

Conheça
o novo
GBA

VOCÊ É UM FANÁTICO? Saiba a verdade em nosso teste

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

EGM **ELECTRONIC GAMING MONTHLY** BRASIL

EGM ZIFF DAVIS MEDIA
AUTHORIZED PUBLISHER



O JOGO MAIS VENDIDO NO MUNDO CHEGA AO PS2

- AS DIFERENÇAS PARA O PC
- DETALHES DAS VERSÕES DE XBOX E GAMECUBE
- THE SIMS ONLINE – SUA VIDA NA REDE
- DETONADO: ESTRATÉGIAS EXCLUSIVAS PARA PS2

ESPECIAL
O QUE VEM POR AÍ
OLHAMOS O FUTURO E
CONTAMOS O QUE VOCÊ
DEVE ESPERAR EM 2003



REVIEWS

- War of the Monsters (PS2)
- Civilization 3: Play the World (PC)
- Panzer Dragoon Orta (Xbox)
- Skies of Arcadia Legends (GC)



PREVIEWS

- Tenchu 3 (PS2)
- F-Zero (GC)
- Devil May Cry 2 (PS2)
- Tao Feng (Xbox)

Fevereiro de 2003



#11
R\$6,90

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

GAME OVER NEM PENSAR



SharkLight Survival Set



All-In-One FunPak



Booster Kit



Videogame Enhancer



SuperPad para Game Cube



Stormchaser



Dual Impact 2



Controle Remoto Master sem fio para DVD



Mobile Monitor



GameShark 2 para PlayStation 2



Cabo para Game Cube



Flash Memory 2x para GameCube



SharkLight

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

Formas de Pagamento:

em até 6X - Aceitamos todos os cartões de crédito

obstáculos atinja seus adversários e seja o vencedor



VOCÊ É O NUMERO 1

o resto corre para tentar chegar junto



Flash Memory 8mb



PowerPad



Cabo S-Video/AV



Playback



PlayLine Link Cable



Mobile Monitor para Game Cube



AC Adapter



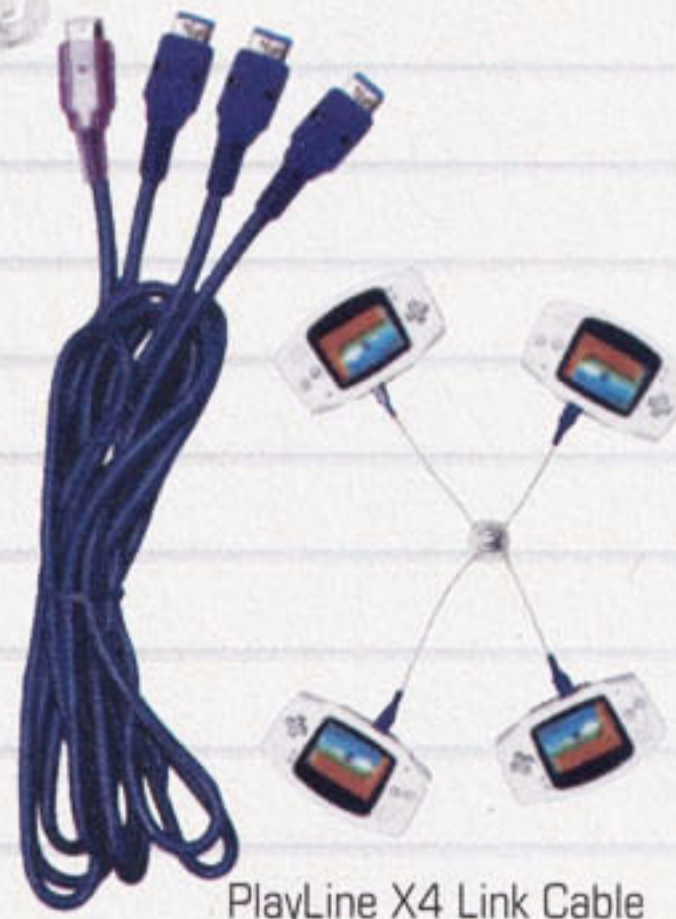
Light Magnifier



GlowGuard



Dolby™ Digital Speaker System



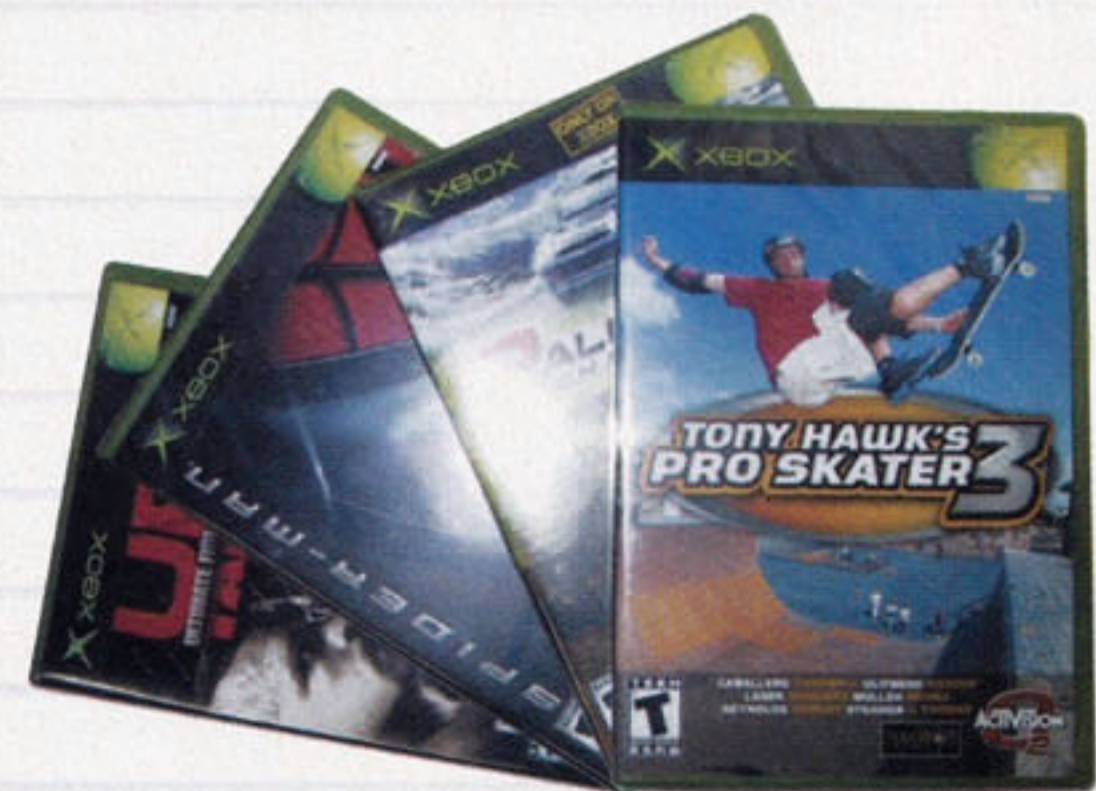
PlayLine X4 Link Cable



Todos os jogos para PlayStation PSOne, PlayStation 2



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



Todos os jogos para X-Box

Lugar do mundo
qualquer um em qualquer lugar



11 6236-1157

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



EDITORIAL

Nossas vidas virtuais

Treze milhões de cópias. Esse é o número de jogos vendidos da série The Sims em todo o mundo. Agora no PS2, e breve também no GC e no Xbox, esse número, certamente, irá crescer absurdamente. Tanto sucesso é fácil de entender. Há muito não se via um jogo tão inovador, capaz de agradar aos mais diversos tipos de pessoas – há jogadores de todas as idades e, segundo uma pesquisa feita pela EA, uma boa parcela são mulheres. Saindo dos PCs e chegando aos consoles, o jogo tem tudo para ampliar seu domínio sobre pessoas que geralmente começam a jogar só “para ver como é”, e acabam não largando mais seus pequenos companheiros digitais. Não dá para culpá-los. Quem curte games sabe como é bom deixar o mundo real por algumas horas e mergulhar em outra realidade. E se o jogo em questão busca simular uma vida perfeita, um cotidiano mais divertido do que o nosso, por que não? Quem não quer ser o cara mais popular da vizinhança e dar as maiores festas do bairro? Alguns relaxam

indo ao cinema, tocando piano ou jogando futebol. Outros criam uma vida perfeita em um jogo. Games são isso mesmo, uma diversão que, algumas vezes, se torna uma válvula de escape, e em outras, uma paixão.

E é essa paixão – ou um estágio exagerado dela – que focamos em uma outra matéria. Por que alguns jogadores se tornam tão apaixonados por esse ou aquele console? Certas pessoas levam seu amor pelos jogos a um ponto perigoso, comparável ao mais apaixonado torcedor de futebol. Esse tipo de gamer – o fanático – tem o estranho poder de criar aliados e inimigos, em uma guerra sem sentido. Preparamos um teste para você indentificar os fanáticos ao seu redor. Lembrando sempre que o importante nos jogos é a diversão, a tal imersão em outra realidade. Não brigas e discussões do tipo “o meu é melhor que o seu”. Temos três excelentes consoles de nova geração hoje no mercado? Ótimo. Três motivos para nos divertirmos.

Renato Villegas
villegas@egmbrasil.com.br



Nossa equipe



Odair Braz Junior

Faz tempo que a gente queria usar esta foto do Juneca e seu “lanchinho”, mas ele não deixava. Aí o cara saiu de férias, agora não tem como reclamar...



Pablo Miyazawa

Nosso “Homem Carisma”, voltou a sorrir. Teria sido pelos games que jogou? Pelos elogios que recebeu de uns leitores? Nada, ele gosta de mostrar os dentes mesmo.



Marcel R. Goto

Prometemos continuar passando matérias para o Marcel, mesmo ele tendo deixado a equipe da EGM para estudar psicologia. Isso mesmo: ESTUDAR PSICOLOGIA!!



Kelven Frank

Eis Kelven Frank, o novo designer da EGM Brasil. E não liguem pra essa cara de mau, é tudo pose para fazer sua estréia na revista. No fundo, o cara é da paz.



Ana Franco

Descobrimos que o cabeleireiro da Ana é fã da revista e, além de caprichar mais, dá até um descontinho pra ela. Agora a turma toda vai aparecer pra cortar o cabelo lá.



Fabio Michelin

O cara está se sentindo o próprio Goku: foram tantos golpes com a galera de Dragon Ball Z, que ele até ensaiou os passos da dança da fusão. Foi bem ridículo, aliás...



Eric Araki

Este cara ao lado apareceu na redação um dia usando uma máscara de nosso “Hércules Chinês”. Ficou uma semana no lugar do cara até que alguém percebesse a diferença.



Fabio Santana

O Fabão comprou uns 500 acessórios para seu Game Boy Advance. Tudo lindo, limpinho... e inútil, pois agora ele só pensa em botar as mãos no novíssimo GBA SP.



Augusto Olivani

Um pouco mais feliz em como está sua querida seleção holandesa no novo Winning Eleven, o Augusto está treinando forte. Um dia ele ganha de alguém.



Dan “Shoe” Hsu

O chefe da EGM americana já está nos aguardando para a próxima E3. Parece que quer saber mais coisas sobre o Brasil, mencionou “caipirinha” e “carnaval”.



Demian Linn

Este homem trocou de vida. Incumbido de nossa matéria de capa, ele se tornou um personagem digital em The Sims. Esperamos que um dia ele volta a trabalhar.



Jennifer Tsao

Em The Sims, Jennifer queria repetir sua vidinha normal e correta. Seu Sim acabou virando uma lésbica sem nenhuma mobília em casa, mas com uma banheira na sala.



James “Milkman” Mielke

Despedidas também na equipe americana: nosso bom amigo Milkman está deixando a revista para cuidar de um outro projeto na editora. Mas ele ainda vai aparecer por aqui.

A equipe americana:

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

André Forastieri
Rogério de Campos
Diretores Editoriais

Cristiane Monti
Diretora Executiva

André Martins
Gerente de Produto

Noelly Russo
Diretora de Redação

Odair Braz Junior
Redator-Chefe

REDAÇÃO
Renato Villegas
Editor

Ana Franco
Kelven Frank
Designers

Andréa Aguiar
Revisora

William Domingos
Secretário Gráfico

Mateus Reis
Giseli Vasconcelos
Fernando Nogueira
Internet

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

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS
André Miyazawa
Coordenador

Homero Letonai
Alexandre Cardoso da Silva
Escaneamento e Tratamento de Imagens

PRODUÇÃO
Priscila Santos
Gerente de Produção Gráfica

Ed Wilson Dias
Anísio Arruda
Coordenadores de Produção

ADMINISTRAÇÃO
Solange Reis
Gerente Administrativo-Financeira

Dirceu Darin
Gerente de Serviços

Marco Sá Pelegrini
Coordenador de Pessoal

Benjamin Emerick
André Jacon
Suporte Técnico

Atendimento
Janaína Carvalho
Heloisa Scott
Fone: (11) 3346-6082

COMERCIAL
Isac Guedes
Coordenador de Marketing

Luciana Eschiapati
Coordenadora de Publicidade

Vania Ribas Bernardes
Assistente Comercial

Aparecido Gonçalves
Gerente de Circulação

EGM Brasil
Edição 011, fevereiro de 2003, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda.
ISSN 1516-1892.
Redação, Publicidade, Administração e Correspondência: Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Aclimação, São Paulo/SP
CEP: 01539-020
Tel.: (11) 3346-6088
Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br
atendimento@conradeditora.com.br

Visite nosso site
www.egmbrasil.com.br

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

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



Seções

Destaques

Diretório de Jogos

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

Os novos games da Capcom para o GameCube, o futuro dos consoles Online, uma nova seção mensal e o teste definitivo para você descobrir seu fanatismo pelos games.

Quartermann 20**Previews** 24

O ano começa confirmando o que já é tendência há algum tempo: seqüências e remakes para títulos de sucesso. Confira o que o aguarda nos próximos meses.

Reviews 66

Depois de um final de ano recheado de lançamentos, com análises e avaliações de jogos superaguardados, chegou em fevereiro com... mais uma pilha enorme de games sensacionais, que confinou nossa equipe de analistas a horas intermináveis na frente de todos os consoles. Confira nossas impressões do mês, e em 30 dias tem mais.

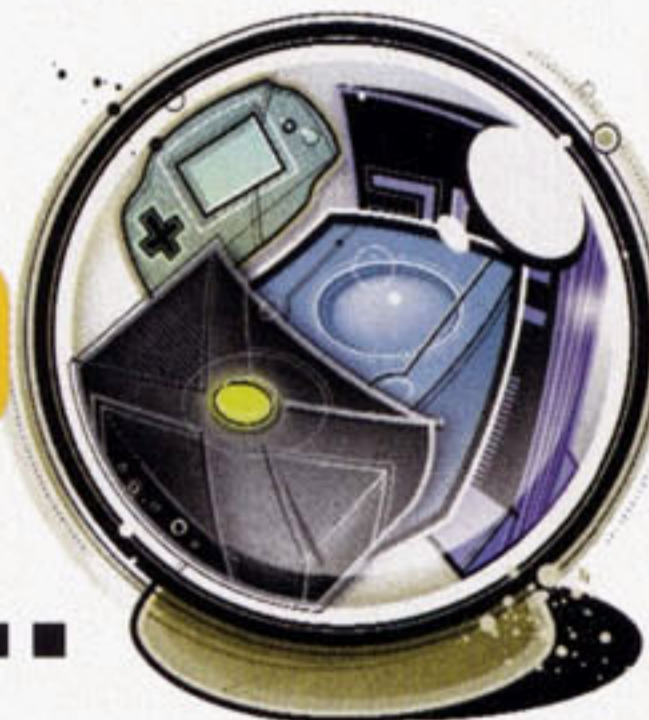
Dicas 78**Game Over** 82

ENCONTRE SEU SISTEMA

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

**O JOGO DA VIDA**

Ele já vendeu números absurdos em sua versão para PC e agora chega aos consoles. **The Sims** desembarca no Playstation 2 (mas já de olho no GameCube e no Xbox) pronto para dominar o mundo... o virtual pelo menos. Prepare-se para a festa que começa na **pág. 44**.

O PRÓXIMO GRANDE...

Jogue fora suas cartas de tarô, os búzios e o oráculo. 2002 já era, e só a sua EGM Brasil sabe o que 2003 reserva naquele assunto que mais lhe interessa: videogames. A partir da **pág. 52** você acompanha um relatório detalhado sobre o que vai agitar seu console neste ano.



Até que ponto você ama seus games? Será que você é um **fanático**? Faça nosso teste e descubra a resposta na **pág 12**.



Adoramos bons jogos, mas como são feitos os **games ruins**? Descobrimos tudo e revelamos os segredos a partir da **pág 40**.

35	1080° Avalanche
76	Aliens vs Predador 2: Primal Hunt
75	Altered Beast: Guardian of the Realms
39	Apex
74	Capcom vs SNK 2: EO
76	Civilization 3: Play the World
74	Crimson Sea
74	Dark Angel
11	Dead Phoenix
72	Dead to Rights (GC)
70	Dead to Rights (PS2)
31	Devil May Cry 2
66	Dr. Muto
60,67	Dragon Ball Z: Budokai
70	Dynasty Warriors 3
76	Emperor: Rise of the Middle Kingdom
68	Evolution Skateboarding
72	Evolution Worlds
74	Fatal Frame
34	F-Zero
66	Guilty Gear XX
68	Haven: Call of The King
72	Hunter: The Reckoning
38	Indiana Jones and the Emperor's Tomb
68	Jet X2O
11	Killer 7
72	Legends of Wrestling 2
74	MechAssault
16	Metroid Prime
26	Midnight Club II
11	P.N. 03
73	Panzer Dragoon Orta
75	Phantasy Star Collection
66	Pro Race Driver
10	Resident Evil 4
75	SeaBlade
71	Skies of Arcadia Legends
76	Solaris 1. o. 4.
36	Star Wars: Knights of the Old Republic
75	Super Monkey Ball Jr
70	Swingerz Golf
39	Tao Feng: Fist of the Lotus
24	Tenchu: Wrath of Heaven
69	The Getaway
32	The Legend of Zelda: The Wind Waker
75	The Lord of the Rings: The Two Towers (GBA)
72	The Lord of the Rings: The Two Towers (GC)
75	The Lord of the Rings: The Two Towers (Xbox)
44,70	The Sims
50	The Sims Online
76	The Thing - O Enigma de Outro Mundo
18	Tom Clancy's Splinter Cell
11	Viewtiful Joe
69	War of the Monsters
68	Winning Eleven 6: Final Evolution
69	WWE Smackdown! Shut Your Mouth
30	Xenosaga: Episode I



CARTA DO MÊS

Fã inconformado

Caros amigos da EGM Brasil, é com grande satisfação que escrevo esse e-mail. Vocês são a melhor revista do ramo no momento. Dá vontade de mostrar até pra minha mãe. Incrível o jeito como escrevem, parece que vocês conhecem o que estamos querendo saber. Outra coisa é que vocês têm ímpetos, muitos ímpetos. Pra falar a verdade, ímpetos demais para o meu gosto. Vejamos a edição #10. Foi surpreendente a reportagem sobre jogos safados, gostei muito, alguém tinha que fazer uma matéria dessas uma hora, e ainda bem que vocês tiveram esse ímpeto. Mas essa foi a parte boa. Na outra, eu já fiquei com raiva.

Como vocês tiveram ímpetos de tentar dizer que Splinter Cell é melhor do que Metal Gear Solid? É só ler um pouco que você já começa a perceber incoerências. Não acho que Splinter Cell seja melhor do que Metal Gear Solid. Depois que história é essa de comparar MGS com o Substance que não passa de uma expansão? Não é um jogo inteiramente novo. Não é possível comparar desse jeito, se pelo menos fosse comparado com Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, mas ainda sim seria incoerente, pois Splinter Cell está dois anos à frente do dito cujo, e isso é muito tempo. Vamos acompanhar o raciocínio passo a passo:

Os Gráficos: se Metal Gear Solid Substance não melhorou, que pena, nem precisava.

O Enredo: isso foi mesmo uma injustiça, pois Sons of Liberty chegou ao extremo, a história é tão boa que não existe filme em Hollywood que a supere. Sons of Liberty tirou a inocência dos videogames. Isso é originalidade! Tom Clancy não criou a obra, não lhe dêem tanto crédito assim. SOL tem uma história melhor, sem dúvida.

A jogabilidade: aí sim, acho que estamos de acordo, já que a jogabilidade desses dois é o que se pode chamar de arte.

Os Heróis: não entendo como uma pessoa ainda pode ser carismática depois de sofrer a vida toda, guerrear, matar e comer uma vez por dia, misturando pólvora à comida e encarando como primeira missão uma crise como acontece em SOL. Vocês queriam que Raiden passasse o jogo rindo? Depois de umas três vezes na pele da mesma pessoa você já começa a querer conhecer um outro ponto de vista, isso é básico, não é defeito, é criatividade!

Originalidade: se Metal Gear Solid veio primeiro, como Splinter Cell é mais original? Vocês não confundiram criatividade com originalidade?

Replay: acho que Splinter Cell deveria ganhar, pois ter a certeza que missões extras estão a caminho e que eu não vou precisar comprar um jogo novo por causa disso é sensacional. Bater um monte de desafio pra, no final, ter como prêmio uma roupinha diferente é ridículo.

O vencedor: qualquer um! Na minha opinião é Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty para PS2, mas eu acho que vocês estão tão extasiados com o novo Splinter Cell que, por enquanto, sobra elogios ao menino novo da cidade. Que falta de honestidade!

Cometer crimes como esses são ímpetos que não gostaria que se repetissem. Esse tipo de comparação deveria ser feito entre placas de vídeo, não entre esses jogos. Não importa o que dizem por aí. Estou até prevendo: se este e-mail for publicado, é bem provável que vocês irão inventar uma história espalhafatosa pra me deixar seco. Pois bem, vou ficar esperando uma resposta. Enquanto isso, continuem com o bom trabalho.

Ronaldo Rodrigues da Silva
Via e-mail

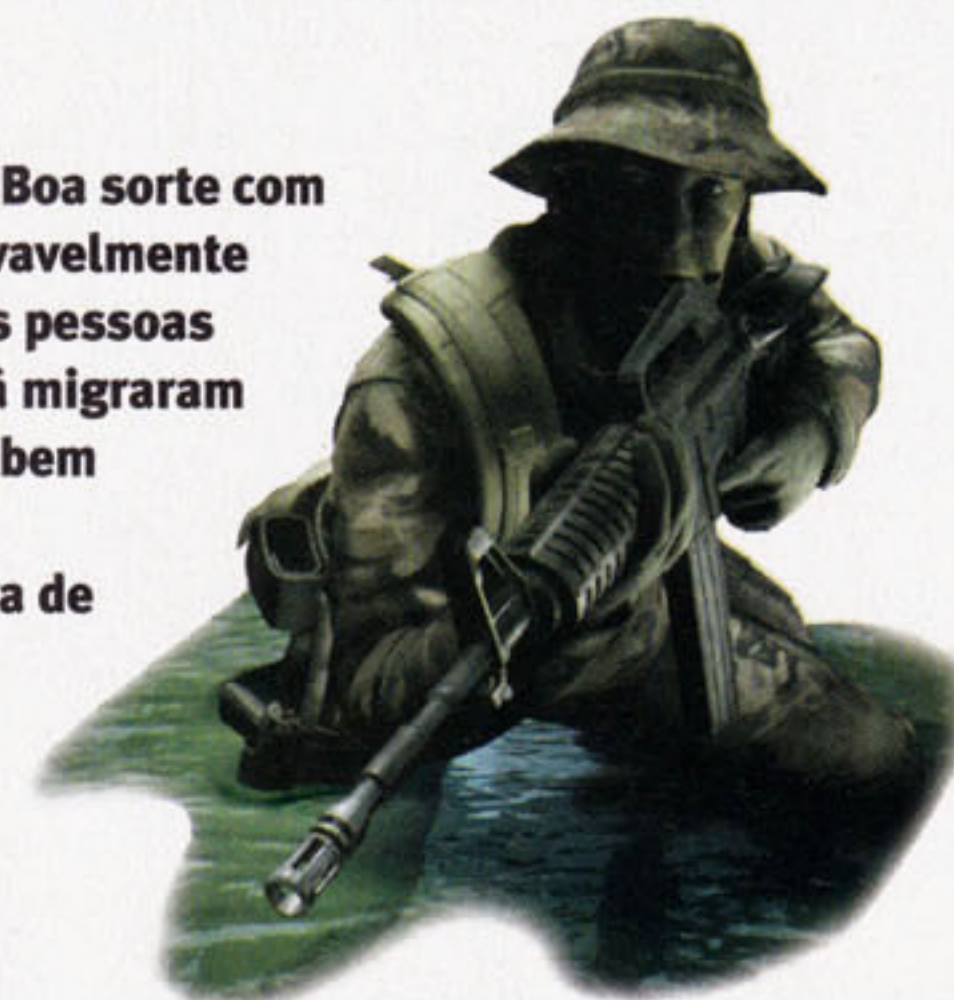
Como já esperávamos, choveram cartas na redação tomando partido de um lado ou de outro sobre nossa matéria de capa da edição anterior. Acho que muitos de vocês deveriam dar uma olhadinha em nossa matéria da página 12, mas enfim... Ronaldo, ninguém aqui quer inventar história nenhuma. Acontece que na maioria de seus argumentos você usou como exemplo outros jogos da série Metal Gear. Por que usamos Substance? Porque ele é o único presente no Xbox, assim como Splinter Cell. Não comparamos gráficos de consoles diferentes, por exemplo. E porque é o mais novo capítulo da série, evitando assim o "efeito tempo" que você mesmo citou. E aí entra o ponto de enredo para Splinter Cell, talvez o mais polêmico da matéria. O enredo de Metal Gear Solid é sensacional? Sem dúvida. Mas o de Sons of Liberty (que é o mesmo de Substance) não segue o exemplo, é confuso e exageradamente cheio de reviravoltas. Splinter Cell inova principalmente na maneira como é contado, seguindo a regra máxima do cinema: o protagonista não pode saber mais da história do que o espectador, que não pode saber mais do que o protagonista. Os gráficos de Substance não precisavam melhorar por quê? No Xbox, a Konami poderia ter caprichado mais. E nesse ponto, Splinter Cell dá um banho. E você reclamou até do personagem principal, Snake supera Sam Fisher... e Raiden que me desculpe, mas carisma é essencial para qualquer herói de games. Não faltou honestidade em nossa comparação, sobrou imparcialidade. E quer saber, uma briga assim é bom sinal: agora Metal Gear 3 terá algo a superar, dando novas metas para Splinter Cell 2, e por aí vai...

Guerrilheiro Online

Eu queria pedir para vocês publicarem meu e-mail (fokxs@brturbo.com) para o pessoal que joga SOCOM Online se comunicar comigo. Seria legal fazer um clã brasileiro (vocês podem me encontrar no jogo com o nick BRASILEIRO). Jogar em clã é muito melhor, ainda mais para quem tem o headset. Comprei o adaptador Online para o PS2 e estou me sentindo frustrado: tenho THPS3 e SOCOM até agora, mas no THPS3 nunca tem quase ninguém Online, no máximo setenta pessoas!

Daniel Petry
Via e-mail

Mensagem enviada, soldado. Boa sorte com seu clã. Quanto a THPS3, provavelmente você está encontrando poucas pessoas Online porque os jogadores já migraram para a quarta versão do jogo, bem mais recheada de desafios Multiplayer. Talvez seja a hora de você começar a fazer suas manobras em Tony Hawk's Pro Skater 4...



Escreva para a EGM Brasil:

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

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

CURTAS

Falha nossa

Percebi uma "falha" nos reviews da edição 10: na avaliação do jogo, James Bond 007 Nightfire, para PS2, a nota final é 7.5 e vocês deram o selo EGM Prata. De acordo com a revista, esse selo só é dado a jogos que recebem nota superior a 8.0.

Gabriel Nóbrega
Belém/PA

Como diria Homer Simpson: "doubl!". Você está certo, Gabriel. Esse selo não deveria estar lá. Deve ter sido colocado por algum fã de James Bond, empolgado com o último filme do agente. Nossas desculpas.

Decisões

Gostaria de saber qual jogo, na opinião de vocês, é melhor:

GTA:Vice City ou Metroid Prime?

Lucas Gordinho
Via e-mail

Ora, já demos nossa resposta nas duas últimas edições: um selo de platina para cada um, com três notas 10 de nossos avaliadores. Ou seja, os dois são fantásticos e perfeitos.

Mais Splinter Cell

Em primeiro lugar, gostaria de parabenizá-los pelo ótimo trabalho. Digo isso pela excelente qualidade da revista até agora, em todos os aspectos, das reportagens até a qualidade do papel. Faz valer cada centavo que gastamos. Gostaria de saber se Splinter Cell realmente sairá para Playstation2, e quando (visitei o site oficial de Splinter Cell e da Sony CEA, mas não achei nada sobre o game). Haverá uma grande perda gráfica em relação ao jogo lançado para Xbox?

Pablo Higuchi
Volta Redonda/RJ

Anota o desembarque de Sam Fisher nos outros consoles: a versão para PC chega em fevereiro, e as de PS2 e GC, em março. Ainda é cedo para dizer se haverá



diferenças nos gráficos, mas as primeiras imagens que vimos nos deixaram bastante otimistas.

1º Campeonato de Winning Eleven 2002

Local: Belo Horizonte – **Período:** 26/10 até 17/11/2002 – **Local:** Shopping Cidade

Inscrição: doação de 1 kg de alimento não-perecível – **Apoio:** EGM Brasil

Resultado: foram arrecadados mais de 500 kg de alimentos que foram doados para a "Igreja Batista Betuel".

PREMIADOS

GRUPO I – 07 A 12 ANOS

1º lugar: Warley Fernando dos Santos

PRÊMIO – 1 PsOne

2º lugar: Felipe Augusto Severino

PRÊMIO – 1 PsOne

3º lugar: Diego Gustavo

PRÊMIO – 1 Game Boy Advance

GRUPO II – 13 A 20 ANOS

1º lugar: Raphael Henrique da Silva

PRÊMIO – 1 PsOne

2º lugar: Rafael Martins Acorsi

PRÊMIO – 1 PsOne

3º lugar: Eric Leite de Oliveira

PRÊMIO – 1 Game Boy Advance

GRUPO III – ACIMA DE 20 ANOS

1º lugar: Ernani de Souza

PRÊMIO – 1 PsOne

2º lugar: Douglas Luiz Mendes Baisse

PRÊMIO – 1 PsOne

3º lugar: Wilson Rezende Azzi Junior

PRÊMIO – 1 Game Boy Advance

GRANDE FINAL–

1º Lugar Geral – Warley Fernando dos Santos

PRÊMIO – 1 Playstation II

2º Lugar Geral – Rafael Martins Acorsi

PRÊMIO – 1 PsOne

Cores e mais cores

Por que raios é que nos reviews vocês misturam as cores dos jogos de PS2 (azul) e GameCube(roxo)? Isso é problema de quem cuida do design ou da arte? E falar que é culpa da gráfica fica difícil, pois a maioria das revistas estão com as cores corretas!

Aroldo Comune
Via e-mail

Aroldo, você acertou, embora não acredite. Isso é coisa da gráfica sim. Acontece que pode haver diferença de impressão de uma revista para outra, embora seja algo raro. Como as cores que usamos para o PS2 e para o GC são parecidas, pode acontecer isso que você está falando em um ou outro exemplar.

Seus incoerentes!

Na edição #9, vocês deram nota 7 para o visual de Hitman 2 para o Xbox, e nota 8 para a versão de PS2. Mas nos comentários, vocês falam que a versão de Xbox é graficamente superior à de PS2! Como pode isso? Expliquem essa incoerência!

Paulo Domingues
Atibaia/SP

Paulo, dê uma olhadinha em "Nossa Filosofia de Avaliação", que está sempre publicada na primeira página da seção de reviews. Lá você pode ver que avaliamos os games em como eles se comparam a outros títulos da mesma plataforma. Apesar do jogo citado ter gráficos melhores no Xbox, ele ainda teve uma nota mais baixa se comparado a outros games do console. Entendeu?

"Veja os nomes dos ganhadores da promoção EGM BRASIL & UBI SOFT realizada na edição #9.

A pergunta foi: Qual o nome do herói sem braços, uma das principais mascotes da Ubi Soft?

A resposta correta é: Rayman.

Parabéns aos ganhadores e continuem participando de nossas promoções."

NOME	CIDADE	UF	PRÊMIO
Warley Uliana Violeti	Rolim de Moura	RO	Ghost Recon
Victor Hugo Henn Dogna	Pres. Prudente	SP	Ghost Recon
Vinicius Oliveira Del Poço	Sorocaba	SP	Ghost Recon
Rafaella Cristina Souza	Anápolis	GO	Ghost Recon
Peter Bidel Schwambach	Carazinho	RS	Ghost Recon
Paulo Roberto Gallas	Nova Petrópolis	RS	Rayman
Paula Santana dos Santos	Feira de Santana	BA	Rayman
Marcos de Andrade	Itabaiana	SE	Rayman
Miguel M. Santos Fournier Jr.	Rio de Janeiro	RJ	Rayman
Leandro Jacques de Macedo	Porto Alegre	RS	Rayman
Leside Aruda Valadares Chamon	Abaeté	MG	Myst
Gustavo Vieira de Caldas Batista	Itapecerica da Serra	SP	Myst
Fernando Rodrigues G. Bergamini	Buritama	SP	Myst
Edmar de Souza Prado	Rondonópolis	MT	Myst
Carlos Henrique de Oliveira	Belo Horizonte	MG	Myst

"Confira aqui os nomes dos ganhadores da promoção EGM Brasil & Microsoft II realizada na revista EGM Brasil edição #9.

A pergunta foi: Qual o nome do novo game da Microsoft que adiciona elementos místicos à série Age of Empires?

A resposta correta é: Age of Mythology.

Parabéns e continuem participando de nossas promoções."

NOME	CIDADE	UF	PRÊMIO
Adomias Miranda Souza	Jequié	BA	Sidewinder Force Feedback 2
André Luiz Akinci	Araruama	RJ	Sidewinder Force Feedback 2
Bruno José B. Querisco	Rio de Janeiro	RJ	Office Keyboard
Daniel João da Silva	Santos	SP	Sidewinder Game Voice
Denison Duarte da Silva	S. José Campos	SP	Office Keyboard
Fabrcio Pereira Cruz	Brasília	DF	Sidewinder Force Feedback 2
Fernando Sencioles	Vila Velha	ES	Flight Simulator 2002 Standard
Gilmar Antonio Isboli	Quatiguá	PR	Sidewinder Game Voice
Igor de Souza Pinto	Belém	PA	Sidewinder Game Voice
Jefferson Silva Costa	Santos	SP	Sidewinder Game Voice
Jordane Rodrigues Freitas	Ipatinga	MG	Sidewinder Game Voice
Juliana Rech Londero	Caxias do Sul	RS	Office Keyboard
Luciano Rezende Silva	Piumbi	MG	Sidewinder Force Feedback 2
Luis Felipe T. de Moraes	Rio de Janeiro	RJ	Flight Simulator 2002 Standard
Matheus F. M. Oliveira	Belo Horizonte	MG	Sidewinder Game Voice
Matheus Henrique Vier	Videira	SC	Flight Simulator 2002 Standard
Natasha H. Cavata	São Paulo	SP	Flight Simulator 2002 Standard
Reginaldo Rodrigues de Oliveira	Oeiras	PI	Sidewinder Game Voice
Renato Marcellino da Silva	São Paulo	SP	Sidewinder Game Voice
Rhaysa de Lima Madrugada	Taubaté	SP	Sidewinder Game Voice
Sidney Jorge Michalvate Jr.	São Paulo	SP	Sidewinder Game Voice
Thiago Antonio Silva	Ibipora	PR	Office Keyboard
Wagner Cabral Masculino	São Paulo	SP	Flight Simulator 2002 Standard
Wander Jorge Sampaio	Belém	PA	Office Keyboard

Cacto & Sapo

SAPÃO É AQUELE SER REPULSIVO QUE NÃO SE LIMITA APENAS A OBSERVAR O JOGO ALHEIO: ELE TEM QUE OPINAR!

UM SAPÃO INCOMODA MUITA GENTE... E MESMO QUE CONSIGA SE CALAR...

...SUA SIMPLES PRESENÇA TORNA-SE UM TORMENTO, POR FICAR A EXPECTATIVA...

...DO MOMENTO EM QUE VAI SE MANIFESTAR, QUASE SEMPRE NA HORA MAIS INCONVENIENTE POSSÍVEL!



DIGA LOGO COMO DERROTO ESSE MALDITO CHEFE, SAAAPÔÔÔ!!



NÃO, NÃO É NÃO!



PREPRINT



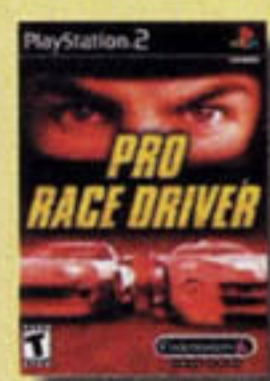
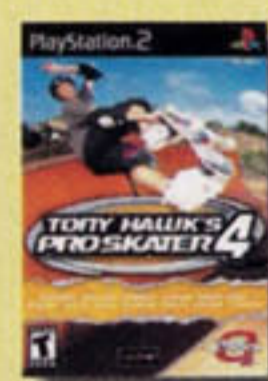
Cabo S-video/AV



Pad Azul



Controle Remoto DVD



DVD Region X



Gameshark 2



PlayStation 2



GRANDE VARIEDADE DE GAMES e ACESSÓRIOS

Consulte nosso catálogo eletrônico

www.netunia.com.br

assista ao preview dos hot games

FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVAS - APARELHO FORNECIDO SEM O JOGO - ESTOQUE LIMITADO

Cabo S-video/AV



Kit DVD área 4



X Box

Jogos originais a partir de R\$ 125,00



PS one



Game Boy Advance



Pad Sem fio



Memory 251



Cabo S-video/AV



GameCube



ATACADO E VAREJO CONSULTE formas de pagamento!

aceitamos todos cartões de crédito.



Financiamos em até 12 vezes*

* Somente para S.Paulo e Grande São Paulo

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

Despachamos para todo o Brasil Entrega gratuita na cidade de São Paulo

TELEVENDAS

Atendimento personalizado "Fale conosco" on line

Fax: (11) 3825 7653

Fone: (11) 3825 7600



Start

O que rola de melhor no mundo dos games

O Futuro do Mal

A Capcom revela **Resident Evil 4** entre seus novos jogos para GameCube



Como em *Code: Veronica*, *RE4* terá cenários em 3D e uma inédita visão em primeira pessoa



Enquanto a maior parte das grandes produtoras de jogos está meio tímida em relação ao GameCube, lançando apenas versões para outros sistemas, a Capcom, recentemente, demonstrou que aposta alto no Cube. Em novembro passado, nos confins escuros de uma boate de Tóquio, a Capcom revelou cinco – isso mesmo, cinco – novos títulos para o GameCube, incluindo a próxima grande seqüência da série *Resident Evil* e quatro novas franquias.

Resident Evil 4 – Lançamento americano: 2004

Parece que falamos deste jogo há uma eternidade, mas *Resident Evil 4* – originalmente planejado para o PS2 – está a caminho do GameCube. A Capcom mostrou algumas cenas do game no qual o produtor Hiroyuki Kobayashi promete revelar a verdadeira origem da série *RE*. A história traz Leon S. Kennedy, o policial novato de *Resident Evil 2*, e acontece dentro do coração da maligna corporação Umbrella. Aqui, a Capcom não abre muito a boca sobre os detalhes, mas sabemos que a Umbrella está de volta com sua velha mania de criar mutantes. Desta vez, surge um vírus chamado Progenitor (por alguma razão, todo *RE* precisa de seu próprio vírus). Também ouvimos que nosso velho amigo Leon está lutando por sua vida após contrair uma misteriosa doença (algo a ver com o vírus? Hmm...). Diferente dos dois últimos *REs*, que tinham cenários pré-renderizados, aqui os gráficos serão totalmente 3D e ainda há uma opção de visão em primeira pessoa. O que vimos de *RE4*, mesmo num estágio inicial, parece fantástico. Mas com lançamento previsto para algum momento de 2004, é melhor não se preocupar com ele ainda.



Em *RE3*, o governo americano ofereceu uma missão a Leon – seria isso que ele está fazendo em *RE4*?

AFINAL, ISSO TUDO SERÁ LANÇADO PARA O XBOX E PS2?

Sim e não... bem... talvez. *RE4* continuará sendo exclusivo do GameCube, mas o diretor Shinji Mikami nos disse que os outros games podem chegar aos outros consoles no futuro. Cruzem os dedos!



Viewtiful Joe

Provável lançamento nos EUA: terceiro trimestre de 2003

Este side-scrolling com nome estranho (pode mudar nos EUA) chega graças a Hideki Kamiya, criador do sucesso *Devil May Cry* para o PS2. Ele é estrelado por um super-herói grandão chamado Joe, cujo objetivo não é apenas livrar as ruas do mal, mas também manter uma boa aparência enquanto faz isso (deve ser aí que entra a parte Viewtiful do nome, algo como bela visão). O jogo tem uma mistura de desenho animado com gráficos 3D, e misturando cenários de HQs e efeitos especiais. Você tem um amplo repertório de chutes, socos, combos e, juntando-se a tudo isso, está a habilidade de adiantar ou atrasar o tempo para fazer os ataques mais dramáticos e estilosos.



Antes chamado de Red Hot Man, Joe promete inovar em vários pontos



P.N. 03

Provável lançamento nos EUA: terceiro trimestre de 2003

P.N. 03 (Product Number 03) é o próximo projeto de Shinji Mikami, diretor de *Resident Evil*. Diferente de seus games de aventura mais lentos, este título sci-fi parece ser pura ação. O protagonista é uma mulher chamada Vanessa Z. Schneider, uma mercenária freelancer com um passado negro, uma ultradesestrutiva arma laser e um nome esquisito. Seus pais foram mortos por um sistema de computador conhecido como CAMS, e agora ela está em busca de vingança. As cenas de *P.N. 03* exibidas foram curtas, mas rápidas e impressionantes. Vanessa parece uma Lara Croft futurista, armas disparam enquanto ela salta e gira de parede em parede, e há explosões gigantescas que destroem tudo.



As cenas que vimos de *P.N. 03* se assemelham a *Tomb Raider* e *Devil May Cry*



Dead Phoenix

Provável lançamento nos EUA: terceiro trimestre de 2003

Pegue alguns elementos de *Panzer Dragoon* e combine-os com os inimigos espalhados por todos os lugares de *Dynasty Warriors*. O resultado pode ser algo parecido com *Dead Phoenix*. Você controla o guerreiro alado chamado Phoenix que deve lutar para salvar uma antiga cidade flutuante que existe além do tempo e espaço. Os produtores estão esperando recriar o senso de liberdade implícito no ato de voar, ao mesmo tempo em que oferecem toneladas de ação e excitação para os jogadores loucos por um gatilho. Com os inúmeros inimigos no chão e no ar que vimos na demo – sem mencionar os chefes verdadeiramente épicos – a Capcom parece estar no caminho certo.



Esta Fênix parece muito mais bacana que o boneco tosco do último filme de *Harry Potter*



Killer 7

Provável lançamento nos EUA: final de 2003

Killer 7 é facilmente o mais dark dos novos jogos da Capcom. O personagem principal, Harman Smith, é um velho numa cadeira de rodas. Ah, e ele é um assassino com sete diferentes personalidades. Seu oponente, também muito mau (mas não numa cadeira de rodas), é um rei do crime chamado Kun Lan, que usa o modesto pseudônimo de God's Hand (mão de Deus). Seu objetivo é fazer uso de todas as sete personalidades de Smith para caçar e matar Lan. As telas que você vê aqui não fazem justiça ao game. Vá até www.capcom.co.jp/gamecube/english.html para assistir aos vídeos e ver maiores detalhes desde e dos novos jogos da Capcom. 🎮

—John Ricciardi



Os gráficos estilizados de *Killer 7* são intrigantes, e o próprio game ainda é um mistério





START

ファンタジー



O ataque dos fanáticos

De onde eles saem, e quem diabos eles pensam que são? A EGM Brasil analisa o mais polêmico tipo de gamer: o fanático

Beatles vs Stones. Monarquia vs democracia. Guerra nas Estrelas vs jornada nas Estrelas. As pessoas escolhem lado, e com o videogames, não é diferente. E na linha de frente da guerra dos consoles – a feroz batalha de PS2 vs GameCube vs Xbox – você encontrará o fanático, também conhecido como “ista”. Ele é neurótico. Ele é raivoso. Ele é irredutível a seus adversários, assustadoramente fiel a seu sistema favorito. E sente orgulho disso. “Um fanático é alguém que levou sua paixão por alguma coisa ao nível de obsessão, e tem acesso a uma quantidade enorme de informações a respeito desse seu objeto de desejo, guardada em seu cérebro para fácil acesso”, diz Sonia Im. Como assessora de imprensa da Square americana, ela enfrenta fanáticos quase todos os dias. “Essa obsessão nem sempre fica só nos games. Ela pode se estender aos quadrinhos, filmes, desenhos... o que importa é que eles idolatram algo”.

Provavelmente, alguns milhares de fanáticos estão lendo essa matéria agora. E se você é um deles, bem, você sabe que você é. Você e seu PS2 são um time inseparável, lutando contra os malvados da Nintendo e da Microsoft. Ou, segurando seu GameCube pela alça, você se esconde nos arredores da loja de games de seu bairro, disparando mísseis verbais nos compradores de outros consoles. Ou ainda, protegido pela tela de seu computador, você infesta os fóruns de games pela internet, tentando provar que seu Xbox é o único console digno de um verdadeiro jogador. Não é mesmo? Não é mesmo?

Os fanáticos (ou “istas”, chame como quiser), argumentam sobre qual console é mais poderoso, qual tem os melhores games, qual é o mais legal por alguma razão bizarra que só eles entendem. Eles iniciam comentários provocativos que resultam as maiores guerras nos fóruns de debate: aqueles tópicos imensos

onde cada um tem uma resposta diferente e ninguém concorda com nada. Os fanáticos estão dispostos a morrer com seu console, e irão clamar vitória antes mesmo da “batalha” ter terminado. Pergunte a qualquer fã do Dreamcast. Esse tipo de gamer não é novidade. Mas hoje em dia, ele pode criar um tremendo barulho graças a Internet, onde vale tudo, e a voz de qualquer um pode ser ouvida. Desde a criação do primeiro console, os fanáticos têm discutido as vantagens de um sistema sobre o outro. “A maior rivalidade, naturalmente, foi entre os adoradores do Atari 2600 e os fãs do Intellivision”, diz o historiador de games Leonard Herman, autor de *Phoenix: The Rise and Fall of Videogames*. Sem a net para soltar suas opiniões, os fanáticos de outrora duelavam

nos pátios das escolas, no cafezinho do escritório, nas seções de cartas das revistas especializadas. “Somente porque existem 400 jogos para o Atari, não significa que sejam bons”, dizia uma carta em março de 1983 na revista *Electronic Fun With Computers & Games*.

As guerras continuaram a cada geração: ColecoVision vs Atari 5200, NES vs Master System, Super NES vs Mega Drive, PSOne vs Saturn. Tudo precede o inédito cenário que temos hoje: três potentes fabricantes lutando pelo controle do mercado. Nenhum parece pronto para desistir por enquanto. Esse é o sonho de qualquer fanático, e um pesadelo para qualquer um apanhado no fogo cruzado. Nosso conselho: não se meta na guerra de um fanático. Isso só irá encorajá-lo.

O raio-x de um fanático

Cabeça dura

O fanático acha que sabe tudo e não vê problema algum em deixar você saber que ele sabe mais do que você. Na verdade, ele sabe tanta coisa a mais do que você, que se você discordar dele, estará apenas provando a si mesmo ser o novato que ele pensa que você é.

Personalidade forte

O fanático adora discutir. Ele irá discutir sobre qual console é melhor, qual produtora é a mais fodona, e qual joystick é mais confortável. Ele prefere discutir a concordar com você, mesmo que secretamente ache que você tem razão.

Economicamente fiel

O fanático tem uma aliança nada saudável com um determinado fabricante de videogames. Ele não irá comprar nada de outra empresa, não importa o quão esteja tentado a isso. Ai dele se seus inimigos descobrirem que ele esteve desejando um console adversário. Seus seguidores iriam virar a cabeça em desgosto, enquanto seus adversários riam como maníacos.

Habitat

O fanático joga conversa fora com um funcionário da loja de games até ser perguntado se vai comprar alguma coisa. Ai ele vai embora e corre para algum fórum na internet, onde pode encontrar uma platéia que pode se importar com o que ele fala.

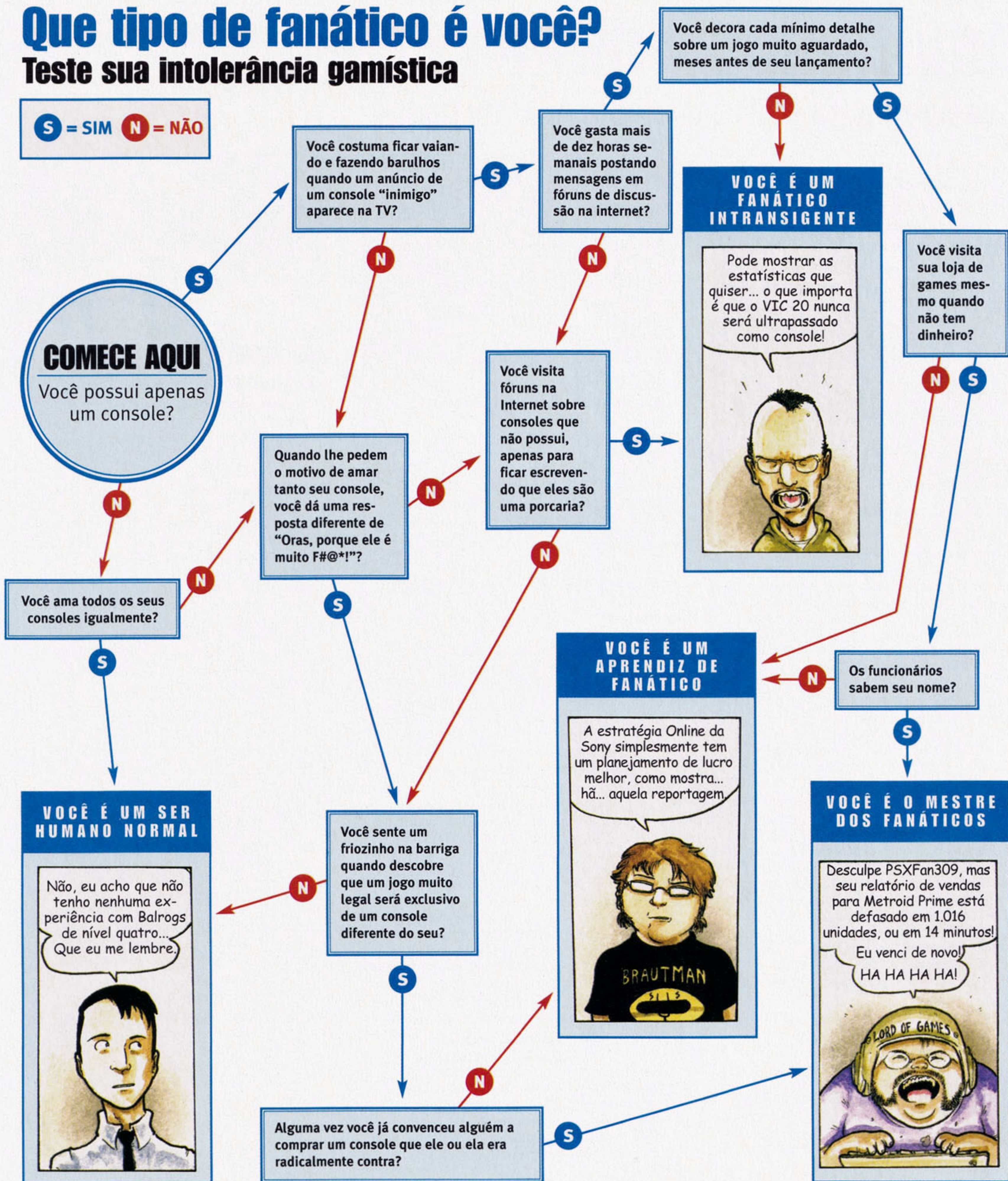


Ilustração: Jeremy "Norm" Scott

Que tipo de fanático é você?

