e o Millennium Falcon. Coisas assim têm a capacidade de fazer com que se esqueça de vários detalhes. Para falar alguma coisa boa, o jogo tem um bom ritmo na maior parte do tempo, e várias características (como conversa pelo rádio, objetivos que vão mudando ao longo do jogo, aliados controlados por inteligência artificial que desviam dos inimigos, etc.) que fazem com que a batalha pareça viva. Também tem um componente Multiplayer bem forte – como o modo Conquest, surpreendentemente cheio de estratégia. No final, **você vai gostar deste jogo se for tarado por Star Wars**. Se não, é um jogo meia-boca, com alguns instantes de intensidade.

Miguel

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	8	6	7

Phantasy Star Online - Episode I & II



Episode II é realmente um novo capítulo no universo de PSO. Há um novo enredo, novas e melhoradas áreas, quatro novas fases (cada uma com subfases) e quatro novos chefes. No geral, Ep II é mais difícil que Ep I, portanto, os novatos deveriam atacar as fases clássicas antes de se aventurarem pelas novidades



Produtora: Sega
Desenvolvido por: Sonic Team
Jogadores: 1-4
O melhor: Inacreditavelmente viciante
O pior: Pede um investimento alto para se aproveitar o máximo
Também para: Xbox
Web Site: www.sega.com



FESTA NO TECLADO

Se você está se aventurando Online, sugerimos que compre um teclado. A Sega prometeu que teria um disponível na época do lançamento do game, e ele é absolutamente obrigatório para uma boa aventura na rede. O teclado ainda permite que você faça pequenas animações bizarras (como dançar em cadeiras voadoras) colocando pequenos códigos nas salas Online.

Se você está querendo destruir sua vida social, veio ao lugar certo. Pergunte a qualquer um que sacrificou alguns meses com a versão de Dreamcast dois anos atrás – depois de entrar no mundo de Phantasy Star Online, não há volta. Eis os fundamentos: não é um Massive Multiplayer RPG como Everquest. Você encontra algumas dezenas de pessoas em salas e forma um grupo com outros três sujeitos. E não é a típica fantasia que você conhece – o mundo de PSO é descolado e futurista, e a jogabilidade é baseada em combos, não em menus lentos e tediosos. Antes de se aventurar Online, você deve customizar seu personagem escolhendo entre doze classes (três delas são novas). Aí então, você pode usar seu personagem no Episódio I (o jogo original do DC) ou ir diretamente para o

Episódio II. Sinta-se à vontade para pular entre os dois a qualquer momento; sua experiência, equipamento e dinheiro são carregados para o modo que você escolher. Além de se aventurar online, você também pode subir de nível jogando sozinho ou formando uma equipe com alguns amigos no novo modo de tela dividida. A má notícia é que, para aproveitar PSO ao máximo, você precisa gastar mais dinheiro. Você precisará de um modem ou um adaptador de banda larga e uma assinatura "Hunter's License" da Sega para jogar Online (US\$8.95, com cartão de crédito internacional).

DICAS ÚTEIS PARA OS NOVATOS ONLINE

Agora que PSO está em um console que realmente vende alguma coisa, um monte de novos jogadores estará se conectando pela primeira vez. Não tema. Eis algumas dicas bacanas que irão tornar sua vida Online bem mais simples.

SAIBA SEU PAPEL: se você for um Hunter ou um Ranger, é seu dever ser a linha de frente nas batalhas. Os Forces (que evocam mágicas) devem se preocupar mais em manter todos saudáveis e dar uma força com alguns feitiços.

USE SÍMBOLOS NO CHAT: use aqueles pequenos menus se estiver perdido, com problemas ou apenas quiser que os outros aguardem sua lerdeza. Crie seus próprios ícones para um charme extra.

USE SEMPRE UM PIPE: quando estiver quase morrendo, ou antes de enfrentar um chefe, sempre abra um portal com um Telepipe. Assim, se você morrer, pode voltar rapidinho para o mesmo local.

VIAJE LEVE: nunca carregue dinheiro consigo. Deixe tudo no banco, ou você fica sem nada quando morrer.

Tive que me afastar para bem longe de meu GameCube para poder dar o testemunho de quão fenomenal PSO I&II é. Entendo que comprar o jogo, o adaptador Online e pagar todas as taxas é um grande investimento, mas a experiência de jogar PSO Online não tem preço. Nas 40 horas que passei jogando PSO para fazer este review, terminei todos os estágios de ambos os episódios na configuração padrão, mas ainda nem arranhei a superfície daquilo que o game tem a oferecer. Com quatro níveis de dificuldade exponencialmente mais difíceis, download de jornadas e a alegria de jogar Online com pessoas de verdade, você facilmente alcançará 150 horas de jogo. Precisa de mais argumentos? **Graficamente, PSO está entre os games mais bonitos do sistema.** Os novos estágios são maravilhosos – e até os antigos conseguem impressionar. A trilha sonora traz uma tonelada de novas músicas (inclusive alguns remixes de velhas melodias de Phantasy Star para o Mega Drive). A inclusão do Multiplayer em tela dividida não é um substituto viável para a experiência Online, mas é uma ótima maneira de aumentar o nível de seu personagem com mais três amigos na sala de estar. É possível que a futura versão de Xbox seja ainda melhor (com o acréscimo de chat com voz), mas ainda assim, este game é uma obra-prima. Te vejo Online.

Shane

Fique longe deste game. Sim, ele tem cara de inocente. Você pode até pensar que ele parece repetitivo e sem razão de ser (e ele é). Mas se você se atrever a jogá-lo, PSO irá lentamente cravar suas garras viciantes em seu cérebro e não vai largar nunca mais, mesmo depois de você terminá-lo uma vez. Ou duas. Ou mais. O truque é o ritmo: PSO vai dando pontos de experiência e itens raros frequentemente para que você volte cada vez mais vezes ao jogo. E como são dois jogos inteiros, não pense que você se livrará desse hábito tão facilmente.

Shoe

Pensei que havia superado meu vício em PSO – me enganei. As novas fases, itens e inimigos inéditos, combinados com a variedade de maneiras de construir e customizar seu personagem que sempre fizeram de PSO um game tão viciante, me puxaram de volta. Mas isso é relativo ao jogo Online; Offline, a aventura é repetitiva e a tela dividida é praticamente arruinada pela horrível câmera. Se você puder bancar o custo do game, taxa de assinatura, teclado e adaptador de rede, então, é obrigatório. Se não puder jogar Online, mude minha nota para 7.

Mark

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	8	3	10

Sonic Mega Collection



Produtora: Sega
Desenvolvido por: Sonic Team, Traveller's Tales
Jogadores: 1-2
O melhor: Doze jogos pelo preço de um
O pior: Dessa dúzia, alguns são péssimos
Também para: Mega Drive
Web Site: www.sega.com

Dar sequência a Sonic Adventure 2 com esta grande compilação e apresentar as raízes do personagem aos recentes fãs de Sonic é uma estratégia brilhante da Sega. Sem falar que você recebe doze jogos pelo preço de um, e quase todos de altíssima qualidade. Apesar de alguns fracassos – especificamente Sonic 3D Blast e Sonic Spinball – de modo geral, esses são alguns dos melhores jogos da Sega que já foram desenvolvidos para o Mega Drive. E como esperávamos, eles funcionam perfeitamente no GameCube. **Não há defeitos gráficos ou problemas de ritmo.** Bem, nenhum defeito além dos que já existiam nos jogos originais. Se eu tivesse que reclamar, seria da omissão do Sonic CD (Sega CD). Se pensarmos que este sempre foi considerado um dos melhores, se não o melhor, dos jogos da série, é frustrante ver que ele foi limado. Eu também queria mais alguns extras: mais vídeos, um lição de história sobre o Sonic e suas origens... qualquer coisa. Afinal, quando eles fizeram uma coleção do Sonic para o Saturn, há alguns anos, estava abarrotada de extras. Mesmo assim, para os fãs mais recentes, a Mega Collection oferece informação suficiente sobre as origens de personagens como Eggman, Tails e Knuckles. Além disso, os jogos extras vão deixar todos com vontade de jogar mais. É um game Sonic que ninguém, seja fã novo ou antigo, deveria ficar sem.

Greg S.

Após me divertir com todos esses relançamentos "retrô" mais recentes, cheguei à seguinte conclusão: os jogos do Mario envelheceram mais graciosamente do que os da série Sonic. Mas isso é subjetivo, e não tem importância. A Mega Collection é uma ótima antologia que recria fielmente todos os jogos que estão ali. A música é o mesmo barulho de maquinário artístico, os gráficos ainda parecem rápidos e integrados, como eram nos tempos em que os velhos truques ainda funcionavam. **O problema é que apenas metade dos jogos realmente merecem ser jogados.** E qual é o lance de colocar Sonic 3D Blast no lugar de Sonic CD?

