

ação
games

games Radicais

Tudo
sobre
skate
de
dedo

▶ 20 games
de tirar o
fôlego

▶ PST, GBC,
N64, DC
E PC



Super-Heróis Premium

Uma revolução histórica. Em quadrinhos.

**Era muita porrada
para pouco espaço.**

X-Men

Batman

Superman

Homem-Aranha

Grandes Heróis Marvel



Formato maior • 160 páginas

7 histórias por edição

Capa plastificada • Papel especial

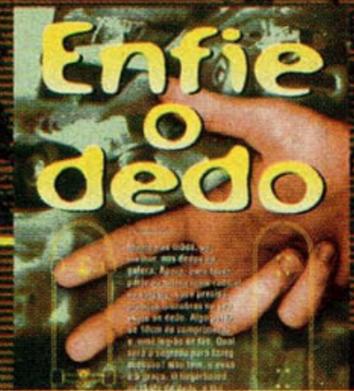
www.herois.com.br

Inédito. Melhor. Maior. Super-Heróis Edições Premium. A nova geração dos Super-Heróis. Saem os gibis, entram as obras-primas com os personagens mais consagrados da galáxia: Superman, Batman, X-Men, Homem-Aranha e os Grandes Heróis Marvel. Edições nobres, histórias inéditas desenvolvidas pelos melhores roteiristas do universo. Mais qualidade. Mais emoção. Prepare-se, a revolução já tem data: 11 de agosto* nas bancas. Não perca.

* Lançamento em SP, RJ, MG, ES: 11 de agosto. Outros estados: outubro.

A história do miniskate — 5

Como nasceu o brinquedo que virou mania



Manobras no dedo — 8

Tudo o que você precisa para arregaçar no finger



O pequeno campeão — 11

Bruno, o mais jovem fera de skate de dedo do Brasil



Acessórios de finger — 12

Equipamentos e até pistas para arrepiar no board



Feras reais do skatão — 13

Agora é pra valer. Os prós do skate real dominam o pedaço



A trilha da tribo — 16

Yeah, baby! Tá rolando som na veia dos skatemaníacos



Jogos radicais — 18

Um superguia com 20 games nervosíssimos



EDITORA  **Abril**

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

PRESIDENTE E EDITOR: Roberto Civita
VICE-PRESIDENTE E DIRETOR EDITORIAL: Thomaz Souto Corrêa
VICE-PRESIDENTE EXECUTIVO: Luiz Gabriel Rico
VICE-PRESIDENTE DE OPERAÇÕES E CONTROLE: Gilberto Fischel

DIRETOR DE PUBLICIDADE: Celso Marche
DIRETOR DE DESENVOLVIMENTO EDITORIAL: Celso Nucci Filho
SECRETÁRIO EDITORIAL: Eugênio Bucci
DIRETOR DE SERVIÇOS EDITORIAIS: Henri Kobata
DIRETOR DE RECURSOS HUMANOS: Marcel Caig
PLANEJAMENTO E CONTROLE DE GESTÃO: Maurício Dabul

 **Games Radicais**

DIRETOR SUPERINTENDENTE: Andrés Bruzzone
REDATOR-CHEFE: Edson Rossi
DIRETORA DE ARTE: Maria do Carmo Tyla
EDITOR DE ARTE: João Ailton O. de Andrade
SUBEDITOR: Darius Roos
DIAGRAMADOR: Fábio Munhoz Figueiredo
ANALISTA DE JOGOS: Ronny Marinoto
COORDENADORA DE PRODUÇÃO: Érica Luísa Assan Câmara
COLABORARAM NESTA EDIÇÃO: Priscila Pastre e Tatiana de Paula (textos); Humberto Martinez, Marcos Costa e Ronaldo Testa (jogos); e Renato Costa (diagramação).

APOIO EDITORIAL
DEPTO. DE DOCUMENTAÇÃO: Suzana Camargo; ABRIL PRESS: José Carlos Augusto; NOVA YORK: Grace de Souza; PARIS: Pedro de Souza; RIO DE JANEIRO: Débora Chaves

COMERCIAL
GERENTE DE PRODUTO: Claudio Pucci
GERENTE DE PRODUÇÃO E PREPRESS: Marcos C. Agueda
ASSISTENTE DE PRODUTO: Ricardo Alves

GERENTE DE FINANÇAS E ASSINATURAS: Eliseu Urban
DIRETORA DE PUBLICIDADE: Mariane Ortiz
GERENTE DE MARKETING PUBLICITÁRIO: Fabiani Garbatti Ratto
EXECUTIVAS DE CONTAS: Leticia Di Lallo, Sandra Mara Moskovich, Susana Vieira Silva
COORDENADORA: Juliana de Moura

ASSINATURAS

DIRETORA DE OPERAÇÕES DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR: Ariane Medina
DIRETOR DE VENDAS: William Pereira

DIRETOR ESCRITÓRIO BRASÍLIA: Luiz Edgar P. Tostes
DIRETOR DE PUBLICIDADE REGIONAL: Jacques Ricardo
DIRETOR ESCRITÓRIO RIO DE JANEIRO: Paulo Roberto Simões
DIRETOR DE PUBLICIDADE - CLASSIFICADOS: Pedro Codognoto

 **Abril**

PRESIDENTE E EDITOR: Roberto Civita
GABINETE DA PRESIDÊNCIA: José Augusto Pinto Moreira, Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa
PRESIDENTE EXECUTIVO: Ophir Toledo
VICE-PRESIDENTES: Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald

www.abril.com.br

Radical é pouco

Na boa, a gente até acredita que o importante é competir, é verdade. Agora, importante mesmo é se divertir. E quanto mais no limite, melhor. Esta edição especial da *Ação Games* traz um guia com jogos mais que selecionados para Dreamcast, Nintendo 64, Game Boy, PC e PlayStation. São 20 games só de esportes manerados. Mas este especial *Games Radicais* não é apenas uma lista dos melhores jogos de esportes para seu console. Aqui você embarca forte na mania do fingerboard, o skate de dedo. Pesquisamos tudo, da história do skatinho às suas principais manobras, dos primeiros campeões aos acessórios. Um completo manual que dará a seus dedos uma agilidade que você jamais supôs ter. Ou fazer sucesso com as mãos não é bacana? E como falar de skate de dedo ou de esportes radicais significa, sempre, falar de música, trazemos ainda uma reportagem esperta sobre as principais bandas que fazem a trilha sonora dessa moçada. Aqui você encontra um roteiro tão completo que só precisará agora de um skate de dedo para sair arrepiando – quero dizer: precisará coisa nenhuma. Com esta edição de *Games Radicais* você leva seu fingerboard.

Enfiar o dedo

por Priscila Pastre

Mania nas mãos, ou melhor, nos dedos da galera. Agora, para fazer parte da turma mais radical do colégio, você precisa praticar manobras no seu skate de dedo. Algo perto de 10cm de comprimento e uma legião de fãs. Qual será o segredo para tanto sucesso? Não tem, e essa é a graça. O fingerboard, ou skate de dedo, é tão simples que seu sucesso é sua própria simplicidade.

Objeto de desejo de tudo quanto é garoto, ele explodiu no Brasil inteiro quase dez anos depois de sua primeira aparição nos Estados Unidos, ainda em forma de chaveiro. Contam os ferinhas no fingerboard que a idéia de transformá-lo em brinquedo nasceu de uma cena de um vídeo sobre skate, quando um rapaz se distraía com ele dentro de uma pia. (É, você leu pia mesmo). De onde veio a idéia maluca de brincar com um chaveiro numa pia ninguém sabe. Só se sabe que, a partir daí, a prática foi sendo imitada e acabou se difundindo no mundo inteiro.

A essa altura, os miniskates eram febre nacional entre os americanos, que já haviam percebido o quanto o produto poderia ser promissor. Não demorou para que as indústrias de brinquedo de lá comesçassem a exportar os fingers de madeira acompanhados das ferramentas e das rodinhas de metal. “Um amigo me deu de presente um skatinho de plástico no começo do ano passado. Já tinha visto o vídeo e comecei a imitar as manobras que, até então, eu só fazia com os pés”, conta Renato Januário, 22 anos, um craque no fingerboard e um dos primeiros a adotá-lo como passatempo por aqui. “Trouxe o finger aqui pra loja em que trabalho e o pessoal também começou a gostar da brincadeira.”

Habilidade e treino – Um brinquedo simples, barato, que exige apenas habilidade e treino.

Além disso, ele vai da casa para as ruas ou a escola. Olha, mais fácil que isso só par-ou-ímpar. Outra vantagem: as manobras realizadas com o fingerboard são as mesmas que as do skate comum. (Legal!) Com isso, a habilidade de quem começa no skatinho pode evoluir rapidamente para o skatão. Você pode pensar que a diferença entre um e outro é que, no primeiro, você vai de dedos e, no segundo, com os pés. Diferença notória, mas não única. Ao contrário do que acontece com a prática do skate, o máximo que se quebra com o fingerboard é o próprio fingerboard. (Ainda bem!)

Alívio para as mães, desespero para as professoras. Os fingers invadiram as salas de aula, que podem ser, afinal, um prato cheio para quem está à procura de desafios em obstáculos perigosos. São centenas de cadeiras e carteiras a serem percorridas com o miniskate. Tem ainda as escadas, os livros, os cadernos e os estojos. Haja fôlego pra essa moçada! É a pedagoga Sheila Coelho, de São Paulo, quem dá a dica às professoras: “Não adianta proibir, tomar ou quebrar algo que pode levar alegria e prazer aos alunos. Em vez de reprimir, incentive treinos e competições nos intervalos das aulas, por exemplo, compartilhando a emoção e a fantasia com eles”. (Ôba!)

Manobras – Vale aprender, então, as manobras básicas. A primeira é o Ollie (nas páginas 8, 9 e 10 você encontra o passo-a-passo das principais delas). Trata-se de um movimento simples, em que os dedos indicador e médio impulsionam o skatinho para um salto. Mas cuidado: mesmo durante este salto, ele não pode sair das pontas de seus dedos. Parece fácil. Porém, até chegar a um desempenho satisfatório, é necessário dedicar parte do seu dia ao treino. Leonardo Moura, um fingermaníaco de 12 anos que mora na cidade de Bauru, no interior de São Paulo, dá a dica: “Com algum esforço, em um mês já dá pra fazer bem os principais movimentos”.

Se você ainda tem dúvidas da proporção do sucesso que o fingerboard vem atingindo, saiba que já existem regras oficiais e campeonatos sendo disputados dentro e fora do Brasil. Uma das maiores lojas de brinquedos da Califórnia, a Noodle Kidoodle, foi uma das primeiras do mundo a organizar campeonatos.



Está na Internet

E não é que o skatinho conquista até gente grande? É de Fernando Antonio Silva o primeiro site sobre fingerboard do Brasil. A paixão pelo brinquedo é tanta, que sua página chega a ser uma das mais completas do mundo sobre o assunto. Detalhe: Fernando tem 40 anos e afirma: para entrar nessa onda não tem idade. Nosso novo amigo mora na cidade de Niterói (RJ) e trabalha na prefeitura do Rio de Janeiro. Conheceu o skate de dedo no começo deste ano, lendo uma reportagem de jornal. Leu, comprou e se apaixonou. Começou a procurar informações na Internet, mas só achou sites americanos, dinamarqueses, alemães e russos. Nada do Brasil. Foi então que Fernando decidiu buscar material para construir uma página em português que desse todas as dicas necessárias aos praticantes. Ele afirma que o número de visitantes logo no primeiro mês foi de 12.000 pessoas. "São mais de 40 e-mails todos os dias", diz.

Rafael Alves Carvalho, 14 anos, e Edson Zanini Júnior, de 15, dois craques no fingerboard, aprovaram a idéia de um espaço na Internet todo voltado para o skatinho. Tanto é que até já fazem parte de uma lista de 600 pessoas que se correspondem via mail com Fernando. Edson, que mora em Campinas (SP), se chateia por nunca ter participado de um campeonato. É Rafael, de São Paulo, quem dá a dica para quem mora em cidades onde ainda não há organização de competições ou para quem quer se divertir com os amigos: "Improvise na sua rua, na sua escola, no seu prédio. Já fiquei em 1º lugar no colégio e na rua do meu amigo. No condomínio do meu primo fiquei em 3º". Quanto às pistas... Você pode pedir emprestado para os amigos, utilizar os bancos e escadas que encontrar pelo caminho ou arregaçar as mangas e começar já a confeccioná-las (leia reportagem à página 12). Então, mãos à obra!

<http://www.fbbbr.hpg.com.br> (PP)

Foto: Eduardo Svezia

Eles ocorrem da seguinte maneira: os participantes, divididos em duas categorias, por idade, contam com a avaliação de uma mesa julgadora e até com a supervisão de juízes. Os primeiros lugares levam troféus e prêmios em dinheiro. No ano passado, o vencedor de uma das competições carregou pra casa um troféu e mais 100 dólares (uns 185 reais).

Faça seu campeonato – No Brasil, a organização destes campeonatos ainda é tímida. Na maioria das vezes eles são improvisados pelos próprios praticantes em grupos de amigos da rua ou da escola. Mas se você frequenta alguma loja ou pista de skate pode encontrar cartazes ou receber panfletos de divulgação com as informações necessárias para se inscrever. Os prêmios são, na maioria das vezes, medalhas, camisetas e pistas. Mas quer saber o que vale mesmo? A curtição. Ou você acha que seria capaz de arrancar manobras de um Tony Hawk, de um Bob Burnquist ou de um Lincoln Ueda com seus dedos?



Radicalize

Aprenda a fazer manobras animais com o fingerboard

por Darius Roos



Posição inicial



Varial



Posição inicial - Essa é a postura básica para iniciar a maioria dos movimentos sobre seu fingerboard. Para fazê-la, coloque o dedo indicador no centro do skate e o dedo médio no tail da prancha.

Varial - O truque mais fácil de ser realizado com o fingerboard. Saindo da posição inicial, chute ou puxe o tail do skate, realizando um giro de 180° (meia-volta), terminando o movimento do skate na posição original.

Ollie - Essa manobra é o salto mais simples dos skates. Para realizá-la, partindo da posição inicial, aperte o tail (dedo médio) e, rapidamente, levante os dois pés (seus dedos, né!) para que o skate grude na mão e saia do chão.



Ollie



Anatomia

Nose - parte dianteira

Shape - prancha do skate

Tail - parte traseira

Truck - eixo do fingerboard

Sandpaper

A lixa serve para aumentar a aderência entre o dedo e o skate. Deixando a prancha mais presa à mão, pode-se realizar mais facilmente a maioria das manobras. Entretanto, lembre-se de não abusar na grossura da lixa, pois quando são muito fortes podem causar calos e machucar as mãos.

