

Fique por dentro das novidades do planeta games

PLAYGAMES

Line
EDITORA

É o Mario!

Toda a saga do bigodudo mais conhecido do mundo dos jogos

A história dos Consoles

Os mistérios que você sempre quis saber sobre a invasão dos videogames no mundo

CASTLEVANIA: Lament of Innocence

Saiba tudo sobre o mais novo jogo da série para PS2

Profissão Gamer

Conheça a complicada arte de produzir jogos no Brasil e mais um superguia para ser um fabricante

Dicas & Truques

- ✕ Silent Hill 3 - PS2
- ✕ X-Men vs. Street Fighter - PSOne
- ✕ Bruce Lee: Quest of the Dragon - Xbox
- ✕ Extreme G Racing - GameCube

REVIEW



Batman: Rise of Sin Tzu
O homem-morcego promete arrebentar em seu novo game

PREVIEW



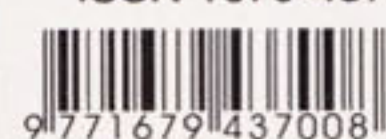
GTA: Double Pack
O mais polêmico jogo do PS2 está chegando para o Xbox

REVIEW



Splinter Cell
Confira a nossa análise para a nova versão deste game no celular

ISSN 1679-4370



9 771679 437008

Ano 1 - Nº 3

R\$ 4,90

€ 2,30

GAMECUBE ✕ XBOX ✕ GAMEBOY ✕ PSONE ✕ PLAYSTATION 2

Seja esperto e torne-se um vencedor

DETONANDO N. 03
PSOne GameCube Dreamcast XBOX PLAYSTATION 2 Mega

+1000 DICAS
Dicas e truques para os melhores jogos do planeta!

DETONADO!
Dino Crisis 2
Vença os perigos desta floresta infestada por caminhões perigosos, plantas venenosas e dinossauros

The King of Fighters 2002
Saiba como se tornar invencível neste clássico da SNK. Elimine seus inimigos facilmente, formando o melhor time de lutadores do mundo!

GameCube
GOOOOOOIIIIII!
Virtua Strike 2002
Os maiores segredos revelados em dicas inéditas deste clássico jogo de futebol para o console de 128 bits da Nintendo

GameShark
INÉDITOS!
Os mais procurados códigos de GameShark para os melhores games do momento: Star Fox 64 - N64, Spawn: In the Demon's Hand - DC, Jurassic Park - Snes. **É MUITO MAIS!**

EXCLUSIVO
Todos os mistérios revelados dos melhores games de PlayStation 2, Xbox e PSOne!

ISSN 1679-3994 Ano 1 - Nº 3 R\$ 4,90 € 2,30

PLAY GAMES CONFIRA AS NOVIDADES DA TÓKIO GAME SHOW 2003

PORRADA!
Conheça os melhores jogos de luta e detone com todos os seus adversários

Consoles Destravados
A verdade sobre os modchips e tudo que você precisa saber na hora de decidir se deve ou não destravar seu videogame

Tartarugas Ninja
Descubra o novo jogo das mutantes lutadoras do esgoto de New York

TURBO NELES!
Confira os melhores e mais novos acessórios lançados para os videogames de última geração

Dicas & Truques
Soul Calibur II - PS2
Bushido Blade 2 - PSOne
Medal of Honor Frontline - Xbox
Legend of Zelda: The Wind Waker - GC

ANOS 1 - Nº 2 R\$ 4,90 € 2,30

GAMECUBE X XBOX X GAMEBOY X PSONE

PROGAMES A MELHOR SELEÇÃO DE GAMES!

300 JOGOS
Rode direto do CD

Emulação!
Entenda toda a arte de imitar consoles

METAL SLUG
O JOGO DE AÇÃO MAIS FAMOSO DO MUNDO AGORA NO SEU PC!

Tiro teio!
CONHEÇA UMA NOVA VERSÃO DO GAME COUNTER - STRIKE E BARBARIZE COM TODOS OS SEUS INIMIGOS!

SÓ AQUI VOCÊ ENCONTRA:
▶ AÇÃO
▶ AVENTURA
▶ ESPORTE
▶ RACIOCÍNIO

A MELHOR SELEÇÃO DE JOGOS DO MUNDO!

ISSN 1679-6438 Ano 1 - Nº 2 R\$ 9,90 € 3,90

Line EDITORA

O mundo dos games, tanto nos consoles quanto nos PCs, desvendado sem mistérios para você detonar todas!

DIVERSÃO É APENAS O COMEÇO!

Mais uma edição da PlayGames chegou às bancas e, desta vez, resolvemos preparar uma revista cheia de novidades e repleta de informações para deixá-lo plugado no mundo do entretenimento eletrônico. Logo nas primeiras páginas você confere as notícias mais quentes do universo dos jogos, além de uma superentrevista com Renato Rocha, integrante da banda carioca Detonautas. Não deixe ainda de conferir os games que vão pintar muito em breve nos seus consoles, além de saber como se tornar um verdadeiro produtor de jogos. Tudo isso só para você!

Valeu gamers!
Equipe PlayGames



ÍNDICE



04 NO MUNDO DOS GAMES

As notícias mais quentes, acessórios e as novidades que estão abalando o universo gamer.

08 CELEBRIDADE

Renato Rocha, do Detonautas, abre o jogo e conta como os videogames invadiram a sua vida.

09 FOFOCA NEWS

Sombra, o nosso fofoqueiro de plantão, está com a língua afiada para contar todos os boatos do planeta gamer.

10 PROFISSÃO: GAMER

Quer produzir os seus próprios jogos? Não perca tempo e descubra por onde começar.

14 PREVIEW

Os lançamentos que prometem alavancar o mercado dos games estão aqui! Não perca nenhuma novidade.

20 A HISTÓRIA DOS CONSOLES NO BRASIL

Saiba como os consoles chegaram ao Brasil e veja as mais incríveis curiosidades sobre o mercado nacional.

22 REVIEW

Nossa equipe trabalhou muito e trouxe os melhores jogos para você não ter surpresas na hora da jogatina.

28 CONHECE O MARIO?

Descubra toda a verdade sobre o personagem mais conhecido do mundo dos games.

30 DICAS & SEGREDOS

Os melhores truques e macetes totalmente testados para você arrebentar nos games.



PRESIDENTE: Paulo Roberto Houch
prh@editoraonline.com.br

REDAÇÃO

Diretora: Andrea Calmon
redacao@editoraonline.com.br

COLABORARAM NESTA EDIÇÃO

Edição e textos: Diogo Silva e Reinaldo S. Siloto

Programação Visual: Due Design

PUBLICIDADE

Gerente de Publicidade: Patrícia Massini
Caldeira comercial@editoraonline.com.br
Executivos de Conta: Agostinha Roscani,
Antônio Demésio, Célia Candido, Jussara Baldini e
Simonetta Ielo

MARKETING

Gerente de Marketing: Daniela Cardoso
mkt@editoraonline.com.br
Assistente de Marketing: Bianca Grasseschi

CANAIS ALTERNATIVOS

vendaavulsa@editoraonline.com.br
Luciana C. Logarzo, Regina C. Gasparetto
e Tatiana Kapor
Tel.: (0**11) 3393-7777

ATENDIMENTO AO LEITOR

online@editoraonline.com.br
suporte@emulando.com.br

ADMINISTRAÇÃO

financeiro@editoraonline.com.br
Gerente de Suprimentos: Jacy Regina Dalle
Lucca
Gerente Administrativa: Paula Cordoni

CRÉDITO E COBRANÇA

Coordenação: Isabel Cristina Ferreira
cobranca@editoraonline.com.br

Assistentes: Nanci de Souza Monteiro e Nanci de
Araújo Nunes

Impresso por Plural
Embalagem e manuseio Riprell Ltda.
Distribuição em Portugal Midesa S.A.

PlayGames é uma publicação do IBC Instituto
Brasileiro de Cultura Ltda. - Cx. Postal 61085 -
05001-970 São Paulo - SP Tel/Fax.: (0**11)
3393-7777

A reprodução total ou parcial desta obra é proibida
sem a prévia autorização do editor.

Números Atrasados com o IBC ou por intermédio
do seu jornaleiro, através do DISK BANCA, ao
preço da última edição acrescido das despesas de
envio.

Para adquirir com o IBC - Tel/Fax.: (0**11) 3393-
7777 Cartão de Crédito - Cheque nominal cruzado
ao IBC - Instituto Brasileiro de Cultura - Depósito
em conta corrente Banco do Brasil Ag. 3333-2
Conta 6592-7 enviando comprovante e dados para
envio por fax. É necessário checar a disponibilidade
do exemplar em nosso estoque com antecedência.

A On Line Editora tem a revista que você procura!
Confira algumas das nossas publicações e boa leitura.

ARTESANATO: Apostila de Pintura em Tecido * Arte &
Découpage * Arte em Madeira * Bijuteria & Acessórios
* Biscuit A Revista da Porcelana Fria Especial * Biscuit
Especial Potes * Decoração Artística * Galeria em Tela
* Passo a Passo do Desenho & Pintura * Pátina & Satinê
* Pintura em Tecido * Pintura em Tela * Sabonetes
Artesanais * Velas Decorativas * Lacs Arte e Moda

MODA E BELEZA: Cabelos Afro * Cabelos Curtos *
Cabelos para Noivas * Figurino Calças * Figurino Corte
& Costura * Figurino Debutantes * Figurino Festa *
Figurino Infantil * Figurino Moda Gestante * Figurino
Moda Homens * Figurino Moda Senhora * Figurino
Moldes * Figurino Moldes Especial * Figurino Noivas *
Figurino Noivas Especial * Figurino Pajens e Daminhas
* Figurino Tamanhos Grandes * Figurino Tricô Inverno

BORDADO: Arte em Barbante * Arte em Patchwork *
Barradinho em Ponto Cruz * Barradinhos em Crochê *
Barradinhos em Ponto Cruz * Bordados em Panos de
Prato * Enxoval em Ponto Cruz * Enxoval em Vagonite
* Figurino Crochê * Figurino Ponto Cruz * Figurino
Ponto Cruz Especial Bebê * Macramê * Monogramas
em Ponto Cruz * Mouliné Bordados * Tapetes & Arte *
Tapetes em Barbante * Tramas e Pontos * Tricô Crochê
Inverno **NEGÓCIO:** Meu Próprio Negócio PLANTAS: O
Mundo das Orquídeas * Ikebana **BICHOS:** Bichos em
Casa * Adestramento & Treinamento CULINÁRIA:

Bolando Bolos Edição Extra * Receitas dos Famosos *
Dieta dos Famosos * Salgadinhos & Receitas *
Salgadinhos Edição Especial **DECORAÇÃO:** Anuário Casa
& Decoração * Armários & Closets * Banheiros &
Lavabos * Casa & Ambiente Bebê * Casa & Ambiente
Bebê Especial * Cozinhas & Salas de Almoço * Salas &
Living * Casa & Decoração Especial / Feng Shui

Decoração & Estilo * Decoração & Estilo Especial *
Decoração & Lazer * Decoração & Lazer Especial *
Decoração e Reforma * Espaços Profissionais * Espaços
Profissionais Especial / Projetos para Home Office *
Grandes Nomes da Decoração * Guia de Iluminação * O
Quarto dos Filhos * Pequenos Ambientes * Quartos &
Closets * Quartos de Casal * Salas de Banho **TURISMO:**

Guia de Buenos Aires * Guia de Florianópolis * Guia de
Natal * Guia de Orlando * Guia de Pacotes Turísticos *
Guia de Paris * Guia de Resorts Brasileiros * Guia de
Salvador * Guia do Litoral Brasileiro * Roteiros de
Hotéis Fazenda * Viagem a Dois * **VEÍCULOS:** Dream
Cars * Salões de Automóveis * Automóveis Antigos

EXTRA! EXTRA!

Proibido para menores de 18 anos

CLASSIFICAÇÃO ETÁRIA DE GAMES PODE MUDAR

A comissão de especialistas do Ministério da Justiça está analisando os critérios que eram utilizados pela equipe anterior para a classificação etária dos games no Brasil. Isso pode fazer com que alguns jogos mudem de categoria. Desde 2000 os jogos de PC e videogame precisam ser analisados por uma comissão formada por psicólogos, advogados e jornalistas. Eles verificam os jogos e, após um debate, seguem os parâmetros de um manual para definir a faixa etária. Só depois disso que o jogo é liberado para venda. No Brasil nenhum game até hoje foi proibido, esperamos que isso continue e que a censura para os games não invada o nosso país. Em alguns países a proibição de games considerados violentos é maior a cada dia. Quem perde com isso certamente são os gamers. Esse tipo de proibição não funciona muito bem, pois a pirataria sempre consegue um jeito para colocar o jogo no país.

Mais um game atrasado

UT 2004 QUASE EM 2005

A produtora Atari confirmou que a continuação do game Unreal Tournament não vai mais chegar ao mercado no final de 2003, como era previsto. O game que está sendo apontado como um dos possíveis sucessores do Counter-Strike deve chegar ao mercado americano em março de 2004 e até o fim do ano para nós brasileiros. A nova continuação da série Unreal Tournament, promete inovar os combates em rede. Além do mata-mata com visão em primeira pessoa, no game estará disponíveis alguns veículos para levar os jogadores a pontos estratégicos no mapa.



Só acredito vendo!

PLAYSTATION 2 MENOR E MAIS BARATO

A parte responsável por videogames da Sony registrou o nome PSTwo. A nova marca deve ser usada para a segunda edição do PlayStation 2, que deve substituir o original, com o lançamento do PlayStation 3. Quando a Sony lançou o PlayStation 2, o PlayStation original teve seu design modificado e passou a se chamar PSOne, isso deixou o console mais barato. A empresa ainda não anunciou o produto, mas especialistas em games acreditam que por volta de 2005 os novos consoles da Sony vão estar disponíveis para a jogatina.

Sony e Toshiba são processadas

UNIVERSIDADE AMERICANA ALEGA QUE CRIOU O EMOTION ENGINE

O Emotion Engine, considerado o coração do PlayStation 2, está dando o que falar nos EUA. A Universidade de Wisconsin está movendo uma ação na Justiça com o intuito de provar que o Emotion Engine foi uma criação dela, em 1986. O nome dado para a tecnologia era de fabricação em miniatura e a universidade se diz injustiçada, pois o seu invento está sendo utilizado pela Sony. Se for comprovado que o Emotion Engine pertence à universidade, as duas empresas em questão irão pagar uma quantia muito alta para cobrir os danos causados.



Quer ganhar uma grana?

NOKIA LANÇA CAMPEONATO PARA DESENVOLVIMENTO DE JOGOS

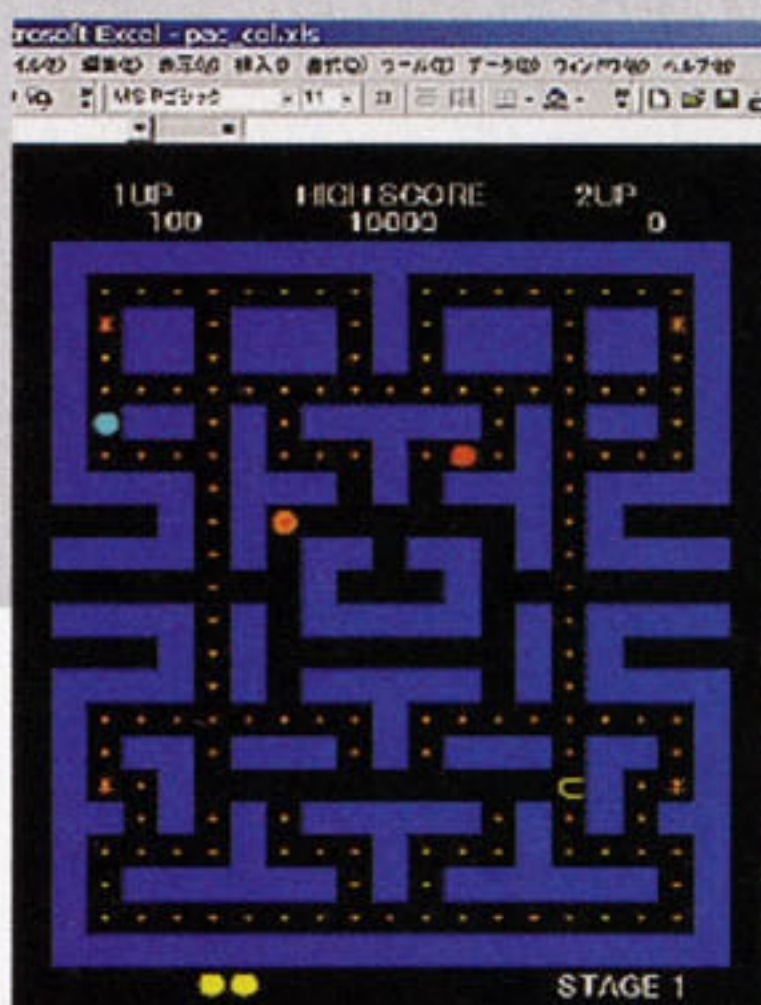
O novo videogame telefone da Nokia está lançando um campeonato para os Estados Unidos e Canadá, no qual os participantes terão que desenvolver um game para o N-Gage. Os três primeiros colocados dividirão um prêmio que pode chegar a 100 mil reais. Além da grana, que vai fazer muito bem aos vencedores do campeonato, eles também ganharão status como desenvolvedores de jogos e poderão ser contratados para formar uma equipe para trabalhar na Nokia. Esperamos que este campeonato seja estendido ao Brasil, pois o celular videogame está chegando e nós também vamos querer concorrer a este prêmio.



