

OS FINAIS  
SECRETOS DE  
SILENT HILL 3

ESPECIAL: Por que você deve estar Online em 2004

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

# EGM

## ELECTRONIC GAMING MONTHLY

BRASIL

EGM CONRAD & GAMES+

CONRAD EDITORA ZIFF DAVIS MEDIA<sup>®</sup> AUTHORIZED PUBLISHER

Guia Completo!

# SOUL CALIBUR 2

ANÁLISES DAS 3 VERSÕES!

- A ficha de todos os personagens
- O que Heirachi faz no PS2?

A nova geração?

## 4 NOVOS CONSOLES

estão chegando para atacar o PS2, Xbox, GC e GBA. Saiba tudo sobre eles

Exclusivo!

## A NOVA NINTENDO

Shigeru Miyamoto fala sobre os novos rumos da empresa



# 156 JOGOS!

WINNING ELEVEN 7



KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC



NINJA GAIDEN



Setembro de 2003



# #18

RS 6,90

- Virtua Fighter 4: Evolution
- Dead or Alive Online
- Boktai
- The Italian Job
- Mario Golf
- Viewtiful Joe
- Freaky Flyers
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Pirates of the Caribbean

# Mega Promoção

## Dia das Crianças

NÃO DEIXE PARA ÚLTIMA HORA.

Preços que você nunca viu. Confira!

matu.cb.net



007 Agent Under Fire



Ace Combat 4



BMX XXX



Crash Bandicoot  
The Wrath of Cortex



Crazy Taxi



Dark Cloud



Devil May Cry



Evil Dead  
Rifistful Of Boomstick



Gran Turismo 3



Grand Theft Auto 3



Harry Potter  
and the Chamber of Secrets



Jak & Daxter



Max Payne



Mike Tyson  
Heavyweight Boxing



Onimusha 2  
Samurai's Destiny



Silent Hill 2



Red Faction



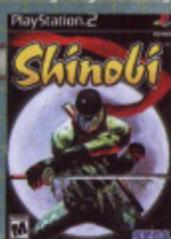
Rumble Racing



Breath of Fire  
Dragon Quarter



Shadow Man  
Second Coming



Shinobi



Spyro  
Enter the Dragonfly



Stuntman



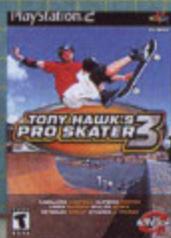
Tarzan Untamed



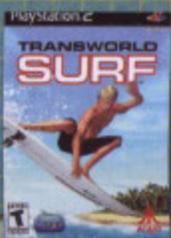
Tekken  
Tag Tournament



The Terminator



Tony Hawk's  
Pro Skater 3



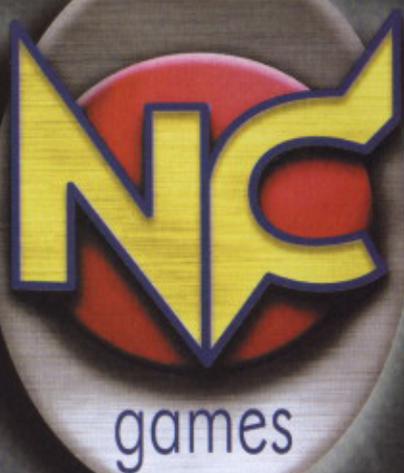
Transworld Surf

Consulte outros títulos.

Você encontra estes jogos nos revendedores:

www.SUBMARINO.COM.BR (011) 3824-8888 • ALL ORIGINAL GAMES (016) 3902-1100 • AMERICANAS.COM • BLANC (011) 3661-6864 • BRINQ, LAURA IBIRAPUERA (011) 5535-1670 • BRINQ, LAURA MORUMBI (011) 5181-5261 • BRINQ, LAURA PAULISTA (011) 251-2818 • BRINQ, LAURA PLUSH (011) 5181-3973 • CARDSMANIA CROCODILE GAMES (021) 3872-2623 • EXTREME GAMES (021) 2295-1443 • FNAC CAMPINAS (019) 3709-9000 • FNAC RJ (021) 2431-9292 • FNAC SP (011) 3097-0022 • FRATELLO GAMES (011) 3362-2206 • GENESIS (062) 215-5384 • INSTANT KOLOR (011) 3032-3326 • METROPOLE GAMES (011) 3328-6827 • MICROPLUS VILA LOBOS - (011) 3021-9947 • MULT GAMES (011) 6192-7163 • MULTIMIX (011) 6161-8090 • NET (011) 3721-4045 • PORÃO GAMES (015) 3285-1919 • PRECISÃO SJ RIO PRETO (017) 227-7997 • PREMIER VIDEO (011) 3721-0777 • SHOP DAN INFORMÁTICA (011) 3207-5222 • SIL GAMES (011) 3872-8335 • TAYCOM TIJUCA (021) 2567-1818 • VIDEO GAME CENTER RECREIO (021) 2474-9570 • VILA SET (011) 3846-7161 • WAT ELETRONICA (081) 3467-5268 • WORLD GAMES SOROCABA (015) 234-1584 • WWW SOFTWARE & GAMES (011) 3328-6802 • ZYZ BRINQUEDOS (031) 3286-1860

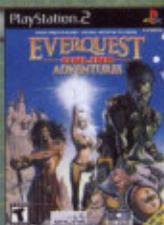
PROMOÇÃO POR TEMPO LIMITADO.



Playstation 2  
Jogos Originais  
de  
~~R\$ 299,00~~  
por  
**R\$ 149,00**



Dino Stalker



Everquest Online



Minority Report



No One Lives Forever



Smash Court Tennis



Soul Reaver 2



Turok Evolution



Ty  
The Tasmanian Tiger



X-Men  
Next Dimension



Playstation2

Pagamento em até **3x**  
Aceitamos todos os cartões de crédito  
Entregas na capital e Grande São Paulo via motoboy.  
Despachamos para todo o Brasil via Sedex.

5073-6012 • BRINQ. LAURA C. NORTE (011) 6222-2412 • BRINQ. LAURA HIGIENÓPOLIS (011) 5181-8384 • CASA MAGICA (011) 433-5366 • COSMOS DVD E VÍDEO (069) 223-3277 • GALAXIA (085) 241-3340 • GAME BIT (011) 4799-8110 • GAME TEC (021) 2559-6444 • BOX BOTAFOGO (021) 2559-9560 • PIER 88 SHOP, TATUAPÉ - 011 6192-9624 • POINT GAMES (011) 5073-8204 • UNION (011) 4994-7541 • UZ GAMES (011) 5042-2200 • VIDEO GAME CENTER (011) 3815-8490 • WWW.GRGAMES.COM.BR (024) 2242-8887 • WWW.SSGAMES.COM.BR

Ligue agora

11 **6236-1157**

## Eu queria minha vida de volta...



Isso deveria ser proibido. Não é justo com pobres jogadores como nós. De uma vez só, chegaram à redação RPGs como Pirates of the Caribbean e o fantástico Star Wars: Knights of the Old Republic. Como se não fosse o bastante, também chegou por aqui Winning Eleven 7 e a versão americana de Soul Calibur 2. Caramba. Ninguém aqui na redação faz mais nada além de trocar pancadas em SC2 ou desafiar alguém para uma partidinha amigável (bem, quase sempre é amigável) de futebol. E quando chego em casa, ou corro para o mar e tento melhorar minhas relações comerciais com a França e Inglaterra (vida de pirata não é mole), ou saco meu sabre de luz duplo e vou caçar os Siths em Tatooine, tendo a meu lado um Wookiee que me jurou sua vida. Sei lá desde quando eu não durmo cedo... E duvido que eu seja o único. Aposto que descrevi o cotidiano de muitos gamers nas últimas semanas. É sempre assim quando um pacote grande de bons jogos é

lançado quase que simultaneamente. Falta tempo para podermos jogar tudo. E olha que só dei quatro exemplos em uma lista que inclui Mario Golf, Virtua Fighter 4: Evolution, Silent Hill 3, expansões para Neverwinter Nights e Warcraft 3... cada um de vocês deve estar com os seus motivos para estar perdendo horas de sono e sentindo falta de sua vida social. Mas vida de gamer é assim mesmo, certas épocas do ano são recheadas de jogos que consomem horas e horas de nosso tempo, o que acaba irritando apenas porque não sobra espaço no dia para podermos jogar outra coisa, e por aí vai. Mas duvido que você esteja reclamando. Eu não estou. Por mim, todo mês poderia ser assim, e adoria ter uma pilha de jogos como SW:KOTOR na fila para jogar. Mês que vem, pelo menos, a coisa promete ser igual. Espere só pra ver. Aqui mesmo nessas páginas, claro.

— Renato Villegas  
villegas@egmbrasil.com.br

### noossa equipe



**ODAIR BRAZ JUNIOR**  
■ O Juneca anda todo orgulhoso com o sucesso do Game World, o site de games mais bacana do momento. Vai lá: [www.gameworld.com.br](http://www.gameworld.com.br)



**MICHELLE VERONESE**  
■ Alguém achou a nossa Michelle parecida com a Michelle Pfeiffer. Sei lá... talvez a cor dos dentes... mas ela até curtiu a comparação.



**PABLO MIYAZAWA**  
■ O folgado do Pablo ainda não voltou de férias. O micro dele está lá, vazio, sozinho... mas estamos cuidando bem dos bichinhos dele.



**ERIC ARAKI**  
■ Empolgado com horas de jogatina de Soul Calibur 2, o Eric agora só quer ser chamado de "mestre supremo das toncas". Nos recusamos, claro...



**FABIO SANTANA**  
■ Seus duelos com o Eric em Soul Calibur 2 nos deixou assustados. Demorou para vermos que os gritos que vinham da sala eram do jogo.



**ANA FRANCO**  
■ Faz tempo que a Ana não recebe cartas de seu fã-club. Antes era beijinho todo dia, mas hoje... quase nada. Esqueceram dela, rapazes?



**KELVEN FRANK**  
■ Em uma súbita crise vocacional, o Kelven decidiu virar rapper nos fins de semana, e só anda por aí falando coisas como "Yo! Certo, mano?"



**ROBSON TEIXEIRA**  
■ Boas-vindas ao Robson, nosso novo integrante do time de arte. Prazos apertados e muita cobrança era tudo o que ele mais sonhava na vida.



**CASSIANO BARBOSA**  
■ O Cassiano ficou muito triste porque seu mascotinho querido morreu. Agora ele só tem os games para lhe fazer companhia. Tadinho....



**FABIO MICHELIN**  
■ Descubrir os segredos de Silent Hill 3 custou ao Michelin várias noites de sono. Trabalhando? Nada, era medo do escuro mesmo.



**EDUARDO TRIVELLA**  
■ Um dia o Trivas chegou aqui com uma calça xadrez ridícula e um chapéu pior ainda. "Cadê o Mario Golf?", disse nosso esportista fashion.



**DAN "SHOE" HSU**  
■ O Shoe sempre sorri assim quando vence alguém no Soul Calibur 2. Ele não é lá um dos lutadores mais limpos, e parece gostar disso.



**MARK MACDONALD**  
■ Sem nada em especial para fazer esse mês, o Mark simplesmente resolveu fazer sua melhor cara de tédio para a foto dessa edição.



**JENNIFER TSAO**  
■ Cuidado com ela: a Jennifer, ou melhor, "Darth Tsao" está levando a sério demais suas horas de jogo com Knights of the Old Republic.



**SHANE BETTENHAUSEN**  
■ O Shane está vindo trabalhar desse jeito ridículo todos os dias, pois seria a melhor forma de "envolver-se mais com Virtua Fighter 4: Evolution".

**CONSELHO EXECUTIVO** Cristiane Monti  
André Forastieri  
Rogério de Campos

**REDAÇÃO**  
Diretora de Redação Noelly Russo  
Editor Executivo Renato Villegas

Editora Michelle Veronese  
Designers Ana Franco, Kelven Frank, Robson Teixeira  
Revisora Andréa Aguiar

**COLABORADORES**  
Fabio Michelin, Pablo Miyazawa, Eduardo Trivella, Fabio Santana, Eric Araki, Cassiano Barbosa, Rodrigo Salem, Verena Pettinga (textos); Sérgio Codespoti, Arianne Brogini, Ana Ban (tradução e adaptação); Eduardo Amorim, Fernando Amschinger (fotos); Renato Yada, Ed da Silva Rodrigues (ilustrações).

**PRÉ-IMPRESSÃO**  
Supervisor Alexandre Monti  
Secretário Gráfico William Domingos

**CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS**  
Coordenador Alexandre Cardoso da Silva  
Escaneamento e Tratamento de Imagens  
Ednilson Carlos de Moraes

**PRODUÇÃO GRÁFICA**  
Gerente de Produção Gráfica Priscila Santos  
Coordenadores de Produção Ed Wilson Dias,  
Alessandra Vieira

**WEB**  
Coordenador de Conteúdo Odair Braz Junior  
Webmasters Mateus Reis, Fernando Nogueira  
Surfer Cadu Simões

**COMERCIAL**  
Diretor Comercial André Martins

**PUBLICIDADE**  
Coordenadora de Publicidade Luciana Eschlapati  
Executiva de Contas Elaine Pazzini  
Assistente Comercial Krisley Camilo  
Tel.: (11) 3346-6075  
[publicidade@conradeditora.com.br](mailto:publicidade@conradeditora.com.br)

**VENDAS**  
Gerente de Vendas em Bancas Ana Paula Gonçalves  
Gerente de Circulação Aparecido Gonçalves

**NEGÓCIOS**  
Diretor de Negócios Décio Casadei  
Gerente de Produto Dirceu Darin  
Coordenador de Marketing Isac Guedes  
Analista de Novos Projetos Flávia Tavares

**ADMINISTRAÇÃO**  
Gerente Financeira Solange Reis  
Analista de Recursos Humanos Sileide Fernandes Silva

**TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO**  
Suporte Técnico André Jaccon e Artur Augusto Martins

EGM Brasil  
Edição 018, setembro de 2003, é uma publicação da  
Conrad Editora do Brasil Ltda.  
ISSN 1516-1892.

**ATENDIMENTO AO LEITOR**  
Janaina Carvalho  
Números atrasados, sugestões, dúvidas, reclamações, etc. Tel.: (11) 3346-6082 Fax: (11) 3346-6078  
[atendimento@conradeditora.com.br](mailto:atendimento@conradeditora.com.br)

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](http://www.conradeditora.com.br)

Central de Atendimento ao Assinante  
(11) 3237-3216 [atendimento@conradeditora.com.br](mailto:atendimento@conradeditora.com.br)

**ANER**

Impressão: Plural  
Distribuição: DINAP

"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."



## EDITORIAL, NOSSA EQUIPE

**04** As novidades desta edição. E o time que faz a sua revista favorita de games

## EGMAIL

**06** Este é o seu espaço. Escreva o que quiser e mande aquele abraço pra gente

## START

### 10 QUASE FAMOSOS

Consoles do futuro ou um monte de tranqueiras?

### 14 OS NOVOS DESAFIOS DA NINTENDO

Shigeru Miyamoto revela as novas táticas da empresa para driblar a concorrência

### 22 FUT SIM

Um game 100% nacional para quem jura que entende de futebol

### 26 DEPOIS DO JOGO: BRUTE FORCE

Brute Force clonou Halo? Agora você vai saber

### 27 DOWNLOAD

Jogando Tetris com o resto do mundo

### 30 CELEBRIDADE NOS GAMES

A estrela de Alias vai espionar nos games. E que espia...

### 31 QUARTERMANN

Inverno? Verão? Sempre é tempo de focos para o Quartermann

## E MAIS

### 34 EM BREVE

Confira os games que estão chegando e programe a sua diversão

### 52 10 RAZÕES PARA JOGAR ONLINE

Simuladores, ninjas, RPGs... Você tem 10 bons motivos para ficar online este ano

### 58 ESTRATÉGIA: SILENT HILL 3

Saia três vezes vitorioso do novo Silent Hill

## PREVIEWS

**38** Quais são as oito maravilhas japonesas que estão cruzando o oceano? Quem é o tal ninja que está preparando um retorno grandioso? Será que True Crime: Streets of L.A. vai ser páreo para Grand Theft Auto? Quando vão chegar as seqüências dos seus jogos favoritos? Saiba todas as respostas sobre os jogos que estão chegando na seção de previews deste mês. Só não esqueça de dizer que fomos nós que contamos tudo...



**44** NINJA GAIDEN



**46** TRUE CRIME



**41** HACK

## REVIEWS

A única revista que coloca três analistas em cada jogo

**63** Silent Hill 3

**64** Soul Calibur 2

**70** Virtua Fighter 4: Evolution

**70** Outlaw Volleyball

**71** Freaky Flyers

**71** Bombastic

**72** Pirates of the Caribbean

**72** Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide

**73** Winning Eleven 7

**74** SX Superstar

**74** The Italian Job

**75** Mario Golf

**76** RTX Red Rock

**76** Hunter: the Reckoning Wayward

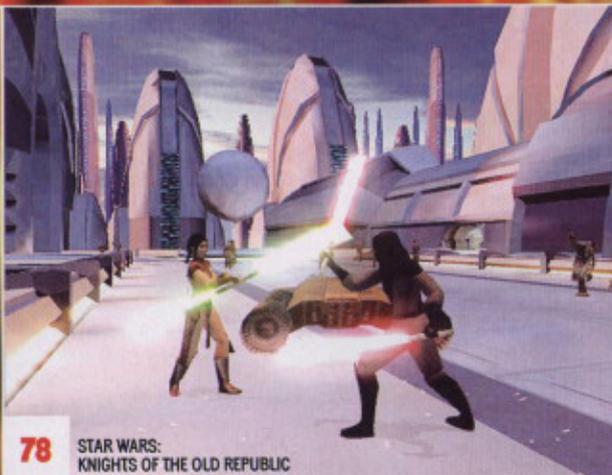
**77** Ghost Recon: Island Thunder

**78** Star Wars: Knights of the Old Republic

**80** Group S Challenge

**80** Mortal Kombat: Tournament Edition

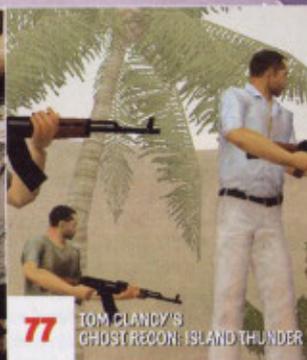
**81** Warcraft 3: Frozen Throne



**78** STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC



**63** SILENT HILL 3



**77** TOM CLANCY'S GHOST RECON: ISLAND THUNDER

### 82 DICAS

É o fim dos chefões de Wario World

### 86 GAME OVER

A outra tecnologia

**64**

## SOUL CALIBUR 2

Personagens exclusivos, técnicas de luta, o melhor de cada versão, reviews... Tudo sobre o novo Soul Calibur



**52**

**10 RAZÕES PARA JOGAR ONLINE**  
Prepare-se para a nova safra de jogos online

**QUASE FAMOSOS**  
Novos consoles entram na briga pelo mercado de games

**10**



## carta do mês

## EU QUERO JOGAR EM PAZ!

Olá pessoal! É com muito prazer que escrevo novamente para vocês... gostaria de comentar sobre a matéria das LAN Houses da edição #17, sobre a violência presente nos jogos. Defendo, com unhas e dentes, todos os gamers que pensam que esse negócio de proibir jogos violentos é a maior bobagem. Discordo que eles incentivem a violência. Será que, os criminosos de hoje são todos viciados em games? Ou será justamente nas classes sociais que têm acesso aos mesmos, que está o maior índice de criminalidade? Provavelmente não. Todas as pessoas que conheço cujo principal passatempo é jogar videogame (não são muitas, infelizmente), são indivíduos completamente equilibrados, inteligentes e sensatos. A maioria nunca se envolveu em brigas, nem com drogas. Além disso, ao contrário do que muitos pais dizem, a paixão pelos games não atrapalha o rendimento escolar de ninguém que tenha um pingão de responsabilidade e, ir a LAN Houses não é o único motivo para alguém matar aulas! Antes de qualquer coisa, essa é uma nova forma de cultura e inclusão no mundo da informática, que promove o desenvolvimento intelectual dos usuários, mesmo que para isso sejam expostos à violência. Condenar e proibir esses jogos não é a melhor solução. Não é porque eu gosto de GTA Vice City que me sentirei inspirada a pegar uma arma e sair por aí roubando carros e atirando em pessoas. É ridículo! As autoridades deveriam se preocupar com assuntos bem mais sérios... e vocês sabem do que estou falando. Essas questões só deveriam ser discutidas quando todas as amostras de vulgaridade, cultura inútil e credências desprovidas de ética que a mídia expõe não tiverem mais contato com o público.