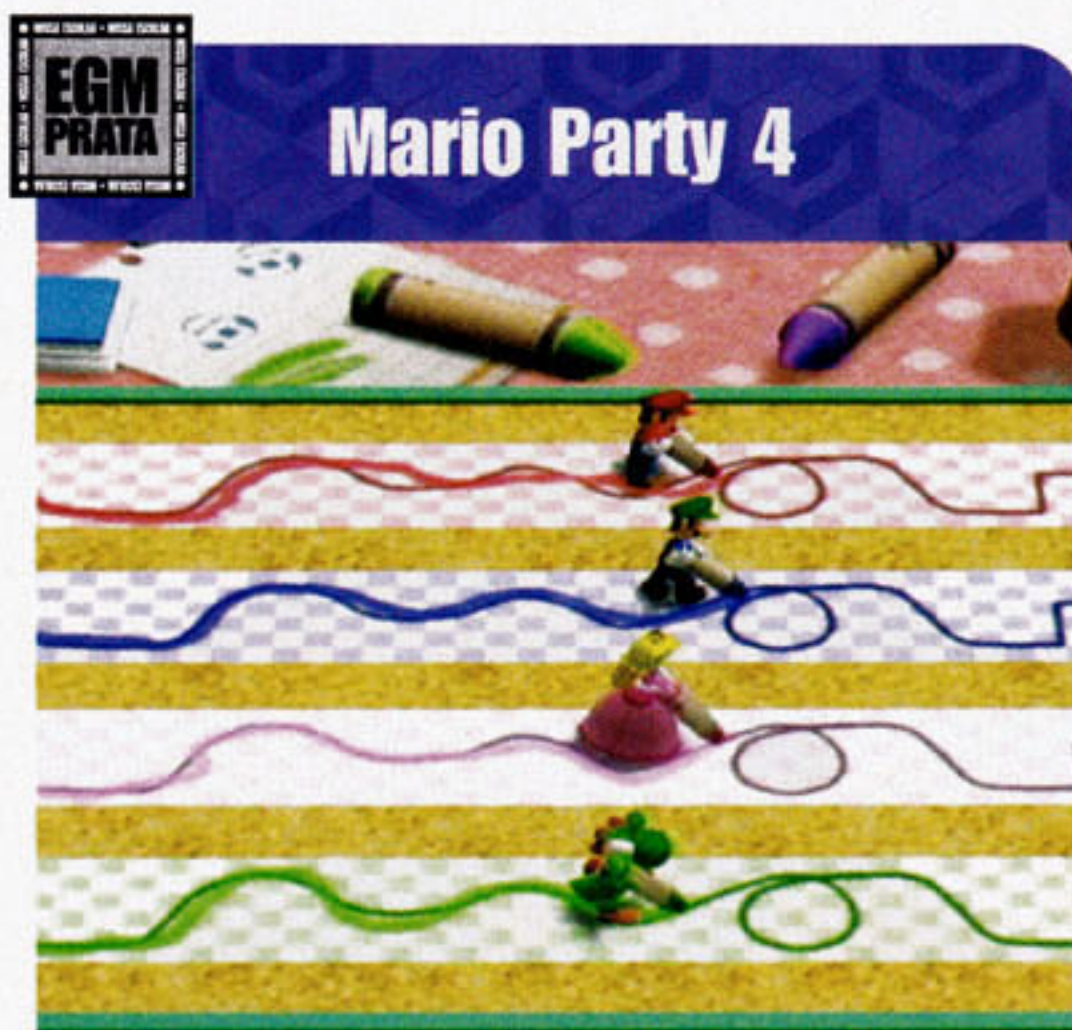
Miguel

Para jogadores já viciados nos mais recentes títulos Sonic em 3D, a SMC vale para se conhecer as raízes do porco-espinho azul. Esqueça toda a exploração e as tarefas de busca de Sonic Adventure 2, os jogos aqui são todos rápidos: vá do ponto A para o ponto B, e bem depressa. Os jogos do pacote são bem diversos, indo do ótimo (Sonic 1-3, Bean Machine), ao regular (Knuckles), até o "quem se importa?" (Spinball, 3D Blast), mas se você não os jogou antes, precisa jogá-los. **Pena que ele traga poucos extras.** Algumas ilustrações, capas de quadrinhos e vídeos de segunda não são suficientes.

Chris

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
2	4	1	7

Mario Party 4



Produtora: Nintendo
Desenvolvido por: Hudson Soft
Jogadores: 1-4
O melhor: 50 novos minigames
O pior: É muito parecido com os outros
Web Site: www.marioparty4.com

Quem é vivo sempre aparece! É lógico que uma das séries que mais fizeram sucesso no N64 tinha que ganhar mais uma sequência no GameCube. Mario Party chega à quarta geração e continua bombando forte nas pistas dos gamemaniacos. Convidou seus amigos pra uma cervejada e sua esposa voltou pra casa antes do esperado, não deixando mais vocês falarem de mulher? Sem problema! Ligue MP4 que a diversão vai ser a mesma, ou quem sabe maior ainda! Não existem grandes surpresas pra quem já é veterano nas festas de Mario e sua turma. O esquema continua o mesmo de sempre: jogue o dado, ande pelas casas do tabuleiro, acumule moedas e jogue minigames ao final de cada rodada (e às vezes, até durante as rodadas). Mas **apesar de não ser um game exatamente novo, MP4 continua divertindo como qualquer outro game anterior da série.** Alguns minigames são hilários, outros testam a durabilidade de seu joystick e a resistência de seus dedos. A "grande" novidade que a Nintendo faz questão de promover na embalagem do produto é um tal de "MiniMega System" que transforma os jogadores em anões ou em gigantes. Em forma diminuta, eles podem alcançar áreas exclusivas dos tabuleiros. E como titãs, podem pisar nos outros competidores e lhes roubar as moedas. Diversão garantida para todas as idades, e nem é preciso dizer que o game ganha muito mais se jogado em turma.

Trivella

Quem já conhece as festas patrocinadas por Mario, sabe que será impossível resistir ao convite para a diversão. Mario Party é imbatível no quesito competição, possibilitando até quatro participantes no tabuleiro. Mais uma vez, **o modo Multiplayer pega fogo, e é o melhor do game.** São cinquenta novos minigames e, para falar a verdade, não dava para imaginar que os caras ainda tinham criatividade para tudo isso, todos são incrivelmente legais. Sobre o tabuleiro tudo pode acontecer, viradas de última hora, troca de posições por causa de apenas uma moeda, ser inimigo de alguém numa rodada e, logo em seguida, formar uma dupla vencedora com o mesmo cara, e por aí vai. É óbvio que o visual é responsável pelo grande salto desta versão em relação à série de três games lançados para o Nintendo 64, pois com a potência do GameCube em ação, a festa ficou zilhões de vezes melhor. Para subir ao lugar mais alto do pódio, o jogador precisa conseguir mais estrelas que os outros competidores, lembrando que, no final dos turnos, ainda serão distribuídas mais três estrelas para o personagem com mais moedas, quem ganhou mais moedas nos minigames e quem caiu mais vezes nas casas hap-pining (as verdes com o símbolo de interrogação). Chame a turma e aproveite.

Ronny

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

Time Splitters 2



Produtora: Eidos
Desenvolvido por: Free Radical Design
Jogadores: 1-4 (2-16 LAN)
Também para: PS2, GameCube
Web Site: www.eidos.com

O melhor: É a melhor versão
O pior: Enredo muito fraco e pouco envolvente

Halo estabeleceu o padrão para jogos de tiro em primeira pessoa no Xbox e complicou as coisas para todos os outros. Do jeito que é, TS2 não chega perto de igualar a pura felicidade gamística que é a obra-prima da Bungie. Mas proporciona uma saudável dose de Multiplayer àqueles cansados de jogar "Battle Creek" pela bilionésima vez. Embora a aventura para um jogador seja tão mediana quanto sua correlativa do PS2 (veja nosso review na página 81), o game é significativamente mais interessante no modo cooperativo para dois jogadores, graças ao maior poder de fogo do Xbox. Parece haver menos aspectos técnicos, o que significa que você consegue ver mesmo o que está acontecendo na sua parte da tela. Isso faz com que o jogo cooperativo seja uma experiência muito melhor, e dá mais apelo às partidas Multiplayer em tela dividida. **TS2 não traz um enredo convincente e nem faz uso de efeitos enojados do Xbox como bump-mapping ou aqueles reflexos mais bacanas.** Mas acredite – o game é melhor controlado no joystick-trambolho do Xbox, que parece ser mais apropriado para jogos em primeira pessoa.

Evan

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	6	6	9

BloodRayne



Produtora: Magesco
Desenvolvido por: Terminal Realit
Jogadores: 1
Também para: PS2, GameCube
Web Site: www.terminalreality.com

O melhor: O visual da heroína
O pior: Não tem nenhuma novidade interessante

Anunciado há algum tempo e cercado de muita propaganda positiva, BloodRayne estava sendo esperado pelos amantes de games de ação com muito fervor. As cenas mostradas nos previews eram realmente bem legais, e o game tinha pinta de campeão. Porém, toda expectativa foi frustrada ou, pelo menos, grande parte dela. **O game, na verdade, é simples demais e não empolga.** Parece uma mistura não muito feliz de Devil May Cry com Tomb Raider. A jogabilidade é muito deficiente e você tem a impressão de nunca estar com o total controle de seu personagem. Bem frustrante. Para ajudar ainda mais, os gráficos não são grande coisa, e os cenários são muito mal projetados. As animações dos golpes da personagem principal beiram o ridículo de tão ruins (você vai aprendendo novos golpes e combos conforme progride no game). O som também não fica atrás: é bem tosco, com músicas bem chatas e repetitivas. Talvez um fã mais radical de games do gênero possa até curtir o título, mas não se iluda demais: não tem o calibre que aparentava.

Fabio Michelin

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	4,5	3	4

EGM PRATA Medal of Honor Frontline



Produtora: EA Games
Desenvolvido por: EA LA
Jogadores: 1-4
Também para: PS2, GC
Web Site: www.moh.ea.com

O melhor: O som maravilhoso
O pior: O modo Multiplayer é muito amarrado

Não dá para acreditar como o som deste jogo é bom. Quando fui expelido do barco de Higgins por uma explosão e tive de achar o caminho até a praia, fiquei impressionado com o rugido profundo dos cartuchos estourando e do zunido agudo das balas que passavam perto da minha cabeça. Caramba! A maior parte das missões de Frontline são furtivas, o que o obriga a espionar nazistas ou acertá-los de longe. Mesmo assim, os efeitos sonoros maravilhosos e a música dão um toque tão especial que é inacreditável. Mover-se pelas fases, enormes e bem desenhadas, também é fácil, já que os controles são ótimos. Uma coisa que eu não consigo entender, no entanto, é como os soldados americanos avançavam tão lentamente durante a Segunda Guerra Mundial (com isso eu quero dizer que gostaria de poder correr). Também gostaria de recarregar as armas com mais rapidez. Enquanto você tenta enfiar um pente de balas novo na sua arma, acaba andando ao redor dos outros jogadores, feito barata tonta. Quem acaba de recarregar sua arma primeiro termina sempre vencendo. Por isso, concentre-se em avançar pelo território europeu sozinho. Nada melhor do que se esgueirar até uma tropa de nazistas e encher os soldados de chumbo.

Greg S.

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	10	7	7

Hitman 2



Produtora: Eidos
Desenvolvido por: io interactive
Jogadores: 1
Também para: PS2
Web Site: www.edidos.com

O melhor: Repete uma fórmula de sucesso
O pior: Não tem nenhuma novidade

Quem diria que o assassino mais impiedoso do mundo dos games reapareceria como um fiel da igreja? É isso mesmo, Hitman agora é um bondoso e gentil jardineiro de uma igreja na Itália. Tudo ia bem até que uns bandidões tiveram a brilhante idéia de seqüestrar o padre (o mais novo amigo do careca), apenas para fazer o menino voltar à ativa. A versão para Xbox é certamente graficamente superior à de PS2. Os gráficos estão bem limpos e as texturas são de ótima qualidade. A jogabilidade não mudou em relação ao original, você ainda joga em terceira pessoa (há a possibilidade de mudar para primeira) e deverá acertar bandidos usando um arsenal de fazer inveja a qualquer Rambo. Mas nem tudo é matança: há missões em que você deve se disfarçar e se infiltrar em locais superprotegidos para abater um alvo específico. Pena que o game parece ter sido desenvolvido para os fãs que queriam mais do mesmo. É uma cópia quase idêntica da primeira versão, e não há nada realmente inovador para atrair mais jogadores. Se você estava esperando uma continuação mais original, cuidado para não se decepcionar.