Xbox mais barato!

CALMA PESSOAL, ISSO É SÓ NO JAPÃO

A informação que o console da Microsoft vai ter uma queda no seu preço para o mercado japonês ainda não foi confirmada. Porém a imprensa japonesa já dá como certa a queda de preço do console. Hoje o Xbox é vendido por US\$ 228,00 e passará a custar US\$ 155. Os americanos da Microsoft estão dispostos a esraçalhar seus concorrentes e prometem ser um dos consoles mais vendidos de todos os tempos. Porém essa guerra de preço não muda nada para nós brasileiros, que ainda dependemos dos videogames importados. Esperamos um dia poder contar a notícia de que os consoles Xbox, PlayStation 2 e GameCube estão sendo lançados oficialmente no Brasil.



Pac-Man no Excel

PROGRAMADOR CRIA JOGO A PARTIR DO PROGRAMA DE TABELAS ELETRÔNICAS

Como já se sabe, no Japão a tecnologia é um assunto muito sério. Que os nossos amigos nipônicos são capazes de fazer maravilhas através de um computador ninguém duvida, né? Olhe só a última: um programador lá da Terra do sol nascente recriou o clássico game Pac-Man da Namco através dos macros do programa de tabelas eletrônicas Excel. Se essa moda pegar vários outros games clássicos que não exijam tanto de gráficos pesados estarão rodando também no Excel. Se você gostou da idéia e tem o Excel instalado no seu computador, basta acessar o site www.geocities.jp/nchikada/pac/ e fazer download do jogo.

Agora sim!

N-GAGE CHEGA AO BRASIL

O mais novo videogame do mercado está chegando ao Brasil e junto com ele uma porção de jogos incríveis e divertidos. O aparelho chega para concorrer com o GBA e traz muito mais opções de uso do que um simples console portátil. Nele podemos jogar, escutar músicas em MP3, radio AM e FM, conectar-se diretamente a Internet tendo suporte a HTML e é claro a maior inovação do momento, telefonar. Isso mesmo, o aparelho é muito mais do que um videogame, ele também é um celular que só poderá ser habilitado no sistema GSM.



Nós sabíamos que um dia seríamos reconhecidos

LIVRO DIZ QUE GAMES ENSINAM MAIS QUE ESCOLAS

James Paul Gee, professor PHD em lingüística e autor do livro "What Video Games Have To Teach Us About Learning And Literacy", diz estar certo que jogar videogame ajuda muito mais no desenvolvimento das crianças do

que as tradicionais escolas. O professor acredita que o modo de pensar dos games está muito mais atual ao mundo do que os antigos pensamentos das escolas.

No livro, o professor afirma que jogos

violentos estimulam o jovem a ser mais crítico, construtivo e reflexivo do que o ensino convencional numa sala de aula.

James completa a sua tese dizendo que jogos como GTA e

Tomb Raider desafiam o limite de habilidade das crianças, tornando-as com muito mais força de vontade e objetivos pessoais.



RAPIDINHAS...

GT4, só no Japão

A Sony confirmou que o jogo Gran Turismo 4 Prologue não será lançado fora do Japão. Os fãs da série de corrida mais famosa do mundo com certeza irão ficar muito tristes. O game está confirmado para ser lançado dia 12 de dezembro, no Japão.

Vem aí um jogo

Denis Dyack, presidente da Silicon Knights, revelou em uma conferência da Nintendo, realizada no Canadá, que um jogo espetacular está em desenvolvimento pela produtora. Nenhum detalhe foi revelado, mas Dyack disse que aprendeu muito com Hideo Kojima e Shigeru Miyamoto, e que esse novo "projeto" promete.

N-Gage mal na Europa

A primeira semana de vendas do console/videogame da Nokia na Europa não foi muito boa. Para se ter idéia, o seu mais próximo concorrente, o GBA, vendeu 30 vezes mais do que ele. Vale ressaltar que o portátil da Nintendo não teve nenhum jogo lançado neste período.

Winning Eleven no Xbox

Os produtores da série confirmaram ao site espanhol Meristation que o console da Microsoft em breve receberá uma versão do simulador de futebol mais bem falado do mundo. A data ainda não é certa, mas os proprietários do Xbox já podem comemorar.

GameCube vende mais que PS2 nos EUA

O console da Nintendo começa a abalar as estruturas do mercado de games americano e dá um salto nas vendas, ultrapassando o PS2. Segundo a própria fabricante do GameCube, este grande pulo foi por que o console teve o seu preço reduzido para 99 dólares. Será que o PS2 e o Xbox também vão ficar mais baratos nos EUA?

Brasil sinaliza as empresas de games

O lançamento do N-Gage em nosso país pode ser um sinal positivo às grandes empresas de game do mercado. Temos um mercado muito grande que ainda não foi explorado e, se tudo correr bem, os outros consoles também serão lançados oficialmente por aqui.



É um pássaro? É um avião?

NÃO, É APENAS UM GAME BOY ADVANCE

O poder do pequeno notável da Nintendo nunca foi discutido. O portátil é simplesmente adorado no mundo inteiro e, no Japão, nem se fala. Para se ter idéia da evolução do GBA, na terra do sol nascente o console já pode ser usado como um videofone. A empresa Digital Act lançou um aparelho com o nome de Campho Advance, que ligado ao GBA o transforma em um videofone. O aparelho é ligado ao portátil como se fosse um cartucho, acoplado ao pequeno notável uma câmera digital, com fones e telefones. O produto já está disponível nas lojas japonesas e conforme o fabricante não necessita de provedor de acesso para funcionar. Não foi confirmado o lançamento do novo aparelho para outros países.



Flash Memory 8MB

O console da Microsoft é conhecido por não precisar de um cartão de memória para guardar os seus avanços nos jogos, mas agora chegou ao mercado um produto muito útil e que você com certeza vai precisar. Este memory card tem espaço para até 8 megas de informação, que é mais que o suficiente para qualquer jogo do console. Outro fator importante para quem está pensando em levar para casa um desses é a possibilidade de montar os seus personagens em casa e depois levá-los para serem utilizados no videogame de algum amigo. Com design moderno, ele deve conquistar muitos jogadores por todo o planeta games.

Console: Xbox
Onde: www.americanas.com.br
Preço: R\$ 209,90

Case Protetora Saitek

Você viaja muito? Gosta de levar o seu videogame na casa dos amigos para disputar uma partidinha básica? Ou cuida do seu console como se fosse a coisa mais importante da sua vida? Não importa a resposta, mas com certeza você vai achar muito útil este acessório para o seu GBA. Trata-se de uma capa protetora que serve para transportar o videogame sem o perigo de riscos ou arranhões. Outra novidade é que você não precisa tirar o aparelho de dentro do case para poder jogar, ele possui furos nos locais onde ficam os botões para uma jogadinha segura e sem riscos para o seu precioso aparelhinho.

Console: Game Boy Advance
Onde: www.submarino.com.br
Preço: R\$ 119,00



Turbinando seu console

OS MELHORES ACESSÓRIOS PARA O SEU VIDEOGAME

Todo mês a equipe PlayGames testamos os melhores acessórios para você deixar o seu console ainda melhor. Acompanhe as nossas sugestões e não tenha surpresas infelizes na hora de adquirir um acessório novo.

Dual Impact

Se você tem um PSOne e achava que o seu videogame andava muito esquecido pelos fabricantes de acessórios, pode começar a comemorar. Chegou ao mercado o mais novo controle para esse console. Com todas as opções do famoso dual-shock, o Dual Impact tem um formato melhor e mais anatômico, que se encaixa perfeitamente na mão. São 10 botões de tiro, sistema de vibração interno e os direcionais são emborrachados. Se você estava procurando um novo joystick para o seu PlayStation, essa é a hora de fazer o investimento certo.

Console: PSOne
Onde: www.americanas.com.br
Preço: R\$ 69,99



MultiTap Sony

Chegou o acessório que todo proprietário de PlayStation 2 sonhava. Graças ao MultiTap, agora suas partidas de WE7 nunca mais serão as mesmas. O produto possibilita conectar até quatro joysticks ao mesmo tempo. Game de futebol ou corrida são os melhores para serem utilizados com este produto produzido pela própria Sony. Se você quiser algo ainda melhor, pode adquirir dois adaptadores como esse e ligar um em cada porta do console, assim até oito pessoas podem curtir o mesmo game. O mais interessante é que os consoles atuais já saem de fábrica com portas extras de controle, mas a empresa japonesa achou mais interessante disponibilizar um adaptador para isso.

Console: PlayStation 2
Onde: www.submarino.com.br
Preço: R\$ 159,90



*Todos os preços foram sugeridos pelos fabricantes no mês de novembro de 2003 e estão sujeitos a alterações



DETONAUTAS ROQUE CLUBE

A banda que
não dispensa
uma boa
jogatina

Todo mês você confere personalidades que curtem um bom game. A banda carioca que está fazendo muito sucesso no Brasil tem uma história bem curiosa. Os Detonautas foram a primeira banda a ser formada pela Internet. Tudo começou quando Tico Santa Cruz (vocalista), que sempre estava conectado na rede mundial de computadores, resolveu perguntar em uma sala de bate-papo se alguém tocava algum instrumento musical. Logo alguns presentes na sala se manifestaram dizendo tocar guitarra, violão, baixo e bateria. Tico, que estava muito interessado em montar uma banda de rock, marcou encontro com algumas pessoas e foram para um estúdio fazer o primeiro ensaio da banda formada virtualmente. A banda queria

muito um nome diferente que estivesse relacionado à Internet, vários nomes foram sugeridos, o primeiro foi Humanóides, que depois de algum tempo resolveram criar um nome mais chamativo, então vieram algumas opções, por exemplo: http, www, Os @rrobas, Papai Canibal e os Manetas, Melão Macho, Sobrinhos de Dolly e Detonautas. Os fãs da banda agradecem a escolha do ultimo nome, que é uma mistura de detonadores com internautas. A banda que sempre curtiu Internet, também não dispensam uma boa jogatina no PlayStation 2 e conseguiu até mesmo instalar um console em seu ônibus para disputarem várias partidas durante as viagens entre um show e outro. Para você ver que eles não entendem só de música, nesta

edição entrevistamos Renato Rocha, guitarrista da banda que não dispensa uma boa diversão. Confira!

PLAYGAMES: Qual o melhor no jogo na sua opinião?

RENATO ROCHA: O melhor jogo é o Wining Eleven 7. Na nossa turnê esse é o jogo que não sai do videogame. Sua jogabilidade é incrível e os gráficos muito realistas. E se trata de um jogo de futebol, por isso é o nosso favorito. Estamos comprando um divisor para podermos jogar em 4 pessoas simultaneamente, como fazíamos no PlayStation 1.

PLAYGAMES: Qual é o melhor console de todos os tempos?

RENATO ROCHA: Sou da época do Telejogo e acompanhei a evolução dos consoles. Tive Odissey, MSX e posteriormente entrei na era dos PCs. Amigos meus tinham Atari, TK90-X, Amiga e tudo mais. Durante uma certa fase não estive tão inteirado sobre o assunto, e só voltei a ficar fissurado em games com o PlayStation. Atualmente considero o Playstation 2 o melhor videogame. Tem títulos variados e mescla alta tecnologia com jogabilidade muito bem, além de podermos assistir a DVDs no próprio console.

PLAYGAMES: Há quanto tempo você joga?

RENATO ROCHA: Jogo o PlayStation 2 há uns 8 meses. No nosso ônibus ele está presente há uns 3 meses apenas.

PLAYGAMES: O que acha dos novos videogames do mercado?

RENATO ROCHA: São, sem dúvida nenhuma, muito mais realistas e tecnologicamente avançados. A variedade de jogos é enorme e espero para ver o que teremos nos próximos anos.



Nossa, parece que a minha coluna nesta revista está fazendo muito sucesso mesmo. Recebi neste último mês milhares de e-mails, isso sim é mundo globalizado! Teve leitor que disse que faço parte da famosa imprensa marrom. Calúnia! Tudo que escrevo neste espaço é verdade, ou quase, afinal ninguém é perfeito. Bom, para encerrar fiquem com as notícias desta edição e continuem mandando suas mensagens. Não garanto respostas, mas que vou rir muito, isso vou...

O Sombra
sombra@emulando.com.br



Eba! Vem aí mais uma heroína virtual?

Calma aí! Não estamos falando de nada proibido e sim de um novo jogo que deve estar chegando aos videogames e PC nos próximos meses.

A produtora **Capcom** está produzindo um novo título, que deve contar com uma personagem feminina nada comum. Desta vez vamos controlar uma garota que acabou de ficar com TPM e será preciso passar por mais de 20 fases repletas de desafios. Será que vamos conseguir? Coisa de louco!

Celular consoles

Depois do N-Gage; parece que vem aí mais um aparelho multifunção. Desta vez uma empresa do Japão deve estar colocando o seu aparelhinho nas lojas até o próximo natal. Pelo que meu informante falou, o celular deve ter uma resolução muito próxima a do PS2 e seus jogos virão gravados em cartões de memória, como os utilizados em máquinas fotográficas digitais. O preço ainda não foi revelado, mas deve ficar em torno de \$ 200. Esse mercado vai pegar fogo nos próximos meses.



A força do pensamento

A MS não sabe mais o que fazer para ser a número um no mundo dos consoles. Desta vez ela vai lançar um acessório nada comum para caixa verde. O aparato ainda não foi batizado, mas ele será capaz de funcionar apenas com o pensamento do jogador, isso mesmo, não falei nada errado. O aparelho deve ser colocado na cabeça e vai funcionar através das ondas cerebrais da pessoa que estiver usando. Um joystick sem controles ou botões. Cara parece que estou fazendo parte de um dos episódios do Além da Imaginação!



Videogame 100% NACIONAL

Que PS3 que nada, o próximo líder mundial deve ser um console que está sendo fabricado no Brasil, isso mesmo, tem uma empresa tupiniquim produzindo o primeiro aparelho deste estilo totalmente nacional. Ainda não estou autorizado a dizer o nome desta empresa, mas que o console vai fazer muito barulho quando for lançado, isso vai. Alguns jogos já estão sendo programados, entre eles uma aventura que vai mostrar todos os perigos do trânsito paulista em ruas repletas de marginais e buracos espalhados por todas as vias. Já estive conversando com os responsáveis pelo projeto, e tudo indica que vamos dominar o mundo dos games já na próxima geração. Ai caramba!



E3 Brasil 2004

Parece que finalmente estamos entrando no verdadeiro mundo dos games. Segundo minhas fontes nipônicas, no ano que vem vamos ter uma verdadeira feira de jogos para consoles e computadores. Pelo pouco que fiquei sabendo, teremos empresas de peso divulgando seus produtos por aqui. O que ainda não foi definido é a cidade que vai receber o evento. Quem sabe agora vamos poder ganhar brindes que só os americanos e japoneses conseguem? O negócio agora é torcer para que isso aconteça realmente.

A detailed illustration of the character Scorpion from the Mortal Kombat series. He is shown from the waist up, wearing his signature blue and black ninja attire. He has a blue mask with a black grille and glowing blue eyes. A large, circular, greenish-gold medallion is visible on his chest. He is holding a large, curved scythe behind his back with both hands. The background is dark and atmospheric, with some greenish light effects. In the top right corner, there is a small, partially visible image of a game's character selection screen.