Obrigada pela atenção novamente. Espero que continuem lutando para que, cada vez mais, os games sejam encarados com o devido respeito e seriedade que merecem. Parabéns para toda a redação!

Daniela F. Daniel  
Florianópolis/SC

Pois é, Daniela. Infelizmente, esse é um assunto que já deu muito pano pra manga e ainda vai continuar dando. Um pena, pois cada vez que surgir alguém como você explicando que jogos violentos não levam a atos violentos, surgirão outros chatos tentando mostrar o contrário. A gente prefere deixar esse povo todo falando sozinho e continuar jogando. Nos divertimos, relaxamos, fazemos amigos e ninguém ainda se tornou um psicopata assassino ou coisa do tipo. Deixa essa polêmica toda pra quem não tem mais nada a fazer na vida... nós temos os games. Vamos jogar e pronto.

## DÁ-LHE BRASIL!

Bem, acho que nem preciso dizer que gosto muito da revista (e agora já disse mesmo). E entre muitas qualidades, há um ponto em especial que deve ser destacado: O "Brasil" no nome da revista. Ter uma revista sobre games, de qualidade e atualizada como a EGM Brasil é algo muito bom. A equipe da revista está de parabéns por proporcionar a gamers como eu um produto nacional tão bom.

Mas eu me empolguei em escrever durante uma relida na EGM#14, cuja carta do mês fala sobre um MMORPG brazuca (O Erynys). Fico feliz em ver que o Brasil está crescendo cada vez mais no mercado de games. Isso é ótimo. Assim, fica o pedido de uma matéria especial sobre jogos nacionais e o atual mercado de games no Brasil. Por que não um preview especial do Erynys por exemplo? E também, matérias de outros jogos brazucas que mandam muito bem,

como OutLive (da Continnum). E pra finalizar, deixo duas sugestões pra revista: um site pra vocês, nacional, com matérias. Cotações de preços e datas também seria muito legal e útil. E um espaço para rankings de jogadores brasileiros. Se possível, para jogos online (StarCraft, Counter-Strike, fora muitos outros de PC e consoles) Isso seria um bom incentivo para comunidades online aqui do Brasil.

Julio "Posytron" Cesar  
São Paulo/SP

Amigão, estamos contigo. A revista sempre buscou incentivar e divulgar o trabalho dos produtores nacionais, não apenas nos os exemplos que você citou, mas em diversas outras empresas e jogos também. Nesta edição, você irá encontrar mais um belo trabalho de uma produtora brasileira. E conforme

## 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.

pintarem mais games, pode estar certo que você irá encontrá-los aqui. Quanto às suas sugestões, elas são bem bacanas, já estão anotadas e em desenvolvimento: visite o site, a casa oficial da revista na internet. No site, [www.gameworld.com.br](http://www.gameworld.com.br), você já encontra notícias atualizadas e, muito provavelmente, o que você pediu, logo estará por lá.



André Ricardo  
Brasília/DF

## OS DOIS LADOS DA MOEDA

Foi contragedor e revoltante, para não dizer grotesco, ver um ex-criminoso (ex?) aparecer feliz e descontraidamente, como uma prova de que o crime compensa, em uma revista séria e de grande circulação como a EGM Brasil. O fato do sr. Henry Hill ter "ajudado" o Estado a prender a família Luchesi foi apenas para conseguir benefícios jurídicos. A revista errou e espero, como assinante e amante desta publicação, não ter mais que ler matérias dessa natureza. (Nosso Amigo Gângster - págs. 16 e 17 - EGM Brasil nº 17 - Agosto de 2003).

Luis Heber  
Recanto das Emas/DF

Acompanho a revista desde o lançamento e sempre adorei a forma bem-humorada com a qual vocês fazem as matérias, mas, desta vez, vocês se superaram. A matéria com o ex-gângster Henry Hill foi totalmente hilária. Nunca dei tanta risada lendo algo em toda minha vida. Espero que sempre haja esse tipo de matéria na revista. Afinal, rir um pouco não faz mal a ninguém.

Jonni Borges Surano  
São Paulo/SP

Pois é, como somos democráticos, eis duas opiniões distintas sobre o mesmo assunto. Luis, você deve saber que esse tipo de acordo jurídico é comum nos Estados Unidos, principalmente em relação a assuntos ligados à máfia. E, em vez de encerrar a atitude de Hill como "o crime compensa", porque não

pensar que ele se arrependeu e resolveu trilhar o bom caminho? E na verdade, tudo isso não passou de uma grande brincadeira, como nosso colega Jonni percebeu. O negócio é esse mesmo, rir não faz mal a ninguém.

## JAPONÊS NÃO VALE...

E aí EGM Brasil, tudo beleza? Gosto da revista e espero que continuem assim! Vou direto ao assunto: na edição #17, respondendo à carta de um leitor, vocês falam que Winning Eleven 7 está programado para sair em janeiro de 2004. Como é que pode? Eu mesmo já consegui o jogo aqui no DF! Estamos bem longe de 2004 né?

Calma André... quando falamos em janeiro de 2004, estávamos nos referindo a Winning Eleven 7: International, a versão americana do jogo que tem seu lançamento previsto para essa data. A versão japonesa do game que você está jogando (e nós também, veja nosso review na página 73) foi lançada por lá no fim de agosto.

## O DONO DA VOZ

Olá, galera da EGM Brasil. Estou com umas dúvidas sobre as vozes de alguns personagens do jogo .hack Part 1. O dublador do Kite é o mesmo que fez Musashi no jogo Brave Fencer Musashiden? E a voz da



menina misteriosa que entrega aquele livro para o Orca no começo do jogo, é a mesma da Shion de Xenosaga? Valeu e continuam fazendo esta ótima revista.

João Vinicius Rizardi Martins  
Via e-mail

Fabio Santana, autor da matéria sobre animesgames da edição #15 e fanático de plantão por dublagens, sobe ao palanque, dá dois tapinhas no microfone, pergunta se o treco está funcionando e responde: "Quem fez a voz de Kite em .hack é realmente a mesma pessoa que fez o Musashi do game Brave Fencer Musashi da Square, mas na realidade, é uma mulher. Seu nome é Mona Marshall, dubladora profissional que trabalhou em diversos animes americanos, como Digimon e Magic Knight Rayearth. Além disso, ela faz a voz de Jr. em Xenosaga Episode I. A garota que dá um livro para Orca é Aura, e sua dubladora é Lia Sargent, a mesma que empresta a voz para Shion de Xenosaga Episode I (e também para Bubbles de Brave Fencer Musashi)".

## NAMORADO DO SAPO



Gente, o cartoon do Cacto & Sapo é simplesmente f\*\*a! Gostaria de saber mais sobre o cartunista, se ele tem trabalhos diferentes ou se existe um meio de ver outras histórias do Cacto? Todo mês, quando compro a revista mostro a página à minha namorada (a Camilla), e até ela gosta. Claro que demorou alguns meses para assumir, mas ela é o Sapo em pessoa! Gostaria de elogiar a forma como o autor descreve o universo dos gamemaniacos, com o qual eu me identifico totalmente. O modo como ele tratou os chefes dos jogos foi simplesmente show! Valeu, cara!!!!

Alexandre Marinho  
Via e-mail

Alexandre, a HQ do Cacto & Sapo foi criada pelo Ed exclusivamente para a EGM Brasil e, por enquanto, é só aqui que você verá as aventuras do Cacto e seu parceiro palpiteiro. Mas o Ed é uma cara

**bem versátil: além de tiras, cartuns e ilustrações para alguns jornais e revistas, de vez em quando, ele faz outros desenhos diferentes pra gente. E claro, todo mês ele ilustra a seção Game Over, que encerra a revista.**

## EU JOGUEI, VOCÊ NÃO



Gostaria de saber se na E3 do ano passado havia uma versão jogável de Doom 3. Vi uma notícia por aí que havia, e até mostrava como fazer o download de uma demo. Fiz e joguei. É realmente Doom 3, com três fases e gráficos muito bons. Se não havia uma versão jogável na feira como eu joguei? Não parecia ser algo falso, era Doom 3 mesmo.

Guilherme Grandizoli  
Curitiba/PR

Guilherme, sim e não. Ou melhor, não e sim. Definitivamente, não havia uma versão jogável de Doom 3 na E3 do ano passado, e nem na edição deste ano. Nos dois eventos, o jogo só esteve presente na forma de vídeo. Mas o que você jogou era, sim, Doom 3. Acontece que uma versão demo do jogo acabou sendo roubada dos estúdios da Id (produtora do game) e se espalhou pela internet. É uma demo real do jogo, mas muito longe da versão final. É algo pesado demais, com muitos problemas e cheio de bugs. Não era algo destinado ao público, é uma cópia de trabalho mesmo, que repetimos, foi roubada do estúdio e não esteve em nenhuma edição da E3.

## A CULPA É SUA!

VOCÊS! Por quê??? Ai meu Deus!! Tinham que dar a idéia... o CELULAR DO MILHÃO já está à venda!!! Putz, o que vocês fizeram?? Aproveitando, o que vocês acharam do jogo Charlie's Angel (As Panteras)? Se depender delas, o jogo vai ser ótimo...

Diogo Buquera  
Via e-mail

Pois é, Diogo... mas no fundo, quando brincamos sobre o celular do milhão (lááá atrás, na EGM Brasil # 6), sabíamos que era uma boa idéia para algum produtor nacional aproveitar. Até que demorou... e sobre as Panteras, realmente elas são demais. Mas o game, se depender do que vimos na E3, não impressiona nem um pouco. Vamos esperar o lançamento.

## CADÊ?

Olá, pessoal da EGM Brasil, tudo beleza? Na edição de julho, vocês prometeram uma

matéria sobre Soul Calibur 2 para a edição de agosto, cadê? E quanto a Virtua Fighter 4: Evolution, ele já chegou faz tempo às locadoras, mas na revista, está dito que só sai em agosto!

Ronaldo Viana  
Ribeirão Preto/SP

Ronaldo, realmente prometemos e não cumprimos. Acontece que a EGM Brasil analisa apenas versões finais do jogo, e estávamos esperando a versão americana de SC2 chegar à redação, o que ocorreu um pouco depois do esperado. Mas a matéria prometida está aqui, como você deve ter notado na capa. Quanto a Virtua Fighter 4: Evolution, vale a mesma regra: já tínhamos a versão japonesa do game faz tempo (provavelmente a que está em sua locadora), mas a americana só pintou por aqui agora. Confira nossa opinião na página 70.

## CONVOCAÇÃO GERAL!



Olá pessoal. Estou escrevendo porque nunca consegui fazer um cliê sério de Diablo (sim, eu ainda o jogo). Toda vez que alguém diz que quer formar um cliê, some logo em seguida. Jogamos um dia e depois nunca mais. Portanto, estou pedindo para divulgarem meu e-mail para que outros jogadores de Diablo me contatem. Um beijo pra Ana e pra Michelle. Obrigado.

Vinicius Lazzaris Pedroso  
vini.the182@bol.com.br

Recado dado: moçada do Diablo, o e-mail do Vinicius está aí, vamos lá formar logo esse cliê e não deixar o coitado jogando sozinho. Quem sabe a gente não pinta por lá também?

## CREAM OU CHEESE?!

Sou um grande fã de Sonic, li a matéria da edição 17 e achei muito boa. Gostaria de saber algumas coisas. Onde posso encontrar a imagem que foi usada no fundo da

capa? Vocês poderiam conseguir uma entrevista direta com Yuji Naka?

Na página 50 está escrito "Adiós Chaos: sabe aqueles bichinhos de estimação que você criava em Sonic Adventure? Em Heroes, você terá que dar adeus a eles. O único Chao do jogo é Cream, melhor amigo de Cheese, que costuma ajudá-la a coletar itens próximos". O Cheese é que é o chao, e a Cream é a dona!

Marco Aurélio,  
via e-mail

Valeu, Marco Aurélio! E desculpe-nos pela escorregadilha. Realmente, erramos a legenda da matéria do Sonic. Como você disse, o Chao da dupla é Cheese e não Cream como está escrito. Sobre a entrevista com o Yuji Naka, sugestão anotadíssima! Aguarde as próximas edições e, quem sabe, você não vai se deparar com um divertido bate-papo com o criador do Sonic. Quanto à foto, tchan-tchan-tchan-tchan, é só olhar pra baixo! Brincadeira... A verdade é que essa imagem foi liberada pra revista em caráter de exclusividade. Então, você só vai poder vê-la aqui, na sua revista favorita de games.





**Ganhe este jogo!**  
**Entre para nossa equipe de vendas**

Se você é estudante e apaixonado por video game como nós **venha participar de nossa equipe de vendas.** Estamos dando oportunidade para **jovens arrojados, comunicativos e dinâmicos.** Caso tenha interesse remeter seu "Curriculum Vitae" para a nossa caixa postal nº 12010 cep 02013-970 SP.

obs.: só atenderemos através de Curriculum enviados para caixa postal.

# Cacto & Sapo



...PORQUE VOU TRUCIDÁ LO EM SOUL CALIBUR!!  
UAH! AH! AH! AH! AH! AH!



E ENTÃO? GOSTOU DE SENTIR O SABOR DA LÂMINA DO TEMIVEL CACTO?



QUE VOCÊ APRENDA QUE COM O MESTRE NÃO SE BRINCA!



TOME CUIDADO PARA QUEM VOCÊ APONTA ESSE CANNIVETE, FILHO! O HOMEM AQUI É O MESTRE DAS ARMAS BRANCAS!



Conheça agora o melhor

# DMS3

## TECHNOLOGIES



- \* Jogue todos os CD'S e DVD'S originais e importados.
- \* Assista qualquer filme sem precisar disco de boot.
- \* Sleep Mode: Permite o desligamento do DMS3.
- \* Devolution Mode: Com ele você pode ouvir Mp3 e rodar filmes Divx direto.
- \* Atualização: Você está cansado de ficar trocando de Modchip? Agora você só precisa colocar o CD com atualização e pronto; Você pode fazer o Download das atualizações em nosso site.
- \* DMS 3 trabalha na voltagem correta de seu Ps2.
- \* Não falha o boot de jogos e filmes como de costume em outros.

## Ligue e adquira agora o seu DMS3



*\* Preços especiais para lojas e assistências.*



*\* Despachamos para todo o Brasil.*

**Distribuímos também outras peças; Confira em nosso site.**

**DISTRIBUIDOR OFICIAL NO BRASIL, CONFIRA [www.dms3.com](http://www.dms3.com)**

<http://www.hkimports.com.br> (51) 599.2007 - (51) 8114.2323



### Assistências Autorizadas



**Tilty's Games**  
(11) 6193.7163 - 6191.3000  
Rua Serra de Bragança, 476  
Tatuapé - São Paulo  
<http://www.tiltysgames.com.br>



**Assel Eletrônica**  
(21)2509.2989 - 2509.7137  
Rua da Lapa, 107  
Lapa - Rio de Janeiro  
<http://www.assel.com.br>



# start

o que rola de melhor no mundo dos games

# QUASE FAMOSOS

Conheça os novos consoles que brigam por um lugar no pódio

**A**postamos que você nem imagina que o inventor do PlayStation, Ken Kutaragi, criou o console mais vendido do mundo no porão da casa dos pais enquanto era sustentado por eles. E você sabia que a Nintendo começou nos fundos de uma van com um cara que tinha apenas US\$ 10 no bolso e um guardanapo com rabiscos de um encanador saltitante? Tudo bem, é mentira. Mas isso não impediu que algumas companhias magrelas (e uma corporação brutamontes) sonhassem alto, planejando entrar no ringue da indústria de games e roubar o cinturão da Sony, Microsoft e Nintendo. Afinal, esse negócio movimenta US\$ 11 bilhões por ano! Pensando nisso, decidimos selecionar os quatro desafiantes mais bem treinados, dar-lhes um pouco de exposição e ver se agüentam dez rounds numa arena que mal pode suportar os três maiores consoles. Todos têm que começar de algum lugar, não é? É só perguntar à Microsoft, que começou com um pequeno grupo de nerds com algumas idéias sobre computadores (e essa história é real).



■ US\$ 300 - US\$ 500 - Início de 2004

## PHANTOM

Comprar games de casa? O Phantom sabe como

 Talvez tenha sido o nome do console, ou o fato de a companhia responsável estar situada na terra dos aposentados, a Flórida, ou aquele e-mail que dizia que tudo não passava de um grande engano. A verdade é que, quando o Phantom foi anunciado, levamos um bom tempo para acreditar que se tratava de um negócio sério. Droga, e ainda temos algumas dúvidas. Mas a criadora do Phantom, Infinium Labs, que está expandindo suas operações para a Califórnia, fala sério sobre essa misteriosa máquina. "Não será um brinquedo como os outros consoles", diz o chefe de operações, Robert Shambro. "O Phantom é direcionado a jogadores de 18 a 35 anos que procuram a conveniência de assinar, alugar e comprar jogos usando seus televisores." Comprar jogos com o joystick? Funciona assim: no início de 2004, os jogadores poderão adquirir o Phantom pelo site ou assinando provedores de TV a cabo e de internet (o con-

■ US\$ 300 • Outubro de 2003

## N-GAGE

Arrombe tumbas e ligue pra turma

 "N-Gage é um aparelho completamente novo", diz Ilkka Raiskinen, vice-presidente de mídia e entretenimento da Nokia, até agora a concorrente mais forte. "Já existem aparelhos celulares, para vários jogadores e online. O N-Gage combina as três coisas. É um novo segmento que estamos construindo." Novo segmento? Não iríamos tão longe. O N-Gage está de olho no mesmo mercado de portáteis que o Game Boy tem dominado há mais de dez anos - e que o PSP, da Sony, vai invadir no próximo ano. E também tem interesses no mercado de celulares. Suas principais atrações são jogar games, rodar MP3, ouvir rádios FM e, é claro, trocar mensagens e telefonar para outras pessoas. A tela do N-Gage tem 1,38x1,63 pol, é colorida e tem backlight (iluminação que permite jogar no escuro), com uma qualidade visual bem próxima à do PS1. A tecnologia online e sem fio Bluetooth permite partidas

► UM JUIZ DE HONG KONG ORDENOU QUE A EMPRESA LIK-SANG (WWW.LIKSAN.COM) PAGUE US\$ 641 MIL À NINTENDO (ALÉM DAS CUSTAS DO PROCESSO) POR TER VENDIDO UM



■ Disponível nas cores prata e azul, o Phantom terá um processador três vezes mais veloz e uma memória quatro vezes maior que do Xbox, segundo a Infinium. Na hora da compra, é possível fazer um upgrade da memória e do disco rígido, mas o preço sobe



lagem, distribuição, espaço nas prateleiras – os games seguem direto para os consumidores.”

sole não poderá ser adquirido em lojas). Depois, é conectá-lo ao televisor e à internet e pagar uma assinatura mensal para acessar de cinco a sete jogos, que poderão ser baixados no HD do aparelho. “Esses games podem ser jogados à vontade”, diz Shambro. “Os jogadores não serão cobrados pelo tempo de conexão. E, no fim do mês, poderão trocar os jogos ou ficar com eles.” Para comprar ou alugar mais jogos, basta pagar taxas adicionais. E você também pode testar as demos gratuitas para ver se valem a pena.