Fabio Michelin

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	6,5	7	6

Rocky



Produtora: Ubi Soft
Desenvolvido por: Rage
Jogadores: 1-2
O melhor: Você luta contra o Mr. T!
O pior: Hulk Hogan não aparece em lugar nenhum
Também para: PS2, GC
Web Site: www.ubi.com

Doze anos depois de sua última luta, era de se pensar que o garanhão italiano estaria cansado demais para estrelar videogames. Você está errado! Não faça pouco deste jogo só porque você o acha ridículo. Quem se der ao trabalho de experimentar Rocky vai encontrar um título de boxe muito divertido, cheio de ação Arcade. Tudo depende de dominar as variações e combinações de quatro golpes básicos. A curva de aprendizado é gradual, fazendo com que seja fácil ficar por dentro do game. E depois que você consegue atingir esse domínio... sai de baixo! Você tem a oportunidade de enfrentar todos os grandes nomes dos filmes: Apollo Creed, Clubber Lang, Ivan Drago e Tommy Gunn. Além disso, os diálogos e efeitos sonoros de todas as animações que levam até a conquista do campeonato e que se seguem a ela foram tirados diretamente dos filmes. É um toque bacana que traz um pouco de autenticidade ao jogo. Confie em mim, o campeão ainda bate um bolão.

Greg S.

Nunca me dei por satisfeito com a versão para Master System de Rocky – O Lutador. Sempre esperei uma recriação mais fiel da obra de Stallone, sua mais importante herança ao mundo. Sonhava com um modo “história” que reinventasse a narrativa do filme sem ficar dependente só das lutas. Porém, o game preferiu seguir o caminho de Ready 2 Rumble, com personagens legais e enredo superficial. Porém, a intenção aqui é enfrentar carniceiros como Clubber Lang e Ivan Drago, o que já basta. Os outros desafiadores criados para tapar o buraco são risíveis. Os gráficos deixam a desejar para a capacidade do console, assim como a jogabilidade um pouco dura (como o irritante sistema para se levantar da lona). Assim, a lógica em Rocky se inverteu – ou seja, maus personagens se misturam com ótimos protagonistas, tornando o jogo simples, mas cheio de personagens carismáticos – o que é um desperdício. As lutas são animais e bacanas. Afinal, é o Rocky, e o cara sabe como bater.

Augusto

O que fazer com games de boxe na falta de um grande campeão do esporte que possa segurar a franquia? Chame o maior lutador da história: Rocky Balboa, o garanhão italiano. Apesar da boa premissa, o jogo não se sobressai como deveria. Nos importamos com ele apenas pelo fato de trazer um ícone pop como Rocky, pois tirando aquela musiquinha bacana e o fato de podermos espancar a cara de Ivan Drago, temos um game sem nada de especial, com um sistema de golpes interessante, mas limitado demais. Isso, somado à inconstância do desafio (algumas lutas finais são inexplicavelmente fáceis) deixa o game recomendável apenas para os fãs do personagem – que não são poucos. A coisa melhora no modo Multiplayer, que pode render disputas bem divertidas.

Renato

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6,5	7	6	8

The House of The Dead III



Produtora: Sega
Desenvolvido por: Wow Entertainment
Jogadores: 1-2
O melhor: Divertido demais com dois jogadores
O pior: Poucos elementos interativos
Web Site: www.sega.com

Mais uma vez, entramos na casa de the House of the Dead e descobrimos que desde sua estréia nos Arcades, há muitos anos, pouco mudou. Os zumbis aparecem do nada, e seu trabalho é fazê-los em pedacinhos antes de levar uma cacetada. A Wow fez algumas melhorias para Dead III: as pistolas fracotes dos jogos anteriores se foram, abrindo lugar para uma boa e velha calibre 12, o que deixa o game mais malvado. O auto-reloading é bem eficiente, e não há mais aqueles chatos que precisam ser resgatados. No lugar disso, você deve proteger seu parceiro de vez em quando, podendo ganhar uma vida extra no processo. O resto do game é o mesmo de sempre: ondas intermináveis de zumbis, chefes com pequenos pontos fracos, muitos caminhos diferentes, uma mente doentia por trás de tudo e muito sangue verde jorrando. Meu problema com House III é que para um jogo tão preso a seus trilhos, o número de objetos interativos é muito baixo. Por que só posso explodir alguns determinados barris e caixas, e nenhuma janela ou porta, não faço idéia. Ainda bem que os controles são muito bons, dá pra jogar numa boa, mesmo sem uma Light Gun.

Milkman

Uma espingarda calibre 12 das mais poderosas e barulhentas, de tiro rápido e ainda contando com a facilidade de um regarregamento automático – não há nada melhor se a ordem do dia é explodir cabeça de zumbi e acabar com a raça deles. E para mim, isso soa como diversão das boas. HOTD III continua a série com bons (e sangrentos) gráficos. O game é duro de vencer, ainda mais jogando sozinho, mas uma vez que você consegue, o que mais há para se fazer? The House of the Dead II se torna disponível. Bacana. Mesmo assim, dá pra terminar tudo em um fim de semana. Ah, e o joystick funciona bem. Se você é fã deste tipo de jogo, este é mais do que indicado. Mas não espere que dure para sempre.

Ford

A Sega realmente caprichou nos extras desse game (incluindo o jogo completo de the House of the Dead II – liberado uma vez que você complete a aventura regular), nos gráficos e nas animações. The House of the Dead III é um verdadeiro show de vísceras e pedaços de zumbi voando para todos os lados, um espetáculo dos mais nojentos que acontece quando você manda os mortos-vivos de volta para os túmulos de onde não nunca deveriam ter saído. Pena que usar o joystick do Xbox, grande demais e com alavancas analógicas imprecisas, em muitos momentos atrapalha mais do que ajuda. The House of the Dead III praticamente implora por uma Light Gun, não importa o que você leu nos dois reviews acima. Sem ela, a diversão cai e o desafio sobe muito.

Greg

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	6	4	5

Blinx: The Time Sweeper



Quando jogos com aspiradores de pó se tornaram um gênero? Ao ligar meu console procuro resposta pra essa pergunta, mas não acho. Admito que limpar pó é bem mais divertido quando você é um gato viajante do tempo cuja missão é salvar o mundo. O coração de Blinx é claramente seus efeitos de alterar o tempo, que adicionam uma dimensão nova para resolver os quebra-cabeças que o jogo traz. Infelizmente, o lance do "mate todos os bandidos antes que o tempo acabe e depois repita tudo novamente" não é suficiente para segurar o interesse por muito tempo. E quando você termina uma fase, não se vê o avanço da história. Lembrete para os produtores e todo o povo que desenvolve games: o sistema de câmera é muito ruim e não ajuda em nada o trabalho do seu gato viajante do tempo.

Demian

Um aviso antes de você começar a jogar Blinx: não espere um clone de Mario, ou você corre o risco de ficar seriamente desapontado. Blinx é um puzzle de ação dos mais viciantes. Depois de um início com fases bem fáceis, a dificuldade aumenta muito de uma hora para outra, e vira uma alucinação total, sem aviso. Ainda bem que para os momentos mais complicados você pode contar com a ajuda dos cristais do tempo. Cada nova fase acaba caindo um pouco naquela velha fórmula de tentativa e erro, mas quando você finalmente pega o jeito da coisa, tudo fica extremamente legal. Mas não mais fácil, nunca sem problemas: as portas frequentemente bloqueiam a visão da câmera e a mira (especificamente com bombas) é frustrante em uma série de momentos. Colocadas essas questões de lado, o estilo único, as idéias inovadoras e os bons mecanismos de jogo fazem de Blinx uma bela diversão.

Chris

Produtora: Microsoft
Desenvolvido por: Artoon
Jogadores: 1
O melhor: Mecanismo inteligente para comandar o tempo
O pior: Câmera e mira automática ruins
Web Site: www.xbox.com



A primeira coisa que você deve saber de Blinx é que este não é seu jogo de plataforma padrão. Não espere um Mario com roupa de gato, pois a coisa é bem diferente. Ainda assim, é um jogo baseado no carisma de um personagem, e você irá notar que há

muito do que gostar na primeira aventura deste bichano. Apesar de ser um game de plataforma, o jogo se baseia muito em aventura e exploração. Cada uma das fases conta com um número de inimigos a ser batido em menos de dez minutos para que surja uma saída que leve até a próxima área. Elas são relativamente pequenas se comparadas com os mundos gigantes que vemos hoje, mas estão recheadas de obstáculos a serem vencidos com a ajuda de seu fiel controle do tempo (veja quadro abaixo). Como os recursos em cada estágio são limitados, voltar a fases anteriores para estocar vidas e cristais do tempo pode ser uma boa. Não diga que não avisamos.

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	6	9	5

AS FERRAMENTAS DE UM GATUNO ESPERTO

■ Você já sabe que Blinx tem a habilidade de manipular o tempo, mas o quão útil é seu repertório de poderes temporais?



REWIND
 Bom para consertar danos feitos ao cenário (por exemplo, restaurar a ponte quebrada na tela acima, para você atravessar). Definitivamente, é um dos poderes mais bacanas. Pena que não é lá muito usado durante o jogo.



FAST-FORWARD
 Na teoria, dobrar sua velocidade é uma boa, certo? Mas com fases pequenas e fragmentadas, ele raramente é útil. Use-o para chegar a seu objetivo mais rapidamente, antes de acabar seu limite de tempo, por exemplo.



PAUSE
 Estoque estas belezocas, pois serão bem úteis. Quando as coisas ficarem caóticas demais, aperte Pause e mande bala. Excelente contra chefes e muito bom para ultrapassar obstáculos perigosos (como o da imagem).



RECORD
 Outra função bacana que, infelizmente, não é muito usada. Serve para acionar dois botões ao mesmo tempo, ou para tomar impulso para conseguir grandes altitudes, mas é só. Bacana e inovador, mas não muito prático.



SLOW-MOTION
 Esta é a segunda função mais usada no game. É ótima para atravessar áreas que se movem perigosamente rápidas ou espaços repletos de inimigos, mas você acabará usando apenas quando estiver economizando Pauses.

ToeJam & Earl III: Mission to Earth



Produtora: Sega
Desenvolvido por: Visual Concepts
Jogadores: 1-2
O melhor: Jogabilidade no estilo de jogos clássicos
O pior: As fases ficam repetitivas
Web Site: www.tjande.com

Hoje em dia, seqüências para games populares estão surgindo a uma velocidade alucinante. Se um game vende bem, pode ir esperando uma continuação em poucos anos. Mas no caso de ToeJam & Earl, levou quase dez anos para que a Sega se aventurasse a mandar os aliens dançarinos de volta aos games.