Profissão:

Assassino

A difícil arte de produzir jogos nacionais



O Brasil finalmente está entrando no mundo do desenvolvimento de games. As universidades estão lançando novos cursos, escolas técnicas começam a mostrar interesse na área e principalmente os jovens brasileiros estão vendo um novo mercado se formando, mas será que produzir jogos nacionais é tão simples como parece? Nós fomos atrás de informações e descobrimos que o Brasil pode tornar-se uma grande potência no setor, mas até chegar lá os programados, designers e empresários nacionais vão ter que suar muito a camisa. Os novos visionários não precisam apenas fazer um jogo bonito e inovador, eles vão ter que mostrar aos grandes mercados (Estados Unidos, Japão e Europa), que podem colocar nas prateleiras produtos realmente comerciais e de qualidade, o que não é nada fácil. Seja bem-vindo ao mundo real dos games!

Made in Brazil

Ganhar a vida produzindo games é o sonho de 9 entre 10 jogadores brasileiros. Produtos 100% nacionais já são uma realidade desde meados de 2000, quando surgiu **Outilive**, título produzido pela empresa **Continuum**. O título segue o mesmo padrão de enormes sucessos internacionais como **Command & Conquer** e **StarCraft**. No game você precisa escolher entre lutar do lado dos humanos ou das máquinas e tem como objetivo eliminar todos os inimigos. Outilive foi o primeiro jogo nacional a ser distribuído na Europa e Estados Unidos, que são considerados dois dos maiores mercados mundiais no setor.

Em seguida a mesma empresa colocou nas lojas dois jogos inferiores: **Big Brother Brasil** e **No Limite**, ambos baseados nos **reality shows** apresentados na Rede Globo de Televisão. Esses

dois títulos foram responsáveis por verdadeiros recordes de vendas, mas podemos garantir que a qualidade não foi a responsável por todo esse sucesso. Os dois venderam mais por causa dos nomes que carregavam do que por outra coisa. Tanto um quanto o outro, são jogos medíocres, sem jogabilidade e graficamente feios, sem contar a história que praticamente não existe. Parece que tudo foi feito as pressas para cumprir algum prazo assumido anteriormente. Isso só atrapalha o nosso mercado que está engatinhando e precisa de games realmente bons para provar a qualidade das pessoas envolvidas neste ramo.

Parece que a Continuum aprendeu a lição e conseguiu fazer um jogo razoável baseado num dos maiores sucessos da nossa Rainha dos Baixinhos, a Xuxa. Em **Xuxa e os Duendes 2**,

mesmo nome do longa-metragem estrelado pela loira, você deve controlar a personagem Kira, a duende da luz, em várias fases repletas de desafios e perigos, no melhor estilo Super Mario.

Resumo da ópera: é com os erros que aprendemos e podemos melhorar boas idéias. O importante é tratar os jogadores com respeito e sempre que possível descobrir o que eles procuram. Fórmula simples para o sucesso, mas nem sempre seguida pelas empresas.

Criando profissionais

O que parecia apenas um sonho distante agora começa a se tornar uma realidade nas universidades e escolas brasileiras. Em São Paulo e no estado do Paraná você encontra cursos para desenvolvimento de games em instituições reconhecidas nacionalmente como ótimos centros de ensino. Esses cursos são considerados inovadores e revolucionários até mesmo para a América Latina, onde os países ainda estão engatinhando nesta área.

Na universidade **Anhembi Morumbi** www.anhembi.br a primeira turma já está partindo para o terceiro semestre no curso de **Design e Planejamento de Games**, o primeiro no estado de formação superior. Na unidade de comunicação e artes do **Senac**, em São Paulo, já existem cursos especializados na produção de jogos para Internet. O aluno vai ter a chance de criar um título a partir do zero, ou seja, vai aprender a fazer o roteiro, otimizar imagens, produzir os sons e ainda como publicar o projeto finalizado na web. No final

os alunos recebem um certificado de conclusão, o que pode ser muito útil quando for procurar um novo emprego na área.

Não pense que somente os paulistanos podem aprender a produzir games. Na **Unicenp** www.unicenp.com.br, em Curitiba - PR, você tem a chance de fazer uma pós-graduação em desenvolvimento de jogos. Essa universidade foi a primeira em toda a América Latina a disponibilizar um curso na área. A primeira turma já se formou e começa a despontar no cenário nacional de games para computador. Existe inclusive um projeto do governo paranaense que visa dar subsídio aos futuros empresários do setor. Para saber mais visite o site

www.gamenetpr.com.br onde muitas informações são disponibilizadas até para quem pretende formar uma empresa criadora de jogos. Quem sabe não seja essa a sua chance?

Outra iniciativa paulistana é o **IGI**, ou **International Game Institute**, localizado na zona norte da capital. Os cursos serão divididos em módulos onde o aluno vai aprender desde a criação do roteiro até a finalização do projeto. Quem estiver interessado pode obter maiores informações no site www.gameinstitute.com.br.

Estamos presenciando algo incrível e ao mesmo tempo muito bom para nós, amantes dos joysticks, a profissionalização de um setor que ainda é tratado como infantil no país, mas que só vai trazer vantagens ao mercado nacional. Novas empresas vão surgir e com elas novas vagas de emprego. Só falta agora o governo federal olhar para esse assunto com um pouco mais de carinho.

O BRASIL CRIATIVO

O povo brasileiro é reconhecido mundialmente como sendo um dos mais criativos. Existem profissionais nacionais trabalhando nas mais diversas áreas em empresas internacionais. Você sabia que um dos responsáveis pela produção dos efeitos especiais de **Matrix Reloaded** é brasileiro? Melhor, existem brasileiros trabalhando no estúdio **Pixar**, famoso pelos desenhos **Toy Story** e **Procurando Nemo**. Podemos nos tornar verdadeiros líderes mundiais na produção de games, como está acontecendo na Coréia do Sul, onde os governantes estão dando incentivos fiscais para quem montar uma empresa de tecnologia. Só depende de nós e de nossos governantes.

Ferramentas grátis, mas não amadoras!



Se você não quer gastar dinheiro ou não pretende fazer nenhum curso nos próximos meses, pode entrar na área de produção de games do mesmo jeito. Existem ferramentas gratuitas para o desenvolvimento de jogos espalhados pela Internet.

Quem gosta de RPG, pode utilizar o **RPGMaker**, um programa que possibilita que você monte um título completo do gênero sem precisar saber nada de programação. Os únicos requisitos são criatividade e uma história boa na cabeça. Você ainda pode distribuir os seus RPGs para os amigos e com a ajuda deles produzir um game realmente bom. Quer ser um produtor de games? Entre no site www.superdownloads.com.br e

pegue agora mesmo o RPGMaker em português, o que facilita a sua vida na hora de criar os jogos. Este programa é muito utilizado pelas pessoas que estão entrando no mundo do desenvolvimento e, apesar de ser muito simples de ser usado, é muito poderoso e surpreendente.

Alguns brasileiros pegaram o RPGMaker original, que foi feito totalmente em japonês pela empresa **ASCII**, e traduziram todos os comandos para o português, deste modo o trabalho ficou mais simples e o desenvolvedor só precisa ter uma boa idéia na cabeça para criar um título bem divertido e com muita qualidade.

Agora, se você prefere games com mais ação e com um pouco mais de "sangue" virtual, você deve procurar o **MUGEN**, que também pode ser baixado do mesmo site. Neste caso os jogos que você pode produzir são os famosos games de luta, que tanta gente ama e outras tantas odeiam fervorosamente.

No Mugen é possível criar jogos onde personagens famosos de várias séries se encontram em incríveis confrontos, onde o que vale são os poderes que cada um tem para derrotar os seus adversários. Em muitos jogos criados por fãs utilizando este programa você vai encontrar confrontos nunca antes imagináveis. Em um desses jogos os lutadores principais são RYU e Sub-Zero, dois personagens de histórias totalmente diferentes.

Não importa qual seja a sua escolha, o importante é pesquisar e fazer vários pequenos projetos até possuir a experiência necessária para criar algo realmente bom e que você tenha certeza que irá fazer sucesso entre os outros gamers. Esses dois programas, ou engines como são conhecidos, possuem um vasto material de pesquisa na Internet. Procure por sites especializados que com toda certeza você vai encontrar muita informação para começar a fazer os seus jogos.

Antes de começar, lembre-se da primeira diretriz do produtor de games: faça algo divertido!

Os profissionais

Os softwares de distribuição gratuita são bons para a criação de projetos amadores ou até mesmo para começar a entender o funcionamento do mercado. Criar um jogo utilizando o Mugen ou RPGMaker serve para começar a aprender sobre os conceitos básicos, como roteiro, personagens e músicas. Mas para quem pretende ser um verdadeiro profissional, vai precisar de muito mais. É aqui que entram os programas e linguagens profissionais.

Saber programar em **C++**, **Java** ou até na mais nova linguagem criada pela **Qualcomm**, o **Brew**, é fundamental. Cada uma delas pode ser usada para uma determinada função dentro do projeto. Essas linguagens são muito poderosas e são responsáveis por quase todos os lançamentos atuais. Algumas empresas são especializadas em criar rotinas e depois vender para outras produtoras, facilitando assim o desenvolvimento. Outro modo de entender é pegando o código fonte de algum produto comercial e ler tudo, até entender todo o seu processo de produção. Você pode fazer isso com o Quake, grande sucesso

da década passada que tem o seu código liberado no site da produtora **ID Software**. Ficou interessado? Então entre agora mesmo em **www.idsoftware.com**, seja rápido, pois esses arquivos podem não estar mais disponíveis.

A parte gráfica também não pode ser esquecida por quem pretende fazer jogos. Nesta categoria podemos destacar o **Photoshop**, utilizado para o retoque de imagens e efeitos, o **Bryce 3D**, muito útil na criação de paisagens e o **Poser**, usado algumas vezes para criar os personagens da história. Mas isso não quer dizer que você precise necessariamente utilizar essas mesmas ferramentas. Todo mês uma nova surge no mercado, com novos recursos e possibilidades. Fique ligado.

Existem ainda outras ferramentas que podem ser utilizadas pelos interessados na área. A Internet é o maior depósito de informações que existe e é nela que você vai aprender muito sobre o assunto. Visite o site **The Game Creators** **www.thegamecreators.com** para conhecer um pouco mais sobre o assunto e quem sabe em breve vamos ter uma nova produtora nacional no mercado? Só depende de nós gamers!



Exemplo de personagens desenvolvidos para games



I-Ninja

FABRICANTE: **ARGONAUT GAMES**
LANÇAMENTO: **DEZEMBRO DE 2003**

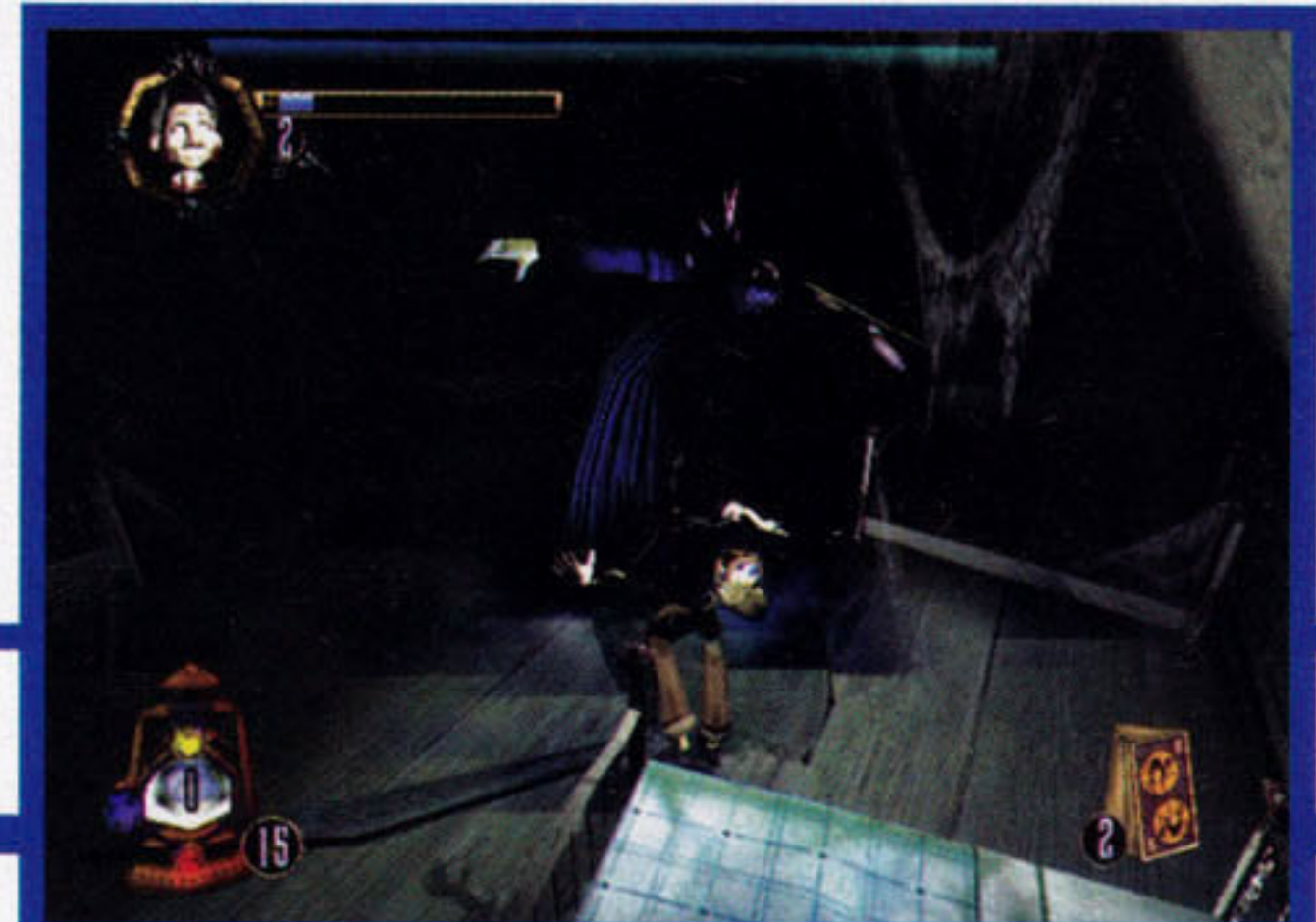
Um novo ninja promete invadir os consoles do mundo inteiro no final de 2003. Se você já fez careta e está cansado de ver jogos de ninjas vingadores, vamos logo alertando que este promete ser totalmente diferente. Tudo por que no seu enredo você encontrará um personagem carismático que além de usar todos os golpes de um verdadeiro ninja, vai também mostrar muita criatividade com suas novas armas. O nosso mais novo guerreiro oriental poderá, por exemplo, descer lentamente de grandes alturas movimentando suas espadas como se fossem hélices de helicóptero. Ele vai possuir traços bem simpáticos, que lembram muito os animes. Além das tão poderosas armas tradicionais de um guerreiro oriental, como espadas, shurikens e zarabatanas o ninja também poderá fazer uso de chicotes, correntes e até mesmo um incrível lançador de foguetes, que certamente será muito útil na hora em que você tiver que destruir robôs gigantes. O jogo será dividido em diversas fases, que serão espalhadas por cinco mundos temáticos que ainda não foram revelados. Se você possui um PlayStation 2 ou um GameCube, pode começar a comemorar, pois o game I-Ninja até agora só foi confirmado para dar o ar da sua graça nestes dois consoles.



Haunted Mansion

FABRICANTE: **HIGH VOLTAGE**
LANÇAMENTO: **NOVEMBRO 2003**

Que tal estar dentro de uma casa mal-assombrada? Se você curte este tipo de aventura certamente vai adorar o novo game que a High Voltage está preparando para divertir os gamers do mundo inteiro. O jogo será inspirado na famosa Casa Mal-Assombrada da Disney, dos EUA. A história do game é muito simples e promete deixar os jogadores cheios de arrepios. No jogo, o agente imobiliário que se chama Murphy, decide reformar a mansão Gracie e transformá-la em um enorme complexo de apartamentos. Para não gastar muita grana com a reforma e economizar, ele resolve colocar toda a sua família na jogada e faz com que todos trabalhem na obra. Porém a antiga mansão não estava tão vazia quanto eles acreditavam, nela existiam 999 moradores de outro mundo. Isso mesmo, centenas de fantasmas estavam infestando o local e não pretendem dividir a sua moradia com mais ninguém. Assim, eles resolvem atrapalhar todos os planos de Murphy e sua família. Neste game os jogadores poderão escolher diferentes membros da família para explorar a mansão e buscar pistas para solucionar o mistério da casa. Você vai precisar de muita coragem para descobrir passagens secretas e liberar as almas dos 999. Se você curte aventuras cheias de surpresas, certamente está vai fazer a sua cabeça. Entre você também nos cômodos desta mansão mal-assombrada e não tema o desconhecido.