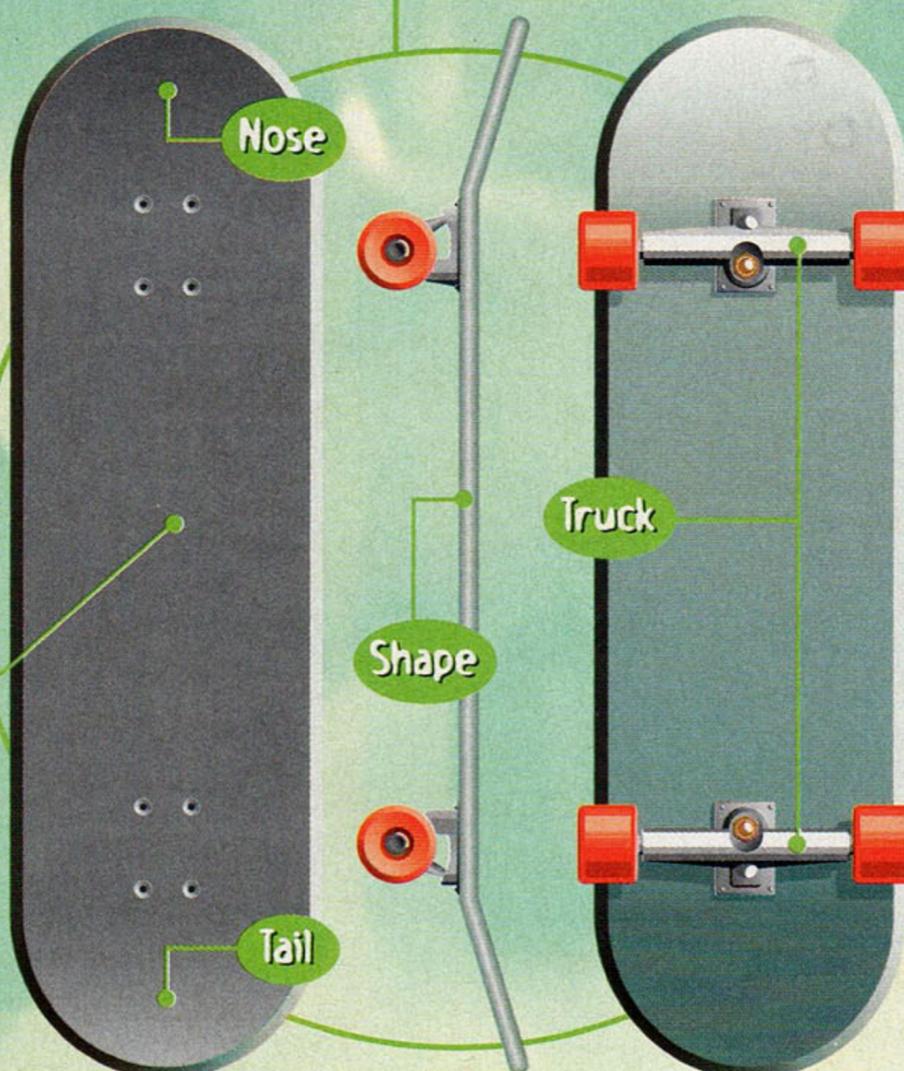


Ilustração: Fábio Figueiredo



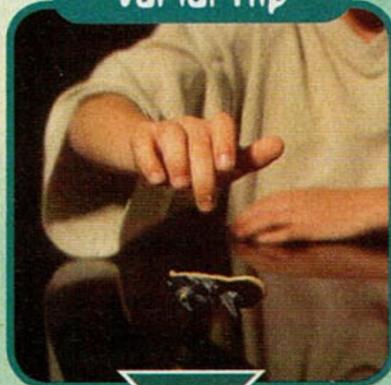
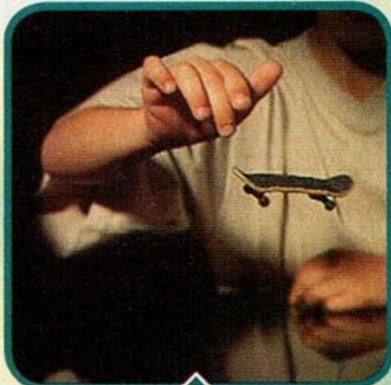
No ollie

seus dedos

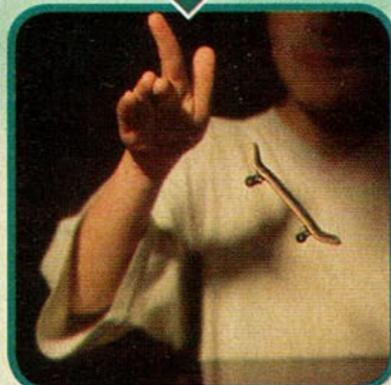
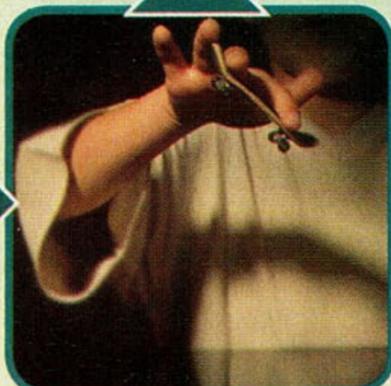
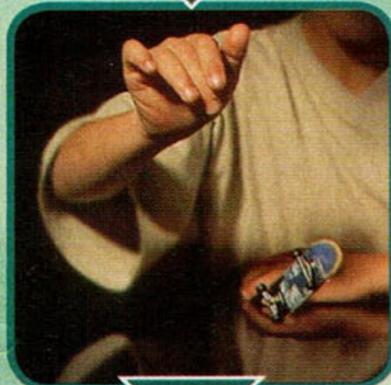
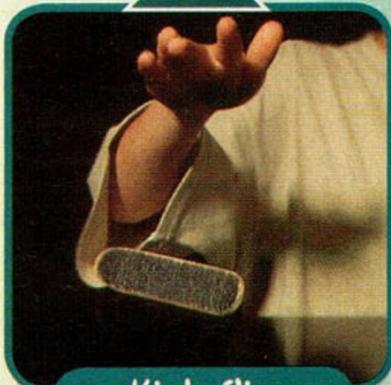
Heel flip



Varial flip



Kick flip



Fotos: Edson Barreto

Polegar

Serve como apoio para algumas manobras em halves. E também funciona pra pedir carona

Indicador

Use esse dedo para apoiar o skate. Ele fica posicionado na parte central do skate. Se quiser, use-o para fazer uma faxina no nariz

Médio

Esse dedo realiza os movimentos no nose e no tail do shape, mas também serve para fazer gestos obscenos

Anelar

Esqueça ele para manobrar seu fingerboard e para qualquer outra coisa. As meninas, estranhamente, colocam anéis nele.

Mindinho

Também não serve para seu board... mas se a unha estiver grande, funciona de pá para tirar a cera do ouvido

No ollie

- Esse é o movimento contrário ao Ollie. Para desferi-lo, partindo da posição inicial, aperte o nose (dedo médio) e, bem rápido, levante seus dedos para deixar que o skate decole e se agarre à mão.

Kick flip

- Esse aqui é um salto mais complicado. Seu board sai do chão e gira lateralmente enquanto está no ar. Posicione o dedo indicador no centro e o dedo médio no tail (na diagonal mais próxima de seu corpo). Agora, bata o tail e, bem ligeiro, levante seus dois dedos, movendo-os rapidamente para deixar a prancha decolar.

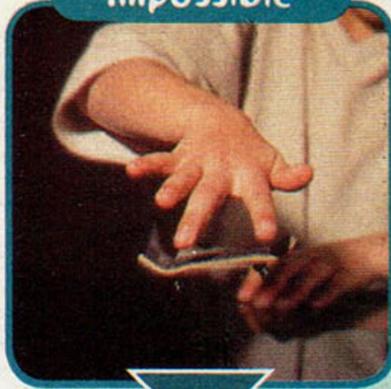
Heel flip

- Uma espécie de variação do Kick flip. Seu skate voa e gira na lateral enquanto está flutuando. Posicione o dedo indicador no centro e o dedo médio no tail (na diagonal mais afastada de seu corpo). Agora, pressione o tail e, de forma rápida, erga seus dedos para que a prancha levante vô.

Varial flip

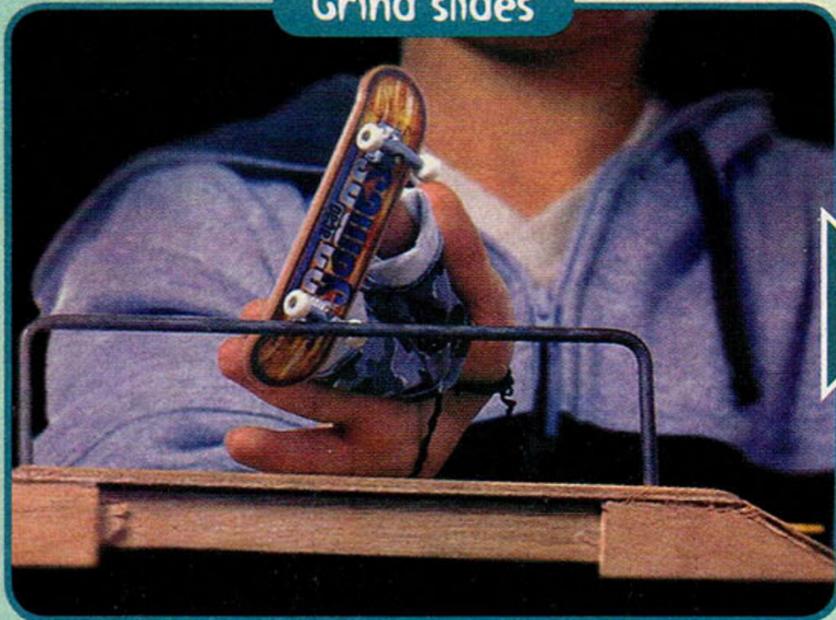
- Esse é um Flip no qual o skate gira na horizontal e vertical simultaneamente. Saindo da posição inicial, coloque os dedos indicador e médio de forma que fiquem cruzados (um afastado e outro próximo ao corpo). Agora, pressione o tail e, de forma rápida, erga seus dedos para que a prancha levante vô, girando a prancha rapidamente.

Impossible



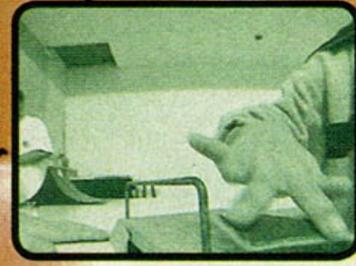
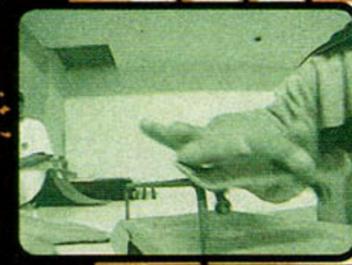
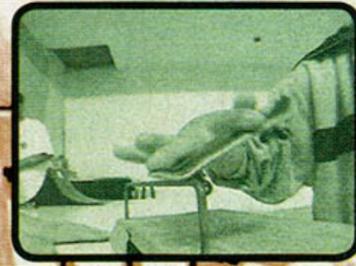
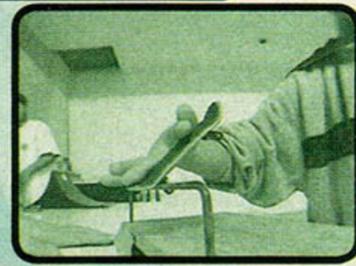
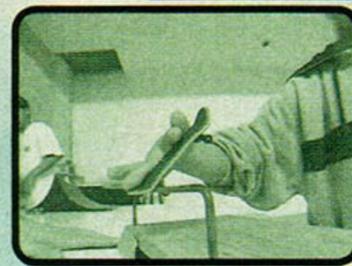
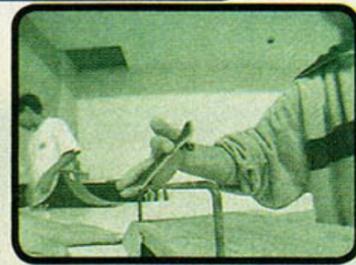
Impossible - Essa é uma das manobras mais difíceis de serem realizadas e só donos de dedos ágeis conseguem executá-la – portanto não resmungue se não realizá-la. Na posição inicial, bata o tail com força e levante os dedos alto e rápido, deixando que o skate suba bastante (parece um ollie bem gigante). Agora, durante o voo da prancha, deixe que o dedo indicador toque a ponta do fingerboard e faça com que a prancha gire na vertical ao redor do dedo. Acompanhe o movimento com a mão, deixando que o skate pare de girar e caia com as quatro rodas no chão. Viu só! É quase impossível!

Grind slides



Grind slides - São as manobras realizadas sobre o rail (cano, seqüência à direita). Aproxime-se do local e salte sobre o cano, deslizando o skate em seguida. Lembre-se de que depois do pulo o skate pode deslizar apoiado de quatro formas diferentes: centro do shape, truck dianteiro, truck traseiro ou mesmo sobre os dois trucks juntos.

Você pode criar seus próprios grinds para treinar os movimentos de deslizamento do skate. Para isso use objetos como canetas, lápis e régua – simulando os canos e quinas do mundo real.



Fera (e que fera!) aos 7 anos

O programa *Eliana e Alegria*, da TV Record, revela um craque no fingerboard

“Catei um ônibus com meu pai, aí eu fui, aí num achamos o lugar, aí achamos, aí fiz um teste”. É assim que Bruno Crispin dos Santos, estudante da segunda série primária, de apenas 7 anos, conta como fez a inscrição no programa *Eliana e Alegria* para participar do 1º Campeonato Televisado de Fingerboard do Brasil. Participar, não. Ganhar – empatado com Alexandre Pepe de Sousa Lima, 15 anos. Desde que ficou sabendo da competição, Bruninho não sossegou. “Ele ficava pedindo para participar e dizia que sabia que iria ganhar”, diz o pai, Irineu, que reuniu Bruno, o irmão, Ítalo, e mais uma molecada do bairro do Jaguaré, onde moram, e levou todos para os estúdios da TV Record, na Barra Funda.

Já nos testes da pré-seleção, realizados nos bastidores do programa, nem todos os coleguinhas passaram. “O meu amigo Michel e meu irmão, Ítalo, foram logo desclassificados”. E quem diria... Foram os dois que ensinaram as primeiras manobras a Bruno. Mas se você pensa que eles ficaram chateados ou com ciúmes do

pequenino, está enganado. Juntos, fizeram a maior torcida! Quando pergunto se Bruno tem noção de quantas pessoas acompanharam as provas pela televisão, ele responde: “Tenho sim: minha mãe, minha tia e meu irmão. Meu pai não, porque ele estava lá comigo”. Para a mãe, Tânia, este jeitinho infantil o deixou mais tranquilo que os outros, o que pode ter feito a diferença no momento da competição. “O nervosismo não influenciou Bruno, pois ele ainda não tem a noção da importância de aparecer na telinha”, resume a mãe.

Quem ficou em casa – mãe, tia e irmão – gravou os dois programas em que Bruno arrasou no skate de dedo: a última eliminatória e a grande final. Orgulhosos, todos assistiram, assistiram, assistiram à gravação até quebrarem a fita. É isso mesmo! “Ficávamos bem mais tensos que o Bruno durante todos os dias de prova. Eu quase nem dormia mais”, confirma o pai. Todo o esforço de seu Irineu, acompanhando a luta do filho pra lá e pra cá, foi recompensado. O primeiro lugar garantiu aos dois uma viagem para o Beto Carrero World.

Priscila Pastre

Finger vira ritual de iniciação

A febre do fingerboard chamou a atenção de José Leone Creazzo, dono e fundador da Tracker (em São Paulo), onde treinam skatistas amadores e profissionais. “Se temos pistas para skate, por que não temos pistas de fingerboard?” Elas ficam lado a lado e, à primeira vista, parece não se comparar a emoção sentida nas manobras feitas no street de verdade, daquelas feitas nas pistinhas do fingerboard. Mas é só passar alguns minutos ao lado dos garotos que ficam com a segunda opção para descobrir por que eles trocam, mesmo que apenas por alguns instantes, as pernas pelos dedos. “Parece que não tem graça, mas quem começa não consegue mais parar”, diz Lucas, 14 anos. Johnny, 16 anos, concorda com o colega e completa: “Se você começa com o fingerboard, logo vem a vontade de andar no skate de verdade.”

E tem até skatista pró que sai da pista, come um lanche para repor as energias e dá uma descansada nas pernas colocando os dedos pra trabalhar. Eles ficam num verdadeiro vaivém do skatão pro skatinho, do skatinho pro skatão. E até quem está quebrado pode se divertir com o skatinho. Gesso no braço e finger no dedo, o coitado do Thunder, 12 anos, se ralou todo num fifty no street. Resultado: foi para a pista de fingerboard matar a saudade das manobras e acabou tomando gosto pela nova brincadeira. “Quando melhorar vou voltar a andar de skate, mas não vou abandonar o finger. É que com ele posso praticar onde quiser, na hora em que quiser”. (PP)

Pequeno é o skate. Esse pirralho aqui é fera no finger e arre pia como gente grande

Foto: Edson Barreto

Não fique pelado

Para curtir seu skate de dedo como pró, você tem uma série de acessórios

por Tatiana de Paula

Você encontra os acessórios em lojas de shopping, nas galerias e em vendedores ambulantes. Se na sua cidade não tem lugar que comercialize esses itens, não fique parado lamentando: um pedaço de pano, máquina de costura ou agulha e linha, pedaços de madeira, cola poderosa e boa vontade garantem roupas e half pipes personalizados – o que é bem mais legal. Os acessórios a seguir são referências, já que os preços variam muito de acordo com o material utilizado. Além de skates, você pode curtir fingers de patins, patinetes, bikes e snowboard.

- Rampas de madeira = a partir de 10 reais
- Bermudas = entre 3 e 5 reais
- Skate* = 2,50 reais (modelos plásticos) a 6 reais
- Patins* = a partir de 2,50 reais
- Patinete* = a partir de 2,50 reais
- Bicicleta* = a partir de 12 reais
- Kit com skate, bicicleta, rampa stairs e acessórios = 15,50
- Kit completo MiniFinger Park = 90 reais (inclui rampas e skates com acessórios)

*com chave de boca, chave de fenda, chave de roda, porcas, parafusos e rodas.

Veja também essas dicas de sites e aprenda a fazer desde manobras radicais até rampas caseiras:

www.bwfb.cjb.net
www.geocities.com/fingersmania
www.crosswinds.net/~fingerhp
www.plssk8.cjb.net
www.fbr.hpg.com.br



Fotos: Eduardo Svezia

Do mar pro asfalto, skate já ralou 50 aninhos

por Priscila Pastre

O surfe só acontece quando a prancha desliza sobre as ondas, certo? Errado! No início dos anos 50 – é, meu caro, há meio século –, surfista que era surfista praticava até no asfalto. As ondas fracas da praia de Santa Mônica, na Califórnia, não eram mais problema para a turma que ia em busca de desafios no mar. Se a natureza não colaborava com o espírito aventureiro da rapaziada, nem tudo estava perdido. A solução ficava a apenas alguns metros da água: no asfalto. Para isso, foi preciso apenas adaptar o shape das pranchas à uma invenção pré-histórica: a roda.