**É um concorrente forte?** Gostamos da ideia de comprar ou alugar games sem tirar o traseiro do sofá. Mas quem vai ligar pra conveniência se o conteúdo não for bom? Com essa estrutura de PC, o Phantom pode oferecer uma verdadeira mina de ouro de jogos para computador, mas será que as produtoras de jogos para console vão querer se ligar a ele? Shambro insiste que os games apare-

cerão, mesmo que a Infinium tenha que pagar às produtoras. “Estamos conversando com 250 desenvolvedoras e produtoras e, como não temos intermediários, é grande o incentivo para que elas tragam games para a nossa plataforma. Não precisamos de emba-

### Games para o Phantom

A Infinium vai armazenar todos os jogos do Phantom em vários servidores espalhados pelos EUA. Espere uma grande quantidade de títulos para PC (incluindo games online e aqueles nos quais é possível confrontar jogadores conectados a outros computadores), além de versões de jogos para console.

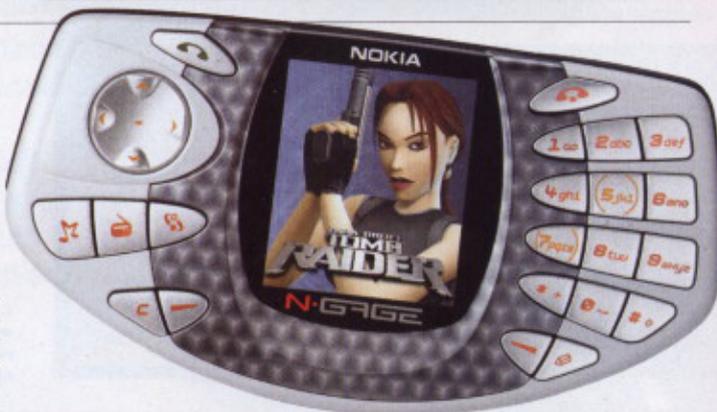
Shambro também acredita que teremos alguns jogos exclusivos. Embora o valor da assinatura não tenha sido revelado, ele diz que será “competitiva e desejável”. O preço do aluguel será estipulado de acordo com o título – quanto mais famoso, mais caro será o download.

■ As imagens de jogos ainda não estão disponíveis, então, que tal uma tanguinha Phantom? Em [www.cafeshops.com/labs/101291](http://www.cafeshops.com/labs/101291), você pode comprar uma pra namorada

■ Ainda não sabemos para que servem tantos botões. Talvez para avisar que você gastou dinheiro demais com este celular

entre vários jogadores. E o catálogo de jogos traz títulos das maiores produtoras, como Activision, Sega e THQ.

**É um concorrente forte?** No papel, o N-Gage parece muito bom, mas o design deixa muito a desejar. Os botões são complicados de manusear e, toda a vez que você quiser mudar o jogo, precisa retirar a bateria antes. Também não é um celular bem desenhado: para se comunicar, você terá que segurar a parte de cima do aparelho de encontro ao rosto. E o mais importante: a lista de jogos não impres-



sion. Pagar US\$ 40 pelas versões dos jogos mais novos da temporada (veja abaixo) pode parecer ótimo para alguns, mas o GBA

oferece um catálogo de jogos muito maior por um terço do preço. ➤

### Games para o N-Gage

Vinte jogos deverão ser lançados junto com o N-Gage. Os três maiores são...

#### Tony Hawk's Pro Skater

Torne-se Tony Hawk ou outro skatista profissional nesta fusão de Hawk's 1, 2 e 3. E dispute a melhor pontuação com jogadores de vários lugares.



#### Tomb Raider

Baseado na primeira aventura para PS1, esta Lara Croft tem três fases exclusivas e jogo online limitado (você terá que bater os recordes de tempo de outros jogadores).



#### Red Faction

A Monkeystone Software (do co-designer de Doom, John Romero) criou, especialmente para o N-Gage, um FPS original baseado na franquia da THQ.



## Nocauteados

CINCO CONSOLES QUE NÃO DURARAM MUITO...

**TurboGrafx-16 (1989-1993)** — Adorávamos a mistura de cartões de jogos e títulos bacanas (*Devil's Crush* era o melhor), mas o Genesis, da Sega, e o Super NES, da Nintendo, deram uma bela rasteira no Turbo.



**Atari Lynx (1990-1992)** — Apesar do impressionante visual colorido e dos efeitos que nenhum outro console conseguia superar, este portátil não foi páreo para o Game Boy Goliath, da Nintendo.



**3DO (1993-1996)** — O primeiro console da "próxima geração" totalmente adaptado a jogos em 3D foi um duro golpe no nosso bolso – custava US\$ 700, no lançamento.



**Neo-Geo Pocket Color (1999-2001)** — A maravilha de bolso da SNK tinha gráficos melhores que os do Game Boy Color, uma bateria duas vezes mais resistente e ótimos jogos de luta e estratégia. Dai, a SNK desligou a tomada.



**Indrema (2001)** — Este console baseado no sistema Linux prometia funções de gravação e jogos de produtoras independentes (ou seja, bem mais baratos). Morreu antes de ficar pronto.



APARELHO QUE PERMITE PIRATEAR O SOFTWARE DO GBA. E ESSE É APENAS O VALOR INICIAL. O TOTAL DA INDENIZAÇÃO AINDA SERÁ ANUNCIADO... ➤

■ US\$ 200-US\$300 • Final de 2003

## HELIX

O portátil  
"três em um"

Hoje em dia, a maioria dos portáteis está restrita a uma única função principal. Os aparelhos de MP3 tocam músicas. O GBA roda games. Os Palms organizam sua vida. Você pensa em comprar uma máquina para cada uma dessas funções, é melhor esperar um pouco. Os caras da Tapwave Inc. — uma pequena empresa da Califórnia formada por ex-funcionários da Palm — sugerem que você guarde seu dinheiro para o Helix, um portátil que vai unir todas as operações acima num único hardware. O co-fundador da empresa, Byron Connell, diz que o Helix (nome temporário do aparelho) vai "atender aqueles que procuram o melhor, tanto em diversão quando em funcionalidade". No lugar das 14 mil funções alardeadas pelo Palm, os donos do Helix poderão jogar games em 2 e 3D com gráficos no mesmo nível do PS1 (ou um pouco melhores). E como funciona? Conseguimos ver e segurar um protótipo, mas a única imagem que a Tapwave liberou foi o desenho acima. O Helix é similar ao GBA original,



com algumas diferenças: tela maior, controles analógicos, dois botões de ação adicionais no lado direito e, como no GBA, dois botões laterais. O aparelho vai pesar 172 gramas, utilizará baterias de lítio e terá uma função de vibração. Além de jogar sozinho, o Helix permitirá disputas entre até sete jogadores conectados sem fio.

**É um concorrente forte?** Embora as funções do Helix sejam impressionantes, é estranho a Tapwave não ter definido o nome do portátil e só ter anunciado dois jogos. Por isso, duvidamos que o aparelho seja lançado em 2003. Mas a grande questão é: o Helix conseguirá competir com o PSP, que terá algumas funções idênticas as dele e entrará em cena no próximo ano? "Tenho certeza de que a Sony produzirá um produto forte. Por outro lado, eles também estão fazendo algumas mudanças tecnológicas das quais o público pode não gostar", diz Connell. "A tela de 4,5 polegadas combinada com o drive de disco vai consumir muita energia."

### Games para o Helix

Sim, você poderá jogar mais de 1.400 games, mas títulos de segunda categoria não vão convencer ninguém a desembolsar de 200 a 300 dólares pelo portátil. Ele precisará de mais jogos "reais" como o *Tony Hawk's Pro Skater 4*, da Activision, e *Neverwinter Nights*, da Atari, — os únicos dois títulos anunciados até agora (eles terão o formato de cartões ROM e custarão US\$ 30 cada). E a empresa já revelou que a Midway produzirá para o Helix os mais recentes jogos de esportes, como o *NFL Blitz*. Fora isso, sabemos tanto quanto você.

O RPG *Neverwinter Nights* poderá ser baixado pelo Helix



■ US\$ 300 ou mais • Fevereiro de 2004

## DISCOVER

Jogue Halo e Vice City no mesmo console

A Digital Interactive Systems Corp. (DISC) está mais para um companhia especializada em música do que em consoles. E, verdade seja dita, nem está fazendo um videogame. Está, sim, vendendo a idéia de que os jogadores já estão prontos para jogar games de PC em seus televisores. E a DISC tem tudo para fazer essa idéia deslanchar. A empresa criou um sistema que permite instalar, rapidamente, os jogos para PC. "Você não vai mais se preocupar em configurar gráficos ou usar patches", diz o presidente da companhia, Avraham DorEl. "O console fará isso por você."

O tal console, chamado DISCover, será fabricado por uma dúzia de parceiras da DISC (Hyundai Electronics, Gateway e Apex estão em negociação). O aparelho terá diferentes níveis de performance e preço, dependendo de quem o produz. O modelo mais simples ficará em torno de US\$ 300, enquanto os mais caros terão um processador mais veloz e melhores gráficos.

Quem comprar o console precisará, antes de tudo, se conectar à internet. À noite, o DISCover vai acessar os servidores da DISC para fazer o download de scripts que ensinarão o aparelho a instalar, atualizar e configurar, instantaneamente, os games para PC. Depois, é só comprar um jogo para PC, colocá-lo na máquina e jogar.

**É um concorrente forte?** Vários modelos?

Scripts para download? Parece complicado demais. Mas a DISC nos garantiu que o console vai acabar, de vez, com a velha chatice de instalar jogos para PC. O que nos leva à grande dúvida: as pessoas vão querer mesmo jogar games de PC na sala de estar? Os jogos que testamos pareceram bons na televisão, mas não estamos muito dispostos a bagunçar nossas mesinhas de centro com teclados e mouse...

— Crispin Boyer, Chris Johnston, & Bryan Intihar

### Games para o DISCover

A meta é oferecer todos os títulos para PC, ou seja, milhares de games, inclusive *Halo* e *Vice City*



■ Todas as unidades do DISCover serão equipadas com saídas USB e para PC. Assim, você poderá conectar a ele qualquer periférico que der na telha

## CORRENDO POR FORA: GP32

Difícilmente, ele vai participar da guerra dos portáteis (pra quem ainda não sabe, é comercializado apenas na Coreia), mas isso não impediu o Game Park GP32 de se transformar na grande sensação entre os fãs de jogos importados. A procura pelo aparelho é tanta que só a importadora online

Lik-Sang já conseguiu vender mais de quatro mil unidades. E não estamos

falando de nenhuma tranqueira. Em termos tecnológicos, o GP32 não fica muito atrás do GBA. O visor é maior, os gráficos são bons e o som é excelente. E muita gente vai babar com o que este portátil pode fazer. Conectando-o ao computador, você pode transferir e ouvir arquivos de MP3 e assistir a cliques de vídeo. Sem desrespeitar as leis de direitos autorais, também poderá, sossegadamente, fazer o download de emuladores de games clássicos, incluindo jogos produzidos para antigos consoles e fliperamas. Tudo isso fica armazenado em cartões Smart Media e sai por US\$ 160, no site [www.likasang.com](http://www.likasang.com). O modelo com backlight custa US\$ 70 a mais.



■ O GP32 é uma boa opção para rodar games obscuros, como *Wizard Slayer* (à direita)

▶ APROVEITANDO O LANÇAMENTO DO RPG BOKTAI, QUE É SENSÍVEL À LUZ SOLAR, A NINTENDO LANÇARÁ UMA EDIÇÃO ESPECIAL DO GBA SP NAS CORES VERMELHA E PRETA. MAS SÓ NO JAPÃO. ▶▶



# FRATELLO GAMES

Assistência Técnica Especializada desde 1995



- ✂ Desbloqueio e transcodificação - na hora
- ✂ Consertos em geral ✂ componentes para reposição
- ✂ Orçamento sem compromisso e feitos na hora
- ✂ Acessórios em geral ✂ compra ✂ venda ✂ troca



- A maior variedade de Peças e componentes de reposição
- preços especiais para técnicos e oficinas
- Ligue e peça um Catálogo completo



Facilitamos o pagamento em até 3 vezes. Atendemos via Sedex para todo o Brasil. Entregas na capital e grande São Paulo via Moto Boy

desbloqueie seu PS2 e seu X-BOX na hora com total segurança e garantia dos modchips mais confiáveis do mundo

Loja 1 - Rua santa Ifigênia 295 - 2º andar loja 215/216

Loja 2 : Rua Santa Ifigênia 304 loja C

Fone : (11) 3362-2206 Fone/fax (11) 3224-9418

Fone (11) 3361-2783



[www.fratellogames.com.br](http://www.fratellogames.com.br)

# OS NOVOS DESAFIOS

## Uma conversa com o criador de Mario sobre os erros da Nintendo, o portátil da Sony e a importância de GTA para a indústria

**S**ão tempos difíceis para o GameCube. Seus maiores títulos estão vendendo menos do que se esperava e a reputação do console entre os gamers está caindo. E esses são apenas alguns dos "desafios" (para não dizer problemas) que o presidente da Nintendo, Satoru Iwata, admitiu estar enfrentando este ano. "Mas", ele tratou de acrescentar rapidamente, "a questão não é admitir (os problemas), e sim agir. E a Nintendo já está agindo." Para saber mais sobre os novos rumos da empresa, conversamos com Shigeru Miyamoto, O Homem (título mais que merecido para alguém que criou Mario, Zelda, Donkey Kong e outras grandes franquias da Nintendo).

**EGM:** Como e por que a Nintendo está mudando? Que erros vocês cometeram?

**Shigeru Miyamoto:** Houve um tempo em que um grande título

justificava a compra de um videogame. Mas descobrimos que, nesta geração (de consoles), isso não acontece. Por isso, estamos nos concentrando em possuir uma ampla linha de jogos — uma linha maior, que atraia um público maior ainda. Claro que não podemos, simplesmente, contratar pessoas e esperar continuar produzindo os mesmos games de alta qualidade. O que estamos fazendo é investir, gradualmente, no aperfeiçoamento interno (nos quartéis-generais da Nintendo), em Kyoto. Assim, podemos treinar as pessoas e elevá-las ao nível de qualidade que esperamos.



Por exemplo: durante muito tempo, Super Mario 64 foi o responsável pelas grandes vendas do Nintendo 64



Seria uma referência à Microsoft, que comprou a Rare, ex-desenvolvedora da Nintendo (que está trabalhando em vários projetos, incluindo Perfect Dark Zero com a nova Joana Dark aqui ao lado)?

**EGM:** O novo escritório de desenvolvimento da Nintendo, aberto em Tóquio, faz parte dessa idéia?

**SM:** Sim. E isso não significa apenas contratar um bando de programadores e desenvolvedoras. Em Kyoto, temos um grupo forte de profissionais que estão ensinando o estilo Nintendo de desenvolvimento, e eles serão o núcleo (da equipe de Tóquio). Então, a meta não é só reforçar nossa capacidade de produção, mas aumentar as forças que mantêm o padrão de qualidade da Nintendo. É por isso que recusamos a idéia de

comprar desenvolvedoras para lançar montes de jogos. Estamos mais interessa-

dos em encontrar indivíduos capazes de produzir títulos criativos e apoiá-los



Como a Treasure, desenvolvedora de Wario World

fornecendo os recursos necessários. Vamos apoiar desenvolvedoras independentes do Japão e lhes dar os meios para lançar estilos mais originais de jogabilidade.

**EGM:** Mas vocês também estão usando grandes desenvolvedoras do Japão, como a Sega, a Capcom e a Namco.

**SM:** Também. Porque, em algumas grandes desenvolvedoras, encontramos pessoas às quais podemos confiar nossos personagens. A Namco está fazendo um game Star Fox. Nagoshi (chefe do estúdio Amusement Vision, da Sega) está trabalhando em F-Zero. E, recentemente, o criador de Resident Evil, Shinji Mikami, da Capcom, nos procurou

oferecendo-se para trabalhar com os títulos da Nintendo.

O criador de Sonic, Yuji Naka, fez o mesmo. Então, realmente, estamos concentrados em encontrar designers criativos e talentosos para criar uma forte linha de jogos para o GameCube.

**EGM:** O que o senhor achou da Sony ter anunciado um PlayStation portátil para o ano que vem?

**SM:** O que mais me surpreendeu é que eles anunciaram uma longa lista de especificações sem usar nenhum modelo ou algo para mostrá-las. Para uma empresa grande como a Sony, essa atitude foi surpreendente. Para mim, a maior questão é: "Por que fizeram isso?" Isso me faz pensar se não existiria algum problema ou outra coisa por trás (risos). Essa não é a primeira vez que uma grande empresa de games anuncia um portátil. Muita gente tem investido no mercado de portáteis — da Sega à Bandai, passando pela SNK, várias companhias lançaram videogames portáteis. Muitos nomes nem conseguimos lembrar (risos), mas é óbvio que o Game Boy está ai e continua se saindo muito bem, assim como o SP. Como sempre fizemos, vamos continuar focando nossas atenções no software. A conectividade é o nosso outro ponto forte. Pergunto-me se a Sony não tentará fazer algo similar e, de repente, também apareça falando sobre conectividade.



Apesar de ter virado cult, o Neo-Geo Pocket Color, da SNK não conseguiu chegar ao mainstream...



**EGM:** Falando nisso, conectividade é um dos principais assuntos da empresa este ano. Por que a Nintendo se preocupa tanto em conectar o GBA ao GameCube?

**SM:** O que buscamos é um avanço tecnológico levemente diferente, em vez dos avanços tradicionais dos hardwares.

A conectividade não só influencia a jogabilidade, como também pode afetar os futuros aprimoramentos de hardwares. Muita gente diz que os jogos online são o futuro. Acredito que outras coisas também representem o futuro. Preste atenção aos games que utilizam a conectividade. Em Tetra's Tracker, você joga na tela do GBA e, algumas vezes, usa a tela do GameCube para ver a imagem maior ou para competir com outra pessoa. Em Four Swords, várias pessoas jogam numa tela de TV e podem utilizar a tela do GBA para entrar numa caverna secreta e desco-



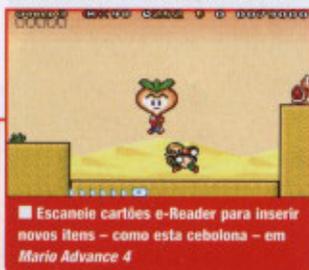
# DA NINTENDO

brir segredos. Já Pac-Man tem outro estilo, com um jogador na pele do personagem usando o GBA e podendo ver tudo, e outras três pessoas (como fantasmas) jogando numa tela de TV e tentando capturá-lo.

A meu ver, a conectividade é um meio básico de conectar um GameCube a um Game Boy Advance e, ao fazer isso, possibilitar a criação de novos estilos de jogar. E o mais importante de tudo é que você pode pegar um jogo antigo, adicionar a opção de conectividade e, de uma hora para outra, dar-lhe um novo apelo e um novo estilo de diversão.

**EGM: Você vê jogos do estilo de Tetra's Trackers e Four Swords como games isolados, como partes de uma coleção ou com preços baixos?**

**SM:** O fato de o GameCube usar CDs abre várias opções em termos de preço e de como vamos oferecê-los. Ainda estamos discutindo com a Namco o que fazer com Pac-Man, mas temos muitas opções: (Dias depois, numa conferência, Miyamoto citou, como exemplo hipotético, a possibilidade de oferecer Pac-Man para GBA-GC



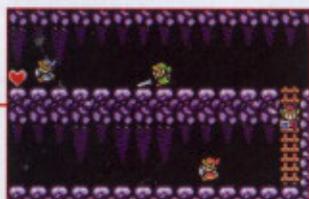
Escaneie cartões e-Reader para inserir novos itens - como esta cebolona - em Mario Advance 4

como um jogo extra numa compilação chamada Pac-Man Collection)

**EGM: Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3 para GBA usa cartões especiais e o periférico e-Reader para adicionar novos itens ao jogo.**

**Como isso funcionará, já que o e-Reader fecha o espaço para cartuchos do GBA?**

**SM:** Neste momento, é um pouco complicado, porque você precisa tanto de um GBA com o jogo quanto de um GBA com o e-Reader, além de um cabo para conectá-los. (Falando baixinho, em japonês, para o



tradutor) Já anunciamos alguma coisa sobre o Pokémon?