Beyond Good & Evil

FABRICANTE: **UBI SOFT**
LANÇAMENTO: **NOVEMBRO DE 2003**



A riqueza do universo do jogo é comparável à criada por George Lucas para Star Wars: um mundo inteiro, repleto de cidades, raças diferentes, pequenas mitologias e uma sociedade diferente mais formada por arquétipos familiares é o palco das aventuras da fotógrafa Jade. A heroína mora na cidade de Hyllis, uma das muitas que formam o planeta coberto por água. O game começa com uma invasão alienígena - que mal pode ser vista, já que ela perde seus sentidos durante o ataque. Ao acordar, é informada que tudo voltou ao normal. Mas um grupo de revolucionários começa a questionar essas afirmações, e Jade se une a eles na busca da verdade.

Para isso, a câmera será uma das mais importantes ferramentas dela: além de servir para tirar fotos de toda a fauna do planeta - que pode ser vendida para institutos científicos, e o dinheiro investido pela heroína em novos itens - é preciso conseguir

evidência fotográfica dos eventos corruptos que acontecem no submundo. Além de passear por esgotos, becos sombrios, cavernas surreais e florestas densas, a fotógrafa deve utilizar um hovercraft para passear pelos diferentes locais do planeta. Totalmente controlável pelo jogador, o veículo é usado não apenas para transporte, mas em competições de corrida e mini-games que rendem mais fundos para a protagonista. Uma vez nas fases do jogo, você deve explorar cada canto em busca de animais ou provas, enfrentando diversos inimigos das mais variadas origens.

Beyond Good & Evil é um jogo radicalmente diferente em termos de conceito, mas se aproveitando de idéias de antigos títulos e refinando os aspectos de sucesso de outros. Se Ancel souber aproveitar tudo isso como fez com Rayman, ele pode ter um novo ícone para a Ubi Soft.

Total Club Manager 2004

FABRICANTE: **ELETRONIC ARTS SPORTS**
LANÇAMENTO: **NOVEMBRO DE 2003**

A produtora do game FIFA pode ser conhecida por ter criado o jogo de esporte mais vendido de todos os tempos, porém o mundo inteiro sabe que o game deixa muito a desejar quando o assunto é simulação de treinos e compras de atletas. Nestes quesitos o melhor jogo é certamente o Championship Manager, que é muito conhecido na Inglaterra. Agora que Winning Eleven (um dos únicos games que ameaça a liderança de FIFA), entrou também na competição com o seu modo Formation Final, a Eletronic Arts Sports não deixou barato e entrou de vez neste segmento.

O GAME

Total Club Manager 2004, poderá ser usado em conjunto com FIFA 2004. Porém a função principal não é dar passes, fazer lançamentos ou chutar para gol, e sim administrar os clubes, contratar atletas e treinar os

times para que eles tenham um bom desempenho nas partidas.

No game você vai acumular as funções de treinador e dirigente, tendo que cuidar dos atletas e de todos os problemas do clube. Você começará administrando um pequeno time e se tiver um desempenho maravilhoso pode chegar a ser o líder da seleção de seu país.

TCM 2004 terá 50 ligas européias, com 30 mil jogadores da FIFPro e mais de 25 mil jovens atletas. A simulação do mercado de jogadores promete deixar todos de boca aberta, levando em conta comportamento dos atletas, janelas de transferência e preço. Um dos pontos mais fortes do game será as missões que durante as competições os dirigentes receberão, elas podem variar em não deixar um time cair para segunda divisão, negociar atletas com sucesso e melhorar a popularidade do time



dentro de uma determinada competição. O game está sendo prometido para o final de novembro e os fanáticos por jogos de futebol, como eu, estão loucos para botar as mãos nesta nova pérola da EA Sports.

Grand Theft Auto: Double Pack

FABRICANTE: **ROCKSTAR NORTH**

LANÇAMENTO: **NOVEMBRO DE 2003**

Bem que a Sony tentou ter exclusividade da série GTA, porém só conseguiu que os novos jogos fossem lançados para os seus consoles. Isso significa que os antigos games da polêmica série cheguem a outros consoles. O primeiro forte concorrente a receber um jogo da série GTA será o Xbox. Ele receberá um pacote que se chamará Grand Theft Auto: Double Pack, nele você encontra dois sucessos do PS2: Grand Theft Auto 3 e Grand Theft Auto: Vice City. Nos dois jogos você será um pequeno criminoso que possui como missão ser um grande mafioso. Para isso terá que fazer muitas coisas erradas se transformando no bandido mais procurado do mundo.

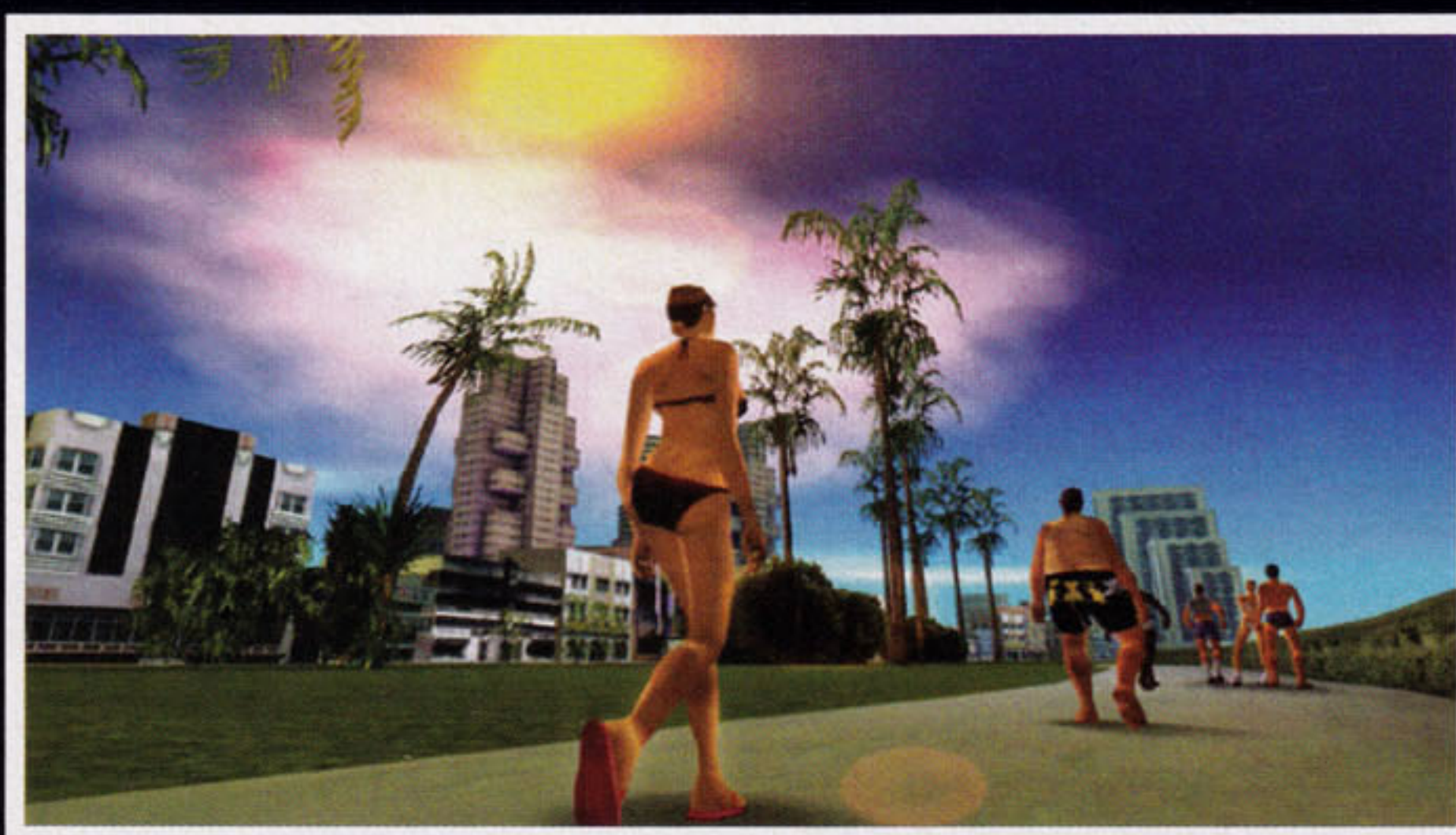
GRAND THEFT AUTO 3

Bem no início do game, a personagem principal se envolve em uma assalto a banco e é preso. Um dos chefões do crime resolve adotar o novo bandido, porém ele terá que trabalhar o resto da vida para os mais

diversos profissionais do mundo dos crimes.

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Neste game você comanda Tommy Vercetti que saiu a pouco tempo da prisão e trabalha para os irmãos Forelli. Diferente do game anterior, desta vez o protagonista, tem voz e falas durante o jogo. Tommy possui varias armas e está cheio de truques para conseguir cometer seus crimes.



Conan: The Dark Age

FABRICANTE: **TDK MEDIACTIVE**

LANÇAMENTO: **DEZEMBRO DE 2003**

O bárbaro está prontinho para começar a arrebanhar todos os seus adversários em seu novo game, Conan: The Dark Age. No jogo, Conan estará equipado com a sua tradicional e conhecida espada, além de machado e arco e flecha. Nosso famoso guerreiro, saído dos quadrinhos e do cinema, terá que enfrentar seus adversários em 14 etapas diferentes para chegar ao fim da aventura. Todas as fases do jogo serão divididas em capítulos, cada um trazendo um tipo de

criaturas e cenários. O bárbaro vai estar impossível e terá que enfrentar os inimigos em planícies, calabouços e castelos. Para quem curte porrada o game também vai trazer um modo arena, onde vence aquele que ficar de pé. Neste modo, além do bárbaro e personagens da série, será permitido que o jogador crie o seu próprio lutador. Se você não possui o famoso console da Microsoft, não precisa se desesperar, pois o game tem versões confirmadas para o GameCube, PlayStation 2 e PC.





Drake

FABRICANTE: **IDOL FX**
LANÇAMENTO: **NOVEMBRO DE 2003**

Um jogo que tem como inspiração os mais falados filmes de ação dos últimos tempos. Pelo menos é dessa forma que os produtores do game Drake o descrevem. Uma mistura de Missão Impossível, Matrix, Blade Runner, Batman e O Corvo, se o jogo for tudo isso mesmo será sucesso absoluto no console da Microsoft. Além de ser inspirado em todos esses sucessos das telonas, o game ainda terá como protagonista um morto-vivo (como o filme "O Corvo") em busca de vingança, destruindo tudo e todos que estiverem em seus planos. O mais novo herói de outra dimensão poderá dar saltos mortais sobre altos obstáculos,

andar pelas paredes (como em Matrix) e dar cambalhotas, sempre atirando o máximo que poder, e para todos os lados, em inimigos despreparados para lidar com um ser tão poderoso e de outra dimensão. Você também poderá congelar a câmera do jogo e ter um efeito igual às famosas cenas do filme Matrix. Drake possuirá ambientes interativos e utilizará um truque visual para criar o brilho das luzes de neon que enfeitam a cidade gótica. Se você gosta de ação, aventura e não dispensa um bom filme não pode deixar de conferir Drake. O jogo até agora foi confirmado para PC e Xbox e promete ser um sucesso absoluto para 2004.



Goblin Quest

FABRICANTE: **KODIAK GAMES**
LANÇAMENTO: **ALGUM DIA EM 2004**

Se você curte jogos baseados em mundo de fantasias e acha que não existe mais nada legal para se criar neste universo, é melhor começar a rever os seus conceitos. Uma das mais talentosas empresas produtora de games está se esforçando ao máximo para trazer ao Xbox um game para estremecer o mercado dos consoles. Estou falando de Goblin Quest, que traz a história de Faust, um pobre goblin que por acaso do destino se vê na obrigação de salvar todo o Império Subterrâneo. Diz a lenda que há muitas gerações atrás os goblins criaram uma tecnologia fantástica, que lhes permitia viver sob a terra. Só que uma onda de progresso arruinou tudo isso. Tudo porque um certo Nogudnik traiu sua própria raça

para obter beleza física, e se aproveitou desse dom para seduzir as fadas do Mundo Superior, utilizando-as para dominar o reino dos Goblins.

Dessa forma, Faust, com a auxílio de Greta, a neta do famoso cientista Dr. Crookshank, deve usar sua malícia e inteligência para salvar o mundo em que vive.

A maior promessa da Kodiak é um sistema simples de controle. Utilizando apenas um botão e o segundo direcional analógico, será possível realizar uma série de complexas tarefas.

O objetivo deste novo game é trazer uma mistura entre comédia e fantasia, que dependa mais do raciocínio do que reflexos rápidos. Se tudo correr bem o novo game chegará ao Xbox em 2004.

Mario Kart: Double Dash

FABRICANTE: **REBELLION SOFTWARE**LANÇAMENTO: **NOVEMBRO DE 2003**

A série Mario Kart está voltando para um console da Nintendo e promete deixar muitos críticos de boca aberta. As mudanças no game Mario Kart: Double Dash vão fazer com que o game tenha outra característica. Até mesmo os carros que já são tradicionais na série sofreram grandes mudanças. Os famosos karts serão substituídos por carros com dois lugares, um para o motorista e o outro para o passageiro, que estará portando uma arma para atirar nos inimigos. Isso deixará a jogabilidade do game muito mais ampla, fazendo com que cada personagem tenha um estilo no volante e outro como atirador. A dupla poderá ser trocada a qualquer momento e será possível montar qualquer combinação de personagens. Até agora foram confirmados os seguintes personagens para o novo game: Mario, Luigi, Bowser, Princesa Peach, Daisy, Wario, Waluigi, Donkey Kong, Diddy Kong, Baby Mario, Baby Luigi, Bowser Jr., Yoshi, Birdo, Koopa e ParaKoopa. Uma das novidades que prometem deixar os jogadores bem

animados é a possibilidade de juntar oito pessoas em uma mesma partida, ligando GameCubes em rede. O game que foi anunciado desde 2001 demorou a chegar, mas pelo jeito a espera será recompensada pela jogabilidade que promete levantar o número de vendas do cubo da Big-N.



Killer 7

FABRICANTE: **CAPCOM**LANÇAMENTO: **INICIO DE 2004**

Se você curte ação, aventura e muito suspense, não pode deixar de conferir o game Killer 7. Ele traz todos esses elementos misturados na medida certa. O seu enredo conta a história de sete assassinos de aluguel que foram enviados aos EUA para eliminar um poderoso inimigo conhecido como Heaven Smile, que possui um poder para normal de mudar a sua aparência ao tocar em outras pessoas. Os sete serão controlados pelo jogador e cada personagem será especialista em um tipo de arma. O armamento do jogo será o mais forte possível, você poderá

contar com metralhadoras, rifles, lança-foguetes e muitos outros brinquedinhos. Para mudar o personagem controlado, você deverá procurar um aparelho de TV que possui 7 canais e trocar os canais.

O jogo, mesmo antes de ser lançado, já está sendo considerado muito violento, porém a Capcom se defende dizendo que os elementos usados em **Killer 7** possuem apenas o intuito de trazer diversão. Nós aqui da PlayGames, não vemos a hora de poder colocar as mãos nesta pérola da Capcom, que promete detonar.