Pranchas sobre rodas de patins. Foram assim os primeiros skates, ou melhor, os primeiros *surfinhos*. Mas poucas pessoas se aventuravam numa invenção tão... caseira. Mesmo nos Estados Unidos passaram-se quase duas décadas até que, no início dos anos 70, o engenheiro químico Frank Nasworthy descobriu, por acaso, que rodas de poliuretano deixavam os skates mais velozes e seguros. Era o que faltava para que eles virassem mania.



Ueda, o brasileiro que faz manobras de ninja

Foto: Cândido Neto

As principais modalidades

Street - Quem pratica esta modalidade utiliza os obstáculos encontrados nas ruas, como escadas, guias, muros, bancos e sarjetas.

Street style - Além dos obstáculos do street, são acrescentadas rampas, trilhos, canos, pneus.

Free style - Durante as manobras, o skatista faz sua própria coreografia ao som do chamado rock-skate.

Vertical - É a mais radical e mais conceituada. Permite acrobacias aéreas em pistas de concreto, alvenaria, metal ou madeira. As principais pistas são:

Bowl: no formato de uma esfera dividida ao meio. Tem de 6m a 12m de diâmetro e profundidade de até 3,30m.

Banks: no formato de duas esferas interligadas. O tamanho é variável.

Half pipe: em forma de U. Pode ser encontrada com 3,50m de altura e 6m de largura.

No Brasil

Anos 70 - Em terras brazucas, o primeiro campeonato de skate aconteceu em 1974, no Rio de Janeiro. No ano seguinte, foi a vez de a tribo aportar no paulistano bairro do Sumaré e realizar o primeiro campeonato paulista. Em 1976, Nova Iguaçu, cidade da Grande Rio, ganhou a primeira pista da América Latina. Descendo ladeiras, criando gírias e hábitos próprios, o skatista começava a causar polêmica. Mas esse estilo independente e os acidentes freqüentes eram motivos de sobra para que os pais não simpatisassem muito com o novo brinquedo – o que fascinava ainda mais os garotos.

Anos 80 - Como nos melhores half pipes, a trajetória do skate no país alternava altos e baixos, vôos e tombos. No começo dos anos 80, frases como “Skate or die!” e “Go skate or go home” eram sinônimos da determinação da moçada de tênis rasgados e cabelos espigados que começava a trocar o heavy metal pelo punk rock. Dois anos depois, o filme *Back to the Future* (1985) trazia o skate como personagem e marcava o seu ressurgimento. Mas o baixo astral contra-atacava em atitudes como a do ex-prefeito paulistano Jânio Quadros, que, em agosto de 1988, pediu ao Juizado de Menores que apreendesse skates nos bairros da região central da cidade sob a alegação de que sua prática implicava em riscos à integridade física

dos menores. O prefeito determinou ainda a proibição do trânsito de skates e bicicletas no parque do Ibirapuera nos finais de semana. Foi só em 1989, na gestão Luiza Erundina, que tudo voltou ao normal.

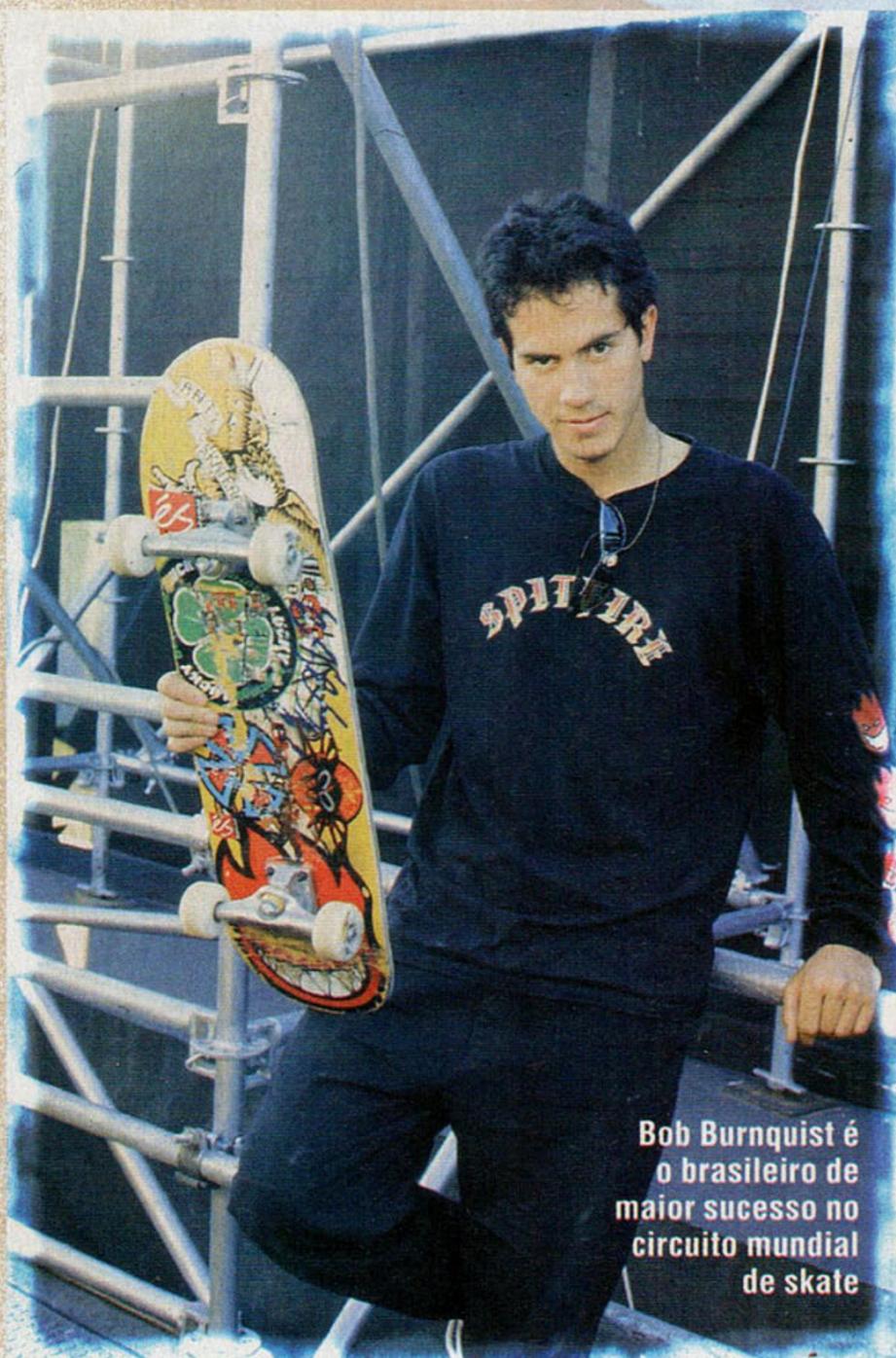
Anos 90 - O índice de popularidade do skate cresceu e o fim dos anos 80 prometia uma década seguinte melhor. Mas não foi o que aconteceu. No começo dos anos 90, a recessão econômica nos Estados Unidos e o Plano Collor, no Brasil, foram determinantes e fábricas foram fechadas, marcas tradicionais extintas. A virada aconteceu quando a Abesk (Associação Brasileira dos Empresários de Skate) e a UBS (Associação Brasileira de Skate) resolveram unir forças. As marcas se prontificaram a oferecer suporte para que a UBS voltasse a promover competições. Jornais, revistas, emissoras de rádio e TVs começaram a dar mais espaço para o esporte e os documentários em vídeo sobre o assunto se multiplicaram.

Nossos craques

Você estava achando que o Brasil não tinha seus feras no skate, né? Pois saiba que nenhuma geração alcançou tanto sucesso quanto a que apareceu na segunda metade dos anos 90. Hoje, nomes como Bob Burnquist e Lincoln Ueda são reconhecidos internacionalmente. Em novembro de 1998, São Paulo sediou uma etapa do Mundial de Skate – não contou pontos para o ranking, mas foi a primeira vez que o circuito deixou o eixo Europa-América do Norte. No ano passado, a etapa não só se repetiu como passou a contar pontos pro Mundial.

Nome de maior projeção no skate brasileiro da atualidade, o carioca Bob Burnquist (Robert Dean Silva Burnquist), 24 anos, montou sua primeira prancha aos 11 anos com a ajuda do pai, um norte-americano. Hoje, ele é admirado até por Tony Hawk, uma das maiores figuras do skate mundial. Aliás, os fãs podem praticar manobras com Bob e Hawk no game *Tony Hawk's Pro Skater*, lançado para PlayStation em 1999 (leia sobre o jogo na página 26). Bob revolucionou as manobras com a posição das pernas invertidas. Atualmente, faz carreira nos Estados Unidos, onde mora com a também skatista Jeniffer O'Brien.

Até julho, ele era líder no estilo Vertical no Campeonato Mundial (World Cup Skateboarding, WCS) – ou seja, é uma espécie de Guga do skate. Na mesma categoria, Sandro Dias (Mineirinho) é outro brasileiro que arrebenta no torneio. Na Street, Carlos de Andrade (Piolho) e Rodil de Araujo (Ferrugem) também andam sempre na ponta. Esses caras, ao lado de Lincoln Ueda, Rodrigo Menezes (Digo), Rodrigo Teixeira, Wolney dos Santos, Cristiano Matheus, Fabiano Bianchin (Biano) e Og de Souza Correia transformaram o Brasil em referência até para os gringos. é uma galera que deve muito, no entanto, a pioneiros como Marcos Cunha Ribeiro, 34 anos, o Marcos ET. Skatista há 25 anos, ET é daqueles que não perdem a chance de divulgar o esporte. Graças a abnegados como ele é que gringos do calibre de Tony Hawk e Andy MacDonald – tricampeão mundial – hoje aplaudem os brazucas.



Bob Burnquist é o brasileiro de maior sucesso no circuito mundial de skate

Foto: Miia Malohy

No shape, ela manda

É cor-de-rosa choque o esmalte nos dedos delicados da skatista Giuliana Ricomini, 25 anos, que nasceu em Salto (SP). Ela foi a vencedora do primeiro campeonato feminino de skate realizado no Brasil. Era fácil encontrá-la praticando manobras no meio da turma mais radical de sua cidade, mas o sonho de se tornar uma grande profissional era distante, já que as mulheres ficavam de lado quando o assunto era skate. Mesmo assim ela não desistiu e, aos 16 anos, cruzava duas vezes por semana os 102 km de Salto até uma escolinha em São Paulo, para aprender e aperfeiçoar técnicas. “As pessoas diziam que skate era coisa pra homem. Que fique claro que não queremos competir com eles, somente mostrar que somos capazes de vencer no nosso próprio espaço”, diz Gil.

Os campeonatos para garotas simplesmente não existiam. Ninguém acreditava que as garotas pudessem alcançar algum sucesso num esporte que exige, além de técnica e habilidade, muita força. Em 1995, Gil conheceu as skatistas Lisa Araújo, Luciana Toledo e Ana Paula Negrão. Juntas, as quatro começaram a organizar campeonatos e a divulgar a categoria nos meios de comunicação. Sem espaço em publicações especializadas, em que o destaque eram os meninos, elas lançaram uma revista só sobre skate feminino, a *Check it Out*. Nela, garotos não entram. E para mostrar que elas não dependem deles, veja só quem faz o quê na revista: Lisa, 25 anos, é a editora; Ana Paula e Luciana, ambas com 22 anos, são as fotógrafas; e Gil colabora com reportagens.

Tanto esforço para tornar o skate feminino reconhecido no Brasil vem dando seus primeiros resultados. Quase todas as lojas de roupa para skatistas, por exemplo, já têm coleções exclusivas. Gil brinca: “Os caras começaram a ver que, andando bem ou não, todo mundo olha para uma mulher andando de skate”. Até as marcas de shapes começaram a lançar modelos femininos. Pois bem. Elas participam de campeonatos, crescem a cada dia, têm publicações, roupas e skates feitos só pra elas. Mas ainda é pouco. Agora, a luta é pelo reconhecimento nas competições. “No mundial realizado no fim do ano passado foi ridículo. Os meninos tinham troféu até 10º lugar. As meninas só tinham

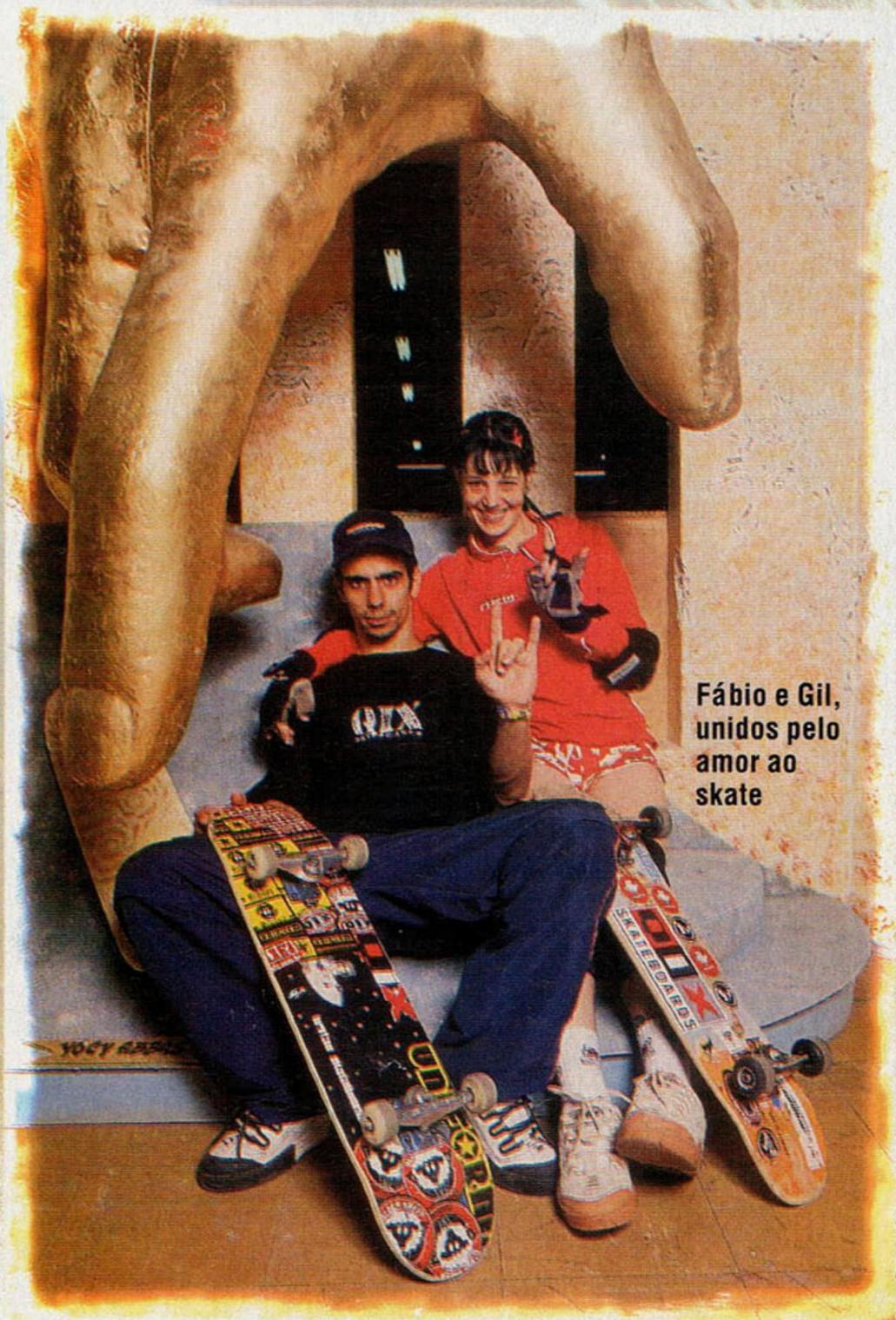
até 3º. Pagamos o mesmo valor na inscrição e nossa premiação em dinheiro foi muito mais baixa que a deles”, reclama Gil, que conquistou o 3º lugar.

Ela batalha, mas sabe que o reconhecimento às mulheres pode chegar apenas na próxima geração. “Vai demorar para que uma revolução significativa aconteça neste sentido. As pessoas que estão trabalhando para isto nem chegarão a aproveitar os benefícios”, resume. E para provar que não se trata de uma guerra de sexos, é o skatista Fábio Pen, 25 anos, quem dá aquela força pra Gil quando as coisas não vão bem. Em 1996, eles começaram a treinar juntos. Dois anos depois, acabaram se casando. Fábio dá o recado: “A idéia não é distanciar homens e mulheres pra ver quem pode mais. Pelo contrário, eu e a Gil fomos unidos pelo skate!”. É por isso, moçada, que ao ver uma garota sobre um board é bom não ir discriminando: você pode estar simplesmente à frente de um Tony Hawk de saias. (PP)

Elas também detonam nas pistas de skate



Foto: Eduardo Svezia



Fábio e Gil, unidos pelo amor ao skate

Foto: Eduardo Svezia

Sonzeira tem uma regra básica: rapidez

por Priscila Pastre

Na praia da skate music, brinca o filho mais forte do rock'n'roll

O que eles ouvem? Onde tem skate, tem música, mas não dá para definir um estilo específico, que agrade a todos. O som sujo de um Suicidal Tendencies divide espaço com o melhor punk-ska do planeta, feito pelo Rancid, passando ainda por Green Day. Ah, você não está entendendo nada. Então decore pelo menos o seguinte: música de skatista é rápida, sempre rápida. E pesada, sempre pesada. Assim você fica sabendo que as bandas preferidas são aquelas que ajudam a liberar a energia da moçada. Até aqui tudo bem, mas antes dos anos 90 a coisa andava meio paradona. O ex-guitarrista do Bad Religion Brett Gurewitz foi quem revitalizou o punk-rock com a gravadora Epitaph. Na cola, um monte de gente começou a mostrar trabalho e a cair no gosto dos skatistas. Hoje, por sorte da galera, tem muita coisa boa. A relação ao lado é uma amostra com as melhores bandas do gênero. Tá esperando o quê para iniciar sua discoteca básica?