Teste sua intolerância gamística

S = SIM **N** = NÃO





START

Novidades Online

O que virá para PS2, GameCube, e Xbox Online

Se você gosta de jogar Online, provavelmente está muito ocupado para ficar procurando por aí detalhes sobre o que há de novo no horizonte de seus games favoritos – então, nós resolvemos fazer o serviço para você! Aqui estão as respostas para as questões mais quentes sobre jogos Online para o console que você escolheu.



Phantasy Star Online Episodes I & II

Fofoca GameCube

Algum jogo criado pela própria Nintendo está prestes a ir para o mundo Online?

Ouvimos rumores que *Super Mario Kart* será o primeiro, mas a Nintendo não revelou nada oficialmente a não ser uma declaração misteriosa de que “a Nintendo não anunciou quando irá introduzir seu primeiro game Online”. Em nossa opinião, seria uma injustiça cósmica não fazer uma seqüência Online para *Animal Crossing*.

Algum outro game será Online?

Sim, mas não espere jogar outro que não seja *Phantasy Star Online Episodes I&II* em um futuro próximo. “Há outras produtoras e desenvolvedoras trabalhando atualmente em outros jogos Online”, revela o porta-voz da Nintendo, Chris Olmstead. “Entretanto, eles não anunciaram nenhum título até agora.”

E sobre o conteúdo para download para PSO?

Um bocado de missões para download está sendo planejado... para o futuro. Mas neste momento, só o conteúdo está disponível Online. “Nosso objetivo”, diz o produtor de PSO Richard Briggs, “é ter certeza de que há um tráfego bem regular do novo conteúdo Online, e nós, atualmente, temos o equivalente a vários meses de novo conteúdo planejado”.

O que fazer se eu não encontrar os adaptadores Online do GC?

Olmstead diz: “A Nintendo irá despachar uma nova remessa de adaptadores para as lojas em breve” – por isso, fique de olho na sua loja mais próxima. Na hora que você estiver lendo isto, pode já ter se esgotado.



Dossiê PS2

Quando o Hard Drive virá para os Estados Unidos?

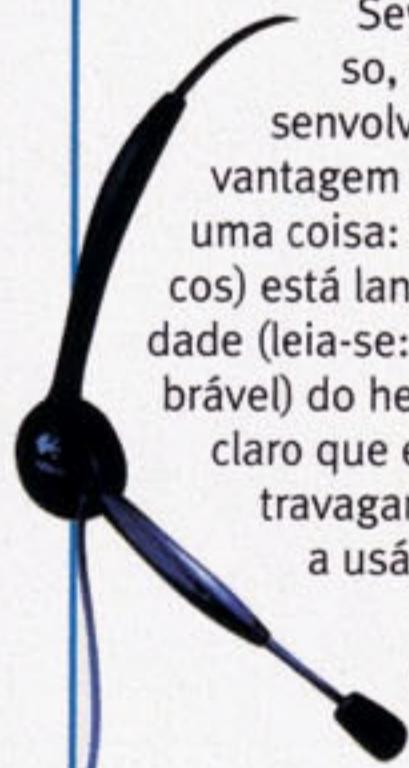
O Hard Drive para PS2 (HDD) está fora de catálogo no Japão, e a previsão é estar disponível ainda este ano – mas a Sony não faz nenhuma promessa. “Queremos ter certeza de que o consumidor irá precisar dele antes de torná-lo disponível”, revela o representante da Sony, Patrick Seybold. Por isso, o HDD não chegará aos EUA até que haja jogos que o suportem. Um provável primeiro candidato é *Final Fantasy XI* (lançado só no Japão), que requer o drive. Quando o jogo for lançado na América, nós só podemos imaginar que o HDD virá na cola.

Onde posso achar o adaptador de rede?

Nossas fontes dizem que a intenção da Sony é despachar para as lojas 500 mil adaptadores de rede no segundo semestre de 2003, então, o melhor a fazer é ficar ligado em sua loja mais próxima (e esperamos que você tenha sorte).

Há algum outro jogo usando o headset de SOCOM?

“Conteúdo é o que manda aqui”, diz Seybold, “e se um título promete isso, eu tenho certeza que outros desenvolvedores e produtores irão tirar vantagem da tecnologia”. Nós sabemos de uma coisa: a Logitech (fabricante de periféricos) está lançando uma versão de alta qualidade (leia-se: nem frágil, nem facilmente quebrável) do headset de *SOCOM* em fevereiro. É claro que eles não lançariam um headset extravagante se *SOCOM* fosse o único game a usá-lo, não é mesmo?



Quais conteúdos para download estão sendo lançados?

A Activision oferece uma avalanche de pistas criadas por usuários toda semana para *Tony Hawk's 4*, assim os fãs podem procurar centenas de opções para download (a Neversoft também irá colocar à disposição suas próprias pistas). A EA também promete uma lista para download de *Madden NFL 2003*.



O Xbox dos segredos

Eu quero meu PSO! Quando ele chega ao Xbox?

Vocês estão com sorte: A versão Xbox do PSO irá chegar aos Estados Unidos em março.

A partir de quando terei de pagar pelo conteúdo?

A Microsoft diz apenas: “Nós ainda não anunciamos qualquer informação sobre o conteúdo premium até este momento”. Mas achamos que uma boa parte do novo conteúdo (tanto grátis como possivelmente pago) está sendo planejado para jogos específicos. Novas fases jogáveis estão sendo planejadas para *Splinter Cell* em março – mas talvez não sejam gratuitas. Um produtor do jogo revelou que, pelo menos, a primeira nova fase será grátis. Isso implica que os outros níveis não serão? *Mech Assault* irá, em breve, contar com oito novos mapas, quatro novos mechs e dois novos modos de jogo – Capture the Flag e Objective Raid – disponíveis para download grátis durante os primeiros três meses deste ano. Alguns deles estão Online agora. *NFL 2K3*, *NBA 2K3*, *Toe Jam & Earl* e *MX Superfly* terão listas de personagens para download gratuito. Quatro novos mapas do *Unreal Championship* devem estar disponíveis no momento que você estiver lendo esta matéria. “Oferecer conteúdo gratuito aos jogadores é uma tradição da franquia *Unreal*”, diz Meredith Braun, da Digital Extremes. “Então, estamos empolgados com a oportunidade de continuar essa tradição nos consoles”. Braun também diz que novos tipos de jogo e Mutators também devem estar disponíveis, se a tecnologia permitir isso...

Quais outros jogos para Xbox estão para se tornar Online?

“Mais de sessenta empresas estão trabalhando em jogos Online”, diz o representante da Microsoft Jen Martin, incluindo aí *Halo 2*, *Midtown Madness 3*, *Star Wars Galaxies*, *True Fantasy Live Online*, *Return to Castle Wolfenstein*, *Tom Clancy's Rainbow Six* e *Counter-Strike*, só para citar alguns.



Celebridades são como qualquer pessoa comum – a única diferença é que são pessoas comuns incrivelmente ricas. Você gosta de games? Eles também. A partir desta edição, a cada mês, conversaremos com uma celebridade que joga, está envolvida na criação ou participa de algum título. Para começar, dois de uma vez: o glorioso Mr. T, que está revivendo seu personagem Clubber Lang (de “Rocky III”) nos games *Rocky*, e o homem que assina a maior série de esportes radicais da história dos games: Tony Hawk.

CELEBRIDADES DOS GAMES

Falando sobre games, Rocky e muito mais com Mr. T



EGM: Viver um personagem com mais de uma década de existência preocupa você?

Mr. T: Chegaram para mim com a idéia e eu disse: “Estou empolgado”. Nunca tive uma revanche com Rocky Balboa. Sabe, ele lutou com outros caras, mas nunca me enfrentou de novo. Eu não jogo videogames, mas eu vi este e disse: “Quero estar nessa”.

EGM: E você acha que os jogadores mais lerdos e inexperientes poderão derrubar Clubber?

T: Ah, não. Eu tenho pena deles. Eles não podem com o “Clubber Man”. Eles podem se enfileirar – ele cuidará de todos, um por vez. Pow, pow, pow (diz golpeando o ar). Eu sou durão. Eu derroto a mim mesmo três vezes ao dia. Grrrrrr... Eu sou mau, cara....

EGM: Já era hora deles criarem uma nova variação para o sucesso de *Rocky*, não é?

T: Bem, você tem que saber que Rocky é uma jogada certa. As pessoas sabem disso, dizem: “Ei, foi um sucesso nos cinemas muitos anos atrás, vamos colocá-lo em um game”. E o que eu mais gosto de tudo isso é que não é um jogo violento. A garotada pode contá-lo a seus pais – é um bom

game. Eu nunca joguei videogame, mas este, cara, eu não vejo a hora de brincar com meu filho.

EGM: Então, você não joga?

T: Não, cara... Mas deste aqui, eu gostei. Eu nunca havia jogado nenhum outro game.

EGM: Claro que não, você é um sujeito durão. Tempo de sobra é coisa dos fracotes!

T: Hoje em dia, quando eu estou na boa, eu assisto a Trading Spaces (um seriado de TV). Daí eu veja aquele cara, ele tem uma barba... esqueci o nome dele...

EGM: Ah, Christopher Lowell?

T: Isso mesmo. Já que sou um cara durão, eu gosto do estilo dele.

EGM: Em sua opinião, porque *Rocky* é perfeito para uma franquia de game?

T: Você ouve a música e já fica empolgado. Isso é Rocky... todo mundo quer ganhar. É isso que ele significa: todos querem ser um lutador, mas só um em cada dez será. Mesmo as mulheres querem ser Rocky. Querem esbofetear as amigas. Sabe como é, né?

Um papo de skatista com Tony Hawk, o maior

EGM: É apenas um palpite nosso, mas confesse: você não joga nada de *Tony Hawk's*, joga?

Tony Hawk: Que é isso... eu fico em algum lugar entre bom e excelente. Posso completar todos os objetivos sem trapacear. O único problema é que quando um jogo está pronto e posso começar a buscar mais pontos, já está na hora de testar a próxima versão.

EGM: Você está surpreso com toda a badalação em torno do game?

TH: De jeito algum, sabia que seria um sucesso desde o início.

EGM: Já imaginava que não haveria um, nem dois, mas quatro (por enquanto) jogos?

TH: Nunca pensei nisso, mesmo sendo muito legal jogar. Pensei que só iria agradar a quem anda de skate.

EGM: Que games gosta de jogar em seu tempo livre?

TH: Sou um tremendo fã de Kelly Slater's Pro Surfer. É sensacional.

EGM: Esse monte de *Pro Surfer*, *Pro Snowboarder*, *Pro Bolinha de Gude* já encheu um pouco, não?

TH: De maneira nenhuma, considerando os elementos diferentes como água e neve, além das possibilidades de cada modalidade. O gênero do meu tipo de esporte finalmente amadureceu nos games.

EGM: Você curte um PS2, um GameCube ou um Xbox?

TH: O PS2. Eu cresci acostumado com o joystick, e sempre uso o meu console como um DVD Player.

EGM: Quando você joga seus games, brinca com você mesmo? Digo, como você mesmo?

TH: Depende. Eu geralmente termino o game com meu personagem assim fico preparado



para esse tipo de pergunta – que ouço sempre. Depois parto para outro cara ou um dos secretos.

EGM: Qual poderia ser o pior game possível a levar o nome Tony Hawk?

TH: Um jogo no estilo do programa “No Limite”, usando skates. 🐱



START



Depois do jogo: Prime

A tremenda qualidade de *Metroid Prime* (para GameCube) realmente nos impressionou, e devemos admitir: não estávamos exatamente esperando por isso. Esses caras trabalharam diretamente com Miyamoto em cada aspecto? Fizeram um pacto com Satã? As pessoas responsáveis pelo game nunca se mostraram para falar sobre a magia, o mistério e tudo que há de *Metroid* em seu jogo... até agora.

Através da mágica da teleconferência, conversamos com os notoriamente bicos-fechados da Retro Studios (o produtor executivo Steve Barcia, o chefe de design Mark Pacini, o designer sênior Karl Deckard, e o produtor Michael Mann), juntamente com Shigeru Miyamoto e Kensuke Tanabe, da Nintendo, sobre seu espetacular projeto, depois do jogo:

EGM: Vocês podem descrever como foi dividido o desenvolvimento entre a Retro e a Nintendo?

Steve Barcia: Na verdade, muito do design original e direção foi um esforço cooperativo dos dois lados. A implementação, engenharia e arte foram feitas pela Retro, mas a direção e muitas das decisões sobre o que fazer foram trabalhadas em conjunto.

Kensuke Tanabe: A única coisa que fizemos sozinhos foi a música, feita por Kenji Yamamoto, compositor de nosso estúdio R&D 1 (o mesmo de tudo que há na série *Metroid*). Fora isso, foi tudo comandado pela Retro.

EGM: Sabemos que *Prime* nasceu como um game em terceira pessoa sem nome. Quanto tempo demorou para decidir torná-lo *Metroid*?

SB: Começamos nosso primeiro projeto logo após a empresa ser fundada e, então, Miyamo-



to se envolveu, nos dando recomendações sobre como mudar o game. Realmente não trabalhamos no outro jogo por muito tempo. Foi questão de meses. O projeto *Metroid Prime* começou oficialmente em agosto de 1999.

Shigeru Miyamoto: Estive olhando testes de diferentes projetos da Retro por cerca de quatro anos e, naquela época, tinha a impressão de que esses caras poderiam fazer um belo *Metroid* no futuro. Eu sei que os jogadores americanos estavam, há tempos, esperando um *Metroid*. Eu vivia sendo perguntado sobre isso. Mesmo durante os dias do N64, pensávamos em maneiras de fazer um jogo assim. Simples-

mente não tínhamos nenhuma idéia concreta.

EGM: No início, o anúncio de que uma equipe americana estava desenvolvendo *Metroid*, foi recebido com um certo ceticismo. Como vocês lidaram com a opinião pública contrária, no momento em que *Prime* foi revelado?

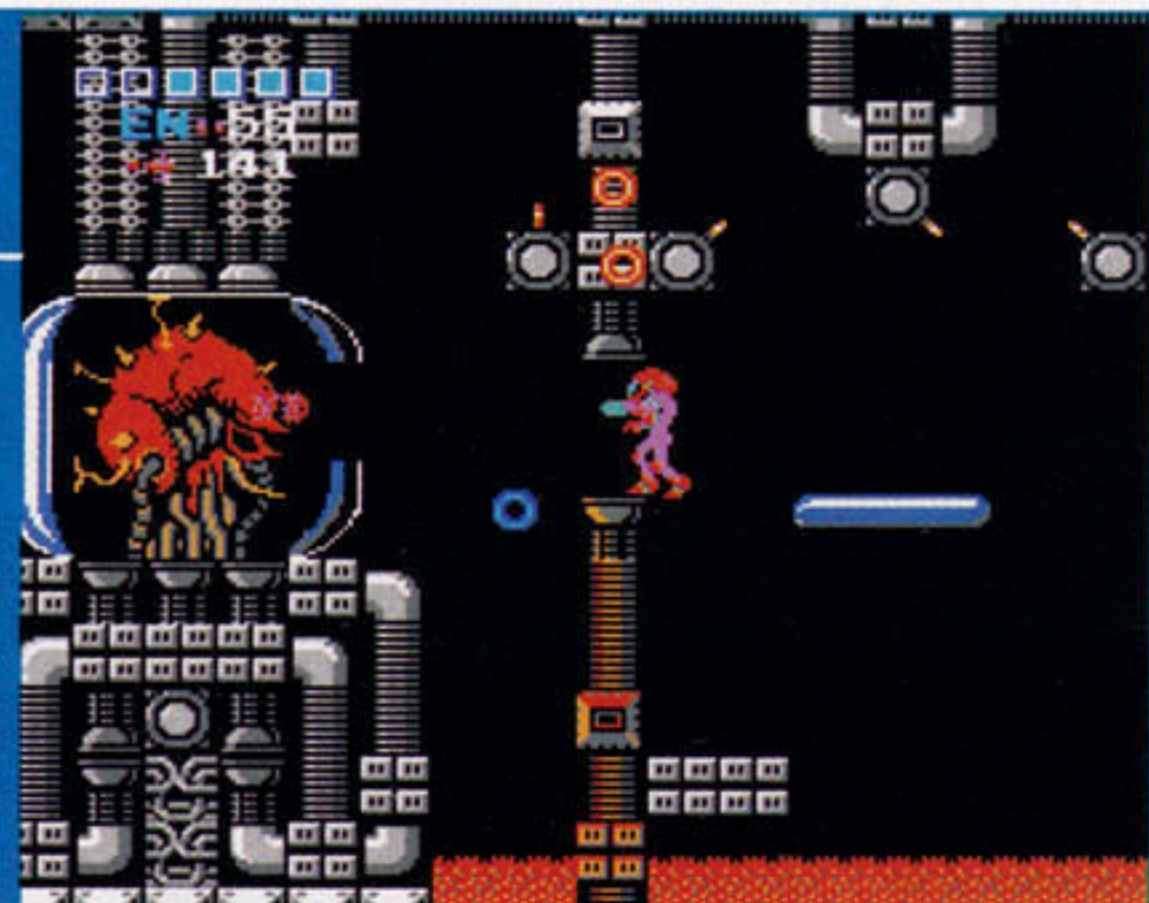
SM: Bem, talvez devêssemos ter ouvido. Eu não sei (risos)! Na verdade, fizemos tudo do jeito que queríamos, realmente não estávamos nos importando com as críticas naquele ponto.

SB: Concordo com Miyamoto, porque na época, o game já estava tomando forma, e era divertido. Sabíamos que estávamos na direção

Mais um pouco de Samus nunca é demais

“Muita gente que vai querer encontrar tudo”, diz o produtor executivo Steve Barcia, e “*Prime* lhe dá muitas oportunidades de jogar por muito tempo”. Juntar cada item e escanear cada objeto possível irá desbloquear três finais diferentes e quatro galerias de arte. Após vencer o game uma vez, você pode tentar de novo em uma dificuldade maior. Ah, e não se esqueça da opção link com *Metroid Fusion* – vencer *Prime* e conectar seu GC com o GBA permite que Samus use a armadura de *Fusion* em *Prime*, e vencer *Fusion* permite que você jogue o *Metroid* original em seu GBA.

Ao lado: Samus enfrenta Mother Brain do *Metroid* original





MIYAMOTO DÁ NOTA 12 PARA PRIME!

Pelo selo de platina que demos a *Prime* na última edição, é óbvio que estamos bem satisfeitos com o resultado final do game, mas como o criador de *Mario* e *Zelda*, Shigeru Miyamoto sente-se a respeito? Pedimos que ele desse uma nota (de 0 a 10) que representasse o que achava do trabalho de levar Samus ao 3D, e ele prontamente respondeu: “12!” Steve Barcia, da Retro, emendou o comentário: “Eu gosto da empolgação dele.”

Inimigos adoráveis

Metroid Prime está cravejado de inúmeros aliens terríveis e monstruosidades bizarras, mas cada membro da equipe de design tem um carinho especial por um deles. Vejamos os favoritos do pessoal:

Karl Deckard — Triclops



“Ele me deixa nervoso porque, no início, não se sabe como vencê-lo, e ele sempre vence. E depois você descobre como derrotar o safado – mas não consegue sempre. Eu gosto quando um game força você a fazer melhor.”

Mark Pacini — Chozo Ghost

“Eu acho que ele é um inimigo simples e eficaz, com o bônus de que você deve usar um de seus visores para encará-lo, o que acaba juntando uma série de elementos do game em uma só criatura.”



Michael Mann — Baby Sheegoths

“Eles são os buldogues do jogo. Pequenos ogros que gostam de atacar você.”

Steve Barcia — Meta-Ridley

“É uma batalha muito legal, e um personagem do passado que agrada aos jogadores. Não me lembro de muitas batalhas desse tipo em FPSs, então, ele realmente é um diferencial.”

Shigeru Miyamoto — Alpha Beetle



“Foi o primeiro inimigo que vimos pronto e funcionando. Fiquei pensando ‘E nós vamos partir disso!’ Foi realmente um belo começo.”

Kensuke Tanabe — Auto-turrets

“Eu gosto dos auto-turrets!”

certa. Mesmo com opiniões contrárias, podíamos perceber que era divertido.

EGM: Algumas pessoas reclamaram dos controles fora do padrão. Vocês chegaram a considerar que o game se parecesse mais com um FPS normal?

SB: Realmente nos dedicamos a fazer algo que se explicasse sozinho e, acima de tudo, a visão em primeira pessoa era um aspecto do jogo, não o foco central. Em vez disso, queríamos que *Prime* fosse um bom jogo, e tiramos o que pudemos do *Metroid* original.

Karl Deckard: Originalidade e inovação são mais importantes do que se encaixar em um certo gênero apenas porque é o que o público espera.

SM: É isso. Mesmo entre as pessoas trabalhando no jogo, algumas vezes surgia uma opinião do tipo “bem, isso é o que acontece em um FPS”. Tínhamos que quebrar esses estereótipos e jogá-los pela janela para poder criar algo realmente digno do nome *Metroid*.

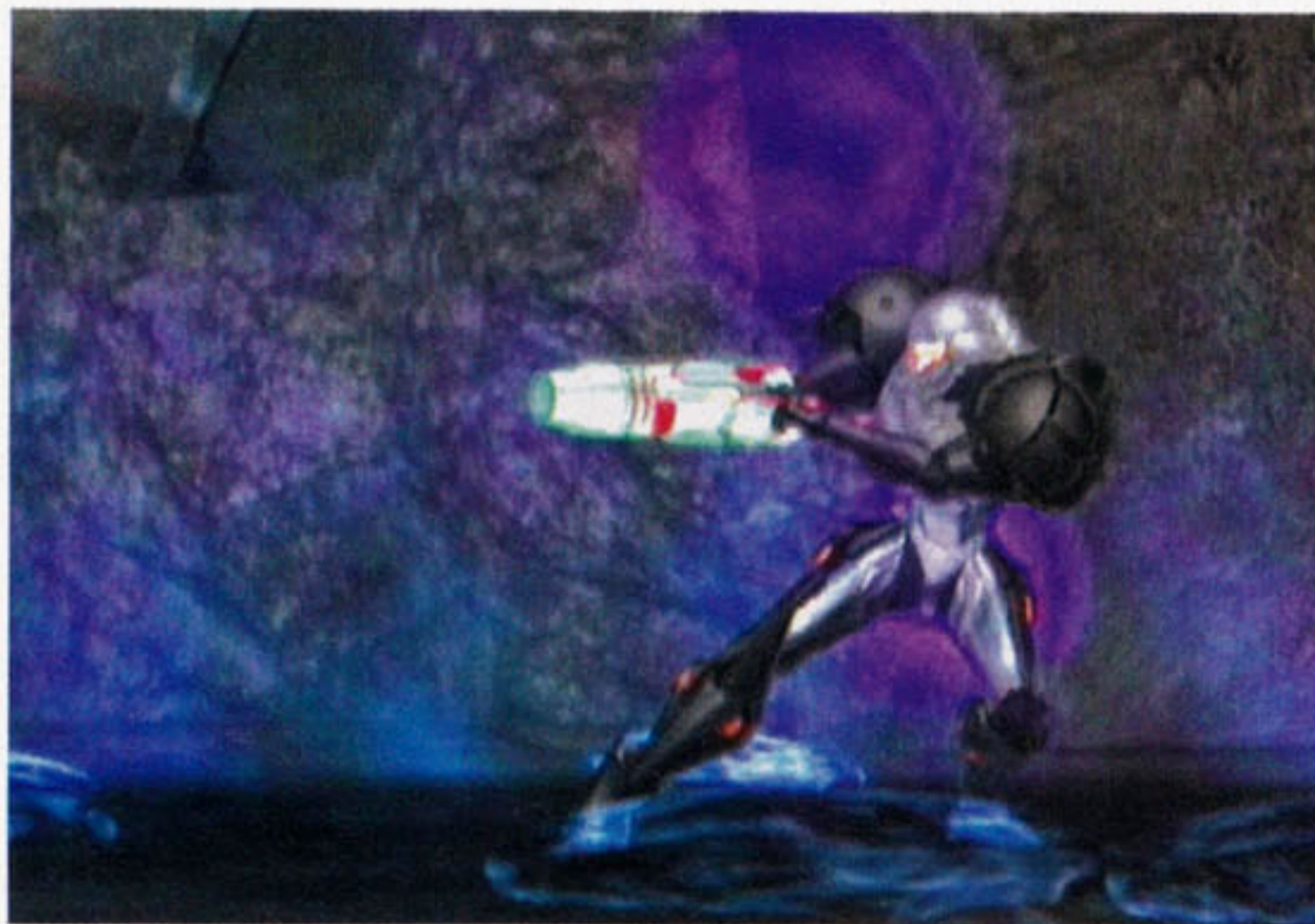
EGM: Qual foi a parte mais difícil de acertar no jogo?

SB: Provavelmente o pulo em primeira pessoa. Logo percebemos que deveríamos dar muita atenção a isso, já que estávamos criando um game de plataforma. Não há muitos games nos quais você vê onde está pulando com essa perspectiva, e isso é bem legal. Queríamos que esse aspecto fosse uma parte importante do jogo e, desde o primeiro dia, foi um detalhe ao qual sempre tínhamos que dar mais atenção.

EGM: No final de *Prime* não há uma fuga com tempo, como em *Metroid* e *Super Metroid*. Vocês pensaram em colocar isso?

SB: Havia um número limitado de coisas que queríamos trazer. A fase inicial é uma – é bem similar a *Metroid*. Houve um acordo entre a Nintendo e a Retro de que uma fuga com tempo deixaria tudo muito parecido, e que a maneira como fizemos era a melhor forma de terminar o game.

KT: Na primeira vez que conversamos com a Retro sobre isso, eles tinham uma certa



vontade de colocar uma fuga com tempo no final do jogo, mas na hora eu disse “não”. E se tivéssemos feito algo do tipo, acho que não teríamos terminado o jogo até agora!

EGM: Falando em atrasos. Teremos que esperar mais oito anos por outro *Metroid*?

SM: Vamos passar essa para a Retro!

SB: Nós íamos mandar essa pra você! Por enquanto, vamos curtir esse.

SM: Não, nós estamos discutindo futuros projetos enquanto esse estava em andamento, portanto, acho que será um pouco mais rápido.

EGM: Nos créditos, muitos funcionários da Retro agradecem a seus amigos e familiares pela compreensão. Obviamente, houve muito trabalho, mas vocês acham que irão colher as

recompensas quando o público se apaixonar pelo jogo?

KD: Estamos colhendo algum sono no momento (risos)! Sim, estamos muito felizes pela maneira como tudo terminou e acreditamos que os jogadores também ficarão. Vocês jogaram – e disseram que gostaram. Estamos contentes que todo o trabalho tenha valido a pena.

Mark Pacini: Eu concordo plenamente. Todos trabalharam duro porque sentíamos o potencial do game, e sabíamos ser

parte de algo realmente especial. Foi um trabalho duro, e nos dedicamos tremendamente a ele, estamos realmente orgulhosos e esperamos que todos gostem.

KT: Eu sempre irei lembrar que enquanto trabalhávamos no jogo, no meio de uma de nossas reuniões, minha mulher teve nosso segundo filho (risos). Mas nós não a batizamos de Samus (risos). 🎮





START



Depois do jogo: Splinter Cell

Se você é como nós, passou as últimas semanas se infiltrando em embaixadas e botando guardas para dormir em *Splinter Cell*. Ou talvez você não tenha um Xbox, e está aguardando o fantástico game da Ubi Soft chegar aos outros consoles, o que deve ocorrer no mês que vem. De qualquer forma, vale a pena dar uma olhada no que o produtor sênior Mathieu Ferland tem a nos dizer sobre em que mirar, o que cortar, segredos escondidos e muito mais, depois do jogo.

EGM: Com tantas armas e itens legais em *Splinter Cell*, por que começamos o jogo com tão pouco equipamento?

Mathieu Ferland: Queríamos que ele fosse jogado como um game stealth. Se você der equipamentos logo de cara, as pessoas vão testar todos imediatamente. Também limitamos a munição. Na primeira fase, a maioria das pessoas ficam sem balas. E durante os testes, notamos que, uma vez sem munição, você tenta jogar de maneira mais furtiva, e acaba curtindo muito mais o jogo por ter tentado coisas diferentes.

EGM: Todas as armas e itens do game existem de verdade?

MF: Muitas são reais, como o shocker. Ela é uma adaptação do que as equipes da S.W.A.T. utilizam. A diferença é que a usada pela polícia tem um fio ligado à arma, então, eles podem nocautear alguém com uma descarga elétrica. Nós adaptamos isso e removemos o fio, assim, você tem mais liberdade de movimento e precisão ao atirar em inimigos.

Splinter Cell se passa em 2004, e *Tom Clancy* é todo ligado ao amanhã – o que vai acontecer a seguir. Outro exemplo: os óculos (termal e de visão noturna), existem na vida real. A única diferença é que não há um protótipo com os



dois tipos de visão em um só aparelho – eles são separados. E nós começamos assim, mas no meio do desenvolvimento, tivemos alguns problemas de animação com Sam tentando trocar os óculos. Então, para melhorar a jogabilidade, pensamos “Ok, isso parece ser possível em 2004, e seria legal juntar os dois em um só”.

EGM: Qual o problema com o sistema de mira? Algumas vezes estamos do lado de um cara e não o acertamos.

MF: Há duas coisas nesse ponto que dizem respeito à retícula – uma conhecida pelo jogador e outra desconhecida. O que se sabe é que quando você se move, sua retícula se expande, e você precisa esperar até ela se recuperar para ter mais precisão. Então, se esperar um ou dois segundos, dependendo do quão rápido você se mover, sua retícula irá se recuperar, e você terá mais precisão. Dependendo do quanto você estiver afastado do inimigo, seu tiro será mais preciso, como na vida real. Se a retícula não estiver recuperada, você irá atirar de qualquer jeito, nos limites de sua retícula – o tiro pode sair em qualquer lugar nessa área. O que os jogadores não sabem é que é muito mais fácil acertar objetos do que pessoas. Por

Nosso amigo Ironside

Sam Fisher, o personagem principal de *Splinter Cell* recebeu a voz do ator Michael Ironside.



Ele é mais conhecido como o pentelho dono do barco que atrapalha muito a vida de George Clooney em “Mar em Fúria”, mas sempre nos lembraremos de seus dias como Richter, o mercenário que perde os braços em “O Vingador do Futuro”. “Queríamos que a voz de Sam fosse forte, e usasse aquele tipo de frequência que soa como se alguém estivesse falando e suspirando ao mesmo tempo”, conta Ferland sobre a escolha do ator. “Quando você está em ação e ouve essa voz, é bem quieta e realista. Essa foi a primeira experiência dele dublando jogos, e se saiu muito bem.”



exemplo, você pode acertar as luzes de uma distância muito maior do que pode acertar um inimigo. Fizemos isso porque queríamos encorajar as pessoas a adaptar o ambiente para seu estilo de jogo, em vez de apenas atirar nos inimigos. Outra coisa é que em algumas oportunidades, os inimigos estão com capacetes. Ou seja, mesmo acertando-os na cabeça, eles podem não cair – talvez seja preciso um segundo tiro.

EGM: Por que vocês não usaram o radar na tela como outros games do gênero usam, por exemplo Metal Gear Solid?

MF: Por dois motivos. Queríamos um game realista e imersivo. Um radar lhe dá informação demais e reduz a tensão. Você não precisa olhar por um corredor: você já sabe que tem um guarda ali. Notamos que jogando MGS depois de um tempo parece que você está jogando em 2D, olhando apenas para o pequeno radar no canto da tela. Não pensamos em dar essa opção aos jogadores porque a idéia era transportá-lo para o meio ambiente, sentindo a tensão e usando seu itens para progredir. O jogo lhe dá muitas dicas sobre como progredir – você ouve vozes, passos, etc.

EGM: Além de uma seqüência, você acha que veremos Sam em aparições em outros games de Tom Clancy? Talvez um encontro com a equipe Rainbow Six?

MF: Sim, isso seria legal desde que se encaixe na série Rainbow Six. Muitos fãs passam um tempão tentando acertar a cronologia para os jogos. (risos) Então, isso nos força a pensar bem, e fazer a coisa direito. Não sei se seria

uma boa misturar as duas séries, mas por que não ter alguns pontos em comum, não é mesmo?

EGM: Algum movimento ou coisa do tipo que não entrou no jogo?

MF: Sim. Como focamos muito no realismo, o número de coisas que podíamos colocar no jogo era limitado. Muitos movimentos foram limados por diferentes motivos. Por exemplo, em um ponto, Sam podia correr com sua arma na mão. Isso foi removido porque a mira ficava comprometida, e também não é muito discreto atirar enquanto corre. Nesse ponto, o jogo não seria tão rápido como queríamos. Sam também podia apanhar as armas dos inimigos. Tiramos isso por várias razões. Primeiro, não é realista, pois nenhum agente desse tipo faz isso na vida real – seria arriscado demais, já que eles não sabem como aquela arma foi preparada. E depois, uma nova arma significa mais munição e mais



tiros, o que buscamos evitar. Finalmente, poder conseguir mais munição a qualquer hora (bastaria abater um inimigo) aumenta o desafio de manter a jogabilidade balanceada, não queríamos transformar o projeto em um jogo de tiro. No caso dos itens, queríamos ter uma outra tela, que mostraria Lambert e sua equipe ao vivo, enquanto eles passavam ordens. Mas era algo muito irritante no jogo: essa tela deveria ser grande para dar detalhes suficientes, e também tivemos alguns problemas com o som.

Mais segredos de Splinter Cell

Quando ele achou que a entrevista tinha acabado, nos esgueiramos atrás de Ferland, o agarramos pelo pescoço e, com uma arma na cabeça dele, fizemos com que nos revelasse mais segredos. Eis o que ele disse antes de ser nocauteado: "Outro segredo escondido está na fase de treino. Lá você vê uma porta à sua esquerda, quando você encara a parede bem no começo da fase. Há uma maneira de abrir a tranca dessa porta com o lockpick, entrar e pegar uma senha numérica. Depois, volte ao início e suba para o lado esquerdo. Sabe onde você tem as luzes na parede, quando está treinando com a câmera pela primeira vez? Lá há uma pequena área, onde você pode saltar pelas paredes e chegar a um nível mais alto. Tente isso e, no final, você pode falar com Grimsdottir aí..."

Disk Games



- VIDEO GAMES
- JOGOS
- ACESSÓRIOS

Visite Nosso Site:
www.diskgames.com.br



ENTREGAMOS
P/ TODO O BRASIL

ASSITÊNCIA TÉCNICA
ESPECIALIZADA



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



(19) 3242 0541



Parcelamos
em até 6 x





QUARTERMANN

Quartermann - O fofoqueiro dos games

E olha eu aqui de novo! Pode ser início de ano, mas este seu fofoqueiro de plantão está trabalhando a todo vapor, prontinho para espalhar aqueles segredos que só eu sei. 2003 promete!

Visual Concepts se unindo a 989

Há um boato que a **Visual Concepts**, o povo por trás dos games de esporte da **Sega** e da série 2Kqualquercoisa, está a caminho da casa do Playstation – e pra ficar. Ouvi dizer que a **Sony** está querendo alguém para cuidar de sua linha de esportes (a 989), que ganhou uma péssima reputação entre a maior facção esportiva dos games: jogadores radicais. Junte a isso o recente anúncio da **Sega/Japão** que deseja chutar a produtora na primeira oportunidade, e eis um belo exemplo de boato. Seja qual for o caso, vamos torcer para que os jogos de esporte da **VC** que chegarem às ruas recebam o crédito que seu amigo Q acha que eles merecem...

O GameCube terá o mesmo fim do Nintendo 64?

Esta vai doer no coração dos fãs da **Nintendo**: o GameCube ainda será seu console número 1, pelo menos por mais algum tempo. Mas o zunzunzum pela indústria indica que muitas editoras que tinham jogos planejados para o Cube em 2003 estão começando a, sistematicamente, cancelar títulos para o console, em favor de versões para o PS2 e Xbox. Por que, você pergunta? Porque os donos de GameCube estão comprando apenas os grandes títulos, deixando o resto juntar poeira nas prateleiras. E antes que você comece a reclamar, pergunte a si mesmo quantos títulos de GC você tem que não foram publicados pela **Nintendo**. Tudo isso deve soar familiar aos mais veteranos: algo semelhante aconteceu (embora muito mais rápido do que com o Cube) nos dias do Nintendo 64... isso vem se juntar aos boatos (e é tudo o que são no momento – boatos) que a **Nintendo** estaria deixando de fabricar hardware, pensando no lucro de fabricar software para outras plataformas. De qualquer modo, aproveitem seus games de GC enquanto podem...



sobre o jogo, que se passa depois do ocorrido em **Munch's Oddysee**. Se prepare, pois é algo meio... bem, bizarro é a palavra.

Aparentemente, o personagem principal é um centauro meio macaco, meio cavalo, que tem uma conexão psíquica com (está preparado?) seu barco. Sim, eu disse barco. Seu trabalho é transportar “coisas” por um rio, nesse tal barco. Esse cara macaco-cavalo e seu barco pensante mantêm uma relação similar a que Ico (do jogo do mesmo nome) mantinha com a princesa Yorda, aquela mudinha. Ou seria algo como em “A Super Máquina”, uma relação Kitt/Michael Knight? Enfim, ouvi que Lorne Lanning, o cérebro responsável por **Oddworld**, se inspirou em Ico para isso...



Um novo Splatterhouse em 3D?

Meus espões indicam que a **Namco** está considerando a idéia de trazer de volta a série **Splatterhouse**, agora em total 3D. Parece que Rick, o personagem principal e sócia de Jason Vorhees não consegue andar em uma casa sem que zumbis o ataquem...

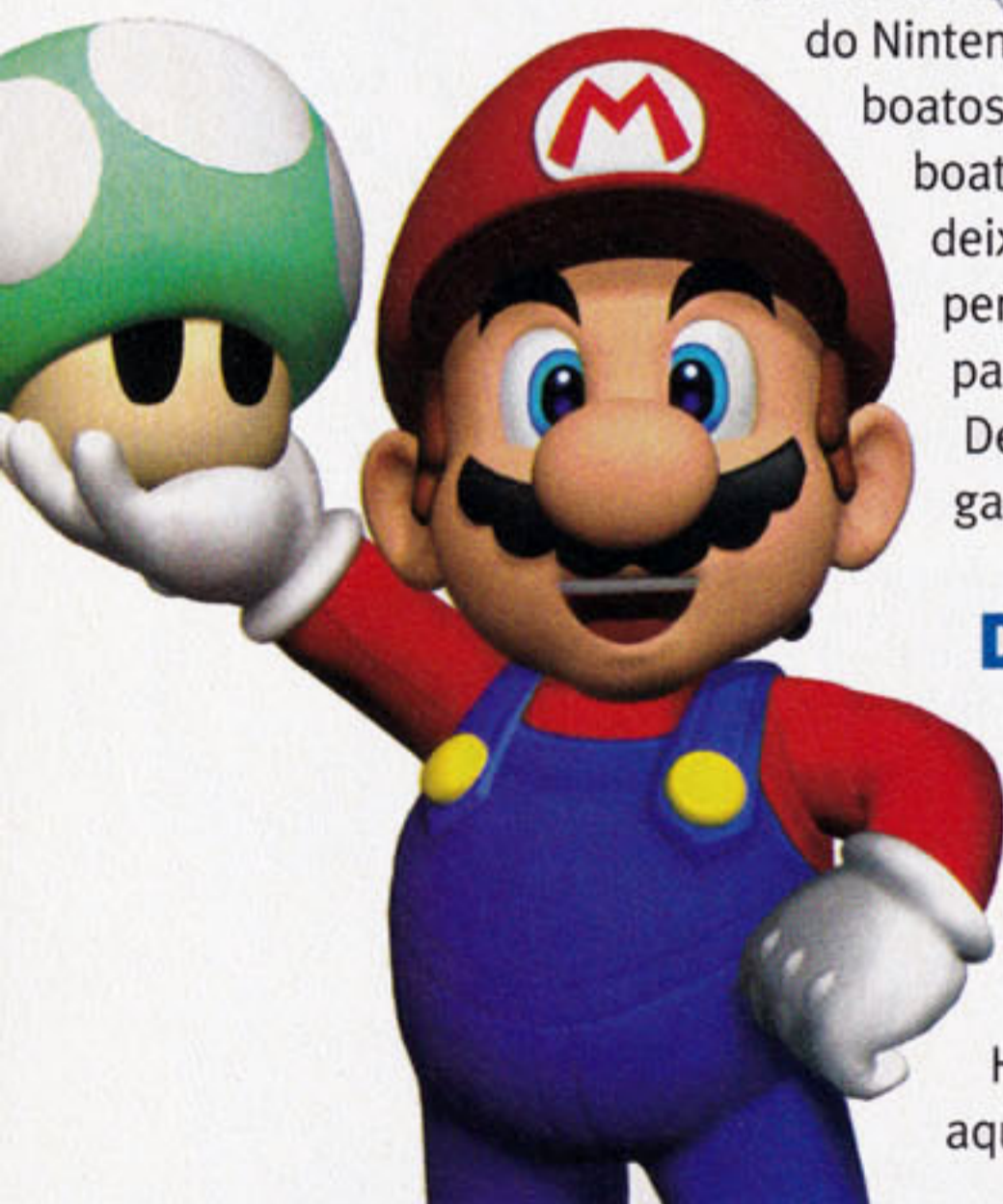
A pergunta que não quer calar: A Square só fará MMORPGs?

O primeiro RPG Online da **Square**, **Final Fantasy XI**, não está vendendo horrores no Japão, mas está chegando perto do número mágico que garante algum lucro. E agora que seu primeiro experimento é quase um sucesso (com um lançamento americano planejado finalmente – deve ficar para o segundo semestre de 2003), a empresa já está de olho em fazer um novo MMORPG, aqueles RPGs para centenas de pessoas ao mesmo tempo. Mas não uma seqüência de **FFXI** – trata-se de um jogo completamente novo, fora da série **FF**. Os primeiros detalhes devem pintar logo nas próximas semanas.

Detalhes do próximo Oddworld

A terceira parte da “quintologia” **Oddworld (Abe's Exoddus)** para PSOne era uma aventura paralela) está sendo preparado para o Xbox. Há poucos detalhes, mas este xereta aqui conseguiu descobrir alguma coisa

E isso é tudo que tenho para compartilhar com vocês este mês. Agora, é hora de voltar a chutar a bunda de jogadores inocentes na Xbox Live (cara, eu adoro games Online). Quem sabe a gente não se cruza em alguma partida de **Mechassault**? Até mês que vem! 🎮



Rapidinhas do Q



■ Fãs de RPG, comecem a pular de alegria. **Dragon Warrior VIII**, da **Enix**, está chegando ao PS2. Mas não se animem demais. O Japão não estará jogando essa beleza antes de 2004, considerando como os games **DW** atrasam por lá.
■ E falando de importados, pode ir juntando seus trocados: o belíssimo

shooter **Ikaruga** não será lançado nos Estados Unidos. Viu só o que disse mais acima? A **Tresure** colocou a culpa na falta de popularidade de jogos de third-party para o GC.
■ Os fãs de anime devem ficar espertos: está chegando um jogo de luta para o PSOne baseado em **Inu Yasha**. Deve sair em março, lançado pela **Bandai**.

PLAY GAMES



NINTENDO.64



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

Preço especial para atacadista

Enviamos SEDEX
para todo o Brasil



R. Santa Ifigênia, 355 - loja 06

Fone: 3338-2688

Fone: 3362-1071



playgamesjc@ig.com.br



Equipamentos e acessórios

E fez-se a luz!

Finalmente a Nintendo atendeu a reclamação de todo mundo, e o GBA terá uma tela decente

Por Fabio Santana

Game Boy Advance SP é o seu nome, a resposta da Nintendo para as toneladas de reclamações que a tela de seu GBA recebeu. O portátil agora está ainda menor, com uma tela iluminada e um visual menos infantil. O design é dos mais arrojados: agora o aparelho é dobrável como um celular (lembrando alguns modelos do antigo Game & Watch) e muito mais fácil de carregar. Suas medidas são: 8,46 cm (altura) X 8,20 cm (largura) X 2,43 cm (espessura). Mesmo dobrado, é ainda mais fino que o GBA comum e, quando aberto, fica com a metade da espessura. Com uma bateria recarregável já acoplada, o pequeno console pesa apenas 140 gramas – ainda menos que os 143 gramas do original. Abrindo o aparelho, você encontra a mesma telinha de 2,9 polegadas no formato widescreen que o GBA já possuía, mas com a grande vantagem de agora contar com a tão aguardada iluminação própria. Muitas empresas lançaram periféricos não-oficiais para iluminar a tela do GBA, sem muito sucesso. O GBA SP oferece a solução definitiva com uma luz frontal, que ilumina a tela envolvendo-a por completo. Fora isso, o novo portátil possui os mesmos botões do predecessor. Nada de novas teclas ou hardware mais poderoso. Uma pequena diferença é que a entrada para fone de ouvido foi abolida. Mas um adaptador para fone foi criado, podendo ser acoplado a uma segunda saída de expansão, a mesma onde a fonte para recarga de bateria é conectada. O aparelho continua compatível com toda a linha de acessórios oficiais antigos, como o e-Reader, o Cabo Link e o cabo de conexão com o GC. Ele também roda todos os jogos de GB, GBC e GBA. Pelo preço de US\$ 99,95 (30 dólares a mais que o aparelho antigo), o GBA SP vem com uma bateria e o devido adaptador para recarregá-la na energia elétrica. Com três horas de carga; você tem dez horas de jogo com a tela iluminada, ou dezoito horas de jogo à moda antiga (três a mais do que um GBA com duas pilhas AA). O novo portátil não funciona com pilhas comuns, apenas com sua própria bateria, como um aparelho celular. O lançamento está previsto para 14 de fevereiro, no Japão (em três diferentes cores) e 23 de março, nos EUA (com apenas duas cores). Contudo, o modelo tradicional continuará no mercado. Os dois coexistirão, já que o GBA tradicional é ideal para os mais jovens, enquanto o novo GBA SP visa a um público adulto.

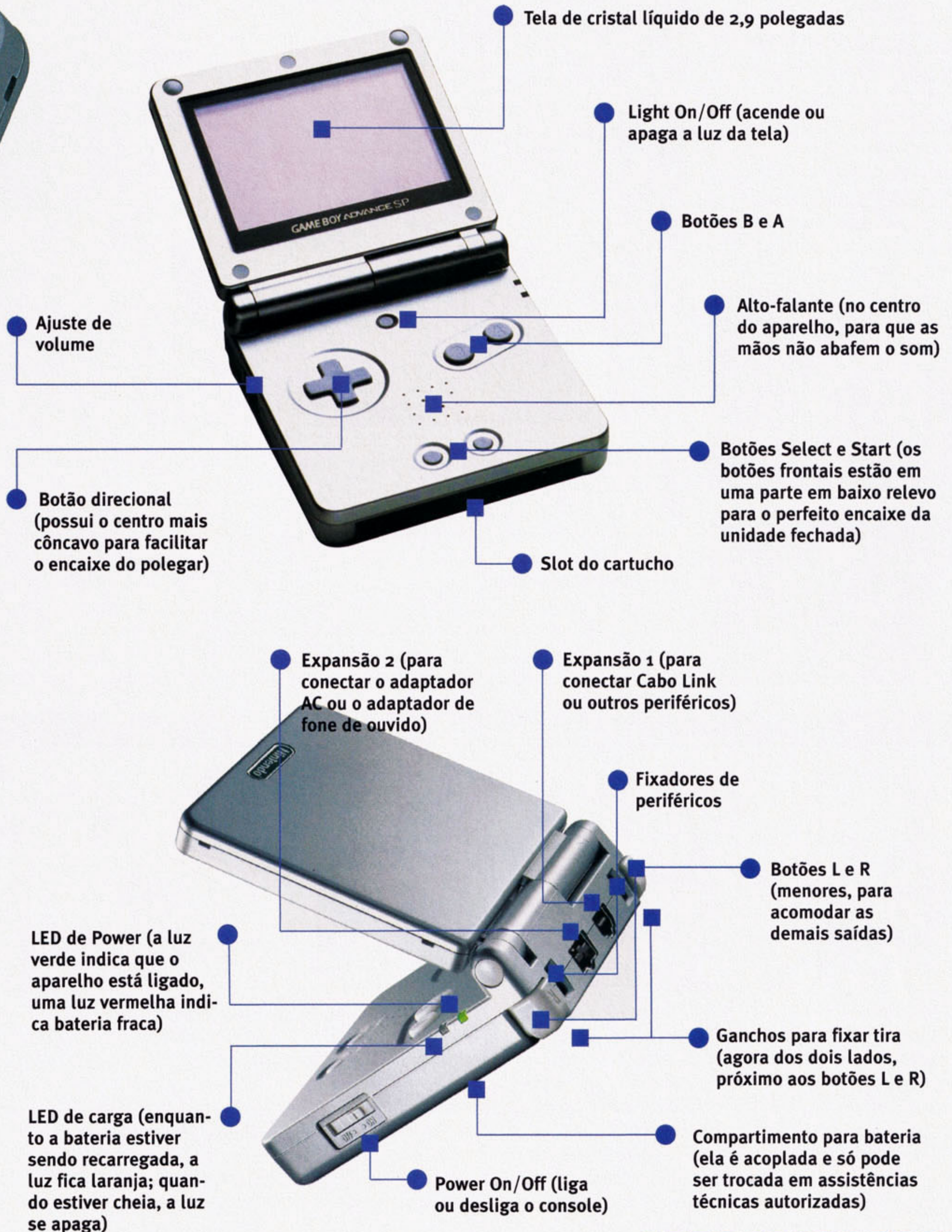




GBA NA TELA DA TV

Outra maneira de se livrar da telinha escura do GBA é o Game Boy Player para GameCube. Recentemente anunciado, o acessório será acoplado na parte inferior do GC e permitirá jogar qualquer game de Game Boy, Game Boy Color e Game Boy Advance na tela da TV. É possível comandar a ação com o próprio joystick do Cube (há opção para configurar os comandos) ou com um GBA conectado ao console. O acessório sai em março, no Japão, e em maio, nos EUA.

DISSECANDO O NOVO PORTÁTIL





PREVIEWS

Tenchu: Wrath of Heaven

Produtora:	Activision
Desenvolvido por:	K2
Jogadores:	1-2
Gênero:	Ação
% Desenvolvida:	85%
Lançamento:	Março de 2003
Site:	www.activision.com
A boa:	A série Tenchu finalmente chega ao Playstation 2.
A má:	Você pode se esconder e matar os cães de guarda, mas os gatos ainda são invulneráveis.
E a péssima notícia:	Aquelas crianças mortas-vivas do Tenchu original estão de volta.



Jogos de ação stealth são os mais animados hoje em dia, mas games recentes como *Splinter Cell* e *Sly Cooper* certamente devem muito a *Tenchu*. Esse game chegou originalmente para o PSOne em 1998, para combater o clássico máximo da Konami no gênero, *Metal Gear Solid*.