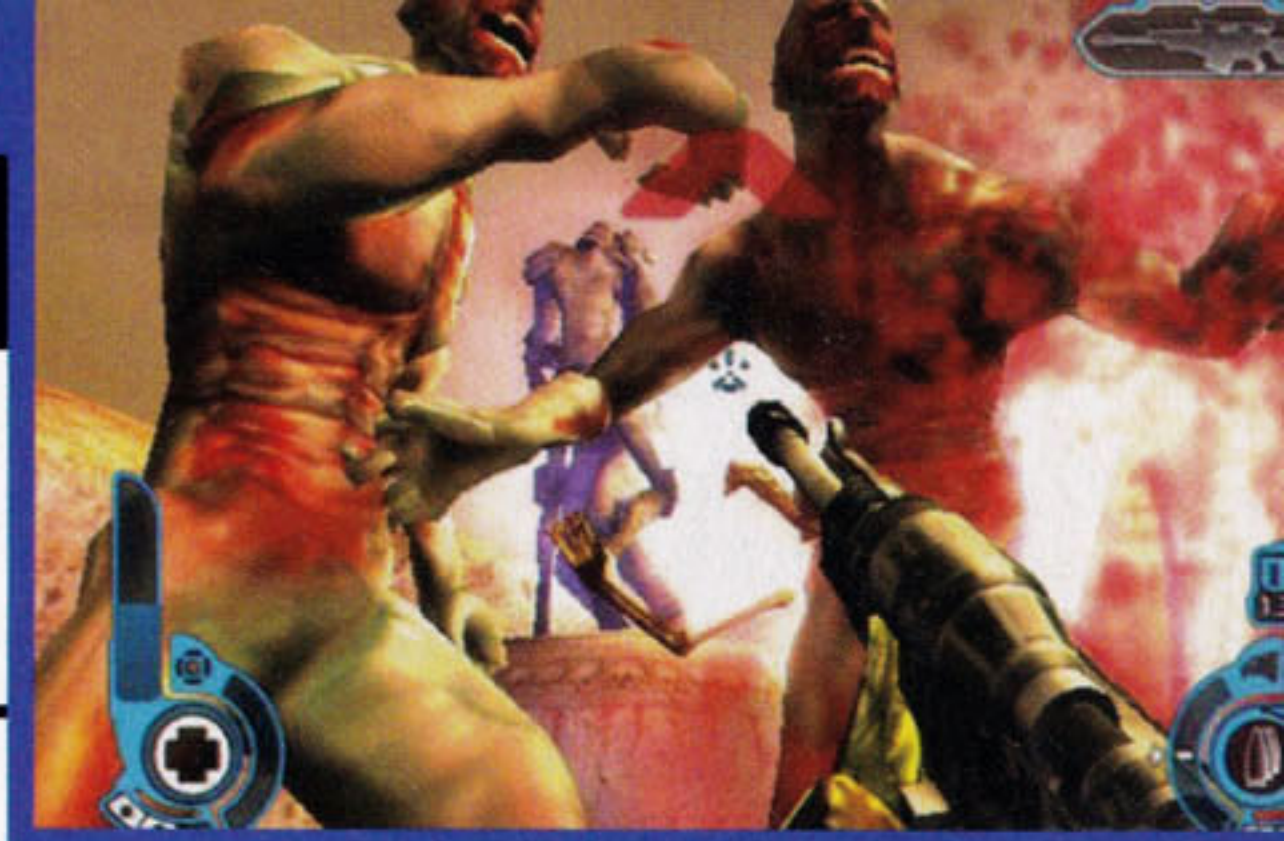


Judge Dredd vs. Judge Death

FABRICANTE: **REBELLION SOFTWARE**
LANÇAMENTO: **NOVEMBRO DE 2003**

Imagine ter o poder de um juiz? Agora pense se, além de juiz, você pudesse prender o criminoso e ainda aplicar a sentença? Se você gostou dessa idéia certamente vai adorar o game **Dredd vs. Judge Death**. No enredo do jogo você encontrará um personagem de nome Dredd, que possui como missão acabar com o crime em uma gigantesca cidade conhecida como Mega City One. No papel de um juiz você precisa punir os criminosos cumprindo a lei. Isso significa que se, por acaso, você aplicar uma sentença mais forte do que a merecida pelo criminoso, vai acabar tendo que dar explicações sobre isso. Todo esse

maravilhoso enredo é temperado com muitas bugigangas futurista, entre elas uma enorme motocicleta e uma invocada pistola que é capaz de ter vários tipos de munições diferentes. Se você achou o enredo do game parecido com o filme do Stallone, vou adiantar que isso vai ficar por conta somente das aparências, pois o jogo não vai ter nada a ver com isso. Se você curtiu a idéia do jogo e é um feliz proprietário de um GameCube é só preparar a grana que, no finalzinho de novembro, o **Judge Dredd vs. Judge Death** promete invadir as prateleiras das lojas de games do mundo inteiro.



Pikmin 2

FABRICANTE: **NINTENDO**
LANÇAMENTO: **INÍCIO DE 2004**

Tudo bem, eu concordo que Pikmin não foi um grande sucesso. Porém o game é bom demais para não ganhar uma continuação, e como a Nintendo não é boba, vai trazer novamente o personagem desengonçado para figurar no seu console GameCube. No enredo de Pikmin 2, você encontrará Olimar, o cosmonauta do primeiro game está de volta ao planeta do qual tinha feito de tudo para conseguir fugir. O nosso simpático personagem foi obrigado a voltar para recuperar algumas peças da espaçonave para a sua empresa, que está no vermelho e acabou de abrir falência e precisa recuperar grana rapidamente. Nesta nova aventura Olimar terá a companhia de Looji, uma personagem que certamente vai fazer muito sucesso pelo seu

estranho jeitão. Pikmin 2 vai ter muitas novidades, entre elas o modo de dois jogadores, que promete deixar o game muito mais divertido. Os novos efeitos gráficos do game deixaram várias pessoas ficarem de queixo caído durante a apresentação na E3 2003. Se uma nuvem entrar na frente do sol, o jogo fica mais escuro, isso faz com que Pikmin 2 fique muito mais real do que se imagina. Além disso, no novo game do cosmonauta duas novas espécies de Pikmins apareceram: uma branca e pequenina com olhos vermelhos aparentemente mais agressiva e uma roxa, grande e forte. Se você gosta de Pikmin certamente vai adorar o novo jogo para GameCube, que estará disponível no início de 2004 para todos os jogadores.

A história dos consoles no Brasil

Como tudo começou...

Em 2003 o Brasil comemora 26 anos desde o lançamento do primeiro console caseiro, o **Tele-jogo**, que chegou até nós pelas mãos da empresa **Philco**. Depois disso tudo mudou e nós gamers brasileiros vivemos a nossa melhor época, com vários videogames sendo comercializados e novos jogos chegando às prateleiras todos os meses. Entre com a gente na máquina do tempo **PlayGames** e descubra tudo o que aconteceu no início dos anos 80 até os dias atuais no mercado nacional de consoles. Fique por dentro dos principais acontecimentos e confira uma linha do tempo exclusiva.



1977

Tele-jogo: o destruidor de televisores

Apesar de não ter sido o primeiro console caseiro do mundo, o **Tele-jogo Ford Philco** foi o primeiro a ser lançado oficialmente no país. O aparelho era bem simples e possuía em sua memória 10 jogos, todos baseados no famoso **Pong**, outro clássico dos arcades. Pode parecer estranho, mas o mito que os videogames estragam a TV surgiu com este aparelho, ele realmente detonava o tubo dos televisores, coisa que os atuais consoles não fazem mais.

1977

Atari 2600: a revolução dos cartuchos

Chega ao mercado americano o **Atari VCS**, que depois teria o seu nome mudado para 2600, por questões de marketing. Desde de seu lançamento às lojas brasileiras já importavam o aparelho, que era vendido como mercadoria de luxo. Já na década de 80 a **Polyvox**, empresa do grupo **Gradiente**, lança oficialmente o console no Brasil e junto com ele uma tonelada de jogos, todos nos sofisticados cartuchos. O sucesso foi tão grande que outras empresas começaram a produzir seus próprios videogames, todos compatíveis com os mesmos cartuchos.



1978

Odyssey 2: Philips chega para tentar tomar o primeiro lugar

Esse é sem dúvida uma das maiores curiosidades do mundo de entretenimento. O console possuía um teclado que era usado em alguns jogos matemáticos e até em alguns games que possuíam um tabuleiro. O mais interessante era que a empresa Philips traduzia os títulos dos games para o português. Foi aqui que surgiu o famoso **Come-Come** e **Didi na Mina Encantada**.



1980

Intellivision: o 1º realmente ameaçar o Atari

A **Mattel** vendo o sucesso que os videogames começaram a fazer nos lares mundiais resolveu lançar o **Intellivision**. Com poder gráfico superior ao concorrente e com um sistema de som muito melhor ele chegou bem perto de superar o Atari nos Estados Unidos. Porém no Brasil ele não teve o mesmo sucesso devido aos seus jogos serem inferiores.

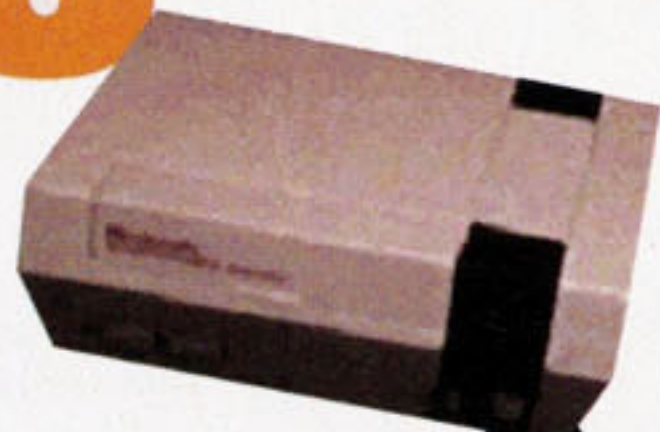
soles



1982

Colecovision: poder gráfico e jogos de primeira

Com os melhores gráficos que o mundo já havia visto, o **Colecovision** conseguiu superar o **Atari 2600** apenas um ano após o seu lançamento. Os jogos eram realmente bonitos, deixando os títulos concorrentes parecendo simples quadrados. O primeiro grande sucesso, que vendeu mais de um milhão de cópias, foi a primeira versão caseira do jogo **Donkey Kong**. Este aparelho também foi o que recebeu o mais interessante acessório da época: com apenas \$ 50 dólares era possível comprar um adaptador para rodar os games produzidos para o Atari 2600, aumentando e muito a sua biblioteca de jogos.



1985

NES: quando tudo começou a mudar

Em 1984 o mercado de videogames entrou em uma grande recessão, as pessoas começaram a deixar os consoles de lado e procuraram adquirir computadores pessoais que além dos jogos tinham outros programas muito úteis. Os jogos horríveis e feitos às pressas também foram os culpados pelo famoso "crash". Isso tudo só começou a mudar quando uma empresa japonesa, que sempre foi conhecida por produzir baralhos, lançou no mercado nipônico um videogame que tinha cara de brinquedo, mas poder de computador. O nome dele? **Nintendo Entertainment System**, ou simplesmente **Nintendinho**, como ficou conhecido no Brasil. No ano seguinte ele foi lançado nos Estados Unidos e somente na década de noventa chegou ao Brasil, pelas mãos da **PlayTronic**, empresa formada pela **Gradiente** e **Estrela**.



Década de 90

Quando tudo ficou melhor e mais poderoso

Foi nos anos 90 que os jogadores realmente começaram a sentir que tudo seria ainda melhor. No início surgiu o videogame mais poderoso de todos os tempos, o **Mega-Drive**. Alguns meses depois foi lançado o **Super Nintendo**. Esses dois aparelhos foram os responsáveis pelos melhores jogos já vistos por um gamer. Em seguida uma nova geração tomou conta do mercado: o **Sega Saturn** e o **PlayStation** lançaram a moda dos jogos gravados em CR-Rom, algo que dura até hoje. Depois veio o **Nintendo 64**, com poder suficiente para rodar clássicos como **Killer Instinct** e **Mario 64**. No final da década o mundo foi tomado de assalto pelo devastador **Dreamcast**, que conseguiu a façanha de superar até mesmo os potentes jogos de fliperama. Hoje o mercado mundial confere a maior de todas as brigas: quem será o primeiro? Entre os concorrentes estão os peso pesados PlayStation 2, GameCube e Xbox. Game Over.



1989

Master System chega ao Brasil e detona no mercado

A **Tec Toy** queria realmente dominar o mercado nacional de consoles e, para isso, fez uma parceria com a Sega. A empresa lançou em território nacional o primeiro console de 8 bits da gigante japonesa e até hoje ele é produzido e comercializado por aqui. O aparelho sempre teve os melhores gráficos em comparação o concorrente, mas nunca conseguiu decolar, apesar do sucesso alcançado na Europa e na América Latina.



TONY HAWK'S UNDERGROUND

Também para PS2 e GameCube



Nem só de manobras radicais vive um skatista. Neste novo título da série mais famosa do esporte sobre rodinhas, você vai poder até andar tranquilamente pelas ruas de New Jersey, pilotar karts e carros, além de poder dar algumas voltas de bicicleta.

Desta vez você deve evoluir o seu personagem até que ele se torne um grande astro do esporte. Conseguir patrocínios será uma das suas novas tarefas, mas não pense que o game é só isso. Como nos anteriores, você deve cumprir alguns desafios que vão sendo solicitados durante o jogo. Existem milhares de objetivos espalhados pelas enormes fases, num deles você precisa passar despercebido por uma quadrilha de ladrões e recuperar algumas coisas que eles roubaram. Sendo o herói do dia você consegue juntar uma graninha e ainda tenta alcançar a fama.

Criar suas próprias pistas ficou ainda melhor nesta versão. Agora você pode criar seus



ÓTIMO



BOM



NORMAL



PORCARIA

próprios objetivos e desafios, sempre tendo a opção de salvar tudo no memory card e depois chamar um amigo para disputar com você.

Quem já conhece GTA III vai gostar muito das novidades do novo game da Activision, como a opção de poder andar livremente pelas cidades, mas nem tudo é perfeito. Se você já jogou os anteriores vai notar que ainda existem algumas coisas chatas na jogabilidade, mas nada que atrapalhe a diversão. Depois de emplacar quatro títulos a série precisava sair da rotina e por este motivo alguns elementos novos foram colocados neste game. Se por acaso você tem um console da nova geração não pode ficar sem **Tony Hawk's Underground** na estante. Só um detalhe: a versão Xbox tem os melhores gráficos, mas o seu controle gigante não ajuda muito, por este motivo providencie um joystick japonês para poder curtir sem problemas este novo clássico.



ROADKILL

Também para PS2 e GameCube

Este é o novo game da mesma produtora que lançou **Mortal Kombat**, a **Midway**. A história de Road Kill gira em torno de combates de carros, e o heredo é mais ou menos assim: nossa civilização foi totalmente liquidada e milhares de gangues motorizadas lutam nas ruas pelo domínio total de todas as cidades do mundo. Neste ponto você entra e deve acabar com todos os seus adversários, utilizando qualquer tipo de arma. Em seu arsenal encontram-se metralhadoras, lança-foguetes, granadas e até mísseis teleguiados. Quem gostava de Twisted Metal do PSOne vai curtir este novo título no mesmo estilo.

São 30 missões espalhadas em três cidades totalmente destruídas pelas lutas urbanas. Para vencer seus oponentes é possível formar alianças com

gangues locais ou até mesmo ganhar mais pontos matando civis que estão pelas ruas. Conforme vai vencendo as batalhas você pode incrementar o seu veículo coletando itens espalhados pelas vias, como nitro e armaduras especiais. No rádio do carro é possível escutar as músicas previamente gravadas na HD durante o game e algumas dicas são dadas pelo locutor. Algo muito útil em determinadas situações. As opções multiplayer são muito divertidas, principalmente quando você chama um amigo para o duelo. Se você está procurando algum tipo de diversão sem preocupação, este é o seu game. Caso contrário, fique longe dele e procure por outras opções. Recomendamos **RoadKill** para quem gosta de jogar apenas algumas horas por dia.





KILL SWITCH

Também para PS2

Depois do sucesso Splinter Cell é normal que outras produtoras comecem a lançar games no mesmo estilo. Desta vez foi a Namco americana que produziu o seu simulador militar estratégico. Em **Kill.switch** você vai encarar 18 níveis espalhados em seis missões, onde deve controlar sua equipe de soldados nos desertos do Oriente Médio e em bases submarinas.

O que manda aqui é a estratégia que você vai usar contra as táticas inimigas, que vão responder conforme seus ataques. Não adianta sair atirando sem parar, isso só vai chamar a atenção dos outros soldados, isso sem dizer que as tropas inimigas trabalham em conjunto para acabar com todas as suas intenções. O mais legal deste game é a possibilidade de utilizar o "Blindfire", ou tiro cego, onde você fica escondido atrás de muros e só coloca a mão para fora na hora do tiro. Isso pode salvar a sua pele na maioria das vezes.

Graficamente o jogo está impecável, e faz jus ao nome da grande Namco com os milhares de efeitos espalhados pelos cenários. A jogabilidade poderia ter sido mais trabalhada, principalmente o sistema de câmera, que muitas vezes atrapalha mais do que ajuda. O que nos deixou triste realmente é a falta de originalidade encontrada aqui. Parece que no mundo dos games a moda agora é copiar algo que deu certo e não produzir uma idéia original. Esperamos que isso



mude rapidamente. **Kill** é recomendado para quem já terminou o clássico da **Ubisoft** e está procurando algo diferente, até o lançamento de **Splinter Cell 2**. Para terminar a versão **Xbox** está mais bonita, mas em termos de controles nada supera o dual-shock.



Mais um game que está chegando aos três consoles de última geração e que surpreende com sua originalidade, gráficos e jogabilidade perfeita. **Gladius** é um RPG baseado nas batalhas entre gladiadores, que ficaram famosos quando o filme **Gladiator** foi lançado.