Holland, do Offspring

Gary Marrin

Agent Orange
Bad Religion
Blink 182
Foo Fighters
Green Day
Hole
L7
Metallica
NOFX
Offspring
Pearl Jam
Rancid
Soda
Suicidal Tendencies
TSOL
The Vandals
Charlie Brown Jr.
Chico Science
Grinders
Planet Hemp
Raimundos

Os gringos

Agent Orange - Músicas do álbum *Living in Darkness*, lançado em 1980, foram usadas como trilha para os primeiros vídeos de skate. Trabalho considerado obrigatório na discoteca de um skatista.

Bad Religion - Formada nos anos 80 por gente que estudava (!). O ex-guitarrista Brett Gurewitz revitalizou o punk nos anos 90 com a gravadora Epitaph. O Bad, porém, vem tomando um rumo mais pop.

Blink 182 - Em 1993, surge o trio punk de San Diego, pertinho do México. O sucesso chegou três anos depois, quando as músicas deles começaram a aparecer em vídeos de skate, surfe e snowboard.

Foo Fighters - Comandada pelo ex-baterista do Nirvana, Dave Grohl. Ele montou o Foo Fighters em 1995. As músicas misturam tudo o que eles gostam de ouvir, de Sepultura a hip hop.

Green Day - Aos 14 anos, Billie Joe e Mike Dirnt formaram com coleguinhas a Sweet Children. Em 1989, com a entrada do baterista Al Sobrante, a brincadeira virou coisa séria e nasceu o Green Day.

Hole - Ela já foi atriz, stripper e até fez uma ponta nos vocais do Faith No More. Courtney Love formou o Hole, mas ficou famosa por ter sido casada com o líder do Nirvana, Kurt Cobain, morto em 1994.

L7 - Maneira legal de conhecer o espírito nada patricinha das garotas do L7 é assistir ao vídeo *L7: The Beauty Process*, dirigido por Krist Novoselic, ex-baixista do Nirvana e atual Sweet 75.

Metallica - O que esse pessoal heavy faz aqui? É que os gritos de Hetfield e as letras politizadas marcam a banda, que tem público fanático. Ah, e o baixista Jason Newsted também é skatista.

NOFX - Californianos, fazem uma música pesada e gravam pela Epitaph. Adivinhe se não se trata de outra banda amada por skatistas... A tradução para NOFX diz tudo: som sem efeitos, sem frescuras.

Offspring - Ser anti-Backstreet Boys é isso! É que a turma do Offspring adora destruir bonecos dos garotinhos do BSB nos shows. Entre os sucessos, uma versão da lentinha brasileira *Feelings*.

Pearl Jam - Em 1991, o guitarrista Stone Gossard e o baixista Jeff Ament chamaram o vocalista Eddie Vedder e formaram o Pearl Jam. Vedder é quem faz a arte das capas e dos encartes do grupo.

Rancid - Você conhece um dos quatro discos feitos por Armstrong, Frederiksen, Freeman e Reed? Se não, corra atrás de um já. O que esses quatro caras fazem não se ouvia desde os tempos do The Clash.

Soda - Steve Caballero, um dos melhores skatistas do circuito americano, formou o Soda em 1996. Saiu do grupo recentemente. Antes, Caballero foi das bandas The Faccion e Shovelhead.

Suicidal Tendencies - Eles lançaram o primeiro álbum em 1983. O clipe da música *Institutionalized* levava o skate pra tela da TV. O líder Mike Muir é irmão do skatista californiano Jim Muir.

TSOL (True Sounds of Liberty) - Skatistas famosos faziam parte do grupo, como Ron Emory e Joe Wood. O hit *Flowers by the Door* foi tema do primeiro programa sobre skate do Brasil, *Grito de Rua*.

The Vandals - A marca principal em relação às demais bandas punk são as letras hilárias. Os discos chamados *Natal com os Vandals* e *Hitler É Mau, Vandals É Bom* não são a mais pura ironia?

No Brasil

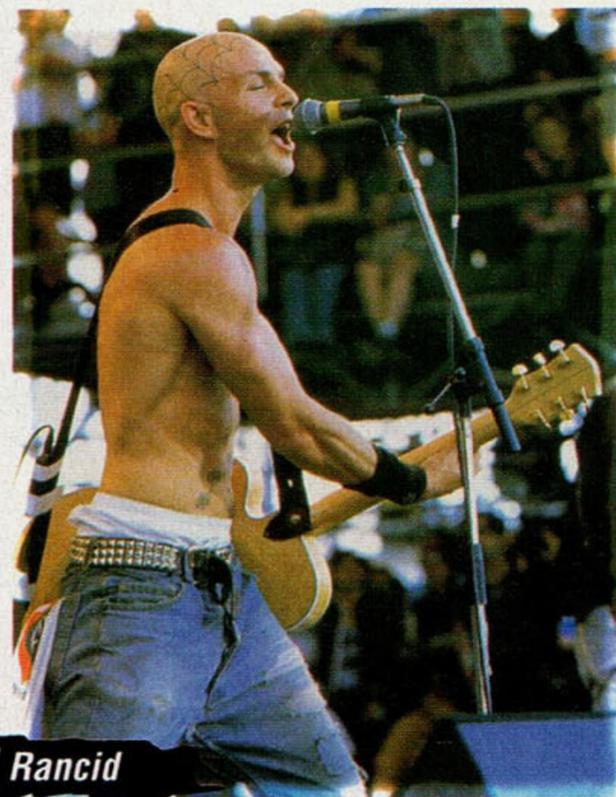
Charlie Brown Jr. - O skate-rock acontece quando os próprios skatistas resolvem fazer música. Charlie Brown Jr. é dessa linha. O líder, Chorão, 29 anos, entrou na carreira por acaso. Um dia, bêbado, ele resolveu cantar num bar em Santos. Pegou o microfone e berrou algo do Suicidal. Gostou da brincadeira e montou a banda.

Chico Science - Chico Science e sua Nação Zumbi misturavam rock, repente e maracatu. Assim como qualquer skatista, para Chico as ruas eram o lugar ideal para as suas performances. Mas, em vez de manobras, ele buscou inspiração para compor. Morreu aos 30 anos em um acidente de carro, em Olinda.

Grinders - Surgiu em Santo André, no ABC Paulista, em 1987. É considerada a maior representante do skate-punk no Brasil. Curiosidade: uma das músicas do grupo, que fala do skatista que não respeita o colega, é até hoje uma espécie de hino para aqueles que atrapalham as manobras alheias.

Planet Hemp - O rap and roll chegou como quem não quer nada em 1995 com o Planet Hemp. A prisão de seus integrantes em 1997, acusados de fazer apologia ao uso das drogas, ainda causa indignação. Longe dos palcos, o pessoal da banda passou o tempo livre descansando, compondo e... andando de skate.

Raimundos - Já viu a capa do último CD dos Raimundos? Calma, calma, fique tranquilo. Não, eles não viraram pagodeiros. Só estão vestidos como pagodeiros. *Só no Forevis*, lançado em maio de 1999, vem com todo o bom humor dos garotos de Brasília, que já completaram onze anos de estrada.



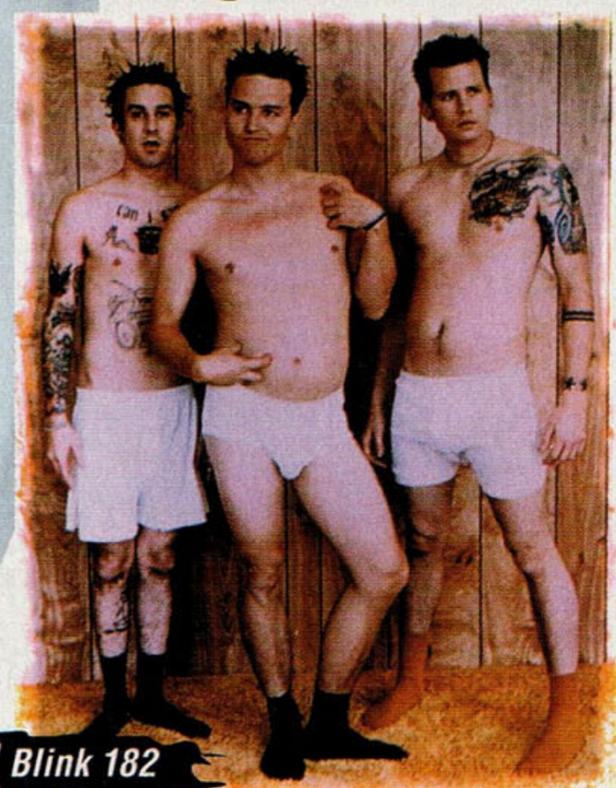
Rancid

Kevin Mazur



Bad Religion

Divulgação



Blink 182

Divulgação



Suicidal Tendencies

Elysee Montmartre

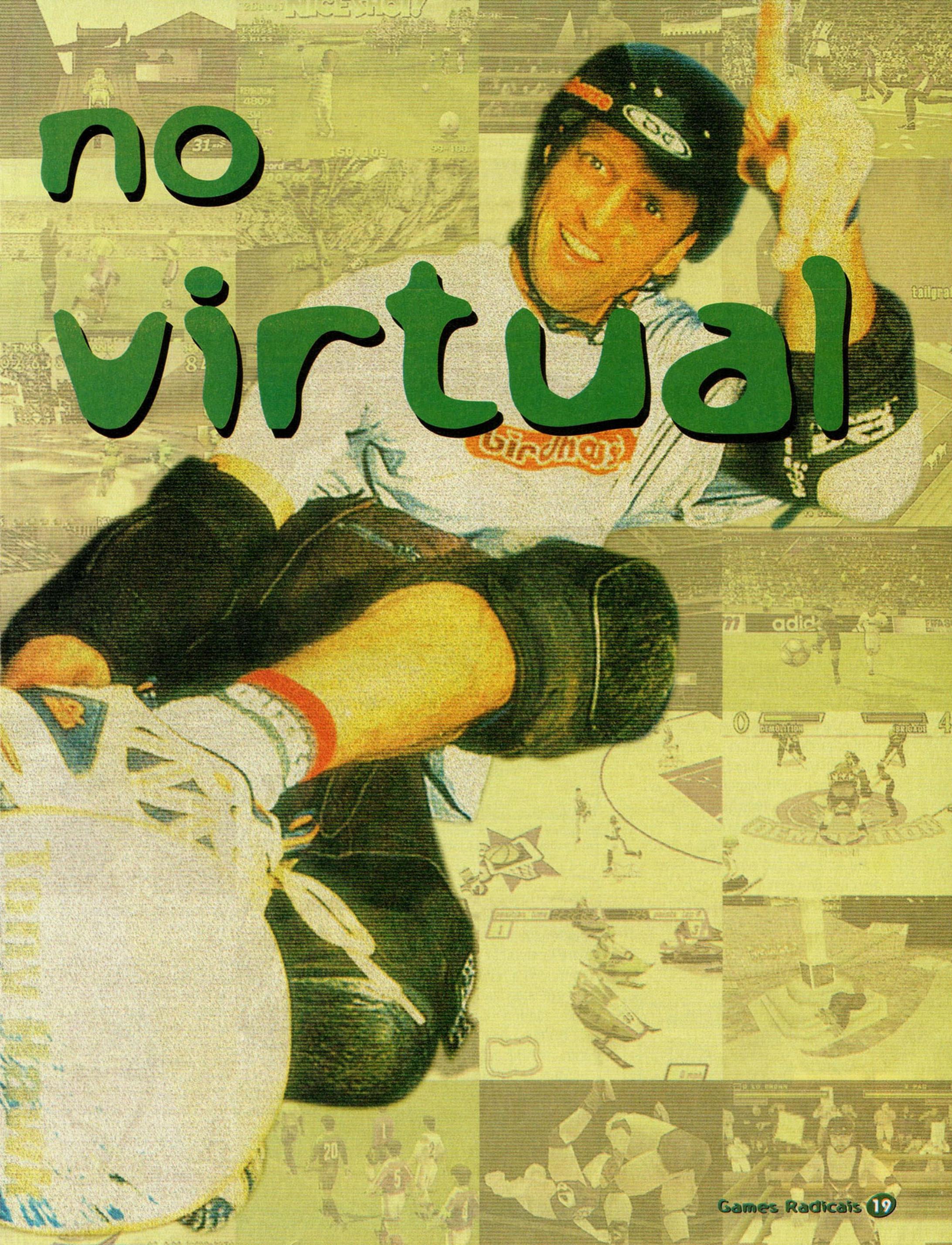
Alucine mundo

Chega de papo-furado. Agora você vai mandar bem em tudo quanto é esporte radical, apavorando seus adversários enquanto se arrebenta no jet-ski, motocross, mountain bike, rafting, skate, snowboarding, snowmobile – é nóia total! E se você acha seu estilo de jogar radical, independentemente do que pratica, também pode detonar nos gêneros mais clássicos e sair suando a camisa nos simuladores de basquetebol, futebol, golfe (acredite, pode ser radical), hóquei, tênis ou, se preferir ser agressivo, esmurrar os adversários nos jogos de boxe e luta livre, deixando seus oponentes banguelas de tanto levar porrada na cara.

Agora, mano, para deixá-lo com as veias saltando de tanta adrenalina, descolamos uma coleção com os games mais hardcore do momento – você ficará nervoso, realizando façanhas doentes. Yes!

no

virtual





1080° Snowboarding

O melhor simulador de surfe na neve traz ação e realismo em doses perfeitas

Brrrrr! Trate de esquentar-se; pegue agasalhos, luvas, toucas e lembre-se de levar seu board (prancha) para esquiar nas montanhas mais perigosas já vistas. Afinal os traçados aqui são tão íngremes que gelam até os corações fortes.

Mas se você está querendo sentir o frio na espinha, então escolha logo entre oito personagens (três secretos) e nove pranchas (uma secreta) disponíveis – os modelos foram desenhados por Tommy Hilfiger, do fabricante Lamar –, mostrando atletas e equipamentos que variam nos quesitos de controle, estabilidade, velocidade. Para dominar os picos gelados estão os modos Match Race (campeonato), Time Attack (disputa por tempo), Trick Attack (disputa por truque), Contest (campeonato misto), Training (treino). As provas são realizadas em seis cenários diferentes (trazendo cavernas, florestas, lagos, montanhas, penhascos, picos) e ainda existem as fases dos submodos Air Make (pista de saltos) e Half Pipe (pista de truques).

Para embalar os desafiantes ladeira abaixo, a trilha mescla rap e rock, esquentando os atletas para desferirem seqüências de manobras, escolhendo entre quase 30 movimentos radicais. Puro show! Acontece que a beleza também está nos cenários, que esbanjam nos efeitos de luz, reflexos e até vento em tempo real... e têm detalhes como atalhos, obstáculos (carros, rampas, troncos), inclusive variação no terreno. Apesar da neve, esse é quente!

Darius Roos



Esse aí é mesmo um atleta pé-frio



Alinhe a prancha com o chão pra não cair



“Socorrooooo! Esqueci que alguns saltos dessa competição são animais”



As superfícies de gelo deslizam bastante



Na última fase, na parte final, suba na rampa para ganhar distância e tempo



O visual caprichado dá direito até a reflexos nas superfícies de gelo

Dicas

- Durante os saltos, controle o personagem (usando o analógico) para posicionar sua prancha conforme o relevo do local em que aterrizará.
- Só faça manobras nas provas de truques, pois ao realizar os movimentos especiais os boarders perdem estabilidade e velocidade.
- Após saltos (mesmo os pequenos), pouco antes de tocar o chão, use estabilidade (botão Z), evitando desequilíbrios e quedas.

Programadores feras

Programadores feras são essenciais em projetos de grandes jogos. E Giles Goddard, ex-funcionário da Argonaut Software (*Star Fox*), é um especialista em efeitos especiais inovadores. Além de liderar o desenvolvimento de *1080° Snowboarding*, Giles criou técnicas avançadas que permitiram fazer os efeitos das ondas de *Wave Race 64* *Kawasaki Challenge* e distorcer o rosto na abertura de *Super Mario 64*. Uau!