Tenchu: Stealth Assassins, o primeiro da série, coloca você como um dos integrantes de uma dupla de ninjas: Rikimaru é um cara gelado como um iceberg, e Ayme é uma garota estilo "La Femme Nikita". Você

trabalha para o honorável Lord Gohda e, para que tudo saia certo, você anda sobre telhados, usa seu gancho para subir paredes e fica pulando pelos muros com um objetivo em mente: se aproximar dos inimigos e apagá-los como se fossem velas. Um sensor de proximidade ninja indica sua distância dos inimigos, bem como a percepção dele de sua presença. Também há itens como shurikens, bolos de arroz envenenados, pregos para perfurar os pés e bombas de fumaça. Um dos aspectos mais legais do jogo era a

LINHA DO TEMPO TENCHU

TENCHU



Plataforma: PSOne
Lançamento: 02/98 (Japão). Embora tenha sido concebido originalmente como um jogo que se passa no futuro com um policial usando métodos ninja, Tenchu acabou indo para o Japão feudal.

TENCHU: STEALTH ASSASSINS



Plataforma: PSOne
Lançamento: 08/98 (EUA). Quando Tenchu chegou aos Estados Unidos, ganhou duas novas fases, novas seqüências em CG, gráficos mais limpos e inimigos com melhor inteligência artificial. E estava em inglês.

TENCHU: SHINOBI GAISEN



Plataforma: PSOne
Lançamento: 02/99 (Japão). A versão americana melhorada de Tenchu foi lançada mais tarde no Japão, com a adição das fases extras, um modo Time Attack e um editor de fases que era o melhor de todos os novos bônus.

TENCHU: SHINOBI HYAKUSEN



Plataforma: PSOne
Lançamento: 11/99 (Japão). Tenchu: Shinobi Hyakusen era uma compilação de cem fases criadas para um concurso por jogadores japoneses que usaram o editor de fases de Tenchu: Shinobi Gaisen.

TENCHU 2: BIRTH OF THE STEALTH ASSASSINS



Plataforma: PlayStation
Lançamento: 08/00 (EUA) 10/00 (Japão). Esta prequel traz gráficos melhores, um novo personagem jogável (Tatsumaru) e a habilidade de nadar embaixo da água.

maneira como ele usava as habilidades de ataques sorrateiros. Por exemplo, se você atacasse um guarda antes que ele percebesse, ganhava como presente uma pequena animação que exibia sua performance. *Tenchu: Wrath of Heaven* mantém todos esses elementos e se passa um ano depois dos eventos do *Tenchu* original. Rikimaru (que pareceu ser esmagado por uma pedra no final do primeiro jogo) e Ayame retornam, e descobrem um plano do misterioso Tenrai para conquistar o país. Sob as ordens de Lord Gohda, os dois se preparam para impedir os planos de Tenrai. Mas antes eles têm que lidar com os seguidores mortos-vivos de Tenrai, um exército de ninjas, e os matadores de nome mais legal dos últimos tempos, os Six Lords of Darkness.

Além das melhorias gráficas que acontecem com a mudança de geração, um grande número de novos elementos estão em *Wrath of Heaven*. As alterações mais importantes são os avanços nos controles, que chegam para acabar com as reclamações. A câmera agora vai para todas as direções em que você apontar o stick analógico. Há um botão que trava o alvo mais próximo, e ainda dá para andar em diagonal. Os fãs da série provavelmente não serão capazes de notar logo de cara as mudanças, mas essas melhorias no controle serão percebidas rapidinho.

Embora a câmera fosse uma das mais culpadas por isso, uma das maiores críticas de *Tenchu 2* era o fato de as lutas contra os chefes não serem nada divertidas. Os desenvolvedores de *Wrath of Heaven* (a recém fundada K2) prometem acabar com esse problema oferecendo lutas mais estratégicas, menos difíceis e sem um chefe no final de cada fase. Embora os chefes estejam mais fáceis, a inteligência artificial dos guardas está mais avançada. “Durante as lutas”, diz Masaori Kuwasashi, designer da K2, “os guardas tentarão se aproximar ao máximo de você com as armas deles, mas vão manter distância do alcance da sua”. Para caçar você, os inimigos subirão nos telhados com muito mais frequência que antes.

Mas todas essas adições chegam com algumas subtrações. O editor de fases (visto em *Tenchu 2* e destravado através de código na versão original de *Tenchu*) não aparece aqui. A boa notícia é que ele foi substituído por um modo cooperativo para duas pessoas, e também por um modo competitivo. No cooperativo, você e seus amigos devem coordenar os ataques para que nenhum dos dois seja visto – ou é game over. No competitivo, vocês escolhem entre dezesseis personagens e tentam usar o maior número de habilidades possível antes que o tempo acabe. Outros elementos que ficaram de fora em *T:WoH* são as partes de nado de *Tenchu 2*, e a habilidade de esconder corpos para que não sejam descobertos. Mas temos que dizer que não sentimos uma falta tão grande assim disso tudo na versão

inacabada que jogamos.

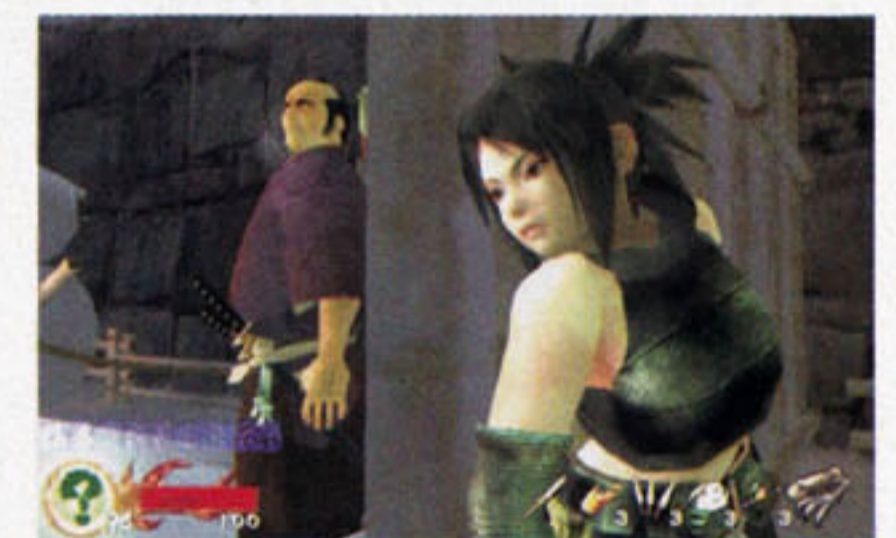
A série *Tenchu* sempre trouxe extras para serem destravados e *Wrath of Heaven* tem um monte deles. Toda vez que você executa um ataque difícil, um símbolo chinês é adicionado a um marcador em sua barra de energia e, se você fizer um ataque superdifícil, consegue até mais do que um. Mas toda vez que você é visto, perde símbolos do medidor. Se conseguir todos os nove, destrava uma nova habilidade especial, como dar um golpe de ombro nos guardas e arremessá-los em poços, além da habilidade de se prender em tetos, usar o poder da mente para fazer com que os inimigos se ataquem ou fingir que está morto para surpreender um adversário. Como antes, você também ganha itens especiais no fim de cada fase se atingir o nível Exceptional. Novos itens incluem fogos de artifício para distrair os oponentes, um gancho para puxar os inimigos para próximo de você e um cordão mágico para paralisá-los.

Como em *Tenchu 2*, há um terceiro personagem jogável que é destravado quando você vence o game com Rikimaru e Ayme. O novato aqui se chama Tesshu. Os entusiastas também ficarão felizes em saber que podem abrir uma fase bônus que mostra a misteriosa viagem de Rikimaru no tempo acontecida entre o fim do *Tenchu* original e este novo (isso explica sua reaparição, apesar de ter sido “morto” no final do primeiro jogo). Os personagens Onikage e Tatsumaru – outros dois que foram considerados mortos – também farão aparições em *Wrath of Heaven*. O game sai exclusivamente para PlayStation 2 no próximo mês, e perguntamos se há alguma chance de *Tenchu: Wrath of Heaven* sair para outros consoles. Kuwasashi, da K2, disse que “há grandes chances, mas tudo depende da produtora”. Mexa-se, Activision! 🎮

– Joe Fielder



Tente sempre chegar de mansinho em seus inimigos – como um bom ninja. Além de pontos extras, rende uma pequena animação bem bacana

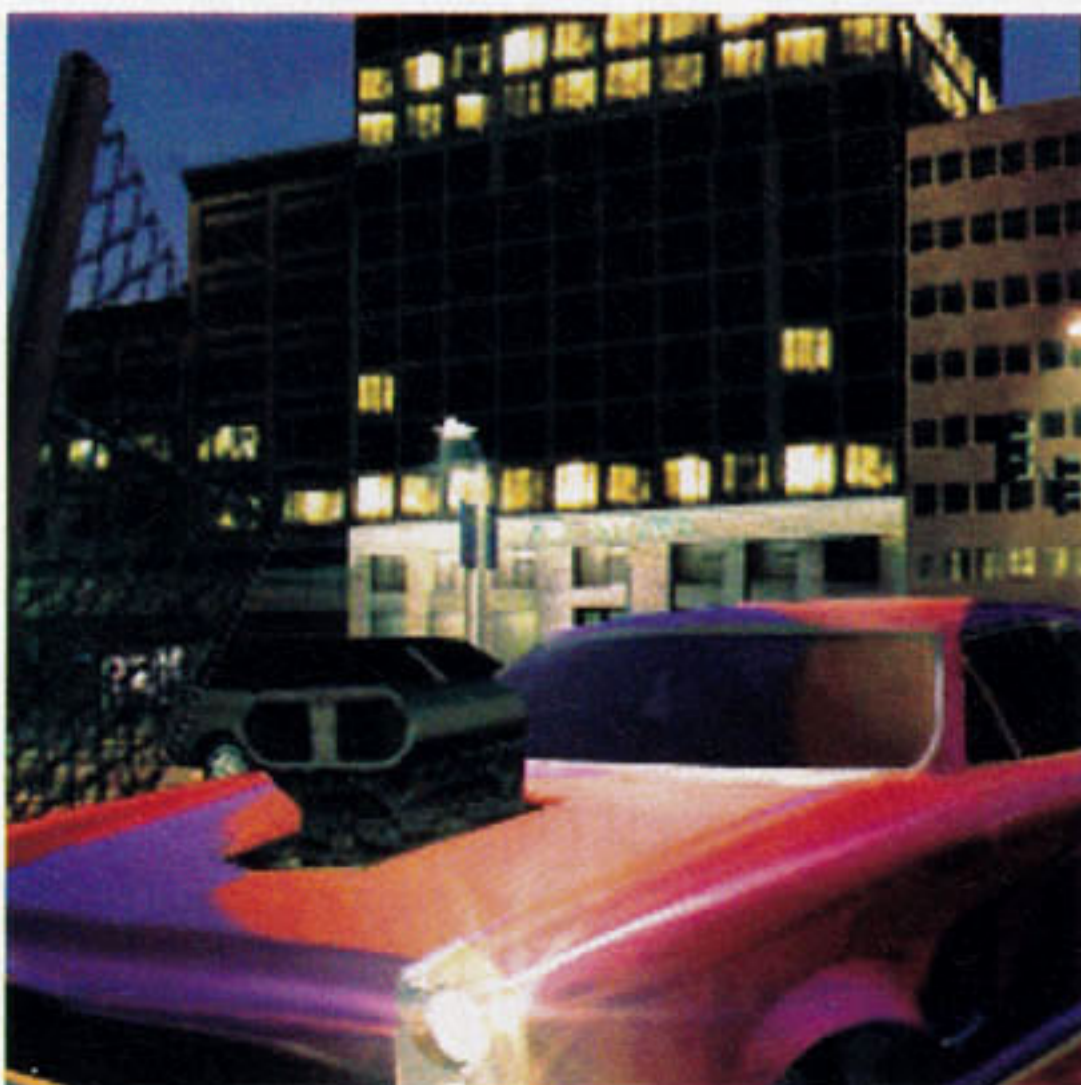




PREVIEWS

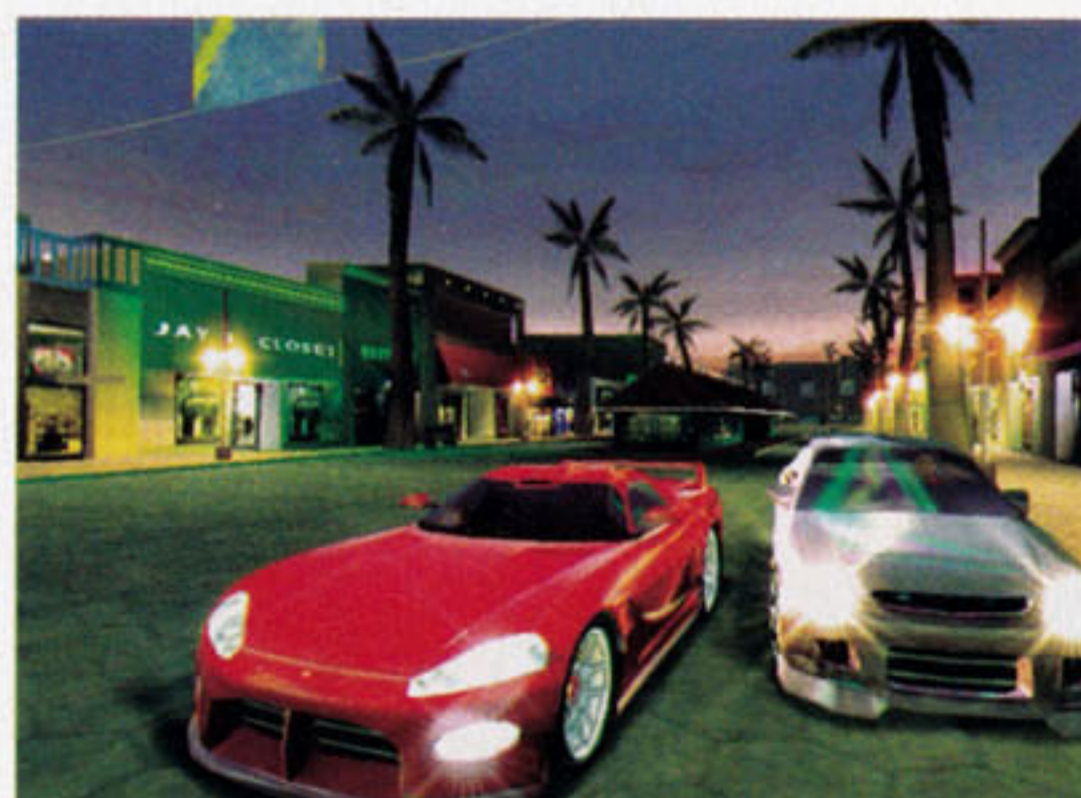
Midnight Club II

Produtora:	Rockstar
Desenvolvido por:	Rockstar San Diego
Jogadores:	1-4
Gênero:	Corrida
% Desenvolvida:	85%
Lançamento:	Fevereiro de 2003
Site:	www.midnightclub2.com
Também para:	Xbox (final de 2003)
A boa:	Corridas supervelozes através de três cidades reais.
A má:	Não há opção para customizar os carros.
E a péssima notícia:	Moses - o primeiro personagem que você conhece - é de meter medo.



Aqueles que compraram o Playstation 2 logo que foi lançado se lembram do *Midnight Club* original como um dos únicos games que valia a pena ser jogado na época do lançamento do console. Nele, você escala o ranking underground das corridas de rua enfrentando todo mundo em Nova York e Londres. **Midnight Club II** parte dessa mesma premissa e leva a disputa para três novas cidades: Los Angeles, Paris e Tóquio. Esta versão é mais do que apenas o mesmo jogo com algumas novas locações. Tudo aqui – gráficos, jogabilidade, história – é novo e melhorado. Você também anda pelas ruas e desafia outros pilotos para corridas, mas os personagens de *Midnight Club II* são muito mais completos. Parece que a Rockstar está dando umas aulinhas de coesão, aprendidas em *Grand Theft Auto*, às outras equipes de desenvolvimento da empresa.

Se você desafia outros motoristas, um peguinha rápido acontece e, basicamente, você tem que ficar o mais próximo possível de seu competidor enquanto ele corre através do tráfego e dos becos. Assim que provar que pode agüentar o tranco, você passa a participar de várias corridas de rua com desafios diferentes como atingir pontos determinados ou seguir por um traçado difícil. O jogo reserva algumas batidas espetaculares, especialmente se houver um monte de pilotos indo em direção ao mesmo checkpoint. Em outras missões, você pode jogar como um policial caçando os carinhas em seus carrões. O primeiro *Midnight Club* era impressionante, mas meio chatinho às vezes. Faltavam grandes saltos e, para arrumar isso, a Rockstar San Diego (antiga Angel Studios, que fez o primeiro jogo) deixou as cidades de *Midnight Club II* mais verticais. Os saltos aqui são absolutamente insanos e podem durar uns dez segun-



Os palcos dos rachas variam do subúrbio aos centros de grandes cidades. Aprenda o caminho ou coma poeira

VELOZES E FURIOSOS

GINA



Esta DJ sexy brilha como corredora de rua. Você vai encontrá-la em Los Angeles e ela sempre está pronta para uma corrida. Gina não tem problema em usar seu charme feminino para distrair os oponentes enquanto acelera para a vitória.

MARIA



Ela está no mundo das corridas desde a adolescência. Maria pode parecer meio fácil de ser vencida, mas não dá moleza para nenhum marmanjo (ou marmanja). Cresceu em Los Angeles, então, é uma excelente oponente quando a corrida acontece nas ruas de sua cidade.

MOSES



Ele apresenta você ao mundo das corridas de rua em Los Angeles. Parece durão mas, na verdade, é um cara legal. Pelo menos é o que ele quer que você pense. Se você baixar a guarda, o sujeito vai acabar com sua raça até que não reste nem poeira.

DICE



Este é o cara que todo mundo quer vencer em Los Angeles. É um péssimo perdedor, mas como ganha sempre, isso não chega a ser um problema. A única chance de derrotá-lo é ter reflexos muito rápidos, muita habilidade e conhecer direitinho as ruas de Los Angeles.

dos. Prepare-se para encontrar várias rampas e ladeiras.

Outro problema com o *Midnight Club* original é que você podia simplesmente seguir o líder para aprender a melhor rota. Isso fazia com que todos os corredores seguissem o mesmo caminho em cada pista. O seu êxito dependia apenas de correr uma ou duas vezes em cada pista e memorizar o caminho do começo ao fim. Em *MC2*, a inteligência artificial entra em ação, e faz com que o líder nunca vá pela mesma rota duas vezes. Isso significa que depende de você encontrar o caminho mais rápido em cada pista, o que aumenta muito o nível de desafio.

Como em *Vice City*, uma das melhorias aqui é a inclusão de motos. O bacana é que assim que você sobe numa delas, o esquema do controle de *Midnight Club II* muda completamente, e força você a se preocupar com coisas como equilíbrio (especialmente empinando) e

inclinação do corpo durante as curvas. Mais: como você não está protegido por metal como em um carro, qualquer colisão mais forte vai arrancar você da moto violentamente. Dirigir as motos exige um certo treino, mas assim que se adaptar aos controles, vai perceber que surge um novo estilo de jogo totalmente viciante. A Rockstar tinha dois grandes lançamentos para o PS2. Enquanto a seqüência de *Smugler's Run* não foi muito bem, pode apostar que *MC2* vai superar as expectativas. Este jogo é dos mais velozes e vai agradar em cheio aos fãs do gênero. 🎮

– Greg Sewart



Acima: em alguns momentos você terá que fugir da polícia. Em outros, você é a polícia





PREVIEWS

The Lord of the Rings: The Two Towers

Produtora:	Black Label Games
Desenvolvido por:	Surreal Software
Jogadores:	1
Gênero:	Ação
% Desenvolvida:	80%
Lançamento:	Junho de 2003
Site:	www.lotr.com
Também para:	Xbox (e talvez GC)
A boa:	A Surreal tem grandes idéias para este jogo - e tempo para executá-las.
A má:	Você não joga como Gandalf.
E a péssima notícia:	O caminho para Mordor é tão difícil como no livro



Com apenas sete meses para transportar *The Fellowship of the Ring* para o PS2 (ele era exclusivo do Xbox), a Surreal Software tinha apenas um objetivo: "lançá-lo a tempo!", brinca o presidente Alan Patmore. Embora a desenvolvedora WXP tivesse traçado o caminho básico para Xbox, o pouco período de tempo não permitiu que a Surreal fizesse tudo que gostaria de ter feito para melhorar o jogo, resultando em um game que fracassou junto aos fãs de *Senhor dos Anéis*. Se tudo correr conforme o planejado, isso não se repetirá. Para **The Two Towers** (não, não o jogo da EA lançado há pouco tempo – esse baseia-se no livro, não no filme), a

Surreal comanda o desenvolvimento para todas as plataformas. Portanto, esqueça *Fellowship*. "Estamos trabalhando do zero", diz Patmore. "Começamos em março, então, temos um longo tempo de produção. Nosso objetivo é fazer um game que, apesar da licença Tolkien, se mantenha sozinho."

E com um material desses (o segundo livro tem muito mais ação), um jogo de qualidade parece ser fácil de fazer. "O primeiro livro basicamente era sobre ir do ponto A ao ponto B", diz Patmore, que compara *A Sociedade do Anel* a um diário de viagem. "Mas o segundo muda isso, é mais baseado em missões.

EU CONHEÇO ESSE ANEL

Se a jogabilidade de *Two Towers* parece familiar, há um motivo: Alan Patmore, presidente da Surreal, cita algumas influências:

Medal of Honor: "Ele realmente nos inspirou em termos de batalhas épicas. Era algo que queríamos fazer, ao menos em Helm. A EA fez um belo trabalho mostrando esse tipo de batalha."

Ico: "Há muito de, digamos, Sam precisando guiar Frodo nos Pântanos Mortos. Mas em vez de pegar na mão dele, é algo mais vocal – 'Fique aqui' ou 'Siga-me'. Isso abre a possibilidade de um projeto bem legal de design para os ambientes em 3D de labirintos."

Devil May Cry: "Você cresce a um certo nível e, pode soltar um ataque especial. O que significa arrebentar pra valer nesse ponto do jogo".

The Mark of Kri: "O Orcs não esperam você (como em *Fellowship*). Eles se juntam, como em um círculo, e atacam de uma vez, em grupos. Isso faz com que você pense no que fazer a seguir. Eu gosto do conceito de *Mark of Kri* em que você mira em todos eles, e sabe o que está fazendo."





QUEM TEM MEDO DE ARANHAS?

Se sua única experiência com *As Duas Torres* é o filme ou o jogo da EA, então, o nome Laracna não deve dizer nada para você. Mas no game da Surreal, o confronto de Sam e Frodo com esta gigantesca aranha comedora de hobbits marca o clímax do jogo – porque é assim que o livro termina. Peter Jackson, diretor do filme, resolveu deixar Laracna para o terceiro filme (“O Retorno do Rei”, que estreia em dezembro), porque senão, como ele disse em uma entrevista, “haveria muito pouco para Sam e Frodo fazerem.”



Todos os ambientes seguem as mesmas medidas descritas por Tolkien em seus livros. Alguns nem são tão grandes como você imagina



Estamos nos mantendo fiel ao livro no que diz respeito à estrutura das missões”. A Surreal está determinada a incorporar o máximo possível da ação descrita no livro. Eles estão até dobrando – ou triplicando – o número de personagens jogáveis (o número final não está certo ainda). Até agora, apenas Aragorn, Legolas, Gimli, Frodo e Sam foram confirmados, mas nos prometeram mais – um ou dois podem surpreender você. Nossas apostas? Éowyn e Gollum. Mas isso é um detalhe que apresenta um problema à Surreal: como criar os elementos de RPG que eles julgam necessários para o jogo? “Se você jogar como Aragorn por duas horas, como construir um personagem com estatísticas e tudo o mais?”, conta Patmore. “Upgrades são outra preocupação. Quero dizer, Aragorn começa o jogo com (a lendária espada) Anduril – não tem como você arrumar uma espada melhor!” A solução: um sistema de artefatos, na forma de objetos do

“Towers é simplesmente um jogo melhor”

—Alan Patmore, presidente da Surreal

mundo de Tolkien, que dá aos personagens alguns status temporários ou permanentes. Um broche élfico aumenta a energia de Aragorn, por exemplo. *The Two Towers* promete até reproduzir a densidade emocional do livro. “Há um bom contraste na jogabilidade. Temos o Desfiladeiro de Helm, que é grande, cheio de batalhas, e há outra fase meio íntima, com Frodo atravessando os Pântanos Mortos.” Aliás, “grande” é uma boa palavra para descrever a fase no Desfiladeiro de Helm. Ao contrário da EA, a Surreal está construindo a fortaleza inteira, de modo que fique livre para sua exploração. “Construímos tudo de acordo com as medidas descritas por Tolkien”, diz Patmore. “Descobrimos que ele estava tomando alguma coisa quando escreveu aquilo, porque não há a menor chance de enfiar o número de pessoas que ele descreve no espaço que ele diz! Enquanto você anda, torres estão desabando, muros explodindo e, pessoas caindo de cima deles – um monte de coisa está rolando em sua visão periférica.” Algumas vezes, você irá achar que tem uns quatro mil guerreiros lutando na tela ao mesmo tempo. Ou pelo menos é o que alega a Surreal. Junte a isso um modo de ataque retrabalhado e baseado em combos e você terá batalhas que farão a Terra-média tremer. Em tempo: a parte hobbit da história não é ignorada onde você deve usar de furtividade para mover seus pés peludos. A Surreal promete melhoras também nessa área, e o próprio enredo ajuda com um clima maior de suspense. “Há uma grande diferença em se infiltrar em Cirith Ungol (a entrada de Mordor, para os não iniciados) e caminhar pelo Condado”, ri Patmore. “*The Two Towers* simplesmente será um game melhor.”

—Chris Baker

CAVALEIROS DA TÁVOLA QUADRADA

Para poder capturar movimentos realistas de insanos combates medievais para *Towers*, a Surreal chamou um grupo local de especialistas. Mais do que um bando de loucos em armaduras que jogam RPG fantasiados, esses loucos em armaduras, na verdade, sabem o que estão fazendo. “Eles realmente acertam uns aos outros com armas de verdade!”, diz Patmore, cujo time de cavaleiros está servindo de base para a captura de movimentos. “Eles estudam e treinam movimentos reais de combate.” E o melhor? Você pode contratar esse grupo de rufiões para a sua própria festa renascentista. Visite www.seattleknights.com para mais detalhes... e boas risadas.



Quando você não pode contratar as pessoas que ensinam os atores de Hollywood a lutar, o jeito é apelar para um bando de malucos que trocam espadas no quintal de casa



PREVIEWS

Xenosaga: Episode I

Produtora:	Namco
Desenvolvido por:	Monolith Soft
Jogadores:	1
Gênero:	RPG
% desenvolvida:	75%
Lançamento:	25 de fevereiro de 2003
Site:	www.namco.com
A boa:	É um RPG para PS2 que pode rivalizar com Final Fantasy
A má:	Muitas animações podem aborrecer alguns jogadores.
É a péssima notícia:	A relação lésbica insinuada entre Shion e KOS-MOS. Ei, espere... isso não é nem um pouco ruim...



Pouco tempo depois do renascimento do RPG (em 1997, quando *Final Fantasy VII* mostrou que falar em hit points era legal), a Squaresoft levou outro épico do gênero ao PSOne – um título bizarro chamado *Xenogears*. Não vendeu toneladas como *FF VII*, mas foi um sucesso. Bem, pelo menos para quem tinha oitenta horas para jogar fora e, entendia de religião comparativa. Era uma coisa pesada, que incluía análises filosóficas. Os sujeitos por trás de *Xenogears* deixaram a Square e deram um jeito de manter seus conceitos quando acamparam na Namco, sob o nome de MonolithSoft. Assim como Star Wars, o Xeno-criador Tetsuya Takahashi imaginou um conto colossal em seis partes. *Xenosaga Episode I*, mostra como tudo começou. Não se preocupe se você é novato na série, pois *Episode I* se passa dez mil anos antes dos eventos de seu predecessor. No mundo de *Saga*, viajantes espaciais, humanos sintéticos e tecnologias derivadas de magia eram lugar-comum. Você assume o controle

de Shion Uzuki, uma engenheira que trabalha para a Vector Corporation, e desenvolve defesas contra alienígenas mortais conhecidos como Gnosis. Ao seu lado surge KOS-MOS, a última (e mais sexy) defensora de Shion – uma andróide que faz maravilhas com as railguns. Lutar contra os Gnosis constitui grande parte da história inicial do jogo, mas depois, um conflito entre a Vector Corp. e a Federação Galactic é que se transforma no centro das atenções. O modo de jogo pega emprestado os melhores elementos de *Final Fantasy*, *Chrono Cross* (PSOne), e claro, *Xenogears*. Você irá atravessar complexos calabouços em 3D a la *FFX*, mas aqui poderá usar as armas de Shion para interagir com o ambiente. Por exemplo, se você atirar um explosivo perto de um inimigo, isso deixará seu adversário mais fraco antes da batalha. Já que você pode enxergar inimigos ao redor dos calabouços, poderá evitar batalhas simplesmente saindo de fininho. As batalhas funcionam da mesma forma que em *Chrono Cross*: diferentes botões correspondem a diferentes ataques. Aguarde alguns impressionantes efeitos especiais para os ataques pesados e feitiços envolventes como em qualquer RPG digno. O clima que investe pesado na ficção científica e as inúmeras referências religiosas coloca *Xenosaga* em um nível diferente dos RPGs tradicionais, mas o surpreendente número de animações o deixa em uma categoria única. Sim, é verdade que muitos dos jogos possuem animações, mas este aqui oferece horas de filmes não interativos, alguns com mais de trinta minutos de duração. O criador Tetsuya Takahashi se prontifica a explicar: "*Xenosaga* pode virar um filme se você extrair toda a porção do enredo e colocá-la em vídeo". Parece assustador, não? Bem, pelo menos isso tudo terá dublagens de alta qualidade e um visual impressionante. Por isso, prepare-se para estourar umas pipocas entre um e outro calabouço. 🎮

ATUALIZANDO PARA UM A.G.W.S.



Evangelion

+



Gundam

=



A.G.W.S.

Assim como em *Xenogears*, os personagens em *Saga* algumas vezes nem querem ir para combates corpo a corpo, preferindo o confinamento confortável dos robôs gigantes. Conheça o Anti-Gnosis Weapon System (A.G.W.S.), Uma monstruosidade gigante de metal que parece um cruzamento entre Evangelion e Gundam (duas das mais populares séries de anime com robôs). Lutar dentro daquelas monstruosidades metálicas não é muito diferente de uma briga normal, só que tudo é muito maior e cheio de explosivos bacanas.

Devil May Cry 2

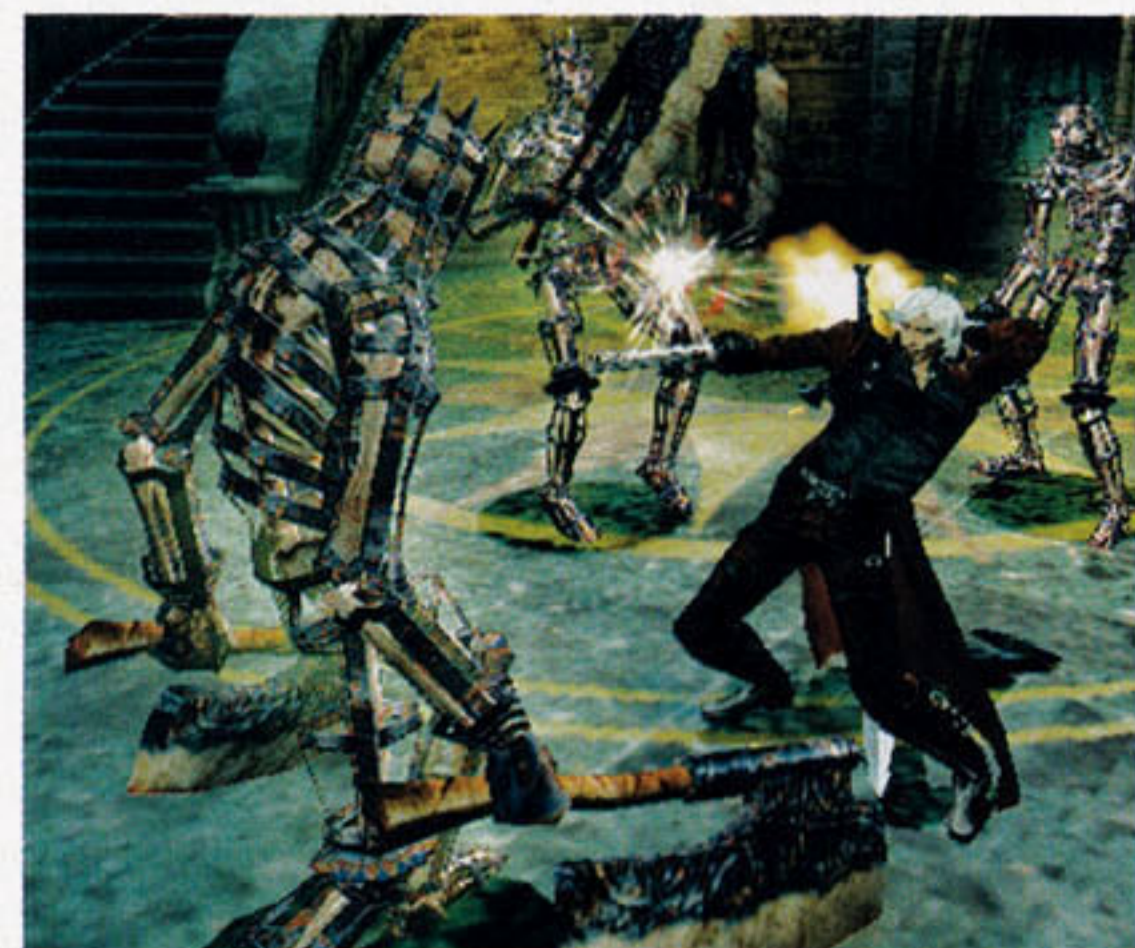
Capcom • 28 de janeiro de 2003

Se as telas desta seqüência do game de ação/aventura campeão de vendas da Capcom parecerem familiares, não será surpresa: a fórmula básica de Devil May Cry não foi alterada nesta 2ª parte. Na pele do caçador de recompensas, Dante, meio homem, meio demônio, você continua correndo, pulando e voando através de níveis, atravessando demônios frente a frente com sua espada gigante ou desintegrando-os à distância com uma arma em cada mão. Continua também recolhendo esferas coloridas de inimigos derrotados para destravar novas áreas ou adquirir itens de força e movimentos especiais.

Em relação às novidades, se você jogou Devil May Cry original, já deve ter adivinhado: a maioria das mudanças, que podem ser boas ou não, foram feitas a partir de pesquisa entre os fãs. Por exemplo, todos amamos o estilo exagerado dos ataques de Dante em DMC, tirado dos filmes de ação de Hong Kong. Já DMC2 acrescenta novos movimentos ultrajantes, incluindo uma escalada de parede (Dante pode correr e saltar em qualquer superfície vertical, dando um mortal invertido e caindo atrás do inimigo), alvos independentes para suas duas armas (dê uma sacada em sua arma localizada atrás da cabeça na foto no canto da página, à direita), uma manobra circular quando está caído e um “planada” para fazer manobras aéreas. No game original, queríamos controlar Trish, a parceira “não-jogável” com roupa de couro – e também seu interesse amoroso. DMC2 introduz Lucia, uma gata durona, hábil com facas e completa com suas próprias armas e movimentos. E – oba – que você pode controlar. Finalmente, queríamos campos de batalha maiores para lutar sem aqueles problemas de câmera e muros difíceis de serem transpostos vindos das áreas mais fechadas do primeiro jogo. DMC2 oferece mais áreas abertas, onde a câmera suavemente acompanha a ação em lugar de cortes bruscos para frente e para trás, assim como caminhos diferentes para alcançar partes das fases.



A forma demoníaca de Dante está de volta: transforme-se a qualquer hora (desde que tenha matado inimigos o suficiente para encher sua barra especial) e solte ataques ainda mais poderosos enquanto voa



Como Lucia não carrega armas como Dante, ela atira facas nos inimigos distantes

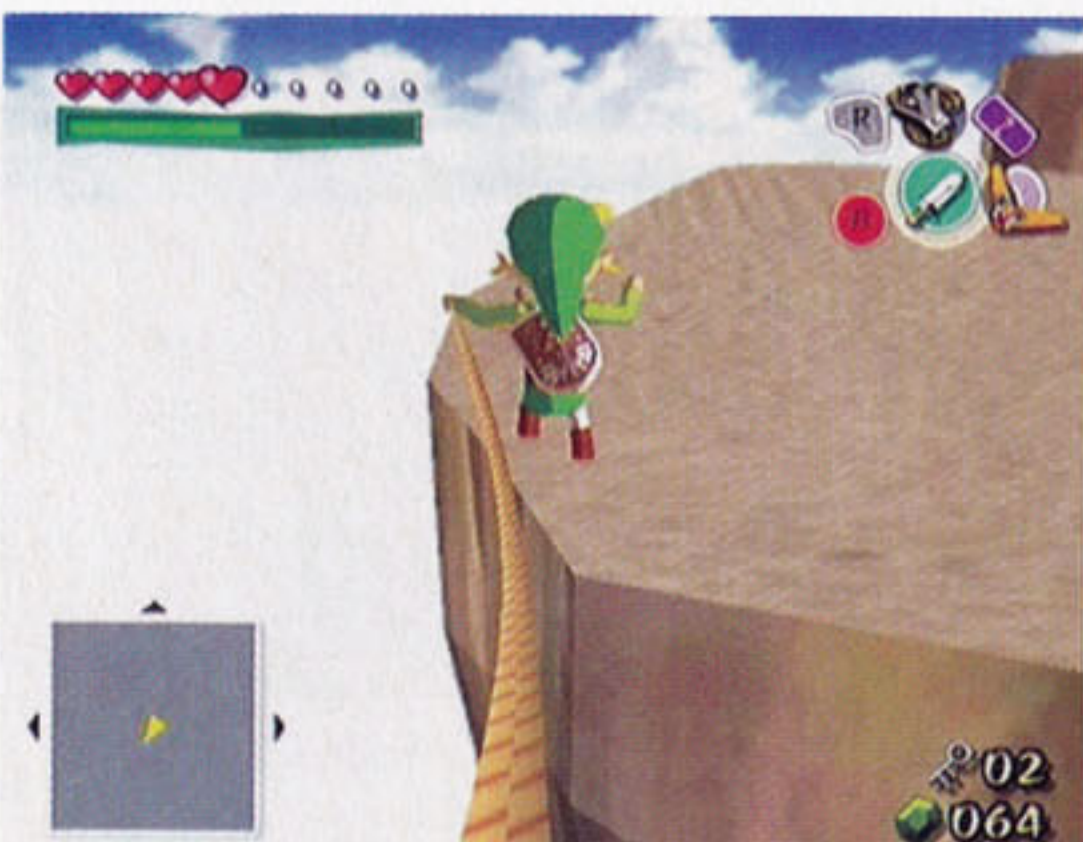
OK, Dante... agora você já está sendo um pouco exibido demais...



PREVIEWS

The Legend of Zelda: The Wind Waker

Produtora:	Nintendo
Desenvolvido por:	Nintendo
Jogadores:	1
Gênero:	Ação / RPG
% desenvolvida:	100%
Lançamento:	24 de março de 2003
Site:	www.nintendo.com
A boa:	Quem já jogou a versão japonesa garante que o game está sensacional.
A má:	Temos que agüentar mais um mês de espera.
E a péssima notícia:	Ainda tem gente reclamando do visual de Link. Já chega, não pessoal?



Sim, nós sabemos. Você não agüenta mais esperar. Nós também não. Já faz tempo demais que estamos aguardando as novas aventuras de Link, e o fato de saber que tem gente do outro lado do mundo já com o game nas mãos desde dezembro não ajuda em nada. Mas vamos esquecer os sortudos japoneses por um momento, e nos concentrar no próximo dia 24 de março, a data quem que, finalmente, a espera irá ter um fim, e poderemos matar a saudades de Link.

Em dezembro, exatamente no dia em que o jogo era lançado no Japão, a Nintendo promoveu um evento em Seattle, Estados Unidos, para apresentar a versão americana do game. Através de uma videoconferência, Shigeru Miyamoto e Eiji Aonuma, os dois maiores nomes no que diz respeito ao novo Zelda, explicaram alguns detalhes sobre o game. Vejamos o que nos espera no mês que vem.

O jogo abre com uma historinha típica da série:

mostra o cotidiano de um reino próspero e feliz, que um dia se viu cercado pela sombra do mal. De repente, surge um pequeno garoto, todo vestido de verde. Empunhando uma espada capaz de vencer o mal, ele derrota o vilão, restaurando a paz no reino. O povo celebra a vitória de seu herói, que atravessou eras para os salvá-los, e lhe dá o título de "Herói do Tempo". Sua história se torna uma lenda.

Mas o tempo também age contra o herói. O vilão se liberta e, mais uma vez volta seus olhos para o reino, destruindo tudo em seu caminho. Muitos acreditavam no retorno de seu herói do tempo, mas ele nunca apareceu. O que houve com o reino, ninguém explica, tudo o que se sabe faz parte de lendas. Em uma série de ilhas, a população costuma vestir seus meninos com roupas verdes, como uma homenagem, na esperança de que um deles possua a mesma coragem que o jovem herói da lenda possuía. O resto não é muito difícil de imaginar. O jogo se





passa cem anos depois dos acontecimentos de Ocarina of Time, e segundo o produtor Eiji Aonuma, o enredo é muito mais complexo e detalhado do que as aventuras anteriores de Link.

Depois dessa introdução, temos nosso primeiro encontro com Link. Ele recebe as roupas verdes de sua avó, e parte para uma dura missão: sua irmã Arilla foi seqüestrada por um pássaro gigante, e cabe a ele partir em resgate.

A partir daí, a jogabilidade não foge em quase nada do que já conhecemos de outros Zeldas. Você deve ir a um Dojo para receber sua espada e aprender alguns movimentos, inclusive alguns inéditos, bem úteis mais tarde no jogo. Um ponto interessante é que você apenas executa o comando de ataque e, dependendo do inimigo, Link faz um golpe diferente. Visualmente, é bem bacana.

Depois do treino, Link encontra uma garota loira no meio da floresta. Ela faz parte de um grupo de piratas que planeja partir pelos mares em busca do pássaro gigante. Claro que Link percebe a oportunidade e quer ir junto, mas antes precisa de um escudo. E lá vai ele em busca de um.

As imagens de Link a bordo já estão rolando há um bom tempo, e não é pra menos. Além de proporcionar as animações mais dramáticas e emocionantes, é em alto-mar que acontecem as maiores inovações. Por exemplo, a bordo do navio você prossegue seu treinamento, aprendendo novos movimentos, como se balançar em cordas. O fato disso ocorrer no navio é bem interessante, pois se adapta muito bem à história, colocando ação durante uma viagem que poderia ser tediosa, ou até sem sentido. Tudo culmina com um desembarque, no mínimo, inusitado. Espere para jogar e comprove.

Outros elementos familiares à série vão se mostrando conforme o jogo avança. Por exemplo, se *Ocarina of Time* tinha a fadinha Navi lhe dando conselhos o tempo todo, em *Wind Waker*, Link guarda uma pedra brilhante em seu bolso que tem praticamente a mesma função.

Não muito adiante no jogo, você conhece aquela fase apresentada na E3, onde Link fica se escondendo dentro de um barril para passar por guardas armados. Um detalhe interessante: apesar de os guardas não

perceberem que Link está no barril, os ratos que infestam a prisão podem sentir o cheiro dele, e atacar o barril caso ele esteja no caminho. Repetidos ataques podem quebrar o disfarce de Link, deixando o garoto exposto. Uma idéia bem bacana. Não vamos estragar a surpresa e contar o que acontece quando você passa por todos os guardas, mas saiba que é logo após isso que ele tem sua primeira visão de um ainda misterioso vilão de cabelos vermelhos.

Na verdade, não vamos nos ater muito profundamente a detalhes, pois em breve você estará jogando tudo isso e não queremos estragar nada. Mas fique com um último conselho: chame um amigo para jogar *The Wind Waker* com você. Ele e seu GBA terão muito o que fazer. A conectividade entre o Cube e o GBA foi criada basicamente para dar a um segundo jogador alguma coisa para fazer. Com os dois consoles conectados, surge um cursor na tela, que pode ser controlado pelo portátil. Enquanto isso, a tela do GBA exibe dicas sobre o que fazer a seguir, para que seu co-piloto vá lhe passando as informações.