O novo TJ&E é bem similar em design a seu original, exceto pelo fato de que, agora, está em toda a glória de um universo 3D. Não há mundos enormes para explorar ou itens inúteis para coletar. As fases ainda consistem de caminhos em forma de labirinto relativamente simples, que misteriosamente convergem em um buraco sem fundo e coletar itens como chaves, presentes e principalmente, os doze albuns perdidos do funk (pois é... nem pergunte) lhe garantem acesso a novas fases ou power-ups.

É legal ver que a Sega não tem medo de revitalizar suas franquias menos conhecidas (ei, cadê Alex Kidd?) e trazer de volta alguma jogabilidade das antigas. Talvez vejamos uma opção Online em um possível TJ&E IV.



HIP HOP EM HISTÓRIA

Já que não víamos TJ&E há um tempinho, pensamos que você gostaria de um pequeno lembrete sobre os games que nos deixaram tão ansiosos por esta seqüência.



ToeJam & Earl – 1991

Com seu senso de humor escurado, músicas legais, fases geradas aleatoriamente e um dinâmico modo para dois jogadores, este game era legal pacas antes mesmo de PaRappa surgir como o rei dos games musicais.



TJ&E in Panic on Funkotron – 1993

Depois do sucesso do primeiro game, a Sega mudou a jogabilidade dessa continuação de uma visão do alto para uma perspectiva em 2D. Apesar de muitas ligações com o original (inimigos humanos bizarros, muitos power-ups e modo para dois jogadores), Panic on Funkotron não era tão divertido como seu predecessor.

Para dar um exemplo do tipo de humor que você irá encontrar em *Mission to Earth*, muitas piadas mencionam os pom-poms da cheerleader (esquerda), e a terceira perna de ToeJam (abaixo). Tirem suas próprias conclusões....



Nos velhos tempos do Mega Drive, eu era viciado em ToeJam & Earl, então, quando a Sega anunciou que este novo título seria como meu velho favorito, eu fiquei muito ansioso. Bem, a Sega estava certa – *Mission to Earth* é bem parecido com o primeiro jogo. Desde a jogabilidade “explore a fase labiríntica, complete a missão e ache o elevador” até os personagens meio nonsense (um velho numa roupa de cenoura ainda não faz sentido nenhum pra mim). É pura nostalgia 16-bit. Claro que agora tudo se passa no século 21, e que o design criativo das fases de outrora, e as missões simples não são mais frescas como antes. Após diversas fases tudo começa a ficar repetitivo. Também são cansativas as tentativas de adicionar mais “funk” aos eventos. Todos os personagens falam, mas eles repetem seus diálogos muito depressa e até mesmo as partes cômicas ficam cansativas. O novo personagem jogável, Latisha, é estereotipado e desnecessário (o jogo é de ToeJam & Earl, certo?), e o coral gospel que introduz cada fase é quase ofensivo. Mas a despeito do conteúdo ligeiramente questionável, *Mission to Earth* é divertido, especialmente com dois jogadores. Se vocês estão jogando de maneira cooperativa ou um contra o outro não faz diferença, ter uma outra pessoa para dividir o humor e a irreverência já ajuda bastante. Mas não espere uma aventura arrebatadora. Este é um update de um jogo para Mega Drive, e como grande fã, é tudo que eu queria.

Phil

OK, não posso dizer que *Mission to Earth* não seja um bom jogo. É grande, engenhoso, e consegue ser bem divertido. Os elementos rítmicos que surgem (simples minigames em que você aperta os botões em sincronia com a batida) se encaixam naturalmente à jogabilidade deste clássico, e a variedade dos power-ups insanos, (ou “presentes”) é ainda mais exagerada do que nas antigas versões. Mesmo assim, tenho que dizer que parte do conteúdo de TJ&E 3 é bem vagabundo e, dependendo de quem você é, potencialmente ofensivo. Você consegue se divertir se ignorar este material, pois de outro modo vai encher o saco.

Miguel

Nossa! Dejá vù total do Mega Drive. *Mission to Earth* ressuscita o mesmo estilo de cenários doidos, música excêntrica e humor esquisito que transformou o original num grande sucesso. Como nos velhos jogos, você passeia por ele, abre presentes, e, estranhamente, ainda é divertido. O visual está bem melhor, os humanos que você encontra são mais pirados e os novos personagens dão mais charme ao pacote. Não vai mudar sua vida, mas vai fazer você sorrir. Uma palavra de alerta: devido ao uso exagerado da linguagem de gueto ou do uso perturbador de gospel nas cenas de transição, descobri que a melhor maneira de se aproveitar TJ&E3 era em períodos de uma hora.

Shane

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	7	7	6

Shenmue II



Produtora: Microsoft
Desenvolvido por: AM2/Sega
Jogadores: 1
Também para: Dreamcast (Japão/Europa)
O melhor: O mundo gigantesco e detalhado
O pior: Falta empolgação
Web Site: www.xbox.com

Você jogou o Shenmue original?

– Shenmue original?

– É, o jogo de aventura para Dreamcast, da Sega, que se chama Shenmue. Você jogou?

– Não, desculpa. Não joguei Shenmue.

– Você conhece alguém que tenha jogado Shenmue?

– Shenmue? Hmmm... Se você quiser saber alguma coisa sobre esse jogo, pergunte ao Mark.

– Você sabe onde eu posso encontrá-lo?

– Ele está bem aqui, no próximo parágrafo.

– Oi, posso ajudar?

– Você é o Mark?

– Sim, sou eu mesmo.

– Você jogou o Shenmue original?

– Shenmue original?

– É, o jogo de aventura para Dreamcast, da Sega, que se chama Shenmue. Você jogou?

– Joguei, sim. E há pouquíssimo tempo, joguei Shenmue II, para Xbox.

– O que você achou de Shenmue II?

– Bom, para ser honesto, tenho sentimentos de amor e ódio por esse jogo.

– Amor e ódio? Como assim?

– Bom, para começar, essa conversa que nós acabamos de ter, é aquela que você teve antes... esse tipo de interação desajeitada e repetitiva preenche a maior parte do tempo que se passa jogando Shenmue II.

– Interação desajeitada e repetitiva preenche a maior parte...

– Viu? Lá vai você de novo. O jogador passa a maior parte do tempo andando de um lado para o ou-

tro conversando, perguntando a mesma coisa. Cansa. E para um jogo que se baseia tanto em conversa, a dramaticidade das vozes é terrível.

– E o jogo propriamente dito?

– Como disse, o grosso deste jogo é procurar pessoas ou conversar com elas. Há poucos desafios. Alguns interlúdios curtos de ação (seqüências de botões com o tempo determinado e minijogos) aparecem de vez em quando. Os minijogos, além de jogos de Arcade clássicos da Sega, como AfterBurner II, são boas distrações. Mas com a mesma freqüência, você é obrigado a carregar livros, tirar a poeira de paredes e outras tarefas entediadas.

– Mas qual a parte de seu sentimento de amor e ódio em relação a Shenmue II?

– Tem a ver com a alta dose de ambição do jogo. Ele simula uma realidade mais detalhada e convincente do que qualquer game. Dá para explorar bairros em uma cidade povoada por centenas de pessoas com aparência e voz próprias, quase todas com algo único a dizer. São incríveis as possibilidades de se ganhar a vida e a variedade de áreas opcionais, mas isso me faz voltar aos problemas: em uma hora, você precisa achar chaves em uma sala com antiguidades. Ok, é impressionante perceber que há cinquenta peças diferentes para pegar e examinar, mas isso não elimina o fato de você estar procurando uma coisa pequena no meio de outras cinquenta. Parece que, em sua busca por realismo, os criadores esqueceram a diversão. Imagine um Tomb Raider em que você precisa amarrar os sapatos da Lara, arrumar a mala, chamar um táxi, comprar uma passagem de avião, embarcar no jato, esperar catorze horas até seu destino, passar pela alfândega e pedir informações para ir até as ruínas maias – tudo sem dar um tiro. É realista? É. Impressionante? Com certeza. É divertido? Não necessariamente...



Como você já ouviu antes, o que se vê na TV não é o que acontece na vida real – talvez até haja alguns momentos efêmeros de empolgação, mas a maior parte do tempo é passada em busca de informação, apenas esperando que as coisas aconteçam. Shenmue II é o jogo de investigação mais realista que já existiu. Na procura pelo assassino do seu pai, você passa a maior parte do tempo perambulando pelas ruas e interrogando pessoas. Isso já é um problema, porque falar por horas a fio não é muito divertido; mas a coisa pior, porque vem embalada por vozes sem expressão e um roteiro confuso e chato. Ainda bem que seqüências curtas de ação aparecem de vez em quando mas, em termos de evolução, são pré-históricas – seqüências de botões com o tempo determinado, minijogos simples e, raramente, uma luta corporal. Mesmo assim, o resto do jogo se arrasta de maneira tão lenta que qualquer diversão, por mais simples que seja, parece empolgante (você percebe que há algo de errado quando sua maior alegria em várias horas é pular por cima de uma prancha de madeira). Apesar de tudo isso, eu sei que algumas pessoas vão gostar de Shenmue II (além de fãs da Sega que já estão me mandando mensagens de ódio por ter dado “apenas” nota 6,5 ao jogo). Só Morrowind pode ser comparado ao mundo gigantesco de Shenmue II, que se completa com dias e noites que respeitam o ciclo das estações do ano, e é repleto por uma quantidade ridiculamente grande de pessoas e lugares, cada um deles único e detalhado. **Como simulação, Shenmue II merece um grande elogio. Como jogo, é apenas passável.**

Mark

A escala do que se oferece em Shenmue II é impressionante: ambientes urbanos gigantescos, um enredo envolvente e centenas de pessoas para interagir. Mas apesar da amplitude do jogo, muitas chatices estragam a experiência. Quando eu não estava me irritando com os atores de voz ruim ou entrando em coma por causa do ritmo morno do jogo, eu lutava contra o enorme refrão de ficar apenas andando de um lado para o outro. **O que salvou o jogo foi meu desejo estranho de descobrir o que acontece a seguir,** além da demonstração ocasional de kung fu.

Milkman

Eu adorei a primeira versão do Shenmue. Mas ao passo que Shenmue II é melhor em quase todos os aspectos – enredo mais profundo, cidades maiores a serem exploradas e um leque mais amplo de personagens – eu o achei menos envolvente do que o primeiro. É difícil ficar empolgado quando se perambula por aí, perdido, metade do tempo. **Devo dizer que virei fã da história desta vez.** Ryo era um peixe em um aquário pequeno em Shenmue I. Aqui, ele descobre que ainda tem muito a aprender: que não é o mais durão, nem o mais treinado em artes marciais e que a vida na cidade grande pode mesmo engolir um caipirã como ele. É um jogo bacana, mas que só vai agradar a um público específico.