A história não é das mais originais, mas consegue manter bem o seu propósito. Depois de uma grande guerra que devastou as terras de Gladius, a paz voltou e agora todas as batalhas são feitas nas enormes arenas espalhadas pelo reino. Os gladiadores são treinados por milhares de escolas espalhadas ao redor do mundo, que buscam por apenas um objetivo: se tornar o **Campeão Imperial**. Você deve controlar dois jovens lutadores, Ursula e Valens, que devem recrutar e treinar a maior equipe de lutadores que já existiu para se tornarem os grandes vencedores do torneio.

Os jogadores acostumados com games como Pokémon vão se sentir em casa. As batalhas são baseadas em turnos onde você pode utilizar armas ou magias. Conforme ganha as lutas você pode personalizar e melhorar o seu guerreiro. Ao todo são mais de 15 fases e 100 personagens selecionáveis logo de cara. A variedade chama muita atenção neste incrível jogo. Quem não curte partidas solitárias também não tem o que reclamar. Você vai poder colocar seus lutadores contra outros times através das opções multiplayer disponíveis. Fora tudo isso você ainda precisa impedir que Gladius acabe em um enorme cataclisma. A jogabilidade é variada e intuitiva e os gráficos impressionam em algumas situações, principalmente nas gigantescas arenas. Nossa equipe recomenda este novo título da LucasArts.

GLADIUS

Também para PS2 e GameCube



CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE



Depois do fiasco que foram as duas únicas aparições 3D da série no finado N64, **Castlevania: Lament of Innocence** chega para provar que a série pode evoluir e deixar para trás os gráficos 2D, que fizeram tanto sucesso na geração anterior de consoles. A revolução realmente chegou e parece que desta vez alguns dos problemas da era 64 bits foram resolvidos. Neste game o jogador é levado ao século 11 e precisa descobrir as origens do famoso **Conde Drácula** e os mistérios do chicote mágico dos **Belmont**. Fora isso muitas outras coisas precisam ser solucionadas, principalmente os segredos escondidos no castelo que dá nome ao jogo. O novo protagonista da história é **Leon Belmont**, um cavaleiro das cruzadas que tem com missão caçar e eliminar demônios para a Igreja Católica. Tudo isso muda quando sua noiva Sara é raptada e ele precisa deixar tudo para trás para salvá-la. Em sua busca ele acaba entrando em uma floresta escura e cheia de seres malignos. Neste momento ele encontra um velho que lhe oferece como ajuda um chicote com poderes mágicos e essa arma é a única capaz de destruir os **Filhos da Noite**, entre eles vampiros e outros seres do além.

No fim desta floresta, Leon encontra um castelo cheio de

demônios e cinco portas, cada uma leva a um novo ambiente: catedral, teatro, jardim, laboratório e calabouço. Neste momento o game realmente começa e você vai precisar de muito sangue frio para chegar ao fim desta incrível história. Quem jogou **Symphony of the Night** vai notar que o sistema de experiência não existe mais, mas ainda existem elementos espalhados pelos cenários itens que dão novos poderes ao herói, inclusive podendo ser combinados para formar novos golpes arrasadores. As armas também receberam uma atualização. Além do machado você vai poder utilizar facas, crucifixos e a água benta, que em muitos casos vai salvar a sua pele dos malvados seres.

O game não decepciona. A jogabilidade é simples e fácil de pegar, os gráficos estão na média e a história é envolvente e cheia de novas situações, que com certeza deve prender o jogador por um bom tempo na frente da TV. Ainda não é melhor que o clássico do **PSOne**, mas sua continuação deve chegar lá. Se você é fã da série não pode ficar sem este lançamento na sua estante.



BATMAN: RISE OF SIN TZU

Também para Xbox e GameCube

O cavaleiro das trevas está de volta em mais uma aventura contra os seus maiores inimigos. Desta vez a **Ubisoft** resolveu dar um toque de originalidade e com a ajuda do desenhista **Jim Lee** um vilão inédito vai aparecer no jogo: o malvado **Sin Tzu**.

Depois que Batman salvou o mundo no game anterior, Vengeance, agora ele precisa deter este criminoso oriental que pretende dominar tudo que estiver a sua frente. Desta vez, **Gotham City** cruzou o seu caminho. Para ajudar Bruce Wayne nesta terrível batalha, o jogador pode escolher entre o **Robin**, **Asa Noturna** e ainda a **Batgirl**. Fora todos os problemas que este novo inimigo vai aprontar, você ainda precisa acabar com a bagunça feita por Bane e Espantalho, que querem de qualquer jeito acabar com o homem morcego.

Como no título anterior, os gráficos são baseados na série animada que está fazendo muito sucesso na TV e a jogabilidade pode variar bastante dependendo do personagem que você escolher para cumprir as missões. Desta vez é possível chamar um amigo para te ajudar nas fases, entre elas o famoso Asilo Arkham e o Beco do Crime, além de muitos outros locais conhecidos de Gotham. Você pode utilizar mais de 30 golpes de artes marciais e ainda fazer combinações para completar combos. Desta vez os problemas encontrados nos antigos jogos foram resolvidos, pelo menos a câmera está melhor trabalhada, mas mesmo assim você deve sentir que falta algo mais para que **Batman: Rise of Sin Tzu** se torne o melhor game do cavaleiro das trevas.



JAK II



A continuação do melhor game de plataforma do PS2 chegou e, como o anterior, não fez feio. Mais uma vez os responsáveis são os mesmos que criaram a série **Crash Bandicoot**, outro clássico do **PSOne**. Em **Jak II** os mundos continuam gigantescos, o campo de visão ainda continua se perdendo de vista e os **loadings** quase não existem, coisa muito difícil no console da Sony. Nesta aventura **Jak** ganhou uma voz e ainda pode se transformar um ser indestrutível e superpoderoso,

capaz de acabar com tudo que pintar pela frente. Esses poderes serão muito úteis em determinadas fases. Por outro lado **Daxter** continua com suas piadinhas e ainda pode ser controlado em algumas fases do game. Desta vez o tema do jogo é mais adulto e o título é baseado em objetivos que vão sendo solicitados no decorrer da história. São milhares de eventos acontecendo e você precisa cumprir muitas missões para avançar na história, algo muito bom para evitar um roteiro simples e previsível. Os avanços são enormes: você vai passar por cidades gigantes, todas repletas de cidadãos com personalidades próprias. O mais interessante é que agora você pode roubar veículos, atacar pessoas e ainda atrair a atenção da polícia. Se você procura por um game cheio de variedades, **Jak II** é para você! Compre sem pensar muito, só tome cuidado para não ficar jogando sem parar e se esquecer de ir ao banheiro, como aconteceu com esse jovem redator.



KIRBY AIR RIDE



A bolinha rosa voltou e agora vai atacar seus oponentes no cubo. Ela é capaz de sugar os inimigos e ainda roubar seus poderes. Fora isso, a bolota pode encher as bochechas de ar e sair voando por aí. Mas desta vez ela voltou em um game de corrida, no melhor estilo Mario Kart, com gráficos de primeira e sem a originalidade do seu percussor. Agora você pode correr por enormes pistas



utilizando uma prancha voadora em forma de estrela. Os cenários estão cheios de detalhes e a sensação de velocidade é incrível, não ocorrendo nenhum slowdown quando os quatro jogadores estão simultâneos na tela. Durante as corridas você pode pegar itens espalhados pelo caminho para trapacear e atrapalhar os outros corredores. São vários golpes e truques disponíveis para as mais diversas situações que você deve encontrar pela frente. As fases são extremamente variadas e as opções multiplayers são divertidas e podem render muitas risadas. Os mais novos devem gostar deste título para o GameCube, mas se você está procurando alguma coisa mais adulta, fique longe de Kirby Air Ride. O que nossa equipe recomenda é um aluguel básico para ver se você realmente vai gostar do game e só depois comprar o mini-dvd para a sua coleção.

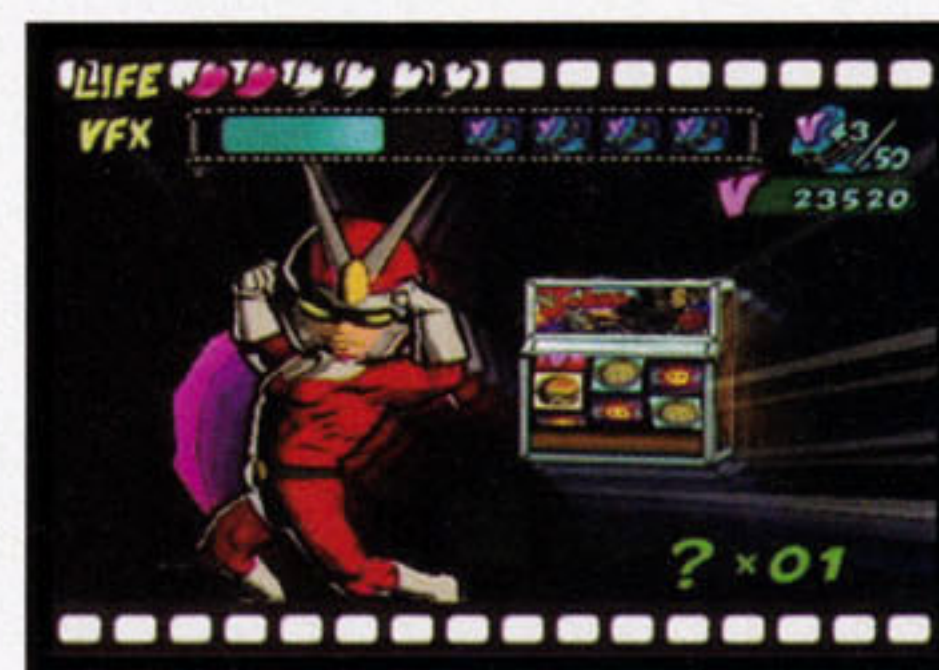


VIEWTIFUL

Depois do sucesso arrasador que foi **Devil My Cry**, a **Capcom** achou que seria a hora de levar essa nova dinâmica de jogo adiante. E, com certeza, conseguiu.

O personagem principal deste título, para Nintendo, é **Joe**, um fã da cultura pop que chega até a achar seus ídolos mais importantes que a própria namorada. No início do game isso já é colocado ao jogador. O herói está vendo um de seus programas favoritos e o vilão sai da tela e rapta a sua garota. Joe acaba sendo sugado para dentro da TV e entra em um mundo totalmente diferente, onde recebe superpoderes e precisa salvar a sua amada das mãos do terrível inimigo. Você vai perceber que não existe muita originalidade na história, mas compensa e muito levar para casa essa aventura. Os diálogos entre uma ação e

outra são no mínimo hilários, aperte o botão de pause só para descobrir um pouco do que estou falando. Os gráficos utilizam elementos em 2D com personagens em 3D, no famoso estilo **Cell Shading**. A jogabilidade é simples como nos velhos clássicos de luta, saia chutando e socando os inimigos para passar de fase. Existem ainda outros golpes especiais como o VFX, que deixam os golpes mais potentes e bonitos de serem vistos na telinha. Este é o game do mês para nossa equipe e você não pode ficar sem ele na sua casa, ao lado do seu cubo!





SPLINTER CELL

MOTOROLA T720 (BREW)

Este game pode parecer simples se comparado aos lançamentos recentes do GBA, mas as aparências enganam e muito neste caso. **Splinter Cell** foi produzido utilizando a nova tecnologia **Brew**, criada pela **Qualcomm** para ser uma concorrente do Java. Então, se o seu aparelho celular suporta este sistema, este jogo pode ser baixado para ele através do site da sua operadora de telefonia móvel. Como o seu irmão mais velho lançado para os consoles de última geração, você deve cumprir algumas missões para chegar ao fim desta incrível história de espionagem. Os gráficos estão ótimos e mostram que muita coisa boa deve pintar nos próximos meses para os celulares de última geração. Os controles são simples e fáceis, apesar de complicar em algumas fases onde exista mais de um inimigo na tela. O valor para download pode variar entre as operadoras, mas o preço médio é de R\$ 7,00. Vale como passatempo.



SUPER MARIO ADVANCE 4 SUPER MARIO BROS 3

GAME BOY ADVANCE



Super Mario Bros. 3 é considerado o melhor game do **Nes**, o console de 8 bits da Nintendo. Agora ele chega ao GBA em um remake perfeito, com gráficos atualizados, mas com a mesma jogabilidade que nós fãs do bigodudo, sempre adoramos. O jogo tem milhares de fases, todas cheias de atalhos e segredos, que vão deixar o gamer por um bom tempo ocupado tentando descobrir tudo que está escondido. Mas não pense que não existe nada de novo, você vai encontrar muitos elementos que vão prender a sua atenção por um bom tempo.

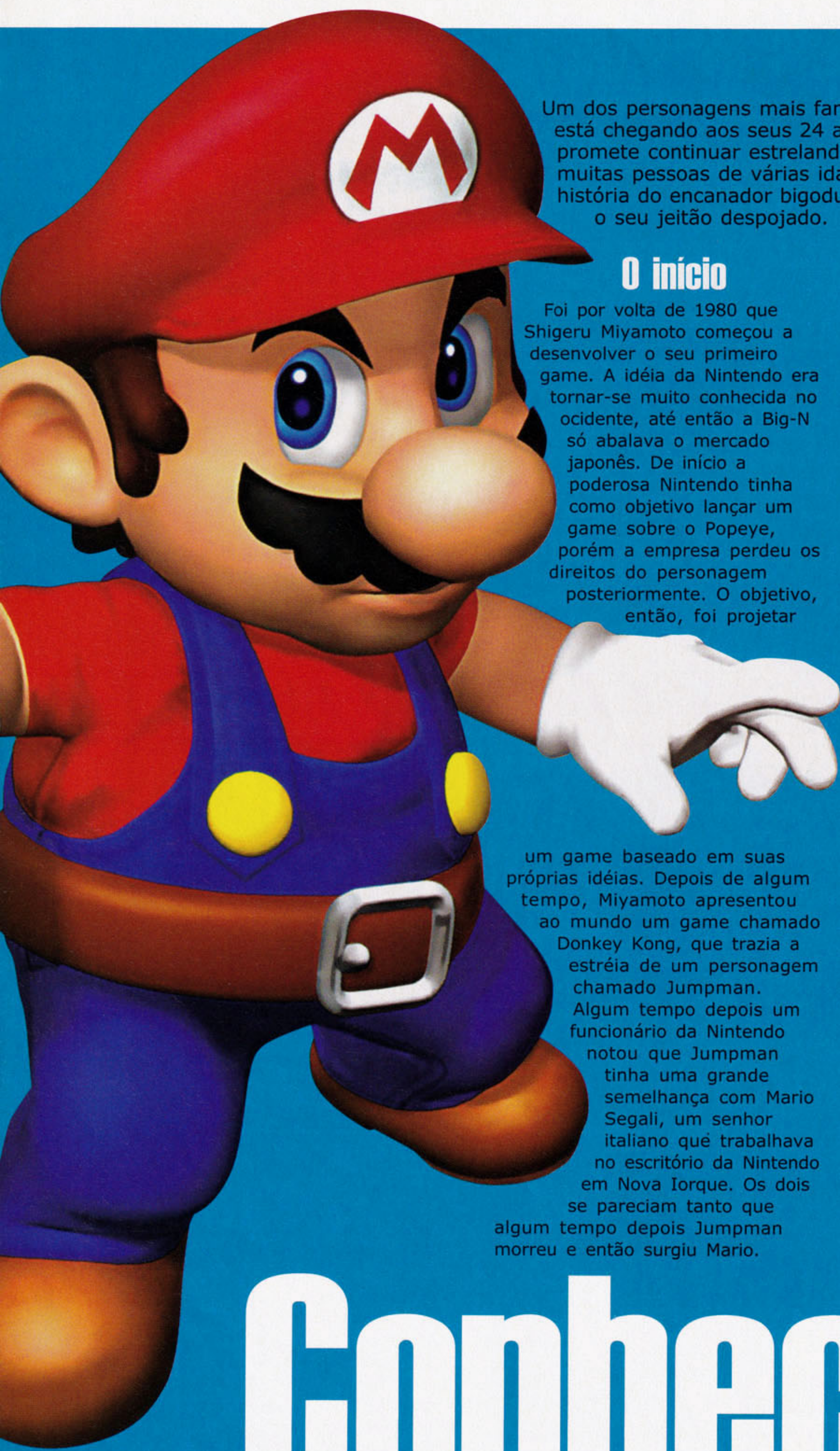


SUPER MONKEY BALL

N-GAGE NOKIA



A **Nokia** comprou a **Sega Mobile** e está utilizando os novos recursos para ampliar a biblioteca de jogos para o seu celular-console. O mais novo lançamento para o aparelho é **Super Monkey Ball**, que foi sucesso absoluto alguns meses atrás no GameCube. Nesta micro versão o título continua viciante e cheio de novos mini-games, que vão prender a sua atenção por um bom tempo. Como nem tudo é só alegria, o game peca no principal: a jogabilidade. Não que não esteja boa, mas os botões do celular não são propriamente os melhores para esse tipo de aventura. Tirando isso, vale a pena conhecer mais este lançamento para o N-Gage, que infelizmente ainda não mostrou para que veio. Se em sua cidade já existe o aparelho, compre este game para passar o tempo enquanto espera o ônibus.