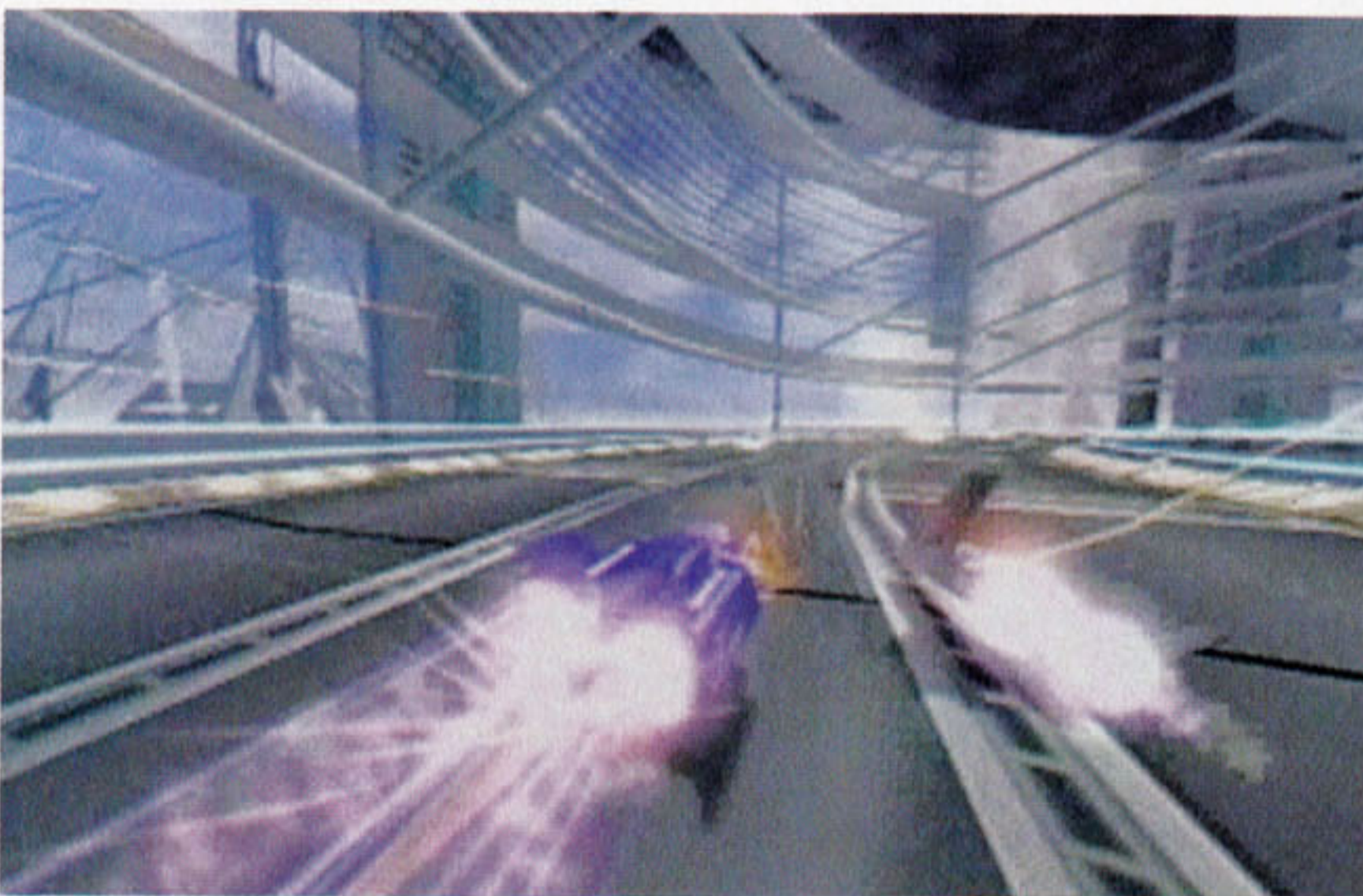
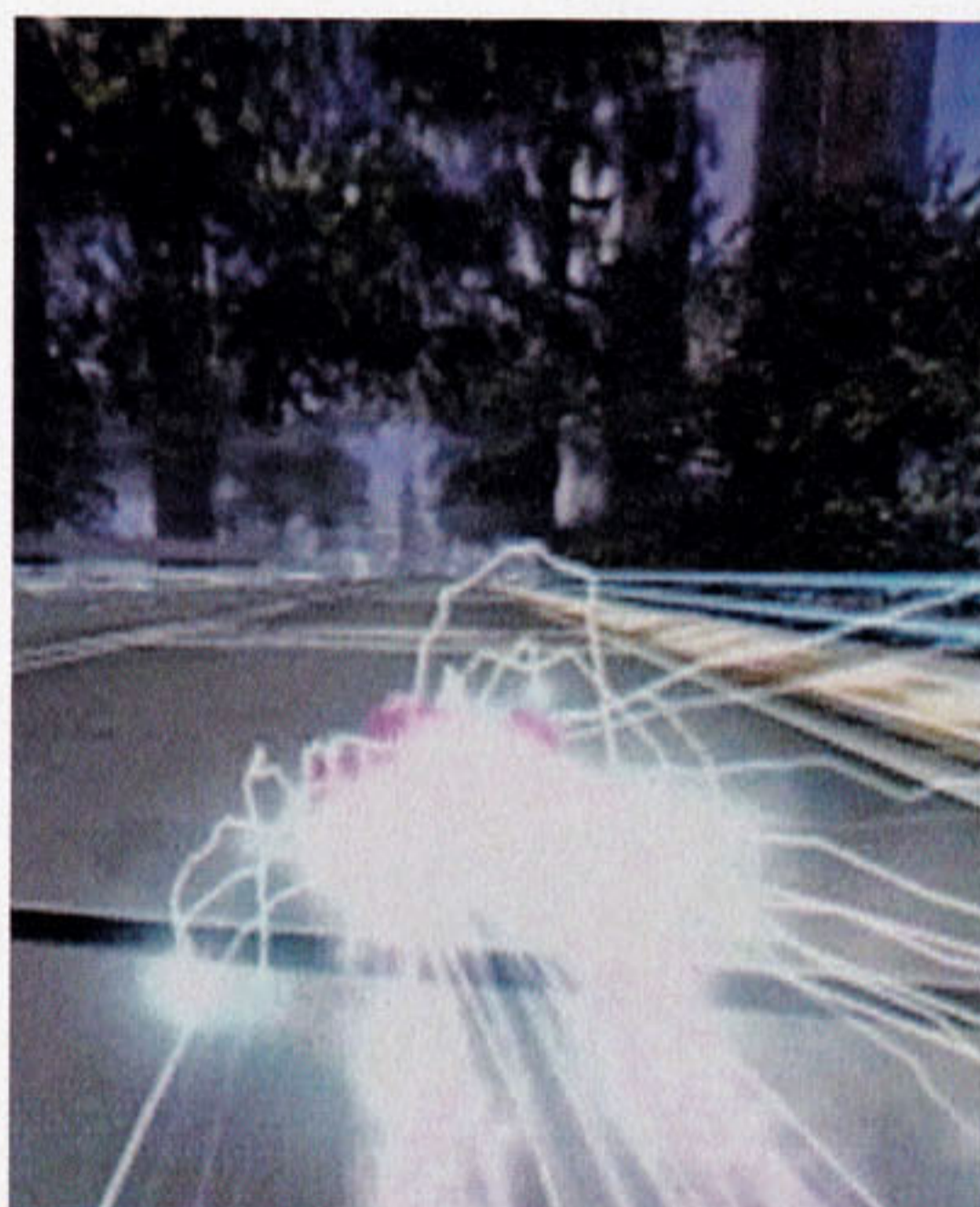
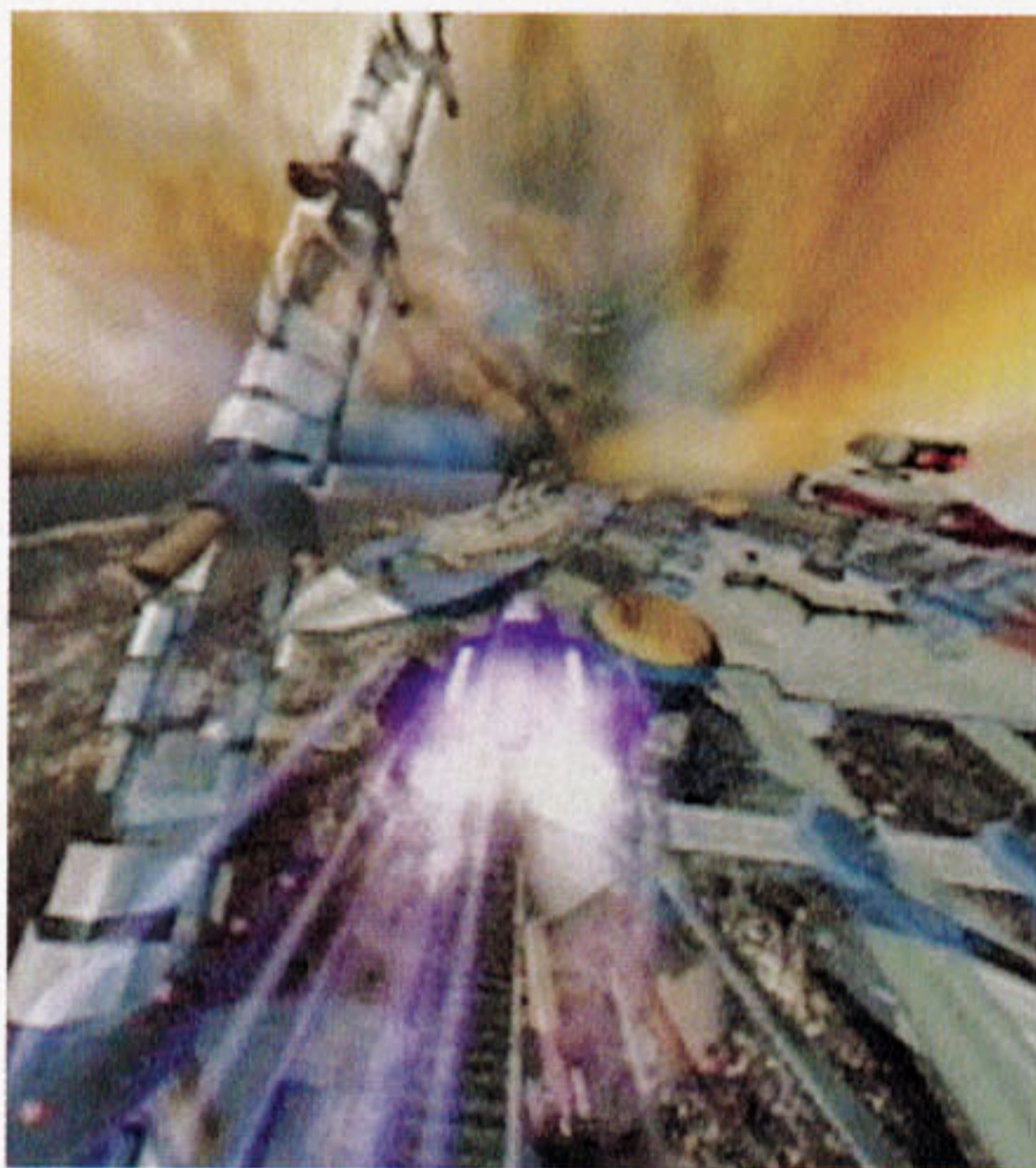
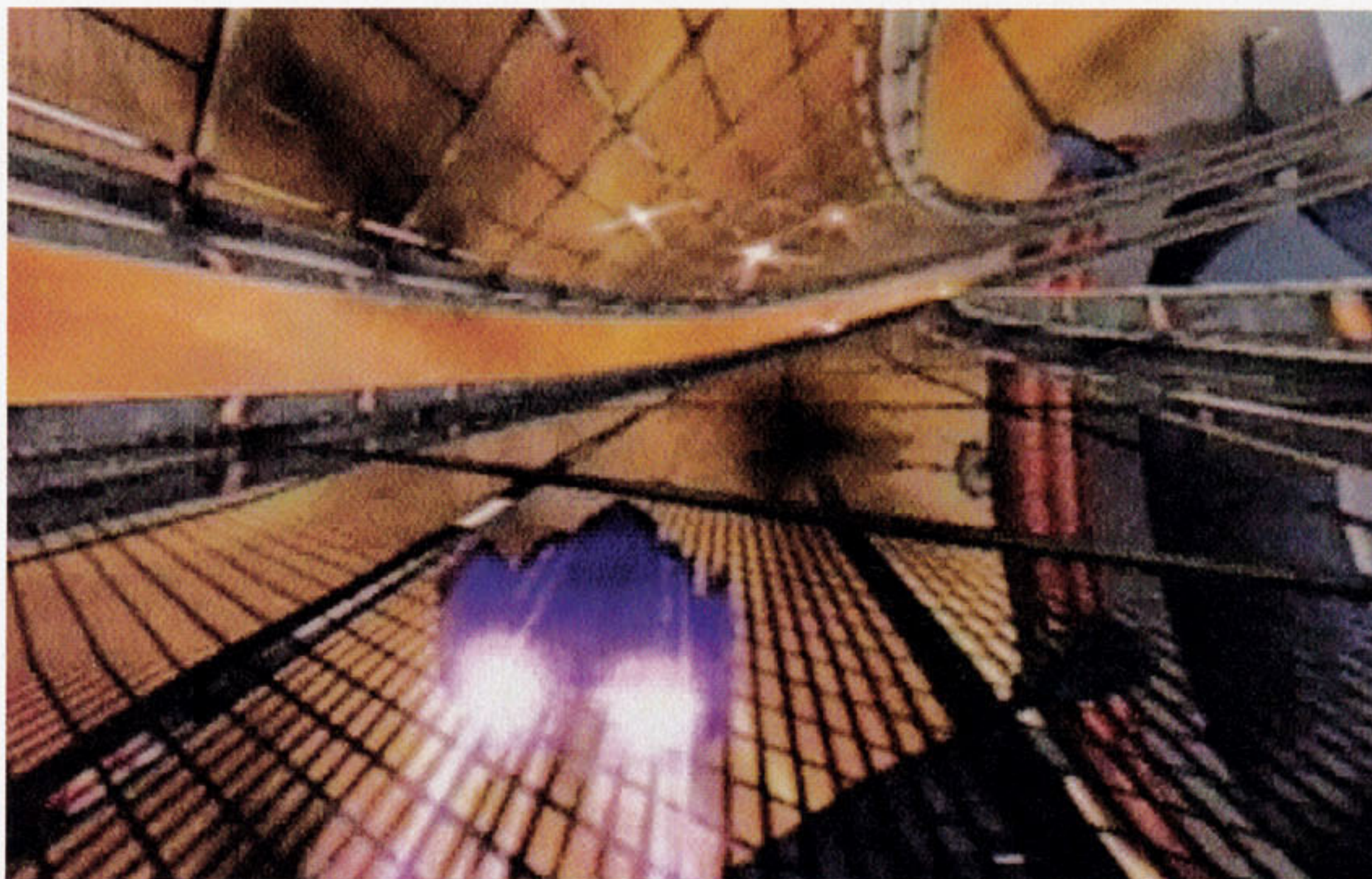
Fora isso, acalme-se. A espera está terminando. 🎮





F-Zero GC

Nintendo • 2003 – Wipeout pode ter popularizado jogos de corrida futuristas, mas F-Zero deu início ao gênero nos velhos dias do Super NES. A Amusement Team – uma equipe da Sega conhecida pelo excelente Daytona USA para Dreamcast e Super Monkey Ball para GC – está desenvolvendo essa mais nova encarnação do jogo, simultaneamente para o Cube e para os Arcades Triforce (a placa da Nintendo). Os caras estão se esforçando para fazer justiça à série, incluindo pistas gigantes com muitas curvas, um montão de turbos e rampas, muito, mas muito altas mesmo. F-Zero promete ser uma experiência das mais velozes, enquanto você disputa rachas com outros 28 pilotos a centenas de quilômetros por hora. Ele também tem cenários caprichados e efeitos especiais que complementam bem os gráficos.





1080° Avalanche

Nintendo • Fevereiro de 2003 – Embora o skate domine o cenário dos esportes radicais, o snowboarding sempre foi um próximo segundo colocado quando falamos de games. E como 1080° para o N64 foi um dos últimos bons jogos do esporte, os fãs estão morrendo de ansiedade por esta seqüência. Como o nome sugere, o jogo promete acelerar seu batimento cardíaco quando avalanches desmoronarem ao lado de seu atleta, que tenta passar pelo gelo a toda velocidade. Para não ficar com a cara cheia de neve, os jogadores deverão pular sobre grandes buracos, desviar de obstáculos e verdadeiros labirintos de árvores, além de atravessar uma janela ocasional ao invadir uma casa ou outra. A maior inovação está no controle. Apenas apertar loucamente o botão das manobras não é o suficiente. Você deverá usar um botão de aterrissagem no momento em que tocar a neve após um grande salto. Errando, uma barra de equilíbrio irá surgir (mais ou menos como um grind de Tony Hawk), dando uma chance de se corrigir antes de meter o nariz na neve. Certamente, um belo diferencial em relação aos outros games do gênero.



DRAGOON GAMES



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

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

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

**Sedex para
todo o Brasil**

www.dragoon.com.br



PREVIEWS

Star Wars: Knights of the Old Republic

Produtora:	LucasArts
Desenvolvido por:	Bioware
Jogadores:	1
Gênero:	RPG
% Desenvolvida:	85%
Lançamento:	Terceiro trimestre de 2003
Site:	www.lucasarts.com
Também para:	PC
A boa:	A ausência total de personagens Gungans.
A má:	A ausência total de QUALQUER personagem dos filmes.
E a péssima notícia:	A ausência total de bons diálogos em Episódio II - isso ainda nos incomoda, sabe?



Muito tempo atrás, numa galáxia não muito distante, a LucasArts começou fazendo games Star Wars que agradassem a todos os tipos de jogadores. Fãs de jogos de corrida, simulação, estratégia, ação/aventura e de tiro em 3D foram contemplados. Mas até agora, os jogadores de RPG não tinham tido uma chance.

Isso até agora, porque **Knights of the Old Republic** é o primeiro RPG que se passa no universo de Star Wars. A LucasArts foi até Edmonton (Canadá), onde fica a base da BioWare, empresa que fez o aclamado RPG *Neverwinter Nights* para PC, e lá criaram essa nova experiência para os fãs de Star Wars. A EGM também viajou até o Canadá para poder colocar as mãos nesse projeto ambicioso que sai dentro de alguns meses, para o Xbox e PC.

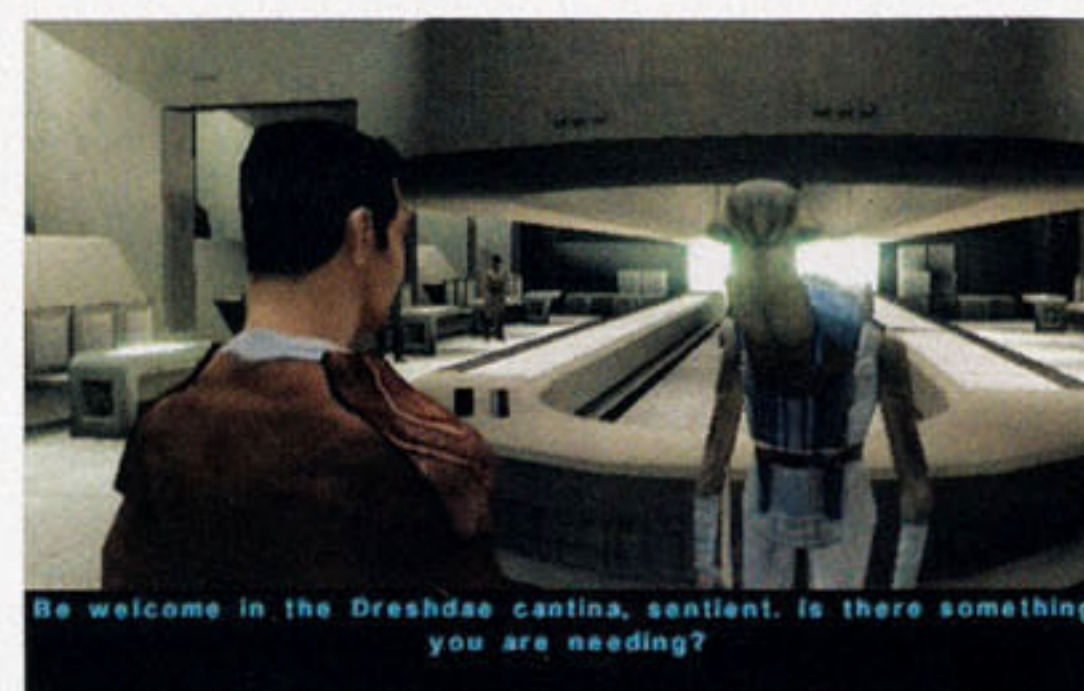
Knights of the Old Republic (KotOR) acontece 200 gerações, ou mais ou menos 4.000 anos antes do que se vê nos filmes. É uma era de conflitos épicos entre os Jedi e os Sith, e os heróis não estavam vencendo.

É aí que você entra. Suas ações determinam seu caminho, e você escolhe se vai se aliar ao lado bom ou mau da aventura. No final do jogo, você pode ser o herói que salva a República ou pode ser uma força do mal que ameaça toda a galáxia. Mas antes de começar sua jornada, pode passar um tempo criando seu próprio personagem (veja box abaixo), ou pode entrar de uma vez no game apertando alguns botões. Como *KotOR* se baseia em equipes, outros personagens-aliados como humanos, alienígenas e droids vão se juntar à sua jornada, que se estende por mais de cinquenta horas de aventura. Na verdade, sua jornada depende muito desses aliados, e também dos diálogos, das viradas na história e das animações, que acabam fazendo do game um RPG com alto nível de replay.

A LucasArts diz que esse é o maior projeto no qual já esteve envolvida em termos de tamanho e alcance. E pelo que vimos, achamos que eles estão certos. Há dez mundos para explorar, mais de cem cenas em

CRIANDO SEU PRÓPRIO JEDI

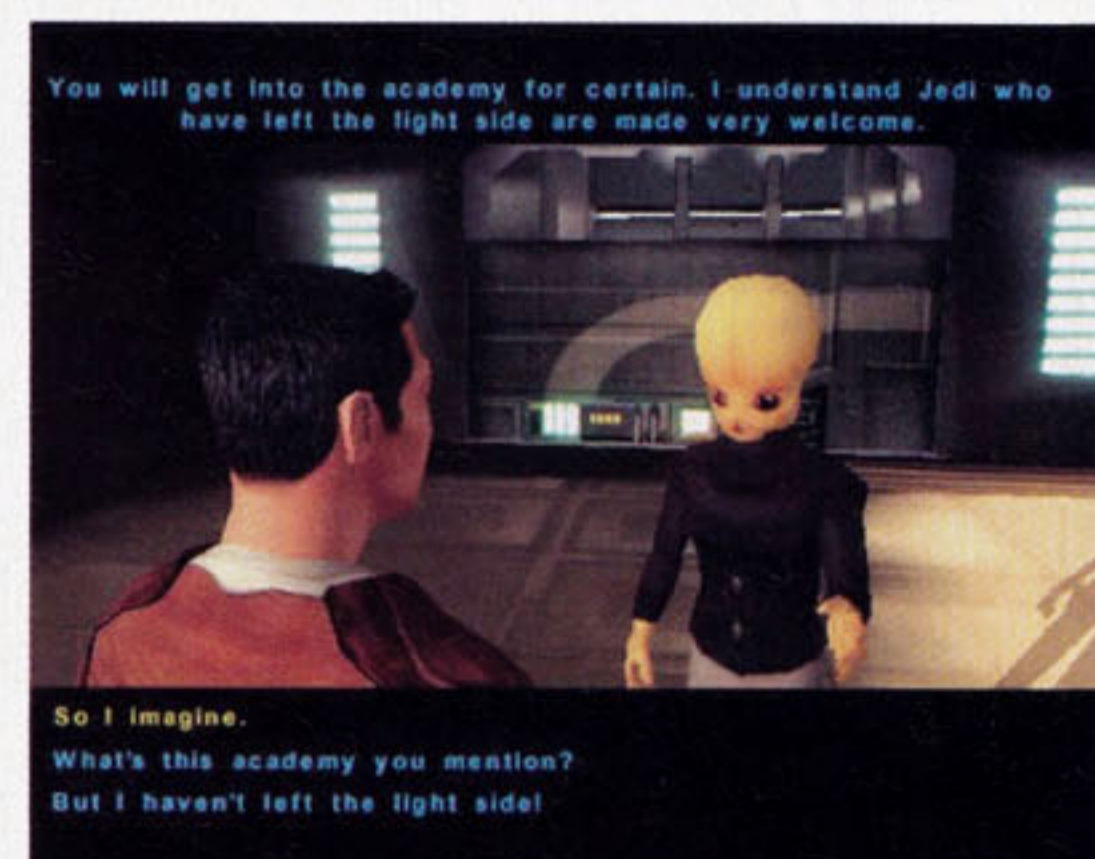
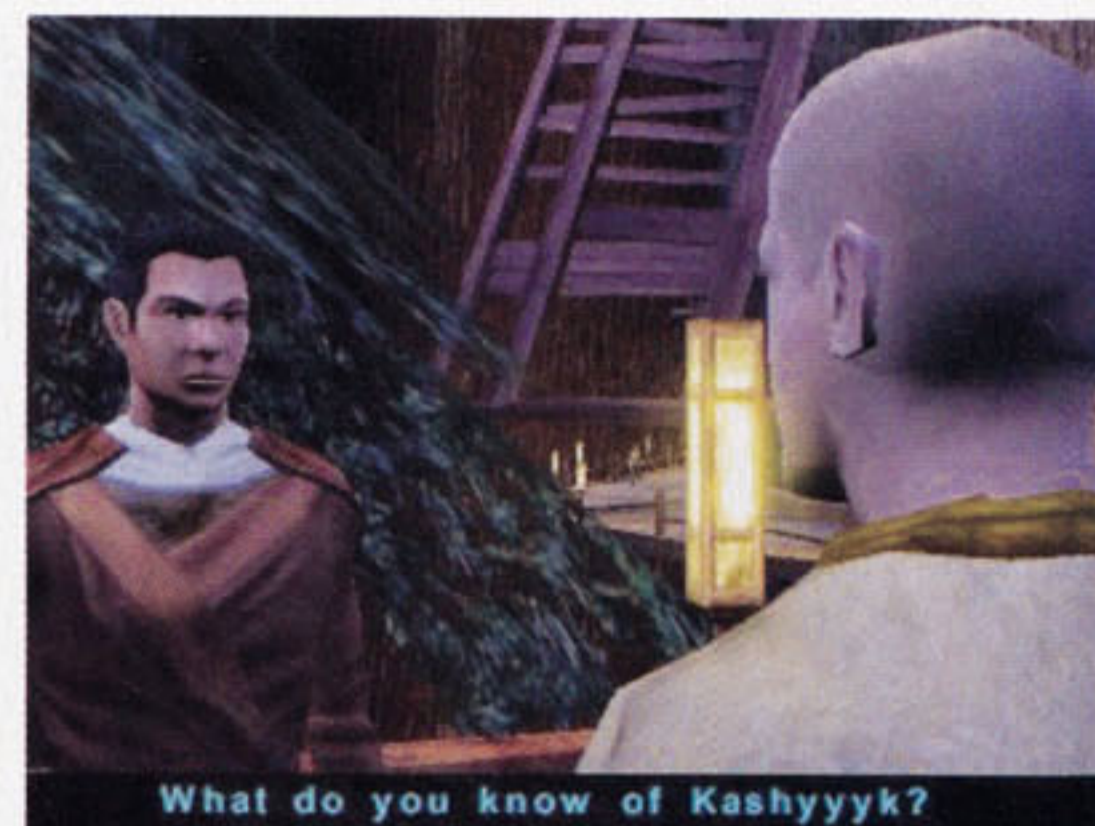
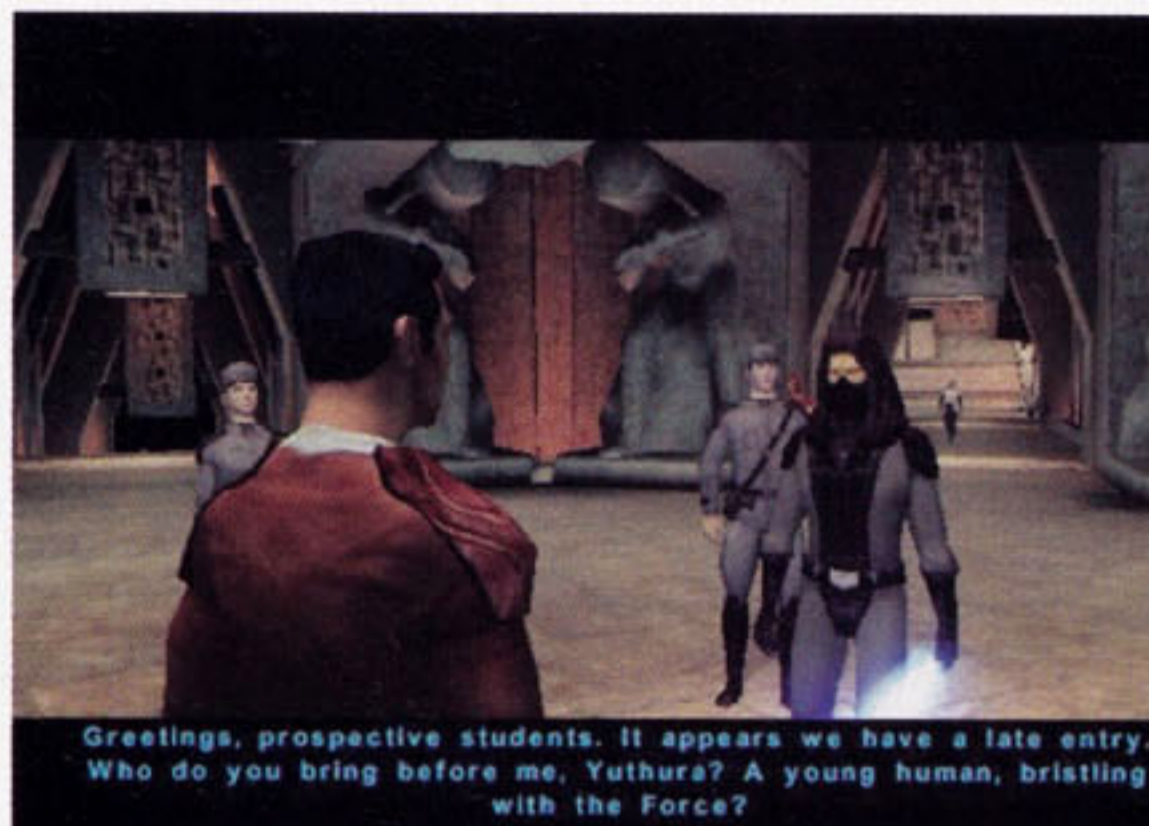
Fãs hardcore de RPG ficarão felizes de saber que é possível criar e ajustar seu protagonista em *KotOR*. Junto com a capacidade de mudar a aparência física, também dá para mexer em suas habilidades. A página de atributos permite modificar categorias como força, carisma e destreza. A tela de habilidades tem oito categorias que incluem uso de computador e persuasão. Na terceira tela de mudanças, é possível mexer nas habilidades que comandam os tipos de ataques a serem feitos. Ainda há uma opção, a Recommend, que permite usar as escolhas pré-determinadas pelo computador.



CHUVA DE MINIGAMES


Como se o modo Single Player não fosse suficiente, a BioWare acrescentou alguns minigames à receita. Você pode lutar em batalhas em primeira pessoa no espaço ou fazer uma corrida de Pods em Tatooine (como acontece em *Episódio I* e em *Star Wars Racer*). Embora não tenhamos visto, há batalhas em arenas (lembra aquela cena de *Episódio II*?) e um jogo de azar contra outros personagens no qual os jogadores usam cartas que coletaram durante a aventura.

computação gráfica, mais de doze mil linhas de diálogos falados (sim, falados, com movimentos perfeitos da boca) e múltiplos minigames (veja box). Há até um romance no meio, mas a BioWare não deu maiores detalhes. O centro das atenções no jogo é Ebon Hawk, uma enorme espaçonave onde você encontra personagens não jogáveis, junta aliados, recebe missões, e também viaja por diversos planetas. Alguns mundos serão familiares aos fãs de Star Wars (é o caso de Tatooine), enquanto outros lugares foram mencionados nos filmes mas nunca mostrados (como é o caso de Kashyyyk, planeta natal de Chewbacca). Embora exploração e solução de puzzles seja o que mais acontece no game, os combates vão manter os jogadores colados na TV até altas horas da madrugada. O sistema de batalha é em turnos, mas o jogador também tem algumas opções sobre como partir para o ataque (veja abaixo).



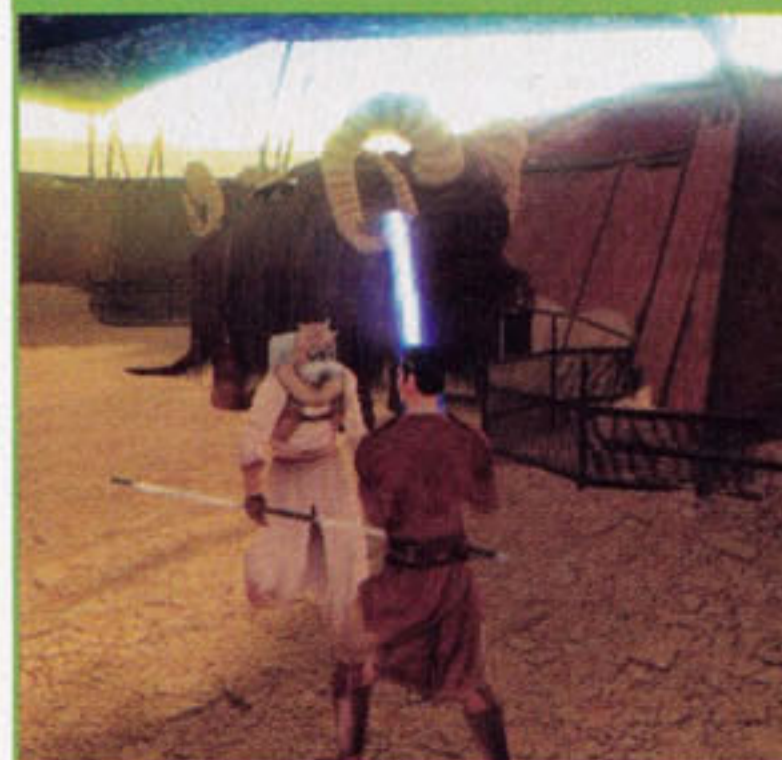
Prepare-se para ler bastante. O game traz milhares de linhas de diálogo, todos com uma boa dublagem

Se um aliado morre durante o combate, ele ou ela será ressuscitado no final do round. Uma exceção ocorre quando todos seus aliados são aniquilados, daí o jogo acaba. Mas felizmente o jogador pode salvar o jogo na hora que quiser. Visualmente o jogo é muito bom. *KotOR* usa uma perspectiva em terceira pessoa, ideal para esse tipo de jogo. Há bons ângulos de câmera, e várias animações que ajudam a reforçar a experiência cinematográfica. Os cenários são muito detalhados, tanto em ambientes abertos quanto fechados, e que ajudam a dar a sensação de que você está andando num mundo real, e vivo. Os pedestres estão por todos os lados, as naves vêm e vão, e todo personagem tem alguma coisa pra dizer. Em lugares abertos, o vento e os efeitos de iluminação impres-

sionam. Há sujeira, poeira e grama que voam com o vento, e o sol dá brilho a objetos. A BioWare tem mantido a boca fechada com relação ao Xbox Live, a rede Online da Microsoft. Não teremos opção Multiplayer, mas a empresa deu uma dica de que há uma possibilidade de fazer um download de conteúdo em algum momento. Na prática, os jogadores poderão, no futuro, se logar e baixar novos episódios, armas e informações. A BioWare espera que *KotOR* tenha o necessário para se transformar no Final Fantasy do Xbox. Só o tempo dirá, mas pelo que pudemos ver, *Knights of the Old Republic* tem grandes chances de ser um dos melhores títulos exclusivos para o Xbox em 2003. 

— Marc Saltzman

LUTANDO EM KOTOR



O combate por turnos em *Knights of the Old Republic* é parecido com outros RPGs da BioWare, mas se você quiser, pode atacar sem fazer com que a ação pare. Para isso, os personagens têm que se equipar com suas armas e com os poderes da Força (em um total de cinquenta), e assim lutam sem precisar parar para receber ordens (o que também é uma opção). Como novidade, o combate acontece em câmera lenta quando o jogador acessa o menu de ação para mudar de armas, curar o personagem e coisas assim.



PREVIEWS

Indiana Jones and the Emperor's Tomb

Produtora:	LucasArts
Desenvolvido por:	The Collective
Jogadores:	1
Gênero:	Ação
% Desenvolvida:	90%
Lançamento:	Fevereiro de 2003
Site:	www.lucasarts.com
Também para:	PS2
A boa:	É a melhor coisa que surgiu além dos boatos do quarto filme da série "Indiana Jones" no cinema.
A má:	Obriga você a resolver um grande número de puzzles bobos.
E a péssima notícia:	Não dá pra imaginar o sessentão Harrison Ford fazendo todas as cenas perigosas de Indy.



Se quiser prosseguir...Indy terá de mostrar todas as suas habilidades em acertar nazistas com seu chicote.



Harrison Ford parece um pêssego seco hoje em dia, mas isso não impede que Lucas e Spielberg o considerem para estrelar o quarto filme da série "Indiana Jones" ao lado de seu pai nas telas, Sean Connery. Isso pode realmente acontecer em 2005, mas, até lá, o herói com seu inseparável chapéu irá abrir caminho com seu chicote no Xbox e PS2 em um game de ação. A missão de Indy é encontrar o misterioso artefato Coração de Dragão, impedir que os nazistas fiquem em seu caminho, como sempre, e conquistar o amor da bela mocinha – não necessariamente nessa ordem. Você irá visitar lugares como o Sri Lanka, China, Praga e vários países asiáticos à medida que você despacha os alemães batendo, atirando e quebrando garrafas de cerveja em suas cabeças. E assim como acontece nos filmes, nem toda a ação se passa em cavernas e templos antigos. Em uma missão, membros de uma gangue com rabos de cavalo armam uma emboscada na casa de um milionário local para um Indy vestido de terno, e o perseguem pelas ruas de Hong Kong atirando com metralhadoras. O cenário do game é simplesmente maravilhoso. Construções coloridas com sinais de neon, cachoeiras barulhentas em cavernas pedregosas – uma variedade

maior e mais exótica do que você viu em qualquer um dos filmes. A versatilidade de Indy também aumentou. Ele pode enfrentar nazistas que parecem saídos das HQs, disparar metralhadoras e pistolas alemãs semi-automáticas, ou evitar confrontos mergulhando em algum poço nas proximidades. Durante o combate, ele pode pegar praticamente qualquer arma, de metralhadoras a pernas de cadeira. Ou detonar explosivos e, claro, bagunçar tudo com seu inseparável chicote. Os produtores também mudaram um pouco a forma de jogar. O dr. Jones terá uma pausa no combate básico de vez em quando para pular dentro de um veículo em movimento e atirar perseguindo motociclistas – algo do tipo visto em *007: NightFire*. Em resumo, Indy fará tudo que o estamos acostumados a ver ele fazendo nos filmes. É claro, existe sempre o perigo de que jogos do tipo caiam no esquema "resolvendo puzzles tolos e combates sem fim", mas este parece diferente. As frases de efeito de Indy, a música que soa vagamente como a trilha de "Caçadores da Arca Perdida", guerreiros asiáticos gritando insultos ferozes... está tudo aqui para dar à franquia um game decente, não apenas uma variação de *Tomb Raider*. 🎮

– John Brandon

REGRAS BÁSICAS DO CHICOTE

Você pode avançar a maioria das fases acertando os vilões com sua arma, mas os fãs sabem que esse não é o estilo do dr. Jones. Se você quer realmente ser como Indy, use seu chicote – é o item que está mais à mão no jogo.



Usar o chicote como uma arma permite a você manter uma distância segura dos inimigos. Não causa muito dano, mas é a escolha mais inteligente quando você não quiser se arriscar a perder força em uma briga corpo a corpo.



Se você balançar o chicote da esquerda para a direita, pode arrancar as armas das mãos de seus oponentes (assim como acontece na abertura de "Caçadores da Arca Perdida"). É uma ferramenta perfeita para se ter quando se está desarmado.



E claro, o chicote também pode ser útil quando você tiver que atravessar pulando os buracos muito largos. Um ícone irá aparecer piscando na tela para você saber se existe um ponto onde fixar o chicote e voar por cima.

Apex

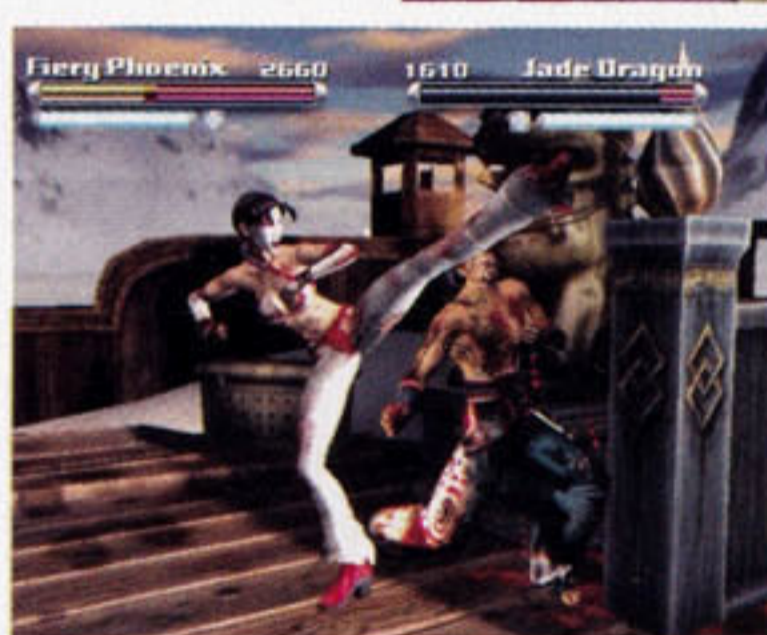
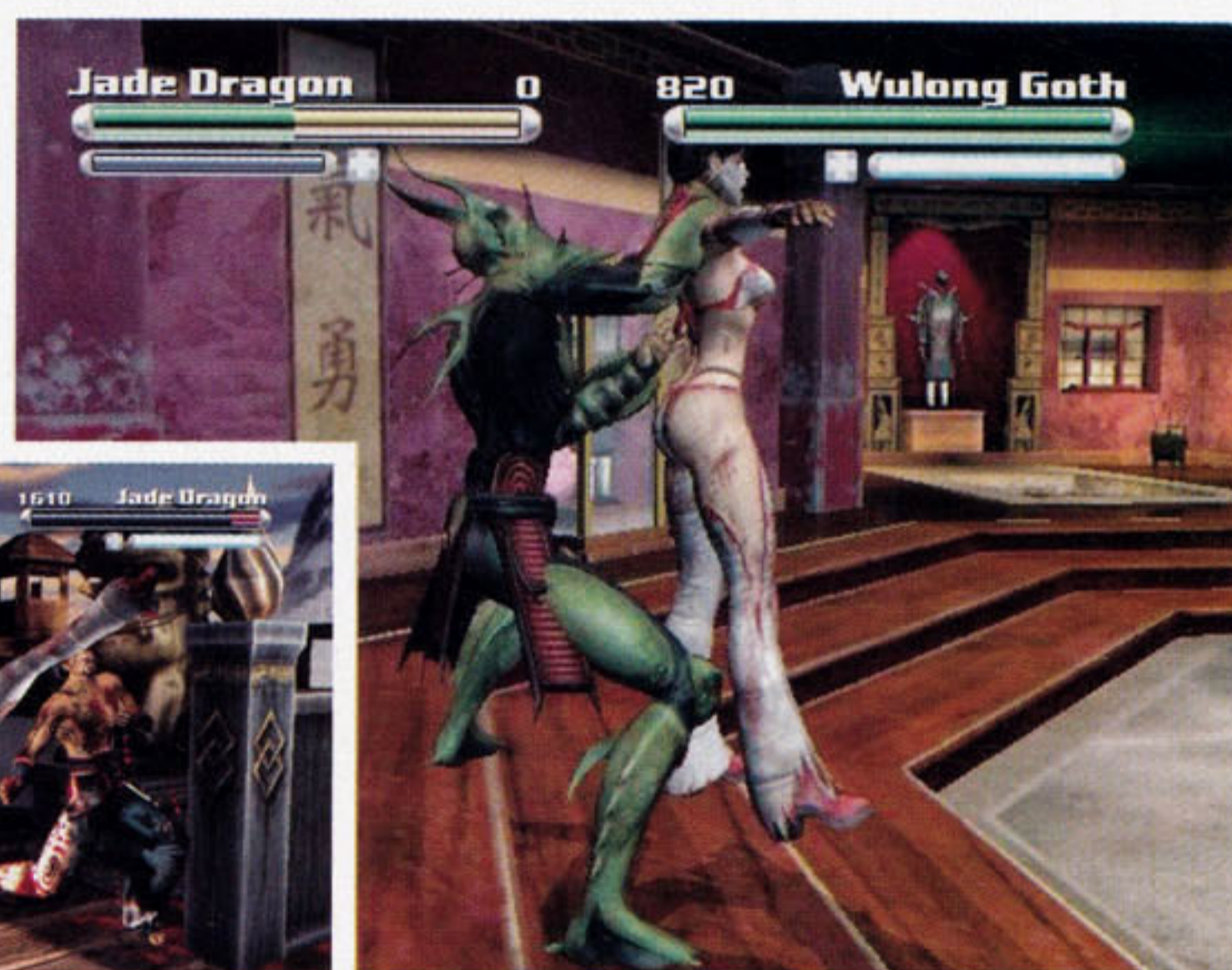
Atari • Março de 2003 • Também para: PS2 –

O gênero de corridas está tão lotado de jogos que se você não tiver alguma coisa para destacar seu game, é melhor enfiar o carro de volta no trailer e voltar pra casa. Em Apex, em vez de comprar uma montanha de carros de corrida, você ajuda a projetar carros a partir de uma coleção de peças pré-existentes. Depois, atua no papel de test-driver enquanto compete com companhias e fábricas rivais. É a idéia mais original que já vimos em um game de corrida em muito tempo.



Tao Feng: Fist of the Lotus

Microsoft • Março de 2003 – Era uma vez dois amigos (Ed Boon e John Tobias) que chacoalharam o mundo quando criaram Mortal Kombat. Suas decapitações digitais e sangue abundante dominaram por uma década o gênero de lutas. As duas mentes acabaram seguindo caminhos separados, mas a luta continua: Boon recentemente lançou MK: Deadly Alliance, e Tobias está finalizando Tao Feng. Não é surpresa notar as semelhanças do game com o banquete de sangue da Midway. Você encontrará personagens de um estilo familiar (do tipo fantasia + artes marciais), combos precisos, mas uma novidade em jogabilidade que o diferencia do passado de Tobias. Por exemplo, partes separadas do corpo podem sofrer danos, e se seu adversário ficar apenas se defendendo com um braço, ele irá ficar roxo, sangrar e, eventualmente, se quebrar. As arenas também oferecem muito espaço para o combate e estão cheias de elementos interativos. Você pode se balançar em um poste e chutar seu oponente contra a parede... realmente brutal.



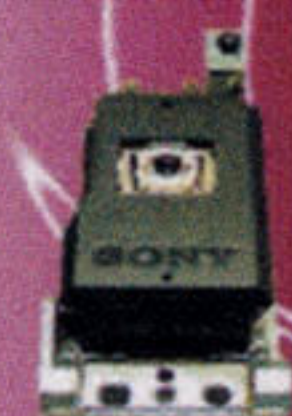
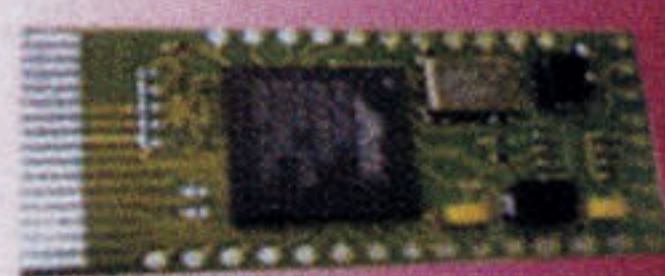
Playtime Games



Assistência Técnica
Desbloqueio - Transcodificação
Peças - Modchips
Venda - Troca

www.playtimegames.com

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





OS CINCO HORRÍVEIS

A equipe da EGM Brasil já jogou títulos ruins em número suficiente capaz de lotar um lixão, mas estes cinco produtos horripilantes ficaram no final da pilha. Nenhum deles merece nota superior a 1.

5. *Powerpuff Girls: Bad Mojo Jojo*, GBC
4. *Who Wants To Beat Up A Millionaire*, DC
3. *Batman Beyond*, PSOne
2. *Mortal Kombat Advance*, GBA
1. *The Flintstones: Bedrock Bowling*, PSOne

Como nascem os jogos ruins

Péssimo licenciamento, disputas no grito e empresários gananciosos comandando tudo... Descubra com o nosso “especialista” – um projetista que trabalhou num título horrível – todos os sórdidos detalhes de como jogos tenebrosos são criados

Por Richard Del Medio*, da EGM EUA

É um fato nos games: para cada obra-prima dos consoles, cada *Metal Gear Solid*, *Halo* ou *Grand Theft Auto* que deixa você de boca aberta, um mesmo número de jogos não tão especiais fazem você torcer o nariz. *Superman* para Nintendo 64, *Mortal Kombat Advance* para GBA, *Total Recall* para o NES... a lista dos games que gostaríamos de jogar no lixo é bem longa. Mas ninguém começa querendo fazer um jogo ruim. Eu sei, eu trabalhei em um deles. Foi lançado há alguns anos para o Nintendo 64. Vou chamá-lo de Jogo X, para proteger aqueles que trabalharam no projeto. A história da pro-

dução desse péssimo jogo ilustra as principais razões do volume de jogos ruins nas prateleiras das lojas. O Jogo X começou sua vida como um filme ruim, com uma bilheteria ridícula. Por que uma produtora de jogos comprou os direitos desse filme permanece um mistério. Como o produtor do Jogo X me contou: “Eles tentaram por muito tempo vendê-lo, mas nunca conseguiram nada, porque era um licenciamento estúpido”.

Razão para um jogo ruim #1: Licenciamento mortífero

Os produtores de jogos parecem imaginar que o fato de possuírem uma marca conhecida irá hipnotizar os jogadores para que ignorem o visual horroroso e a jogabilidade inexistente. A história tem repetidamente provado que eles estão enganados. Um dos

primeiros jogos licenciados, (*E.T. – O Extraterrestre*, para Atari 2600) era tão ruim que milhões de cópias encalhadas terminaram num aterro sanitário no deserto. Por que tantos jogos licenciados acabam de maneira tão errada? Parte do problema está no fato de que cada dólar gasto para se adquirir a licença é dinheiro que não é investido para se fazer um jogo divertido. Com poucas exceções (*GoldenEye 007* para N64, o recente jogo do filme do Homem-Aranha e o *Lord of The Rings: The Two Towers*), os resultados desse tipo de gasto falam por si só. Por que nossa companhia de produção concordou em fazer um jogo baseado num licenciamento tão ruim? Precisávamos do dinheiro.

Razão para um jogo ruim #2: Dinheiro – A raiz de todo o mal

Os produtores de jogos pagam aluguel, contas de luz e salários, como qualquer outra companhia.

* O nome foi trocado para proteger os inocentes. O autor só concordou em escrever a matéria se pudesse ficar anônimo

Naquela época, a produtora do Jogo X nos procurou e se ofereceu para nos pagar para desenvolvermos o jogo, e nós estamos necessitávamos do dinheiro. Estávamos num estágio bem avançado de produção de um título para o Saturn, que havia acabado de morrer como um console viável. Também estávamos metidos num processo com uma antiga produtora sobre a receita de um jogo terminado. Com a ausência de fluxo de caixa, a oportunidade de desenvolver o Jogo X e faturar 1,1 milhão de dólares era muito tentadora para se deixar passar. Sem o dinheiro, a companhia teria que demitir funcionários e, possivelmente, fechar as portas para sempre. Apesar do péssimo produto licenciado, não tínhamos outra escolha senão desenvolver o Jogo X. Uma equipe de designers começou a trabalhar no projeto. De maneira geral, este designer era um competente artista gráfico com experiência de produção de jogo. Infelizmente, enquanto seu casamento se desintegrava, também sumiu o seu interesse pelo Jogo X. O designer passou a se interessar menos pelo jogo que nascia e passou a ficar mais absorto nas suas frustrações pessoais. Depois de seis meses no projeto, deixou a companhia.

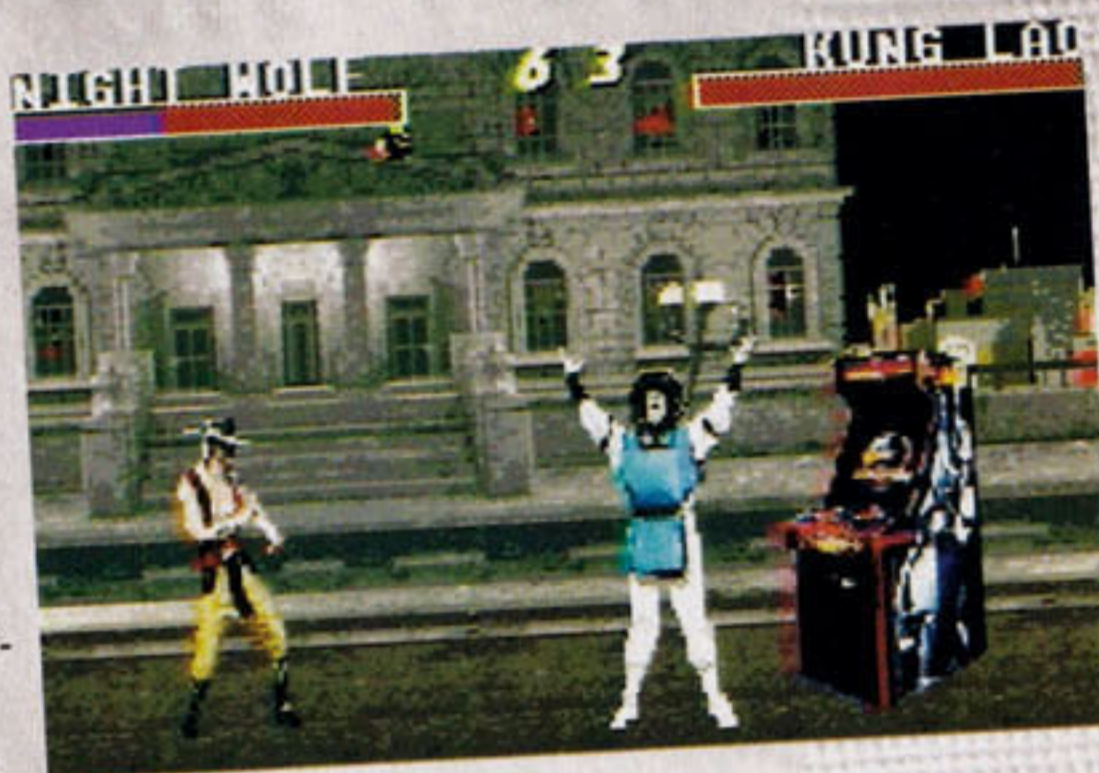
Razão para um jogo ruim #3: Contratação de funcionários

A imprensa quase nunca noticia a saída de um funcionário de um projeto, mas isso é muito comum nesse meio. O efeito disso num jogo em desenvolvimento pode ser devastador. Os empregados se organizam para dividir as tarefas que foram abandonadas, enquanto a gerência tenta contratar rapidamente outro funcionário. Se fosse apenas o designer que tivesse se demitido, o Jogo X ainda teria uma chance de se tornar um jogo decente. Mas ao mesmo tempo, o artista principal e um dos programadores, descrito pelo programador líder do Jogo X como “um dos melhores

O que emporcalhou?

A história de um game ruim

O jogo: *Mortal Kombat Advance (Game Boy Advance)* O sangrento jogo de lutas da Midway foi o primeiro (e único, por enquanto) a receber uma nota zero da equipe de reviews da EGM. Existem boatos que Ed Fries, vice-presidente de publicação de jogos da Microsoft, ficou tão inspirado pela baixa qualidade do jogo que mantém uma cópia sobre sua mesa para lembrá-lo do que NÃO deve ser feito.



O que deu errado: a Midway esperava fazer um dinheiro rápido com este título. Entregou o desenvolvimento para uma outra companhia, que concordou em fazer o jogo rápido e com baixo custo, num ciclo de produção-relâmpago de apenas dois meses. “Você poderia dizer que foi um serviço às pressas”, disse uma pessoa bem informada, que falou sob a garantia do anonimato. “Vamos dizer que ninguém se surpreendeu com os péssimos reviews. Mas vendeu o suficiente para fazer dinheiro. Portanto, poderíamos dizer que sabíamos exatamente o que estávamos lançando e, em termos de negócios, foi um sucesso. Em termos de marca... já não foi uma jogada tão brilhante.”

programadores que já tivemos”, também deixaram a companhia. A perda de tantas pessoas importantes decidiu o destino do Jogo X. Dos três programadores remanescentes, um deles era um programador júnior, trabalhando em seu primeiro projeto. Outro era o que chamamos de “peso morto”. Ele ganhava um salário de seis dígitos e só escrevia algumas linhas de código por dia. Muito do que ele fazia tinha que ser reescrito pelo programador júnior, ou seja, sua contribuição ao projeto era praticamente nula. Um problema ainda maior era a falta de liderança. Todos os outros designers da companhia estavam ocupados com seus próprios projetos. Acabou sendo impossível contratar um novo designer para gerenciar o Jogo X no curto período de tempo disponível. Desse modo, todos na equipe: artistas, programadores, e até mesmos testadores, tentaram finalizar o design do jogo.

Razão para um jogo ruim #4: Nada substitui a experiência

O design original do Jogo X era confuso e inacabado. Nem mesmo a história e os inimigos faziam sentido e em alguns casos, não tinham nenhuma relação com o produto licenciado. Entretanto, a maior parte da arte e do engine do game já haviam sido construídos, e, portanto, era impossível começar do zero. O projeto estava uma bagunça. O designer que trabalhava de dia fazia uma fase e adicionava novos elementos de jogabilidade

“...cada dólar gasto em licenciamento é dinheiro que não vai para a produção.”