**Tradutor:** (Em japonês) Não, ainda não. (Olhando para o entrevistador) Mas ele sabe falar um pouco de japonês... (Todos riem)

**SM:** Estávamos falando sobre uma coisa relacionada ao Pokémon, algo para um futuro próximo.

**EGM: Numa recente conferência para a imprensa, alguém da Nintendo brincou: "Mario nunca vai sair por ai atirando em p\*\*\*\*". Ficamos curiosos: qual é a sua opinião a respeito de Grand Theft Auto 3 e sobre os efeitos que o jogo causou na indústria de games?**

**SM:** Acho que as pessoas estão percebendo várias questões morais em relação a GTA. Mas, olhando além disso e especialmente para o design, o jogo oferece muita liberdade. O jogador pode fazer várias escolhas e, quanto à jogabilidade, o game funciona muito bem. Como mídia interativa, acho importante que sejamos cuidadosos com o uso da violência. Por outro lado, numa época em que todos estão muito preocupados com gráficos e cenas de transição, GTA é um game que não tem gráficos bem acabados e cenas incríveis. Baseado nesse tipo de jogabilidade, é um jogo que vendeu muito bem. Quanto a esse aspecto, é algo bom para a indústria.

**EGM: Ainda tenho muitas perguntas, mas o tempo está acabando. Então, que tal um pingue-pongue? Vou dizer os nomes de vários jogos que serão lançados e você dirá algo sobre eles, em até 20 palavras. Pode ser? Começando... agora.**

**SM:** Bem, eu não sei a respeito de vár...

**EGM: O próximo Zelda para GameCube...**

**SM:** ... não terá um Link realístico. Pelo menos, não o próximo...

**EGM: Pikmin 2...**

**SM:** ... acho que será um jogo muito divertido, que unirá as melhores partes do Pikmin original.

**EGM: Geist...**

**SM:** ... a desenvolvedora (n-Space) tem uma equipe muito talentosa.

**EGM: Mario and Luigi (GBA)...**

**SM:** ...é um RPG de ação bem ao estilo Nintendo.



Depois de ser o protagonista de Luigi's Mansion, Luigi volta à velha ocupação de ajudante de Mario, em Mario and Luigi, um RPG para GBA previsto para o fim do ano

**EGM: Mario and Donkey Kong (GBA)...**

**SM:** ...é um remake (de Donkey Kong para Game Boy), um game muito interessante de apanhar itens...

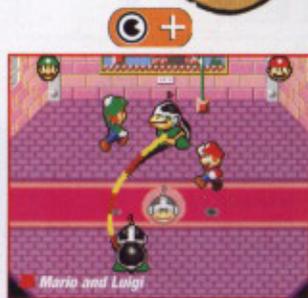
**EGM: Metroid Prime 2...**

**SM:** ...você vai jogá-lo no próximo ano.

**EGM: 100 Marios (nome temporário do próximo jogo de plataforma do Mario)...**

**SM:** ...se eu não mostrar alguma coisa dele na próxima E3, não terei cumprido o meu dever (risos).

- Mark MacDonald



# GAME O QUÊ?

Primeira exposição brasileira sobre games bate recorde de público

**S**e ainda restavam dúvidas de que os videogames são uma manifestação artística, a exposição Game o Quê?, em cartaz na cidade de São Paulo, está conseguindo eliminar todas, uma a uma. E em grande estilo. Além de ter o mérito de ser a primeira exposição do país totalmente baseada em videogames, Game o Quê? já começou batendo recordes: no primeiro fim de semana, nove mil pessoas visitaram a sede do Itaú Cultural, entidade que está organizando o evento (seis mil apenas no sábado) – número nunca alcançado. E, pelo visto, até 21 de setembro, quando termina a mostra, os digitos vão continuar aumentando.

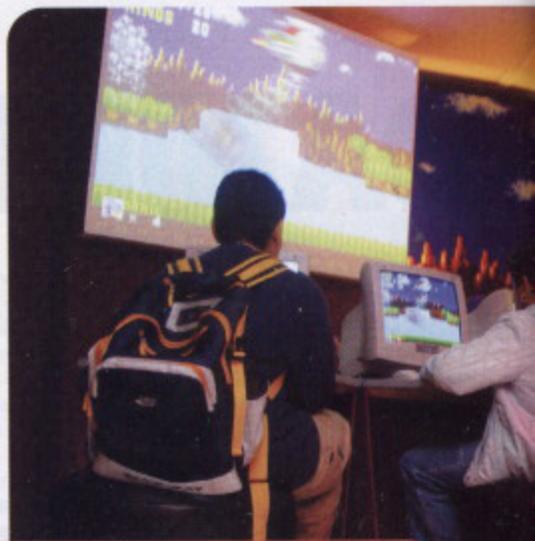
"Havia uma demanda reprimida no Brasil para uma exposição desse tipo. As pessoas falam muito, mas conhecem pouco sobre videogames", diz Guilherme Kujawski, coordenador do Itaúlab, o laboratório de mídias interativas do Itaú Cultural. Para saciar essa curiosidade, foram selecionados vários jogos, considerados emblemáticos e que representam a evolução tecnológica dos videogames.

"Os jogos foram escolhidos em função da tecnologia aplicada neles. São os turning points, os modificadores de paradigma da história dos videogames", diz Kujawski. Calma, a essa altura você já deve estar torcendo o nariz ao imaginar aquela cena clássica: silêncio total, público coçando o queixo e comentários do tipo: "interessante, muito interessante". Esqueça tudo isso! Nessa exposição, acontece justamente o contrário. Três aspectos dos jogos estão em destaque: gráficos, som e

comportamento artificial. E, para entendê-los, o público não apenas observa, mas interage com os games, escutando (você pode colocar fones de ouvido e acompanhar a evolução das ondas sonoras) e, principalmente, jogando.

Essa oportunidade de jogar é que parece atrair a maior parte do público. Nos dois andares da exposição, o zunzum não pára. É gente jogando, gente torcendo pelos jogadores, gente na fila aguardando a vez de jogar, gente matando as saudades dos jogos antigos ou se deslumbrando com os modernos. "A surpresa maior é dos adultos que, antigamente, jogavam games e agora estão vendo como a tecnologia evoluiu", diz Marcos Cuzziol, gerente do Itaúlab. O enfermeiro Sérgio de Oliveira, 50, sentiu exatamente isso.

■ Enquanto eles jogam *Sonic* (ao lado), elas se divertem com *Space Invaders*



■ Escutando é que se aprende: áudios mostram a evolução da sonoridade nos games



■ O coordenador do Itaulab, Guilherme Kujawski, ao lado do mascote da exposição

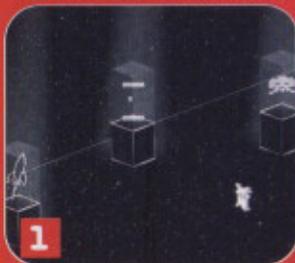
"Trouxe meus dois filhos, uma neta e mais três sobrinhos. E aproveitei para rever os games que costumava jogar. A evolução foi muito grande", diz ele. A história dos videogames é contada a partir de *Space Wars*, criado em 1961, por técnicos do Massachusetts Institute of Technology (MIT), nos EUA, e considerado o primeiro jogo eletrônico. Uma pausa para lembrar outras antiguidades, como *Pong* (o pioneiro entre os jogos de tênis,

criado pela Atari, em 1972) e a história prossegue, com bits aumentando e gráficos ficando cada vez mais complexos. Em seguida, entram em cena títulos como *Space Invaders* (jogo de Arcade, de 1978) e *Pitfall* (para Atari 2600), seguem as primeiras aventuras de *Sonic* (de 16 bits, lançado em 1990) e a evolução prossegue, até chegar aos títulos da nova geração, representada por *FIFA*, *The Sims*, *Enter the Matrix*, e outros. Enquanto uns olham, outros fazem questão de jogar. Não é à toa que as senhas para alguns games são disputadíssimas. Algumas pessoas chegaram a ficar até uma hora na fila para *Enter the Matrix*. Mas o esforço parece estar valen-

## Enquanto isso, na internet...

Quem não mora em São Paulo, também poderá matar a saudade de vários jogos e conferir a história dos videogames – e o melhor, sem sair da cadeira! O site do Itaú Cultural ([www.itaucultural.org.br](http://www.itaucultural.org.br)) está disponibilizando versões demo e para download de vários jogos, antigos e

atuais. É possível, ainda, fazer um passeio completo (virtual, claro) pela exposição, com direito a um guia turístico. Seguindo o mascote Bit, você visitará cenários com diferentes visuais, que acompanham a evolução tecnológica dos games.



1 ■ O mascote Bit, nos primórdios dos videogames. Como tudo era simples!



2 ■ Olha ele aí, com visual 8-bit. Isso era a época do *Sonic*, *Myst* e *Comanche*



3 ■ Os games vão ganhando mais cores e som. Os gráficos ficam mais elaborados



4 ■ 24-bit e 16 milhões de cores. O que será que vão inventar depois?

# Disk Games

**Horário de Funcionamento**  
Seg. à Sex. 09:00 às 19 Hrs.  
Sábado 09:00 às 18:00 Hrs.

Compre Aqui:

[www.diskgames.com.br](http://www.diskgames.com.br)

Entregamos para todo o BRASIL

(19) 3242-0541



« VIDEO GAMES »

« JOGOS »

« ACESSÓRIOS »

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

ESPECIALIZADA

PlayStation.2



XBOX



NINTENDO GAMECUBE



PlayStation.



GAME BOY ADVANCE



CONSULTE NOS SÓS PLANOS  
TUDO EM ATÉ 12X

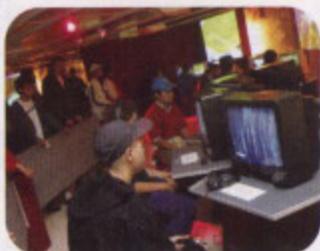
« GARANTIMOS O MELHOR PREÇO »

## Paulista 1919

do a pena não só para os gamers de carteirinha, mas também para os iniciantes. "Até agora, joguei *Sonic, Pitfall, Pong, Myst, Space Invaders, Enter the Matrix, The Sims*", contabiliza Bianca Merino, 12, fazendo um balanço de duas tardes de visita à exposição. "E quero jogar muito mais."

A tecnologia dos games também pode ser vista em outros contextos. Dois projetos nacionais, *Imateriais* e *Paulista 1919*, ambos desenvolvidos pela equipe do Itaulab, mostram o uso dos ambientes virtuais em áreas como educação e memória.

O primeiro é um passeio que discute o que é o sentir no ambiente virtual, com cenários inspirados nos cinco sentidos do homem e que tentam estimular o tato, o olfato, a visão, a audição e o paladar. *Paulista 1919* é uma reconstituição virtual da famosa avenida paulistana, construída em 1891. Na pele de um pedestre do início do século passado, é possível passear pela avenida em pleno ano de 1919, atravessando o caminho do bonde, contemplando os antigos casarões e ouvindo histórias curiosas sobre o local e seus ilustres moradores (veja o box ao lado). Jogatina vai, jogatina vem – é assim, de um jeito meio descompromissado, que muitos visitantes acabaram percebendo o potencial dos games para outras áreas, além do entretenimento. Depois de testar alguns jogos e passear pela avenida Paulista virtual, a pedagoga Jane Spinola não teve mais dúvidas: "Os games podem, sim, ser usados para explorar questões educativas".



Sinhazinhas passeando de sombrinha, bondes trafegando, automóveis antigos, muito verde e ar puro. É difícil acreditar, mas o coração econômico de São Paulo, a av. Paulista, já foi assim há muito, muito tempo. Em *Paulista 1919*, o visitante pode voltar a esse tranqüilo passado e, na pele de um pedestre da época, passear pela histórica avenida, em pleno ano de 1919. No roteiro, estão igrejas, casarões, jardins, o famoso belvedere (de onde o público acompanhava corridas de automóvel, blocos carnavalescos e os maratonistas da São Silvestre), o Instituto Pasteur e vários outros prédios. Passeando por lá, você ouve histórias dos ilustres moradores, das ruas que cortam a avenida e desco-



■ No sentido anti-horário: o antigo belvedere (abaixo), o hospital Santa Catarina, o grupo escolar Rodrigues Alves e o Instituto Pasteur

E a questão educativa é apenas um dos diversos temas abordados durante a exposição. Palestras e workshops (confira a programação no box abaixo) estão discutindo games vs. inteligência artificial, exclusão digital, comportamento social e por aí vai. Um dos debates que mais deve render diz respeito ao status de arte

que tem sido conferido aos videogames. "Não tenho dúvida", diz Guilherme Kujawski, "os games são, hoje, um fazer artístico. O grafismo utilizado para mostrar os cenários é arte, e arte de supervanguarda". Marcos Cuzziol concorda e aproveita para destacar outro aspecto artístico dos games: "Eles são muito mais

artísticos à medida que permitem criar um ambiente virtual, um mundo com regras próprias e com personagens que reagem a essas regras". Concorda? Discorda? Pense a respeito. E, na dúvida, comece a olhar o console empoeirado no canto da sua sala com outros olhos. 🎮

## Programação

### GAME E COMPORTAMENTO ARTIFICIAL

10 de setembro – 10h

Com Bruno Feijó e Jeferson Valadares

### GAME E COMPORTAMENTO SOCIAL

17 de setembro – 10h

Com Haim Grunspun e Lidia Weber

### INCLUSÃO DIGITAL: CIDADANIA E EDUCAÇÃO NA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO

25 de setembro – 10h

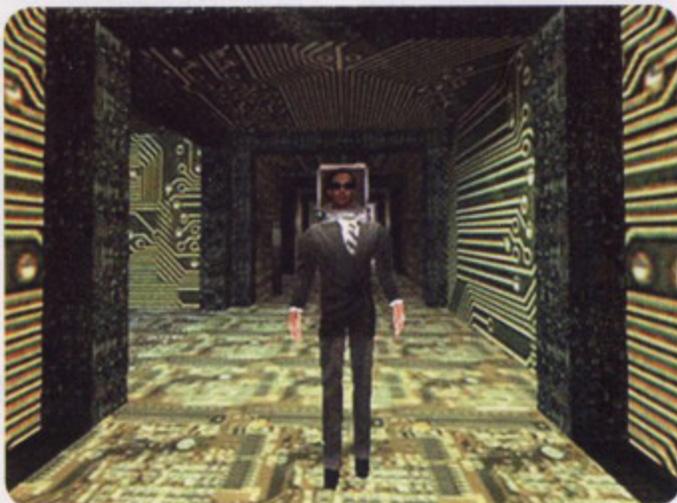
Com Gilson Schwartz, Sérgio Amadeu da Silveira, Valdemar Setzer e Danilo Miranda

Os games são mesmo uma forma de arte? Será que contribuem para a educação? E como afetam o comportamento? Até o fim de setembro, essas e outras discussões sobre o papel dos games vão dar o que falar na sede do Itaú Cultural (av. Paulista, 149 – São Paulo/SP). Pesquisadores, professores, cientistas, profissionais de várias outras áreas e, especialmente, fãs de games estarão por lá. Se você não resiste a um bom debate, confira a programação:

### GAME E ARTE

4 de setembro – 10h

Com Suzette Venturelli e Maria das Graças Chagas



■ Cada ambiente de *Imateriais* aborda um sentido: tato, olfato, visão, audição ou paladar

➤ A TAITO LANÇOU UM NOVO SITE PARA COMEMORAR OS 25 ANOS DE SPACE INVADERS. TEM JOGUINHOS E QUINQUILHARIAS COM A MARCA DO JOGO... ➤

# LIÇÕES DE GUERRILHA

Full Spectrum Warrior vai transformar você no senhor da guerra

**F**ull spectrum warrior\* é um jargão usado no exército americano para identificar soldados altamente treinados e capazes de realizar qualquer tipo de operação especial. É também o nome do novo jogo de ação e estratégia militar anunciado pela THQ (previsto para o início de 2004). Já está imaginando como será o game? Então, antes de começar a revirar os olhos pela idéia de que é mais um jogo de tiros em primeira pessoa, precisamos explicar duas coisas. Primeiro, não estamos falando de outro game ordinário do tipo "aperte o gatilho e seja feliz". *Full Spectrum Warrior* foi, originalmente, encomendado pelo exército americano como parte de um programa de treinamento de tropas de infantaria para situações envolvendo guerrilha urbana. E virou um simulador de táticas de combate

incrivelmente complexo. Segundo, não se trata de um jogo nem de tiro, nem em primeira pessoa. Enquanto os outros títulos do gênero colocam os jogadores atrás do gatilho, *Warrior* faz você comandar a guerra. Jogando como comandante de um pelotão de nove homens divididos em dois times, você coordena as táticas, enquanto seus soldados fazem o trabalho braçal. Mande a equipe Alpha seguir para um prédio de esquina e ela dará cobertura a quem vier atrás, organizando-se de maneira perfeita e permitindo que o líder do grupo possa observar, sem problemas, as forças hostis. Ordene a seus homens que cerquem um prédio tomado por inimigos e eles se posicionarão de modo a não atrapalhar a linha de tiro dos colegas. (Se você for do tipo de-



■ Por que a equipe Alpha atravessou a rua? Para proteger o grupo Bravo



■ "Senhor, os arbustos estão bem protegidos"



■ Se suas tropas forem atacadas ao ar livre, automaticamente, os soldados vão se abaixar e revolver

talhista, também pode mandar alguns soldados vigiarem o telhado à procura de atiradores de elite). Com a equipe Alpha posicionada, dê sinal verde para o grupo Bravo avançar e investigar o prédio. Se os inimigos aparecerem quando Bravo estiver em ação, não se preocupe, Alpha abrirá fogo. Táticas como essas são o segredo do sucesso de qualquer missão no mundo real, seja matar um militar, seja procurar armas contrabandeadas. Para transformar o simulador de táticas militares num jogo, a THQ e a desenvolvedora Pandemic (*Army Men: RTS*) planejam melhorar o roteiro e diminuir um pouco o ultra-realismo – como acelerar o carregamento de armas e permitir que as tropas tenham mais munição do que o padrão. Os jogadores também terão um viciante feedback que explicará exatamente o que seus soldados devem fazer. (O simulador original foi elaborado por sargentos do exército americano com anos de experiência). Mas não se preocupe, essas informações não facilitarão o jogo. Para completar, existe a possibilidade de o simulador original ser incluído no game.

— Paul Byrnes



## Um novo arsenal de games de tiros



### ROGUE OPS

PS2, Xbox, GC • Kemco • Novembro de 2003 - Na pele do ex-boina verde Nikki Connors, você vai perseguir terroristas usando habilidades furtivas (é possível até bater carteiras), armas e seu cérebro. Um cruzamento de *Splinter Cell* e *Metal Gear Solid*.



### MEN OF VALOR: VIETNAM

Xbox • Sierra • Início de 2004 - A esperta AI, tanto de aliados quanto de inimigos, é um dos destaques deste histórico FPS. Você poderá jogar no modo cooperativo, em tela dividida ou pelo Xbox Box Live



### KILL SWITCH

PS2, Xbox • Namco • Outubro de 2003 - Este jogo de tiro em terceira pessoa tem um intrigante sistema que permite trocar tiros mesmo estando protegido. Quer dizer que podemos mandar bala, mas os caras não poderão nos atingir? Brilhante!

# A SEGA REAGE

Série velha, título novo

**D**epois de gastar milhões de dólares para promover a série 2K3 (NFL, NBA, NHL, etc.), de conseguir a disputada licença da ESPN e de seus títulos conquistarem ótimos reviews, a Sega, ainda assim, foi esmagada pelo rolo compressor da EA Sports. A empresa levou um soco no queixo ao tentar vender seus games de esportes no ano passado – e até ela admitiria isso.

Mas a Sega ainda não jogou a toalha no chão.

Ao contrário, remodelou a marca da série, trocando o selo "2K" por "ESPN" e

integrando o estilo do famoso canal de esportes (os jogos ganharam os comentários de Chris Berman e vários outros elementos, como replays picture-in-picture, placar de pontos e música-tema).