Um dos personagens mais famosos da história dos videogames está chegando aos seus 24 anos e no auge da sua juventude promete continuar estrelando vários games e divertindo muitas pessoas de várias idades. Conheça um pouco da história do encanador bigodudo que conquistou o mundo com o seu jeitão despojado.

O início

Foi por volta de 1980 que Shigeru Miyamoto começou a desenvolver o seu primeiro game. A idéia da Nintendo era tornar-se muito conhecida no ocidente, até então a Big-N só abalava o mercado japonês. De início a poderosa Nintendo tinha como objetivo lançar um game sobre o Popeye, porém a empresa perdeu os direitos do personagem posteriormente. O objetivo, então, foi projetar

um game baseado em suas próprias idéias. Depois de algum tempo, Miyamoto apresentou ao mundo um game chamado Donkey Kong, que trazia a estréia de um personagem chamado Jumpman. Algum tempo depois um funcionário da Nintendo notou que Jumpman tinha uma grande semelhança com Mario Segali, um senhor italiano que trabalhava no escritório da Nintendo em Nova Iorque. Os dois se pareciam tanto que algum tempo depois Jumpman morreu e então surgiu Mario.

Além dos videogames

O sucesso de Mario foi tão grande que ele saiu dos games e chegou à TV com desenhos animados e aos cinemas com o filme Super Mario Bros. Mesmo sendo considerado pela crítica como um dos piores filmes do gênero, vale a pena assistir só pelo prazer de ver o nosso simpático encanador na telona. Isso prova mais uma vez que um bom game talvez não seja um bom filme, temos vários exemplos para ilustrar essa frase como: Mortal Kombat e Street Fighter. Já os desenhos animados de Mario e seu irmão Luigi foram sucesso total no mundo inteiro, chegando a competir com clássicos da época. Nos desenhos os dois irmãos tinham como objetivo proteger a princesa dos inimigos. O grande sucesso do desenho tem uma explicação, nele os irmãos encanadores possuem a mesma missão dos games, deixando os dois personagens muito mais à vontade e os fãs muito mais satisfeitos.

Querido por todos

Mario é tão carismático que mesmo as pessoas que não conhecem nada de videogames já ouviram falar no baixinho, barrigudo e bigodudo. Podemos apontá-lo não só como o mais famoso personagem da Nintendo e sim como o mais conhecido do mundo dos games. Para se ter idéia do seu sucesso, um site americano em recente pesquisa mostra que o encanador tem o mesmo potencial de diversão entre os adultos e os mais jovens.

Conhece o M

O encanador bigodudo que conqu

Mario e os Games

Mesmo que usássemos todas as páginas desta edição, não conseguiríamos falar de todos os games que o encanador estrelou. Então selecionamos os games dele que marcaram época para você tentar entender um pouco de toda essa história de sucesso e adoração por todo o mundo.

DONKEY KONG

O primeiro game em que Mario deu as caras ao mundo. Em sua primeira versão ele não era conhecido nem mesmo pelo nome de Mario e recebeu este nome depois que o jogo já tinha invadido os fliperamas do mundo inteiro. No seu enredo você encontra um macaco muito doidão que seqüestrou a namorada de um carpinteiro (Mario era carpinteiro e posteriormente se tornou encanador) e pretende deixá-la presa. O nosso simpático bigodudo é esse namorado que possui um papel coadjuvante nesta aventura.

SUPER MARIO BROS. 3

Este game é conhecido por marcar época no famoso console da Big-N o NES. Tudo isso porque ele foi um dos primeiros jogos a ter vários tipos de fases e cenários diferentes. Depois dele, o mundo dos games nunca mais foi o mesmo e todos começaram a olhar para os games do encanador com respeito e sabendo que a cada nova aventura se encontraria uma novidade.

SUPER MARIO WORLD

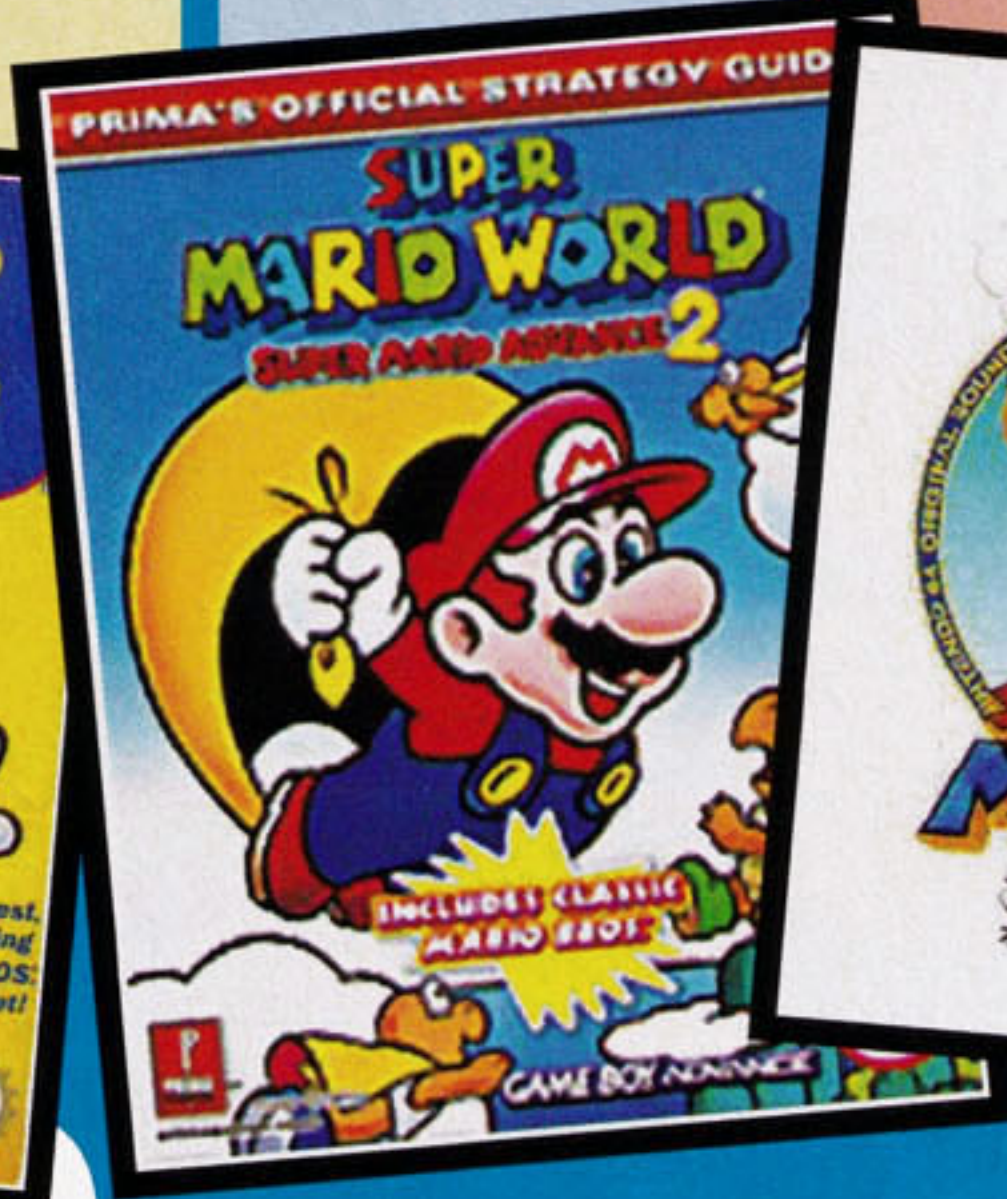
O nosso simpático e corajoso comedor de macarronada encontra pela primeira vez Yoshi, um personagem bem engraçado que é muito amigo do nosso querido encanador. Depois desta aventura será quase impossível encontrar Mario sozinho vagando por aí.

SUPER MARIO 64

O primeiro game de Mario em 3D trouxe muitas novidades ao nosso herói. Nesta aventura Mario possui várias habilidades como: saltos mortais, pulos, corridas e empurrões. O jogo permite que o ângulo de visualização seja modificado durante a partida, dando ao jogador várias opções de câmeras. Esse jogo também ficou conhecido por ser um dos melhores, mais revolucionários e copiados de todos os tempos.

SUPER MARIO SUNSHINE

O herói mais conhecido dos games tem uma de suas mais difíceis missões, fazer com que o GameCube alcance seus adversários na briga pelo primeiro lugar. Nesta nova aventura, Mario está em férias acompanhado pela princesa Peach e decide curtir as maravilhas da Ilha Delfino, um lugar com comidas típicas, parques de diversões e muito sol de verão. Porém um vilão pretende acabar com as merecidas férias do encanador e se disfarça de Mario, poluindo todo o paraíso tropical. O nosso simpático bigodudo é injustamente acusado de estar ocasionando o problema, sendo julgado e condenado a limpar a ilha até a sujeira acabar.



Mario?

istou o mundo

Você sabia?

Que Super Mario Bros é considerado o game mais vendido no mundo e que a segunda e honrosa posição ficou para Tetris, o famoso game de encaixar cubos? Então pense bem antes de falar mal destes jogos, certamente haverá um fã por perto.

PlayStation 2



Disgaea: Hour of Darkness

LIBERAR CLASSES SECRETAS

Atinja os requerimentos abaixo para liberar as nove classes secretas:

- ▷ **Strider:** consiga dois Fighters/Warriors, homens ou mulheres, cada em nível 5 ou superior.
- ▷ **Thief:** Ambos Fighter e Warrior, homem ou mulher, cada um em nível 5 ou superior.
- ▷ **Celestial Host:** Cleric mulher, Rune Knight e Archer todos em nível 100 ou superior.
- ▷ **Samurai:** Warrior e Fighter mulheres com um nível somado total de 20 ou mais.
- ▷ **Rune Knight:** Warrior e Mage mulheres, cada uma com nível 10 ou maior.
- ▷ **EDF Soldier:** Gun Weapon Mastery ou nível 30.
- ▷ **Archer:** Bow Weapon Mastery ou nível 5.
- ▷ **Ninja:** Fighter e Warrior homens, com um nível somado total de 20 ou mais.
- ▷ **Majin:** Warrior, Fighter, Ninja, Thief e Ranger homens, todos com nível 200 ou mais.

LIBERAR PERSONAGENS SECRETOS

Para liberar Priere (Lvl. 2000), vença o último estágio de Alt. Netherworld. Para liberar Marjoly

(Lvl. 2500), vença o último estágio de Mysterious Seal

LIBERAR FASES SECRETAS

Siga as instruções abaixo para liberar as fases secretas:

- ▷ **Prinny Land:** Passe o capítulo de reencarnação e passe o bill
- ▷ **Baal's tower:** Vença todas as fases de Alt. Netherworld e Mysterious Seal
- ▷ **Human world:** Vença os capítulos de invasão humana e passe o bill
- ▷ **Cave of Ordeals:** Consiga um ranking alto e passe o bill
- ▷ **Mysterious Seal:** Consiga um ranking alto na assembly e passe o bill
- ▷ **Alt. Netherworld:** Consiga um ranking alto na dark assembly e e passe o bill



Fatal Frame

MATAR GOD OF DESTRUCTION

Consiga a carta Doppelganger e arremesse-a perto do chefe. Para conseguir essa carta, você precisa atingir 9.999 pontos de experiência com as seguintes cartas: Great Turtle (45), Blue Dragon (69), White Tiger (83) e God Of Destruction (104).

LIBERAR BATTLE, SPECIAL, SOUND, GHOST ETC.

Vença o jogo.

LIBERAR SELEÇÃO DE FASES

Vença o jogo na dificuldade Nightmare.

LIBERAR DIFICULDADE NIGHTMARE

Vença o Battle Mode.

VER NOVO FINAL

Vença o jogo na dificuldade Nightmare.



Silent Hill 3

EXIBIR ENERGIA

Vença o jogo em "Hard Action" e "Hard Riddle" para liberar a opção de exibir a energia da personagem.

ARMAS SECRETAS

Complete as condições abaixo para liberar as seguintes armas secretas:

- ▷ **Lança-chama:** mate mais inimigos com armas de fogo do que com armas de curto alcance. Se não conseguir isso na primeira vez que vencer o jogo, ele aparece automaticamente na segunda.
- ▷ **Sabre de luz:** mate mais inimigos com armas de curto

alcance do que com armas de fogo. Se transforma em Sexy Beam se você utilizar a fantasia do código PrincessHeart

▷**Canos de prata e ouro:** jogue seu cano no esgoto e responda as três perguntas da seguinte forma - No, No, Yes.

▷**Munição de SMG infinita:** Vença o chefe do jogo sem usar armas de fogo.

❑DEJÁ VU

Jogue o game usando um cartão de memória com um save (vencido) de Silent Hill 2 para ver elementos extras.

❑FANTASIAS SECRETAS

Depois de vencer o jogo, utilize os códigos abaixo na opção "Extra Costumes":

▷HappyBirthday
▷I_Love_You
▷PutHere2FeelJoy
▷TOUCH_MY_HEART
▷GangsterGirl
▷LightToFuture
▷ShogyouMujou
▷BlueRobbieWin
▷01_03_08_11_12
▷cockadoodledoo
▷PrincessHeart
▷Shut_your_mouth

❑ESCOLHA SEU FINAL

▷**Normal:** Vença o jogo sem matar muitos inimigos.
▷**Vinçança (OVNI):** Chegue ao apartamento de Heather matando mais de 30 inimigos com o Heather Beam.
▷**Possuída:** Mate mais de 100 inimigos, perdoe Claudia na igreja e receba mais de 2000 pontos de dano.



Mega Man X7

❑LIBERAR X

Para poder jogar com X em qualquer fase, encontre e resgate 65 ou mais Replids. No final da fase você assistirá uma breve cena e poderá usar X livremente.



Italian Job

❑LIBERAR CONTEÚDO EXTRA

Vença o Story Mode.

❑LIBERAR CARROS PARA CORRIDA

Ganhe nota A em cada uma das fases do jogo.

❑LIBERAR AS PISTAS DE CORRIDA

Vença cada uma delas em primeiro lugar para liberar novas pistas.



Lord of the Rings: The Two Towers

❑FASE SECRETA DE ARAGORN

Vença a fase Helm's Deep: Hornburg Courtyard e alcance o nível 10 com Aragorn.

❑MODO DEUS

Vença a fase Tower of Orthanc com Isildur. Então, durante o jogo, pause a partida, segure L1, L2, R1, e R2, e pressione Δ, □, □, ○.

❑GANHE EXPERIÊNCIA

Para aumentar a sua experiência em 1000, segure R1, R2, L1 e L2, e aperte □, ↓, ↓, ↓.

❑FASE SECRETA DE GIMLI

Vença a fase Helm's Deep: Hornburg Courtyard e alcance o nível 10 com Gimli.

❑LIBERAR HABILIDADE NÍVEL 2

Segure os botões R1, R2, L1, L2 e aperte ○, →, ○, →.

❑LIBERAR HABILIDADE NÍVEL 4

Segure os botões R1, R2, L1, L2 e aperte Δ, ↑, Δ, ↑.

❑LIBERAR HABILIDADE NÍVEL 6

Segure os botões R1, R2, L1, L2 e aperte □, ←, □, ←.

❑LIBERAR HABILIDADE NÍVEL 8

Segure os botões R1, R2, L1, L2 e aperte □, □, ↓, ↓.

❑FASE SECRETA DE LEGOLAS

Vença a fase Helm's Deep: Hornburg Courtyard e alcance o nível 10 com Legolas. Jogar como Isildur Vença a fase Orthanc Tower com Aragorn.

❑COMPLETAR MUNIÇÃO

Segure os botões R1, R2, L1, L2 e aperte □, ↓, Δ, ↑. Um som confirmará a dica.

❑RESTAURAR ENERGIA

Segure os botões R1, R2, L1, L2 e aperte Δ, ↓, □, ↑.