— Richard Del Medio, designer



“Discussões mortais aconteceram entre programadores e designers amadores. Artistas adicionavam ou mudavam coisas sem informar o resto da equipe” — Richard Del Medio, designer



sem consultar os programadores. Os artistas construíam a fase sem respeitar regras técnicas essenciais, como as distâncias de clipping e as limitações do código de colisão da câmera. Como um dos programadores disse posteriormente, “os artistas trabalharam arduamente e tentaram fazer o melhor, mas não possuíam uma compreensão básica de como o engine do jogo funcionava”. Essa falta de experiência nas áreas de arte e design criou uma perda de tempo imensa, pois diversos recursos do jogo precisavam ser refeitos para que funcionassem corretamente.

Enquanto isso, os programadores estavam sufocados tentando terminar o engine dentro do prazo, ao mesmo tempo que corrigiam os erros criados pelos outros membros da equipe. Eventualmente, a pressão acabou destruindo o ambiente de trabalho, com discussões enormes entre os programadores e os supostos designers. Os artistas adicionavam recursos, ou modificavam outros já existentes sem consultar os outros membros da equipe, fazendo com que o jogo parasse de funcionar. O banco de dados de bugs do Jogo X, onde os testadores registram todos os erros do jogo,

já registrava mais de mil problemas. Em meio a esse caos, a produtora exigia que a companhia cumprisse seus prazos originais.

Razão para um jogo ruim #5: Tempo é essencial

Já reparou como durante a temporada de férias as prateleiras das lojas se enchem de jogos absolutamente descartáveis? Quando as produtoras forçam as companhias de desenvolvimento a se enquadrarem dentro de prazos artificiais, como a corrida às compras de Natal ou o lançamento de um novo

O que emporcalhou?

A história de um game ruim

O jogo: *E.T. the Extra Terrestrial* (Atari 2600)

O Extraterrestre (Atari 2600). Com uma jogabilidade que se resumia a cair em buracos e depois se arrastar para fora, buraco atrás de buraco, *E.T.* encontrou seu lar no primeiro lugar em diversas listas dos piores jogos do mundo e foi até mesmo culpado de iniciar uma quebradeira antecipada da indústria do videogame no início dos anos 80.

O que deu errado: a culpa foi de um licenciamento importante casado com um prazo que terminaria antes do fim do ano. Isso foi um pesadelo. Quando o alto escalão da Atari fechou o contrato de produção para fazer *E.T.*, em 21 de julho de 1982, eles precisavam que o jogo fosse finalizado até 1º de setembro para conseguir produzir os cartuchos até o Natal. “Isso nos deixava com cinco semanas e meia para completar o jogo”, disse Howard Scott Warshaw, programador da Atari (seus créditos incluem *Raiders of the Lost Ark* e *Yar’s Revenge*) que aceitou o desafio de fazer o jogo. O próprio CEO da Atari, na época, Ray Kassar, pediu-lhe que fizesse *E.T.*, mesmo quando o diretor de software da companhia, o próprio chefe de Warshaw, disse que não poderia ser feito nesse prazo. “Na época, ninguém havia feito um jogo em menos de cinco meses”, disse Warshaw.

O que se seguiu foi um ciclo de desenvolvimento recorde, no qual Warshaw montou o design em poucos dias, mostrou a Steven Spielberg (que perguntou por que o jogo não podia ser mais parecido com Pac-Man), e, então, passou as cinco semanas seguintes correndo numa maratona de programação, escrevendo treze vezes mais códigos por dia do que a média da indústria. “As pessoas especulavam se eu estava drogado”, diz Warshaw, “Não sei se foi isso que manteve minha produtividade. O que me fazia prosseguir era apenas o meu desejo de fazer o jogo. Não estava simplesmente fazendo o jogo um pouco mais rápido do que haviam feito antes, mas sim, muito mais rápido. Era um desafio irresistível.” Warshaw completou o jogo dentro do prazo e ainda conseguiu esconder suas ini-



ciais num “easter egg”. Você pode saber mais sobre os bastidores das atividades de Warshaw na Atari numa série de vídeos que ele produziu, à venda no site www.scottw.com. A Atari fabricou quatro milhões de cartuchos de *E.T.*; mais de dois milhões foram vendidos. Mas tão rapidamente quanto comprados, um milhão de cartuchos foi devolvido às lojas por jogadores aborrecidos, irritados com a péssima jogabilidade do título. Warshaw, agora diretor técnico na 3DO (onde trabalha num game multi-plataforma chamado *Jacked*), diz que não se arrepende de *E.T.*, ou do resultado. “Eu fiquei frente a frente com um desafio técnico que ninguém queria enfrentar”, disse ele. “Estava orgulhoso por ter reputação a ponto de o CEO da companhia, depois que meu chefe disse que não podia ser feito, me pediu para fazer o jogo e eu fiz. Não era o melhor dos jogos, mas era um jogo completo, e não apenas lixo ocupando memória num cartucho.”

sistema, os developers têm que focar sua atenção no prazo e não no desenvolvimento de um jogo divertido. Trabalhando numa semana de 70 horas para atingir os objetivos dentro dos prazos, muitos só percebem que o jogo não presta quando já é muito tarde. Com o Jogo X, toda a equipe sabia que o game não era nem um pouco divertido. Infelizmente, ninguém tinha tempo para corrigir isso. A equipe trabalhou doze horas por dia, incluindo finais de semana. Entre as constantes revisões de arte e de design, estávamos muito atrasados para sequer imaginar que terminaríamos o projeto no prazo. Naturalmente, a produtora não gostou de saber disso, e gastamos quase um mês para convencê-los da realidade da situação. Eventualmente, conseguimos um acordo com a produtora, que nos deu mais dois meses de prazo e mais 150 mil dólares para terminarmos o projeto. Mas nem o tempo extra nem o dinheiro foram suficientes, considerando-se a situação do nosso staff e o estado do design do game. Levamos três meses para finalizar o jogo X, com as despesas do último mês saindo dos nossos bolsos. Mesmo assim, não foi suficiente: não podemos dizer que o jogo finalizado era bom. A produtora, entretanto, lançou-o mesmo assim.

Razão para um jogo ruim #6: Um pouco de alguma coisa é melhor do que nada

Na maioria das vezes, os produtores não podem se dar ao luxo de não colocar um produto ruim no mercado. Se o jogo foi feito com um orçamento mínimo, eles ainda obterão lucro, uma vez que não dependem de boas vendas para recuperar custos estratosféricos de desenvolvimento. Portanto, acredite ou não, lançar jogos de qualidade inferior acaba sendo um bom negócio para muitos produtores. E se eles investiram milhões num projeto, ainda assim precisam

recuperar parte das perdas. É melhor lançar um jogo ruim e ter um retorno de vendas de pais desavisados e outras pessoas que não lêem reviews de jogos, a não ganhar e jogar tudo fora.

No final, essa foi a maior razão para o lançamento do Jogo X. Se não tivéssemos terminado esse projeto, ainda teríamos que pagar à produtora o dinheiro que havíamos recebido. Uma vez que havíamos usado toda a grana desenvolvendo o game, não podíamos abandonar o projeto só porque não era um jogo divertido. A produtora, entretanto, não podia simplesmente ignorar

os milhões gastos em desenvolvimento, marketing e licenciamento. Portanto, o Jogo X chegou às prateleiras e encontrou seu lugar na história como outro jogo ruim. Eu espero que você não tenha jogado.

Nota do editor: a companhia que desenvolveu o Jogo X fechou e sua produtora esteve à beira da falência durante muitos anos (“Espero que eles fechem logo”, disse o autor). Enquanto isso, Del Medio foi contratado como designer em uma outra companhia, onde planeja, desta vez, trabalhar em bons jogos. 🎮

“Os gastos dos últimos meses saíram de nosso próprio bolso. E não foi o suficiente: o jogo final não era nada divertido. Mas a editora lançou-o assim mesmo.”

— Richard Del Medio, designer



O que emporcalhou?

A história de um game ruim

O jogo: *Army Men: Sarge's Heroes* (PSOne)

Sim, sabemos que praticamente todos os títulos da série Army Men da 3DO são uma grande porcaria, mas o pior dos piores, em toda essa franquia de 21 jogos (para quatro diferentes plataformas) é *Sarge's Heroes*. Uma transposição de qualidade inferior de um título de ação medíocre do Nintendo 64, *Sarge's* no PSOne tinha uma jogabilidade tão horrível que estragou nossas memórias



de infância de quando brincávamos com aqueles soldadinhos verdes em miniatura. **O que deu errado:** “Inicialmente *Sarge's* era um projeto externo que não envolvia nenhum dos programadores da 3DO”, disse Joel Dinolt, um dos principais programadores em qualquer dos jogos de Army Men anterior ao PSOne. “Mas limaram esses profissionais e moveram todo o projeto para dentro da 3DO”. Péssima idéia. Dinolt e três outros programadores que ralaram nesse “Projeto Manhattan” enfrentaram uma tecnologia externa inepta e um design abusivo antes de decidirem por uma visão da jogabilidade a qual ambos os lados sabiam que seria medíocre. O produtor de *Sarge's* entrou no cubículo de Dinolt e lhe entregou um grosso documento, o plano geral do jogo, 98% dele estava cheio de armas e biografias de personagens inúteis. Dinolt e seus parceiros jogaram aquilo no lixo e tentaram se concentrar na tecnologia de jogo e nos controles. *Sarge's* também lutava contra prazos estreitos. “Tínhamos uma coisa chamada o arquivado N.P.”, disse Dinolt, “que significava ‘Não, porra!’”. Era algo que tínhamos que dizer repetidamente para artistas e designers. Eles queriam muito em pouquíssimo tempo... nunca tivemos uma visão clara do design do jogo, e o que eles queriam eram efeitos especiais e animações”.



PRONTO!

COMPRE MACACO-MORDOMO
PAGUE \$15.000

DORMIU FORA
\$100

VIS PAR

JOGUE FORA O LIXO

NÃO SEI SEI BEBÊ

APOSENTADORIA

VENDA SUA MOBILIA
PAGUE \$200

QUEIME A CASA INTEIRA
PAGUE \$200.000

ELETROCUTE SEUS FILHOS

PEÇA O DIVÓRCIO
PAGUE \$250.000

INÍCIO

PAGAMENTO DE DIA

PEÇA DEMISSÃO

APRENDA A PINTAR

QUEIMOU TODA COZINHA
PAGUE \$

FAÇA SEGURO ANO
PAGUE

VOCE CASOU!
PAGUE \$1.000

FAÇA UM BELO JANTAR

SEJA COBAIA DE EXPERIMENTOS

GANHOU NA LOTERIA
\$500.000

SE DEU BEM NA FESTA ANDE 5 ESPAÇOS

ACIDENTALMENTE MATE O CHEFE

PERCA O EMPREGO

DURMA COM A VIZINHA

COMPRE GAMES
PAGUE \$200

DURMA NO BANHEIRO

PAGAMENTO DE DIA

XIXI NO CHÃO

PEÇA DEMISSÃO

APRENDA A PINTAR

QUEIMOU TODA COZINHA
PAGUE \$

FAÇA SEGURO ANO
PAGUE

VOCE CASOU!
PAGUE \$1.000

FAÇA UM BELO JANTAR

Sims

DIA DE PAGAMENTO

FOI PROMOVIDO
GANHE \$1.000

FAÇA UMA FESTA
GASTE \$500

VENDA ANDES DE JARDIM
GANHE \$1.000

CHURRASCO EM SUA CASA
GASTE \$1.200

PAGUE TAXAS

SITE
ENTES



O JOGO DA VIDA

E não estamos falando daquele velho jogo de tabuleiro. **The Sims** vai invadir os consoles do seu bairro. Abra caminho para que comecem experiências psicológicas perversas

Por Demian Linn

O designer Will Wright foi recebido com risos. Vá lá, talvez os executivos não tenham rido de verdade, mas, certamente, a sala de reuniões se encheu de olhares vagos quando ele explicou o conceito inicial que havia imaginado para um game chamado *The Sims*. É preciso falar para o seu personagem quando ir ao banheiro? Economizar nos gastos para comprar novos utensílios de cozinha? Quem é que vai querer jogar um game baseado nas tarefas do cotidiano?

Como se provou mais tarde, quase todo mundo.

CUIDE DA SUA VIDA

The Sims e seus pacotes de expansão venderam mais de dezoito milhões de exemplares desde que o jogo foi lançado para PC, em 2000, quando

apareceu na capa da revista Newsweek. Fazer uma versão do game para consoles parecia a escolha óbvia, pelo menos para os executivos-com-cifrões-nos-olhos da Electronic Arts. Mas o ato de transplantar esse simulador do dia-a-dia, que é bastante complexo, para a sala de estar exigiu muito suor – como adicionar um esquema de controles totalmente novo, opções Multiplayer e uma renovação do modo para um jogador. Para os que não conhecem a série (sim, vocês dois aí do canto), este game coloca sob o controle do jogador uma área suburbana povoada por carinhas chamados Sims. Seus Sims trabalham, pagam contas, preparam o jantar, apaixonam-se, têm filhos, mudam-se para casas mais bacanas e dão festas de arramba para todo o bairro – às vezes, fazem tudo isso em um só dia. Mas para

SUA
PORTA DE
CASA SUMIU
DE REPENTE

MORREU
AFOGADO

FAÇA
UMA
PISCINA
PAGUE \$8.000

MACHUQUE
A PERNA NA
ACADEMIA

FAÇA UM
SEGUNDO
QUARTO
PAGUE \$1.000



Quem joga *The Sims* no PC irá encontrar alguns detalhes dos pacotes de expansão do game, mas os desafios para duas pessoas (abaixo) são exclusivos das versões de console



mantê-los felizes, é preciso se assegurar de que eles tenham atendidas suas oito necessidades básicas – entre elas conforto, higiene e diversão. Cuidando bem deles, a vida correrá bem. Se seus Sims forem negligenciados, terão ataques histéricos, se esquecerão de usar o banheiro e vão puxar briga com estranhos.

Apesar da versão para PS2 ter exigido algumas mudanças significativas, traz exatamente tudo que a versão para PC tem, além de uma tonelada de extras. Pela primeira vez, os ambientes do jogo são totalmente em 3D, de modo que os jogadores possam enxergar a ação de qualquer ângulo. E no console, há ainda modos novos e exclusivos para um ou vários jogadores. “Fizemos uma estrutura de objetivos mais óbvia, deixando o ‘modo Sandbox’ para a versão de PC”, diz Wright, co-fundador da Maxis, a empresa que desenvolve a série, e padrinho de todos os Sims (*SimCity*, *SimAnt*, *SimFarm...* e a lista continua). “Acho que os modos para Multiplayer terão grande impacto. É realmente muito



Levando os Simoleans a sério

Alguns jogadores de *The Sims* gostam de passar o tempo exercendo tarefas meigas e recompensadoras, como fazer amigos e ligar para a mamãe todos os dias. Outros vão atrás do “American dream” mais diretamente, ajuntando e acumulando o máximo de coisas que conseguirem. Nada impressiona esses zés-manés como um chuveiro Sonic ou uma lava-louças Fuzzy Logic.

Se você joga pelos Simoleans (o dinheiro do game, indicado pelo símbolo do “S” no lugar do tradicional “\$”), temos três palavras para você: esqueça o emprego. Bater ponto todos os dias é coisa de trouxa. Mesmo se você chegar ao topo da sua carreira, o máximo que vai conseguir ganhar é cerca de S 1.400 por dia, na melhor das hipóteses. Para ganhar dinheiro de verdade, você precisa ser um empreendedor.

PINTANDO PELA FORTUNA

Média de ganho diário: S 400

Maximize sua criatividade e use o cavalete para pintar quadros. Você deve conseguir vender suas criações por cerca de S 170 cada. Claro que essa empresa de fundo de quintal não fará com que você leve uma vida próspera, mas, pelo menos, você poderá experimentar a vida do simpático pintor de árvores Bob Ross – completa com a camisa afro de gola grande que ele usa, se você assim o desejar.



ESCULTURA LUCRATIVA

Média de ganho diário: S 2.500

Você também vai precisar do nível máximo de criatividade para ganhar muito dinheiro com este truque. Compre um bloco de esculpir por S 500, esculpa-o (figuras como Davi, de Michelangelo, O Pensador, de Rodin ou a imagem do macaco-mordomo são alguns dos resultados “artísticos” que você poderá obter) e venda sua criação por três vezes o valor que pagou pelo bloco.



MANIA DE ANÕES

Média de ganho diário: S 4.000

Este é o melhor. Quando sua habilidade mecânica estiver desenvolvida, você poderá produzir cerca de quarenta anões de jardim por dia, a S 100 cada um, usando a mesa de ferramentas KraftKing. Contrate cinco ou mais Sims para trabalhar no seu ateliê e você conseguirá uma tremenda quantidade de dinheiro. Mas não se esqueça de vender tudo antes dos convidados para sua festa chegarem, ou eles podem quebrar tudo – alguns Sims são contra anões de jardim.

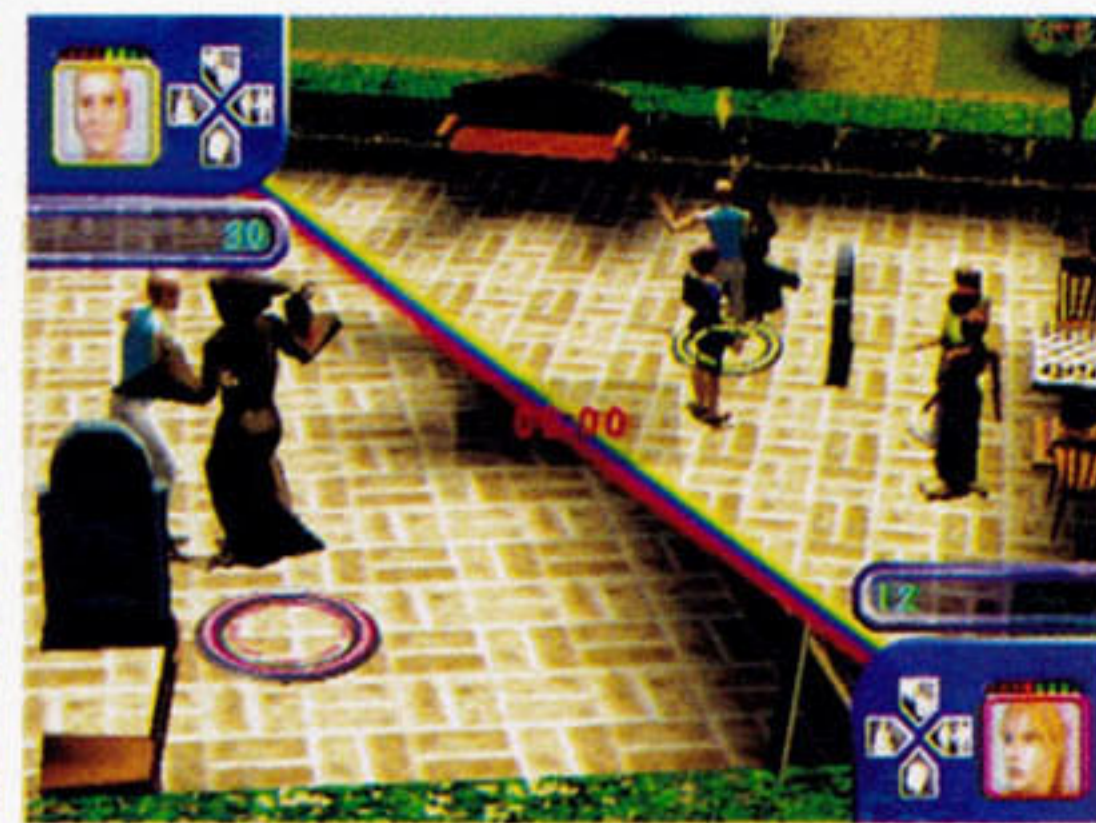




divertido se sentar com outro jogador e atuar juntos na mesma casa. Há modos cooperativos e de competição.”

As versões para console incorporaram as melhores partes dos pacotes de expansão para PC – que aprimoraram coisas como a capacidade de os Sims darem festas e beijinhos em bebês – e ainda adicionaram o novo modo,

Get A Life (algo como “cuide da sua vida”). Get a Life lança o jogador diretamente no meio da ação, sem que seja preciso ficar assistindo a um tutorial (apesar de algo como estar desempregado e viver com o dinheiro da mamãe não ser qualificado como “ação” por todo mundo). É preciso atingir uma série de objetivos para progredir no jogo, como mudar



Não tenha medo: depois que a Morte faz seu trabalho e leva a alma de um Sim caído, ela fica na região para aproveitar as festas



Sim, existe um segredo para conseguir ter as festas mais animadas da vizinhança: uma bela banheira de hidromassagem no meio da sala



Lista de desejos consumistas

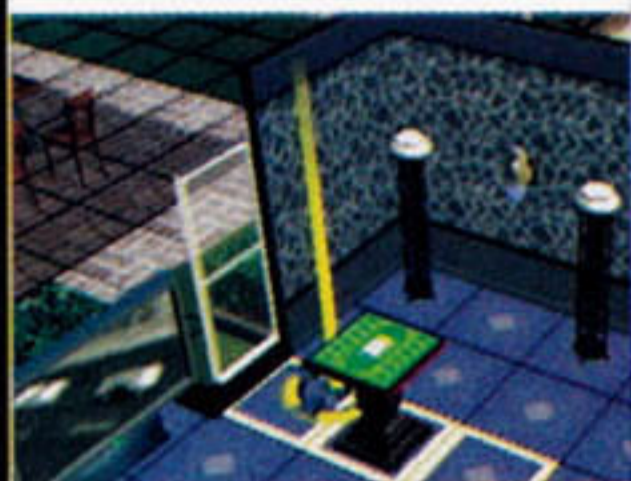
Quem joga com console tem quatorze itens novos com que se divertir. Aqui estão os cinco melhores:

MACACO-MORDOMO



Preço: S 15.000
 Todo mundo quer um ajudante-macaco: é uma necessidade da humanidade, como comida e abrigo. Agora, é possível transformar seu sonho em realidade com o macaco-mordomo. Ele conserta tudo na casa, serve de empregada e anima as festas – tudo ao mesmo tempo. Leve-o a recepções, e ele vai distrair os convidados, além de arrumar a bagunça quando o evento terminar.

MESA PARA STRIP-POKER



Preço: S 600 (pechincha!)
 Nada vai elevar sua grande balada a um nível mais alto do que uma boa interação total entre Sims, completa com nudez em pixels. É exatamente aí que entra a mesa de strip-poker. Mas digamos que você resolva jogar uma partida com o macaco-mordomo. O que acontece, você me pergunta? Bem, quero dizer, além de bagunçar toda a relação tempo-espaço...

AROMASTER WHIFFERPUFF “GOLD”



Preço: S 2.500
 Provavelmente a maior invenção da história dos Sims, esta máquina de aromaterapia eleva seu nível de conforto, diversão, energia ou sociabilidade durante três horas. Dá para comprar várias e usá-las todas ao mesmo tempo. Em um piscar de olhos, festas de virar a noite – ou produções de anões de jardim de virar a noite – estarão ao alcance de seus dedos suados.

PENTEADEIRA CHARISMASTER



Preço: S 1.000
 Está em dúvida a respeito daquele visual careca combinado com óculos de nerd e um bigode? Talvez um cabelo moicano azul e vários brincos tenham mais a ver com o seu estilo. Na versão do jogo para PC, você ficava preso ao rosto que deu ao seu Sim quando o montou. Esta penteadeira permite que você modifique a cara feia sem precisar começar tudo do zero.

“ARMOIRE” ANTIGO



Preço: S1.200
 Este guarda-roupas permite que você troque as roupas do seu Sim – outra coisa que não dá para fazer na versão para PC. É a mesma coisa que ter um Barbie Fashion Designer acoplado à sua cópia de *The Sims*. Além do mais, você pode soar igualzinho a um francês pretensioso (será que isso é redundante?) quando disser “armoire” em voz alta.



para um apartamento só seu, dar festas animadíssimas, sair com as Sims gostosonas, iniciar uma família e ser promovido no trabalho. Pela primeira vez na história, dá para “vencer” em *The Sims*. Dependendo da sua performance, você também irá fazer com que se revelem coisas novas, à medida que percorre as estradas e os atalhos da vida, incluindo o modo “sem fim” que já conhecemos nos PCs. “Colocamos novos componentes para a versão de console”, diz Sean Baity, designer da Maxis. “Ficou um pouco mais maluco. Agora tem um macaco-mordomo e um exterminador de insetos que dá choque e energia.” Na verdade, o macaco-mordomo deu uma enorme dor de cabeça à Maxis quando a produtora precisou

submeter o jogo à classificação etária do ESRB (Entertainment Software Rating Board, órgão americano independente que examina o conteúdo dos jogos e define a faixa etária a qual cada um deles se destina). “Os caras ficavam falando que aquilo era um sujeito de máscara que andava mancando com a bunda para fora”, explica Fred Dieckman, produtor da Maxis. “Nós explicamos que não, que era um macaco mandril. Eles não acreditaram, até que, finalmente, mandamos uma foto de um mandril para eles.” Mas é nos modos Multiplayer que *The Sims*, um jogo baseado na in-

teração social, realmente ganha vida própria como jogo de console. Você não vai ficar simplesmente acotovelado na frente de um computador jogando em um mundinho criado totalmente por você. Em vez disso, vai colocar um pouco de interação social de verdade à sua interação social simulada. Os modos Multiplayer são diferentes de qualquer experiência em videogame que já existiu. No modo Thief of Hearts (algo como ladrão de corações), os jogadores aparecem em um clube noturno, tentando ficar com quantas Sims for possível. Você pode roubar os inte-



Simplemente mórbido

Alguns jogadores demoram mais do que outros, mas, à certa altura, todos fazemos a mesma pergunta: Como matar um Sim?

FOME



Esta aqui é fácil. Mais ou menos três dias sem comida acabam com o mais saudável dos Sims. Quando o personagem se aproxima do fim, há uma certa dose de gritaria e de loucura generalizada. Uma variação especialmente cruel desta técnica inclui isolar o Sim condenado em uma área fechada, sem privada nem chuveiro.

AFOGAMENTO



Piscinas são divertidas... até que se remova a escadinha, e os Sims dando um mergulho estarão condenados. Dá até para matar o bairro inteiro de uma vez se você construir uma piscina em volta da sua casa, der uma festa e remover a escadinha antes de alguém ir embora. Depois disso, você irá para o inferno dos Sims.

ELETROCUÇÃO



Às vezes, um acidente doméstico acontece por azar. Se um aparelho quebra e você encarrega seu Sim de consertá-lo em vez de chamar o técnico, há a possibilidade de o Sim em questão receber um fortíssimo choque mortal. Não é a ferramenta mais eficiente para matar, mas funciona em caso de necessidade.

FOGO



Ah, o fogo... este é clássico: encha sua casa de tapetes e plantas, dê uma festa, acenda a lareira e, então, delete todas as portas para que os Sims não possam escapar da sua armadilha. Pode ser que esse inferno, assim como as animações de tochas humanas desesperadas, acabem com seu instinto assassino de uma vez por todas.



É possível controlar a câmera, e ver sua vidinha patética dos olhos de um satélite espião do governo



resses amorosos de seu oponente, mas precisa tomar cuidado ao entrar em ação – se estiver no mesmo ambiente com outras Sims que já se apaixonaram por você, elas ficarão com ciúme e, provavelmente, acabarão com a sua conquista futura. Nosso conselho é evitar demonstrações amorosas em público. “Você passa boa parte do tempo levando gente para os banheiros e áreas escuras do clube para poder dar uns amassos”, diz Baity.



A MORTE DOS SIMS

The Sims é como se fosse a versão em videogame do teste de Rorschach, aquele em que se olha para algumas figuras borradas na tentativa de encontrar algo que faça sentido: observar o modo como uma pessoa joga pode ser revelador. “É engraçado ver o que as pessoas fazem no jogo e que não fariam na vida real, tipo paquerar a vizinha e ter uma amante”, diz Wright. “Mas ao mesmo tempo, uma pessoa bagunceira (na vida real) também vai, de modo geral, ter uma casa toda bagunçada em *The Sims*. Depois de alguém estar jogando há um certo tempo, fica bem claro quais são suas prioridades. Dá para perceber, desde o início, se os objetivos escolhidos são sociais ou monetários, se está jogando por amizade/romance ou por carreira/fazer-dinheiro-e-ficar-rico. Muita gente se coloca dentro do jogo e, talvez, também inclua sua família e sua casa. É quase como se estivesse fazendo uma planilha da vida real, tipo uma família vodu.”

Inevitavelmente, os jogadores tentam ultrapassar os limites – e é aí que as coisas começam a ficar mórbidas. Os Sims podem morrer

de maneiras diversas e perversas (veja box na página ao lado). A Morte em pessoa faz uma visita quando chega sua hora de partir, mas você pode tentar a sorte disputando uma partida de jo-ken-pô com ela para conseguir uma segunda chance. Jogue durante um tempo e, no fim, vai acabar querendo descobrir todos os modos para mandar os Sims desta para melhor. Alguns atingem esse estágio bem mais cedo do que outros.

“Antes de ser lançado, quando falava sobre *The Sims* para um monte de garotos e adolescentes, a primeira coisa que me perguntavam era: ‘Dá para matar os caras?’”, diz Wright. “Não acho que eles sentiam a necessidade de matar, acho que queriam entender o alcance das atitudes possíveis – para entender o tamanho da encrenca.” Com *The Sims* em sua sala de estar, o tamanho da encrenca está prestes a aumentar: a Maxis está pesquisando como deixar Online a próxima versão para console. Agora, quem ri – loucamente, supomos – é Will Wright, esfregando as mãos de modo sinistro, enquanto nós todos ficamos na frente da tela, escravos de seu mundinho viciante. 🎮



As próximas atrações

The Sims chegou ao PS2 em janeiro e será seguido por versões para Xbox e GameCube ainda no primeiro semestre. Todos os três modelos são idênticos, a não ser por mudanças insignificantes nos controles e adaptações de gráficos. Conseguimos colocar as mãos em algumas imagens exclusivas da versão para Xbox (atenção: alguns efeitos de luz ainda não haviam sido aplicados).



The Sims Online

Ou "brincando de casinha na internet"

Por Eric Araki, da EGM Brasil

Você invade a casa de um completo desconhecido, comenta com o dono do lugar que tudo ali fede mais que banheiro de posto de beira de estrada, que o Godzilla que ele chama de esposa está longe de ser um projeto de cozinheira e, de quebra, ainda deixa uma lembrancinha aromática no vaso sanitário. Na saída, o cumprimenta sem lavar as mãos. Onde, no mundo, você pode fazer isso e sair sem escoriações ou ossos quebrados? Em *The Sims*, claro.

Mas as milhões de pessoas que já estão jogando em seus PCs há anos sabem que uma hora isso tudo cansa. Não importa o quanto você insulte alguém, o máximo que receberá é um balão com um ícone sem sentido e um aviso de que "seu relacionamento caiu dois pontos". No dia seguinte, se você agrada àquela pessoa com presentes e abraços, tudo volta ao normal. Nada cruelmente divertido como ouvir de volta um "e a tua mulher, que parece uma baleia branca?", sofrer os efeitos da vingança imortal, ou mesmo acabar rachando de rir com o choro histérico de um marmanjo sensível.

O exemplo acima mostra que uma coisa que muitos achavam impossível começava a acontecer com os jogadores mais veteranos. Podíamos, sim, nos entediar com *The Sims* e todas as suas expansões, apesar da imensa quantidade de possibilidades que o jogo oferece. Mas Will Wright e sua equipe também perceberam isso e resumiram em uma frase qual deveria ser o próximo passo da franquia: "Os Sims devem se tornar reais". E assim surgiu *The Sims Online*.

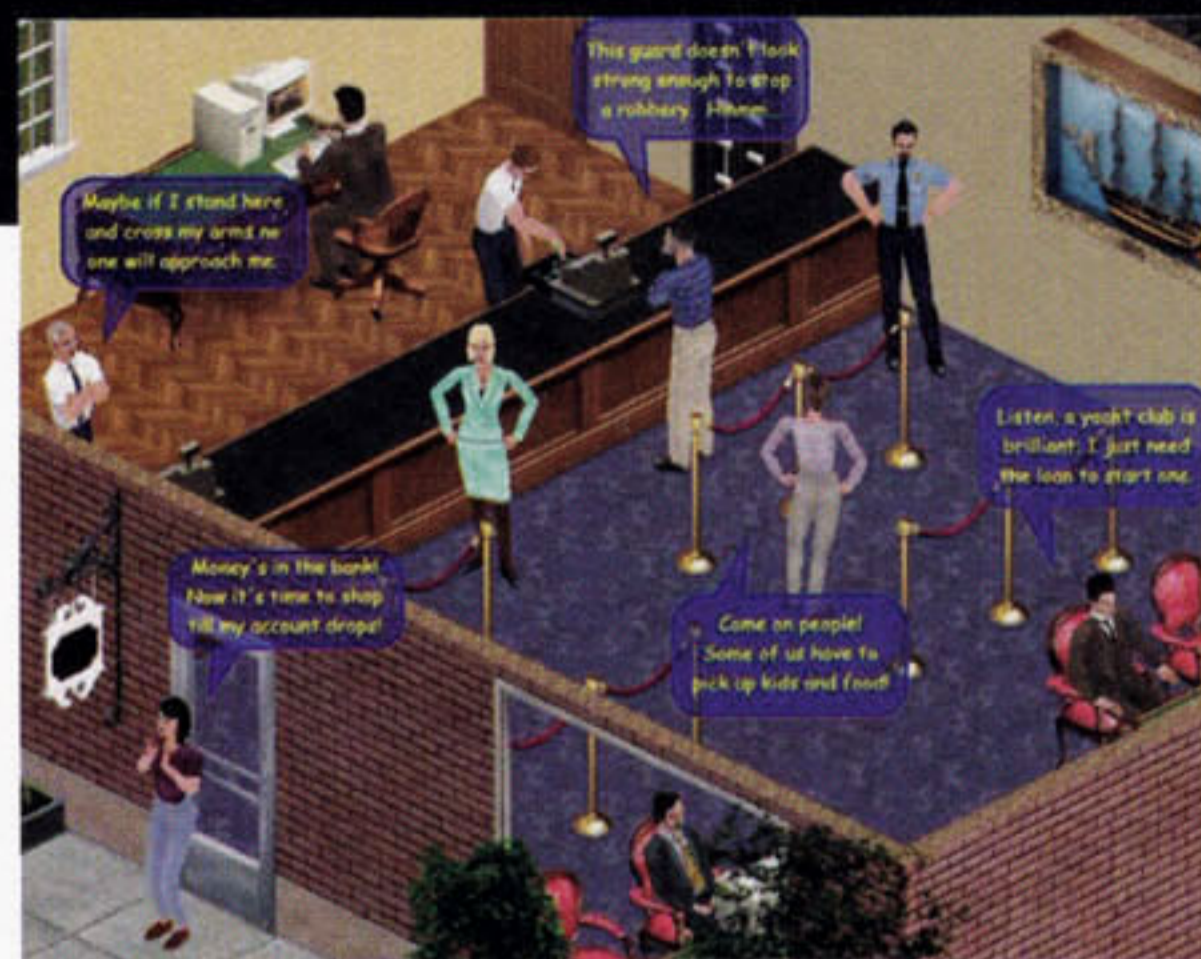
Quando ser deus cansa...

Ser onisciente e onipotente pode cansar. Claro que é legal fazer com que surja uma cadeira do nada na frente de uma mesa, ou mesmo congelar o tempo e erguer uma casa que, até instantes atrás, não passava de um lote vazio em SimCity. Mas depois você pode acabar se cansando de precisar usar o telefone todas as tardes para chamar os amigos, só para que seus valores de Social não caíam, e um de seus Sims entre em depressão. A mesma coisa todos os dias, apenas para suprir as necessidades do Sim, acaba tornando a vida de qualquer deus bem sacal. Assim, o primeiro passo da Maxis contra isso foi tornar você um Sim.

Essa é a essência de *TSO*: você não pode parar o tempo, não pode controlar a vida de outros membros da sua família... ou seja, você é um mero Sim. E mais: seu vizinho não é controlado nem por você nem pelo computador, mas por uma outra pessoa, outro jogador. O vendedor de flores da esquina da sua casa também é alguém adotando esse meigo papel, o padeiro e o pizzaiolo são outros jogadores... até mesmo sua esposa, com quem você virtualmente divide a cama todas as noites, é uma jogadora! Ou um jogador que tem uma quedinha estranha, sei lá...

Em resumo, não existem mais Sims controlados pelo computador. Se você xingar um cara qualquer, além de reduzir seu valor de amizade com aquele Sim, você ainda corre o risco de ganhar o ódio de quem controla

aquele avatar. E claro, o contrário pode – e deve – acontecer. Você pode encontrar um grupo legal de jogadores e acabar ganhando amigos no mundo real.



Curtindo a vida adoidado

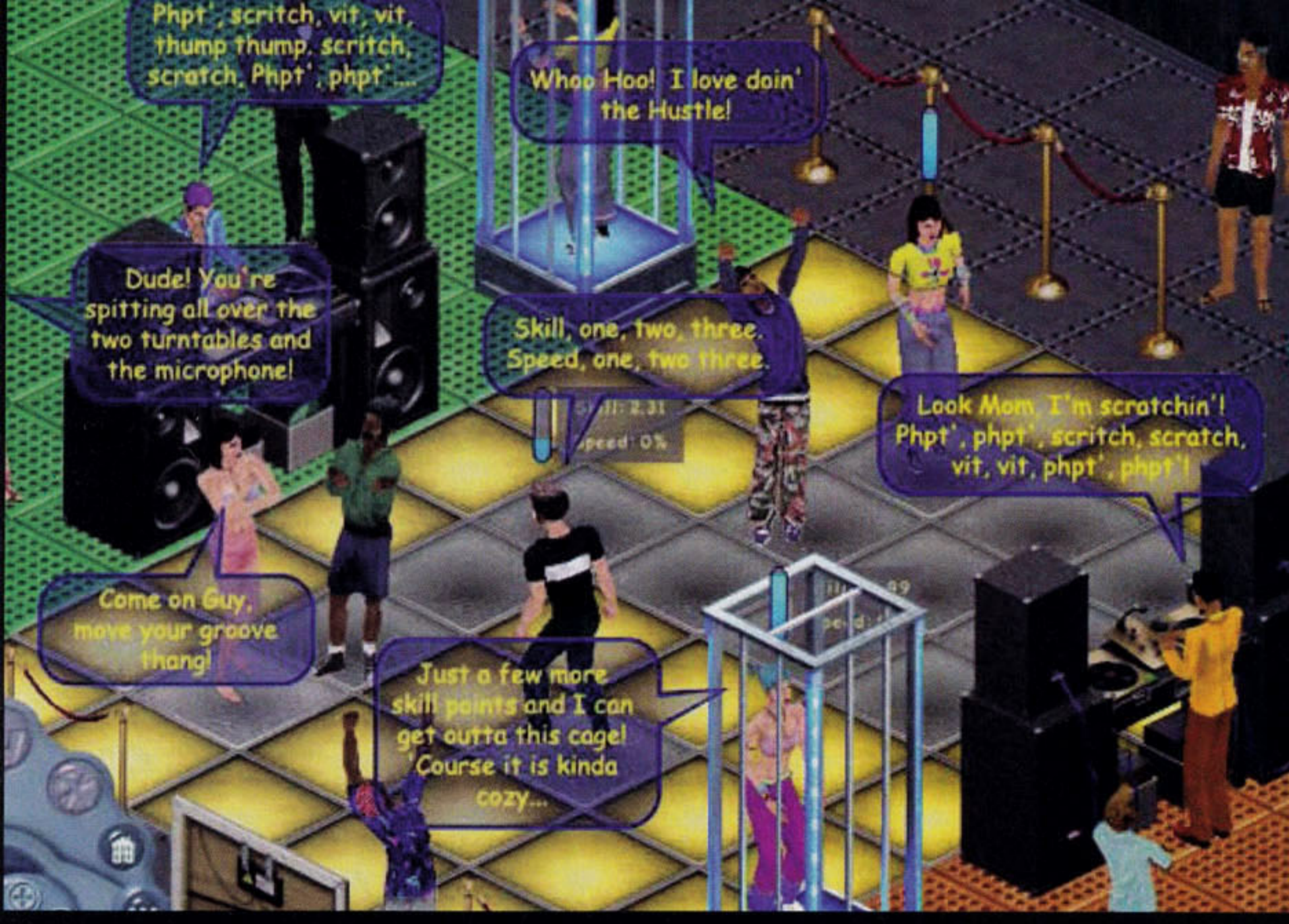
Entretanto, há uma grande diferença nessa mudança de papéis. Sendo deus, você via seu Sim ir trabalhar e voltar com seu rico dinheirinho. Aqui as coisas não são, nem de longe, tão fáceis. Você terá de trabalhar de verdade para conseguir grana. Assim que você embarca neste mundo, depois de criar seu personagem escolhendo entre as centenas de cabeças, pernas e braços disponíveis, receberá a parte que lhe cabe deste latifúndio – um lote de terra sem nada (que pode ser visitado por qualquer jogador, contanto que você esteja Online), e um pequeno montante de grana, suficiente apenas para montar uma casinha e comprar alguma mobília. Com isso em mãos, você terá que dar o primeiro passo para iniciar sua sobrevivência e, quem sabe, sua fortuna.

Os Sims podem conseguir capital de diversas formas. Pode-se pintar quadros (com ilustrações suas mesmo, como o próprio programinha de criar quadros do *The Sims* original) para depois vendê-los: plantar árvores e vender os frutos para algum mercado, ou mesmo ser um comerciante, comprando itens de alguém e os revendendo em sua loja. Você pode ainda atrair pessoas para a sua casa de formas diferentes, como por exemplo, comprando diversos equipamentos de ginástica tornando seu cafofo numa verdadeira academia, ganhando dinheiro pela utilização de seus equipamentos por outros Sims. Pode também fazer de sua casa uma megaboate, com pistas de dança, DJs, jaulas e até chamar algumas amigas para trabalharem como hostess!

Apesar de cada jogador possuir apenas um lote, nada impede que você e mais alguns amigos se juntem para formar uma verdadeira sociedade. Parte de vocês vende seus lotes, conseguindo uma boa grana para comprar fornos, geladeiras, mesas, cadeiras e utensílios; um cede um lote para se tornar a casa de todos e um outro, para ser o local de trabalho. Juntando tudo, vocês acabam formando uma megapizzaria que vai chamar muito mais atenção dos Sims do que se todos abrissem pequenas cantinas aqui e ali. E atenção: tudo isso se passa em um mundo repleto de gente querendo se destacar.

Quando se faz parte de um mundo povoado por milhares de Sims excêntricos, a única lei realmente rígida é "pendure uma melancia no pescoço". Atenção é tudo em *TSO*





Sou o melhor no que faço, e não é agradável

Falando em atenção, *TSO* faz com que você tente fugir da vidinha mansa do interior. Você pode ter sua fazendinha, plantando suas hortaliças e vendendo? Até pode. Mas, certamente, ficaria de fora de um dos elementos mais legais deste mundo: o Top 100. Todos os dias, o jogo realiza um balanço em todo o mundo virtual e elege os 100+ em determinadas categorias. Existem os cem mais ricos, os mais amados do planeta, os maiores conquistadores, os mais talentosos, os maiores colecionadores e assim por diante. Quem entra nesse ranking, acaba ganhando prêmios especiais que variam de itens exclusivos a altas somas em dinheiro! Isso acaba criando verdadeiras celebridades neste mundo. Para se ter uma idéia, atualmente existem até jogadores que organizam Game Shows disputadíssimos, com listas de espera quilométricas para participar, horário da semana para se iniciar e até mesmo com um próprio "Silvio Santos". Nem é preciso dizer que esse personagem é uma das figuras mais carismáticas do mundo Online dos Sims, premiado diversas vezes como o mais amado. Fora todos esses incentivos para você se socializar, o game ainda traz diversos outros pequenos dispositivos para aumentar suas chances de conseguir firmar laços de amizade Online. Além de conversar normalmente com as pessoas por meio de balões, há ainda um completíssimo programa para troca de mensagens para que você possa conversar com seus amigos em particular, como se estivesse cochichando algo para esse Sim. Fora isso, é possível enviar mensagens para jogadores offline por um sisteminha bastante eficiente de e-mail interno. Como se não bastasse, quando você encontrar uma parceira para a vida toda, há a opção de permitir que essa pessoa tenha livre

acesso ao seu lote, numa verdadeira comunhão de bens, podendo até mesmo usar o lugar enquanto você não estiver Online. Ainda assim, o dono original pode escolher os níveis de liberdade da companheira – coisas como "apenas usar", "apenas comprar", "comprar e vender" ou "liberdade de ação" o que, aliás, seria muito útil na vida real... e claro, esse escolhido também tem o poder chutar de sua propriedade qualquer persona non grata a qualquer momento.

O sonho nem sempre está próximo

A esta altura, até mesmo você que já havia esquecido o game e todas as suas expansões em algum canto do armário deve estar ansioso para dar início à sua vida Online. Bom, isso pode ser um problema. O game foi lançado em novembro do ano passado nos EUA, e já tem mais de 450 mil pessoas conectadas a seus mundinhos Sim. E como em todo jogo com um mundo permanente, com acontecimentos 24 horas por dia e suporte em tempo integral, há uma taxa mensal, cobrada via cartão de crédito. Falamos de US\$ 9,99. No nosso caso, essa taxa será de... ninguém sabe. Acontece que a Electronic Arts do Brasil ainda não tem uma posição definitiva sobre um lançamento nacional, e o pouco que fala a respeito não é muito animador. Fato 1: é praticamente definitivo que o jogo não será localizado. No máximo, a EA importaria o game, que seria vendido com manual e caixa em inglês. Fato 2: caso isso ocorra, a EA não ofereceria nenhum tipo de suporte no Brasil, principalmente por isso exigir uma estrutura grande demais, complicadíssima de se montar por aqui. Fato 3: a taxa mensal seria paga em dólares, via cartão de crédito internacional. Nem é preciso falar que isso tudo é péssimo para os jogadores brasileiros.

Cada jogador recebe um lote de terra quando começa a jogar, mas nada impede que você e seus amigos se juntem e criem verdadeiras sociedades. Atualmente existem até mesmo grupos que realizam leilões, jogos de perguntas e respostas e até mesmo shows de auditório!



Mesmo com um jogo importado em mãos, pagar uma taxa mensal em uma moeda tão instável não é uma coisa das mais animadoras. Isso sem mencionar os lags de jogo terríveis que, certamente, enfrentaremos aqui – jogar em servidores no exterior é um problema até para quem tem as melhores conexões em banda larga. E assim, ficamos de fora da festa... 🎮

Nostradamus, que nada. Fuja dos ciganos, demita sua vidente.
A EGM deu uma olhada no futuro nebuloso – mas não tão distante
assim – para trazer a você...

O PRÓXIMO GRANDE



Ilustrações: Pixel Pushers Design

Pela equipe da EGM EUA, contribuíram David Kushner e Nick Walkland

Tudo – quer dizer, tudo o que você realmente quer saber. Sabemos que o fim do ano deixou você com uma boa reserva de games para ocupá-lo por um bom tempo, mas percebemos que, mais cedo ou mais tarde, essas novidades todas para Playstation 2, Game-Cube ou Xbox ficarão mais ultrapassadas do

que Fusca na subida. Aí você vai querer saber o que o aguarda. Por isso, demos uma geral nos jogos, nas tendências, nos gêneros, nos personagens, nos projetos em vista e em outras coisinhas divertidas que, segundo nossos especialistas no assunto, vão ser grandes, Grandes, GRANDES em 2003.

■ PS2

...JOGO ESQUISITO: COLOR QUEST

Parte RPG, parte seguindo o estilo de batalha de *Pokémon*, parte Pablo Picasso, o excêntrico e genial *Color Quest*, da Agetec, permite que você desenhe seu personagem como um objeto bidimensional (um círculo, uma estrela, a coxa da Britney Spears, etc.). Então, o jogo traz seu rabisco à vida, transformando-o em uma criatura 3D que você comanda em batalhas. É bem melhor do que uma caixa de lápis de cor.



Junte vitórias para adicionar mais partes do corpo

■ PS2, GC, XBOX

...MOVIMENTO RETRÔ: CLÁSSICOS ESCONDIDOS

Panzer Dragoon dentro de *Panzer Dragoon Orta*. *Metroid* dentro de *Metroid Prime*. Cada vez com mais frequência, os produtores estão incluindo jogos clássicos como extras em produtos novos, e espera-se que a tendência continue em 2003. “É uma ótima maneira de demonstrar as raízes verdadeiras de uma base”, diz Rich Briggs, gerente de produtos da Panzer.

■ PS2, GC, XBOX

...FILME LICENCIADO: MATRIX

Há uma razão pela qual o filme *Matrix* parecia ser o videogame mais gigantesco do ano: os irmãos Wachowski, a dupla de diretores por trás desta aventura cyber-mística, é fanática por videogames. E é exatamente isso que nos deixa eufóricos em relação a *Enter the Matrix*, jogo de ação desenvolvido pela Shiny e prometido para o fim do primeiro semestre, ao mesmo tempo em que a seqüência de "Matrix" estiver chegando aos cinemas. Os irmãos deram idéias e sugestões aos criadores do jogo, assim como acesso total aos atores do filme (incluindo

Keanu Reeves). É o mesmo tipo de parceria entre Hollywood e o Vale do Silício que criou os jogos licenciados maravilhosos de *Harry Potter* e de *O Senhor dos Anéis*. Apesar de *Enter the Matrix* não ser baseado nem no primeiro nem no segundo filme (você nem mesmo joga na pele de Neo), está cheio dos elementos que transformaram "Matrix" na maravilha tecnológica que é. Estão lá os combates de golpes cortantes, os tiroteios explosivos, o enredo altamente conceitual e, claro, o efeito em câmera lenta das balas que já se transformou em um clichê nos games.



■ GC

...JOGO PARA GAMECUBE: THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER

Link, o herói de *The Legend of Zelda* pode ter olhos de bebê do tamanho de bolas de boliche (sua aparência reformulada, no estilo cartoon, continua sendo fonte de controvérsia mais de um ano depois de ser revelada). Mas dê só uma olhada no mundo que o cerca – uma maravilha viva de cor e animação – e você vai começar a perceber que a visão do criador de *Zelda*, Shigeru Miyamoto, de Link com uma aparência mais jovem e mais simplista não é exatamente uma má idéia. Claro que as mesmas características clássicas que definiram os dois *Zeldas* anteriores em 3D – *Ocarina of Time* e *Majora's Mask*, ambos para Nintendo 64 – aparecem com a mesma solidez de sempre, mas isso já está subentendido. Esta é uma experiência única, combinada aos belos e suaves gráficos que lembram HQs, que nos forçou a liberar nossa agenda em março, para quando *Zelda* está prometido. Certamente, é o primeiro dos megatítulos para GameCube em 2003.



■ PS2, GC, XBOX

...GÊNERO DE QUE, DE REPENTE, COMEÇAMOS A GOSTAR: LICENCIADOS

Qualquer jogo ligado a um filme, brinquedo ou HQ vai ser o maior pé no saco." A máxima, escrita com o sangue do ET sobre um bloco de kryptonita cintilante, está deixando de ser uma verdade absoluta. Caramba, veja só: títulos como *The Lord of the Rings: The Two Towers*, da EA, e a onda recente de games de super-heróis (Batman e Homem-Aranha, só para mencionar dois) são melhores do que ruins – são bons. Então, é preciso dizer que nós, de fato, nos importamos com produtos licenciados como *Enter the Matrix* (leia acima) e o jogo da Universal baseado no próximo filme de Quentin Tarantino, "Kill Bill" (na foto, com lançamento marcado para o segundo semestre).