Se a nova estratégia não alavancar as vendas, a desenvolvedora Visual Concepts (estúdio de esportes da Sega) já tem uma arma secreta engatilhada para este ano: um jogo com perspectiva em primeira pessoa (pense numa Helmet Cam). Estratégia de marketing ou uma jogabilidade inovadora destinada a ser imitada pela concorrência? O presidente da VC, Greg Thomas, garante que se trata da segunda opção. "Dedicamos muito tempo, pesquisas e desenvolvimento para que (o modo em primeira pessoa) não seja algo que as pessoas apenas olhem por alguns segun-



■ Já é certeza: o *ESPN NFL Football* (acima) deste ano terá o novo modo em primeira pessoa. A Sega ainda não decidiu se outros games, como *ESPN NBA Basketball* (no canto), trarão essa novidade

dos", diz ele. "Quando os jogadores testarem esse modo, começarão a ver os games de esportes de uma maneira completamente diferente."

E a EA, está preocupada? Não exatamente. Todd Sitrin, diretor de marketing da EA Tiburon (criadora dos games *Madden*), não compartilha da mesma opinião que Thomas sobre os games de esportes em primeira pessoa. "Isso já foi tentado antes – a maioria dos jogadores acha difícil jogar assim, tanto sozinho quanto no modo Multi-player", diz ele. "Mas lhes desejamos toda a sorte."

Quem estará certo? Pelo visto, essa disputa só será decidida nas caixas registradoras, no fim do ano.

## CARA A CARA

Qual deles é o "Predestinado" ?



**MATRIX RELOADED**

**VS.**

**ENTER THE MATRIX**

Infelizmente, ninguém pode entender o que é o Cara a Cara deste mês. Você terá que ver por si mesmo. Mas não se preocupe... está bem aqui. Então, engula um Halls, uma jujuba de morango – ou qualquer pilula vermelha que encontrar – e prepare-se para entrar na Matrix!

**VALOR DA ENTRADA:**

R\$ 10 nas matinês, R\$ 1,50 para mastigar MM's entre as cenas de luta  
**Vantagem: Reloaded**

R\$ 5 pelo aluguel, R\$ 5 para alugar um jogo melhor

**TRUQUES LEGAIS:**

Manipulando habilmente a Matrix, dois gêmeos branqueos conseguem atravessar paredes.  
**Vantagem: Reloaded**

Péssimos programas da Matrix permitem que todo mundo fique preso nas paredes

**VILÕES:**

O agente Smith faz clones de si mesmo e usa os modos mais (ineficientes) para lutar contra Neo – como socar e encerrar.  
**Vantagem: Reloaded**

Os guardas responsáveis pela segurança. Se na vida real esses caras não são nada durões, por que teríamos medo deles num mundo de fantasia?

**"AÇÃO":**

Os cidadãos de Zion parecem comparar a mesma brabeza virtual.  
**Vantagem: Reloaded**

Se você "hackear a Matrix" vai descobrir uma mensagem especial gravada por Keanu Reeves. Grande recompensa...

**PODERÁ SER PREMIADO POR:**

Fazer o velho Laurence Fishburne lutar do jeito que sempre sonhamos – o que parecia fisicamente impossível.  
**Vantagem: Reloaded**

Pela coragem de ter sido lançado

**O VENCEDOR: *The Matrix Reloaded***

A disputa foi moleza para a segunda cria dos irmãos Wachowski. Mas não fique triste, *Enter the Matrix*. Muitos bobões ainda estão comprando você!

## NOTINHAS: MENORES E MAIS BARATAS QUE O NOVO HARRY POTTER



**Metallica nos consoles**

O Metallica assinou um contrato com a Vivendi Universal para aparecer num game de combate e carros, previsto para o início de 2005, nos três consoles. Ainda sem título, o game é descrito como um "Mad Max vs. Metallica". Quanta originalidade! Tomara que não seja outro *KISS: Psycho Circus*.



**Novas cores para o GBA SP**

Não comprou um Game Boy Advance SP porque as cores não combinavam com suas roupas? Então, aproveite as duas novas opções lançadas em setembro: Onyx (preto) e Flame (vermelho). Para quem ainda não se convenceu, novas cores estarão chegando, em breve. Provavelmente.

# A WCG VEM AÍ



As seletivas para o maior campeonato de games do mundo agitam LAN Houses em todo o país

**M**arque o fim de outubro em sua agenda. Se você tem o mínimo interesse por games (e já que você está com essa revista nas mãos, imaginamos que você tenha), seus olhos, a partir do próximo dia 12, devem estar voltados para Seul, na Coreia. Lá estarão dez brasileiros, representando o país no maior campeonato de games da atualidade, o World Cyber Games 2003.

E não pense que WCG é um campeonato qualquer, como outros dos quais você já deve ter ouvido falar. O evento é absurdamente grande. Durante sete dias, mais de 600 cyberatletas de 55 países estarão na Coreia se degladiando em sete games diferentes: *Counter-Strike*, *Fifa Soccer 2003*, *Warcraft III*, *Age of Mythology*, *Starcraft: Brood War*, *Unreal Tournament 2003* e *Halo* (para Xbox, o único game de console presente no evento). Em jogo, além do óbvio prestígio e admiração mundial,

estão nada menos do que US\$ 350 mil em prêmios. Com exceção de *Halo*, o Brasil estará enviando representantes em todas as categorias, e as seletivas para essas disputadas vagas estão pegando fogo em LAN Houses pelo país. Uma grande final nacional irá acontecer no fim de setembro, reunindo os classificados regionais em um evento sem precedentes no país: uma estrutura de 6.000 m<sup>2</sup> especialmente levantada para o torneio, que terá, além da seletiva final (com 100 PCs), uma LAN Party para 300 participantes, workshops, conferências e sorteio de brindes e prêmios.

A EGM Brasil estará com a equipe brasileira na Coreia, portanto pode esperar, nas próximas edições, uma cobertura completa e exclusiva da participação de nossos cyberatletas na WCG 2003.

## AS SELETIVAS REGIONAIS AINDA NÃO ACABARAM!

VEJA ONDE ESTÃO ACONTECENDO OS ÚLTIMOS TORNEIOS:

DATA	JOGO	LAN HOUSE	CIDADES
6/set	Counter-Strike	Extreme	Rio de Janeiro
6/set	Starcraft	Kangaroo	Rio de Janeiro
6/set	Warcraft 3	Kangaroo	Rio de Janeiro
7/set	Age of Mythology	Kangaroo	Rio de Janeiro
7/set	FIFA	Kangaroo	Rio de Janeiro
13/set	Counter-Strike	Play Games	Belo Horizonte
13/set	Starcraft	Play Games	Belo Horizonte
13/set	Warcraft 3	Play Games	Belo Horizonte
14/set	UT 2003	Play Games	Belo Horizonte
14/set	Age of Mythology	Play Games	Belo Horizonte
14/set	FIFA	Play Games	Belo Horizonte
20/set	Age of Mythology	Cyber Brooklyn	São Paulo
20/set	Warcraft 3	Lime Room	São Paulo
20/set	FIFA	Just 4 Fun	São Paulo
20/set	Counter-Strike	Cia	Brasília
20/set	Counter-Strike	Cyber VNC	São Paulo
21/set	UT 2003	Cyber Augusta	São Paulo
21/set	Counter-Strike	Cia	Brasília
21/set	Counter-Strike	Cyber VNC	São Paulo

Grande final brasileira: de 26 a 28 de setembro na AMCHAM



EXPO: rua Antônio das Chagas, 945 - Chácara Santo Antônio - São Paulo / SP

# DRAGOON GAMES



- CDS E CONSOLES EM PROMOÇÃO
- TODOS OS TIPOS DE VÍDEO GAMES:
- VENDA / ASSISTÊNCIA TÉCNICA / DESTRAVAMENTO

## OFERTAÇÃO!

PAGAMENTO EM ATÉ **15X**

Pistola p/ Play 2 por R\$ 59,00\*  
Jogos Play 2 originais novos a partir de R\$ 89,00\*  
Memory Card Play 2 novo original R\$ 95,00\*

\* Estoque Promocional Limitado

Sedex para todo o Brasil



Tel. 11 3846-1470 / 3846-4375  
[www.dragoon.com.br](http://www.dragoon.com.br)



R. Silvania, 157 - São Paulo-SP - (trav. Av. Sto. Amaro) - alt. 1.501

# 4-4-2? 3-5-2? SE VIRA, O TIME É SEU...

Solte o técnico que existe em você em um game 100% nacional

por Verena Petibinga

**É** inegável que o futebol é uma paixão nacional. Por isso, todo brasileiro sempre arrisca palpites de técnico, escalando seu time do coração ou sugerindo novas esquemas táticos em mesas de bar aos fins de semana. Já que nem todos têm a possibilidade de colocar essas teorias em prática no mundo real, que tal treinar e coordenar um time virtual? Essa é a proposta de *FutSim*, um game 100% nacional que coloca o jogador em uma posição que todo brasileiro acha que sabe tudo: a de técnico. Lançado em abril deste ano, *FutSim* é o primeiro soccer manager (game de gerenciamento de futebol) totalmente nacional. Basta baixar o game pela internet, pagar uma assinatura mensal (veja box) e ter o prazer de poder mandar em um clube só seu. E todos vão ter que te engolir. É tudo bem simples: você começa escolhendo o mundo em que quer jogar, e qual será seu clube. Depois, escala o time para as partidas, treina os atletas, negocia novos passes e contrata a equipe médica, assistentes e olheiros que irão



■ Jefferson Valadares, superintendente da Jynx: "encontramos e corrigimos falhas graças ao retorno que tivemos com os testes feitos pela comunidade"

assessorá-lo. E tudo isso online – um dos grandes diferenciais do jogo comparado aos outros do estilo – pois o game é um MMO (Massive Multiplayer Online).

Um aspecto importante do *FutSim* é que ele possui um gerador de mundos, o que pode criar novos times no clique de um mouse. Esses mundos possuem diferentes horários de partidas, o que foi pensado para agradar tanto ao jogador mais hardcore (oferecendo dois jogos diários, quanto o que só pode acompanhar suas partidas no final da noite. Agora, vale ressaltar que o game exige um certo grau de envolvimento, não podendo ser encarado como um passatempo casual. Alguns dias sem consultar seu clube po-

## manual de um bom técnico

Como em um campeonato do mundo real, um deslize de sua equipe no *FutSim* pode gerar a alegria do time adversário, a insatisfação dos jogadores do clube e até pôr a sua cabeça a prêmio. Por isso, o usuário do game deve estar muito atento a alguns elementos importantes do jogo.

**ESCOLHA DO MUNDO** – Na hora de escolher de qual mundo você quer fazer parte, fique atento aos horários das partidas, tentando adequá-las ao tempo que você dispõe.

**ATRIBUTOS DOS JOGADORES** – Ao escalar o time, examine os atributos de cada jogador, escalando os atletas para as posições certas. Além disso, os atributos mostram o que cada um dos seus jogadores precisa treinar.

**OLHEIRO** – Você deve aprender logo o que os olheiros representam. Esses caça-talents facilitam a vida de qualquer treinador, e seguem suas ordens. Por isso, atenção na hora de especificar os requisitos de busca

de novos jogadores.

**PARTIDA** – As partidas no *FutSim* acontecem em tempo real, ao vivo. Uma dica: a narração da partida pode ser crucial para uma vitória. O recomendado é que você assista à partida enquanto ela está rolando, assim pode fazer alterações no time. Também vale a pena assistir à narração depois para perceber os erros cometidos e conhecer os atletas-revelação.

**NEGOCIAÇÕES** – No *FutSim*, você conta com a possibilidade de negociar não apenas os jogadores, mas também equipe médica, olheiros e assistentes. Importante: o game possui sistema de Inteligência Artificial com 80 redes para simular todos os elementos relacionados a um clube de futebol. Dessa forma, se você fizer uma proposta ruim a um jogador, ele lembrará desse fato em uma futura negociação. Não esqueça ainda que as negociações são feitas entre os usuários (quem tem o passe de um jogador é que decide se quer vendê-lo pra um outro clube), logo o relacionamento virtual deve ser levado em conta.

**COMUNICAÇÃO** – Canais de comunicação com os outros usuários do *FutSim* e com a equipe da Jynx não faltam. Para saber se suas negociações se realizaram e o resultado de treinamentos, o usuário deve acessar sempre o Futmail. No Chat e no Fórum, rolam discussões interessantes e são meios de dar sugestões ou negociar jogadores.





# Mega Promoção

## Dia das Crianças

NÃO DEIXE PARA ÚLTIMA HORA.

Preços que você nunca viu. Confira!



Banjo Hazoole



Banjo Toonie



Star Wars Episódio I  
Battle for Naboo



Conker's Bad Fur Day



Hey You, Pikachu



Mia Hamm Soccer 64



Mickey's Speedway USA



Mortal Kombat Mythologies  
Sub-Zero



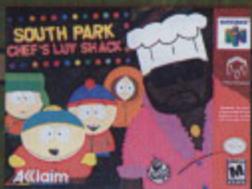
Ogre Battle 64



Perfect Dark



Rugrats in Paris - The Movie



South Park - Chef's Luv Shack



Star Wars Episode I - Racer



Tony Hawk's Pro Skater 2



The Legend of Zelda  
Majora's Mask com expansor

Super Nintendo



Battle Crash



F-Zero



Super Mario World



Tetris Attack

Consulte outros títulos.

**Você encontra estes jogos nos revendedores:** WWW.SUBMARINO.COM.BR (011) 3824-8888 • ALL ORIGINAL GAMES (016) 3902-1100 • AMERICANAS.COM • BLANC (011) 3661-6864 • BRINQ. LAURA IBIRAPUERA (011) 5535-1670 • BRINQ. LAURA MORUMBI (011) 5181-5261 • BRINQ. LAURA PAULISTA (011) 251-2818 • BRINQ. LAURA PLUSH (011) 5181-3973 • CARDSMANIA CROCODILE GAMES (021) 3872-2623 • EXTREME GAMES (021) 2295-1443 • FNAC CAMPINAS (019) 3709-9000 • FNAC RJ (021) 2431-9292 • FNAC SP (011) 3097-0022 • FRATELLO GAMES (011) 3362-2206 • GENESIS (062) 215-5384 • INSTANT KOLOR (011) 3032-3326 • METROPOLE GAMES (011) 3328-6827 • MICROPLUS VILA LOBOS - (011) 3021-9947 • MULT GAMES (011) 6192-7163 • MULTIMIX (011) 6161-8090 • NET (011) 3721-4045 • PORÃO GAMES (015) 3285-1919 • PRECISÃO SJ RIO PRETO (017) 227-7997 • PREMIER VIDEO (011) 3721-0777 • SHOP DAN INFORMÁTICA (011) 3207-5222 • SIL GAMES 011 3872-8335 • TAYCOM TIJUCA (021) 2567-1818 • VIDEO GAME CENTER RECREIO (021) 2474-9570 • VILA SET (011) 3846-7161 • WAT ELETRONICA (081) 3467-5268 • WORLD GAMES SOROCABA (015) 234-1584 • WWW SOFTWARE & GAMES (011) 3328-6802 • ZYZ BRINQUEDOS (031) 3286-1860

PROMOÇÃO POR TEMPO LIMITADO.



dia das crianças • mega promoção dia das crianças

**Nintendo 64**  
Jogos Originais de  
~~RS 199,00~~  
por  
**RS 99,00**



Pokémon Puzzle League



Pokémon Stadium  
com Transfer Pak



Cruis'n Exótica



Duke Nukem Zero Hour



Rumble Pak N64  
RS 59,00\*



Transfer Pak N64  
RS 39,00\*



Controle N64  
RS 99,00\*



Nintendo 64 + 2 controles  
+ 1 jogo  
RS 349,00\*

**Nintendo 64**

dia das crianças • mega promoção dia das crianças

**Super Nintendo**  
Jogos Originais de  
~~RS 59,00~~  
por  
**RS 29,00**

5073-6012 • BRINQ. LAURA C. NORTE (011) 6222-2412 • BRINQ. LAURA HIGIENÓPOLIS (011) 5181-8384 • CASA MÁGICA (011) 433-5366 • COSMOS DVD E VÍDEO (069) 223-3277 • GALAXIA (085) 241-3340 • GAME BIT (011) 4799-8110 • GAME TEC (021) 2559-6444 • BOX BOTAFOGO (021) 2559-9560 • PIER 88 SHOP, TATUAPÉ - 011 6192-9624 • POINT GAMES (011) 5073-8204 • UNION (011) 4994-7541 • UZ GAMES (011) 5042-2200 • VIDEO GAME CENTER (011) 3815-8490 • WWW.GRGAMES.COM.BR (024) 2242-8887 • WWW.SSGAMES.COM.BR

Pagamento em até **3x**  
Aceitamos todos os cartões de crédito  
Entregas na capital e Grande São Paulo via motoboy.  
Despachamos para todo o Brasil via Sedex.

Ligue agora

11 **6236-1157**

\* valor sugerido

# DEPOIS DO JOGO: BRUTE FORCE

O pelotão por trás do game revela segredos de guerra e diz que clonou o inimigo

**Q**uer dizer que você conseguiu terminar *Brute Force* na dificuldade Brutal com três comparsas ilesos, mas não encontrou nenhum chapéu de cowboy? Então, é hora de bater continência, soldado, pois o produtor Erin Roberts e o designer-chefe Tim Fields, ambos da Digital Anvil's, estão prestes a contar todos os detalhes que você perdeu sobre o melhor jogo para Xbox da temporada.

**EGM:** Notamos que os créditos de *Brute Force* trazem agradecimentos a alguns caras da Bungie, a desenvolvedora de *Halo*. Qual foi o envolvimento deles no jogo?

**Erin Roberts:** Eles ajudaram de diversas maneiras, inclusive no desenvolvimento dos controles. Gostamos do modo como os controles funcionam em *Halo*. Muita gente está familiarizada com eles, então, por que criar um padrão diferente? *Halo* fez um ótimo uso do cursor de mira e seus controles funcionam bem nos combates. Quando o cursor está sobre um inimigo, há uma espécie de magnetismo e fricção. Ele diminui levemente e tenta permanecer sobre o alvo. Isso faz os jogadores sentirem que são bons atiradores.

**EGM:** Falando em inimigos, um das nossas maiores queixas é que eles, assim como os ambientes, estão muito repetitivos. Dois níveis, por exemplo,

têm chefes quase idênticos. Como isso pôde acontecer?

**ER:** Uma das razões foi o tempo que tínhamos disponível. Criar personagens, animá-los e tudo o mais leva muito tempo. Existem 24 personagens exclusivos no jogo e, basicamente, isso foi o máximo que conseguimos colocar. No Xbox, lidamos com uma memória finita, há um limite de personagens e de dados de animação que podem ser inseridos de cada vez. Por isso, as missões ficaram limitadas a um certo número de personagens.

**EGM:** Qual é a diferença entre as dificuldades Hard e Brutal?

**Tim Fields:** Inimigos vivem mais na dificuldade Brutal. São mais precisos nos tiros, podem suportar mais ataques e não vão sair correndo quando estiverem cercados. Já que vivem mais, podem fazer coisas mais sofisticadas como se organizar em pelotões, por exemplo. Nesses níveis de dificuldade, há um complexo sistema de A.I. que não existe nos demais. Usar apenas um cara (do seu pelotão) e atirar num monte de gente é comum nos níveis mais fáceis, mas, jogando nas dificuldades Hard e Brutal, é essencial usar o pelotão inteiro.

**EGM:** Vocês podem dar algumas dicas para sobrevivermos na dificuldade Brutal?

**TF:** Esta dica é para quem quer ter certeza



■ Para a seqüência: uma opção era adicionar veículos de pelotão, mas "Isso é algo que *Halo* faz bem, então, decidimos investir em outras coisas", diz o produtor Erin Roberts. É mais provável que o próximo jogo tenha veículos comuns "e suporte para Xbox Live", afirma

de que os quatro personagens possam mandar bala nos inimigos, sempre que possível. A melhor maneira de fazer isso é, primeiro, usando Hawk para ficar invisível e espiar o inimigo — sempre organize emboscadas para surpreender o adversário. Depois, escolha o local onde você gostaria de atacar. Certifique-se de que cada membro do seu pelotão tenha uma arma com o alcance e o raio de destruição apropriados. Posicione seus homens de modo que eles possam atirar livremente, sem nenhum obstáculo no caminho, e garantindo que eles não atirem antes da hora ou sejam feridos. Então, atraia o inimigo para a emboscada e veja seu pelotão acabar com ele. Se usar outras variações dessa tática, você terá uma pontuação perfeita

em cada missão, até mesmo na dificuldade Brutal.