Internet

www.nintendo.com
www.nintendo.co.jp
www.nintendo.com.br

Esporte	Gráficos 8,0
	Som 7,0
	Jogabilidade 7,0
Fabricante	Diversão 9,0
Nintendo	Nota Final 7,7
Jogos recomendados	
Cool Boarders 4 (PST)	
Tricky Style (DC)	
Wave Race 64: Kawasaki Challenge (N64)	

Excitebike 64

Os equipamentos estão prontos e as motocicletas, vibrando. Prepare-se para dar vôos

Ponha o capacete, pois a lama espirrará para todos os lados na versão 64 bits do maior clássico de supercross dos anos 80, *Excitebike*. Revivendo a obra-prima dos 8 bits, os motores ganharam novo combustível, apropriando-se dos padrões atuais – o que significa mais ação e realismo, além de incríveis gráficos tridimensionais.

Para manter a viseira limpa é preciso estar na frente dos adversários, mostrando habilidade no controle de possantes motos que agüentam trancos por terrenos bastante acidentados, rangendo seus motores em diversas pistas, variando entre os cenários internos (arenas e ginásios) e externos (desertos, florestas, montanhas). Claro, como vida de profissional é dureza, é preciso dominar o controle em superfícies de areia, asfalto, neve, terra – mantendo o equilíbrio para se esborrachar no chão.

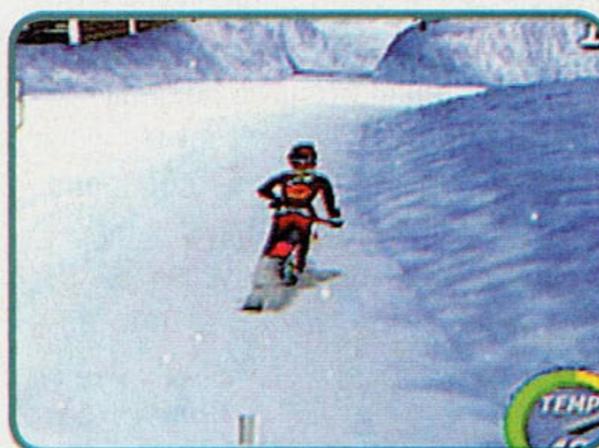
Vibrando bastante, as motocicletas podem ser guiadas em disputas pelos modos Custom Tracks (editor de fases), Exhibition (exibição), Season (campeonato), Special Tracks (minijogos), Time Trials (corrida contra o tempo). Livrando-se das quedas e tombos, os desafiantes seguram forte nos guidons para passar rasgando em alta velocidade por desfiladeiros, obstáculos, rampas e subidas íngremes.

Arrepiando no ambiente da nova geração, os gráficos estão deslumbrantes, mostrando cenários e personagens detalhados, inclusive com animações feitas a partir de captura de movimentos reais. A trilha também arrepia e mescla batidas de funk e hip hop para embalar os pilotos. Empinar motos virtuais é radical!

Ronaldo Testa



Ajeite a inclinação das motos para não acabar indo de cara no chão, comendo terra suja



Seja cuidadoso ao realizar curvas em superfícies de gelo para não deslizar demais



Durante os saltos você pode ir inclinando a motocicleta para acompanhar o percurso adiante



Nas rampas é possível regular a altura dos saltos conforme a inclinação das magrelas. Inclinando-a pra frente o salto é distante, para trás o salto é alto



Yeah! Os saltos são um bom momento para sacanear os adversários e fazer manobras

Excitebike 64	
Esporte	Gráficos 8,0
	Som 7,5
	Jogabilidade 8,0
	Diversão 8,5
Fabricante Left Fieldz	Nota Final 8,0
Jogos recomendados	
Championship Motocross: (PST)	
Jeremy McGrath Supercross 2000 (PST)	
Supercross Circuit (PST)	

Motoqueiro virtual

Atualmente Brian Mason é um dos melhores profissionais de supercross. Mesmo tendo apenas 20 anos, muitos já o consideram um fenômeno, afinal ele é o único piloto disputando simultaneamente nas categorias 125 e 250 cilindradas. O jovem campeão passou a infância jogando *Excitebike* no Nintendo 8 bits e, convidado pela fabricante, ajudou na produção da versão 64 bits, aumentando o realismo das provas.

COMANDOS

A - Acelerador
B - Freio/marcha à ré
C↑ - Seleção de câmeras
C→ - Seleção de ícones de tela
C↓ + direcional - Manobras
C← - Retrovisor
L - Turbo
R - Derrapada
Z - Turbo
Start - Pausa

Internet

www.excitebike64.com
www.leftfield.com
www.nintendosports.com

NHL Rock the Rink

Calce os patins de gelo e se aqueça descendo a cacetada

Prepare seu equipamento de hóquei para situações extremas, afinal esse jogo não é nenhuma simulação do esporte, mas sim uma versão pauleira das partidas. Nas quadras não há faltas ou regras e o juiz ladrão deixa rolar de tudo (deve ter engolido o apito). É só rodar o disco e a baixaria tem início com empurrões, socos, voadoras! Durante os combates... quer dizer, partidas, quatro atletas de cada equipe deslizam pelas quadras e podem dar supertacadas que afundam os adversários. E se você acha que a roubaheira pára por aí enganou-se, pois quando a sirene toca os atletas mais nervosos podem entrar num ringue de gelo onde resolvem suas diferenças no braço.

Para esquentar as treze quadras de

gelo, estão disponíveis 28 equipes fictícias (20 delas, secretas) que reúnem brutamontes de diversos tipos (caipiras, mafiosos, militares, psicóticos). Os modos presentes são Arcade, com partidas de exibição; NHL Challenge, trazendo campeonatos organizados pelo computador; King of the Rink, nos quais os jogadores podem criar seus próprios torneios.

O clima aqui é de bagunça. O narrador esgoela-se para incentivar a desordem e, acompanhando o ritmo dos chutes e socos, rolam músicas hard rock, inclusive uma faixa da famosa banda Hole. No aspecto visual, apesar de simples, traz personagens grandes e diversas animações de golpes – empurrar os adversários para fora das quadras, arremessando-os através das vidraças é demais. Yeah!

Ronaldo Testa



Chegue cara a cara com o goleiro e desvie a direção da tacada no momento final da jogada



Nos lances com o disco parado, acione as tacadas logo que o juiz colocar o disco em campo. Depois, já avance correndo pelas laterais e cruze o disco para os jogadores no centro da quadra

FIFA 2000

A série de futebol está melhorando. É o bastante?

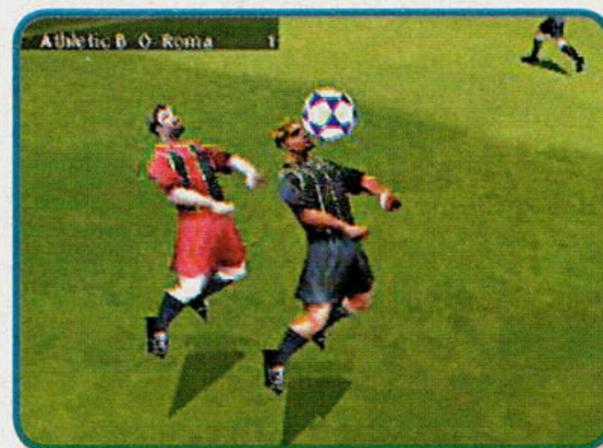
A maior série de futebol dos games adere à evolução tecnológica, melhorando polígonos e texturas – além de aumentar o número de movimentos dos atletas e fazer a torcida balançar nas arquibancadas. Entretanto, os problemas com a inteligência artificial e quadros de animação permanecem.

Vestir a camisa parece complicado, afinal estão à disposição mais de 800 equipes divididas entre clubes, seleções e até times clássicos – como é o caso do Brasil de 1970, entre outros. Há quinze ligas espalhadas pelo mundo, mas nenhum campeonato brasileiro. Aliás, existem apenas seis combinados nacionais (Corinthians, Cruzeiro, Grêmio, Palmeiras, São Paulo e Vasco da Gama). Um fiasco para o país do futebol!

Entram em campo os modos Friendly (amistoso), Season (temporada), Tournaments (torneios), Training (treino) e opções para desenvolver os aspectos técnicos do esporte (formações, jogadas ensaiadas, posições, táticas). Além disso, há como personalizar equipes e personagens, inclusive negociando atletas.

A jogabilidade segue a linha da série (eficiente e simples). No entanto, foram acrescentados set pieces (ícones) para facilitar os toques nos lances com bola parada, e agora os jogadores podem fazer a proteção da bola (botão R1) – por outro lado, alguns dribles foram retirados, prejudicando lances individuais. Cartão amarelo!

Darius Roos



Mate a bola no peito e saia correndo para tocar para seus parceiros posicionados de forma mais avançada



Após driblar um adversário, corra para não ter chance de perder a posse de bola

Knockout Kings 2000

Trate de ajeitar as luvas e colocar o protetor bucal, pois os socos são doloridos

Preparam as luvas, estão em ação 60 boxeadores (dez secretos), dentre os quais 50 são os maiores atletas da história, como Evander Holyfield, Hector Camacho, Joe Frazier, Julio Cesar Chavez, Lennox Lewis, Oscar De La Hoya, Rocky Marciano, Sugar Ray Leonard e o lendário Muhammad Ali. São combates inesquecíveis e surpreendentes! Para os reis do nocaute, estão disponíveis os modos Career (carreira), Classic Fights (lutas clássicas), Exhibition (exibição), Slugfest (jogo rápido) – nas categorias leve, médio e pesado. Para conquistar o cinturão será preciso suar a camisa numa das sete academias, treinando dez exercícios (alteres, cordas, sacos de areia) e aprimorando força, resistência, técnica, velocidade que ajudam a desferir golpes tradicionais e variantes de cruzados, diretos, ganchos, jabs – além de movimentos ilegais como cabeçada, cotovelada, etc. Só faltou mordida na orelha! Os shows rolam em dez arenas reais (até no Caesar's Palace) com transmissão de TV e a presença do divertido juiz, Mills Lane. Os detalhes são impressionantes e, ao castigar um oponente, notam-se cortes, fadiga, hematomas, inchaços, respiração ofegante. É preciso dar o sangue para permanecer de pé. Já na parte sonora, acompanhando o jogo de pernas e a troca de golpes entre os gladiadores, o fundo chega em ritmo de hip hop de gente como Alien Fashion Show, "O", Mix Master Mike, Nydia Rojas, Simon Say's, entre outros.

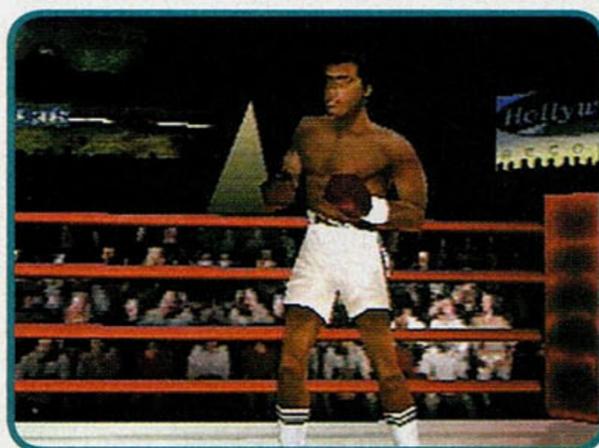
Darius Roos



Ajoelhou tem de rezar! Mantenha a guarda preparada para não se tornar um alvo fácil dos pugilistas profissionais carneiros



O campeão Holyfield pode arrebentar a fuça dos adversários com poucos golpes



Para diminuir o campo de combate, aproxime-se, esquivando-se por baixo



De perto o esquema é usar cruzados e ganchos. De longe o negócio é mandar ver nos jabs e diretos, variando a altura dos golpes



À direita temos o campeão dos ringues, enquanto à esquerda, um pobre-coitado que está pronto para levar muita porrada



O quê? Meu corpo está ficando poligonal?

Knockout Kings 2000	
Esporte	Gráficos 8,0
	Som 7,0
	Jogabilidade 7,0
Fabricante	Diversão 8,0
EA Sports	Nota Final 7,5
Jogos recomendados	
Contender (PST)	
Prince Naseem Boxing (PST)	
Ready 2 Rumble Boxing (DC)	

Atletas Virtuais

A Electronic Arts desenvolve constantemente suas séries de esportes e, para dar mais realismo aos jogos, tem acrescentado atletas de verdade aos games (Michael Jordan, Muhammad Ali, Tiger Woods, entre outros). As próximas versões de *Knockout Kings* devem trazer ainda mais ídolos do circuito de boxe e, quem sabe, pintem até alguns pugilistas brasileiros como Adilson Maguila, Éder Jofre, Acelino Popó.

Internet

www.ea.com
www.easports.com
www.knockoutkings.com



All-Star Tennis '99

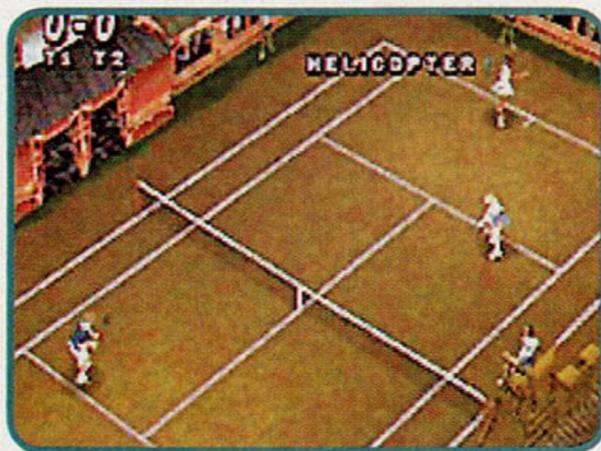
Leve o coração na raquete e defenda nossa pátria pelas quadras

Rede é gol? Rede é ponto? Não importa, pois desfilando pelas quadras mais respeitadas do circuito internacional, doze tenistas suam a camisa desferindo as mais belas jogadas desse elegante esporte. O grupo de profissionais filiados à ATP e WTA – as duas maiores associações de tenistas do mundo – é composto por Amanda Coetzer, Conchita Martinez, Gustavo Kúerten, Jana Novatna, Jonas Björkman, Mark Philippoussis, Michael Chang, Richard Krajicek e quatro outros competidores virtuais.

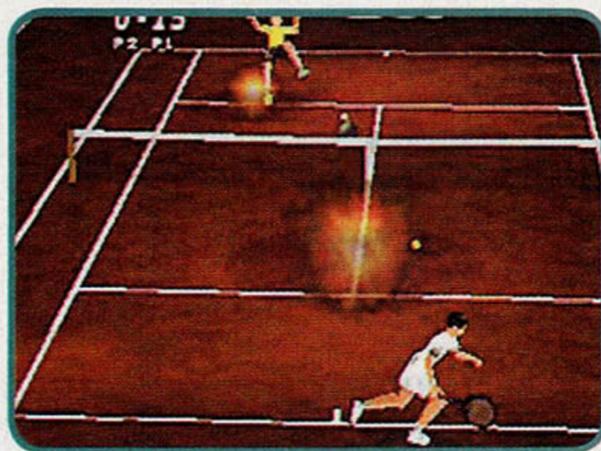
Recebendo os atletas há oito quadras, três pisos a escolher (grama, saibro, sintético) e a confiança na torcida que vibra, reclama, apóia e até brinca com seus ídolos no decorrer das partidas. Aliás, para alegria dos fãs, os jogadores trazem seus uniformes originais. Nas quadras, podem-se efetuar seis tipos de rebatidas (backspin, lob, slice, smash, topspin, volley) e curtir animações desenvolvidas com captura de movimentos (aumentando sensivelmente o realismo e a naturalidade), mesmo que os cenários não tenham recebido a mesma atenção. Em partidas simples ou em duplas, pode-se optar entre os modos Smash Tennis (amistoso), Tournament (campeonato) ou o inédito Bomb Tennis (batalha), que consiste em explodir o adversário. Outra novidade, entretanto, fica nas duas rebatidas especiais dos atletas. São lances mágicos que quase perfuram a raquete adversária. Uau!