■ PS2, GC, XBOX

...LOCAL DO CORPO NOS GAMES: PEITOS

Seios digitalizados estão esquentando títulos novos como *BMX XXX* e *The Getaway* (PS2), e por que não? É como diz Dolly Parton: "Eu tenho peitos grandes, por que não me divertir com eles? Ganhei uma fortuna por causa disso".





■ PS2, GC, XBOX

...CRIME: DRIVER 3

Você desafiou a lei – e venceu – em *Grand Theft Auto: Vice City*. Agora está prestes a fazer sua fuga em alta velocidade em *The Getaway*. Depois disso, qual será o game que saciará sua sede de entrar no mundo dos crimes? (*True Crime*, da Activision, não conta, porque lá o seu papel é de um tira bonzinho.) Por que não voltar às raízes das perseguições urbanas com o último lançamento da série *Driver*, prometido para o segundo semestre de 2003? Desta vez, o jogo vai cantar pneu no PS2, no Xbox e no GameCube, e a empresa britânica de desenvolvimento Reflections promete ação para fazer a gente pular na cadeira, igual a dos filmes de Hollywood, transferindo as perseguições automotivas para a sua sala de estar. Imagine só os momentos mais radicais de “Ronin” ou de “60 Segundos” e você vai ter uma idéia do que esperar de *Driver 3*. Muita gente se decepcionou com *Driver 2* quando o jogo chegou ao PSOne, há dois anos. Mas



Os veículos disponíveis podem parecer familiares, mas não são modelos reais. Muito menos são beldades brilhantes no estilo *Gran Turismo*. Na verdade, você irá passar um bom tempo ao volante de verdadeiras banheiras velhas e sujas

a Reflections está cuidando das reclamações nesta seqüência. A empresa concorda que tentou fazer mais do que podia (e foi além das capacidades do console) com *Driver 2*. Atenção especial está sendo dedicada a fazer com que as tomadas de corrida aconteçam sem nenhum tipo de interrupção ou quebra de imagem, já que a informação virá diretamente do DVD, o tempo todo. A seqüência marca a volta de Tanner que, apesar de ser tira, se envolve em todo tipo de infração criminal do submundo. Ele se disfarça para, mais uma vez, se infiltrar em um esquema mundial de roubo de carros, ganhar a confiança dos ladrões e, no fim, fazer com que o império do crime desmorone. (É de se pensar que os vilões já deveriam saber qual é a aparência dele.) Tanner tira suas férias de trabalho em três cidades (diferente das típicas quatro nos jogos anteriores), mas, em *Driver 3*, as cidades são absolutamente enormes – há mais do que o dobro de quilômetros a serem percorridos do que em *The Getaway* e diversas vezes a quilometragem da metrópole esparramada de *Vice City*. *Driver 3* começa em Miami, a cidade de Tanner, e cena da clássica primeira fase do jogo original (e agora também de *Vice City*), antes de passar para Nice, na França, e Istambul, na Turquia. Talvez uma seleção pouco comum de localidades, mas cada uma delas oferece cenários maravilhosos, com detalhes quase fotográficos – diferente da sensação de desenho animado transmitida pelo *GTA*, porém sem alcançar o



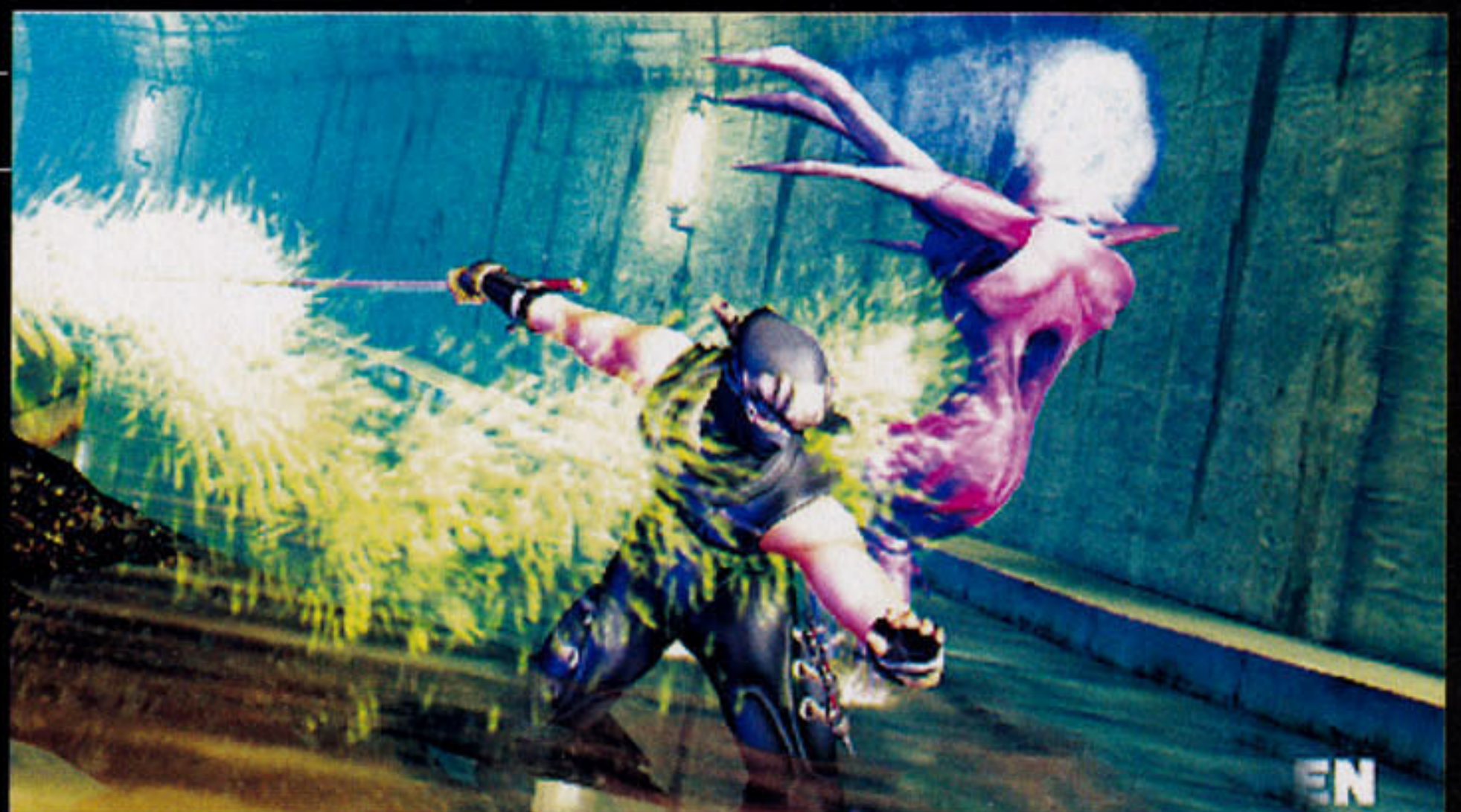
realismo perfeccionista de *The Getaway*. Mas *Driver 3* continua sendo um jogo com carros (mais uma vez, a polícia fica colada no seu pára-choque de maneira irritante nos becos estreitos) e não uma aventura. Por alto, 70% do tempo se está atrás da direção e 30% andando a pé. Mas agora Tanner tem capacidade de entrar nas construções, desde mesquitas elaboradas em Istambul até casinhas da idade do mundo, em Nice. A Reflections está trabalhando em um



■ XBOX

...SUCESSO ENTRE OS FANÁTICOS: NINJA GAIDEN

Shinobi, no PS2, teve o mesmo efeito sobre o ninja envelhecido da Sega que “Pulp Fiction” teve sobre John Travolta: transformou-o em sucesso novamente. O próximo da fila? Ryu, de *Ninja Gaiden*, da Tecmo, prometido para o primeiro semestre. Ele tem aparecido em pontas nos jogos da série *Dead or Alive*, mas este título de ação para Xbox vai reviver a herança do fim da década de 80 do NES de que todos os fanáticos ainda se lembram com lágrimas nos olhos. Espere encontrar personagens conhecidos, seqüências bacaninhas e magia ninja, exatamente como era nos bons e velhos tempos.





É bom comprar um mapa: somadas, as três cidades de *Driver 3* terão um total de 30 mil prédios



enredo que precisa ser seguido – sem um monte de missões-bônus extras como em *GTA* –, mas você continua sendo responsável por muitas de suas decisões. “Estamos tentando fazer de maneira que você possa escolher como cumprir suas missões”, diz Martin Edmonson, diretor de criação da Reflections. “Assim, você precisará encontrar soluções alternativas para uma missão, de modo a facilitar seu cumpri-

mento”. Tanner até mesmo entra na linha de fogo desta vez, apesar de os tiroteios ficarem em segundo plano em relação ao realismo da movimentação dos carros. Claro que não dá para esperar nada menos do que isso da Reflections, criadora do simulador de dublês super-realista *Stuntman*. Os carros de *Driver 3* foram preparados para reagir às pancadas – você pode, literalmente, abraçar um poste com um deles. A

movimentação hiper-realista se estende até as novas caçadas em barcos. Infelizmente, os guardas estão sempre no seu pé, e achamos que já entregamos aspectos demais do jogo nesta matéria. Para descobrir tudo que o forda-lei *Driver 3* traz – sem contar o montão de telas exclusivas – volte aqui no mês que vem para uma extensa reportagem exclusiva. Enquanto isso, afaste-se de confusões.

■ PS1, PS2, GBA

... FEBRE ENTRE AS CRIANÇAS: YU-GI-OH!

Você nunca ouviu falar deste fenômeno esmagador de monstros? Então, pergunte para o seu irmãozinho. Ele vai explicar que Yu-Gi-Oh! é uma história-em-quadrinhos-transformada-em-card-transformado-em-desenho-animado-transformado-em-videogame (já é sucesso no PSOne e no GBA). Em fevereiro, a Konami leva a sensação das figurinhas para o PS2, por isso, fique atento.



■ PS2, GC, XBOX

... NOVO GÊNERO: ADVENTURES EM PRIMEIRA PESSOA

Houve um tempo em que qualquer jogo que nos permitia enxergar através dos olhos do herói só tinha tiros, mortes e, bom... mais mortes. Encontrar a chave azul era mais ou menos a tarefa mais cerebral que havia nesse tipo de jogo. Mas uma nova fornada de games em primeira pessoa está incorporando elementos de outros gêneros (por exemplo, plataforma em *Metroid Prime*, puzzles de aventura em *Deus Ex*, o mundo totalmente RPG de *Morrowind*), para oferecer experiências mais profundas.





■ PS2

...JOGO PARA PLAYSTATION 2: EVERQUEST ONLINE ADVENTURES

Um jovem casal se conheceu dentro deste jogo e vai se casar em breve, na vida real. Um tenente da marinha americana joga a aventura via link de satélite, a partir de um porta-aviões perdido no meio do mar. Alguns participantes negociam itens virtuais recolhidos durante o jogo em sites de leilão Online (uma espada cobijada foi vendida por US\$ 1.500). *EverQuest* não é só um jogo: é um estilo de vida. E quem tem um PS2 logo vai poder adotá-lo. O sucesso dos PCs chega ao PS2 no primeiro semestre, batizado de *EverQuest Online Adventures*. Desde que foi lançado para PC, em 1999, *EverQuest* transformou-se em um fenômeno a ser comparado a *Star Trek* ou *Harry Potter*. É o título-chefe no que diz respeito ao gênero dos jogos MMORPGs, com inúmeros jogadores, e já

provocou o aparecimento de incontáveis seqüências, produtos relacionados e variações. Quase 500 mil pessoas (a maior parte adultos) pagaram US\$ 10 cada um por mês para poder participar. Quem tem um PS2 irá pagar a mesma taxa de assinatura para mergulhar no mundo de *EverQuest* via banda larga ou conexão discada, capacidades oferecidas pelo adaptador do console para rede, aquele mesmo pelo qual você pagou US\$ 40, e anda meio encostado (os jogadores de PS2 só poderão disputar o jogo entre si, e não com quem tem um PC). A versão para PS2 é uma espécie de introdução, ambientada no mesmo reino, cinco séculos antes do jogo para PC. Mesmo assim, tem profunda customização de personagens, incluindo diversas raças e treze classificações de personagens. O sucesso fenomenal do *EverQuest* atesta o chamariz central do jogo: a comunidade. Os jogadores trabalham juntos, fazem amizades e alcançam objetivos. Alguns assinantes passam até oito horas por dia jogando (mania que já foi apelidada de *EverCrack*). A comunidade é

tão forte que *EverQuest* já inspirou seu próprio evento offline: a *EverQuest Fan Faire*. O acontecimento rola várias vezes por ano, em todo o território americano e costuma juntar cerca de 1.500 fanáticos, vindos de lugares tão distantes quanto Seattle e Escócia, para passar um fim de semana de farra e missões na vida real que imitam a ação do jogo. James Moore, um gerente de lanchonete de 26 anos, de Michigan, certa vez colocou uma tiara de ferro e uma veste xadrez branco e preto para recriar online, a imagem de seu alter ego, Rendail of the Wildfyre Legion. "Rodei exatamente 666 milhas [ou 1.072 km] para chegar ao evento", declarou Moore.



Fique tranqüilo: eles são todos inofensivos. Estes são momentos do último encontro dos fãs de *EverQuest*

■ XBOX

...JOGO DE QUE VOCÊ NUNCA OUVIU FALAR: KINGDOM UNDER FIRE

Só porque a guerra é um inferno, não quer dizer que não dá para se divertir como o diabo com ela também. Pelo menos é a conclusão que se tira depois de assistir às hordas de Goblins, soldados e Trolls que se enfrentam nos campos de batalha de *Kingdom Under Fire: The Crusaders*, um jogo que não foi muito comentado – lançamento de meio de ano, seqüência só para Xbox de um jogo de estratégia obscuro para PC. "Na verdade, é uma mistura (de estilos de jogos)", diz Aaron Rigby, produtor na empresa de desenvolvimento Phantagram. "Você controla os personagens heróicos diretamente durante a batalha, de modo que é possível se enfiar no meio da luta corpo a corpo ou usar encantamentos contra os soldados inimigos. Você também tem controle sobre tipos diferentes de soldados, que são recrutados em cidadezinhas para lutar a seu lado." Ao contrário desses recrutas toscos, seus personagens heróicos principais podem melhorar suas estatísticas e habilidades, assim como comprar armas e armaduras novas, tanto para usá-las quanto para distribuí-las entre as tropas. "Esses soldados incluem homens a pé, arqueiros, cavaleiros, Storm Riders (pássaros grandes de armadura), catapultas e tudo o mais que tivermos tempo de incluir", diz Rigby.



■ PS2, GC, XBOX

...MANIA: JOGOS PARA ADULTOS

Enfrente o fato: ninguém está ficando mais jovem. Por sorte, seus jogos seguem o mesmo caminho – e não estamos falando só de *Grand Theft Auto* ou de *BMX XXX*. No ano que passou, a porcentagem de jogos recomendados para maduros mais do que dobrou, ao passo que jogadores



com 18 anos ou mais representaram um terço das vendas de software de videogames. Está claro que esse público existe – mas Sam Houser, presidente da Rockstar, produtora de *GTA*, diz que não há uma fórmula simples para o sucesso. “Agora tem gente dizendo: ‘Uau, acho que devemos começar a desenvolver títulos para um público mais velho. Vamos colocar X, Y, Z, testar e pronto, aqui está o jogo!’ E tudo o que eu digo é não, não e não. Não dá para fazer jogos assim.”



■ XBOX

...SEQÜÊNCIA: HALO 2

“Levando a guerra para o território Covenant” é a frase que Jason Jones, chefe da Bungie, escolheu para apresentar a seqüência de um dos melhores jogos de 2001. E é verdade, o tanque de guerra ambulante Master Chief leva sua batalha com a aliança alienígena Covenant para seu canto do universo em *Halo 2*, prometido para o fim de 2003. Mas isso é apenas uma parte da história que se espalha por galáxias: começa com o bombardeio orbital da Terra antes de se dirigir para uma missão longa em baixa gravidade e um encontro com ares de déjà-vu com outro mundo Halo em forma de anel (pelo menos foi a impressão dada pelas fases que já vimos). Além disso tudo, você terá à disposição veículos, inimigos e aliados mais inteligentes, jogo Online por meio da rede Xbox Live e gráficos que a Bungie classifica como “dez vezes melhor” do que os originais. Até mesmo Master Chief foi remodelado. “Ele não é mais parecido com um herói dos quadrinhos”, diz o designer-chefe da Bungie, Jaime Greisemer. “Agora, é como se ele fosse um cara de verdade dentro daquela armadura.”



■ PS2, GC, XBOX

...CARA DURÃO: SAM FISHER, DE SPLINTER CELL

Este meninão furtivo não só terá se infiltrado nos três principais consoles (e em seu PC) até o fim do primeiro semestre como também “estará a toda, só esperando várias outras seqüências”, diz um porta-voz da produtora Ubi Soft.



■ PS2

...GAROTA VALENTE: YUNA, DE FINAL FANTASY X-2

As vestes mágicas já eram. A invocadora de *Final Fantasy X*, que já foi discreta, veste um par de calças bem justas, carrega armas e pode correr e pular, movimentos essenciais a qualquer bad girl.

■ XBOX

...FILME BASEADO EM GAME A SER ESQUECIDO: THE HOUSE OF THE DEAD

Não sabemos ao certo quem irá gemer mais alto: os zumbis que estrelam este filme classe B ou o pessoal na platéia que terá gasto seu rico dinheirinho pra assistir a este negócio.





■ XBOX

...JOGO PARA XBOX: DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

Não dá para dizer exatamente por que este jogo de vôlei totalmente inocente consegue deixar todos os donos de Xbox com convulsões de desejo – o título está prometido para janeiro e traz todas as estrelas guerreiras da série de luta *Dead or Alive*. Hummm. Talvez sejam as centenas de coisinhas femininas (esmalte, flores e chapeuzinhos meigos) que você pode comprar para as garotas. Talvez seja o bronzeador que você aplica nas atletas para que elas fiquem moreninhas. Talvez seja Denis Rodman, o maluco da NBA que faz a voz de Zach, organizador do torneio de vôlei da ilha. Ou talvez sejam as belezuras flexíveis e brilhantes, geralmente fazendo pose com biquínis que revelam muito mais do que seus abdomens de aço. Acho que nunca vamos saber ao certo.



■ PS2

...RPG: FINAL FANTASY X-2

Uma nova versão de *Final Fantasy* sempre é uma notícia estrondosa, mas isso aqui é um evento verdadeiramente monumental – é uma seqüência genuína de *Final Fantasy X* (até agora, a produtora Square nunca tinha feito versões interconectadas de *FF*). Prometido para o segundo semestre, o jogo volta dois anos depois da derrota apoteótica de Sin por Tidus e cia. e traz uma história completamente nova, além de um monte de mudanças na jogabilidade. Sem entregar muito do ouro, diremos a você que Yuna e Rikku estarão lá (as duas sofreram reformulações que as deixaram supersexys), além de alguns outros asseclas de *FFX*, em uma aventura para resgatar Tidus.



■ PS2, GC, XBOX

...REFINADOR GRÁFICO: PROGRESSIVE SCAN

Progressive scan faz com que as imagens dos jogos ganhem definição. O segredo é que você precisa ter uma TV de alta definição para jogar um game que aceite o progressive scan. Quase todos os títulos de Xbox trazem a opção (com jogos "720p" mais nítidos prometidos para 2003), assim como alguns de GC. Um punhado de jogos de PS2, como *Burnout 2* e *SW: Bounty Hunter*, também têm a característica.



Equipamentos de tela com alta definição não apresentam as linhas percebidas nas TVs normais. Troque a configuração para o modo "progressive scan" e a imagem fica ainda mais nítida

■ GBA

... JOGO PARA GAME BOY ADVANCE: POKÉMON RUBY & SAPPHIRE

Há quatro anos, *Pokémon* foi equivalente aos games ao disco "Thriller", de Michael Jackson: imbatível, constantemente copiado e renovado a cada seis meses. A partir de então, Pikachu e seus camaradas só têm rolado escada abaixo, mas a Nintendo tem esperanças de reavivar a série com duas novas versões, *Ruby* e *Sapphire*, prometidas para este início de 2003. Além de atualização gráfica, teremos cem criaturas novas para pegar, um sistema de confronto de quatro jogadores e um mundo novo. Já que a moda entre as crianças passou (os garotos agora estão ocupados com o Yu-Gi-Oh!), você pode jogar esses títulos no ônibus, sem medo de passar ridículo.



アリアダムの したっぱが しょうぶを しかけてきた!♥

■ PS2, XBOX

...ACESSÓRIO: MICROFONES HEADSET

Agora que todos os consoles sobre a face da Terra estão criando suas opções de jogos Online, você vai precisar de um treco destes para xingar seus oponentes durante os games. Os usuários da rede Xbox Live estão bonitos na foto, já que é possível se comunicar por voz em todos os títulos. Em breve, a conversa no



PS2 não se limitará apenas aos amantes de *SOCOM: U.S. Navy SEALs*. A Logitech está lançando uma versão luxuosa do microfone SOCOM, no começo deste ano. Assim, é de se esperar que mais jogos dessa plataforma apresentem a função de voz. “Estamos nos empenhando muito, junto com as pessoas que desenvolvem os jogos, para contornar os problemas que aparecem quando se usa um microfone”, diz Fred Swan, diretor de marketing da empresa. “O objetivo é fazer com que fique mais fácil implementar a voz no PS2 e, ao mesmo tempo, fazer com que esse dispositivo transforme um número crescente de jogos em experiências cada vez mais completas.”



■ PS2, XBOX

...GÊNERO: MMORPGS MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE RPGs

É a notícia que está correndo na cidade – no mundo, na verdade. Os MMORPGs – RPGs para inúmeros jogadores Online – já dominaram as vidas de milhões de jogadores de PCs, e logo abrirão todo um mundo novo de diversão para os donos de consoles, ao permitir que milhares de pessoas se aventurem juntas em vidas e mundos perenes. Vários títulos de PC estão fazendo sua transição para os consoles, passando do escritório para a sala de estar, incluindo *EverQuest Online Adventures* (PS2, em fevereiro) e *Star Wars Galaxies* (PS2, Xbox, ainda sem data – distante – de lançamento). Também haverá vários RPGs de console à moda antiga, para que as massas possam jogar de maneira maciça. *Final Fantasy XI* (PS2) e *True Fantasy Online* (Xbox) devem aplacar os ânimos dos fãs de RPGs ao estilo tradicional japonês.



True Fantasy Online para o Xbox (esquerda) e *Final Fantasy XI* para o PS2 (direita) irão juntar milhares de jogadores em batalhas contra monstros no final de 2003

■ XBOX

...TECNOLOGIA: CONTEÚDO PARA DOWNLOAD

Seu console Online não é apenas uma ferramenta para acabar com malucos sem rosto. Estar conectado também vai ajudá-lo a aproveitar melhor seus jogos. “O conteúdo para download oferecerá novos componentes e experiências”, diz J. Allard, gerente geral do Xbox. “Imagine lutar em ambientes novos de *MechAssault* ou (jogar estágios inéditos) de *Splinter Cell*. Imagine, nos jogos de esporte, ter todas as transferências de jogadores e estatísticas de resultados atualizadas em tempo real.”



■ PS2

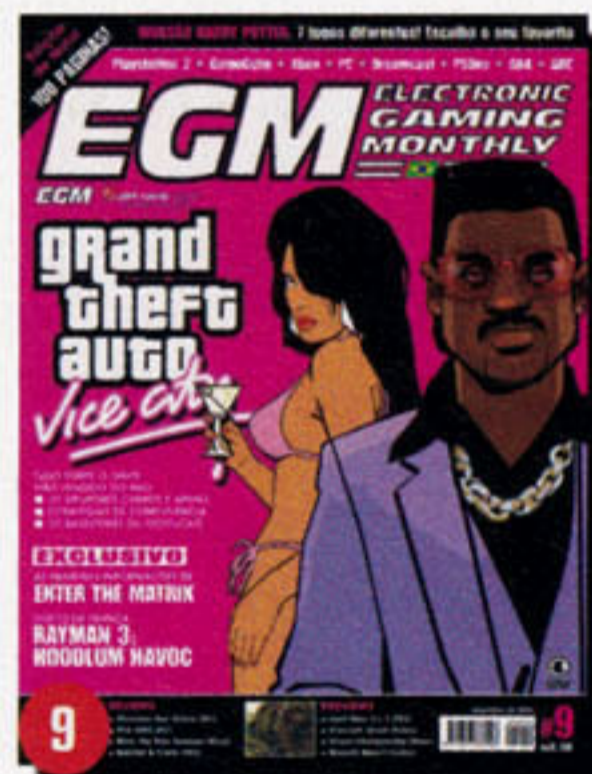
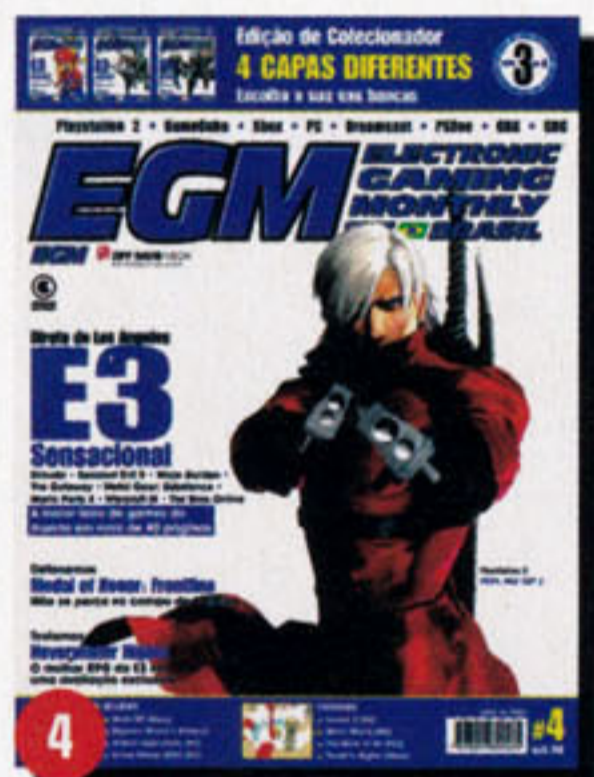
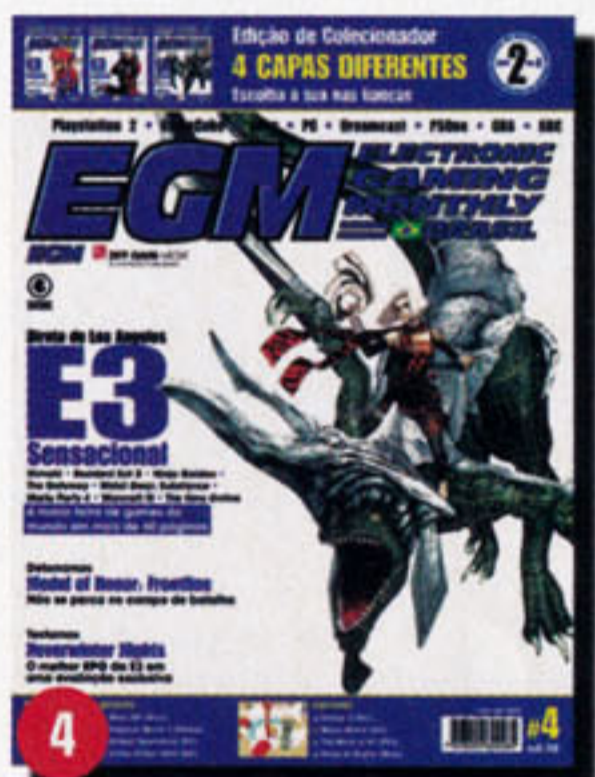
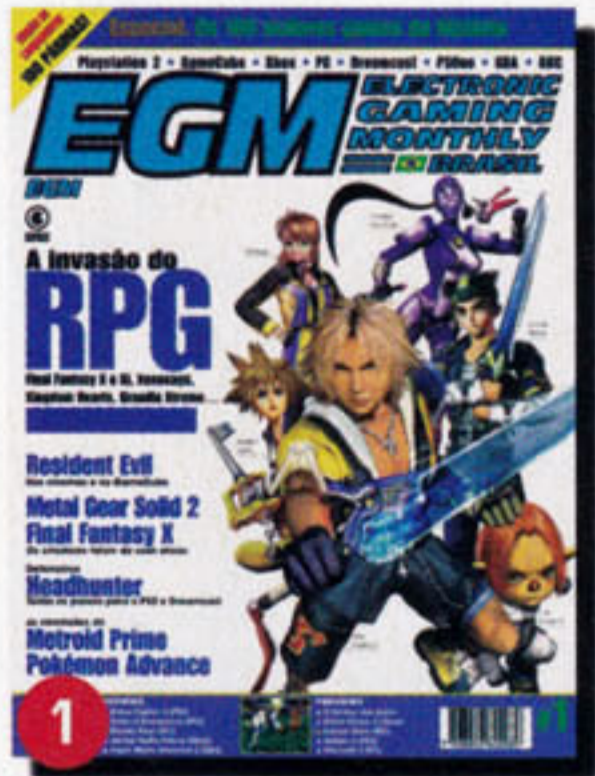
...TENDÊNCIA ONLINE: GUERRAS ENTRE CLãs

Cada vez mais donos de PS2 estão se alistando em *SOCOM: U.S. Navy SEALs*, o shooter de maior sucesso da Sony, e descobrindo que soldados que jogam juntos, matam juntos. O segredo da solidariedade são os clãs, uma característica que permite a formação de equipes (que juntam guerrilheiros de várias cidades em um mesmo time, batizado pelos integrantes) para depois desafiar outros clãs pela supremacia nacional. “A maior parte dos jogadores de *SOCOM* já está ligada a algum clã”, diz Seth Luisi, produtor do jogo, “e eles, sem dúvida, entenderam direitinho o tipo de espírito de equipe que nós pretendíamos despertar.”



Os clãs de *SOCOM* provaram que vale a pena jogar em equipe. Agora só falta o Xbox Live aceitar a criação de clãs...

Complete a sua coleção da EGM Brasil!



EGM

**ELECTRONIC
GAMING
MONTHLY**

BRASIL

Edição 1 a 9 R\$ 6,50
A partir da edição 10 R\$ 6,90

Solicite os números atrasados à: Conrad Editora do Brasil - Caixa Postal 07535 - CEP 06296-990 Vila dos Remédios - Osasco - SP. O pagamento pode ser feito de duas formas: envie por correio um cheque nominal à Conrad Editora do Brasil Ltda., ou faça um depósito em qualquer agência do Banco Itaú com os seguintes dados: Itaú (341) - Agência 0775 (Aclimação) C/C 43777-5 - Favorecido: Conrad Editora do Brasil Ltda.

Lembre-se: ao fazer o pedido, informe seu nome completo, endereço, CEP, cidade, estado e data de nascimento. Você deve ainda informar o nome da revista, a edição e a quantidade de revistas que quer receber. Junte ao seu pedido o cheque nominal ou o comprovante de depósito. NÃO MANDE DINHEIRO DENTRO DO ENVELOPE! Se preferir, para a opção de depósito em conta, você pode mandar as informações e o comprovante, pelo fax (11) 3346-6078. Em todo o Brasil, você pode pedir para o seu jornaleiro encomendar os seus exemplares diretamente na distribuidora DINAP de sua cidade. Em São Paulo, você também pode comprar na Conrad Editora: Rua Simão Dias da Fonseca, 93 - Aclimação.

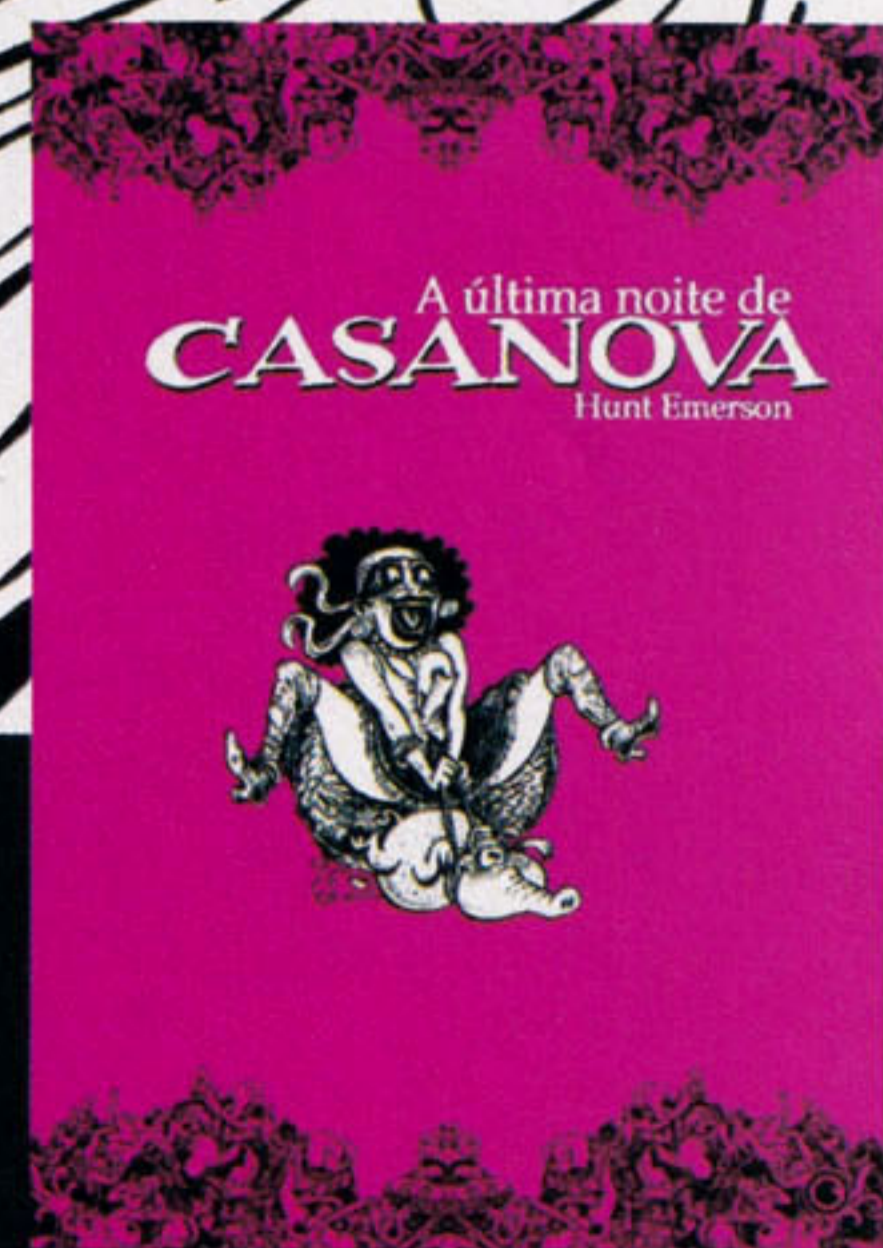


73 ANOS SEM SAIR DE CIMA



Um divertido Casanova de 73 anos elabora seu derradeiro plano amoroso enquanto reflete sobre suas conquistas passadas. Muito humor e erotismo por Hunt Emerson, considerado um dos maiores mestres europeus dos quadrinhos do século XX.

Premiado como o
**Melhor Álbum
de Quadrinhos** da
Comic Creators Guild
da Inglaterra.



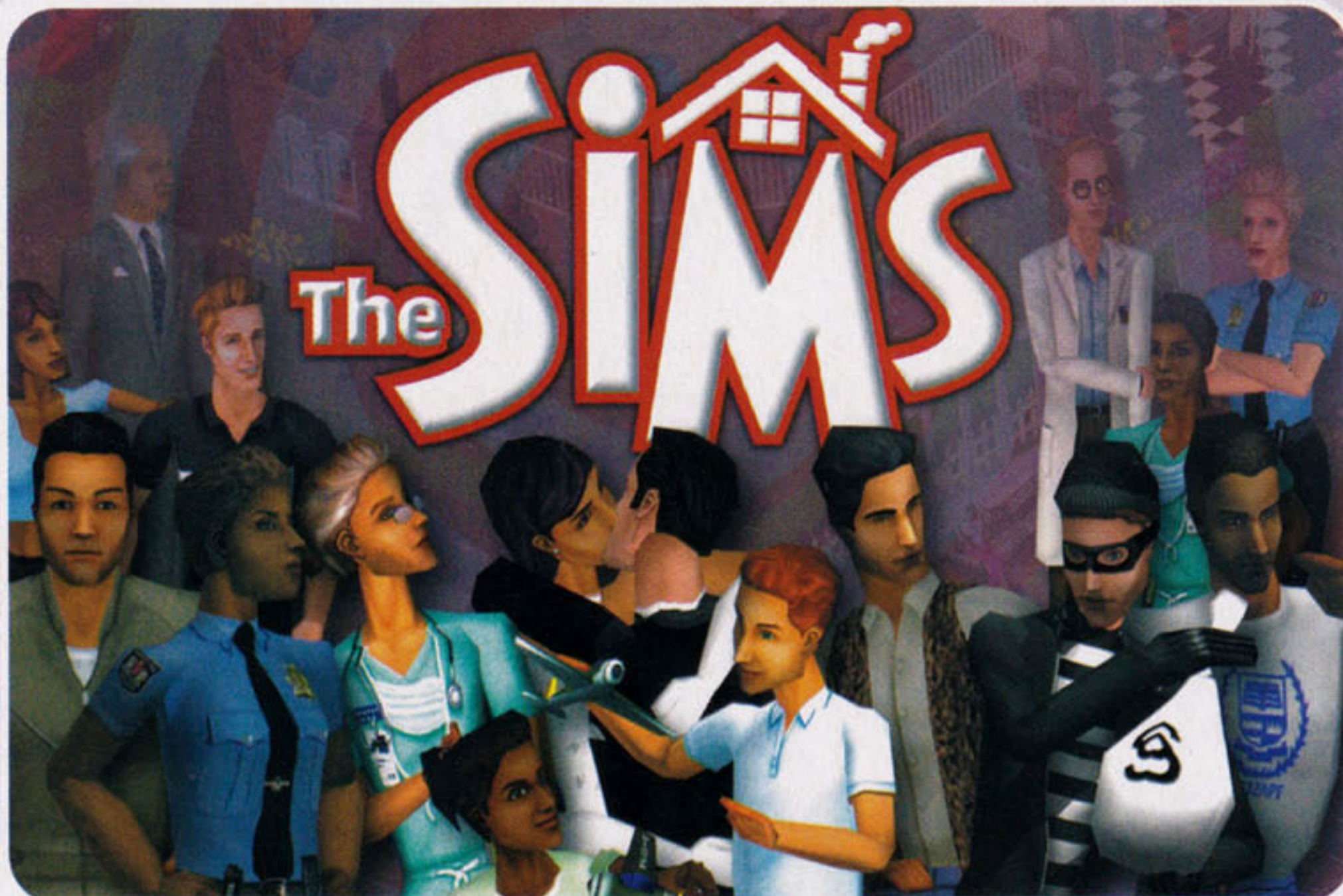
CONRAD
EDITORA

À VENDA NAS MELHORES LIVRARIAS OU PELO TELEFONE (11) 3346.6093 - WWW.CONRADEDITORA.COM.BR



DETONADO

The Sims



E lá se vai a vizinhança... tudo estava bem, mas aí, você resolveu se mudar. E tudo o mais também mudou. Festas. Bagunça. Banheiras cheias de garotas. Sonecas no sofá. Xixi no tapete. Pizza no banheiro. Agora que um dos mais populares games para PC chegou ao PS2, muita coisa é novidade no território quase sem lei de The Sims. Mas estamos aqui para te ajudar, e mostramos nesse rápido tour os segredos para se tornar o cidadão mais popular da vizinhança.



QUAL O SEU SIM-GNO?

Quando você cria seu Sim, você distribui um total de 25 pontos para os seguintes fatores: aparência, extroversão, atividade, humor e simpatia. Dependendo de como você faz isso, seu Sim irá demonstrar certas qualidades mais do que outras, e a personalidade resultante lhe dará um signo do zodiaco. Eis aqui um pequeno quadro comparando o que há de positivo e negativo em cada um dos signos, e a compatibilidade entre eles. Isso não significa que você deve encontrar seu Sim ideal para que uma relação funcione, mas pode ser que tenha que se esforçar um pouquinho mais.



A ASTROLOGIA DOS SIMS

Signo	Se atrai por	É rejeitado por
Virgem	Aquário/Sagitário	Leão/Touro
Libra	Virgem/Câncer	Peixes/Escorpião
Escorpião	Peixes/Leão	Libra/Aquário
Sagitário	Peixes/Capricórnio	Libra/Escorpião
Leão	Sagitário/Câncer	Capricórnio/Gêmeos
Capricórnio	Aquário/Touro	Leão/Gêmeos
Aquário	Capricórnio/Sagitário	Escorpião/Virgem
Peixes	Escorpião/Gêmeos	Leão/Áries
Áries	Gêmeos/Touro	Câncer/Libra
Touro	Áries/Libra	Virgem/Câncer
Gêmeos	Peixes/Virgem	Capricórnio/Áries
Câncer	Touro/Escorpião	Gêmeos/Áries

GET A LIFE: O MODO EXCLUSIVO DOS CONSOLES

Missão 1: MONEY FROM MOM

A vida independente é apenas um sonho para seu Sim, que ainda vive com a mamãe. Seu objetivo é se mudar e manter sua própria casa.

OBJETIVOS:

- Acumular \$ 800.
- Arrumar um emprego
- Fazer jantar sem causar um incêndio
- Consertar a TV
- Pegar as contas da caixa de correio, e pagá-las com o dinheiro da mamãe.

- Manter o valor da casa
- Desbloquear o objeto de bônus: termine seus objetivos em 24 horas para liberar a Beejaphone Electric Guitar (\$ 850)
- Desbloquear bônus multiplayer: junte \$800 e libere o Museu.

ESTRATÉGIA:

- Vá direto para o armário de livros e estude Mecânica (você precisa de dois pontos de habilidade para consertar a TV sem tomar um choque) e Culinária (dois pontos para cozinhar sem queimar a casa toda)
- Converse mansamente com sua mãe (elogios são

Isso você não encontra nos Pcs. O modo Get A Life tem objetivos inéditos, em uma espécie de minigame que coloca seu Sim em desafios exclusivos por quatro fases diferentes. Acompanhe:

- até melhor), e depois peça o dinheiro emprestado
- Sua mãe não irá cozinhar para ela enquanto você não comer sua primeira refeição.
- Sua mãe gosta da casa limpa, então cuide do chão da cozinha, assim como do banheiro (você não tem grana pra empregada).
- Se quiser sair de casa rapidinho, venda a mobília de sua mãe até juntar os \$ 800.
- Ao invés de sair logo dessa primeira casa, fique um tempinho até juntar os objetos necessários para aumentar seus pontos. Isso deixará mais fácil conseguir promoções depois, especialmente quando será necessário gastar dinheiro para fazer amizades.

Missão 2 REALITY BITES

Oba, finalmente você descolou seu próprio cantinho. Mas pena que ele é um lixo. E adivinhe só? Você não tem amigos. Dudley (ou Mimi, se seu Sim é uma garota) quer sair com você, mas você não é legal o suficiente.

OBJETIVOS

- Limpar a casa
- Consertar os objetos quebrados
- Aumentar o valor da casa (+250)
- Conseguir nível 2 na carreira e 3 promoções
- Desbloquear o objeto de bônus: termine seus objetivos em quatro dias ou menos e libere o Coat of Arms (S 1.800)
- Desbloquear bônus multiplayer: quando Dudley ou Mimi aprovarem o lugar, você ganha a Casa da Fraternidade

ESTRATÉGIA

- Mantenha a casa limpa para impressionar Dudley ou Mimi (isso também libera a empregada, se você fizer imediatamente)
- Conserte o que está quebrado para que Dudley ou Mimi confiem em você (e tam-



bém, consertar coisas aumenta o valor delas, que se tornam pontos para a casa)

- Venda o Vanity Mirror e melhore sua banheira, geladeira ou banheiro.
- Conserte a TV imediatamente, porque isso satisfaz dois pontos (conforto e diversão). Se um visitante assistir, seu Sim ganha pontos de sociabilidade.
- Seja promovido o mais rápido possível, assim você acumula mais grana em seu tempo na casa.
- Esteja certo de que a parte externa e os arredores de sua casa estão sempre limpa, especialmente quando for sair. Uma fachada feiosa e mal cuidada acabará deixando seu Sim deprimido, o que baixa suas estatísticas e atrapalha muito suas chances de promoção.

Missão 3: PARTY ANIMALS

Você conseguiu! Dudley (ou Mimi) lhe convidou para morar com ele – e se mostrou um safado que não conserta nada, não busca melhorar e nem ser promovido. Sua única chance é dar aquela festança e conhecer alguém novo.

OBJETIVOS

- Conseguir nível 4 na carreira e 5 promoções
- Aumentar o valor da casa (+1.500)
- Dar uma festa de arrebentar
- Mudar para a casa de um dos amigos de Dudley ou Mimi
- Desbloquear o objeto de bônus: termine seus objetivos em oito dias ou menos e libere o Head in a Jar Curio (S1.470)
- Desbloquear bônus multiplayer: dê uma festa com um clima acima da média para liberar o Motel; encontre e ajude Bobo, o mendigo, para liberar o Park.

ESTRATÉGIA

- Para conseguir dar a festança exigida pelo jogo, faça o seguinte:
- Limpe a casa.



- Tenha certeza de que você e seu companheiro de casa estão numa boa. Ligue a TV, som, luzes e o Bug Zaper (para matar os insetos).
 - Faça uma refeição para uma turma.
 - Depois de feito tudo isso, pegue o telefone e ligue para convidar os outros para a festa.
 - Coloque seu companheiro de casa na banheira, assim outro também entrará.
 - Se mova entre os convidados, dançando com eles, vendendo TV, pulando na banheira... o importante é elevar o astral.
- Escolha com quem você quer morar a seguir, e converse com ele... MUITO

Missão 4: HOT TO TROT

Beleza, você escapou do folgado do Dudley (ou Mimi), e está na alta sociedade de The Sims. Melhor ainda, pode encontrar seu verdadeiro amor na próxima festa.

OBJETIVOS

- Dar uma festa de arrebentar
- Tentar “ganhar” uma convidada
- Aumentar o valor da casa (+2.000)
- Conseguir nível 6 na carreira e 7 promoções
- Desbloquear o objeto de bônus: termine seus objetivos em oito dias ou menos e libere o Wurl N’ Hurl Jukebox (S 1.199)
- Desbloquear bônus multiplayer: dê uma festa com seus novos amigos (seu companheiro de casa deve estar numa boa com você) para liberar o Club Abi; dê comida a Bobo para liberar o Park.

ESTRATÉGIA

- Tenha certeza de que seu companheiro de casa está de bom humor antes de dar a festa, ou ele(a) pode estragar tudo.
- Melhore sua casa e consiga as promoções antes de partir para o xaveco na vizinha.



- Todo mundo está de bom humor no início do jogo. Use isso para aumentar suas estatísticas e conseguir as promoções.
- Seu novo companheiro de casa está desempregado, mas ao contrário dos folgados Dudley e Mimi, ele até se motiva a aprender algumas coisas. Arrume um emprego pra ele, e ajude nas promoções. O seu Sim fica com toda a grana extra quando a fase acaba.
- Uma festa comoa que o jogo quer é mais difícil de manter nesse nível. Compre mais itens interessantes para a festa, e acima de tudo, mantenha a banheira cheia durante toda a festa.
- E é isso aí! Depois de se tornar o Sim mais bacana da vizinhança, a coisa é com você. Junte sua grana, compre o que quiser para sua casa, e convide todo mundo para a festa!

**o mais novo ponto
de convergência
de informações
da internet** ■



www.pl4y.com.br

Agora tudo que é relevante na cultura eletrônica está em um lugar só: no portal Play. Um verdadeiro ponto de encontro entre o que há de mais novo em design, cultura, entretenimento, notícias e tecnologia. Acesse já o novo portal Play e descubra qual o verdadeiro significado da palavra interação.

PLAY

O entretenimento na era da tecnologia.



CONRAD
EDITORA



A VOZ DO FOGO

Primeiro romance de Alan Moore, autor de
Watchmen e *Batman - A Piada Mortal*



À venda nas melhores livrarias ou pelo telefone (11) 3346.6093
www.conradeditora.com.br



CONRAD
EDITORIA



Reviews

Este mês

Analisar a montanha de jogos que temos que jogar todos os meses nunca foi tarefa simples. Mas este mês, a coisa foi um pouco mais profunda, e tomou horas e horas de nossa equipe. Não é pra menos: foram dias confinados em nossas pequenas casas virtuais em *The Sims* (PS2), buscando maneiras de torturar nossos

amiguinhos cibernéticos. Depois, a invasão dos games da Sega. *Panzer Dragoon Orta* (Xbox), *Phantasy Star Collection* (GBA) e, finalmente, nosso game do mês, *Skies of Arcadia Legends* (GC). Mas ainda sobrou um tempinho para bater aquela bolinha básica com o novo *WE 6: Final Evolution*, porque ninguém é de ferro...

Nossa filosofia de avaliação

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

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



Nossos selos



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



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



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

Jogo do mês



Skies of Arcadia Legends pág. 71

Finalmente, um RPG de alto nível chega ao GameCube. A Sega conseguiu revitalizar este magnífico jogo, que recebeu uma série de novidades no console da Nintendo. Um prato cheio para os fãs mais antigos, saudosos de Arcadia em seus tempos de Dreamcast, e uma fantástica opção para os que aguardavam ansiosamente um jogo desse tipo no Cube. Prepare-se para a jornada.

Dr. Muto



Produtora: PS2
Midway
Desenvolvido por:
Midway
Jogadores:
1
Também para:
Xbox, GC
Web Site:
www.drmutocom.com


O melhor: O personagem principal é divertido
O pior: O personagem principal é irritante

Pobre dr. Muto. Não bastava seu planeta ter explodido num experimento fracassado, nem ser obrigado a se arrastar por ambientes mal concebidos à procura de partes para reconstruir seu mundo, e nem mesmo ter a capacidade de se transformar em criaturas assombrosamente desinteressantes como um rato, uma aranha ou um esquilo. Pior, ele foi obrigado a estrelar este desastroso enredo de jogo. Em uma época quando bons produtos são como coelhos em acasalamento, ele não consegue impressionar. É verdade que Muto oferece diversos elementos típicos do gênero e tem fases enormes, mas games como *Ratchet & Clank* e *Mario Sunshine* fazem a mesma coisa com resultados superiores. **Os controles, a câmera e os gráficos são uma meleca embaçada que conspira para eliminar a diversão.** E pior, a tal mutação, provavelmente o único ponto interessante do personagem, é um truque sem sentido que não adiciona nada de novo. Que diferença faz se você é capaz de se transformar numa aranha e entrar num buraco se vai experimentar a mesma jogabilidade deplorável, só que numa escala menor?