Greg S.

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	6	5	3

Tony Hawk's Pro Skater 4



Produtora: Activision O2
Desenvolvido por: Neversoft
Jogadores: 1-2
Web Site: www.activisiono2.com

O melhor: O simples fato de terem se lembrado do PSOne
O pior: Perde muito na comparação

Louvemos o fato da Neversoft ter se lembrado de que o PSOne ainda existe (embora moribundo) e que merecia uma versão de sua franquia de maior sucesso. Mas depois de jogar tanto Tony Hawk's nos consoles 128-bit, fica complicado se divertir com as limitações do PSOne. O sistema de jogo é o mesmo, e os novos movimentos estão todos aqui, mas muitas coisas bacanas das versões de PS2, GC e Xbox ficaram de fora. Por exemplo, não há ninguém nos cenários para conversar com você. Seu personagem vai andando pelas fases e trombando com ícones flutuantes, e aí recebe suas missões. Apesar do conceito ser quase o mesmo, perde muito o charme. Os cenários são os maiores que o PSOne já viu em um game Tony Hawk, mas são uma porção mínima do que vemos nos consoles de nova geração. Isso sem mencionar os gráficos, que parecem ruins até mesmo para o console. Desculpe, mas a comparação é inevitável: os games estão em outro patamar, e versões como esta servem apenas de consolo para quem ainda não tem acesso aos consoles mais poderosos. Se quiser uma verdadeira visão do que realmente é o novo Tony Hawk's, procure um console 128-bit.

Renato

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
4	5	8	7

Harry Potter and the Chamber of Secrets



Produtora: EA Games
Desenvolvido por: EA UK
Jogadores: 1
Duas vezes tão bom quanto: O primeiro HP para GBA
Web Site: www.hpgames.ea.com

O melhor: Ótima jogabilidade no estilo RPG
O pior: O Quadribol é medíocre
Suporta: Cabo de conexão de GBA-GC

O Harry Potter para GBA não tinha muitos atrativos, mas, desta vez, acertaram. Os fãs de Potter vão adorar este jogo e seu "primo" para GameCube. É um RPG em 3D de qualidade, ao estilo de Zelda e Landstalker (os mais velhos devem se recordar deste clássico do Mega Drive), e visualmente está entre os melhores games disponíveis para o portátil, com uma animação soberba e ambientes interessantes. A câmera em ângulo permite bons efeitos gráficos, o que cria uma sensação de profundidade surpreendente. O ângulo de visão poderia ter criado alguns problemas de jogabilidade, mas a sensibilidade dos controles facilita os saltos das plataformas. A história do jogo segue o livro bem de perto: você frequenta as aulas, aprende feitiços e explora as catacumbas de Hogwarts. Quase todos os aspectos do jogo impressionam, exceto as partidas de Quadribol; elas estão visualmente corretas, mas a jogabilidade reduzida e com poucas possibilidades de erro não agradam. Mesmo assim, é um game obrigatório para os fãs do bruxo.

Shane

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	7	7	4

Spider-Man: O Filme



Produtora: Activision
Desenvolvido por: Gray Matter Interactive Studios
Jogadores: 1
Web Site: www.ea.com.br

O melhor: A fluidez dos movimentos do personagem
O pior: A confusão que desce dos inúmeros comandos

Depois de inúmeras tentativas, talvez Spider-Man: O Filme seja o exemplo mais bem acabado e divertido de filmes adaptados para o mundo dos games. É exemplar em associar os universos das HQs e do cinema, funcionando como extensão de ambos. Enquanto os quadrinhos criaram a lenda, o filme traduziu uma parte pequena e específica daquilo que já foi contado, ficando a cargo do game o desenvolvimento do conceito cinematográfico apresentado. Ou seja, não há como viver melhor a sensação de ser Homem-Aranha que no próprio jogo. A emulação e a imersão empolgam muito: os movimentos do Aranha, a maneira como são executados, o desafio e as características possibilitam esse tipo de sensação – não há nada como soltar teias entre arranha-céus. O sistema de câmera é eficiente, dando a liberdade de executar manobras rapidamente com os botões que lançam teias especiais. Mas é aí que reside um problema do game: depois de um tempo, o que era para ser prático acaba se transformando em empecilho, ainda mais no PC, com suas inúmeras de teclas. Nada comprometedor, mas um joystick faz realmente muita falta.

Augusto

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	8	6,5	6

Tony Hawk's Pro Skater 4



Produtora: Activision O2
Desenvolvido por: Vicarious Visions
Jogadores: 1
Web Site: www.activisiono2.com

O melhor: É esporte radical de bolso
O pior: A perspectiva atrapalha a visão

Muitas das mudanças de THPS4 foram incorporadas nesta bela versão para o GBA. As grandes fases livres para se andar irão levá-lo de um objetivo a outro, buscando falar com as pessoas andando pelo parque, quando então você recebe uma missão e um limite de tempo. Novos movimentos bacanas como o Spine Transfer e Recovery também estão presentes. Os desafios são uma mistura entre clássicos e novos, como encontrar as fitas e juntar as letras S-K-A-T-E, coisas familiares a qualquer um que já tenha jogado um game Tony Hawk's. Pena que alguns dos melhores aspectos de Tony em suas versões de console não conseguiram chegar também ao GBA, como por exemplo o fantástico design de fases e gráficos impressionantes. Aqui as fases são bem grandes, e você irá se divertir bastante procurando os cantinhos escondidos e locais para truques. Pelo que se propõe, é um jogo dos mais agradáveis, que certamente irá distrair você durante aquela longa viagem de carro até a casa da sua tia, onde finalmente poderá desfrutar de um verdadeiro Tony Hawk's no console de sua escolha.

Jennifer

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
5	6	5	7

The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring



Produtora: Black Label Games
Desenvolvido por: Pocket Studios
Jogadores: 1
Web Site: www.lordoftherings.com

O melhor: Conta uma história que todos adoram
O pior: Ritmo lento e jogabilidade prejudicada

Se você está numa viagem insuportavelmente longa e deseja reviver a história da Sociedade do Anel, a melhor solução seria ler o livro. Mas pode ser que o seu GBA se sinta solitário se você não jogar pelo menos algumas horas por viagem. Outra solução seria este game, que conta de maneira fiel a história de Frodo e seus amigos, com bons gráficos que dão vida à Terra-Média no GBA. Suas aventuras pelo condado podem parecer entediadas em certos momentos, andando sem rumo por inúmeras casas e campos à procura de objetos e tarefas, mas os Elfos e os Espectros do Anel têm um visual bem legal. Você também lutará contra Orcs e outras criaturas selvagens no modo padrão dos RPGs, o que pode lhe interessar se você gosta deste tipo de estratégia. Mas ao mesmo tempo, você pode achar que as lutas controladas por menus tiram um pouco da fantasia. Algumas pequenas animações dramáticas, música e muitos diálogos "tolkienianos" completam a atmosfera com sucesso. Não é exatamente excitante, também não é ruim.

Jennifer

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	7	5	3

Harry Potter e a Câmara Secreta



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

O melhor: A dublagem da versão nacional
O pior: Jogar antes de assistir ao filme pode estragar a surpresa

Coragem ou curiosidade? Seja lá qual for o motivo, Harry está de volta para cursar o segundo ano na escola para bruxos e sua missão é desvendar os mistérios da Câmara Secreta. Melhor que o primeiro game, este é muito mais desafiador, bonito e por que não dizer, interessante. Além das novas magias – Expelliarmus, Diffendo e Skurge – que Harry desenvolverá, novas figurinhas de bruxos poderão ser colecionadas e terão aplicações especiais na aventura, bem como os feijões coloridos agora servirão para serem trocados por itens raros. Uma infinidade de áreas secretas foram inseridas e Harry precisa ser muito esperto para localizar os bônus escondidos e passagens que levam aos preciosos baús. Entre os novos personagens, destaque para o professor Gilderoy Lockhart. Ainda é estranho coordenar a mira da varinha, porém, você não precisa selecionar os feitiços que são disparados. E as partidas de Quadribol, que não poderiam ficar de fora, ganharam novo visual e estão mais emocionantes. Por fim, o game exige um PC com uma configuração bastante simples, o que é bem legal para um game de qualidade.

Ronny

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



Produtora: Electronic Arts
Desenvolvido por: EA Sports
Jogadores: 1-2
O melhor: Está cada vez mais parecido com o futebol real
O pior: A seleção brasileira está desatualizada
Web Site: www.fifafootball2003.ea.com

Se você curtia as versões anteriores de FIFA, gostará desta, que é uma boa evolução. Mas se não gostava, vela a pena dar mais uma chance, já que **o jogo está cada vez mais parecido com uma partida real de futebol**. Como sempre, você terá a opção de jogar com a maioria dos times existentes no mundo e participar dos mais importantes campeonatos ou ligas. Os times estão bem atualizados: por exemplo, Ronaldo já aparece no Real Madrid. Ricardinho ainda não está no São Paulo, mas você pode fazer como na vida real e contratá-lo para o Corinthians. Certamente, a inovação mais legal está nas cobranças de falta. Agora você escolhe exatamente onde quer que ela vá no gol, onde quer bater na bola e, na hora de cobrar, há um ponteiro que, se parado no lugar certo, fará com que o chute seja mais preciso. O interessante é que se o jogador for um bom cobrador (como o inglês David Beckham), o ponteiro se mexe mais devagar, ficando mais fácil de acertar. Pena que nem tudo melhorou. As teclas-padrão do computador mudaram, o que pode atrapalhar um pouco quem está acostumado ao esquema anterior. Nada que uma mudança nas configurações não resolvesse, não precisava mexer nisso. Outro problema é que não há um campeonato brasileiro pronto, os goleiros continuam tomando alguns gols idiotas. Apesar desses pequenos pontos negativos, o jogo está melhor do que nunca, bastante competitivo, inteligente e muito parecido com uma verdadeira partida de futebol. Deve render muitas horas de diversão.