Darius Roos

All-Star Tennis '99	
Esporte	Gráficos 7,0
	Som 7,0
	Jogabilidade 8,0
	Diversão 7,0
Fabricante Smart Dog	Nota Final 7,2
Jogos recomendados	
Actua Tennis (PST)	
Tennis Arena (PST)	
World Pro Tennis '98 (PST)	



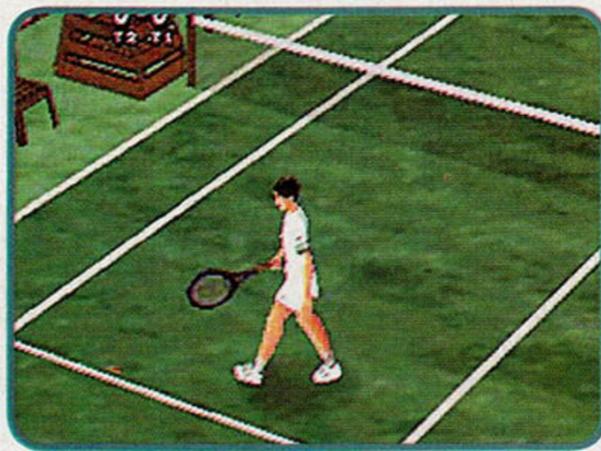
No saque, procure cruzar a bola o máximo possível, forçando o deslocamento oponente



No modo explosivo, mande a bola duas vezes no mesmo local para bombardear o inimigo



Olha só como o esportista aí leva a partida com seriedade. Só que no final ele vai acabar saindo todo ralado



As pistas sintéticas são ágeis. Já os pisos de terra são lentos e ajudam os jogadores principiantes. Agora, na grama, há um equilíbrio



“Com essa saia, se eu abaixar para pegar a bolinha acabo mostrando tudo”



Quando o adversário se aproximar da rede pela ponta, use bolas cruzadas para vencer



Nos intervalos os jogadores fazem movimentos parecidos com os dos atletas reais

A origem do tênis

Nascido no século 13, o tênis tem histórias a contar. A origem da palavra vem do antigo jogo tenetz, parecido com o esporte. Na França, quando começou a difundir-se, recebia o nome de jeu de paume (jogo de palma), pois os atletas rebatiam as bolinhas usando a palma das mãos (ai!). Apenas 100 anos após a criação do esporte é que apareceram as raquetes, que, nada leves, pesavam 10kg. Que macho, hein?

Internet

www.allstartennis.com
www.smart-dog.com
www.ubisoft.com



Championship Motocross

Ricky Carmichael joga lama nos oponentes e arrepia em trilhas bastante íngremes

Vamos surrar as motocicletas em 24 pistas (doze versões invertidas) espalhadas por cinco países. Nos percursos, desenvolvidos para três estilos de corrida (Enduro, Motocross, Supercross), os traçados apresentam terrenos acidentados em areia, asfalto, grama, lama, pedra, terra. E ainda há obstáculos naturais do esporte: buracos, curvas fechadas, paredões, rampas. Sua moto vai trepidar do início ao fim das provas!

Para fazer todo o serviço sujo, as máquinas saem aos solavancos pelos modos Championship (campeonato), Head to Head (um contra um), Practice (praticar), Single Race (corrida simples), Time Attack (corrida contra o tempo).

O combustível rola nas veias ao segurar a motocicleta durante as acelerações, derrapagens e saltos insanos. Os roncões fortes pertencem aos nove modelos disponíveis, divididos entre as categorias de cilindradas 125, 250, 500.

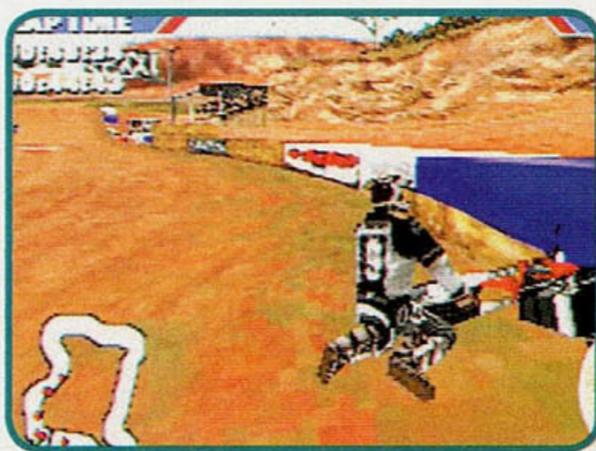
Infelizmente, mesmo licenciado pela Kawasaki, os veículos não trazem as características e equipamentos originais.

Nas competições, pode-se realizar manobras, provocando os adversários – sempre usando controles intuitivos e precisos. Durante a ação, rola nas caixas de som o estilo hard rock interpretado por 2 Skinnee JS, Aversion, Godsmack, Grinspoon, Guttermouth, Martin Schioeler, Puya, Vanilla Ice...

Darius Roos



Tome cuidado para não tocar nos adversários durante as ultrapassagens



Hahaha! Bancou o herói e veio em alta velocidade na curva. Acabou indo de cara no chão e caiu fora da pista. Agora é muito mais difícil alcançar os adversários



Cuidado para não inclinar muito as motocicletas. Senão o piloto acaba caindo de costas na terra



Puxando o guidom da moto para trás, a altura do salto é bem maior e também arriscada



E aí? Vai encarar ou vai ficar fazendo charme para iniciar a corrida na lama?



Nos túneis os motores roncam alto e detonam o ouvido da galera na torcida



Durante as provas, procure ver quais são os menores traçados para realizar as curvas

Championship Motocross	
Corrida	Gráficos 8,0
	Som 7,0
	Jogabilidade 8,0
	Diversão 9,0
Fabricante FunCom	Nota Final 8,0
Jogos recomendados	
Jeremy McGrath Supercross 2000 (PST)	
Moto Racer 2 (PST)	
Superbike 2000 (PC)	

Piloto superanimal

Ricky Carmichael é um piloto de motocross fantástico! Ainda como amador, acumulou 67 títulos e, desde sua estreia como profissional, em 1996, tornou-se um ídolo levantando a galera com manobras incríveis – ele sempre usou modelos Kawasaki KX, dizendo que é a máquina que melhor equilibra controle e potência. Ricky também foi o primeiro piloto a vencer oito eventos em seguida num campeonato de 125cc.

Internet

www.thq.com
www.funcom.com



Tony Hawk's Pro Skater

Curve-se diante do melhor dos melhores esportes radicais fabricados recentemente

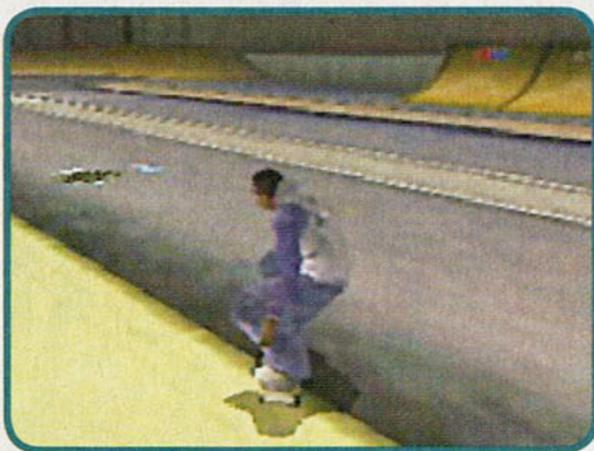
Agressivo, nervoso, radical. Isso e mais! Todo skatista sonha em detonar num skate park cheio de barris, canos, escadarias, mesas, paredões, rampas, projetores de vídeos, vidraças e os idolatrados bowls e half pipes. Pois é, *THPS* tem isso e mais! Sendo o melhor simulador de skate, o jogo abrange os estilos street e vertical e foi concebido por Tony Hawk, o maior skateboarder da história, buscando manter a essência do esporte – dando liberdade de exploração, realismo, velocidade.

A nação skatista deve se preparar para os modos Career (carreira), Free Skate (treino), Single Session (sessão simples) e, com dois jogadores competindo, os modos são Graffiti (pintura), Horse (semelhante à força) e Trick Attack (truques).

Agora, para entrar arrebrandando numa das nove pistas das cidades gringas (Miami, Nova York, San Francisco), os skaters fazem mais de 50 manobras, podendo emendá-las em combos para detonar nos territórios (armazém, base militar, escola e inclusive usina hidroeétrica). Claro, a galera tem equipamentos insanos (96 modelos de pranchas e rodinhas) – tudo para estourar nos movimentos e fazer bonito diante dos replays.

Os skaters têm vídeos com feras e trilha sonora em que se mesclam os estilos beat rock e punk rock – no repertório as bandas Goldfinger, The Vandals, Speedealer, Suicidal Tendencies, entre outras. Yeah!

Darius Roos



Pegue bastante velocidade para realizar saltos maiores nas rampas e aumentar as chances de realizar combos de manobras



Esses skatistas são mesmo radicais e alopam nas manobras mais insanas do esporte



Tony Hawk é o skatista mais animal de toda a história do esporte e escandaliza nos saltos



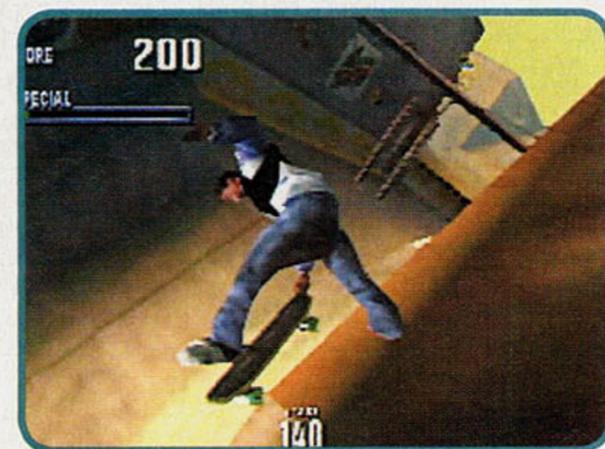
Quanto mais tempo você deslizar sobre os grinds, mais pontos são obtidos. Mas é preciso manter o equilíbrio



"Ação Games é a revista de games nº 1!"



Durante os replays, você pode conferir imagens bem de perto e verificar todos os detalhes de seu personagem virtual



O alto dos half pipes permite a realização de diversas acrobacias mirabolantes

Personagens?

Andrew Reynolds, Bob Burnquist, Bucky Lasek, Chad Muska, Elissa Steamer, Geoff Rowley, Jamie Thomas, Kareem Campbell, Officer Dick, Private Career, Rune Glifberg, Tony Hawk. Só feras.

Internet

www.activision.com
www.neversoft.com
www.xxxxx.com

		Tony Hawk's Pro Skater	
Esporte	Gráficos	7,0	
	Som	8,0	
	Jogabilidade	9,0	
	Diversão	9,0	
Fabricante	Activision	Nota Final	8,2
Jogos recomendados			
Street Sk8er (PST)			
Thrasher: Skate and Destroy (PST)			
Trickstyle (DC)			

Wave Race 64

Pilote jet skis pelas cristas de ondas revoltas e afogue a esperança adversária

Mergulhando fundo no espírito do esporte, aqui os possantes jet skis da Kawasaki mostram do que são capazes e aceleram para chegar na frente. A competição reúne quatro desafiantes (trazendo características próprias) em pequenas baterias disputadas em diversos cenários (baía, cais, canal, lagoa, porto, praia), deslizando por traçados nos quais a força da natureza se destaca.

Caindo na água, podem-se deslizar as possantes máquinas em nove pistas, nas quais, de forma realista, notam-se efeitos do vento sobre a água, formando ondas e permitindo a visualização em tempo real dos efeitos das marés – subindo e descendo – durante a partida, além de variações no clima como sol, noite, gelo, entardecer, manhã, neblina... com água cristalina ou fosca.

Ligando os motores, os desafiantes têm os modos Challenge (desafios em traçados marcados), Championship (baterias de provas do campeonato), Stunt (competição de manobras), Time Trial (disputa por tempo), Two-Player (corrida entre dois jogadores), enquanto os atletas mostram todas as suas habilidades, realizando movimentos acrobáticos sobre as possantes máquinas d'água.

Mostrando uma estrutura avançada, *Wave Race* impressiona nos gráficos, com os efeitos de água mais fantásticos já vistos nos games – graças a cálculos físicos complexos. Pois é, e enriquecendo ainda mais o visual, em meio às provas são vistos obstáculos (barris, bóias, caixotes, tábuas) e até animais como gaivotas, golfinhos e orcas. Demais!

Darius Roos



Esse aí tá feliz da vida e nem liga para a primeira colocação perdida



No modo Stunt, os pilotos de jet ski precisam passar por dentro dos arcos para renovar o tempo e aumentar a pontuação



A fase da lagoa é uma das mais belas de todas as competições. Suas águas formam um verdadeiro espelho natural



No modo Stunt, salte pelas rampas com velocidade para realizar manobras ainda mais animais e complexas



Nos saltos, inclinando as máquinas para frente, os veículos afundam na água



Cuidado ao efetuar as manobras nas rampas

O mago dos games

Shigeru Miyamoto, criador de algumas das maiores séries de videogames (*Donkey Kong*, *F-Zero*, *Kirby*, *Mario*, *Star Fox*, *Zelda*), também foi um dos responsáveis pelos efeitos de água de *Wave Race 64 Kawasaki Challenge*. Agora, no desenvolvimento das ferramentas da plataforma Dolphin, o japonês está coordenando os processos de criação dos efeitos especiais de água, fogo, luz, vento. Imaginem que loucura!

Wave Race 64: Kawasaki Challenge	
Esporte	Gráficos 8,0
	Som 6,0
	Jogabilidade 8,0
	Diversão 6,0
Fabricante	Nota Final 7,0
Nintendo	
Jogos recomendados	
1080° Snowboarding (N64)	
Excitebike 64 (N64)	
Sled Storm (PST)	

Internet

www.nintendo.co.jp
www.nintendo.com
www.nintendo.com.br

NBA Live 2000

Michael Jordan ensina basquete pra valer no mais animal simulador do esporte

Caiam de joelhos, basqueteiros, pois o maior jogador da história voltou! Conhecido pelos vôos em quadra, Michael Jordan acompanhou de perto a produção do novo *NBA Live* – que ficou simplesmente animalasca!

Amarre o tênis rápido, pois todas as equipes e 99% dos jogadores da NBA estão nas quadras do melhor simulador dos 32 bits – e ainda times All-Star das décadas de 50 a 90. Sendo assim, ficam sob controle lendas como Bill Walton, Bob Cousy, Charles Barkley, David Robinson, John Stockton, Hakeem Olajuwon, Karl Malone, Larry Bird, Patrick Ewing, Scottie Pippen, Shaquille O'Neal, Wilt Chamberlain.

Para bater a bola estão disponíveis os modos 3 Point Shootout (arremessos de três pontos), Exhibition (exibição), Michael Jordan in 1-on-1 (um contra um), NBA Legends (lendas da NBA), Playoffs (finais), Practice (praticando), Season (campeonato). E trazendo emoção aos lances, os estilos hip hop e rap é que ditam o ritmo das partidas, em trilhas interpretadas por George Clinton, Naughty by Nature, Rahzel, Run DMC, Tzant. Demais!

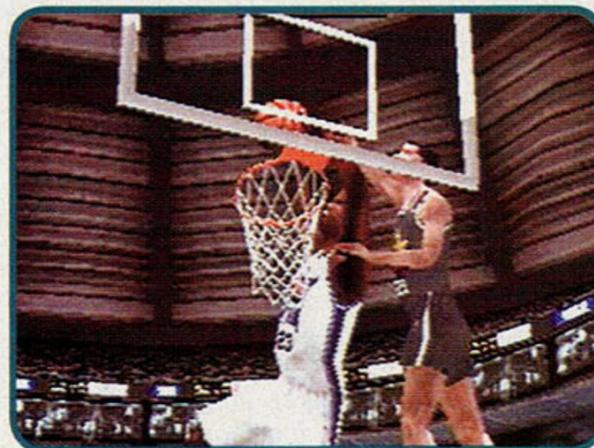
Mostrando realismo, são permitidos lances normais (bloqueios, dribles, enterradas, giros, passes, saltos) e até jogadas ensaiadas. Cada momento é acompanhado por sete ângulos de câmera, narração do norte-americano Don Poier e comentários do ex-NBA, Reggie Theus – parece até transmissão de TV. Uma cesta cheia de categoria!

Darius Roos

 NBA Live 2000	
Esporte	Gráficos 7,0
	Som 9,0
	Jogabilidade 9,0
Fabricante	Diversão 8,0
EA Sports	Nota Final 8,2
Jogos recomendados	
NBA Jam 2000 (N64)	
NBA Shootout 2000 (PST)	
Sega NBA 2K (DC)	



Na defesa, de frente para o adversário batendo bola, use o empurrão (botão ●) para roubar a bola. Se não fizer isso, ele tentará encestar a bola



Yesss! Pega essa aí, meu irmão! Para dar enterradas animais é preciso estar dentro do garrafão e daí pular com a bola



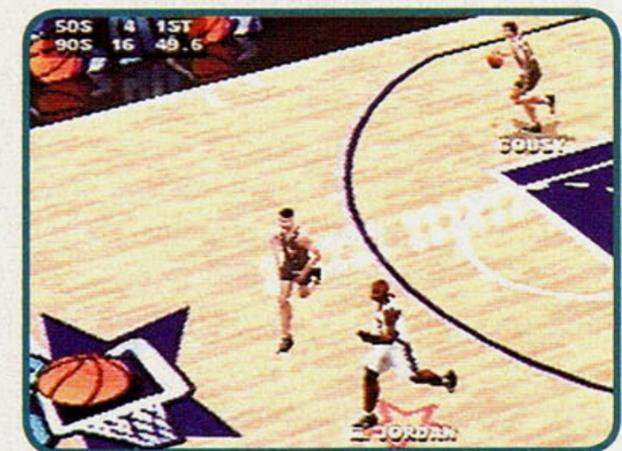
No ataque, ameace um arremesso (de leve, botão ●) e, após o pulo adversário, arremesse (botão ●). Assim os oponentes enlouquecem



No ataque, andando (segure o botão L1), toque para um jogador livre (botão L1 + botão jogador). Depois, quando a defesa abrir, corra e enterre



No ataque, entre no garrafão usando dribles (botões ▲, ■, R1) para infernizar a defesa



Procure fazer as saídas de bola com mais velocidade para ajudar nos contra-ataques



No modo um contra um é preciso sair do garrafão após os arremessos adversários

O rei do basquete

Defendendo o Chicago Bulls por treze temporadas, Michael Jordan liderou o time em seis títulos NBA (1991, 92, 93, 96, 97, 98), tornando-se cestinha em nove torneios – ainda alcançou a média de 31,5 pontos por partida e 29.277 pontos convertidos na carreira. Nos playoffs (finais), mostrando ainda mais garra, tem a maior pontuação numa partida (63 pontos). É o atleta norte-americano do século 20.