Gary

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
5	5	4	5

Guilty Gear XX



Produtora: PS2
Sammy Studios
Desenvolvido por:
Arc System Works
Jogadores:
1-2
Web Site:
www.codemasters.com/proracedriver/

O melhor: Possibilidade de combos incríveis
O pior: Ainda não é a verdadeira seqüência

Guilty Gear é um clássico exemplo de games que são lançados meio que na obscuridade, mas se tornam clássicos rapidinho. No PSOne, impressionou logo de cara, por trazer gráficos 2D bem legais (raridade no console) e animações suaves. Segundo, e mais importante, tinha uma jogabilidade divertidíssima, que não ficava devendo nada aos grandes games do gênero. Mas o tempo passou, e a Sammy lançou a terceira versão do game que a tirou do anonimato. Mas calma lá – esta não é uma real seqüência, mas um upgrade com novos cenários, meia dúzia de personagens inéditos, todos com o visual doidão típico de GG. Ainda bem que há mais. Os gráficos também foram sensivelmente melhorados, e foram adicionados vários efeitos visuais como transparência e brilho. Na jogabilidade, a novidade é o **Burst**, um movimento usado na hora que você estiver apanhando: ele atira o personagem inimigo pra longe. O game melhorou muito em relação ao anterior, mas nós estamos sedentos mesmo é pela verdadeira seqüência. GG merece.

Fabio Michelin

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	9	8	7

Pro Race Driver



Produtora: PS2
Codemasters
Desenvolvido por:
Codemasters
Jogadores:
1-4
Web Site:
www.eagames.com

O melhor: Profundo modo Single Player
O pior: O estilinho bad boy do personagem principal

É bacana ver um jogo de corrida com início, meio e fim – PRD tem uma história com personagens, e é você quem a protagoniza – alimentado por desafios constantes que desafiam sua habilidade na direção. No jogo, o piloto Ryan McKane era só um menino quando viu seu pai morrer na pista, e quer ser algo além do “filho de alguém”. É aí que você entra, disputando campeonatos mais caipiras para depois ir a alguns internacionais, cada um com seu desafio específico. Com uma boa inteligência artificial (que modifica os movimentos dos adversários) seu carro sofre avarias pelas batidas e as conseqüências de ir para a caixa de brita. **Você gerencia sua própria carreira, escolhendo os campeonatos que quer disputar estudando os termos de cada um.** É basicamente um simulador com cara de Arcade, com gráficos muito bons, boa trilha, respostas rápidas dos comandos muito no mapa a explorar. Só tenha cuidado com os pilotos ingleses, que adoram deixar você ultrapassar para, então, tocar a traseira de seu carro e jogá-lo pra fora. Safados.

Augusto

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	9	9	9

Dragon Ball Z: Budokai



Os raios e golpes especiais são suas ferramentas mais básicas em suas lutas de *Budokai*. Use-os a qualquer hora, sem medo



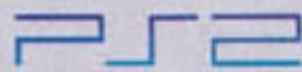
Você pode estar pensando que para se divertir com *Budokai*, precisa conhecer todos os personagens, seus poderes e toda a bagunça generalizada que é o enredo de DBZ. Mas não é o caso. Mesmo se você não consegue distinguir Kakarot de Goku (dica: eles são a mesma pessoa), você pode curtir o surpreendentemente simples, rápido e eficaz estilo de luta de *Budokai*. Ou pelo menos poderá jogar numa boa com seu irmãozinho fanático pela série, sem ficar na torcida de que alguém mande um kamehameha na cabeça dele. E claro, se você oficialmente mudou seu nome para Goku e planeja batizar seu filho de Gohan, certamente estará no paraíso dos fanáticos a partir do momento em que assistir à abertura do anime com os gráficos 3D do game. **Dá pra notar que a equipe de desenvolvimento é fã de DBZ.** Da atenção aos detalhes no tratamento de cada personagem criado por Akira Toriyama (incluindo o favorito das multidões, sr. Satan, em sua própria miniaventura) ao longo e cheio de reviravoltas modo Story, *Budokai* está acima de todas as frustradas tentativas anteriores de levar DBZ aos games. Além de ser legal jogar sozinho, montar seu arsenal de golpes comprando, trocando ou aprendendo habilidades dá aos duelos Multiplayer um valor de replay maior do que muitos games de luta. Fã-clube do Goku, eis o seu jogo. **CG**

Por favor, não me batam: mas eu odeio Dragon Ball. Simplesmente não suporto as batalhas intermináveis em cada episódio, que quase sempre culminam com alguém morrendo, só para ser ressuscitado alguns episódios depois, não antes de treinar sei lá o que, com sei lá quem, sei lá onde. O que diabos é um Raditz? E que dancinha ridícula é aquela que vi em um episódio, buscando uma tal fusão? Enfim, eu tinha tudo para nem querer chegar perto deste jogo. Mas cheguei. E não saí mais. **Simples e divertido, Budokai é um game para qualquer um** – amante de DBZ ou não. O modo Story é um dos mais completos e interessantes não visto há um bom tempo em games de luta, e as partidas Multiplayer são absolutamente viciantes. E quer saber? Aquele tal de Freeza é bem cool. **Renato**

Aleluia, finalmente um game com os guerreiros Z que não é uma completa negação. **Budokai tem um ótimo trabalho visual, com personagens bem parecidos com o anime.** A jogabilidade está rápida e sólida, dá pra fazer combos bem legais e terminá-los com magias enormes. Mas o destaque maior vai para o modo Story, no qual você pode viver todas as aventuras da série DBZ até a saga de Cell. Você encara as batalhas importantes do anime e, ao terminar o game, pode voltar e completar mais algumas missões extras. Obrigatório para os fãs e para quem curte um bom game de luta.

Fabio Michelin

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	7	8	8

Produtora: Infogrames 
Desenvolvido por: Dimps
Jogadores: 1-2
O melhor: Se mantém fiel ao anime
O pior: Algumas animações são um pouco longas demais
Web Site: www.dragonballz.com



Todas as coisas bacanas do anime, como Bubbles, o macaco ajudante do sr. Kaioh, (acima) e ataques rápidos e fulminantes (abaixo) estão em *Budokai*



Confesse: você, como um bom fã de Goku e sua turma nunca se conformou em não ter em suas mãos um game Dragon Ball decente. As esferas do dragão já apareceram em uma série de consoles, mas sempre em games tão chatos e fracos que irritavam qualquer um. Enfim, temos *Budokai*, um jogo que não só é divertido, mas consegue se manter fiel ao anime em quase todos os aspectos. Seu enredo engloba as sagas dos Saiyajins, de Namek e dos Andróides, colocando você frente a frente com Raditz, Freeza, Cell e os Andróides. Prepare-se para muita pancadaria, muitos raios devastadores e ataques na velocidade da luz, exatamente como você vê na TV.

RÁPIDO, ME DÊ UM SENZU!

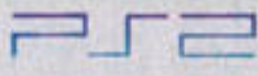


Depois que você e seus amigos tiverem adquirido várias habilidades e dominado todos os modos de jogo, você pode personalizar seu personagem favorito e deixá-lo ainda mais poderoso. Algumas das melhores estratégias? Se você joga bem na defesa, consiga um Senzu. Assim, quando sua energia estiver acabando, tome o Senzu e pronto – você está preparado para distribuir mais algumas pancadas em seu oponente. E isso é apenas um exemplo, existem diversas possibilidades e estratégias diferentes. Você pode até juntar as esferas do dragão para conseguir itens ainda mais raros e poderosos.

EGM PRATA

Winning Eleven 6 Final Evolution



Produtora: Konami 
Desenvolvido por: KCTO
Jogadores: 1-2
Também para: GC (em breve)
O melhor: Algumas novas animações bem interessantes
O pior: A seleção não é a mesma da Copa
Web Site: www.konami.com/winningeleven6

Ano passado foi aquela euforia toda com Copa do Mundo e WE6, apesar de apresentar um time brasileiro capenga, apresentava fluidez nas jogadas, sempre abrindo possibilidades diferentes para a sua criatividade. Essas características mantêm-se neste Final Evolution, mas não são suficientes para garantir a empolgação que nos abateu naquela época, com o jogo e com o próprio futebol. WE6FE traz algumas atualizações mínimas em relação ao anterior, nas características dos principais jogadores – cada craque com seu charme – e na maneira deles se portarem e posicionarem dentro de campo. Os gráficos estão mais caprichados, o replay tem mais truagens de câmera, as comemorações de gol são animadas... mas basicamente é só isso. **Este Winning Eleven está destinado a ser encarado com mais apatia,** apreciado somente por seus fiéis seguidores. Para esses, a saber: a Master League recebeu alguns times novos (mas Palmeiras, Vasco, Boca Juniors e River Plate continuam representando a América), está um pouco mais difícil fazer gols (os goleiros se posicionam melhor, assim como a zaga) e completar passes arrojados também não é mais tão simples.

Augusto

Este jogo acabou ganhando um falatório extra mais pelo fato de estar sendo lançado também para o GameCube do que por ser um novo Winning Eleven. Mas por enquanto, apenas a turma do PS2 pode desfrutar desta pequena evolução de WE6, que é – infelizmente – apenas isso: uma pequena evolução. Os jogadores receberam algumas animações extras, novas comemorações (Beckhan, Ronaldo e Batistuta ganharam umas muito legais), a movimentação em campo ficou um pouco mais bacaninha, e alguns (não muitos) atributos foram atualizados. Mas isso é praticamente tudo, o que é muito pouco para uma série que costuma espantar os jogadores com suas mudanças. Tá certo, essa é apenas uma versão bombada de WE6, mas **a Konami já caprichou mais em antigos "Final Evolution"**. Uma coisa difícil de engolir são as seleções (incluindo a brasileira), que estão diferentes das que jogaram a Copa. Os 22 jogadores de cada equipe já eram conhecidos desde maio, tempo mais do que suficiente para a KCET atualizar essas seleções com os elencos que disputaram a última competição oficial. De resto, é o WE que já conhecemos, com a nova Master League introduzida em WE 6 (há algumas equipes novas) e os treinos diferenciados que liberam jogadores secretos. Grandes mudanças, parece que só mesmo em Winning Eleven 7, que muitos rezam para trazer uma opção Online. Aliás, com licença que eu vou acender uma velas aqui também...

Renato

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	8,5	9	10

EGM PRATA

Jet X2



O melhor: É a versão aquática do SSX Tricky
O pior: Muitos pulos às cegas

Produtora: PS2
Sony CEA
Desenvolvido por: Killer Game
Jogadores: 1-2
Experimente também: SSX Tricky
Web Site: www.scea.com

No ano passado, tivemos um verdadeiro mar de jogos de corrida de Jet-ski e, embora alguns deles fossem muito bons, Jet X2O é, sem dúvida, o melhor. O jogo é basicamente uma versão aquática de SSX Tricky, desde o vôo sobre as raias até o sistema de truques com os botões L e R. E acredite, surgirão diversas oportunidades para usar os mais diversos truques enquanto você faz o percurso, cheio de atalhos. Minha única reclamação? O número exagerado de rampas ocultas que quebram a diversão. É irritante estar num canal, voando sobre a trilha, apenas para aterrissar numa ilha e ter que dar um reset no meu veículo ou esperar que ele escorregue de volta para a água. Isto realmente perturba o ritmo da corrida. Mesmo assim, este é o único problema de Jet X2O, todo o resto é excepcional. Descobrir os truques de cada personagem (e também obter os veículos mais avançados) me fez jogar tudo por várias vezes. **Uma opção multiplayer razoável serve para deixar o replay ainda mais interessante.** A tela dividida não é nada especial, mas é o suficiente para que você e um amigo se divirtam.

Greg S.

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	7	7	9

Haven: Call of the King



O melhor: A quantidade de estilos de jogo diferentes
O pior: É uma chatice mirar nos alvos

Produtora: PS2
Midway
Desenvolvido por: Traveller's Tales
Jogadores: 1
Também para: GC, Xbox
Web Site: www.midway.com

Em um momento em que há tantos jogos de plataforma da melhor qualidade para PS2, Haven destaca-se por oferecer uma tonelada de estilos diferentes: fases de tiros sobre trilhos, corridas offroad, festas de explosões em primeira pessoa, missões a bordo de jatos, batalhas aéreas, barcos, biplanos, armas enormes, corridas de obstáculos, ação eletrizante e puzzles de quebrar a cabeça somam-se à fórmula básica de Mario. O problema é que, na tentativa de ser um jogo de tudo-ao-mesmo-tempo- agora, a fórmula se perde nos detalhes de acabamento. Desde os segmentos quando é preciso mirar um alvo de cima de uma plataforma, até os controles tortos em algumas das passagens com veículos, o fator frustração é imenso – este é um dos games mais difíceis que o estilo já viu. Mas se você for persistente, será recompensado com fases emocionantes que fazem você se equilibrar na pontinha da cadeira, deixam você nas nuvens, cheio de adrenalina – apesar de que, enquanto estiver por lá, vai sofrer tanto quanto antes. Ainda assim, os **jogadores mais hardcore vão adorar o desafio** e qualquer outra pessoa vai gostar da diversidade de Haven. É um jogo sólido que, com mais equilíbrio, poderia ser maravilhoso.

Gary

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	7	7	6

Evolution Skateboarding



Produtora: Konami 
Desenvolvido por: Treyarch
Jogadores: 1-2
O melhor: Os comandos são simples
O pior: A física passou longe...
Web Site: www.konami.com/evolutionskate

Em um mundo com Tony Hawk, é difícil imaginar quando um outro jogo de skate conseguirá superar a obra-prima da Neversoft. Confesso que tinha esperanças neste Evolution Skateboarding. Não imaginei que a Konami fosse lançar um jogo fraco no estilo, ainda mais depois de tanta falação sobre o fato de Solid Snake fazer parte do elenco de skatistas (em tempo: ele e Raiden são personagens secretos, e não vale a pena perder tempo para desbloqueá-los). Bem, eis que temos mais um jogo que tinha tudo para ser bom, mas que, meramente, atinge a média. ES tem um bom engine e, apesar de não poder contar com os figurões do esporte (todos de contrato assinado com THPS), até que juntou uns bons nomes. Mas só um elenco não basta, e **um bom engine não é nada sem velocidade, jogabilidade e comandos rápidos.** E Evolution Skateboarding não tem nada disso. Fazer grinds é a coisa mais simples do mundo, absolutamente sem graça. E se você resolver ir para um estilo mais vertical e buscar os half-pipes para manobras aéreas, prepare-se para verdadeiros vôos. Alguém precisa comprar um livro de física para o povo da Konami, e explicar que skate não flutua no espaço. Nunca foi tão fácil aplicar um 780, chega a ser hilário a maneira como você fica dando voltas e voltas no ar. Os objetivos de cada fase também são muito fáceis, quando você menos perceber já liberou todas as pistas do game e não vai querer jogar este treco nunca mais. Não tem jeito – Tony Hawk's é o jogo a ser batido. E é preciso muito mais do que isso para conseguir tirar a coroa dele.

Renato

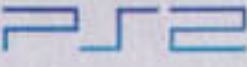
O que se pode esperar de um jogo de skate hoje em dia, quando já estamos na quarta encarnação de Tony Hawk's e temos até uma alternativa legal e bem semelhante como por exemplo, Agressive Inline? Acho que só uma surpresa muito grande vai fazer diferença daqui pra frente, num nicho que já tem seus feudos – e não é de hoje. Evolution Skateboarding tem uma apresentação legal – mas até aí, skate sempre rende boas imagens. De resto, o jogo não mostra a que veio. Quer dizer, não vai a lugar nenhum, porque é mal realizado na grande maioria de funções. Os gráficos, a interação com o cenário, as pistas, as manobras, as opções... tudo fica aquém do que já existe no mercado há pelo menos três anos. É ruim fazer manobras no ar, no chão, emplacar combos – é sempre truncado. Em suma, **ES não se desenrola de forma natural.** A trilha sonora é repetitiva, as pistas são mal-construídas, as missões são simples e ainda inventaram de colocar um locutar pra lá de chato, que não faz outra coisa a não ser ficar repetindo o nome das manobras, uma após a outra... chega, não quero mais não.

Augusto

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	3	4	4

The Getaway



Produtora: Sony 
Desenvolvido por: Studio Soho
Jogadores: 1
O melhor: Realismo ao limite
O pior: O sistema de mira automática é confuso
Web Site: www.thegetaway.com

The Getaway fez um alarde danado, mas o resultado (em partes) não correspondeu. O game se passa em Londres, e o Studio Soho levou isso a sério: as regiões mais importantes da cidade foram mapeadas e transportadas digitalmente com precisão. Circular pelo jogo é como fazer um passeio turístico pela capital inglesa. Mas a idéia de criar um game ultra-realista foi levada ao extremo. The Getaway não apresenta nenhuma indicação, explicação ou tutorial na tela para ajudar o jogador. Não sabemos quantos tiros temos disponíveis, não há nenhum mapa ou cursor de mira. Não é frescura: em um game de ação como esse, isso faz uma falta gigantesca! Perde-se mais tempo errando do que progredindo. Também fez falta o famoso "senso de humor britânico" - tudo é dark e barra pesada demais. Apesar desses defeitos, The Getaway inova em outros aspectos, como o enredo e a profundidade com que se relaciona com o jogador. **Se fosse um filme, seria aclamado pela crítica. Como é um game, ficou esquisito.**

Pablo

The Getaway é um clone de GTA? Não. A única semelhança real entre os dois é a possibilidade de usarmos qualquer veículo no jogo. **Getaway é linear demais, longo demais, e realista demais.** Este último ponto deveria ser um elogio, mas não é. Como não há indicador nenhum na tela, cada fase é uma sucessão de tentativa e erro. Enche o saco lá pela quarta missão, e você ainda não andou um décimo do jogo. O protagonista tem uns movimentos legais, o enredo é interessante e envolvente, e o game tem várias idéias muito boas e originais. Mas peca em sua busca obsessiva em se tornar um "filme interativo". De que adianta termos um mapa detalhado de Londres se somos obrigados a disparar pelas ruas devido a um limite de tempo? Um meio termo seria muito mais interessante.

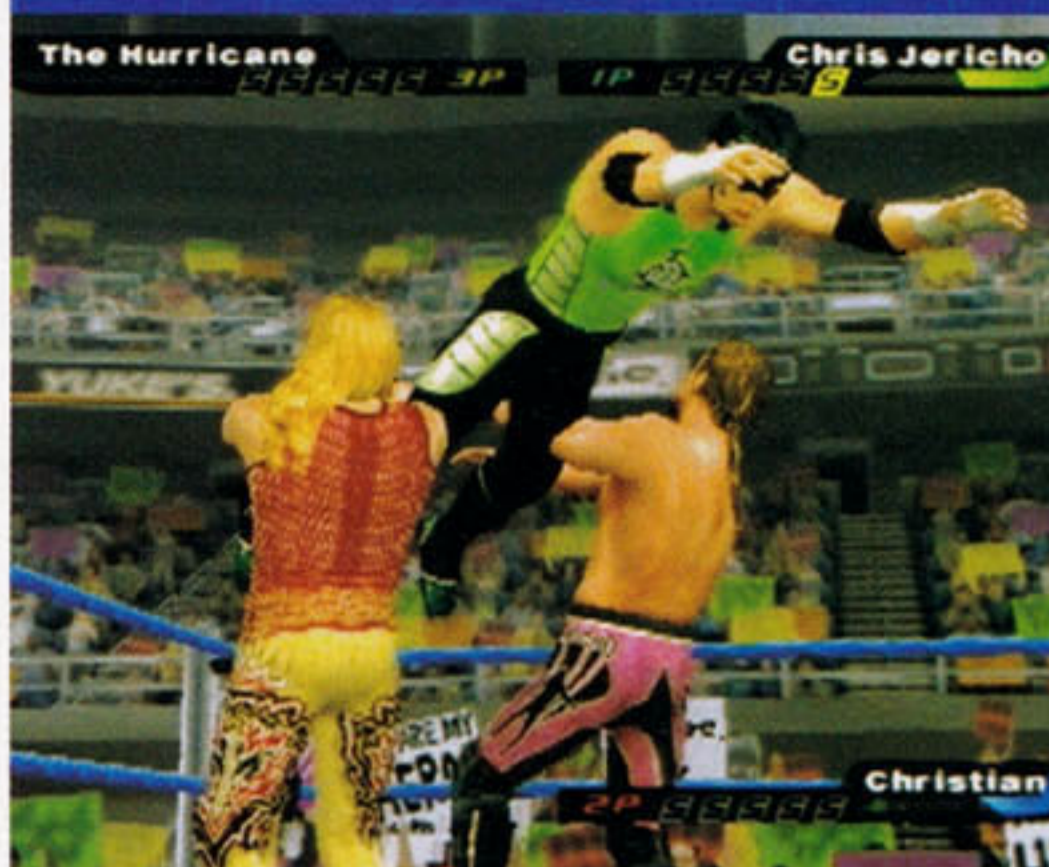
Renato


Não há como negar: há semelhanças fortes entre Getaway e GTA, mas essa sensação some depois de algum tempo de jogo. No papel de Mark, um criminoso aposentado, você deve cumprir as ordens mais variadas de um chefe do crime, Charlie. Para poder salvar seu filho (seqüestrado por Charlie) pode esperar por muitas e muitas horas de jogo, além de uma paciência divina. O game fica mais difícil a cada missão, mas nada que não possa ser superado. **Graficamente, The Getaway não é uma obra-prima, mas é bem limpo,** tudo baseado em locais reais da Inglaterra. Pena que as animações não acompanhem. A jogabilidade é bem legal, os veículos são fáceis de pilotar e o personagem (quando está fora do carro, como passa a maior parte do game) também responde bem aos comandos. O único defeito é o excesso de comandos, não é difícil se confundir.

Fabio Michelim

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	6	5,5	5

WWE Smackdown! Shut Your Mouth



Produtora: THQ 
Desenvolvido por: Yuke's
Jogadores: 1-2 (2-6 com multitaps)
O melhor: O profundo modo create-a-superstar
O pior: A tentativa de dar o jogo características de RPG não funciona
Web Site: www.thq.com

Assim como com futebol, todo ano sai um jogo de lualivre, e os fãs atiram-se sobre ele, famintos como lobos. A diferença é que os criadores precisam apresentar sempre inovações se não quiserem ser reduzidos a pó. Então, pega-se um jogo razoável, com uma aparência OK, mas que, no fundo, poderia ser algo melhor. Esse SmackDown é um exemplo perfeito. Mal dá para notar as mudanças. É bom, mas se você não for um fã hardcore, vai se cansar rapidinho. O modo com história é bem mais longo do que em outras versões, mas os elementos de RPG que foram adicionados só servem para esfriar o clima. Conhecer os locais de luta na perspectiva em primeira pessoa é interessante no começo, mas como você nunca sabe o que vai acontecer a seguir, é inútil ficar andando de um lado para o outro. Ainda bem que o Create-A-Superstar é tudo o que um fã poderia querer e muito mais. Tem tantas peças e opções que se colocar no jogo ficou mais fácil do que nunca. **O gênero está meio estagnado,** e precisa realmente expandir seus horizontes para evoluir.

CJ

Se você tem vontade de assistir a uma luta da WWE ao vivo, é bem provável que goste deste jogo. Ele joga na cara do jogador um verdadeiro desfile de modos de disputa, opções de partidas Multiplayer, cenas reais dos programas de TV e alguns bilhões de maneiras de criar seu próprio lutador - basicamente, tudo o que uma pessoa que realmente gosta da coisa pode querer. Assim como em tantos outros jogos do estilo, o sistema de colisão não é dos mais estáveis, e as algumas disputas arrastam-se demais. Mas de maneira geral, os controles são sólidos. Concorde com CJ a respeito dos elementos de RPG. **Os diálogos simplesmente dão vontade de rir** - não tem nada a ver com o que as estrelas de verdade diriam. Um conselho para a THQ: da próxima vez, contratem os roteiristas do WWE.

Shane


Resumindo: qualquer astro da WWE que você queira está aqui, e o modo Create-A-Superstar é incrivelmente profundo. Além disso, os controles são simples, apesar de ser chato rodear os inimigos apertando o botão Focus. E, como na lualivre de verdade, a ação no ringue é quase igual à do ano passado... que era bem parecida com o velho PSOne SmackDown. Shut Your Mouth não passa de um jogo sólido e completo que, de alguma forma, consegue sobreviver à falta de evolução ano após ano. **É divertido, mas é a mesma coisa de sempre.**

Greg S.

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	6	6	7

War of the Monsters



Produtora: SCEA 
Desenvolvido por: Incog Inc
Jogadores: 1-2
lembra: O velho game King of the Monsters
O melhor: É fácil de jogar
O pior: Os chefes são frustrantemente difíceis
Web Site: www.playstation.com

Já jogou uma partida de um game de luta entre dois jogadores que durasse mais de uma hora? Nem eu - até War of the Monsters. Tinha coisa explodindo pra todo lado. A multidão gritava. O exército não parava de mandar aviões que derrubávamos do céu e usávamos para bater um no outro. Dávamos pancadas com vigas de aço e atirávamos com nossos olhos de raio laser e canhões eletromagnéticos. **É a coisa mais divertida que vi há muito tempo em um jogo de luta.** Desafio qualquer um que goste de monstros gigantes ou não, a pegar este game e não se divertir pra caramba. O mais legal é o modo single Player. Escolha seu monstro (existem opções para todos os gostos) e abra caminho através de uma cafona história estilo filme B dos anos 50, enfrentando insetos mutantes, robôs gigantes e, ao final, um cérebro alienígena pulsante com tentáculos. A coisa pode ficar difícil, especialmente com os chefes, mas é sempre divertido e recompensador, graças ao sistema de créditos para comprar itens de bônus.

John D.

Não sou um fã da famosa série Twisted Metal, mas gosto de filmes de monstros, especialmente a variação com roupas de borracha. Essa é a razão pela qual estou dividido em relação a War. Por um lado, ele parece TM com o acréscimo de combate corpo a corpo. Isso significa que o controle de câmera é meio irregular, é difícil alternar entre os inimigos travados na mira e os ataques do computador são impiedosos. **Mas o game é tão cheio de monstros bacanas que eu quase esqueço desses problemas.** O estilo gráfico é impressionante, e há tanta coisa acontecendo ao mesmo tempo que, às vezes, é mais exagerado do que divertido.

C.J.

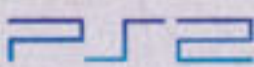
Sou louco por games com robôs gigantes. Coloque monstros gigantes na mistura e eu fico doido de vez. War of the Monsters imita bem a sensação de um filme B, mas como game de ação/luta, ele não é tão complexo ou atraente quanto eu esperava. Os enormes e destrutíveis ambientes são um ponto forte, mas **o game para um jogador fica repetitivo após algumas horas.** As missões para dois jogadores e três contra um são bem frustrantes: dê uma série de golpes, corra freneticamente para juntar itens e ataque novamente. E por que não há um modo cooperativo? Se estiver com uma sala cheia de amigos, WotM pode ser o bicho mas se você estiver sozinho em casa, assista a um filme do Godzilla.

Demian.

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	8	7	6

The Sims



Produtora: Electronic Arts 
Desenvolvido por: Maxis
Jogadores: 1-2
Outras plataformas: GC, Xbox (logo mais)
O melhor: O modo Get a Life é sensacional
O pior: Os estágios às vezes duram muito tempo
Web Site: www.thesims.com

Eu joguei The Sims no PC – por cerca de uma hora. E fiquei de saco cheio com a incessante choradeira de meu Sim. Mas no PS2 não consegui largar o controle. O modo Story me deu pequenas lições, e descobri que Sims bem-sucedidos têm mais diversão. Eles têm casas melhores, móveis mais confortáveis, festas mais bacanas e, conseqüentemente, mais amigos para bagunçar – e é aí que as coisas ficam interessantes. Para mim, tudo começou quando minha Sim foi promovida a fotojornalista. Só assim ela conseguiu finalmente ganhar o dinheiro necessário para comprar a banheira em forma de coração que estava querendo. Até aquele ponto, a companheira de quarto dela, Betty, se mostrava indiferente. Mas a banheira mudou tudo. Uma bela noite, Betty deixou de ser “apenas amiga” para se transformar numa apaixonada amante lésbica. Foi aí que comecei a entender o quanto este game – com seu enredo ridículo e propositadamente novelístico – pode ser viciante. Logo, minha Sim louca por sexo estava flertando com quem quer que tocasse sua campainha, convidando todos para sua cama vibratória e deixando a amante louca de ciúme. Nunca imaginei que me envolveria em algo tão pervertido, mas tudo o que posso dizer é que The Sims me obrigou a isso. O game é muito aberto, não há nada parecido com ele em qualquer console. Apesar de alguns defeitos gráficos, é um game que todos devem experimentar.

Jennifer

Há algo de doentio no fato de atender às necessidades de higiene de um personagem virtual e negligenciar às minhas. A pressão de fazer alguém dormir o bastante e ir para o trabalho todo dia parece muito com a vida real. Na verdade, a quantidade de microgerenciamento necessária em The Sims pode ser amedrontadora. Por outro lado, é estranhamente atraente descobrir o equilíbrio na satisfação das necessidades e desejos de seu Sim, e fizeram um belo trabalho ao criar missões para essa versão de console, movendo seu personagem pelos altos e baixos da vida. Agora, deixem-me cuidar da minha vida de verdade!

Carrie

Por um certo tempo, tive minhas dúvidas. Tenho que falar ao meu carinha para usar o banheiro – e mandá-lo dar a descarga? Isso é divertido? Mas aí, mudei da casa da mamãe, fui para a banheira cheia de garotas do outro lado da rua e a vida, repentinamente, ficou melhor. Quanto mais você joga, mais percebe quanta liberdade tem, e com o modo Open, temos um fator replay quase infinito. O game parece ter ganho mais do que perdeu em sua transição do PC para console, a Maxis acrescentou jogos Multiplayer e você ainda pode levar seus Sims para a vizinhança de um amigo graças a magia dos cartões de memória.

Damian

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	8	9	10

Dynasty Warriors 3: Xtreme Legends



Produtora: PS2
 Koei
Desenvolvido por: Omega Force
Jogadores: 1-2
Web Site: www.koeigames.com

O melhor: Boa dublagem
O pior: Combates tediosos

Basicamente, este game poderia ser chamado de Dynasty Warriors 3: Substance. Se você curtiu arrebentar tudo na antiga China em DW3, vai curtir ainda mais Xtreme Legends. Ele traz um monte de novos modos de jogo (inclusive alguns bem legais, como uma corrida através de um campo de batalha) e uma batelada de opções que permitem a customização do visual, movimentos e equipamento de seus guerreiros – em outras palavras, todas aquelas coisas que os fãs de DW3 queriam. Além disso, aqueles que já se acostumaram com o tratamento histórico da antiga China irão apreciar as novas perspectivas que os personagens extras trazem ao velho enredo. Porém, na minha opinião, os games DW ficam bem repetitivos após algumas horas (picote, picote, recupere energia, continue a picotar), portanto, se você concorda, saiba que Xtreme Legends não mudará a sua percepção. Ele é direcionado aos grandes aficionados da série (que aparentemente são milhões no mundo todo). No final, é mais um pouco da mesma pancadaria Dynasty, mas não deixa de ter seus atrativos.

Miguel

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	4	6	8

Dead to Rights



Produtora: PS2
 Namco
Desenvolvido por: Namco
Jogadores: 1
Também para: GC, XB
Web Site: www.deadtorigths.com

O melhor: Ataques bem estilizados
O pior: Desarmar bombas

É claro que você pode apenas atirar nos bandidos ou espancá-los até à morte em DtR, mas qual a graça? Assim que se sentir confortável com os sólidos controles e variações do sistema de mira, uma maior seleção de possibilidades se apresenta. O que vai ser? Mandar seu amigo canino atacar o bandido e trazer sua arma de volta para que você possa despachar o resto? Desarmar o inimigo, usando seus golpes especiais (meu predileto é o Sunny Side Up: você pega a arma do bandido, chuta-o para o ar e esvazia o pente enquanto ele cai)? Ou então mergulhar de cabeça em direção aos inimigos (ativando um efeito de Bullet-Time) e baleá-los antes de cair? Ou usar um guarda como escudo humano enquanto enfrenta os companheiros dele? Eliminar os esquadrões de capangas raramente é um desafio intelectual, mas é sempre divertido – é como um filme de John Woo, mas sem as pombas. Toda essa variedade, além dos tipos diferentes de armas e minigames, cumpre bem o papel de fazer você esquecer que está apenas abrindo caminho sala após sala com bandidos, com um botão para achar de vez em quando. Dtr é repetitivo, especialmente em sua segunda parte, pois reutiliza os mesmos ambientes, inimigos e até chefes, mas os fãs de ação podem querer ver o game até o final.

Mark

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	6	6	5

Swingerz Golf



Produtora: Eidos
Desenvolvido por: Telenet
Jogadores: 1-4
O melhor: É o paraíso do Multiplayer
O pior: O design de interface é desajeitado em alguns momentos
Web Site: www.eidosinteractive.com

Se você nunca jogou um game de golfe, Swingerz é excelente para começar. Está repleto de campos bacanas, desde ilhas tropicais e colinas gramadas até montanhas e panoramas rochosos. Personalidade também não falta – os jogadores e ajudantes dançam quando você acerta um “eagle” e fazem duras críticas quando você erra três vezes um buraco fácil. Esses enfeites complementam a mecânica bem construída que lhe dá bastante controle sobre seu jogo. Se você precisar jogar a bola em certa direção para tirá-la de um banco de areia, precisos medidores guiam sua tacada na tela. Condições climáticas, como vento e chuva, também afetam proporcionalmente sua jogada. Só não vá deixar o aspecto bonitinho do game fazer você pensar que é fácil. Com um forte desafio, você precisará ser virtualmente perfeito para de se dar bem. Jogadores medianos podem passar uma partida inteira em primeiro lugar e, então, cair absurdamente no 17º buraco – o que pode ser um pouco irritante, especialmente com a imprevisibilidade do tempo. Entretanto, o Multiplayer compensa tudo. Jogando contra seus amigos (que provavelmente não serão muito melhores que você), a competição é mais realista – e divertida.

Jennifer

Nada aqui surpreenderá os que já jogaram um game de golfe antes. É quase uma cópia descarada da série Hot Shots Golf, completada por carregadores chatos e golfistas secretos “malucos”. O medidor de tacada é a única diferença: limado de outros games do gênero, ele faz com que você mova o botão C para alinhar suas tacadas – uma tarefa chata e difícil. A homenagem a Hot Shots Golf não é uma coisa ruim: afinal, é a mais popular do gênero. Mas Swingerz erra o buraco quando entra em campo, onde tacadas de longa distância parecem mais uma questão de sorte do que habilidade.

Crispin

Se você for copiar um game de golfe, Hot Shots Golf 3 (PS2) é a melhor jogada. Swingerz é tão parecido com HSG3 que tenho certeza de que algum processo está correndo por aí. O único problema é que a Telenet alterou o medidor de tacadas. Em vez da clássica barra de três cliques usada na maioria dos games de golfe, aqui você precisa mover o botão C para trás e para frente. É meio divertido, mas nem de longe tão preciso. Apenas por essa razão, este título não pode se juntar aos melhores do gênero (as séries Hot Shots e Mario Golf). Mas como você não vai encontrar muitas opções de golfe no GC, Swingerz pode valer a pena.

Greg S.

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	5	3	7

Skies of Arcadia Legends



Produtora: Sega
Desenvolvido por: Overworks
Jogadores: 1
Também para: Dreamcast
O melhor: Mundo de jogo criativo
O pior: As batalhas aleatórias se tornam cansativas
Web Site: www.sega.com



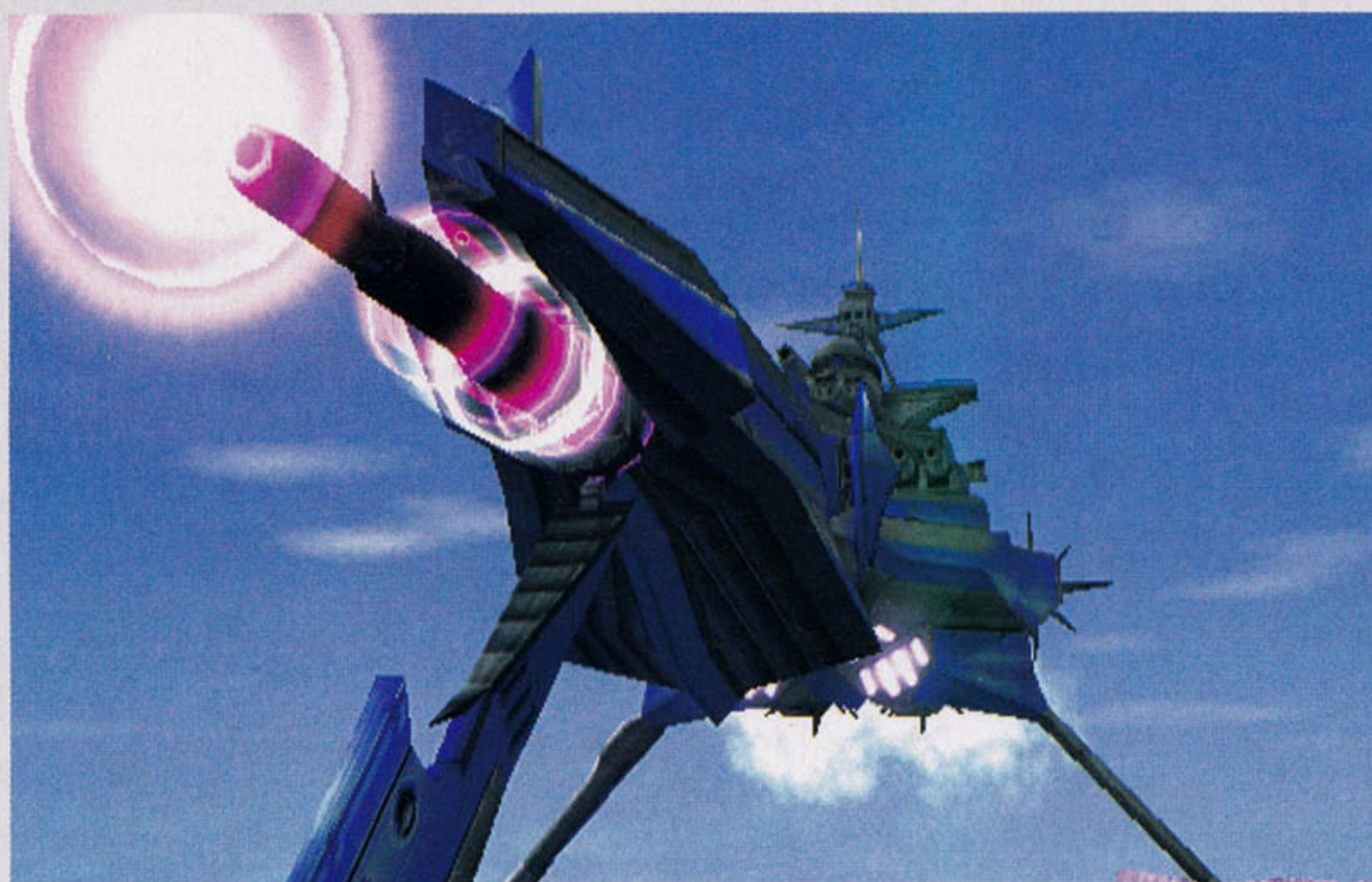
realmente oferece uma fantástica experiência Online, mas onde estão os épicos na proporção de Final Fantasy ou Dragon Warrior? A resposta para tudo isso chama-se Skies of Arcadia. Sim, é basicamente uma versão caprichada de um jogo para Dreamcast com mais de dois anos de vida, mas não se trata de uma conversão porca, em busca de trocados – pense nele como uma edição especial do game, recheado de cenas extras e outras coisinhas que ficaram de fora do jogo original. Por isso, não deixe que esse detalhe te assustar. Skies preenche, com muita propriedade, o buraco que havia em sua coleção de RPGs.

O GameCube realmente estava precisando de um RPG salvador. Os fãs do gênero com o GC em casa eram obrigados a engolir jogos medíocres (leia-se Evolution Worlds) e bizarrices baseadas em cartas (*cof,cof* Lost Kingdoms *cof,cof*). Nada para ficar muito feliz. Phantasy Star Online

Lógico que eu queria jogar aquela cópia de Skies que comprei para meu Dreamcast, mas, há, aconteceu uma coisa e... na verdade, estou feliz por ter esperado. Tive uma experiência absolutamente fenomenal com Legends no GameCube. Sim, eu sei que não é o game mais bonito que existe – os gráficos não conseguem competir com muitos RPGs recentes. Porém, o visual tem um estilo único, e não são feios – apenas antiquados. Também seria bom se os bobos eventos de voz (o “uh-huh” de Vyse seguido pelo “OK!” trinado de Aika geralmente constitui uma conversa) tivessem sido eliminados em favor de diálogos falados. Mas não importa, **o game é imensamente atraente e gratificante.** Desde o princípio da jornada até a espetacular conclusão, mais ou menos quarenta horas depois, tudo se encaixa perfeitamente. Um ritmo maravilhoso mantém o fluxo do combate, da exploração e da trama correndo suavemente. Além disso, o inovador mundo do jogo convida à exploração como nenhum outro RPG. A qualquer momento, você pode matar sua vontade de navegar para territórios inexplorados e procurar piratas e tesouros, de modo que você não se sente atado a uma narrativa linear. A combinação de personagens cativantes, história emocionante e labirintos bacanas nos levam de volta a clássicos do RPG 16-bit como Final Fantasy III, e isso é excelente. Se você tem um GameCube e está com fome de aventura, compre este game – você não irá se desapontar.

Shane

NAVES DE BATALHA



Além do combate normal manoamano, em algumas oportunidades você terá que usar armas mais poderosas em batalhas aéreas, cheias de muitos canhões laser e coisas do tipo. Tais batalhas são 100% estratégicas – para se dar bem, balanceie, cuidadosamente, ataque, defesa e mágica.

Skies é um perfeito exemplo de até onde uma sólida trama, jogabilidade bem elaborada e um mundo fantástico podem levar você. Mesmo se for um veterano da versão de Dreamcast, Legends oferece novidades que justificam jogar tudo de novo – outros chefes, uma história paralela com um novo inimigo misterioso, e uma pá de minijornadas extras. **Amantes de RPG que nunca o viram antes, certamente, devem pegar o seu imediatamente.** Com vertiginosos encontros aéreos, uma jornada épica que beira à magnificência e um elenco pequeno, porém, com personagens inesquecíveis, Skies é um game essencial.

Milkman


Skies of Arcadia é como um romance de aventura à moda antiga – você tem várias fugas atrapalhadas, um herói espertalhão, um conselheiro mordaz e um clássico triângulo amoroso. Não há nada aqui que você não tenha visto antes, mas raras foram as vezes em que esses elementos se juntaram tão perfeitamente. **Legends pode não ser tão bonito quanto Final Fantasy X, mas é tão divertido quanto, e sua história é mais interessante.** Há uma dose de alegria e humor que você não encontrará em outros RPGs. O sistema de batalha, que parece normal a princípio, acaba se mostrando surpreendentemente complexo e estratégico. O Cube precisava desesperadamente de um título como este.

Ethan

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	8	7	6

Dead to Rights



Produtora: 
Namco
 Desenvolvido por:
Namco
 Jogadores:
 1
 Web Site:
www.deadtorights.com

O melhor: Você se sente em um filme de ação
O pior: Faltou criatividade em certas fases


Não dá mesmo pra dizer que Cube é um "videogame para crianças". Dead to Rights, lançado primeiro para o Xbox, chegou à máquina da Nintendo sem amenizar no baixo nível, mas com gráficos e jogabilidade melhor elaborados. Quem imaginaria ver uma mulher fazer um strip-tease no console do Super Mario? Aliás, essa é a maior graça de Dead to Rights – a violência e a baixaria escancaradas, como nos "melhores" filmes de Charles Bronson. O herói Jack Slate é um ex-policia! cheio de onda: dá saltos em câmera lenta à la Matrix, usa pessoas como escudo humano e mata sem piedade quem estiver na frente. A maior parte da diversão vem dessa versatilidade do personagem principal. Nada mais legal que correr atrás de sua inocência e disparar balas a esmo, certo? Mas a fórmula poderia ser melhor executada. **O maior pecado do jogo é a repetição:** a partir da metade, as missões parecem releituras das anteriores. A variedade de minigames ajuda a variar e quebrar um pouco o ritmo, mas pode irritar se você não entrar no clima. Dead to Rights é um filme para ser jogado, e você só irá aproveitá-lo ao máximo se entrar de cabeça na história. Se fizer isso, ele se torna bem melhor do que parece no início.

Pablo

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	8	8.5	6

Evolution Worlds



Produtora: 
Ubi Soft
 Desenvolvido por:
Sting
 Jogadores:
 1
 Também para:
Não é verdade: Um novo gamet
 Web Site:
www.ubisoft.com

O melhor: Boa dublagem
O pior: Combates cansativos


Quando o primeiro jogo Evolution chegou para o Dreamcast, ele era um charmoso (embora falho) game que conseguiu preencher o vazio de RPGs nos primeiros dias do sistema da Sega. Mas agora estamos em 2003, e essa adaptação para GC não mostra muita... hã... evolução. Worlds nada mais é do que uma coletânea com Evolution 1 e 2, sem nenhuma inovação de verdade que mereça destaque. Espere por um rastejo em calabouços de baixa tecnologia que parecem ter saído diretamente de 1999. Os gráficos passaram por uma leve plástica, mas ainda estão abaixo da média do Cube. Worlds possui o mesmo sistema de batalha simplista, labirintos genéricos e trama crua que vimos há três anos. **Se os origina! fossem clássicos, esta coleção poderia valer a pena,** mas nenhum dos games envelheceu bem, e colocar os dois juntos não melhora o pacote. Se você nunca tocou em um game Evolution, pode ser que consiga se divertir com Worlds. Todos os outros devem deixar este fóssil vivo na prateleira da loja.

Dave

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
4	5	6	3

Hunter: The Reckoning



Produtora: 
Interplay
 Desenvolvido por:
High Voltage Software
 Jogadores:
 1-4
 Também para:
Xbox
 Web Site:
www.interplay.com

O melhor: Atmosfera e ambientes assustadores
O pior: Controle irritante


Hunter é um game de ação melhor jogado com amigos. Ele mistura tiroteio com leves elementos de construção de personagens, mostrando suas raízes de RPG de tabuleiro. E luta com essa crise de identidade: a construção de status e a conservação de munição parecem empurrá-lo em direção a uma jogabilidade estratégica, mas a atmosfera (cemitérios, esgotos, etc.) e os inimigos (almas penadas, lobisomens e um ursinho de pelúcia psicopata) imploram uma rajada de balas. Alguns bandidos levam um longo e desnecessário tempo para serem derrotados, não porque seu plano de está errado (é sempre girar e atirar), mas porque você vai querer guardar sua munição mais poderosa para chefes maiores. Pessoalmente, gostaria de ter tido mais chances de botar pra quebrar. O controle de Hunter (uma alavanca para a movimentação, outra para a mira, e um botão para atirar) cansa o dedo. **Mas depois que você se ajusta ao ritmo do jogo, Hunter começa a agradar,** especialmente quando você coloca mais pessoas na treta (além disso, partidas Multiplayer são muito mais rápidas). Hunter é um título acima da média, mas não é necessariamente obrigatório.

G. Ford

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	6	5	6

The Lord of the Rings: The Two Towers



Produtora: 
EA Games
 Desenvolvido por:
EA/Stormfront Studios
 Jogadores:
 1
 Também para:
PS2, Xbox
 Web Site:
lordoftherings.ea.com

O melhor: É igual ao filme
O pior: Queremos um modo Multiplayer!!


Muitos fãs do Anel gostariam de ver a clássica série de Tolkien transformada em um RPG em vez de um game de ação. Mas essas pessoas precisam dar uma chance a esse game, e encontrarão um jogo surpreendentemente complexo, fácil de se envolver, lindo de se olhar e cheio de extras como se fosse um DVD normal (incluindo making-of, entrevistas com os atores do filme e fotos da produção). Lute contra Orcs em Moria, combata Uruk-Hais e mantenha afastado o exército de Saruman em Amon Hen. Porém, **o jogo é muito mais do que simples pancadaria.** Conforme Aragorn, Gimli e Legolas progridem pelas fases, você pode adquirir movimentos e combos cada vez mais complicados para eles. Algumas dessas manobras requerem muita perícia para funcionarem, mas a recompensa em forma de violência visual vale a pena. Se há algo que me chateia em TTT é a falta de um modo multiplayer. Em várias missões você tem pelo menos um outro membro da Sociedade o ajudando. Por que não deixar um segundo jogador controlá-lo? É muito ruim você não poder se juntar aos amigos para chutar a bunda dos Orcs.

Greg S.

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	9	8	6

Legends of Wrestling 2



Produtora: 
Acclaim
 Desenvolvido por: **Acclaim Salt Lake**
 Jogadores: **1-4**
 Também para: **PS2, Xbox**
 Precisa de: **Apresentação real para cada lutador**
O melhor: **Um excelente medidor de contragolpes**
O pior: **Poucos modos de jogo**
 Web Site: www.legendsofwrestling2.com

É bem provável que você tenha assistido a uma luta ou duas com tipos como Hulk Hogan, Rowdy Roddy Piper e André, o Gigante. Para um fã das antigas como eu, ver esses caras enroscarem os braços em um game é emocionante, especialmente quando o game tem uma jogabilidade tão boa. As barras de agarrão e contragolpe que aparecem sempre que você se atraca com um oponente mudam este game de "espancador de botões" para algo mais próximo de uma luta livre legítima. E é surpreendentemente fácil de jogar; você não vai enrolar seus dedos procurando aquele combo mágico que desencadeia os golpes. **Graficamente, Legends 2 pode não ser tão deslumbrante como Wrestlemania X8,** mas tudo bem. O visual estilizado é intencional e funciona bem. Pena que a falta de opções impede que Legends 2 seja um campeão – você encontrará apenas três tipos de modos Multiplayer. Compare isso aos últimos games de luta livre da THQ e é fácil de ver que este título não oferece a mesma relação custo/benefício que seus irmãos licenciados da WWE. O modo Career é bem divertido, mas não é suficiente.

Greg S.

Sou um grande fã do conceito de Legends – reviver figuras clássicas como André, o Gigante, Capitão Lou Albano e Andy Kaufman atinge diretamente os jogadores mais velhos que se entusiasmaram com a época de ouro da luta livre no começo dos anos 80. Roddy Piper vs. Jimmy "Superfly" Snuka em uma luta na jaula? Sensacional! O combate centrado em contragolpes é sólido, à altura dos títulos da THQ, mas as apresentações parecem mais um programa de TV normal do que o glamoroso teatro da Wrestlemania. **As entradas são muito estúpidas.** Eles deveriam ter desenterrado algumas músicas da década de 80. Além disso, uma relativa falta de opções e modos de luta limitam o fator replay.

Shane

Como se pode errar com um elenco completo de lutadores clássicos, retirados da aposentadoria e colocados de volta no ringue? Infelizmente, a jogabilidade não é tão robusta quanto à carreira de alguns desses caras. **O controle é desajeitado, as partidas não são chamativas e o número de golpes não impressiona.** Também não há suficientes opções nas partidas para quatro jogadores. Acrescente um modo de criação de lutadores sem inspiração e você tem um game digno de quatro anos atrás. A única razão para jogar é porque você quer muito ser André, o Gigante. Ignore!

CJ

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	5	8	6

Panzer Dragoon Orta



Produtora: Sega
Desenvolvido por: Smilebit
Jogadores: 1
O melhor: O visual sensacional
O pior: Problemas de câmera no meio da batalha
Web Site: www.panzer-dragon.com



deroso, com um cavaleiro nas costas, surgindo no mundo de tempos em tempos, geralmente para acabar com um império do mal. A jogabilidade é um pouco “presa”, no sentido de que você não tem liberdade para voar por onde quiser (exceto para mirar) e cheia de tiros e ação. Apertar o botão resulta em tiros rápidos, mas pouco precisos. Segurar o botão aciona um sistema de mira que trava em mais de um alvo e, quando liberado, solta uma descarga mortal de laser. Essa fórmula simples e eficaz foi refinada durante a séries, e atinge seu auge em Orta.