**EGM:** Existem alguns segredos que devemos procurar? Vamos, contem pra gente.

**TF:** Há um chapéu de cowboy escondido em cada fase. Tudo o que posso dizer é que os chapéus o tornarão muito mais efetivo e mais John Wayne. Você precisa terminar o jogo no nível Brutal antes de procurar por eles. Jogadores calmos e metódicos vão encontrá-los. Outra coisa: se você ouvir os Feral e se pensar a respeito dos nomes dos deuses, eles poderão ser usados para destravar segredos.

**ER:** Eles funcionam como senhas. Os jogadores terão que descobrir, sozinhos, como usá-los. — Crispin Boyer



■ Para se dar bem no Deathmatch, escolha o Confed Marine. "Aposto que ele vencerá quase todo mundo", diz Tim Fields. Ah, ande agachado e seu medidor de força especial será recarregado quatro vezes mais rápido



■ Vença o jogo na dificuldade Brutal antes de caçar chapéus

## Novos reforços

Mais ou menos na época em que você estiver totalmente cansado de jogar *Brute Force*, a Digital Anvil trará alguns reforços para o jogo. São extras bem legais que poderão ser baixados via Xbox Live. A empresa está finalizando uma nova missão Campaign e duas novas fases — uma Deathmatch e outra Squad-Deathmatch — que estarão disponíveis no fim do ano. "A fase Squad-Deathmatch é a minha favorita, porque é toda baseada na artilharia fixa com canhão", diz Tim Fields, designer-chefe do jogo.



# DOWNLOAD

## Jogando Tetris com o resto do mundo

**F**ãs de puzzles, peguem logo seus headsets. O *Tetris Worlds*, da THQ, inicialmente lançado como um título offline, já está disponível no Xbox Live. O jogo custa US\$ 20, mas os novatos no Live poderão obtê-lo, junto com o novo kit de iniciante. Para se adaptar ao mundo virtual, a fórmula padrão do *Tetris* sofreu algumas modificações: as partidas podem ser com um a quatro jogadores e há vários modos complicados (embora não tão bons).

Enquanto se divertem encaixando blocos, os jogadores podem se comunicar usando o voice chat – mas descobrimos que o silêncio reina na maioria das partidas, exceto por alguns “p\*\*\*\*” e “m\*\*\*\*”, de vez em quando. (Ei, não é fácil conversar e encaixar blocos ao mesmo tempo!) Outra novidade do jogo online é o modo Lounge, no qual você pode papear com os amigos sem se importar com pontos e rankings. Apesar de viciante (*Tetris* sempre foi

assim), *Tetris Worlds* não é perfeito. Não conseguimos passar pelo Easy Spin, que permite aos novatos girar os blocos infinitamente antes de eles “aterrissarem”. Outro problema é que, se você acabou de entrar, não pode assistir aos jogos que estão rolando. Em vez disso, tem que aguardar a sua vez numa sala de espera virtual. Mesmo assim, o game vale o investimento, principalmente pela chance de disputar *Tetris* contra o resto do mundo.

### sites imperdíveis



[planetdreamcast.com/psoworld/](http://planetdreamcast.com/psoworld/)  
Visite este site e descubra onde encontrar as magias e itens mais raros de *PSO Episode I & II*.



[digitpress.com](http://digitpress.com)  
Reviews, quizzes e outros conteúdos desprezados pelos jogadores convencionais. PS não é permitido.



[geocities.com/krapdivad/quiz.htm](http://geocities.com/krapdivad/quiz.htm)  
Participe deste divertido quiz e descubra qual personagem de *Soul Calibur* mais combina com você.

# Point

Games - Miniaturas



Sedex para todo o Brasil

Action Figures e carros em miniatura  
Controle e acessórios para todos os consoles



Visite nosso site: [pointminiaturas.com.br](http://pointminiaturas.com.br)

Rua Major Solon, 293 Cambuí - Campinas - São Paulo

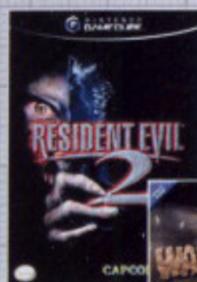
Fone: (0xx19) 3232-5488 Email: [pointminiaturas@pointminiaturas.com.br](mailto:pointminiaturas@pointminiaturas.com.br)

PREPRINT  
PARA PARCELAMENTO OU FINANCIAMENTO, SUJEITO A APROVAÇÃO DO CREDITO  
FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVAS - APARELHO FORNECIDO SEM O JOGO - ESTOQUE LIMITADO  
PROMOÇÕES VÁLIDAS ATÉ O FINAL DO ESTOQUE



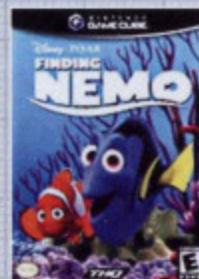
## NINTENDO GAMECUBE

Veja outras opções de games



**COMBO I**  
Console + 2 games  
**3 x R\$ 330,00**  
ou **R\$ 900,00** a vista

## Lançamentos GameCube



Deck  
Yu-Gi-Oh!  
**R\$ 32,00**  
cada

Visite nossa  
**LOJA VIRTUAL**

[www.netunia.com.br](http://www.netunia.com.br)

# PS one



**PROMOÇÃO**  
6x de **R\$ 60,00**

## GAME BOY ADVANCE SP



**COMBO II**  
Console + 3 games  
**3 x R\$ 212,00**  
ou **R\$ 580,00** a vista

Veja outras  
opções de games



## Lançamentos Game Boy

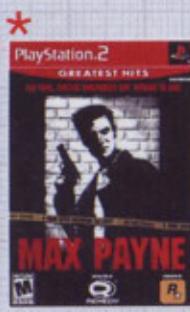
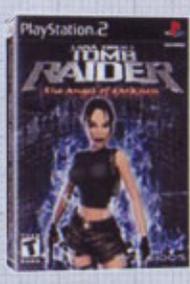


**Despachamos para todo o Brasil**  
Entrega gratuita na cidade de São Paulo

**Atendimento Eletrônico "Fale Conosco" on line**

# NETUNIA

Consulte nosso  
catálogo eletrônico  
[www.netunia.com.br](http://www.netunia.com.br)



Lançamentos PlayStation 2

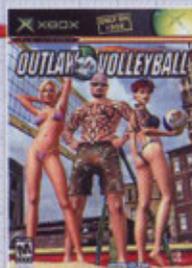
COM GRANDE VARIEDADE DE  
**GAMES e ACESSÓRIOS**

\* Jogos  
originais  
a partir de  
**R\$ 115,00**



Lançamentos

X Box



Parcelamos sua compra  
em até **15 vezes.**

Consulte nossos planos... PanAmericano  
aceitamos todos cartões de crédito.



## ATACADO E VAREJO

**CONSULTE**  
formas de pagamento!

## TELEVENDAS

Faça sua reserva dos  
LANÇAMENTOS  
no nosso web site  
[www.netunia.com.br](http://www.netunia.com.br)

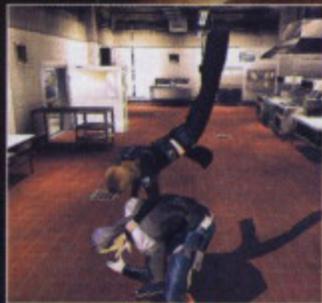
Fax: (11) **3825 7653** Fone: (11) **3825 7600**

## CELEBRIDADE NOS GAMES:

ESPIÃ  
FATAL

**É** ótimo quando uma série de TV rende um bom game. "Alias", série de espionagem exibida no canal pago AXN, está tentando isso e, em novembro, levará sua mistura de kung fu, tiroteios, disfarces e brigas de espões para o PS2 e o Xbox. Nos consoles, *Alias* será um game de ação e furtividade no qual os jogadores assumirão o papel da superespiã – e superbela – Sydney Bristow. Os atores principais toparam ceder suas vozes e visuais ao jogo, começando por Jennifer Garner, que interpreta Sydney. E os roteiristas e produtores estão trabalhando lado a lado com o time de desenvolvedores da Acclaim para garantir uma autêntica experiência aos fãs da série. A jogabilidade vai seguir o estilo de *Metal Gear Solid* e *Splinter Cell*. Para descobrir pistas e realizar missões, Sydney terá que conversar com informantes, rastejar para escapar de guardas e câmeras – ou passar tranquilamente por eles usando seus famosos disfarces – e, algumas vezes, lutar para escapar de enrascadas. Quanto à história, sabemos apenas que terá personagens e elementos da segunda temporada da série. Mas como qualquer fã de "Alias" pode adivinhar, ninguém duvida que o jogo terá muitos sotaques exóticos, roupas colantes, pelo menos uma cena num clube noturno europeu e um amigo sacana. 🐾

– Greg Ford



■ Sydney diz para o guarda encapuzado e: "516: 'Isso é pior para mim do que para você. Bem, não literalmente'"



■ Garner joga consigo mesma – quer dizer, joga na pele de um personagem que ela personifi...ah, deixa pra lá

>>> A ACTIVISION ESTÁ PROCESSANDO A VIACOM POR TER NEGLIGENCIADO STAR TREK, REDUZINDO O VALOR DO ACORDO DE EXCLUSIVIDADE PARA FAZER GAMES DA SÉRIE... >>>

# QUARTERMANN

O fofaqueiro dos games

q-mann



## FRIO E SOTURNO

Ah, o inverno – a chuva, o frio, o sono, a preguiça. É o suficiente para me fazer esquecer de todas as fofocas mensais que tinha prometido. Há, como assim? Não posso hibernar ainda? Tudo bem, tenho que cumprir com minhas obrigações... Aqui vão os rumores mais quentes do momento para acabar com o gelo desta estação. E até o mês que vem!



■ As gatas de DOA, antes do retiro

acredite se quiser

Ouvindo os rumores da concorrência, não é? Pobres mortais!

**O que dizem por aí:** "Os preços dos games serão reajustados, podendo chegar a US\$ 60 ou US\$ 70."

**O que diz o Q-mann:** Tudo bem, bons games têm altos custos de desenvolvimento. Mas você pagaria R\$ 30 para ver "O Exterminador do Futuro 3" só porque ele gastou mais recursos que "Todo Mundo em Pânico 2"? Duvido. Bons games, assim como bons filmes, tentam compensar os gastos de produção nas vendas. E isso não significa que os consumidores tenham que pagar mais. Sem falar que os preços altos podem forçar os gamers a alugar e não comprar. Então, relaxe. Os games devem continuar custando a mesma coisa, nesta geração.



## Adeus chip velho

Lembra-se de quando a Nintendo passou a usar o famoso chip Super FX? Aquele que provou ser possível gerar imagens de 3D em games 16-bit (como **Star Fox** e **Stunt Race FX**, para Super NES)? Ah, não diga... você é jovem demais pra se lembrar disso?! Sei, então chama o seu avô e conta esta pra ele: tudo indica que, em breve, a Nintendo vai lançar um chip similar para os jogos do GBA, aperfeiçoando ainda mais os gráficos em 3D do portátil. Como o Super FX, o novo chip também será embutido nos jogos. Alguém aí está a fim de um remake de **Star Fox**? Só eu?

## DOA Online adiado

Tome isso! E isso! E mais isso! Ah, oi, não vi você aí. Estava treinando alguns golpes pra usar em **Dead or Alive Online**, para Xbox. Mas parece que terei que treinar um pouco mais. Um de meus melhores agentes ouviu dizer que a antologia de luta online da Tecmo pode ser adiada até 2004. Tudo para não ofuscar o retorno do grande Ninja (Gaiden, lembra?). O lado bom é que o atraso pode significar conteúdo extra para os fãs. Quer dizer que **DOA3** será incluído no pacote online? Não é possível...

■ **Enter the Matrix**, da Atari, custou cerca de US\$ 30 milhões para ser desenvolvido, tornando-se um dos games mais caros da história. Depois de um mês nas prateleiras, vendeu 2,5 milhões de cópias

## Animal Crossing 2

Os fãs de **Animal Crossing**, da Nintendo, já devem saber que uma sequência do game está vindo por aí (se não sabiam, agora já sabem). Só que meus espíões infiltrados no Japão descobriram um detalhe: no novo jogo, você poderá criar sua própria mobília. Ainda não se sabe, exatamente, como isso vai funcionar, mas só de pensar que vou poder criar estampas sob medida para uma poltrona que eu mesmo desenhei dá vontade de comprar a nova edição de Casa & Construção.

## Novo Road Rash na estrada

Retroceder nunca, desistir jamais... Esse parece ser o lema da Electronic Arts. Apesar de alguns fracassos para recriar **Road Rash**, game que mistura motos e violência, a empresa continua tapando os ouvidos para a palavra "desistir" e vai fazer mais uma tentativa, em 2004. Desta vez, as honras caberão ao estúdio da EA, em Vancouver, no Canadá (**Need For Speed Underground**, **NBA Street**), que vai desenvolver o jogo para todas as plataformas.

## Def Jam



Vocês amam **Def Jam: Vendetta**, não é? E que tal seria jogar **Def Jam: Xtreme Beach Volleyball**? Meus espíões tiveram um encontro com Eagle One e me informaram que, no próximo ano, o selo Def Jam vai se associar a games de competições (exceto os de luta livre).



## RAPIDINHAS



## Minicorredores

No Japão, miniaturas de carros de controle remoto inspiradas em games e veículos de verdade são a nova mania. Bem menores que os tradicionais carros RC, os **MiniSizers**, da Hobbico, medem 5cm e estão fazendo sucesso graças à alta customização (pneus, engrenagens e suspensão podem ser aprimorados rapidamente). Um pacote com quatro carros de **Auto Modellista** e um com dois corredores **Mario Kart** (o encanador gorducho, Mario, e o dinossauro verde, Yoshi) estão sendo vendidos em [www.tinyrc.com](http://www.tinyrc.com) por menos de 30 dólares cada.

## SEPARADOS NO NASCIMENTO



■ A dominatrix nazista de **Return to Castle Wolfenstein**



■ A sra. **Guy Ritchie**, mais conhecida como **Madonna**

# Mega Promoção

## Dia das Crianças

NÃO DEIXE PARA ÚLTIMA HORA.

Consulte outros títulos.



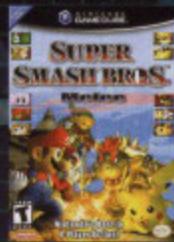
Splinter Cell



Super Mario Sunshine



Crash Bandicoot  
The Wrath of Cortex



Super Smash Bros  
Melee



FIFA Soccer 2003



Eternal Darkness



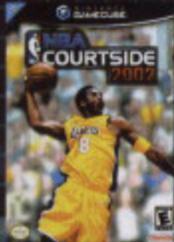
Harry Potter  
and the Chamber of Secrets



Monsters, Inc



The Sims



NBA Courtside 2002



Wave Race  
Blue Storm



Rayman 3



Resident Evil Zero



The Lord of the Rings  
The Two Towers

Preços que você nunca viu. Confira !



007 Agent Under Fire



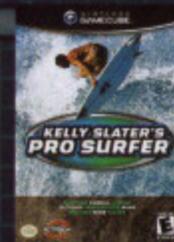
Burnout



Capcom vs. SNK



Crazy Taxi



Kelly Slater Pro Surfer



Knockout Kings 2003



Lost Kingdoms



NBA Live 2003



PK Out of the Shadow



Rayman Arena



Shrek Extra Large



Tarzan Untamed



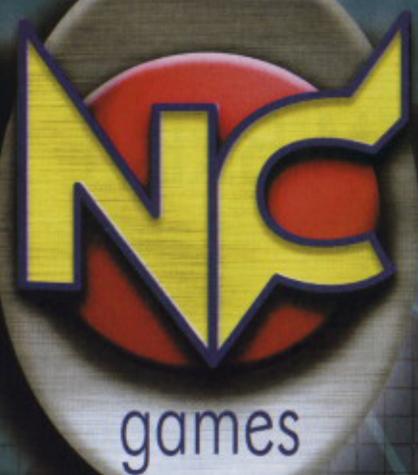
Taz Wanted



Ty  
The Tasmanian Tiger

**Você encontra estes jogos nos revendedores:** WWW.SUBMARINO.COM.BR (011) 3824-8888 • ALL ORIGINAL GAMES (016) 3902-1100 • AMERICANAS.COM • BLANC (011) 3661-6864 • BRINQ. LAURA IBIRAPUERA (011) 5535-1670 • BRINQ. LAURA MORUMBI (011) 5181-5261 • BRINQ. LAURA PAULISTA (011) 251-2818 • BRINQ. LAURA PLUSH (011) 5181-3973 • CARDSMANIA CROCODILE GAMES (021) 3872-2623 • EXTREME GAMES (021) 2295-1443 • FNAC CAMPINAS (019) 3709-9000 • FNAC RJ (021) 2431-9292 • FNAC SP (011) 3097-0022 • FRATELLO GAMES (011) 3362-2206 • GENESIS (062) 215-5384 • INSTANT KOLOR (011) 3032-3326 • METROPOLE GAMES (011) 3328-6827 • MICROPLUS VILA LOBOS - (011) 3021-9947 • MULT GAMES (011) 6192-7163 • MULTIMIX (011) 6161-8090 • NET (011) 3721-4045 • PORÃO GAMES (015) 3285-1919 • PRECISÃO SJ RIO PRETO (017) 227-7997 • PREMIER VIDEO (011) 3721-0777 • SHOP DAN INFORMÁTICA (011) 3207-5222 • SIL GAMES 011 3872-8335 • TAYCON TIJUCA (021) 2567-1818 • VIDEO GAME CENTER RECREIO (021) 2474-9570 • VILA SET (011) 3846-7161 • WAT ELETRONICA (081) 3467-5268 • WORLD GAMES SOROCABA (015) 234-1584 • WWW.SOFTWARE & GAMES (011) 3328-6802 • ZYZ BRINQUEDOS (031) 3286-1860

PROMOÇÃO POR TEMPO LIMITADO.



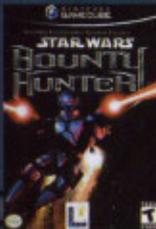
GameCube  
 Jogos Originais de  
~~R\$ 289,00~~  
 por  
**R\$ 199,00**



Luigi's Mansion



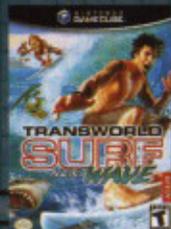
Medal Of Honor



Star Wars  
Bounty Hunter



Starfox Adventures



Transworld Surf  
Next Wave



Controle Super Pad



Memory Card 59 Blocos



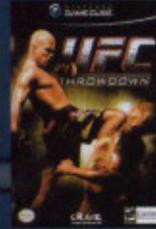
GameCube  
 Jogos Originais de  
~~R\$ 219,00~~  
 por  
**R\$ 149,00**



Minority Report



Nascar Thunder 2003



UFC Throwdown



Virtua Striker 2002



X-Men  
Next Dimension

**GameCube**

Super pacote promocional :  
 GameCube + Memory Card + Controle Super Pad  
**R\$ 999,00.**

\* valor sugerido

Pagamento em até **3x**  
 Aceitamos todos os cartões de crédito  
 Entregas na capital e Grande São Paulo via motoboy.  
 Despachamos para todo o Brasil via Sedex.

Ligue agora  
**11 6236-1157**

5073-6012 • BRINO. LAURA C. NORTE (011) 6222-2412 • BRINO. LAURA HIGIENÓPOLIS (011) 5181-8384 • CASA MAGICA (011) 433-5366 • COSMOS DVD E VÍDEO (069) 223-3277 • GALAXIA (085) 241-3340 • GAME BIT (011) 4799-8110 • GAME TEC (021) 2559-6444 BOX BOTAFOGO (021) 2559-9560 • PIER 88 SHOP. TATUAPÉ - 011 6192-9624 • POINT GAMES (011) 5073-8204 • UNION (011) 4994-7541 • UZ GAMES (011) 5042-2200 • VÍDEO GAME CENTER (011) 3815-8490 • WWW.GRGAMES.COM.BR (024) 2242-8887 • WWW.SSGAMES.COM.BR

# EM BREVE

Cansou de esperar? Tudo bem, eles já estão chegando mesmo



**PS2**  
**LETHAL SKIES 2**  
Lançamento: setembro

**Combate aéreo** – Parafraseando a banda punk Fear, “Vamos criar uma guerra! Só assim você poderá voar!!!”. Este atirador futurista é centrado muito mais na ação ao estilo Arcade do que em simulações sonolentas. Quando terminar, jogue ao lado dos vilões.