Cassius

Nem vou usar aquele clichê "entra ano, sai ano, FIFA novo nas lojas", porque você já deve ter notado que é assim que as coisas funcionam. E se a Electronic Arts não se cansa de lançar novas versões, deve ser porque a franquia ainda rende uma bela grana para os cofres da empresa. Então, tudo bem, a gente joga mais essa, sem problemas. E você que é fã, comemore, pois FIFA voltou a ser descomplicado. O esquema de passes usando um "ponto futuro" foi deixado pra trás, para a alegria dos jogadores que não conseguiam acertar uma bola no pé do companheiro. Passar em FIFA 2003 é simples, principalmente se não houver um adversário no seu caminho. De resto, está tudo parecido com os games anteriores: gráficos cada vez mais realistas (repare na fisionomia dos jogadores brasileiros, impressiona mesmo), movimentação perfeita e ambientação nota dez. **Falha grave, só a ausência de alguns jogadores da seleção pentacampeã.** Ronaldo, só no Real Madrid. O jogo é claramente baseado nas ligas europeias, mas sobrou um espacinho para quinze times brasileiros, o maior da história do jogo. Mas como a gente nunca está contente, faltou o São Caetano... quem sabe no ano que vem, EA? Tirando isso, é um belo jogão de bola. E o melhor é a certeza de que, ano que vem, certamente, estará pintando uma versão ainda melhor.

Pablo

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	7	8	8,5



Produtora: EA
Desenvolvido por: EA Sports
Jogadores: 1-8
O melhor: Intenso modo Multiplayer
O pior: Demora muito para liberar os carros mais bacanas
Web Site: www.ea.com

Esta é uma série que sempre teve um lugar de honra entre os fãs do gênero – principalmente aqueles que não se contentam em somente disputar os tradicionais rachas. E para desespero dos defensores dos bons costumes, infringir a lei nunca foi tão divertido. Depois que Gran Turismo chegou abalando o PSOne com seu realismo e gráficos impressionantes, os games de corrida chegaram a uma encruzilhada. A partir daí, a inovação deixou de ser o mais importante cedendo lugar à variedade. No caso de Hot Pursuit 2, o mais bacana é justamente o fato do jogo sair do lugar comum: você tem a opção entre fugir da polícia ou vestir a farda e ir atrás dos infratores. De resto, há a boa trilha sonora (a mais conhecida é a banda Rush), gráficos com qualidade e a tradicional liberação de pistas e carros de acordo com sua performance. Agora, **diversão mesmo é o modo Multiplayer**. Se você estiver conectado em LAN ou pela internet, é possível jogar com até outros sete competidores. E nada melhor que trocar a máquina por alguns colegas humanos. Mas atenção: assim como o motor do carro, sua máquina deve estar bem equipada para tirar o máximo proveito do jogo. Sem uma boa placa de vídeo para começar, pode esquecer.

Ricardo Matsumoto

Esta série nasceu no já (há muito) extinto 3DO, e virou sinônimo de velocidade Arcade com o passar dos anos. Porém, muito se falou sobre o lançamento dessa última versão multiplataforma. Por que as versões de Hot Pursuit 2 são tão diferentes? A resposta é bem simples: elas foram desenvolvidas por empresas diversas, o que gerou uma diferença gráfica e sonora entre elas. A versão para PC acabou ficando muito boa, quase tão boa quanto a de Playstation 2, disparado a melhor dos consoles. Os gráficos estão bem definidos, as pistas e carros muito bem feitos e não há nenhum dos problemas de velocidade que, infelizmente, vimos em algumas versões para console. A jogabilidade continua intacta, padrão NFS. Com isso, os fãs não tem do que reclamar, e os novatos poderão aprender rapidamente a se dar bem neste game simples e divertido. Mas **a grande atração do game é certamente seu modo multiplayer**. Nele você poderá disputar rachas da pesada contra pessoas do mundo inteiro, por isso, fique esperto e pratique bastante.

Fabio Michelin

Acelerar loucamente com carros hiperbacanas enquanto foge da polícia, é tudo com o que qualquer gamemaniaco pode sonhar. E esta versão de HP2 tem tudo isso, com bons gráficos e muita velocidade. Cansou de fugir da polícia? Então, entre no carro com sirene e saia perseguindo os rachadores, em carros que qualquer guarda rodoviário daria um braço para guiar. **A série NFS sempre primou pelo seu estilo Arcade, e HP2 não faz por menos.** A versão de PC conta com um atrativo bem legal: o seu modo Multiplayer, onde tudo é mais divertido.

Renato

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	6,5	8	8



Produtora: Infogrames
Desenvolvido por: Chris Sawyer
Jogadores: 1
Web Site: www.rollercoastertycoon2.com

O melhor: As atrações gigantescas impressionam
O pior: Poucos atrativos para se jogar de novo

O primeiro RollerCoaster foi criado na onda da febre dos jogos de simulação e fez muitos sucesso entre os fãs do gênero. Imagine poder montar o seu parque de diversões e criar as mais espetaculares montanhas-russas do planeta? Pois esse conceito básico foi aperfeiçoado agora. Mas não pense que será fácil ter o parque de seus sonhos. Como todo bom simulador, não basta apenas montar o brinquedo, é preciso também ter um bom plano de marketing para não ficar sem recursos para os reparos necessários, e não ser obrigado a praticar preços abusivos e desagradar ao público. As variáveis existentes são inúmeras. RollerCoaster Tycoon 2 conta com quinze cenários inéditos e mais cinco "importados" do Six Flags, um parque especializado em montanha-russa nos EUA. **Pena que não houve muita evolução nos gráficos e no som**, eles mereciam um tratamento melhor. Se você curte os simuladores, ou se tornou fã da série com o primeiro game (e suas várias expansões) vale a pena dar uma olhada em mais este. Certamente você terá trabalho por várias semanas.

Cassius

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	5,5	7	6



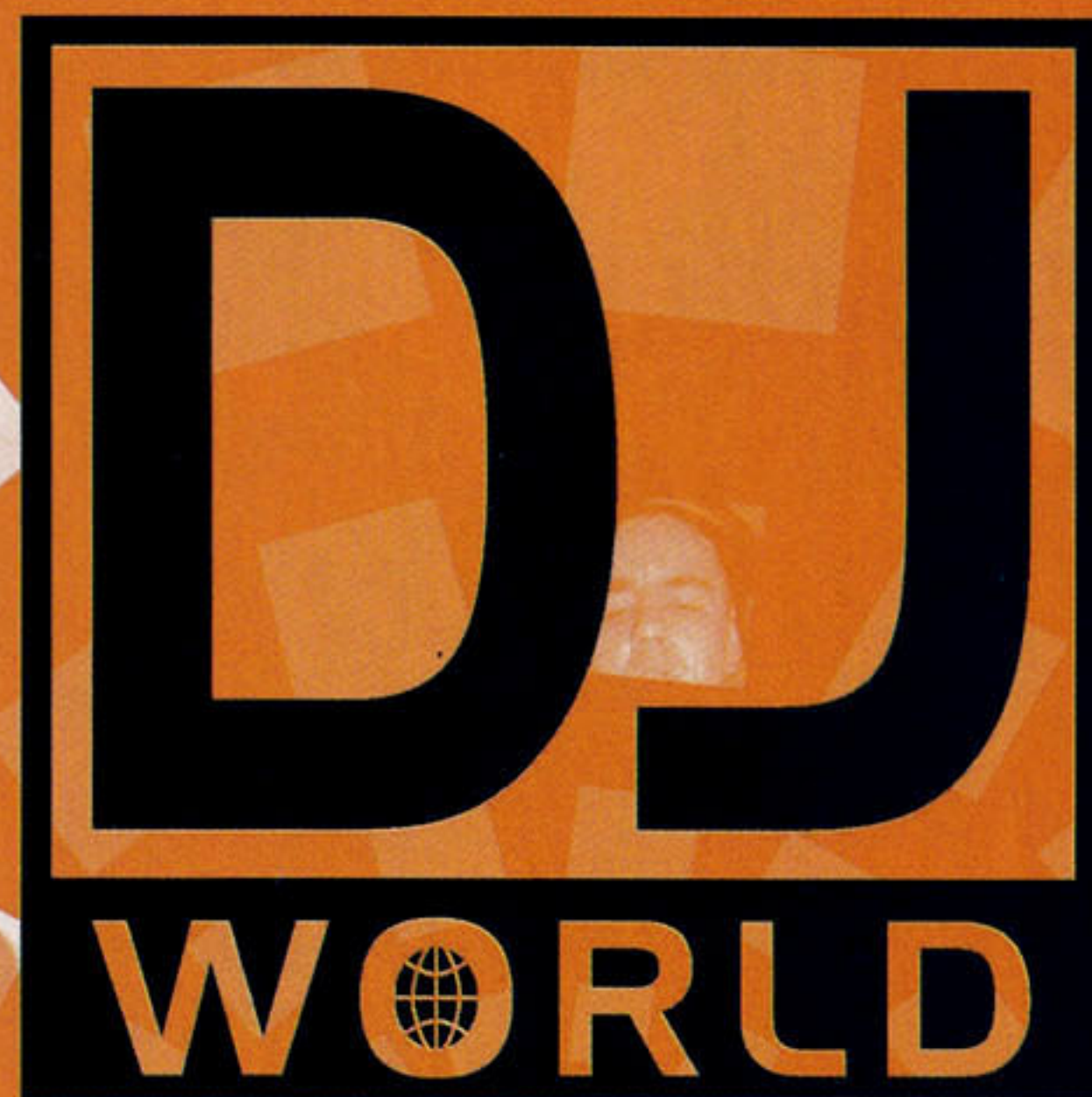
Produtora: Sierra
Desenvolvido por: Dynamix
Jogadores: 1
Web Site: www.sierra.com

O melhor: Um puzzle como há muito não se via
O pior: Poucos atrativos para se jogar de novo

Os jogos de puzzle andam terrivelmente em baixa hoje em dia. Contraptions, apesar de estar sendo lançado com atraso no Brasil, **vai agradar a qualquer fã do gênero com uma quedinha por problemas criativos e alguma vocação para cientista maluco.** A interface não mudou muito desde o jogo original, o som não ganhará nenhum prêmio e os gráficos não vão exigir nada da sua GeForce4. A graça está nos problemas, que vão forçar você a queimar um punhado de neurônios a cada fase. Não pule o tutorial, pois sem as explicações de como funcionam alguns itens, certos problemas vão ficar bastante difíceis. Se os objetos pudessem ser renderizados em 3D, talvez poderiam mudar o ângulo de visão... mas isso iria melhorar em alguma coisa a experiência do jogo? Duvido. O modo para um jogador é o principal, mas é possível também criar seus próprios quebra-cabeças, com acesso a todos os objetos do jogo e ajuste da física local. Além disso, há também um modo para vários jogadores, em que todos trabalham em turnos para resolver o problema. Não é muito interativo, mas pode ser divertido.