O Dragão voltou. Para os poucos fanáticos pelo Saturn que sabem bem o milagre que isso representa, é hora de comemorar. Para o resto do mundo, que agora deve estar querendo correr atrás dos games antigos, eis um pouco do que perderam: A série foca no conceito de um dragão po-



Ninguém no mundo está mais feliz do que eu por estar jogando um novo Panzer Dragoon. Apesar da jogabilidade sempre ter sido, digamos, linear, a atmosfera é o que levanta esta série a outro patamar. Com Orta, a Smilebit voltou às raízes da franquia, resultando no mais belo shooter imaginável. Mesmo não deixando você voar por onde quiser, Orta ainda oferece muito movimento, dando uma certa sensação de liberdade. Além disso, adicionar o Glide, uma manobra que permite que você acelere ou freie foi sensacional, e adiciona uma dose extra de técnica ao clássico estilo de Panzer. Ziguezaguear pelos ares para desviar de ataques se mistura aos ataques rápidos e, uma vez que você se acostuma a trocar as formas dos dragões, perceberá uma grande mudança em sua habilidade. As transformações visuais que seu dragão recebe com os power-ups também inspiram melhores performances, já que acabar com a raça de seus inimigos é uma exigência para conseguir essas melhorias. **O grande problema com Orta é que a câmera, muitas vezes, não consegue colocá-lo na posição correta de seu radar em relação a seus inimigos.** Perder um alvo enquanto faz uma manobra a toda velocidade, próximo a um chefe de fase é realmente um pé no saco. Ainda assim, o fãs irão adorar cada momento de Orta e continuarão jogando religiosamente até conseguir liberar seus segredos – fases secretas, animações e um outro game completo.

Milkman

Ah Panzer, que saudades. Você me deixou há cinco anos, e não telefonou nenhuma vez. Achei que tivesse morrido. De repente, você bate à minha porta e pergunta se eu tenho um Xbox. Ainda bem que sim, porque você é um shooter sensacional. Seus belos gráficos, sua música... devo dizer, estou impressionado. E a jogabilidade... que maravilha. Seu novo movimento Glide faz toda a diferença. **É um novo elemento que deixa a ação mais profunda, aumenta a diversão.** Tá certo, você é meio curto, mas ninguém é perfeito. E o material secreto que você oferece (como muitas missões extras e o Panzer Dragoon original, do Saturn) garante a satisfação de qualquer jogador.

Greg S.



Imagine uma montanha-russa tão excitante que você não pensa em outra coisa a não ser andar nela de novo. Agora imagine isso em um novo mundo fantástico, alienígena, mas perfeitamente cabível em sua concepção de realidade, seus sentidos maravilhados pelos cenários fantásticos e temerosos pelas criaturas aladas a seu redor. Assim é Orta, abençoado pelo tipo de jogabilidade que o manterá jogando feliz as seis ou mais horas necessárias para finalizá-lo. Diferentes dragões, caminhos variados, níveis de experiência, uma montanha enorme de extras que merecem ser desbloqueados (ao contrário de besteirinhas que vemos em outros jogos) – **Panzer é tão recheado de coisas que fica complicado chamá-lo de “apenas” um shooter.**

Mark

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
10	8	9	8

Crimson Sea



Produtora: Koei
Desenvolvido por: Koei
Jogadores: 1
Parece: Dynasty Warriors no espaço
O melhor: Missões variadas
O pior: A péssima câmera e o roteiro fraco
Web Site: www.koeigames.com

Ultimamente a Koei anda ganhando renome no mercado. No Japão, abocanhou o quarto lugar na lista de jogos mais vendidos com sua nova versão de Dynasty Warriors, ficando na frente até do todopoderoso Mario Sunshine. Crimson Sea parece ser a tentativa da empresa de conquistar o Ocidente. Aliás, bem dito: "tentativa". O game é tudo o que um game norte-americano costuma ser: gráficos totalmente poligonais texturizados em tempo real, ação em terceira pessoa, um enredo de importância secundária, trilha sonora de primeira e muitos inimigos na tela para serem destroçados. Por outro lado, cada uma dessas características tem um defeito. Exceto pelo personagem principal, os gráficos são porcamente texturizados, e as seqüências em CG não empolgam. **A ação é completamente quebrada pelo desastroso trabalho de câmera,** que fará com que você veja apenas paredes em algumas ocasiões. Para finalizar, sua diversão até pouco depois da metade do jogo se resume a acabar com milhares e milhares de baratas mutantes. Se você não tiver mais nada para jogar, dê uma olhada. Mas não espere muito.

Eric

Há alguns anos, se me falassem que a Koei estava lançando um jogo chamado Crimson Sea, eu pensaria em um simulador de guerra com navios piratas do século 18, cheio de menus e sem nenhuma ação. Mas a Koei de hoje não é mais assim, ela deixou para trás os simuladores históricos para investir em coisas bem mais divertidas como jogos de ação detonantes tipo Kessen, Dynasty Warriors, e o próprio Crimson Sea. Este jogo segue um roteiro mais ou menos genérico de "civilização futurista é invadida por monstros alienígenas e só uma pessoa pode salvá-la", com diálogos tão clichê que chegam a ser engraçados (e talvez esta tenha sido mesmo a intenção dos produtores). Os gráficos são bastante caprichados, mostrando o esforço da Koei em criar um mundo novo e completo. **Pena que, muitas vezes, a beleza dos cenários seja escondida por ângulos de visão estranhos e corredores escuros.** Os controles seguem o estilo de Zelda: Ocarina of Time, ainda hoje a melhor para ação em 3D. Mas faltaram alguns ajustes para que eles deixassem a experiência de enfrentar dezenas de Mutons ao mesmo tempo tão divertida quanto poderia ser. Ainda assim, o nível de adrenalina nos estágios mais avançados do jogo lembram os melhores momentos dos jogos da Treasure, e é isso que faz Crimson Sea valer a pena.

Marcel

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	6,5	5	6

CAPCOM Vs. SNK 2: EO



Produtora: Capcom
Desenvolvido por: Capcom
Jogadores: 1-2
Também para: PS2, GC e DC (mas apenas offline)
Web Site: www.capcom.com

O melhor: Lutar no Xbox Live
O pior: Um lag insuportável

Pra começo de conversa, vamos ser honestos, não importa quantos possam se ofender com isto: **esqueça completamente esse papo besta de Easy Operation – o tal EO do título.** Isso é para os fracotes. Usar o controle analógico para executar movimentos especiais é algo que deveria ser reservado aos novatos, preguiçosos ou apelões de plantão. Ainda bem que alguém pensou nisso, e é possível excluir quem joga usando o EO nas partidas Online em que você ficar como host. E isso é realmente uma boa, já que jogar no Xbox Live é o que vale a pena aqui. Afinal, este é o mesmíssimo jogo que todo mundo já está curtindo há tempos no PS2, GameCube e Dreamcast, e que não recebeu quase nenhuma mudança no Xbox. Mas é o único Online. Detonar Dragon Punches em amigos, inimigos e desconhecidos pela net é viciante de tão divertido. Pena que o lag constante atrapalha tudo (e isso significa muito em um game de luta), e o joystick do Xbox não tem exatamente o melhor design para um jogo no estilo. Ainda assim, sobra diversão.

Shane

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	6	7	9

Dark Angel



Produtora: Vivendi Universal
Desenvolvido por: Radical Entertainment
Jogadores: 1
Também para: PS2
Web Site: www.darkangel.sierra.com

O melhor: Controlar Jessica Alba
O pior: Câmera com atraso

James Cameron não conseguiu salvar seu seriado "Dark Angel" do cancelamento, mas depois que o episódio final foi ao ar, este game é lançado como um tributo digital à série. Dark Angel não é um game horrível: é apenas simples demais, com exceção de alguns momentos de combate bem bacanas – exatamente como o seriado. Max é divertida de controlar. Seus golpes e movimentos variados, como os ataques especiais Speed Burst e Rage, fazem de seu estilo de combate um engraçado pastiche de "O Tigre e o Dragão", "Matrix" e "Buffy". Embora a maior parte do game esteja centralizada no espancamento de criminosos do governo e feras mutantes, os designers quebraram a monotonia com um ocasional puzzle ou fase stealth. Mas por mais divertido que seja ser Max, acompanhar a ação é difícil. **A câmera é instável e o design de fases é repetitivo e sem inspiração.** E embora Alba e seu marido/coadjuvante Michael Weatherly emprestem suas vozes ao game, apenas ela finge interesse; ele soa totalmente entediado. Vale para fãs do seriado.

Scooter

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	6	6	3

Mech Assault



Produtora: Microsoft
Desenvolvido por: Day 1 Studios
Jogadores: 1-2 (2-8 Online ou LAN)
Também para: PS2, GC
Web Site: www.mechassault.com

O melhor: Quase todos os cenários podem ser destruídos
O pior: Algumas vezes as forças inimigas são numerosas demais

Algumas pessoas vão adorar o visual de MechAssault. Outros falarão da variedade de Mechas à disposição. Eu? Eu gosto de mandar tudo para o inferno. Os ambientes detalhados e destrutíveis lhe dão uma boa noção do tamanho e capacidade do seu Mecha. Você pode esmagar soldados com os pés, se esconder em gigantescos hangares, ou correr entre prédios em cidades densamente povoadas. Mas há problemas: **o minúsculo radar lhe dá um visual das ameaças mais próximas, mas por que não existe um mapa de satélite numa camada só?** Se tinham tecnologia para construir robôs gigantescos, podemos imaginar que seriam capazes de tirar uma foto da área de perigo na qual você foi lançado. O outro problema é a dificuldade. Você é cercado por tanques e helicópteros, e os Mechas disparam constantemente. Muitas vezes, não conseguia saber de onde vinha o fogo inimigo. Mesmo assim, as ótimas partidas Multiplayer fazem tudo valer a pena e devem apaziguar as reclamações. Imperdível, ainda mais para a moçada conectada ao Xbox Live.

Darren

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	7	7	8

Fatal Frame



Produtora: Tecmo
Desenvolvido por: Tecmo
Jogadores: 1
Também para: PS2
Web Site: www.fatalframe.com

O melhor: Sons assustadores criam o clima
O pior: Gráficos simples e vagabundos

Além de Silent Hill 2 e a possibilidade de ganhar cuecas como presente de Natal, não há muito com o que assustar os donos de Xbox. Felizmente, Fatal Frame chegou, um belo acréscimo ao gênero susto-aventura, a perfeita escolha para o final de noite. Como é de se esperar de uma adaptação de PS2, **os gráficos estão bem baixo do nível do Xbox,** mas dois grandes aspectos diminuem o impacto do visual simplista. Primeiro, você não consegue enxergar muita coisa mesmo – como em Silent Hill, o jogo usa a escuridão (você carrega uma lanterna) para aumentar a tensão e a paranóia. Segundo, Fatal Frame usa o áudio e não gráficos realistas, como base de seus sustos. Assoalhos rangentes, vozes sussurrantes e registros de diários que dariam arrepios na Bruxa de Blair entram em seus ouvidos e fritam seu cérebro. O método de combate – tirar fotos de fantasmas – pode não empolgar, mas as diferentes maneiras de melhorar sua câmera e as habilidades especiais que você pode ganhar proporcionam uma surpreendente complexidade.

Mark

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	9	7	5

SeaBlade



Produtora: Simon & Schuster Interactive
Desenvolvido por: Free Radical Design
Jogadores: 1-4
Web Site: www.seabladethegame.com

O melhor: Batalhas frenéticas e agitadas
O pior: Configuração de controle horrível

Mediocridade, teu nome é SeaBlade. Apresentando um título extremamente genérico, jogabilidade desprovida de qualquer criatividade, controles fracamente projetados (que parecem feitos na última hora) e aspectos miseráveis de produção, SeaBlade é um verdadeiro prato frio, preparado por cozinheiros que estavam adormecidos, ou talvez mortos, quando as lições de gosto e sabor foram dadas no curso de culinária. Para os inexperientes, SeaBlade possui algumas características únicas – a principal é o fato de que **o controle é um saco quando se está nos céus ou embaixo d'água**. A aceleração deve ser feita apenas pressionando para cima em uma das alavancas analógicas do Xbox (e você não pode reconfigurar). Fazer isso continuamente acaba sendo bastante cansativo para os polegares, e a natureza implacável de SeaBlade assegura que uma nave estática é uma nave que logo será destruída. Itens idiotas afundam os pormenores insignificantes deste game; missões sem inspiração consomem a maior parte do tempo; e as escuras seqüências desanimadas resumem bem o esforço que foi feito para produzir este pequeno tomate sem gosto.

Greg O.

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	5	3	7

The Lord of The Rings: The Two Towers



Produtora: EA Games
Desenvolvido por: Griptonite
Jogadores: 1 (2-4 com o cabo link)
Web Site: www.lordoftherings.ea.com

Baseado: No filme campeão de bilheteria
Não aceita: Gimli

Esqueça o problemático Fellowship of the Ring da Universal: **este aqui é muito melhor**. The Two Towers combina elementos estratégicos de RPG com a ação simplória de matar inimigos com machadadas que foi aperfeiçoada por jóias como Diablo and Gauntlet. Os jogadores podem escolher um dos cinco heróis – Frodo, Aragorn, Gandalf, Legolas, e Éowyn (o que ela faz aqui?) – além de um sexto secreto, e abrir seu caminho até a glória, coletando itens como alimentos diversos, armas, partes de armadura e assim por diante. Elementos estratégicos de RPG dão um gás ao jogo e equilibram as tarefas que não exigem muito do intelecto. Os heróis podem ser reforçados por dons especiais, habilidades e feitiços; não tem nada mais legal do que selecionar a habilidade Wield Dual de Aragorn e, então, passear no meio de um bloco de inimigos munido de duas espadas para cortar todo mundo. Para coroar o jogo, Two Towers tem uma aparência bem decente – os personagens e as fases se parecem com seus correspondentes cinematográficos. Apesar de ele nem a todos governar, com certeza tem lá seus momentos.

Greg O.

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	6	6	9

Altered Beast: Guardian of the realms



Produtora: THQ
Desenvolvido por: 3D6 Games
Jogadores: 1 (2-4 linkados)
Web Site: www.thq.com

O melhor: Jornada bem longa
Suporta: Horríveis designs de monstros

Se você estiver pensando "Altered o quê?", é possível que em 1989 você não estivesse na área. O jogo original oferecia uma pancadaria simplista com uma inovação crucial – você transformava seu Zé Mané em uma fera mutante a cada fase. Esta seqüência atrasada se mantém surpreendentemente fiel a seu antecessor na jogabilidade. Seu herói tem o mesmo arsenal de socos e chutes, e ainda fica todo monstruoso ao encontrar power-ups. Alguns itens novos (como um escudo, socos especiais e comidas) ajudam a apimentar a ação, mas, ainda assim, é aquela briguinha básica. Honestamente, a jogabilidade é bem simples, mas **a longa duração do jogo faz valer a pena** – o Altered Beast original tinha cinco fases, este tem dezesseis. E também oferece novas mutações, mas algumas são tão bobas que você dará risada durante as cenas de transformação. Chame um amigo e enfrente o modo cooperativo, mas esqueça o estúpido duelo entre quatro pessoas.

Shane Bettenhausen

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
3	5	6	6

The Lord of The Rings: The Two Towers



Produtora: EA Games
Desenvolvido por: EA/Stormfront
Jogadores: 1
Também para: PS2, GC
Web Site: www.lordoftherings.ea.com

O melhor: Parece com os filmes
O pior: Por que não há um modo para dois jogadores?

Se você já viu os dois filmes de O Senhor dos Anéis tantas vezes que cochila durante as partes lentas, As Duas Torres da EA é exatamente o que você precisa para acordar e sentir o cheiro da carnificina. Ele dá vida às seqüências de ação dos dois filmes, com músicas grandiosas e visuais acachapantes (espere até enfrentar o Cave Troll em Moria, ou então chegar ao ensopado Desfiladeiro de Helm), juntamente com vários extras de cenas de bastidores que valem a pena serem destravados. Para picotar os Orcs você terá que apertar mais do que apenas um botão noventa vezes por minuto; você deve mudar seus combos e sincronizar seus bloqueios se quiser passar da quarta fase (a dificuldade aumenta rapidamente). Jogue com estilo e você ganhará pontos para gastar adquirindo novos combos. **Algumas fases ficam repetitivas**, e as batalhas caóticas seriam muito mais interessantes se você pudesse passar por elas junto com um amigo, mas a apresentação geral é tão boa que você nem ligará para essas pequenas falhas.

Crispin

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	9	4	6

Phantasy Star Collection



Produtora: THQ
Desenvolvido por: Digital Eclipse
Jogadores: 1
Web Site: www.thq.com

O melhor: Muito game por pouco dinheiro
O pior: Nenhuma melhoria

Admito – sou fanático por Phantasy Star. Nos velhos tempos, gastava o que fosse preciso por cada um desses clássicos. RPGs não eram tão populares naquela época, então, é provável que você tenha perdido esses jogos. Felizmente, essa franquia está tendo uma segunda chance no GBA. Não há gráficos retrabalhados, maior velocidade de movimentos e nem novos modos de jogo, mas falando sério, quem precisa disso? São adaptações 99,9% perfeitas (o som está um pouco irregular) e, apesar da idade, ainda representam o melhor do gênero. Eis um breve resumo: Phantasy Star – com três planetas para explorar, veículos bacanas, música legal e incríveis labirintos 3D, agitou o mundo dos RPGs em 1988. Phantasy Star II – outro título incrível que quebrou barreiras com sua trama complexa, seqüências dramáticas, vistosas animações de batalhas e jornada épica. **É bastante difícil, mas vale a pena**. Phantasy Star III – essa seqüência não foi feita pela mesma equipe e, conseqüentemente, não é tão boa. Ainda assim, o conceito de múltiplas gerações é bem legal (seus filhos e netos dão continuidade à aventura), vale o esforço.

Shane

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	7	9	3

SuperMonkey Ball Jr.



Produtora: THQ/Sega
Desenvolvido por: Realism
Tente também: Super Monkey Ball 1, 2 (GC)
Jogadores: 1 (2-4 com o cabo link)
Web Site: www.thq.com

O melhor: Jogabilidade viciante e divertida
O pior: Os controles não são muito intuitivos

Tenho que admitir que torci o nariz quando soube que Super Monkey Ball seria lançado para GBA. A versão original para GameCube foi construída ao redor de impressionantes estágios 3D e controle analógico sensível à pressão. Como poderia a Realism ter esperanças de recriar a experiência em um sistema 2D com controles digitais? Bem, eles conseguiram, e foi um trabalho muito bem feito. SMB Jr. é uma das adaptações mais precisas do GBA – a estrutura 3D roda bem, imitando o visual e sensação do game de GC ao mesmo tempo em que mantém seus controles coesos. **É lógico que a falta de um analógico atrapalha um pouco**, mas não muito, graças a um inteligente esquema que permite que você aumente ou diminua a pressão com as teclas A e B. Como seu irmão do GC, Monkey Ball Jr. apresenta uma variedade de minigames bem divertidos e um monte de fases extras que testarão sua habilidade (e sua paciência). Se você gosta de jogabilidade simples e divertida, Jr. é altamente recomendado.

John Ricciardi

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	7	7	8

Tomb Raider: The Prophecy



Produtora: Ubi Soft
 Desenvolvido por: Ubi Soft Italy
 Jogadores: 1
 Web Site: www.ubisoft.com

O melhor: Boa animação
O pior: A droga dos saves com senhas

Depois de uma aventura em 2D no GBC, Lara chega ao mais potente dos portáteis, mas a troca não foi boa. O novo ângulo de visão acaba com a tensão de um game de plataforma, deixando incrivelmente fáceis os saltos que desafiavam a morte. Achei que os puzzles fossem compensar, mas não temos nada mais do que um desfile de botões para apertar. No fim da primeira fase, estava gritando por mais desafio. O combate também não ajuda – basta circular e atirar para matar os vilões. Mas **o pior de tudo é o a estúpido save com senhas, que nem é capaz de guardar seus itens.** Em vez disso, você acha munição e energia em cada esquina, o que elimina sua necessidade de prosseguir com cuidado ou procurar segredos. A animação de Lara e os comandos estão geniais, mas a jornada em que ela se enfiou é tão chata que causa bocejos. Os fanáticos pela exploradora podem querer dar uma olhada, mas saibam que sua diva digital já teve melhores dias.

Dave

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	4	4	2

Civilization 3: Play the World



Produtora: Infogrames
 Desenvolvido por: Firaxis games
 Jogadores: 1
 Web Site: solaris104.com

O melhor: Dá pra jogar direto do CD
O pior: Não supera o original

É complicado comentar a expansão de um jogo e separar suas qualidades das do original. Mas no caso de Play the World, isso é totalmente necessário. CivIII é um extraordinário jogo de estratégia, a mais nova e bem acabada versão desta famosa série. FTW oferece melhoras para o modo Single Player, como novas civilizações, novas condições de vitória e um editor de cenários razoavelmente sofisticado. Mas o verdadeiro atrativo da expansão são os vários modos Multiplayer, e é aqui que ficam as dúvidas sobre o game valer a pena. **O lag é insuportável durante partidas em rede,** e a interface inteira se torna tão lenta que qualquer clique do mouse praticamente pára o jogo. E mais: tem uma desagradável tendência de travar durante partidas Online. O único modo que parece funcionar sem maiores problemas é o play-by-mail, um inovação que não é exatamente das mais empolgantes. Os patches disponíveis na web corrigem alguns desses problemas, mas não escondem o fato de que FTW ainda precisava de muitos ajustes antes de ser lançado.

Marcel

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	7	4	6

Aliens Vs. Predador 2: Primal Hunt



Produtora: Sierra
 Desenvolvido por: Third Law Interactive
 Jogadores: 1-16
 Web Site: www.avp2.sierra.com

O melhor: novos mapas Multiplayer
O pior: design meio arcaico

A principal regra de uma expansão é pegar a fórmula do original e adicionar elementos para torná-lo melhor. Porém, como toda regra tem uma exceção... eis Primal Hunt. Os dois games da série (o primeiro desenvolvido pela Rebellion e o segundo pela Monolith) são conhecidos pela atmosfera sombria e pelo clima de suspense, graças ao design bem planejado. E aí chega a Third Law Interactive, (que já tinha um currículo manchado pelo sofrível KISS: Psycho Circus), e estraga tudo. São três novas campanhas de Single Player – da mercenária Dunya, do Predador de 500 anos e do híbrido PredAlien – com histórias interligadas, mas cada uma com apenas três missões. **O pior é o design sofrível.** Todo o clima de suspense da série foi arruinado em troca de combates intensos e irritantes contra inimigos malposicionados (sempre nas suas costas ou diante do seu nariz) e fases malplanejadas. Há algumas armas novas (nada interessante) e quatro novos cenários Multiplayer (idem). Todas as qualidades de AvP2 foram esquecidas nesta expansão.

Fabio Santana

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7,5	8	5	3

The Thing: O Enigma de Outro Mundo



Produtora: Vivendi Universal
 Desenvolvido por: Black Label games
 Jogadores: 1
 Web Site: www.blacklabel.com

O melhor: O clima de suspense funciona
O pior: O excesso de comandos

De um jogo que se inspira em um filme de John Carpenter, esperamos o máximo de suspense, terror e um certo sangue, com pitadas de criaturas bizarras, seres do além ou alienígenas. Temos alguns desses elementos aqui, mas nada que eleve o jogo a um nível muito acima da média. No comando de um militar enviado para investigar estranhos acontecimentos em uma base na Antártida, você se depara com uma ameaça alienígena quase invisível – um ser que se apodera do corpo dos humanos, transformando-os em monstros disformes e violentos. Como nem você e nem sua equipe sabem quem pode estar contaminados com o alien, você precisa ganhar a confiança deles, ao mesmo tempo em que busca descobrir quem está possuído antes que seja tarde demais. E isso resume a parte boa da aventura, que com exceção de algumas cenas legais (principalmente a transformação de humanos em grotescos montes de meleca espacial), não traz muita novidade. Agrada ao fã de ação, tem bons momentos de suspense e um visual bacaninha – **não custa dar uma olhada.**

Renato

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7,5	7	6	4

Solaris 1.0.4.



Produtora: Brasoft
 Desenvolvido por: Apollo Entertainment Software
 Jogadores: 1
 Web Site: www.solaris104.com

O melhor: Dá pra jogar direto do CD
O pior: Gráficos confusos

A galera brazuca está mostrando serviço! Solaris 104 é um game bem-intencionado no clássico gênero tiro com scroll lateral (estilo R-Type e Darius). São três naves, que variam em poder de fogo, armadura, velocidade e power-ups. Estes últimos são constantes e podem aumentar o poder de fogo para cada tipo de tiro, recuperar sua energia, oferecer escudo e outras funções interessantes. Porém, como os ícones de power-ups apenas variam de cor, fica meio difícil de reconhecê-los de imediato, mesmo eles tendo a indicação do nome. Os controles são básicos e respondem bem. **O grande pecado de Solaris é a poluição visual.** Durante os treze estágios, sua principal dificuldade não será enfrentar aliens, mas sim, os cenários, cheios de elementos desnecessários se misturando às hordas de naves e dezenas de tiros. Uma confusão só! Não fosse por isso, até que o design das fases seria louvável. Ele tem pontos altos, como a possibilidade de jogar direto do CD (sem instalar nada em seu micro) e a opção para enviar recordes para um "hall da fama" Online. E por R\$ 9,90, não há ao que reclamar

Fabio Santana

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
5	4,5	6	6

Emperor: Rise of the Middle Kingdom



Produtora: Sierra
 Desenvolvido por: Impressions Games
 Jogadores: 1-16
 Web Site: www.sierra.com.br

O melhor: Poder usar deuses e avatares em seu exército.
O pior: Faltou criatividade

Se você já jogou Pharaoh, Zeus, Caesar III ou qualquer um desses jogos em que você se esforça para evoluir uma determinada civilização ao ápice de seu esplendor, então pare de ler este review. Ele não tem nada que você não saiba. Ao contrário do que pode parecer, e do que sugere um jogo que tem como temática um povo tão repleto de riqueza cultural como o chinês, **Empire não é nada diferente de qualquer um destes outros games.** Você começa com uma das várias tribos nômades chinesas e precisa evoluí-la até um grande império. Assim como em todos os RTSs atuais, você deve colher materiais para construir instalações que, com o devido tempo, evoluem para outras. Há uma grande quantidade de instalações bacanas, como fábricas de seda, de papel e muito mais. Enfim, se você não se importa de ver a mesma coisa centenas de vezes e ainda não cansou do gênero, tente Empire. Não se trata de um jogo ruim, mas não traz nenhuma das inovações que um RTS deveria ter para ser considerado um game de nova geração.

Eric

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	5	6	6

Livros e Mangás Conrad: em um só lugar, a um clique de distância.



WWW.LOJA CONRAD.COM.BR

Acesse já a Loja Conrad e compre seus mangás e livros prediletos de uma forma simples, rápida e segura. Você pode completar sua coleção, participar de promoções e acessar pacotes especiais no conforto da sua casa. Loja Conrad. Você clica. Nós entregamos.





Dicas e Truques



James Bond 007: NightFire

UM AGENTE COM LICENÇA PRA TRAPACEAR

Dirigir um Shelby Cobra –

Comece o jogo na fase Enemies Vanquished. Pause e segure L. Aperte →, →, ←, ←, ↑ e depois solte L.

Corrida bônus – Comece o jogo na fase Enemies Vanquished. Pause e segure L. Aperte B, B, X, X, A e solte L.

Na tela Secret Unlocks, entre com os códigos a seguir:

Dardos tranqüilizantes potentes – SLEEPY.

Habilitar fase Chain Reaction – MELTDOWN.

Habilitar fase Countdown – BLASTOFF.

Habilitar fase Deep Descent – AQUA.

Habilitar fase Equinox – VACUUM.

Habilitar fase Phoenix Fire – FLAME.

Habilitar todos os personagens no modo Multiplayer – PARTY.

Muita munição (para a Sniper Rifle) – MAGAZINE.

Modo Multiplayer Goldfinger – MIDAS.

Modo Multiplayer Jaws – DENTAL.

Modo Multiplayer Max Zorin – BLIMP.

1 Modo Multiplayer May Day – PHOTON.

Modo Multiplayer Oddjob – BOWLER.

Modo Multiplayer Pussy Galore – CIRCUS.

Modo Multiplayer Scaramanga – ASSASSIN.

2 Modo Multiplayer Xenia Onatopp – JANUS.

3 Modo Multiplayer Baron Samedi – VOODOO.

4 Modo Multiplayer Bond Tuxedo – BLACKTIE.



James Bond 007: Nightfire

Modo Multiplayer Christmas Jones – NUCLEAR.

Opção Multiplayer mode Assassination – SCOPE.

Opção Multiplayer mode Demolition – TNT.

Opção Multiplayer mode Explosive Scenery – BOOM.

Opção Multiplayer mode GoldenEye Strike – ORBIT.

Opção Multiplayer mode Protect – GUARDIAN.

Opção Multiplayer mode Team King Of The Hill – TEAMWORK.

Opção Multiplayer mode Uplink – TRANSMIT.

Receber medalha de Platina – TARGET. Você receberá a medalha de platina na fase que está em jogo. Se, por acaso, você já tiver esta medalha, ela vai reverter para medalha de bronze.

Selecionar fases – PASSPORT.

Todos os upgrades – Q LAB.



Final Fantasy Tactics

SEJA O MELHOR SEM ESFORÇO

Tenha o melhor grupo de todos –

Seja master nas seguintes profissões para ter os melhores guerreiros do jogo: Ramza, Orlandu, Agrias, Beowulf, Mustadio.

Personagem Agrias – monk; holy swordsman.

Personagem Beowulf – temple knight; samurai; temple knight.

Personagem Mustadio – monk; lancer.

Personagem Orlandu – monk; holy swordsman.

Personagem Ramza – monk; lancer.

Habilitar profissão Mime Job –

Consiga o level 5 nas profissões dragon knight, element user, summoner, talker; e o level 8 nas profissões beginner knight, item user.

Ter todas as zodiac stones:

01) Aries – Vença Wiegaf.

02) Taurus – Escondida em Goug

Machine.

03) Gemini – Vença Duke Elmdor em Limberry Castle.

04) Cancer – Vença Steel Giant.

05) Libra – Escondida com God Cid.

06) Scorpio – Conquiste Draclau.

07) Sagittarius – O sacerdote dará a Meliadoul.

08) Capricorn – Vença Dycedarg.

09) Aquarius – Escondida em Deep Coal Mine em Goland.

10) Pisces – No evento em que Izlude está morrendo.

11) Serpentarius – Escondida com Elidibs na última caverna.

12) Leo – Vença Vormav.

13) Virgo – Escondida com Altima em Graveyard of Airships.



Unreal Tournament 2003

QUER AJUDA NO TIROTEIO?



Durante o jogo, no modo Single Player, aperte [Tab] e digite um dos códigos a seguir:

Atravessar paredes – ghost.

Personagem voador – fly.

Desligar atravessar parede e personagem voador – walk.

Destruir todos, menos seu personagem – killpawns.

Destruir personagem mostrado na câmera – killviewedactor.

Destruir todos de uma classe – killall (classe).

Estabelecer distância da câmera – setcameradist (número).

Estabelecer gravidade – setgravity (número).

Estabelecer peso do pulo – setjumpz (número).

Estabelecer velocidade de movimento – slomo (de 0.1 a 2.0).

Habilitar espessura da névoa azul – setfogb (número).

Habilitar espessura da névoa verde – setfogv (número).

Habilitar espessura da névoa vermelha – setfogr (número).

Invencibilidade – god.

Ligar câmera no personagem – lockcamera.

Ligar rotação de câmera – freecamera (true ou false).

Ligar visão terceira pessoa – behindview (0 ou 1).

Ligar/desligar invisibilidade – invisible (true ou false).

Mostrar item – summon (nome do item).

Munição no máximo – allammo.

Pausar o jogo por um período de tempo – freezeframe (número)

Respirar embaixo da água – amphibious.

Teleportar – teleport.

Todas as armas e munição no máximo – loaded.

Todas as armas – allweapons.

Todos os personagens – cheatview (nome do personagem)

Ver frame rate – fps.

Ver status da rede – net.

Serious Sam: O Segundo Encontro

CÓDIGOS EDUCADINHOS

Durante o jogo, aperte ~ para acessar a janela de comandos e coloque um dos códigos a seguir:

Abrir todas as portas – please open.

Atravessar paredes – please ghost.

Destruir todos os monstros – please killall.

Invencibilidade – please god.

Invisibilidade – please invisible.

Personagem voador – please fly.

Recarregar energia – please refresh.

Todas as armas e munição – please giveall.

Ver todas as mensagens – please tellall.

Grand Theft Auto: Vice City

A LISTA COMPLETA DE TRAPAÇAS

Digite os códigos abaixo durante o jogo:

- 1** Todas as armas (1) – R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- 2** Todas as armas (2) – R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←.
- 3** Todas as armas (3) – R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓.
- Energia – R1, R2, L1, ○, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- Armadura – R1, R2, L1, X, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- Aumentar nível de "Procurado" – R1, R1, ○, R2, ←, →, ←, →, ←, →.
- Abaixar nível de "Procurado" – R1, R1, ○, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.
- Mais sangue (1) – ↑, →, →, L1, →, ↑, ■, L2.
- Mais sangue (2) – ↓, R1, ○, L2, L2, X, R1, L1, ←, ←.
- 4** Carro de golfe – ○, L1, ↑, R1, L2, X, R1, L1, ○, X.
- 5** Veículos rosa – ○, L1, ↓, L2, ←, X, R1, L1, →, ○.
- 6** Carro Hotring Racer (1) – R1, ○, R2, →, L1, L2, X, X, ■, R1.
- 7** Carro Hotring Racer (2) – R2, L1, ○, →, L1, R1, →, ↑, ○, R2.



- 1** Fist Limousine – R2, ↑, L2, ←, ←, R1, L1, ○, →.
- Tanque de guerra Rhino – ○, ○, L1, ○, ○, ○, L1, L2, R1, ▲, ○, ▲.
- Romero's Hearse – ↓, R2, ↓, R1, L2, ←, R1, L1, ←, →.
- Sabre Turbo – →, L2, ↓, L2, L2, X, R1, L1, ○, ←.

- 8** Roupas da Mercedes – R2, L1, ↑, L1, →, R1, →, ↑, ○, ▲.
- 9** Roupas de Ricardo Diaz – L1, L2, R1, R2, ↓, L1, R2, L2.
- 10** Roupas de Sonny Forelli – ○, L1, ○, L2, ←, X, R1, L1, X, X.
- Trashmaster – ○, R1, ○, R1, ←, ←, R1, L1, ○, →.
- Trânsito caótico – R2, ○, R1, L2, ←, R1, L1, R2, L2.
- Veículos pretos – ○, L2, ↑, R1, ←, X, R1, L1, ←, ○.
- Mais velocidade para seu carro – →, R1, ↑, L2, L2, ←, R1, L1, R1.
- Dodô (voando) – →, R2, ○, R1, L2, ↓, L1, R1.
- Barcos voadores – R2, ○, ↑, L1, →, R1, →, ↑, ■, ▲.
- Carros flutuantes na água – →, R2, ○, R1, L2, ■, R1, R2. Também funciona com os helicópteros.
- 11** Mudar o tamanho dos pneus –



- R1, X, ▲, →, R2, ■, ↑, ↓, ■.
- Destruir os carros – R2, L2, R1, L1, L2, R2, ■, ▲, ○, ▲, L2, L1.
- Melhorar no volante – ▲, R1, R1, ←, R1, L1, R2, L1.
- Tempo normal – R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, ↓.

- 12** Tempo ensolarado – R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, ▲.
- 13** Tempo chuvoso – R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, ○.
- 14** Tempo com névoa – R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, X.
- Tempo encoberto – R2, X, L1, L1, L2, L2, L2.
- Pedestres revoltados – ↓, ←, ↑, ←, X, R2, R1, L2, L1.
- Pedestres atacam você – ↓, ↑, ↑, ↑, X, R2, R1, L2, L2.
- Pedestres com armas – R2, R1, X, ▲, X, ▲, ↑, ↓.
- Pedestres como no vídeo "Thriller" – ■, L1, ▲, R2, ■, L1, L1. Alguns pedestres se transformam em Michael Jackson e outros, em zumbis.
- Policiais voltam dos mortos – ○, L1, ↓, L2, ←, X, R1, L1, →, X.
- 15** Roupas dos pedestres – →, →, ←, ↑, L1, L2, ←, ↑, ↓, →. Repli-



- ta o código para ir mudando de roupas a cada vez.
- Roupas de Candy Suxxx – ○, R2, ↓, R1, ←, →, R1, L1, X, L2.
- Roupas de Hilary King – R1, ○, R2, L1, →, R1, L1, X, R2.
- Roupas de Ken Rosenberg – →, L1, ↑, L2, L1, →, R1, L1, X, R1.
- Roupas de Lance Vance – ○, L2, ←, X, R1, L1, X, L1.
- Roupas 1 do músico do Love Fist – ↓, L1, ↓, L2, ←, X, R1, L1, X, X.
- Roupas 2 do músico do Love Fist – R1, L2, R2, L1, →, R2, ←, X, ■, L1.
- Roupas de Phil Cassidy – →, R1, ↑, R2, L1, →, R1, L1, →, ○.
- Suicídio – Direita, L2, ↓, R1, ←, ←, R1, L1, L2, L1.
- Game em câmera lenta – ▲, ↑, →, ↓, ■, R2, R1.
- Game mais rápido – ▲, ↑, →, ↓, L2, L1, ■.
- Relógio do jogo mais rápido – ○, ○, L1, ■, L1, ■, ■, ■, L1, ▲, ○, ▲.
- Mulheres de biquíni com armas – →, L1, ○, L2, ←, X, R1, L1, L1 X. As mulheres derrubam armas quando morrem.
- Mulheres seguem Tommy – ○, X, L1, L1, R2, X, X, ○, ▲.



GAMECUBE

Star Fox Adventures

RAPOSINHA TRAPACEIRA

Converse com o gigante de pedra para que ele ofereça a opção "Game Well Maze" – que nada mais é do que um pequeno labirinto onde você coloca os tokens adquiridos durante o jogo para destravar opções extras na tela de abertura. Cada token custa vinte scarabs. Confira os locais onde os encontrar:

- 1 - Dentro da loja em ThornTail Hollow. Destrava os créditos do game.
- 2 - Depois do canhão no começo de Ice Mountain. Exploda a parede com uma Bomb Spore e pegue o token para habilitar a seleção de músicas.
- 3 - No final do rio, em SnowHorn Wastes, pegue o token que conta a história de uma pessoa má.
- 4 - Para ativar a linguagem dino, plante uma Moonseed logo antes de entrar na Krazoa Shrine, de Moon Mountain Pass.
- 5 - Se você encontrar os três bebês de uma certa mamãe em LightFoot Village, ela ficará contente e abrirá o caminho para que você pegue o token que conta a história de um amigo.
- 6 - Antes de entrar em Volcano Force Point Temple, plante uma Moonseed à esquerda da entrada e ganhe uma mensagem de James McCloud.
- 7 - Para conhecer seu destino, use o Portal Device em uma porta em sua segunda visita ao Ocean Force Point Temple.
- 8 - Use o canhão em Cape Claw para abrir um buraco embaixo das docas. O token de lá habilita um novo modo gráfico no game.

Ty The Tasmanian Tiger



Ty The Tasmanian Tiger

CÓDIGOS PARA O TIGRE ESPERTO

Faça as seqüências abaixo durante o jogo:

Mostrar os objetivos – L, R, L, R, Y, Y, X, B, B, X, Z, Z.

Aquarang, Elemental Boomerang e habilidade de nado e mergulho – L, R, L, R, Y, Y, B, B, Y, B.

Technorang – L, R, L, R, Y, Y, Y, B, Y, B.

Final bônus – Termine o jogo pegando todas os cogs, eggs e opals, alcançando 100% dos objetivos.

Zoomerang – Pegue dez cogs douradas.

Multirang – Pegue vinte cogs douradas.

Infrarang – Pegue trinta cogs douradas.

Star Wars: The Clone Wars

PASSWORDS DO LADO NEGRO

Coloque as senhas abaixo na opção Passwords:

Munição infinita para a arma secundária – CHOSEN1

Todas as missões no modo Multiplayer – FRAGFIESTA

Todas as animações – CINEMA
Habilitar Battle Droid na fase Academy: Geonosis – ROGER-ROGER

Habilitar Wookiee na fase Academy: Geonosis – FUZZBALL

Três bônus de objetivos em cada missão completa – YUB YUB

Foto da equipe de programação (para ver a imagem você precisa ter habilitado antes a opção The Sketchbook) – SAYCHEESE

GAME BOY ADVANCE

Mortal Kombat Advance

MAIS PERSONAGENS

Jogue com Human Smoke –

Complete o game na dificuldade Warrior. Inicie um novo jogo e coloque o cursor sobre o espaço vazio na tela de seleção de personagens para escolher Human Smoke.

Jogue com Motaro – Complete o game na dificuldade Master. Inicie um novo jogo e coloque o cursor sobre o espaço vazio na tela

de seleção de personagem para escolher Motaro.

Jogue com Shao Khan – Complete o game na dificuldade Supreme Master. Inicie um novo jogo e coloque o cursor sobre o espaço vazio na tela de seleção de personagem para escolher Shao Khan.



PS2 PLAYSTATION 2

XBOX

GAMECUBE

BMX XXX

BAIXARIA COMPLETA!

Coloque os códigos abaixo no menu de Cheats:

Escolha o nível – XXX RATED CHEAT.

Seleção de fase – MASS HYSTERIA.

Jogue como Amish Boy – ELECTRICITYBAD ou I LOVE WOOD.

Todas as bikes – 65 SWEET RIDES.

Bicicletas do Amish Boy – AMISHBOY1699.

Bicicletas da Hellkitty – HELLKITTY487.

Bicicletas de Itchi – ITCHI594.

Bicicletas de Joyride – JOYRIDE18.

Bicicletas de Karma – KARMA311.

Bicicletas de La'tey – LATEY411.

Bicicletas de Manuel – MANUEL415.

Bicicletas de Mika – MIKA362436.

Bicicletas de Nutter – NUTTER290.

Bicicletas de Rave – RAVE10.

Bicicletas de Skeeter – SKEETER666.

Bicicletas de TripleDub – TRIPLE-DUB922.

Bicicletas de Twan – TWAN18.

Fase Launch Pad 69 – SHOWMETHEMONKEY.

Fase Rampage Skatepark – IOWARULES.

Fase The Dam – THATDAMLEVEL.

Fase Las Vegas – SHOWMETHEMONEY.

Fase Roots – UNDERGROUND.

Fase Sheep Hills – BAABAA.

Fase Syracuse – BOYBANDSSUCK.

Modo de visão noturna – 3RD SOG.

Saltos mais altos – FLUFFYBUNNY.

Caçar sua sombra – GHOSTCONTROL.

Personagem pula mais quando cai – HEAVYPETTING.

Pele verde – MAKEMEANGRY.

Veja todos os Gaps – PARABOLIC.

Mais velocidade – Z AXIS.

Atire nas pessoas – BRONX-CHEER.

Use o analógico para ligar o modo de visão em primeira pessoa e dispare com X.

Todas as animações – CHAMPAGNE ROOM.

Mudar a introdução – XXXINTRO.

Animação bônus 1 – THISISBMXX.

Animação bônus 2 – KEEPITDIRTY.

Animação da fase Dam 1 – BOING.

Animação da fase Dam 2 – THONG.

Animação final – DDUULRRLDRSQUARE.

Animação Las Vegas 1 – HIGH-BEAMS.

Animação Las Vegas 2 – TASSLE.

Animação Launch Pad 69 1 – IFLINGPOO.

Animação Launch Pad 69 2 – PEACH.

Animação Rampage Skatepark 2 – BURLESQUE.

Animação Sheep Hills 1 – ONEDOLLAR.

Animação Sheep Hills 2 – 69.

Animação Syracuse 1 – FUZZYKITTY.

Animação Syracuse 2 – MICHAEL-HUNT.

Animação The Bronx, NYC 1 – LAPDANCE.

Animação The Bronx, NYC 2 – STRIPTease.

Animação The Bronx, NYC 3 – FREESAMPLE.

Animação UGP Roots Jam 2 – BOOTYCALL.



Um especial com elenco pra ninguém botar defeito.

Os melhores filmes
com resumo, relação de extras
e os principais lançamentos de 2003

O Ano do DVD

MAIS DE 500 FILMES SELECIONADOS

- Curiosidades sobre atores e diretores
- Lista com 100 DVDs musicais
- Dicas para escolher o filme ideal

7 898009 602997

RS 9,90 **PLAY** #3

CONRAD EDITORA

Visite também o site www.pl4y.com.br

Confira os melhores lançamentos em DVD em 2002 e saiba das previsões para 2003 na edição Especial O Ano do DVD. Tudo organizado para você fazer uma rápida consulta, acompanhados de sinopse e relação de extras. Não perca.

SÃO 80 PÁGINAS COM MAIS DE 500 FILMES.

Peça ao seu jornaleiro.

PLAY  CONRAD EDITORA



GAME OVER



Por Ed da Silva Rodrigues

Crescendo com os games

Lembro, remotamente, que fui apresentado aos games por intermédio de um tio, que morava na capital (sou do interior de Minas Gerais) e tinha acesso a essas maravilhas da tecnologia. Era início dos anos 70, e tive que ser suspenso pelos braços pra poder ver o que se passava na tela do Arcade. O controle imitava um manche e, no centro da tela, desfilavam um cursor de mira e alguns aviõezinhos. O que mais chamou minha atenção foi o fato de ter que precisar fazer um movimento contrário ao dos alvos para colocá-los na área de fogo. E eu estava no controle! Depois, uma dessas máquinas finalmente chegou ao interior: era o famoso *Fórmula 1*, que quase todo mundo da minha geração deve ter jogado. No início, ficava admirado de ver os caras que conseguiam ficar um tempão no “durar” no jogo. Ah! Apareceu também o *Space Invaders!* Depois veio o *Bazooka*, o primeiro “em cores”. Verdadeiro embuste, já que essas cores eram, na verdade, um truque com espelhos e tiras de plástico coloridas.

Até que apareceu um aparelho que permitia levar aquilo pra dentro de casa: o primitivo Tele-Jogo!

Poucos possuíam aquela máquina. Aquele mesmo tio meu conseguiu um emprestado de um colega de trabalho. O jogo não era dele e, óbvio, ele não iria deixá-lo nas mãos da molecada pra jogar. Não deu outra: ao sinalizar que iria viajar, eu e meu primo montamos uma verdadeira operação tática pra botar as mãos na geringonça, que ficava trancada a sete chaves, assim que virasse as costas.. Bem, ele realmente saiu em viagem, mas... voltou alguns minutos depois, e fomos flagrados! Sermão, e lá se foram o Tele-Jogo e nossas esperanças para o saco. O tempo passou. Era início dos anos 80, e máquinas melhores começavam a chegar à cidade. *Tarzan*, *Moon Patrol*, *1942...* Agora sim, os olhos brilhavam em cores de verdade! Era a adolescência dos games... e a minha também.

As máquinas para jogar em casa, se chamavam Atari e Odyssey. Dessa vez, estavam nas mãos dos filhos adolescentes daqueles que tinham mais pra gastar. Superexibidos, como quase todo adolescente nessa situação, claro! A mim, restava namorar as vitrines, fazer as contas inúmeras vezes... e sonhar.

E mais anos se passaram. Agora, sempre que ia à capital, procurava os fliperamas pra conferir as novidades. *Kangaroo*, *Galaga*, *Rally-X*, *Mr. Do*, *Donkey Kong*, *Pengo* e *Xevious!* Aquele joguinho de nave fantástico que, além das cores, apresentava luz, volume, sombras e uma movimentação diferente.

Depois que comecei a trabalhar com cartoon, acabei esquecendo os videogames. Não conheci a era NES, nem sabia quem era Mario. Aquilo não me interessou mais por um bom tempo.

Foi quando meu irmão comprou um Amiga, no início dos anos 90, e me apresentou dezenas de jogos inéditos em avançados disquetes. Surgia *Another World* (também conhecido como *Out of this World*) e *Flashback*. Como os games estavam diferentes! Bom, dessa vez eu podia comprar um videogame, mas já estava com meus vinte e tantos anos. Uma coisa era ter um computador e alguns jogos, outra era comprar um... brinquedo! Depois de me atualizar sobre o que andava acontecendo no mercado de



games, comprei um Super NES. Mesmo com muita gente olhando esquisito para um marmanjo que gosta de “joguinhos”, enfrentei uma barra, pois não existia, ainda, a cultura dos jogos adultos. Mas foram tantos anos babando que eu merecia, sim, ter o meu “brinquedinho” de jogar! Descobri o que era virar noites jogando *Zelda*, *Mario*, *Super Metroid*, *Final Fantasy III*. Foram muitos outros cartuchos alugados que quase fundiram meu aparelho, e a paciência da namorada.

Veio a era PSOne e lá estava eu, pagando pra jogar por hora em locadoras onde fiz muitas amizades, todas com uma média de dez, quinze anos a menos que eu. Fiz até algumas matérias para a revista Mad (na qual colaborei até hoje) satirizando essa situação.

De repente, em uma cidade vizinha, apareceu o Nintendo 64! Com uma tropa de amigos pirralhos, fiz pequenas viagens pra jogar um pouco daquela perfeição chamada *Mario 64*.

Não deu outra, como em minha cidade não tinha a novidade, abri uma pequena locadora. Agora podia comprar meus cartuchos e CDs sem culpa nenhuma, pois estava trabalhando, ora!

Bem, a locadora aconteceu bem o início da febre, logo a concorrência acordou e acabei encerrando aquela atividade. Mudei (com alguns videogames, claro) para a capital.

No jornal onde trabalho hoje, “alíciei” vários colegas a comprarem suas máquinas também. Máquinas que hoje, graças a jogos como *Metal Gear Solid*, *Gran Turismo*, *Resident Evil* e tantos outros, deixaram de ser vistas como coisa de criança.

Estou com 35 anos, mando imprimir camisetas com imagens de *Zelda* e compro trilhas sonoras de jogos. Há pouco tempo comprei um Game-Cube, e não abro mão nem um tiquinho de jogar meu *Super Mario Sunshine*. E tenho orgulho disso. 🎮

Ed tem 35 anos, é cartunista e não larga seus videogames. São deles as ilustrações que você vê todos os meses aqui nesta coluna.



ELETROMIL

O melhor preço e a maior garantia!



GAMECUBE

Conserto - compra - venda e troca de videogames
Vendemos também via SEDEX
Destravamento do PS2 feito na hora
Temos jogos e acessórios (melhor preço do Brasil)

Compramos e trocamos Videogames!



Promoção de aparelhos semi-novos

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

Rua Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12
CEP 01207-001 Centro - SP

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

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

Conheça nossa loja sem compromisso!

TOONAMI

DESENHOS DE AÇÃO QUE IRÃO DEIXAR VOCÊ DE BOCA ABERTA



Retro
AVENGERS

DUAS HORAS SEM PARAR COM O QUE TEM DE MELHOR EM ANIMAÇÃO E DESENHOS DE AÇÃO COM DRAGONBALL GT, GUNDAM WING, POKÉMON E MUITO MAIS!

JUNTE-SE A TOM E SUA NAVE THE ABSOLUTION E VIVA A EXPERIÊNCIA DE TOONAMI!

*ESTRÉIA 2º DE DEZEMBRO,
SEGUNDA-FEIRA A SEXTA-FEIRA, DE 17H ÀS 19H*

**CARTOON
NETWORK**

TOONAMI.COM.BR



Em prol da cultura gamer

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

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


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

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

Digitalizada por: evil_arthas

Editada por: Douglas Ielker

Revista: Paulo Marx

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br