## AGOSTO

### Alter Echo (PS2, Xbox)

**Ação** – Os cenários deste jogo de ação e aventura são muito mais psicodélicos do que uma viagem de LSD. Bem, foi o que nos disseram...

### Bombastic (PS2)

**Quebra-cabeça** – Tente a sorte nesta explosiva seqüência de *Devil Dice* (PS1).

### Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds (PS2, Xbox, GC)

**Ação** – A série acabou, mas os games continuam. E você já pode tirar a estaca do armário.

### Cabela's Deer Hunt: 2004 Season (PS2)

**FPS** – Esperamos que você se divirta matando a mãe do Bambi, insensível!

### Chaos Legion (PS2)

**Ação** – Comande um exército e enfrente criaturas desprezíveis neste game de “bater ou correr”.

### Choplipter: Crisis Shield (PS2)

**Ação** – Use suas habilidades de piloto para resgatar pessoas, em vez de matá-las (pra variar um pouco).

### Crouching Tiger, Hidden Dragon (PS2)

**Ação** – Uma aventura com direito a kung fu terrestre e aéreo que segue os eventos do filme.

### Dino Crisis 3 (Xbox)

**Ação** – A caçada a dinossauros levará você – aonde mais? – ao outro lado da galáxia.

### DroneZ (Xbox)

**Ação** – Isto é o mais perto que você vai chegar de arremessar discos nos videogames.

### Freaky Flyers (PS2, Xbox, GC)

**Corrida** – Com sua terrível trilha sonora,

este jogo de corrida e tiroteio deveria se lançar num voo mortal.

### Futurama (PS2, Xbox)

**Ação** – Uma versão do desenho animado da Fox. Esperamos que o adorável robô Bender tenha algum tipo de cerveja energizante.

### F-Zero GX (GC)

**Corrida** – Estamos precisando de velocidade. E também de um remédio para enjôo.

### Ghost Recon: Island Thunder (Xbox, PC)

**FPS** – Fidel se foi, mas não completamente. Agora, soldado, trate de garantir que os charutos cubanos cheguem inteiros aos fumantes americanos.

### Gladius (PS2, Xbox, GC)

**RPG** – Guie um bando de gladiadores sedentos por sangue, da terra da derrota para o país da vitória, neste RPG em turnos.

### Group S Challenge (Xbox)

**Corrida** – Alguém pode explicar por que não é permitido usar o grupo R?

### Hunter the Redeemer: Wayward (Xbox)

**Ação** – No modo cooperativo para quatro jogadores, ouvimos a estranha frase “Idiota com roupa de couro está morto de fome”.

### The Last Ninja: The Return (Xbox)

**Ação** – Ainda estamos torrando os miolos para lembrar onde terminou o primeiro ninja.

### Madden NFL 2004 (PS2, Xbox, GC, GBA, PC)

**Esporte** – O novo modo Owner tem de tudo, menos a opção para acabar com o comentarista Madden.

### Mortal Kombat: Tournament Edition (GBA)

**Ação** – Pelo menos este combatente caça-niquéis não é tão terrível quanto *Mortal Kombat Advance*.

### NCAA GameBreaker 2004 (PS2)

**Esporte** – O grande jogo de futebol americano universitário daquela outra produtora.

### NFL Fever 2004 (Xbox)

**Esporte** – Coordenar o novo sistema de passes será um desafio até mesmo para os veteranos de *Fever*.

### NFL GameDay 2004 (PS2)

**Esporte** – Com um headset, agora você pode gritar “hut-hut, hike!” para a TV e roubar a bola. Mas vai parecer um louco.

### Otogi: Myth of Demons (Xbox)

**Ação** – Voar e demolir prédios usando um único arco, assim é o dia de trabalho de um samurai caçador de demônios.

### Pokémon Pinball: Ruby & Sapphire (GBA)

**Vários** – Pelo visto, esses monstros nunca vão parar de invadir nossos GBAs.

### Powerpuff Girls Relish Rampage (GC)

**Ação** – Dar uns socos no infame Mojo Jojo? Estamos nessa.

### Road Trip: Arcade Edition (GC)

**Corrida** – Com a conexão GC-GBA, agora você poderá se divertir trocando carros.

### RPG Maker (PS2)

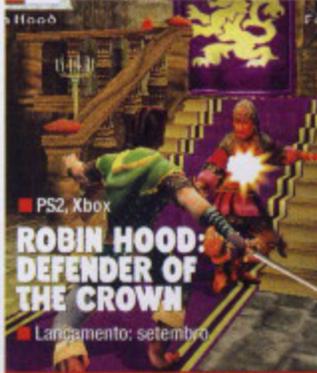
**RPG** – Pare de ameaçar a Squaresoft na internet e crie sua própria seqüência de *Final Fantasy VII*.

### Silent Hill 3 (PS2)

**Aventura** – Bem-vindo a Silent Hill. População: 1 (tirando todos os zumbis, fantasmas e manequins sujos de sangue).

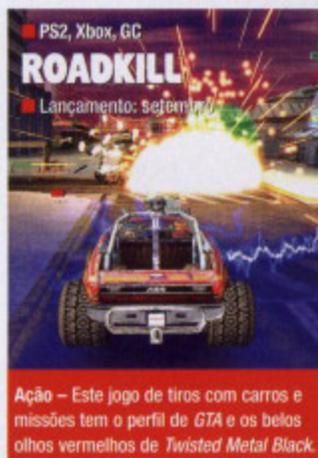
### Soul Calibur 2 (PS2, Xbox, GC)

**Luta** – O segundo *Call* vai matar sua sede de lutas. Em grande estilo.



**PS2, Xbox**  
**ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN**  
Lançamento: setembro

**Aventura** – Retorne à floresta de Sherwood para ajudar Robin Hood e seu bando de ladrões a roubar dos ricos, ajudar os pobres e enfrentar o maléfico príncipe John.



**PS2, Xbox, GC**  
**ROADKILL**  
Lançamento: Setembro

**Ação** – Este jogo de tiros com carros e missões tem o perfil de *GTA* e os belos olhos vermelhos de *Twisted Metal Black*.

### Splashdown: Rides Gone Wild (PS2)

**Corrida** – Cuidado! Rios, correntezas e ondas estão mais selvagens do que nunca.

### Virtua Fighter 4: Evolution (PS2)

**Luta** – Dois novos personagens e nenhum gráfico serrilhado. Por enquanto, não há do que reclamar.

### XGRA (PS2, Xbox, GC)

**Corrida** – O quarto título da série de corrida futurística *Extreme G* tem um nome extremamente feio.

## SETEMBRO

### 1080° Avalanche (GC)

**Esporte** – Deslize pelas montanhas cobertas de neve e tome cuidado com as – surpresa, surpresa – avalanches!

### Backyard Wrestling (PS2, Xbox)

**Luta** – O grupo Insane Clown Posse, que assina a trilha sonora, vai faturar uma boa grana com este game.

### Battlestar Galactica (PS2, Xbox)

**Combate espacial** – Boa notícia: o jogo é baseado na antiga série de TV. Excelente notícia: a desenvolvedora é a Warhog, a mesma de *Colony Wars* (PS1).

### Billy Hatcher & the Giant Egg (GC)

**Ação** – O criador de *Sonic*, Yuji Naka, dá um tempo no azulão para contar a história de um garoto e seus incríveis ovos.

### Boktai: The Sun is in your Hand (GBA)

**RPG** – Compre logo o protetor solar. Quanto mais Sol houver, mais forte você ficará para caçar vampiros – o jogo vem com um sensor de luz acoplado ao cartucho.

### Cima: The Enemy (GBA)

**RPG** – Os criadores de *Lufia* prepararam um RPG de táticas completamente novo para o Game Boy Advance.

**Corvette (PS2, Xbox, GBA)**

**Corrida** – Só não pergunte qual marca de carro você vai dirigir.

**Crimson Skies: High Road to Revenge (Xbox, PC)**

**Combate aéreo** – Perseguições aéreas online e offline, numa década de 3D alternativa.

**DDRMax2 (PS2)**

**Pump-it-up** – Dance com uma gigantesca seleção de músicas pop americanas.

**Digaa: Hour of Darkness (PS2)**

**RPG** – Ajude o herdeiro da coroa de Netherworld a recuperar o trono.

**Disney's Extreme Skate Adventure (PS2, Xbox, GC)**

**Esporte** – Mickey e sua turma seguem o exemplo (e o engine do jogo) da lenda do skate, Tony Hawk.

**Dynasty Tactics 2 (PS2)**

**Estratégia** – Um complexo jogo de estratégia baseado num simples game de ação, o qual é baseado num complexo jogo de estratégia. Nossos cérebros já derreteram.

**Dynasty Warriors 4 (Xbox)**

**Ação** – Os militares chineses e o general Tsao vão matar sua sede de carnificina neste histórico game de pancadaria.

**Fatal Frame 2: Crimson Butterfly (PS2)**

**Aventura** – Capture fantasmas com uma Polaroid neste aterrador e fotogênico game dos mesmos criadores de *Deception*, da Tecmo.

**Final Fantasy Tactics Advance (GBA)**

**Estratégia** – O clássico para PS1 passou por uma revisão geral. Resta saber: o jogo terá uma história que finalmente poderemos entender? Algo nos diz que sim.

**Freedom Fighters (PS2, Xbox, PC)**

**Ação** – Imagine o filme "Amanhecer Violento" (Red Dawn, EUA, 1984) sem Patrick Swayze e o apetrecho do cadarço de sapato. Ok, agora pare de pensar nisso.

**Gladiator: Sword of Vengeance (PS2, Xbox)**

**Ação** – Você é um escravo que vira gladiador e tenta salvar Roma de um imperador tirano. Soa muito familiar, não?

**The Hobbit (PS2, Xbox, GC, PC)**

**Ação e aventura** – Junte-se a Bilbo Baggins numa jornada para encontrar aquele "precioso" item.

**Ice Nine (PS2)**

**FPS** – Gostaríamos de falar mais sobre este FPS furtivo, mas teríamos que matar você...

**Jak 2 (PS2)**

**Ação** – Sim, pessoal, neste jogo de

plataformas e tiros, Jak pode falar. Mas seu companheiro, Dexter, bem que poderia calar a boca.

**Monster Rancher 4 (PS2)**

**Criação de monstros** – Divirta-se criando filhotes malucos com os novos programas de treinamento e sistemas de alimentação.

**MTV's Celebrity Deathmatch (PS2, Xbox, GC)**

**Luta** – Mr. T tem pena do coitado que decidiu transformar seu antigo programa de TV num jogo.

**NASCAR Thunder 2004 (PS2, Xbox, GC)**

**Corrida** – Se encostar muito nos adversários desta corrida, eles vão esmagá-lo nas paredes.

**NBA ShootOut 2004 (PS2)**

**Esporte** – A desenvolvedora 989 Sports acrescentou 50 jogadores lendários.

**NFL Blitz Pro (PS2, Xbox, GC)**

**Esporte** – A Midway aumentou o número de jogadores e incluiu o modo Online para o PS2. O Xbox e o GC não tiveram a mesma sorte.

**NHL 2004 (PS, Xbox, GC, PC)**

**Esporte** – A série de hockey da EA vem com opção online (para o PS2) e reforços no modo Dynasty.

**NHL Hitz Pro (PS2, Xbox, GC)**

**Esporte** – Os donos de PS2 já podem testar, online, suas habilidades no hockey.

**NHL Rivals 2004 (Xbox)**

**Esporte** – Pela primeira vez nesta temporada, a Microsoft invade as pistas congeladas de hockey.

**Onimusha Tactics (GBA)**

**Estratégia** – Menos ação e pancadaria, mais estratégia e os mesmos sugadores de almas.

**PS2, Xbox**

**WHIPLASH**

■ Lançamento: setembro

**Ação** – Uma doninha e um coelho, acorrentados um ao outro, tentam escapar de um laboratório do mal no que parece ser o mais divertido game sobre testes de animais de todos os tempos.

**PS2, GC**

**SPHINX AND THE SHADOW OF SET**

Lançamento: setembro

**Aventura** – Sphinx e sua múmia, Tutankhamen, precisam dominar novas habilidades para resolver puzzles e saltar plataformas sob as sombras das pirâmides do Egito.

**Outlaw Golf (PS2)**

**Esporte** – Suas partidas de golfe ficarão muito mais imprevisíveis e irreverentes.

**P.N.03 (GC)**

**Ação** – Uma máquina ultradançante. E também mortal.

**Resident Evil Code: Veronica X (GC)**

**Aventura** – O personagem com cara de Leonardo DiCaprio é muito mais assustador do que os zumbis deste game.

**Rise to Honor (PS2)**

**Ação** – Jet Li empresta suas habilidades marciais para este jogo de ação típico da "Sessão Kickboxing".

**Shining Soul (GBA)**

**RPG** – A Sega ressuscita a clássica série *Shining* com este decente clone de *Gauntlet*.

**The Simpsons Hit and Run (PS2, Xbox, GC)**

**Ação** – Olha só, é como *Grand Theft Auto*, mas com os personagens do desenho! Dá...

**Star Ocean: Till the End of Time (PS2)**

**RPG** – Por que será que o subtítulo lembra as músicas de Whitney Houston?

**Star Trek: Shattered Universe (PS2, Xbox)**

**Combate espacial** – Guie o capitão Sulu e sua tripulação através do clássico e pouco conhecido *Mirror Universe*.

**Star Wars Rogue Squadron 3: Rebel Strike (GC)**

**Ação** – Mal podemos esperar para passear de speederbike por Endor e derrubar os AT-ATs.

**Super Mario Bros. 3: Super Mario Bros. Advance 4 (GBA)**

**Plataforma** – Finalmente, o melhor de todos os *Mario* chega ao seu portátil preferido. (Impossível encontrar um título mais confuso do que este).

**Stargate: The Ark of Truth (PS2, Xbox)**

**Ação** – Francamente, vocês dois! O capitão não aguenta mais explicar ao chefe do conselho o desaparecimento do canhão.

**Time Crisis 3 (PS2)**

**Tiroteiro** – Escolha suas armas num arsenal recém-ampliado enquanto procura por cobertura.

**Top Spin (Xbox)**

**Esporte** – Direto dos clubes campestres para o seu Xbox: um jogo de tênis com modo Online.

**True Crime: Streets of LA (PS2, Xbox, GC)**

**Ação** – Não é exatamente um *Grand Theft Auto: Los Angeles* como você está imaginando (veja a página XX)

**UFC: Sudden Impact (PS2)**

**Luta** – Os lutadores mais durões do planeta retomam aos ringues com um modo Story completamente novo.

**Voodoo Vince (Xbox)**

**Ação** – Neste game de plataforma em 3D você tortura o protagonista e transfere o sofrimento dele para os inimigos.

**Wallace & Gromit in Project Zoo (PS2, Xbox, GC)**

**Ação** – Gromit tenta impedir os planos de Feathers McGraw usando as enghocas de Wallace.

**Warhammer 40.000: Fire Warrior (PS2)**

**FPS** – Aqueles mechas que você desenhou com tanto carinho ganharão vida e vão matá-lo neste game.

**WWE Raw 2 (Xbox)**

**Luta** – Agora, você e três amigos podem jogar em equipe ou brigar entre si num melhorado modo Story.

**WWE Wrestlemania XIX (GC)**

**Luta** – Os complicados controles foram substituídos por um sistema de luta com estilo de simulação.

# GG Digital GAMES

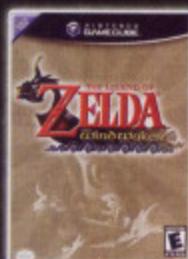
UM NOVO CONCEITO EM VENDA DE GAMES

Preços especiais para lojistas e revendas. Consulte-nos!!!

## Game Cube



Joystick



Legend of Zelda  
The Wind Waker

## X-Box



## Game Boy Advance



GBA Survival Kit

# POKÉMON

RUBY VERSION

SAPPHIRE VERSION



## Ps One



Tapete Dança PSX



Joystick

## Linha Pokémon



Entregamos via Sedex para todo o Brasil



## Playstation 2



Tela Portatil 5' High Color



Volante Twin Turbo Deluxe



Controle Remoto DVD



Memory Card 8Mb



Multitap

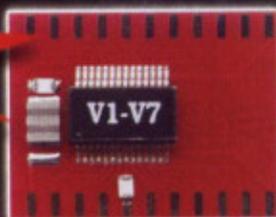


Joystick Dual Shock 2

## ModChips Para Playstation 2

Contamos com assistência técnica especializada para instalação de modchips com os melhores preços. Confira!

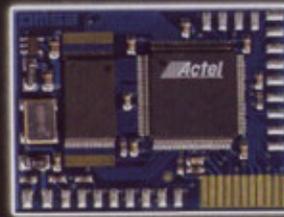
DISTRIBUIDOR OFICIAL  
MAGIC



Magic 3.1



Messiah 2



DMS 3

## Acessórios Dreamcast



Game Shark CDX

## Visite Nossa Loja

Rua Sta. Ifigenia 211 - Loja 25  
Rua Sta. Ifigenia 213 - 7º andar  
Centro - São Paulo - SP

Fone: (11)3338-2688



[www.digitalgames.com.br](http://www.digitalgames.com.br)



# GAMES MADE IN JAPÃO

Oito maravilhas nipônicas que estão cruzando o oceano

**C**amisinhas com desenhos do Hello Kitty, uma bebida chamada Suor, e por aí vai. Muita gente costuma se perguntar como alguns produtos fazem sucesso na Terra do Sol Nascente. Talvez seja culpa dos gigantesco lagartos radioativos que costumam atacar a baía de Tóquio... Razões à parte, a verdade é que o Japão é responsável por alguns dos jogos mais divertidos (e bizarros) do planeta. É o caso das oito preciosidades a seguir, que só poderiam ter sido criadas pelos samurais do outro lado do mundo. Nos próximos meses, todos vão aterrissar no Ocidente.



Ilustração: Itsumi Ito

## 1 A SEQUÊNCIA QUE QUER SUPERAR O ORIGINAL



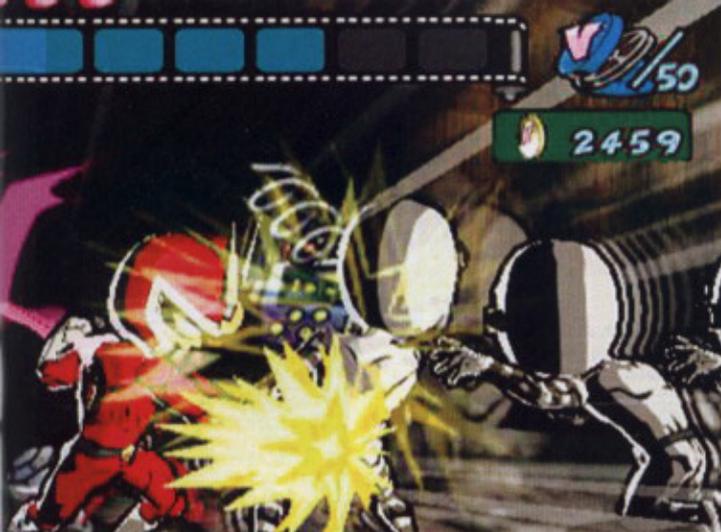
**KUNOICHI**  
PlayStation 2 • Produtora: Sega •  
Desenvolvido por: Overworks  
• Terceiro trimestre de 2003

Todo mundo sabe: os ninjas são uma exclusividade do Japão (Vamos esquecer os filmes americanos de ninja, por enquanto). Esses personagens mascarados, há tempos, costumam saciar o nosso desejo de nos tornar lutadores rápidos como a luz.