Internet

www.ea.com
www.easports.com
www.nba.com



FIFA Soccer World Championship

O jogo é o mesmo, mas o visual do novo FIFA impressiona pelos detalhes gráficos

Imagine a emoção de entrar em campos verdejantes na pele de um jogador de verdade! Pois então pare de imaginar e embarque numa viagem virtual (que é ainda mais divertida), encarnando em atletas gráficos tão realistas que apresentam definições musculares e expressões faciais nunca vistas antes. Pura adrenalina!

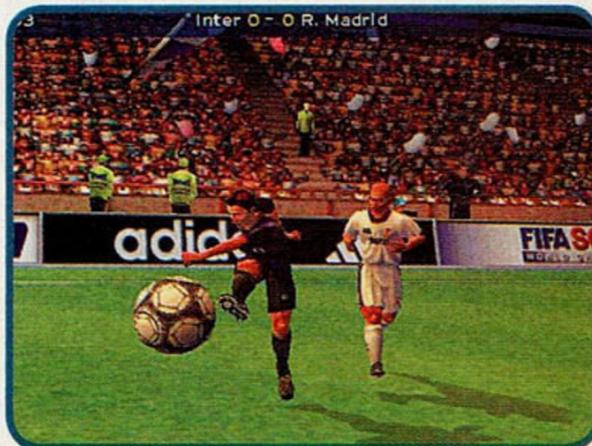
Estreando nos 128 bits, a série FIFA chega de visual novo, trazendo uma riqueza de detalhes que permite gerar desde as travas das chuteiras até os atletas e técnicos no banco de reservas – o melhor é que tudo é tridimensional. Esbanjando na aparência, as torcidas também ganharam mais vida, trazendo as fileiras de arquibancadas lotadas de fanáticos saltitantes que vibram conforme o desempenho de sua equipe no gramado. Já no aspecto sonoro, os fiéis torcedores cantam e vibram durante os dribles – chegando a variar as atitudes dos juizes e os lances polêmicos.

Para suar a camisa estão disponíveis os modos Exhibition (exibição), League (liga), Training (treinamento), U23 World Championship (Campeonato Mundial Sub-23), World Cup (Copa do Mundo). Dentro dos estádios, os jogadores profissionais de 45 seleções principais e dezesseis equipes sub-23 esbanjam categoria em lances com bicicletas, cabeçadas, carrinhos, chutes, lançamento, toques e outras animações – todas desenvolvidas usando movimentos reais de atacantes da seleção japonesa. Mas apesar da inovação gráfica, os controles permanecem iguais à versão anterior, mantendo a ação um tanto restrita. Calce as chuteiras e enfie o pé na bola!

Ronny Marinoto



Agora vocês conferem o lance pela nossa câmera exclusiva, mostrando quadro a quadro cada passo e movimento dos jogadores. É a transmissão ao vivo da Ação Games



Segura essa aí! Os chutes em 128 bits estão ainda mais legais e bonitos



Seu juiz ladrão e @%#\$! Vou te pegar na saída do estádio e te lascar a cacetada

COMANDOS

Com a posse de bola

- ▲ - Corrida
- - Chute forte
- X - Passe curto
- - Passe longo/cabeçada
- L1 - Proteção
- L2 - Drible A
- R1 - Lançamento curto
- R2 - Drible B

Sem a posse de bola

- ▲ - Corrida
- - Roupada de bola
- X - Troca de jogador
- - Carrinho



“Ei! Agora que roubou a bola, que tal lançá-la para mim na frente?”



As visões mais afastadas permitem que o controle das jogadas ensaiadas seja melhor

PS2 FIFA Soccer World Championship	
Esporte	Gráficos 8,5
	Som 8,5
	Jogabilidade 7,0
	Diversão 8,0
Fabricante EA Canada	Nota Final 8,0
Jogos recomendados	
FIFA 2000 (PST)	
International Superstar Soccer '98 (N64)	
Ronaldo V-Football (PST)	

Quem tem mais títulos?

A Copa do Mundo é um dos eventos mais populares do mundo. A primeira edição foi em 1930 e o torneio passou a ser realizado a cada quatro anos, sendo interrompido entre 1938 e 1950 devido à Segunda Guerra Mundial. Na ordem de títulos os campeões são: Brasil, quatro vezes; Alemanha e Itália, três vezes; Argentina e Uruguai, dois títulos; França e Inglaterra, uma vez. A próxima copa rola em 2002.

Internet

www.ea.com
www.easports.com

Street Sk8er 2

A primeira série de skate dos 32 bits volta cheia de novidades e está animalasca

O retorno de *Street Skater* era esperado, afinal quando foi lançado em 1999 tornou-se o primeiro jogo de skate nos 32 bits – e logo o gênero tornou-se sucesso, lançando outros títulos para os skatistas. Agora, ganhando mais fôlego, a série traz novos elementos para radicalizar nos centros urbanos.

Subindo na prancha, a ação desenrola-se no estilo street (mas traz movimentos adeptos do vertical), com os desafiantes encarando ruas nas metrópoles Londres, Miami, Moscou, Washington, entre outras – sempre com caminhos alternativos. Os estágios são abarrotados de obstáculos (árvores, bancos, cones, latas, rampas, além de veículos) que põem à prova toda a habilidade dos dez skatistas diferentes (seis secretos), abusando na quantidade de manobras que podem ser realizadas com os 27 modelos de skates disponíveis. É nervoso, cara!

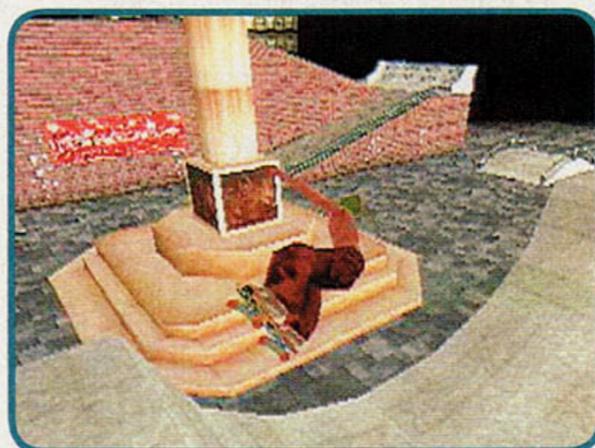
O ambiente mostra todas as condições necessárias para humilhar os oponentes e, cheios de estilo, os atletas são descolados, de visual grunge e punk, usando desde bermudões e calças big até botas e cabelos verdes – maneiro!

No total são cinco modos: Competition (competição), Free Skate (treino), Create-A-Park (editor de fases), Multiplayer (disputa entre jogadores alternados), Pool Duel (disputa entre jogadores simultâneos). O visual também está vigoroso, trazendo muitos elementos na tela e cenários detalhados. O som que rola sobre as rodinhas traz bandas alternativas como Citizen King, Def Toner, Ministry, Static-X, combinando efeitos realistas. Beleza, mano!

Ronaldo Testa



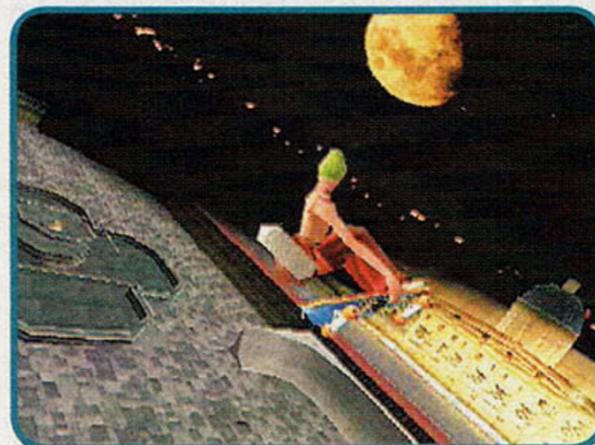
O grandalhão da esquerda só fica de olho enquanto a gatinha ao lado prepara-se para radicalizar no skate park



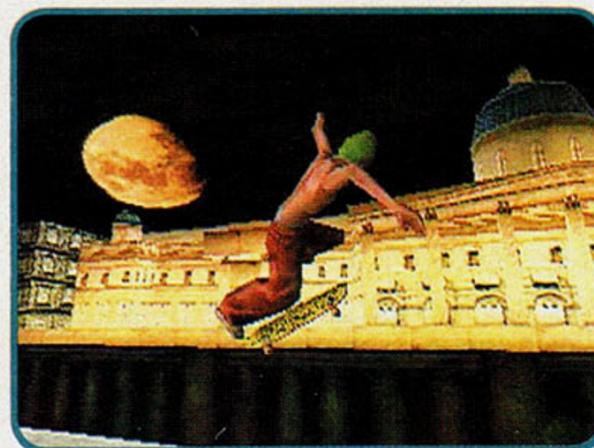
Nos halves é preciso pegar bastante velocidade para saltar alto e realizar as manobras e movimentos em seqüência



Scratch! Os feras arrebetam, literalmente, tudo o que está pela frente de seus boards e detonam no estilo street



Quando o atleta virtual alcança uma altura maior, pode realizar as manobras com mais perfeição e o movimento rende mais



Noite de lua cheia! Parece que o skatista aí vai acabar se transformando em lobisomem

Músicas pra valer

A maioria das músicas dos jogos de esportes radicais agrada aos jovens – inclusive trazendo faixas de bandas famosas. Pois então, a segunda versão de *Street Sk8er* não é diferente e, colocando-se o jogo num CD Player qualquer, pode-se escutar a trilha sonora completa. Já para os internautas, a fabricante disponibilizou arquivos em formato mp3 que podem ser encontrados no site www.streetskater2.com.

COMANDOS

- ▲ + direcional (no ar) - Manobrar
- + direcional (no ar) - Manobrar
- X - Pular
- - Frear
- L1 (no ar) - Girar para esquerda
- L2 - Girar sobre o eixo
- R1 (no ar) - Girar para direita
- R2 - Girar sobre o eixo
- Select - Mudar câmera
- Start - Acionar opções

Street Sk8er 2			
Esporte	Gráficos	7,0	
	Som	7,5	
	Jogabilidade	6,5	
	Diversão	8,0	
Fabricante	Electronic Arts	Nota Final	7,2
Jogos recomendados			
Thrasher: Skate and Destroy (PST)			
Tony Hawk's Pro Skater (PST)			
Trickstyle (DC)			

Internet

www.ea.com
www.streetskater2.com

International S.S. Pro Evolution

Futebol arte e jogadas ensaiadas no melhor futiba

Futiba de categoria, essa versão tem como atrativos os movimentos e realismo fantásticos. Após sensíveis melhorias no sistema de contato dos corpos dos jogadores virtuais, há mais possibilidades para chutes e faltas sofridas. Assim, no que diz respeito à simulação, os lances estão aperfeiçoados e as animações, espetaculares.

Para suar a camisa há 77 equipes (53 principais, dois All-Star, 22 U22), além dos combinados secretos. São dez estádios lotados de torcedores cantando os hinos dos times prediletos, uma equipe de TV composta por narrador, comentarista e nove câmeras que revelam todos os detalhes nos replays.

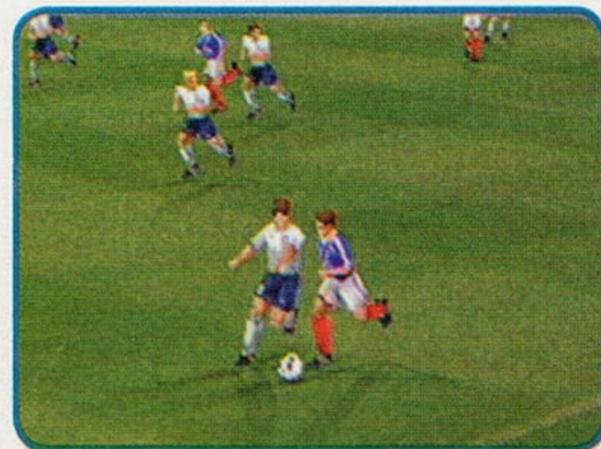
Sendo ainda mais completo, o jogo traz seis modos: Cup (campeonato), League (liga), Master League (liga

mestre), Match (partida), Olympic (olímpico), Training (treino) e, nos jogos amistosos, pode-se ainda escolher entre partidas convencionais ou disputas de pênalti.

Há diversas novidades para os das antigas versões, gravar replays e até mesmo criar jogadores próprios pelo edit mode. Durante as competições, os atletas podem realizar bicicletas, cabeçadas, carrinhos, divididas, dribles, empurrões, escorregões, lançamentos, saltos, tabelas e, é claro, para aumentar o realismo, auxiliares, goleiros, jogadores e o próprio juiz podem errar, escorregando em campo ou mesmo não apitando corretamente. Isso é futebol de verdade!



Os jogadores em campo tiram fotos e escutam os hinos de seus países antes de iniciar a partida



Darius Roos

Corra pelas laterais até a linha de fundo e cruze para que seus atacantes cabeceiem

Ready 2 Rumble Boxing

Vamos todos nos preparar para a esculhambação total

Diversão desmedida! Nada de lutadores lerdos, movimentos difíceis e técnicas complicadas. Aqui os brigões são maleáveis, ágeis e esbofeteiam sem perdão!

Nos ringues, bancando o pugilista profissional, há dezessete lutadores (quatro secretos) escrachados. Gente de todos os tipos (magro, gordo, alto, baixo, forte, raquítico, homem, mulher). Frente a frente com o adversário, podem-se desferir cruzados, diretos, ganchos, murros e até provocar o oponente – soltando frases cômicas e insinuantes. Pode-se optar entre os modos Arcade ou Championship (com as subdivisões Exhibition Fight, Prize Fight, Title Fight, Train Boxer). Durante a carreira do boxeador, além de trilhar caminho pelas categorias inferiores, podem-se fazer apostas e treinar em academias –

realizando exercícios de velocidade e potência, inclusive vitaminas que tonificam os músculos.

Esmurrando os concorrentes, o visual surpreende. Afinal, tudo é mostrado em alta resolução a incríveis 60 FPS, lembrando que os lutadores têm características diferentes e mais de 120 expressões faciais. Outro destaque fica nos danos sofridos pelos lutadores, que, durante os combates, chegam a apresentar cortes superficiais, perdas de dentes e até hematomas.

Para dar clima às batalhas, os ginásios trazem torcedores que gritam, xingam e comparecem conforme a sua popularidade. Além do mais, está presente o anunciador de lutas mais famoso do mundo, Michael Buffer.



Esqueça toda a estratégia das lutas de boxe e comece a distribuir socos sem parar. Procure usar seqüências que variem a altura dos golpes, finalizando o combo no alto



Credo! A cada soco voam sangue e suor

Darius Roos

WWF Attitude

Alimente seus músculos com atitude e caia na porrada

Vamos botar tudo pra quebrar! Afinal são mais de 40 grandalhões da luta-livre mundial preparados com unhas, dentes e algo mais esperando para surrar o adversário até o fim. Entre essa galera nervosa da WWF (World Wrestling Federation) chegam brutamontes como Bossman, Droz, Godfather, Goldust, HHH, Mankind, Owen Hart, Shamrock, Stone Cold, The Rock, Thrasher, Too Sexy, Undertaker, Val Venis e mais – lembrando ainda que existem personagens secretos e até belas garotas. Oba!

Para dar início à pauleira, estão disponíveis os modos Career (carreira), Exhibition (exibição), King of the Ring (rei do ringue), Pay-Per-View (programa pago) – que subdivididos chegam a 20 opções de combate. Dessa maneira, com grande

variação de tipos de luta, é possível realizar batalhas com até quatro lutadores simultâneos. Pura loucura!

Entre as diversas opções, pode-se criar um lutador, definindo suas características físicas (cor, peso, musculatura, sexo) e até acessórios (bota, calça, camisa, joelheira, luva, máscara, óculos e tatuagem) – as combinações são quase infinitas.

Graças à técnica de captura de movimentos reais, podem-se desferir mais de 400 golpes diferentes e conferir os gigantes do ringue chorando, esperneando, gritando, sangrando e mantendo os narradores e torcedores eufóricos com arremessos, chutes, socos, torções – e até malandragens usando armas como bastões, cadeiras, monitores... Hehe!