❑PERSONAGEM SECRETO, MISSÃO ESCONDIDA E CÓDIGOS

Termine o jogo com Legolas, Aragorn e Gimli para liberar Isildur. Termine a missão escondida com Isildur para ter acesso aos códigos.



Vampire Night

❑LIBERAR ARQUIVOS DOS PERSONAGENS

Vença o jogo múltiplas vezes.

❑LIBERAR ARQUIVOS DOS INIMIGOS

Encontre e enfrente inimigos em qualquer modo que não Training.

❑**LIBERAR ARQUIVOS DOS CHEFES**
Mate os chefes em qualquer modalidade.

❑**LIBERAR ARQUIVOS DOS ÍTENS**
Ganhe ou compre os itens no Special Mode.

❑**LIBERAR OUTROS ARQUIVOS**
Vença todas as missões no Special Mode e termine o Training Mode.

❑**CONTINUES INFINITOS**
Vença o Training Mode.



Parasite Eve II



MODOS EXTRAS

▷ **Bounty Mode:** Complete o jogo apenas.

▷ **Replay Mode:** Complete o jogo apenas.

▷ **Deadly Mode:** Complete o jogo no Scavenger Mode.

HYPER VELOCITY WEAPON

Termine o jogo com Rank A. No Replay Mode, você pode comprar a Hyper Velocity Weapon por 20000 BP.

MONK ROBE

Termine o jogo com Rank L. No Replay Mode, você poderá comprar o Monk Robe por 3000 BP.

NIGHTMARE MODE

Complete o modo Scavenger Mode.

SCAVENGER MODE

Complete o jogo com mais de 69001 EXP.

JOGUE COM APOCALIPSE

Primeiro termine o game em qualquer nível de dificuldade, depois vá para o VS. Mode, coloque o cursor sobre Gouki, segure Select e aperte qualquer botão de soco, e volta. Sinta a sensação de controlar este superchefão.

TROQUE DE PERSONAGEM DURANTE A LUTA

▷ 1º: Faça o truque da Ex Option.

▷ 2º: Dentro da Ex Option, ative a poção Original em Game Mode.

▷ 3º: Em VS Mode, escolha dois personagens iguais em ordem inversa (Ex: jogador 1 escolhe o Ryu e Ken e o jogador 2 Ken e Ryu).

▷ 4º: Durante a luta, aperte soco forte e chute forte para trocar de personagem.

JOGUE COM CHUN-LI ALPHA

Coloque o cursor sobre Chun-Li e segure o Select por 5 segundos, depois aperte qualquer botão para escolhe-la.

faça a seguinte sequência de botões: Círculo, L1, L2, L1 e L2.

MODO CABEÇÃO

Pause o jogo, segure o Select e aperte rapidamente L1, Cima, Direita, L2 e Cima. Feito isso solte o botão Select e veja os resultados.

COGS COMPLETOS

Com o jogo em pause, segure Select e aperte Baixo, R2, L1, Cima e R2.



Ehrgeiz

JOGUE COM KOUJI MASUDA

Termine com um personagem masculino.

JOGUE COM CLARI ANDREWS

Vá até o final com um personagem feminino.

JOGUE COM YUFFIE KISARAGI

Termine com Cloud.

JOGUE COM VICENT VALENTINE

Chegue ao final com Tifa.

JOGUE COM ZACK

Termine com todos os personagens do Final Fantasy VII.



Oddworld: Abe's Oddysee

SELEÇÃO DE FASES

No menu principal, segure R1 e aperte: ↓, →, ←, →, □, ○, □, △, ○, □, →, ←.

SELEÇÃO DE CENAS DE FILME

No menu principal, segure R1 e aperte: ↑, ←, →, □, ○, △, □, →, ←, ↑, →.



X-Men vs. Street Fighter

EX OPTION

Na tela principal, aperte □, □, → (para o segundo controle aperte ←), X L1, bem rápido. A Ex Option deverá aparecer.



40 Winks

TODAS AS CHAVES

Pause o jogo durante a fase House Hub e segure Select. Agora



Kung Fu Chaos

LIBERAR FANTASIAS ALTERNATIVAS

Ao enfrentar um chefe que é uma versão alternativa do seu personagem, derrote-o com uma nota de três ou mais estrelas para liberar a fantasia alternativa. Os chefes são:

- ▷ **Master Sho-Yu** em Night Of The Living Fog
- ▷ **Ninja Fu Hiya** em The Good, The Bad, And The Ugly Princess
- ▷ **Monkey** em Enter The Dino
- ▷ **Chop & Styx** em Gigantic Crack
- ▷ **Xui Tan Sour** em Legend Of The Drunken Bastards
- ▷ **Lucy Cannon** em Revengeance Day
- ▷ **Candi Roll e Captain Won Ton** precisam vencer suas respectivas campanhas para ganhar as roupas



Freestyle Metal X

LISTA DE TRAPAÇAS

Use as senhas abaixo para destravar as trapaças:

- ▷ **seeall:** Libera todos os pôsteres e photo slots
- ▷ **watchall:** Libera todos os vídeos
- ▷ **hearall:** Libera todas as músicas
- ▷ **sugardaddy:** \$1,000,000
- ▷ **dudemaster:** Libera todos os atletas e bikes
- ▷ **garageking:** Libera todas as peças
- ▷ **johnnye:** Libera todas as fantasias
- ▷ **universe:** Libera todas as fases e eventos
- ▷ **fleximan:** Libera todos special stunt slots



Crimson Sea

MODALIDADE FÁCIL

Perca uma mesma missão mais de três vezes para habilitar a opção Easy Mode

HERANÇA

Vença o jogo para abrir uma opção especial que permite iniciar a partida com todo o dinheiro da jogada anterior

MODALIDADE EX

Vença o jogo para abrir o EX Mode Deathrow

CRÉDITOS EXTRAS

Segure o botão branco por 60 segundos na tela Manage Team. O número de créditos depende da dificuldade. Para repetir o truque, é necessário apertar Reset.

LIBERAR TODAS AS ARENAS

Coloque o nome do jogador 4 como MOREROOM

LIBERAR TODOS OS TIMES E JOGADORES

Coloque o nome do jogador 4 como ALL150

LIBERAR DIFICULDADE EXTREME

Coloque o nome do jogador 4 como NO FEAR

LIBERAR MULTIDISC

Coloque o nome do jogador 4 como CONFUSED Dragon's Lair 3D

ATIVAR TRAPAÇAS

No menu principal, digite:

- ▷ R e aperte o controle analógico esquerdo
 - ▷ R e aperte o controle analógico direito
 - ▷ R e aperte o controle analógico esquerdo
 - ▷ R e aperte o controle analógico direito
 - ▷ R e Branco
 - ▷ R e Preto
 - ▷ R e Branco
 - ▷ R e Preto
- Inicie o jogo e o menu estará disponível.



Bruce Lee: Quest of the Dragon

GANHAR NOVE VIDAS

Durante o jogo, digite BRANCO, R3, L3, BACK, L, R, L3

Ganhar 999 moedas

Durante o jogo, digite X, B, PRETO, PRETO, A, R3, L3, BRANCO

GANHAR 999 TOKENS

Durante o jogo, digite Y, B, A, X, Y, L, R3, BACK

MODO DEUS

Durante o jogo, digite A, B, B, X, R, PRETO, R3



Ikaruga

LIBERAR OPÇÃO GAME MODE

Vença o jogo na dificuldade Normal sem usar Continues ou jogue um total de vinte horas

LIBERAR GALERIA 1

Vença o Trial Mode sem usar Continues ou jogue um total de cinco horas.

LIBERAR GALERIA 2

Vença o jogo em qualquer dificuldade ou jogue um total de dez horas.

LIBERAR TESTE DE SOM

Vença o jogo na dificuldade Easy sem usar Continues ou jogue um total de quinze horas.

LIBERAR TESTE DE SOM

Vença o jogo na dificuldade Easy sem usar Continues ou jogue um total de quinze horas.



SSX Tricky

MAXIMIZAR HABILIDADES

Na tela de título segure L e R e digite B, B, Z, B, B, Z, A, A, Z, A, A, Z

LIBERAR TUDO

Na tela de título segure L e R e digite A, B, Z, X, Y, Z, B, Y, Z, X, A, Z

LIBERAR ROUPA MALLORA DE ELISE

Na tela de título segure L e R e digite A, A, Z, X, X, Z, B, B, Z, Y, Y, Z

LIBERAR MIX MASTER MIKE

Na tela de título segure L e R e digite A, A, Z, A, A, Z, A, A, Z, A, A, Z



Extreme G Racing

PRÊMIO EM DOBRO

Digite no menu principal L, R, Z, L, R, Z, L + R

Jogar como Rectorator

Coloque "RECTOR" (sem aspas) como seu nome e selecione qualquer personagem



Speed Kings

LIBERAR TODAS AS PISTAS

Consiga ouro em todos os eventos

LIBERAR GRAND PRIX

Vença o melhor recorde da modalidade Time Attack

LIBERAR TODAS AS EQUIPES E PISTAS

Digite no menu principal L, L, R, R, Z, Z, L+R+Z

LIBERAR EXTREME LAP CHALLENGE

Digite no menu principal L, R, L, R, L, R, Z, L + R

SEMPRE VENCER CORRIDAS DE CARREIRA

Digite no menu principal R, L, Z, L, R, Z, R, L, Z

ESCUDO E NITRO INFINITOS

Digite no menu principal L+R, Z, L+R, Z

LISTA DE TRAPAÇAS

Coloque o texto abaixo como nome do jogador para ativar as trapaças:

▷18 Best laps: .lapt18

▷Todos driving tests completos: .test9

▷Todos meets vencidos: .meet6

▷Grand Prix Mode vencido: .prix

▷Ganhar respeito: .prix[valor]

FURIA! NÚMERO 2, ainda mais nervosa

Confira nesta edição

Nas reportagens de capa, o tuning à italiana num Fiat Coupé, um Hot Chevrolet 1934 com jeitão americano e a réplica nacional do Ford Cobra que revive um mito com motor V8.

Tem mais!

Copa Clio – O dia-a-dia de quem pilota os carrinhos da Renault

Moto tuning – Uma Honda Fireblade 900 com quase 170 cavalos

Volume máximo – Os incríveis showcars dos fabricantes de som

Tatuagem na lata – As técnicas de pintura e adesivação para o carro



RANGER DO BARULHO
ADQUIRIDA EM DEZEMBRO, A PICKUP
SÓ SAI DE CASA OU DA OFICINA
PARA IR A FEIRAS DE EXPOSIÇÃO

TUNING EXCLUSIVO
PEÇAS INTERNAS NÃO SEQUEM MODELO-PADRÃO
O habitáculo de um carro talvez seja o melhor local para o dono do veículo soltar a imaginação e criar um tuning único. "Todas as peças modeladas em fibra são exclusivas. Não existe modelo-padrão", garante Fábio D'Elia, da oficina Kroon Kar. Como tudo na vida, porém, uma personalização interna bem aprimorada também envolve uma soma grande de cifras. Para deixar uma Ranger igual à do Giovanni, por exemplo, o investimento é de cerca de R\$ 10 mil. Mas dá para ir modificando aos poucos: o assento de alumínio sai por R\$ 150, enquanto o revestimento do painel custa R\$ 300.

Após o acabamento do kaval, "o sistema de áudio produz 1.000 watts de potência", segundo um especialista da oficina Kroon Kar, responsável por todas as alterações na pickup.

A estética é outro ponto forte do interior do veículo. Todo o acabamento da cabine, originalmente na cor cinza, foi substituído por forros pretos, com detalhes em peças de alumínio e apliques de plástico reforçado com fibra de vidro na cor amarela. Os bancos, por exemplo, foram trocados por modelos com a marca San Marino. Para combinar, cintos de quatro pontos e pedais Slott resultam a esportividade.

O suporte de braço que havia entre os assentos deu lugar a uma decorativa peça de plástico e fibra amarela e barras de alumínio cromadas – que se assemelham a um santuário.

O capacho nos detalhes faz notar nos detalhes o ar condicionado, nos espelhos comandos do console e das portas. Já agora, o proprietário deu prioridade à personalização interna da Ranger. Mas as mudanças não devem parar por aí: "Prezando mais na aparência externa e fazer alguma alteração na mecânica", avisa o empresário. "Só que ainda não deu tempo. Comprei a

pick-up em dezembro e a trouxe da oficina para levá-la às feiras de exposição", justifica. Das modificações pretendidas por Giovanni, destacam-se o rebaixo da traseira e a instalação de um kit de suspensão a ar, que permite regular a altura da pickup de dentro da cabine. Além disso, a caçamba deve receber assento de madeira e uma tampa de acrílico transparente com aerofólio.

As lanternas traseiras já receberam cuidados e foram substituídas por modelos com lentes transparentes e detalhes de plástico com fibra de carbono. As rodas originais também saíram para dar lugar a modelos mais largos e do ano 20.

O motor, por sua vez, deve ganhar 100 cavalos com a instalação de um kit de óxido nítrico (o popular "nitro"). Não que a pickup precise. O modelo em questão – ano 1995 – pertence à série fabricada nos EUA e conta com o motor V6 de 4 litros e 162 cavalos. Mas, como é o mundo do tuning, pouco nunca é demais!

Ficha técnica
FORD RANGER XL1995
MOTOR
Configuração 4 litros, V6, gasolina
Potência 162 cv
Alimentação Injeção eletrônica
TRANSMISSÃO
Câmbio Manual, cinco marchas
MEDIDAS
Pneus PZero 265/45-20
Rodas Discos ventilados na dianteira, tambores na traseira

Virada do avesso, esta Ranger mudou por fora e ainda mais por dentro: acabamento personalizado, DVD, dois monitores, 1.000 watts de som e por aí vai...

Já nas bancas

Mais um lançamento

Line
EDITORA

PLAY GAMES

A revista para quem tem fome de games!



CELEBRIDADE

Detonautas falam sobre videogames e contam que não dispensam uma partida de Winning Eleven, confira!

EXCLUSIVO!

Só aqui você encontra análises de games para os celulares. Nesta edição **SPLINTER CELL E SUPER MONKEY BALL**



Super Monkey Ball - N-Gage



Tony Hawk's Underground - Xbox



Mario Kart: Double Dash - GameCube



I-Ninja - PS2

N-GAGE
NOKIA

GAME BOY ADVANCE

XBOX

PlayStation

NINTENDO
GAMECUBE

PS2
PlayStation.2

Dicas e Segredos

QUE BELEZA!

Dificuldade para passar de fase? Nós temos a solução. Confira as dicas e segredos mais quentes testados pela nossa equipe



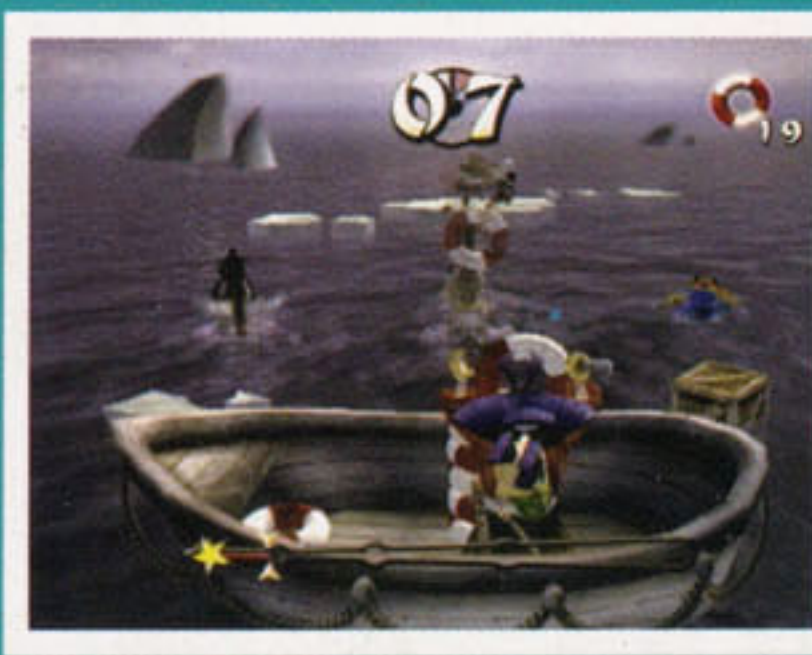
40 Winks - PSOne



Mega Man X7 - PS2



Parasite Eve II - PSOne



Kung Fu Chaos - Xbox



Ikaruga - GameCube



Em prol da cultura gamer

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

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

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

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

Digitalizada por: evil_arthas

Editada por: Rugal Bernstein

Revista: evil_arthas

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br