Marcel

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	5,5	10	9



A SUA REVISTA DE

CULTURA NOTURNA

nas bancas





Dicas e Truques

PS2 PLAYSTATION 2

Ty, Tasmanian Tiger MAIS ARMAS E ITENS



Coloque a sequência desejada durante o jogo:

Bumerangues dos elementos – L1, R1, L1, R1, ▲, ▲, ■, ■, ▲, ■.
Bumeranges tecnológicos – L1, R1, L1, R1, ▲, ▲, ▲, ■, ▲, ■.

Blade II DETONANDO TUDO À LUZ DO DIA

Para fazer os truques, segure L1 na tela inicial:

Todas as missões – Digite ↓, ↑, ←, ←, ●, →, ■

Todas as armas – ■, ●, ↓, ←, ●, ●, ▲.

Dificuldade Daywalker – ←, ●, ↑, →, ■, ●, X.

Os códigos abaixo devem ser colocados durante o game.

Pause o jogo e digite:

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

Rage infinita – ←, →, ←, →, ↑, →, ↑.

Invencibilidade – ■, ●, ▲, X, ■, ●, ▲, X.

Munição infinita – ←, ●, →, ■, ↑, ▲, →, X.

Turok: Evolution

ACABE COM OS DINOS

Digite o código desejado no Cheat Menu

Master Code – FMNFB

Todas as armas – TEXAS

Invencibilidade – EMERPUS

Munição infinita – MADMAN

Invisibilidade – SLLEWGH

Seleção de fases – SELLOUT

Modo cabeça – HEID



Detonar os dinos com um porrete – ZOO

Atirar nos dinos que aparecem na tela de menu – HUNTER. Dispare com o botão R2

SOCOM: US Navy Seal USANDO O FONE

Quer saber o que dizer a seus comandados usando o headset de SOCOM? Eis algumas dicas:

Abrir portas – "Bravo open door!"

Fechar portas – "Bravo close door!"

Render um guarda – "Hands up, get down!"

Colocar bomba – "Bravo diffuse bomb!"

Equipe andar mais devagar – "Team low profile!"

Entrar em uma sala e jogar uma flashbomb – "Team low profile!"

MX Superfly COMO ASSIM, VANILLA ICE??

Todos os pilotos – Na tela de menu, digite →, L1+→, ↓, L1+←, →, ■. Isso libera todos os atletas disponíveis no jogo, incluindo o ex-rapper Vanilla Ice. E desde quando ele corre de motocross?



X-Men: Next Dimension

TRUQUES MUTANTES

Habilitar tudo – No menu principal, segure L e aperte →, →, ←, ←, ↓, ↑, B.

Habilitar Bastion – Complete o modo Story usando Magneto sem perder nenhuma luta e você lutará contra Bastion. Vença-o para torná-lo disponível.

Habilitar Bishop – Complete o modo Arcade usando Gambit.

Habilitar Blob – Complete o modo Arcade usando Bishop.

Habilitar Dark Phoenix – Complete o modo Arcade usando Phoenix.

Habilitar Psylocke – Complete o modo Arcade usando Betsy.

Habilitar Sentinel A – Complete o modo Arcade usando Cyclops.

Habilitar Sentinel B – Ganhe vinte lutas no modo Survival.

Habilitar terceira roupa – Complete o modo Story com qualquer personagem para habilitar a terceira roupa daquele personagem.

Habilitar quarta roupa – Ganhe vinte lutas no modo Survival para

habilitar a quarta roupa do personagem selecionado.

Habilitar quinta roupa – Complete o modo Arcade na dificuldade Hard para habilitar a Quinta roupa do personagem selecionado.

Habilitar sexta roupa – Derrote os dez lutadores do modo Time Attack em menos de quinze minutos para habilitar a sexta roupa do personagem selecionado.

Habilitar sétima roupa – Selecione o modo Team e escolha para lutar com oito personagens. Derrote todos os adversários usando apenas dois de seus personagens.

Need For Speed: Hot Pursuit 2

QUER MAIS CARROS?

Habilitar Dodge Viper GTS –

Consiga dois milhões de pontos.

Habilitar Ferrari F50 – Lidere o grid e a prova no modo Single durante, pelo menos, oito voltas.

Habilitar Lamborghini Diablo 6.0 VT – Consiga 2,5 milhões de pontos.

Habilitar Lamborghini Murciélago – Consiga três milhões de pontos.

Habilitar McLaren F1 LM – Vença o campeonato World Championship.

Phantasy Star Online

MAIS IMAGENS E ROUPAS

Imagens secretas – Usando um computador, examine o GD e procure pela pasta Extra.

Habilitar personagem Fomarl – dneaohuhek.

Habilitar personagem Fonewearl – xsygssheoh.

Habilitar personagem Fonewm – asuebhebui.

Habilitar personagem Hucast – ruuhangbrt.

Habilitar personagem Humar – kskaudonsu.

Habilitar personagem Hunewearl – moueosrhun.

Habilitar personagem Racaseal – nudnafjooh.

Habilitar personagem Racat – meiaughsyn.

Power Stone 2

MAIS GENTE PRA PANCADARIA

Habilitar personagem Pride – Complete o modo Basic com sete personagens.

Habilitar personagem Mel – Complete o modo Basic com oito personagens.

Resident Evil Code: Veronica

MAIS ARMAS CONTRA OS ZUMBIS

Habilitar arma Linear Launcher – Complete o modo Battle usando todos os personagens, Albert Wesker, Claire Redfield, Claire Redfield 2, Chris Redfield e Steve Burnside conseguindo ranking A.

Habilitar arma Rocket Launcher – Complete o jogo conseguindo ranking A.

Conseguir ranking A – Sem gravar nenhuma vez e sem usar nenhuma cura, complete o jogo em menos de quatro horas. Leve o Hemostat-ic para o carcereiro e salve Steve Burnside na mansão Ashford. Ao começar uma nova partida, a arma secreta estará no baú.

Habilitar Claire Redfield 2 – Complete o modo Battle com Claire Redfield.

Habilitar personagem Steve Burnside – Consiga o item Luger Replica.



Códigos para GameShark PLAYSTATION 2

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

Tekken 4

Código mestre

oe3c7df21853e59e

ee968fc6bcd2d252

Vencer com apenas um golpe (jogador 1)

oe944bocbca99b28

ce944bocbca99b88

Vencer com apenas um golpe (jogador 2)

oe945a6cbca99b28

ce945a6cbca99b88

Energia infinita (jogador 2)

ce944bocbca99b28

Energia infinita (jogador 1)

ce945a6cbca99b28

Habilitar Bryan

fea8339abca99b86

Habilitar Combot

fea833aobca99b86

Habilitar Heihachi

fea833a5bca99b86

Habilitar Jin

fea83399bca99b86

Habilitar Julia

fea83398bca99b86

Habilitar Kuma

fea8339bbca99b86

Habilitar Lei

fea83390bca99b86

Habilitar modo Sudden Death

oea99e5abca9a083

ce945a6cbca99b8d

oea99e5abca9a083

ce944bocbca99b8d

Habilitar Movies

dea833febb8a9a82

Habilitar Nina

fea8339dbca99b86

Habilitar Theater

fea833adbca99b84

Habilitar Violet

fea833a7bca99b86

Nunca ganhar (jogador 2)

ce94515cbca99b83

Nunca ganhar (jogador 1)

ce9460bcbca99b83

Tempo infinito

ce945a6cbca99b163

Vitória vencendo um round (jogador 2)

oe94515cbca99b83

ce94515cbca99b84

Vitória vencendo um round (jogador 1)

oe9460bcbca99b83

ce9460bcbca99b84

Grand Theft Auto: Vice City

Código mestre

oe3c7df21853e59e

ee8cdc8abcbdbd9a

Armadura infinita

de8ffffef8aedd4b

de8ffffa68eegeef

de8fff86bf899b8b

de8fff8202a99ba7

de91deaac8ac9a43

Atravessar paredes (aperte Select + L1, Select + L2 para desligar)

oe42fcf8bca99681

de8b121abca99b83

oe42fcf8bca99981

de8b121ad0e99a67

Destruir veículos aéreos

deb3e326c19e7b82

Destruir veículos náuticos

deb3e312c19e7b82

Destruir veículos terrestres

deb3e316c19e7b82

Dinheiro no máximo

de428f52c19e7b82

de428f5ec19e7b82

Energia e armadura infinitas

de8ffffef8aedd4b

de8ffffa68eegeeb

de8fff8668eegeef

de8fff82bf899b8b

de8fff8e02a99ba7

de91deaac8ac9a43

Energia infinita

de8ffffef8aedd4b

de8ffffa68eegeeb

de8fff86bf899b8b

de8fff8202a99ba7

de91deaac8ac9a43

Jogo 100% completo

deb3e322ffc39b83

Munição infinita

de89766ee0eb9b83

de8976c6e0eb9b83

de897ef2e0eb9b83

de897d5ee0eb9b83

Todos os Packages

de428f5abca99be7

Ver level da missão Fire Truck

deb3e2b6c19e7b82

Ver level da missão Paramedic

deb3e2aac19e7b82

Ver level da missão Vigilante

deb3e2aec19e7b82

Ver máximo de pizzas entregues

deb3e26ec19e7b82

Ver milhas percorridas pela Moto

deb3e28e11719b83

Ver milhas percorridas pelo Barco

deb3e28a11719b83

Ver milhas percorridas pelo Carro

deb3e28211719b83

Ver milhas percorridas pelo

Golf Cart

deb3e29611719b83

Ver milhas percorridas pelo

Helicóptero

deb3e29211719b83

Ver milhas percorridas pelo personagem

deb3e28611719b83

Ver número de balas acertadas

deb3e336c19e7b82

Ver número de Best Insane Stunt

deb3e3e2bca99b8b

Ver número de capturas

deb3e3c6c19e7b82

Ver número de dias passados

deb3e3cec19e7b82

Ver número de disparos

deb3e31ac19e7b82

Ver número de explosivos usados

deb3e32ac19e7b82

Ver número de horas de vôo

deb3e2423ba89a82

Ver número de incêndios resolvidos

deb3e2a2c19e7b82

Ver número de Insane Jump Distance

deb3e3d20a1706ab

Ver número de Insane Jump Flips

deb3e3dac19e7b82

Ver número de Insane Jump Height

deb3e3de0a1706ab

Ver número de Insane Jump Rotation

deb3e3e6c19e7b82

Ver número de passageiros

transportados

deb3e2fec19e7b82

Ver número de pessoas mortas

pelo Vigilante

deb3e2a6c19e7b82

Ver número de pessoas salvas

deb3e29ec19e7b82

Ver número de Rampages passados

deb3e2bebc99ba6

Ver número de Sprayings

deb3e3d6c19e7b82

Ver número de tiros na cabeça

deb3e332c19e7b82

Ver número de Unique Jumps

deb3e3eebc99ba7

Ver número de visitas a Safe-

house

deb3e3cac19e7b82

Ver número de visitas ao Loan

Sharks

deb3e25e0a1706ab

Ver número de visitas ao

Hospital

deb3e3c2c19e7b82

Ver quantia arrecadada

pelo Taxi

deb3e2fac19e7b82

Ver todas as lojas

destruídas

deb3e25afd199b83

Ver todos os assas-

sinatos

deb3e262fc499b83



Promoção

EGM Brasil & Ubi Soft

Edições de Colecionador

RESPONDA À PERGUNTA E CONCORRA!