Darius Roos



Os lutadores brutamontes são idênticos aos vistos nos programas de luta-livre e trazem todos os golpes originais dos atletas da televisão norte-americana



A tesoura é um dos movimentos mais animais do vale-tudo... O lutador pula no pescoço do adversário e torce o pobre-coitado ameaçando quebrá-lo de uma vez

Ronaldo V-Football

Esqueça o joelho zoad! Craque é craque e ponto final

Até que enfim um esporte com a cara do país do futebol, Brasil. Mostrando um jeitão todo verde-e-amarelo, o brasileiro Ronaldinho chega como a estrela principal e deslumbra os espectadores com narrações em diversas línguas, inclusive português, com o locutor e doutor Osmar de Oliveira (sucesso nas transmissões de TV). Isso significa que esse é o primeiro futiba dos videogames narrado por um brasileiro – mesmo apresentando pequenas falhas.

Cheio de ginga, o clima é acompanhado de samba e outros ritmos latinos. Como a agitação é constante, estão presentes 64 seleções que marcam presença pelos quinze estádios diferentes – todos eles baseados em campos ingleses, italianos e sul-americanos de verdade. Para aumentar o realismo, as partidas

também podem ser realizadas em condições de clima e horário adversas (chuvoso, ensolarado, nublado – dia ou noite).

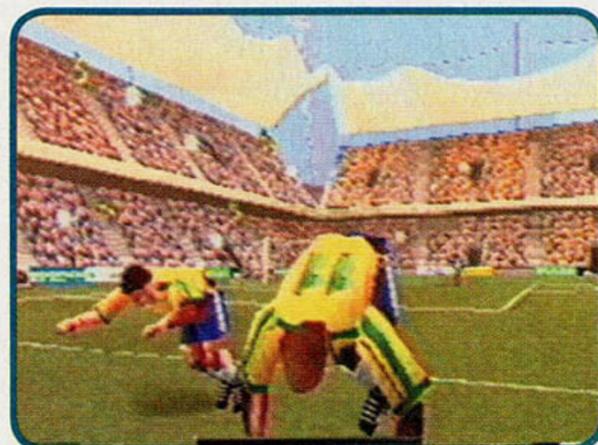
Os jogadores são marcantes e apresentam características físicas e técnicas de acordo com os atletas de verdade. Pisando nos gramados, também se podem notar comemorações e movimentos que são marcas registradas de certos jogadores (nosso Ronaldinho é um deles).

Pode-se vestir a camisa nos modos Arcade Cup, Endurance, Exhibition, Tournaments, V-Football Cup. Alguns aspectos são marcantes e os torcedores gritam olé quando a equipe está entrosada ou vão quando a partida embola. O visual traz movimentos de atletas reais e jogadas como bicicleta e peixinho.

Ronaldo Testa



Os árbitros são rigorosos. Carrinho por trás nem pensar! Agora o negócio é sair de cabeça baixa e ir para o chuveiro



As animações e comemorações são divertidas seguindo a moda brasileira



Hot Shots Golf 2

Nada de elitismo! Aqui todos podem jogar golfe

Esqueça tudo o que você conhece sobre golfe. Deixe de lado o elitismo, etiqueta, formalidade, hierarquia e você terá a série *Hot Shots Golf*. Ou seja, golfe aqui é uma prática esportiva popular.

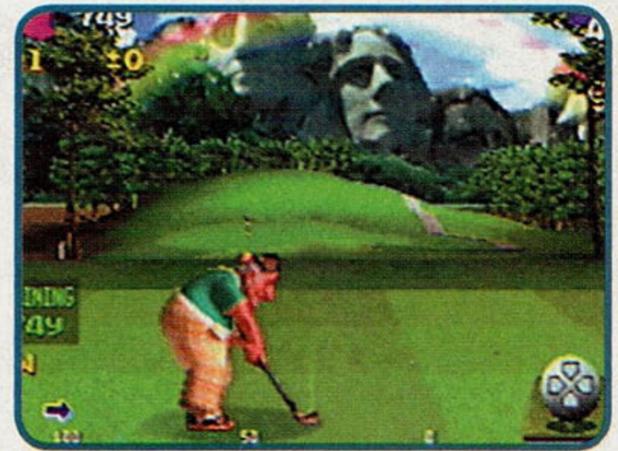
Mesmo numa face escrachada do gênero, o jogo é um verdadeiro simulador e traz uma série de opções realistas. Assim, notam-se mudanças na direção e intensidade dos ventos, variações no clima (ensolarado, chuvoso, nebuloso), com partidas realizadas durante qualquer estação (inverno, outono, primavera, verão), mudando a performance dos jogadores.

Bem, é verdade que os treze personagens (dez secretos) não lembram atletas profissionais, porque são tipos como CDFs, gorduchos, musculosos, patricinhas, raquíticos, velhos e até estrelas de séries como *Gex*, *MediEvil*, *Twisted Metal*.

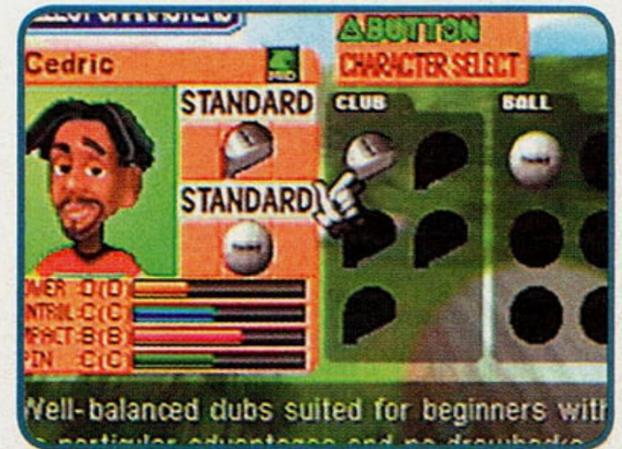
São pessoas quase normais que se divertem a valer desferindo tacadas pelos sete campos (quatro secretos) divididos em dezoito buracos cada. Engana-se quem acha que os amadores jogam mal, afinal eles têm mais de dez tacos (modelos de madeira, metal, resina) e ainda podem melhorar seu desempenho com os prêmios das vitórias.

Passeando pelos campos, estão disponíveis os modos 9-Hole Par 3 (disputa com três tacadas), Match Play (disputa por um buraco), Stroke (disputa pelos dezoito buracos), Training (treino), Tournament (campeonato), Vs (contra). As novidades da versão ficam nos gráficos totalmente em 3D, inclusive com personagens poligonais no estilo superdeformado (baixinhos e cabeçudos). Diversão garantida em todas as classes sociais!

Humberto Martinez



Nessa versão os personagens ganham bolas e tacos secretos, melhorando a performance de todos os atletas. Além do mais existem personagens de outras séries dos videogames



Mova as câmeras (controle direcional) para visualizar melhor os lances e conhecer cada área do campo



Rushdown

Três esportes radicais de uma só vez. Yeah!

Combinando três esportes radicais – mountain biking, pedalando por ladeiras sinuosas; rafting, navegando por corredeiras perigosas; snowboarding, deslizando por montanhas geladas –, a ação consiste em escolher alguma bicicleta, caiaque ou prancha e arrear em pistas inclinadas.

Para iniciar as sessões e radicalizar, os jogadores escolhem entre quatro personagens e equipamentos para cada modalidade. Claro, as bugigangas têm características próprias. Estão disponíveis apenas dois modos: Arcade (corrida simples) e Championship (campeonato), em ambos sendo possível disputar competições em quinze pistas (cinco por modalidade), passando por quatro continentes (África, América, Ásia,

Europa). Percorrendo os traçados, conforme o esporte, os desafiantes encontram obstáculos como árvores, buracos, desfiladeiros, entulhos, pedras, rampas, troncos. Será preciso atenção para manter-se na frente do oponente.

No que diz respeito ao visual, além do framerate (quadros por segundo) baixo, tudo é muito simples – os cenários têm poucos polígonos e a animação é restrita, não permitindo nem a execução de manobras. Já no aspecto sonoro, a trilha musical traz faixas de bandas européias alternativas que mesclam hard rock e techno. Infelizmente, devido à falta de realismo e velocidade nas disputas, o espírito radical está quase ausente!

Darius Roos



Nas ladeiras das montanhas, além da inclinação animal, as superfícies dos terrenos também dificultam a aderência da bike



Brrrrr! Mas que frio! Sorte desse coitado estar usando uma touca esperta e agasalhos

WCW Mayhem

Apele para a violência. Use armas de choque nos inimigos

Os maiores programas de luta-livre têm endereço nas noites da World Championship Wrestling. Nos tradicionais duelos, estrelam vândalos como Eddy Guerrero, Goldberg, Hulk Hogan, Kevin Nash, Lex Luger, Randy Savage, Sting – mais de 50 grandalhões das associações NWO e WCW esmagando crânios adversários!

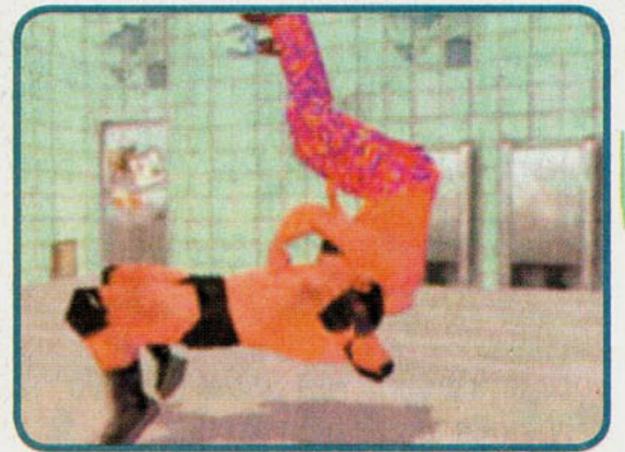
Marcando a estréia da Electronic Arts na luta-livre, há todos os recursos vistos na TV. Assim, estão presentes quinze eventos populares (Monday Nitro, Saturday Night, Thursday Thunder, etc.), comentaristas maldosos e até músicas-temas dos lutadores. Tudo para que os marmanjos caiam na pancadaria!

Os modos para cacetear

são Quick Start (começo rápido), Main Event (evento principal), Quest for the Best (conquista pelo melhor), Pay-Per-View (programa pago) – com seis tipos de combate. É claro, pode-se esbofetear usando desde os convencionais arremessos, socos, chutes, solavancos, até movimentos mortais que utilizam os cantos e cordas do ringue – sem falar das armas. Yesss!

O som traz efeitos ambiente e torcida bastante realistas. Já no visual, apesar do número de polígonos razoável, os lutadores têm corpos quase idênticos e, mesmo na opção create wrestler, não há tantas variações para acessórios, atributos, características físicas, golpes, roupas. Uma pena!

Darius Roos



Este lutador aplica seu tratamento especial para enxaqueca e dores de cabeça em geral



Modificando cabelos, cabeça, tamanho e até expressão facial, você poderá criar seu próprio Frankenstein e sair esmurrando os oponentes matutos

Sled Storm

Os motores das máquinas esquentam as montanhas

Os adeptos do snowmobile mostram perícia por quatorze percursos nos estilos: Open Mountain (montanha), oito pistas selvagens com atalhos, barrancos, rios congelados, trilhas acidentadas; Super Snocross, seis pistas artificiais, trazendo um traçado próprio das corridas.

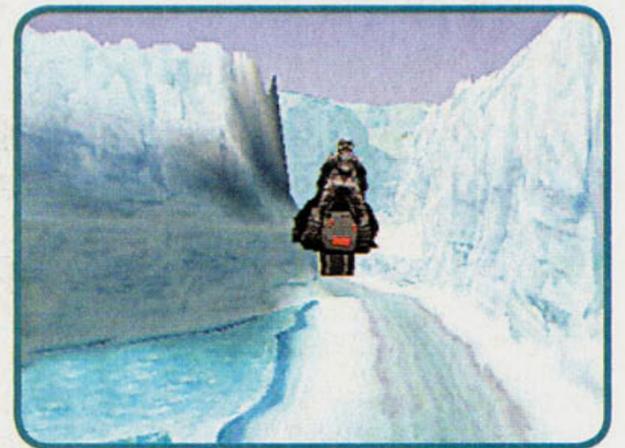
Mais agressivos, os corredores exibem manobras animais e destroem obstáculos (animais, barreiras, construções e placas). Tudo é acompanhado por uma inteligência artificial alta que permite simular até falhas na direção. Afinal os terrenos exigem muito dos veículos e causam deslizamentos, solavancos, trepidações.

Para ferver os sleds, os jogadores têm os modos: Championship, campeonato em que quatro competidores brigam pelo 1º lugar; Quick Race,

corridas independentes, rápidas e simples; Time Trials, competição contra o relógio. Pois é, todos os modos estão sujeitos a alterações no clima, sendo comum a realização de provas durante uma nevasca, neblina ou mesmo noite – a dificuldade extrema é ponto referencial das provas!

Os cenários, mesmo parecidos, são complexos e aumentam a briga pela liderança. Também podem-se comprar equipamentos para as máquinas e há segredos (equipamentos, fases, personagens, músicas) para habilitar. Já na parte sonora, apesar na narração falha, os efeitos e a trilha dão seu recado em alto e bom som. Aliás, as músicas são das bandas Rob Zombie, Econoline Crush, Uberzone, E-Z Rollers!!!

Darius Roos



Meu, esse é o melhor simulador de snowmobile dos videogames. Pise fundo e confira a velocidade que essas máquinas alcançam



Após realizar manobras aéreas, lembre-se de sentar antes de aterrissar, mantendo o equilíbrio do snowmobile e permanecendo seguro

A revista que você usa



EDIÇÃO 149 (MAR/2000)

- Adesivos para joysticks.
- Cobertura do PlayStation Festival 2000.
- Detonado de *Mario Party 2* e *Tomb Raider The Last Revelation*.
- Game da Gata com Alessandra Scatena (modelo).
- Pôster de *Mario Party 2*.
- Test Drive com agentes da SWAT americana.

EDIÇÃO 150 (ABR/2000)

- Detonado de *Parasite Eve 2*.
- Game da Gata com Joana Prado (Feiticeira).
- Direto de Tóquio: lançamento do PlayStation 2 no Japão.
- Pôster de Aya Brea (*Parasite Eve 2*).
- Grátis: revista em quadrinhos *Tomb Raider* nº 1.
- Test Drive com dubladores do Pokémon.

EDIÇÃO 151 (MAIO/2000)

- Detonados de *Fear Effect* e *Syphon Filter 2*.
- Game da Gata com Elaine Pinheiro e Fernanda Machado (As Mallandrinhas).
- Pôster mosaico da Lara Croft (*Tomb Raider*).
- Grátis: revista em quadrinhos de *Tomb Raider* nº 2.
- Test Drive com banda Biquíni Cavado.

EDIÇÃO 152 (JUN/2000)

- Detonado de *Alundra 2: The Mystery of the Machinevolution*.
- Game da Gata com Fabiana Garcia e Taís Valieri (As Garotas do O+).
- Exclusivo: cobertura da Tokyo Game Show, a maior feira de games do Japão.
- Grátis: revista em quadrinhos de *Tomb Raider* nº 3.
- Test Drive com o grande João Gordo.

EDIÇÃO 153 (JUL/2000)

- Detonado de *Perfect Dark*.
- Game da Gata com Índia Aigo (a delícia selvagem).
- Grátis: revista em quadrinhos de *Tomb Raider* nº 4.
- Reportagem especial - E3 2000, a maior feira de games do mundo.
- Test Drive com banda Os Vagabundos (jogo em rede).

EDIÇÃO 154 (AGO/2000)

- Conheça o joystick do futuro.
- Apresentamos *Final Fantasy 9*.
- Game da Gata com a deliciosa Cida Marques.
- Grátis: pôster de *Final Fantasy 9*.
- Detonamos *Chrono Cross* e *Bomberman*.

Grátis: Pôster nervoso de FF9

154



Perdeu alguma Ação Games?

Complete sua coleção pedindo pelo telefone (0xx11) 3990-2200 ou pelo fax (0xx11) 3990-2233. Você pode pedir também via postal: escreva para Central de Atendimento - Caixa Postal 14.151 - CEP 02799-970, São Paulo - SP.

MELHOR NÃO FICAR PERGUNTANDO
DA HISTÓRIA NO MEIO DO FILME.



RETRO AVENGERS

Tudo sobre a vida dos
heróis e vilões de X-Men:
O Filme, em 3 prelúdios sensa-
cionais + quadrinização oficial.

Você conhece o passado e
presente de Wolverine, Magneto
e Vampira.

Fica sabendo de fatos e de-
talhes espetaculares que o filme
não mostra. E assim aproveita
melhor a superprodução mais
esperada de 2000.



Lançamento
nacional em bancas:
a partir de 1 de agosto.

X-MEN O FILME

REVISTAS EM QUADRINHOS

3 prelúdios + quadrinização oficial.
Assim como o filme, não dá para perder.

RETRO AVENGERS MELHOR



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

Digitalizado por: evil_arthas

Editado por: evil_arthas

Revista: Pedro Henrique

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook, e para doações, entre em contato através de nosso e-mail.

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.blogspot.com.br