“Qual o nome do herói sem braços, uma das principais mascotes da Ubi Soft”



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: _____

REGULAMENTO PROMOÇÃO EGM BRASIL & UBISOFT – EDIÇÕES DE COLECIONADOR

1. A Promoção EGM Brasil & Ubi Soft, é válida em todo território nacional e aberta a todos os leitores da revista EGM Brasil residentes no país.
2. Os vencedores serão escolhidos por sorteio, sendo que os ganhadores receberão os prêmios através dos correios, via SEDEX.
3. Para participar, o leitor deve preencher o cupom completo, responder à pergunta: "Qual o nome do herói sem braços, uma das principais mascotes da Ubi Soft", e enviar à redação da revista EGM Brasil, "Promoção EGM Brasil & Ubi Soft Edições de Colecionador", Caixa Postal 07512 – CEP 06296-990 – Vila dos Remédios – Osasco – SP.
4. Ao participar da 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 #9 e para efeito de resultado a EGM #11. Os nomes dos ganhadores estarão disponíveis também no site www.heroi.com.br.
6. É vedada a participação de funcionários da Conrad Editora e da Ubi Soft, bem como de seus familiares.
7. Serão sorteados 15 leitores, sendo que cada pessoa ganhará um jogo – edição de colecionador, um boné e uma camiseta. O critério para o sorteio será: Do 1º ao 5º colocado uma edição de colecionador Rayman, do 6º ao 10º uma edição de colecionador Myst, do 11º ao 15º uma edição de colecionador Ghost Recon.
8. Não serão aceitos xerox do cupom, assim como cupons incompletos.
9. O sorteio, aberto ao público, será realizado no dia 05/01/03, às 14h, na Conrad Editora.





GAME OVER



Por Milton Beck

Negócio de futuro

Não é de hoje que a relação entre as telas de cinema e a indústria de games se tornou forte. É quase uma regra que após uma grande estréia, ou até simultaneamente, cheguem às prateleiras produtos que pegam carona na sinergia de toda mídia, propaganda e interesse gerado. Com os games não é diferente. Em muitos casos, o ator principal do filme ainda nem foi escolhido e os direitos para criação do jogo já estão em fase adiantada de negociação com estúdios e publishers. Faz todo sentido. Uma parcela significativa das pessoas que gostaram do filme querem continuar vivendo essa experiência, convivendo com os personagens ou incorporando-os como um participante do enredo em vez de simples espectador. Nada melhor do que um game para proporcionar essa experiência participativa. Vários filmes tiveram games de sucesso lançados em sua esteira: *Star Wars*, *Harry Potter*, só para citar dois. O inverso também tem se mostrado viável. Talvez não em mesmo número, mas *Super Mario*, *Resident Evil*, *Mortal Kombat* e *Dungeons & Dragons* estão aí para provar que essa é uma via de duas mãos.

Quando se fala que uma superprodução de Hollywood consumiu recursos de dezenas ou centenas de milhões de dólares para sua realização, ninguém se impressiona: é uma característica desse negócio, um fato aceito por todos com relativa naturalidade. E o que os games têm a ver com isso? Tomemos como exemplo *Age of Mythology*, lançado no mês passado, nos Estados Unidos: o game consumiu três anos de trabalho e envolveu uma equipe de 75 pessoas diretamente ligadas ao seu desenvolvimento, como programadores, roteiristas, figurinistas, historiadores, entre outros. Os investimentos somaram mais de US\$ 20 milhões, cifra que lembra a hollywoodiana. E a coisa não pára por aí... depois do game estar pronto, entram em cena mais uma série de profissionais para viabilizar a comercialização do jogo: tradutores, engenheiros de manufatura e de suporte técnico, designers, advogados tributaristas, promotores de venda, distribuidores, uma verdadeira massa de profissionais trabalhando para que o produto chegue às mãos dos consumidores no Brasil. Outros hits do mercado de games consumiram investimentos igualmente grandiosos.

É claro que gastar uma fortuna não é garantia nenhuma de se realizar um bom filme ou game. Muitas obras de arte foram criadas com poucos recursos, o Cinema Novo é um exemplo brasileiro dessa afirmação e realizou várias filmagens baseando-se na premissa "uma câmera na mão e uma idéia na cabeça". Mais recentemente, tivemos o movimento dinamarquês Dogma 95 que, com o ideal de produzir cinema com poucos recursos técnicos, orçamentos de baixo custo e estética de vanguarda, conseguiu colocar o cinema dinamarquês em evidência. Mas ainda são relativamente poucas as histórias de sucesso.

O mercado de games também oferece dificuldades para produções de orçamento mais baixo, mas já existem muitas experiências para superar essa barreira. Em outubro, participei do 1º Simpósio de Games do Brasil, realizado em Fortaleza. Ao longo de três dias foram apresentadas palestras de alto nível para uma quantidade impressionante de pessoas



interessadas em participar ativamente dessa indústria. Foi uma amostra do que está sendo feito no Brasil. Hoje, há vários jogos sendo desenvolvidos e, ainda que em diferentes estágios técnicos, são trabalhos promissores.

Para passarmos a um novo patamar de desenvolvimento no país, com temas e personagens brasileiros, e conseguir vender mais dentro e fora do país; para que os best sellers mundiais possam ser lançados mais rapidamente por aqui com maior índice de localização, é necessário que o mercado cresça, aliado à conscientização contra a pirataria. Hoje, a pirataria é a grande inviabilizadora do lançamento de dezenas de jogos e da expansão do mercado interno de desenvolvimento, causando a perda de milhares de empregos e oportunidades. Tal como a indústria cinematográfica, a indústria de games tem demonstrado força e capacidade para se movimentar de maneira independente e crescer em níveis extraordinários. As iniciativas brasileiras apresentadas durante o simpósio tinham um quê de Cinema Novo e são a prova de que o mercado de games oferece inúmeras possibilidades para projetos criativos. Falta só impulso e conscientização. 

Milton Beck é gerente da divisão de Home & Entertainment da Microsoft Brasil

MEGA MAN A SERVIÇO DO MAL

O novo vilão da Nintendo

FRACIA

POKÉMON RUBY & SAPPHIRE: QUATRO JOGADORES E DOIS NOVOS GUARDIÕES



Nintendo®

WORLD

51
Nov/2002
R\$ 5,90
www.nintendoworld.com.br

Mama mia!!!
Super Mario Sunshine
Pegue os últimos Shines
Mario Party 4
50 novos desafios

Harry Potter e a Câmara Secreta
Games estréiam com o filme!

Agora ele é vilão!
MEGA MAN ZERO
Detonamos a nova aventura e revelamos os próximos jogos para GBA e Cube

ISSN 1516-1892
00051
9 1771516 189008

www.heroi.com.br/nintendoworld

Mega Man Zero: a volta do estilo clássico da série aos consoles Nintendo! Você também conhece a história da Taito, produtora do sucesso Space Invaders e de dezenas de outros. E ainda: Star Fox Adventures, Castlevania: Harmony of Dissonance e um especial sobre o Card e-Reader!



Peça os números anteriores ao seu jornaleiro.
Mais informações no site www.heroi.com.br ou pelo telefone (11) 3346-6082.



Dos mesmos criadores de DESPERADOS™

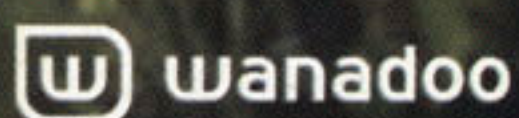
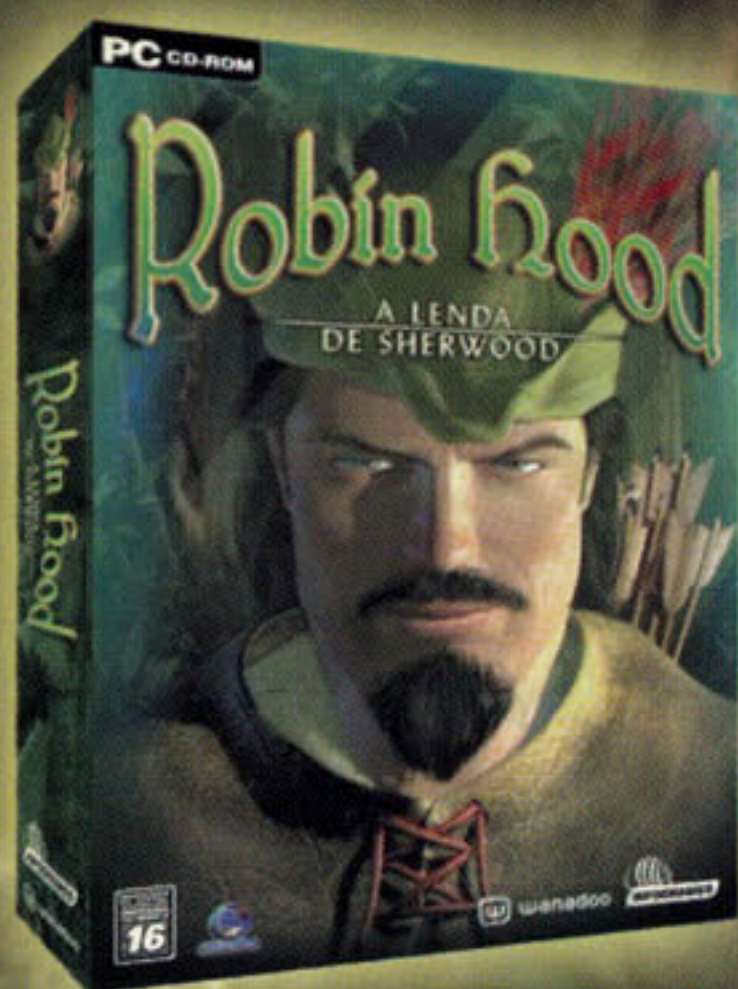
Robin Hood

A LENDA
DE SHERWOOD



ESTE JOGO ESTÁ NA SUA MIRA

Prepare seu espírito de aventura!



www.robinhood-game.com





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: Douglas Ielker

Revista: Paulo Marx

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br