É o caso de *Kunoichi*. O sucessor de *Shinobi* está afiadíssimo e vem equipado com o dobro de ataques e técnicas do jogo anterior. E mais combos significam mais seqüências letais para usar, até você decidir pausar, embainhar a espada e contemplar o rastro de inimigos dilacerados. Suas habilidades serão, finalmente, aperfeiçoadas – entre elas, o combate aéreo e um movimento que cerca o oponente com imagens sombrias – e testadas durante batalhas sobre trens, jatos de guerra (como mostram as imagens ao lado) e em outros locais onde velocidade e precisão são requisitos fundamentais que apenas os ninjas ousam desafiar.



■ *Ninja Gaiden* (veja página ..... ) bem que poderia emprestar seus shurikens a *Kunoichi*



## 2 DETONANDO EM HOLLYWOOD!

### VIEWTIFUL JOE

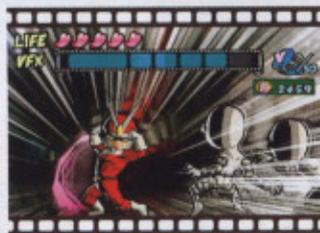
GameCube • Produtora: Capcom • Desenvolvido por: Capcom • Outubro de 2003

Prestando uma homenagem tanto aos heróis mascarados da TV quanto à pancadaria com scroll lateral, *Viewtiful Joe* está consciente do seu exibicionismo. Depois de herdar o manto de super-herói do velho capitão Blue, Joe deve usar toda a sua graça e força para salvar a namorada do "mundo do cinema" (prepare-se para várias fases inspiradas em filmes famosos).

A premissa pode não ser original, mas para Joe tudo é uma questão de aparência. Usando superpoderes tirados de filmes (zoom, câmera lenta e outros), nosso herói enfrenta os vilões de maneira bastante inusitada. Com o Slow, ele ganha tempo para desviar dos ataques inimigos e contra-atacar. Com o Mach Speed, desfere socos nos oponentes com a velocidade da luz. E o Zoom In garante golpes ultrapoderosos e cheios de classe.



Viewtiful Joe foi visto em ação, pela primeira vez, no ano passado



## 3 MAIS VELOZES MUITO MAIS DESTRUTIVOS



Robôs com chapéus gigantes? Bem-vindo a Marz

### VIRTUAL ON MARZ

PlayStation 2 • Produtora: Sega • Desenvolvido por: Hitmaker! • Final de 2003

Há algo extremamente japonês em robôs humanoides gigantes – especialmente quando esses robôs usam rabo-de-cavalo e uniforme de colegial. Além do visual esquisitão dos mechas, *Virtual On* também traz deathmatches acelerados e violentos que exigem mais finesse do que você pode imaginar. Normalmente, a série utiliza dois joysticks com alavancas para oferecer uma experiência bastante tátil. Felizmente, o DualShock parece ser um substituto à altura.

O metal contra metal do modo Versus parece bastante sólido e tenso. Já o controle especializado e a mecânica do jogo não foram bem adaptados para as missões em áreas abertas e com alvos múltiplos do modo Dramatic. Mas se você está louco por um jogo de correr e atirar, reserve o seu *Virtual On*.

## 4 DRAMA FAMILIAR

### DORORO

PlayStation 2 • Produtora: Sega

• Desenvolvido por: WOW

• Início de 2004

Este game de aventura e samurais conta uma história tão complexa e bizarra que só poderia ter saído das páginas de um mangá. É mais ou menos assim: no Japão do século 15, um nobre oferece a um bando de demônios, em troca de poder, o corpo do filho que ainda não nasceu. Para cada espírito do mal, a criança perde um membro do corpo ou órgão. Detalhe: são 48 demônios esperando o pagamento. Valeu, papai!

Conforme a criança cresce, as partes retiradas do corpo são substituídas por próteses que, além de úteis, ocultam um arsenal de armas letais. Com a ajuda de uma jovem e esperta ladra, Dororo sai à caça dos demônios e da humanidade perdida a fim de retomar cada parte arrancada do corpo. Para isso, não faltam espadas, foices, buzucas e outras armas escondidas no seu corpo.

Com uma história tão eclética e bem calibrada deve ter sido absurdamente fácil fazer a transição do mangá para o game. E a promessa de um modo cooperativo não parece ruim, ainda. A Sega não liberou imagens do jogo em ação, mas estamos de olhos atentos neste game. Se será esquisito ou original? Veremos. ➤



Não o confunda com Otogi, da Sega, que é absolutamente normal comparado a Dororo



Dororo mostra a espada que substituiu sua mão. Ela é ótima pra fazer a barba, mas não pergunte como ele vai ao banheiro



Nothing at all.  
So, what are your orders, Prince?  
... You do remember how to fight, right?

## 5 PRÍNCIPE ESNOBE DAS TERRAS DEMONIÁCAS!



**DISGAEA**  
PlayStation 2 • Produtora: Atlus •  
Desenvolvido por: Nippon Ichi  
• Final de 2003

Os RPGs de estratégia são um subgênero dos populares role-playing games japoneses. Geralmente associados a combatentes metidos e espertos e pela fixação na palavra Tactics (táticas) no fim dos títulos, eles provaram ser uma tendência bastante forte.

*Disgaea* narra a ascensão de um príncipe megalomaniaco ao trono de Netherworld. Você vai organizar batalhas extremamente complexas colocando vários personagens contra pingüins demoníacos, combater as leis baixadas pela misteriosa e burocrática Dark Assembly e viajar para dimensões alternativas... no interior das suas armas. Como se os RPGs de estratégia já não fossem esquisitos o bastante.



## 7 NAVE SOLITÁRIA VS. FÚRIA ESPACIAL

**GRADIUS V**  
PlayStation 2 • Produtora: Konami • Desenvolvido por: Treasure • Final de 2003

Este jogo de tiro com scroll lateral poderia ser interpretado como uma parábola japonesa pós-Segunda Guerra. A pequena espaçonave é forçada a seguir da esquerda para a direita num ambiente novo e hostil, assim como fez a orgulhosa nação – ou talvez não... Mas há uma certa essência zen nos jogos de tiro que só os iniciados vão notar. Jogadores bem treinados podem entrar num estado de concentração profunda, deixando distrações externas de lado e controlando sua nave como uma extensão do próprio corpo. Profundo, não? Com a Treasure (que desenvolveu *Ikaruga* para o GameCube) à frente do jogo e novos upgrades e opções, este *Gradius* poderá agradar, em cheio, à velha geração de fãs de jogos de tiro.

## 6 DIVERSÃO PARA DIAS ENSOLARADOS

**BOKTAI**  
Game Boy Advance • Produtora: Konami  
• Desenvolvido por: Konami Japan  
• Setembro de 2003

Em *Boktai*, você e seus inimigos vampiros, respectivamente, vivem e morrem pelo Sol. Enquanto as condições do jogo mudam de acordo com um relógio interno, um sensor solar embutido no cartucho absorve e canaliza a luz solar para dentro do jogo. Não perca tempo tentando usar luz artificial – os sugadores de sangue notarão a diferença.

Experimente penetrar num castelo de vampiros quando o Sol estiver nascendo, puxar seu caixão para fora e vê-lo tostar com os raios do mesmo Sol que está sobre você. Modismo passageiro... ou a evolução dos jogos interativos? Você saberá em breve.



■ Este é Django, o jovem caçador de vampiros – e talvez o único a pegar um bronze enquanto trabalha



■ Depois que seus monstros conhecerem a cidade grande, será difícil mantê-los no rancho

## 8 CRIANDO MONSTROS COM CDS E DVDS

**MONSTER RANCHER 4**  
PlayStation 2 • Produtora: Tecmo • Desenvolvido por: Tecmo  
• Terceiro trimestre de 2003

Enquanto milhares de Tamagotchis estão abandonados no fundo de armários e nos depósitos de lixo mundo afora, outros jogos de criação e coleção de monstros, como *Pokémon*, continuam a entreter os fãs ocidentais. De volta ao rancho, a Tecmo suou a camisa para criar um título de criação e treinamento de monstros que não seja mais um Pokéclone. Em *Rancho 4*, você pode dar vida a monstros usando sua própria coleção de CDs e DVDs – basta colocar o disco e, dependendo dos dados que o seu PS2 ler neles, uma nova espécie de monstro nascerá. Os veteranos do gênero vão gostar de levar seus monstros criados na fazenda para participar de aventuras ao estilo RPG e com novos elementos de batalhas, de poder criar um grande número de criaturas no rancho e do visual mais distante dos desenhos animados.

■ Playstation 2

# .hack

■ Produtora: Bandai ■ Desenvolvido por: CyberConnect 2 ■ Lançamento: outubro de 2003

**H**á anos, os jogos episódicos – aqueles com uma única e grande história dividida em vários títulos – são um tópico recorrente na indústria de games. Mas foi preciso que uma desenvolvedora nascida das cinzas de uma empresa de construção (é sério) entrasse em ação para alguém se dar bem nessa área. (*Shenmue*, da Sega, não conta, porque deixou os jogadores esperando um capítulo final). A desenvolvedora chama-se CyberConnect2 e a série é *.hack* (pronuncia-se “ponto hack”), um RPG offline que pensa que é online. Com um conceito original – a simulação de um MMORPG chamado “The World”, que começa a infectar o mundo real – *.hack* tornou-se um dos jogos mais vendidos para PS2 neste ano. Diante do anúncio de que o terceiro de seus quatro capítulos será lançado em outubro, percebemos que já era tempo de colocar o vírus *.hack* sob as lentes de um microscópio. Segundo o presidente da CyberConnect2, Hiroshi Matsuyama, a principal intenção de *.hack* é trazer o mundo dos jogos online para as massas desconectadas. “*.hack* começou a ganhar forma há três anos e meio, quando apresentamos o conceito à (produtora) Bandai”, diz ele. “Naquela época, as pessoas começavam a perceber que os jogos online seriam o próximo passo. Como muitos adolescentes do Japão não têm suas próprias linhas telefônicas e não podem pagar as taxas mensais, decidimos oferecer-lhes a experiência dos jogos online de uma maneira offline.” A decisão de dividir o jogo em episódios só foi tomada quando os desenvolvedores se encontraram com a Bandai e com o roteirista Kazunori Ito. Juntos, decidiram usar o tradicional método japonês do *kinsho tenketsu*, ou seja, contar a história em quatro partes: introdução, ação, reviravolta e fim.

Dai em diante, a epidemia se disseminou por outras formas de entretenimento, incluindo um anime (disponível em DVD e exibido no Cartoon Network dos EUA), uma linha de mangás (prevista para setembro, da Tokyopop) e uma versão do jogo para celulares (exclusiva para o Japão). Os fãs acabaram ficando com as mãos e as agendas lotadas – o anime e o mangá exploram diferentes partes da história, ampliando o já imenso universo de *.hack*. Embora as partes três e quatro ainda estejam por vir (veja o box abaixo), depois delas, o futuro do jogo é um mistério. “O conceito de *.hack* é inovador e atraente – há algo aberto sobre ele”, diz Daisuke Uchiyama, coordenador de projetos da Bandai. “Qualquer que seja o próximo *.hack*, ele repetirá isso de alguma maneira.”

Só não espere que *.hack* torne-se um verdadeiro jogo online. “Várias vezes, nos perguntaram a mesma coisa: ‘Por que não fazem um jogo online?’”, diz Matsuyama. “Na nossa opinião, o que torna *.hack* tão interessante é o fato de se tratar de um falso game online jogado offline. E gostaríamos de manter isso. Se decidirmos fazer um jogo online, será algo completamente diferente.”

— Chris Johnston

■ Kite será seu alter ego em *.hack*



■ As salas de bate-papo de *.hack* (centro) e as telas de e-mail e mensagem (direita) farão você se sentir online, mesmo desconectado

## o fim está próximo

### *.hack*//Outbreak

A terceira parte de *.hack* (aguarde um review no mês que vem), *Outbreak*, sairá para PS2, em outubro, e continuará de onde o último jogo, *Mutation*, parou. O segundo capítulo terá personagens da série de TV “*.hack*//Sign”, um novo servidor com mais terras e cidades para explorar, outros dois Grunties (imagine os Chocobos de *Final Fantasy*, só que mais gulosos), novos inimigos alienígenas e muitas outras coisas. Até que, em dezembro, o quarto e último episódio, *Quarantine*, fechará a saga. Será que Kite descobrirá quem está por trás de “The World” e salvará seu amigo que entrou, misteriosamente, em coma depois de jogar? Será que Batman escapará a tempo da armadilha preparada por Pinguim e conseguirá salvar Robin? Oops!



# Mega Promoção

## Dia das Crianças

NÃO DEIXE PARA ÚLTIMA HORA.

Preços que você nunca viu. Confira!



Metal Gear + Game Link



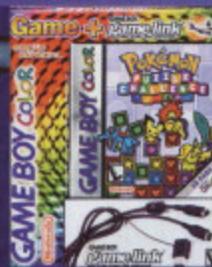
Mickey's Speedway + Game Link



Perfect Dark + Game Link



Pica-Pau Racing + Game Link



Pokémon Puzzle Challenge + Game Link



Tony Hawk's Pro Skater + Game Link

Consulte outros títulos.



24 Horas de Le Mans



4X4 World Trophy



The Little Mermaid II Pinball Frenzy



Dragon Ball Z Legendary Super Warriors



Driver



Game & Watch Gallery 3



Mat Hoffman's Pro BMX



Metal Gear Solid



Mickey's Speedway USA



Perfect Dark



Pokémon Trading Card Game



Resident Evil Gaiden



Supercross Freestyle



Tamagotchi



Tetris DX



Mortal Kombat 4



Tony Hawk's Pro Skater 2



Turok 2

Você encontra estes jogos nos revendedores:

WWW.SUBMARINO.COM.BR (011) 3824-8888 • ALL ORIGINAL GAMES (016) 3902-1100 • AMERICANAS.COM • BLANC (011) (011) 3661-6864 • BRINQ. LAURA IBIRAPUERA (011) 5535-1670 • BRINQ. LAURA MORUMBI (011) 5181-5261 • BRINQ. LAURA PAULISTA (011) 251-2818 • BRINQ. LAURA PLUSH (011) 5181-3973 • CARDSMANIA CROCODILE GAMES (021) 3872-2623 • EXTREME GAMES (021) 2295-1443 • FNAC CAMPINAS (019) 3709-9000 • FNAC RJ (021) 2431-9292 • FNAC SP (011) 3097-0022 • FRATELLO GAMES (011) 3362-2206 • GENESIS (062) 215-5384 • INSTANT KOLOR (011) 3032-3326 • METROPOLE GAMES (011) 3328-6827 • MICROPLUS VILA LOBOS (011) 3021-9947 • MULT GAMES (011) 6192-7163 • MULTIMIX 011 6192-9624 • POINT GAMES (011) 3721-4045 • PORÃO GAMES (015) 3285-1919 • PRECISÃO SJ RIO PRETO (017) 227-7997 • PREMIER VIDEO (011) 3721-0777 • SHOP DAN INFORMÁTICA (011) 3207-5222 UZ GAMES (011) 5042-2200 • VIDEO GAME CENTER TIJUCA (021) 2567-1818 • VIDEO GAME CENTER RECREIO (021) 2474-9570 • VILA SET (011) 3846-7161 • WAT ELETRONICA (081) 3467-5268 • WORLD GAMES WWW.GRGAMES.COM.BR (024) 2242-8887 • WWW.SSGAMES.COM.BR (011) 3328-6802 • ZYZ BRINQUEDOS (031) 3286-1860

PROMOÇÃO POR TEMPO LIMITADO.



dia das crianças • mega promoção  
**Game Boy Color**  
 Jogos Originais de  
~~RS 145,00~~  
 por  
**RS 59,00**  
 dia das crianças • mega promoção



Ultra Pak  
 RS 129,00•



Booster Kit  
 RS 99,00•



Game Link  
 RS 19,00•



Game Boy Color  
 RS 249,00•



Looney Tunes Collector  
 Alert!



Snoopy Tennis

dia das crianças • mega promoção  
**Game Boy Color**  
 Jogos Originais de  
~~RS 115,00~~  
 por  
**RS 49,00**  
 dia das crianças • mega promoção



The Simpsons Night of the  
 Living Treehouse of Horror

# Game Boy Color

\* valor sugerido

Pagamento em até **3x**  
 Aceitamos todos os cartões de crédito  
 Entregas na capital e Grande São Paulo via motoboy.  
 Despachamos para todo o Brasil via Sedex.

Ligue agora

11 **6236-1157**

5073-6012 • BRIND. LAURA C. NORTE (011) 6222-2412 • BRIND. LAURA HIGIENÓPOLIS (011) 5181-8384 • CASA MÁGICA (011) 433-5366 • COSMOS DVD E VÍDEO (069) 223-3277 • GALAXIA (085) 241-3340 • GAME BIT (011) 4799-8110 • GAME TEC (021) 2559-6444 (011) 6161-8090 • NET BOX BOTAFOGO (021) 2559-9560 • PIER 88 SHOP, TATUAPÉ • SIL GAMES 011 3872-8335 • TAYCOM (011) 5073-8204 • UNION (011) 4994-7541 • SOROCABA (015) 234-1584 • WWW SOFTWARE & GAMES (011) 3815-8490 •



■ Uma simples espada não é suficiente? Dispare flechas, atire estrelas ou convide os nunchakus para uma conversinha, afinal, você é o ninja



■ "Hummm, estou carregando este X metálico há horas. E se colocá-lo naquele buraco na parede em forma de X? Talvez aconteça alguma coisa..."

■ Xbox

# NINJA GAIDEN

■ Produtora: Tecmo ■ Desenvolvido por: Tecmo ■ Lançamento: novembro de 2003

**Q**uase uma década se passou desde que Ryu Hayabusa usou sua espada, seus shirikens (estrelas de ninjas, para quem não sabe) e poderes espirituais para retalhar inimigos no NES. Ah, nesse intervalo Ryu teve algumas briguinhas com suas amigas peitudas de *Dead or Alive*, mas isso não conta. O que importa é que, em novembro, ele, finalmente, vai largar a vida de aposentado para um retorno exclusivo ao Xbox, em *Ninja Gaiden*. Enquanto a hora não chega, uma pergunta está ecoando nas mentes de todos os fãs

do velho *Gaiden*: "Por que demorou tanto?". Quem responde é o líder supremo do Team Ninja, Tomonobu Itagaki: "Nunca nos contentamos com baixos padrões de qualidade, por isso, o jogo demorou todo esse tempo para ser desenvolvido. Estamos sempre buscando maneiras de maximizar a simulação visual e a experiência de jogar. Queremos investir nisso a ponto de deixar entorpecida a mente dos jogadores". Então, pare de babar, pois, se a pequena demo que jogamos e as imagens nestas páginas não estiverem erradas, você vai experimentar essa

sensação muitas vezes. "Trata-se de um jogo 100% ação", diz Itagaki, cuja meta em *Gaiden* (assim como em seus outros títulos, incluindo *Dead or Alive*) é criar uma sensação constante e ultraveloz de ação, em vez de apostar numa jogabilidade mais cerebral. "Não há nenhum tipo de quebra-cabeça em *Ninja Gaiden*. Você apenas vai combinar itens ou imagens. Se quiser pensar, poderá fazer isso durante as lutas." Você vai usar o cérebro para realizar combos e coordenar hordas de soldados, tanques e outras ameaças modernas, além de criaturas

sobrenaturais como o esquelético dragão gigante, logo abaixo. E lutará numa imensa variedade de cenários, desde uma grande cidade ao topo de um balão. "Como usamos cenários totalmente em 3D, pudemos esconder várias coisas neles", diz Itagaki. Um desses segredos pode ser uma versão de *Gaiden* para o NES – pelo menos, Itagaki mostrou que essa possibilidade é mais do que certa. "Se vocês apreciarem uma idéia tão simples assim, poderemos executá-la facilmente", disse ele. "Podem esperar por isso." ☞  
— Chris Johnston



■ A atenção dada aos detalhes é surpreendente (e foi por isso que o jogo demorou tanto para ser desenvolvido). Quando cortado, o braço do inimigo leva um certo tempo para cair no chão



■ Disputa clássica: ninja contra dragão gigante esquelético (possivelmente vindo do espaço)

■ Playstation 2, Xbox, GameCube

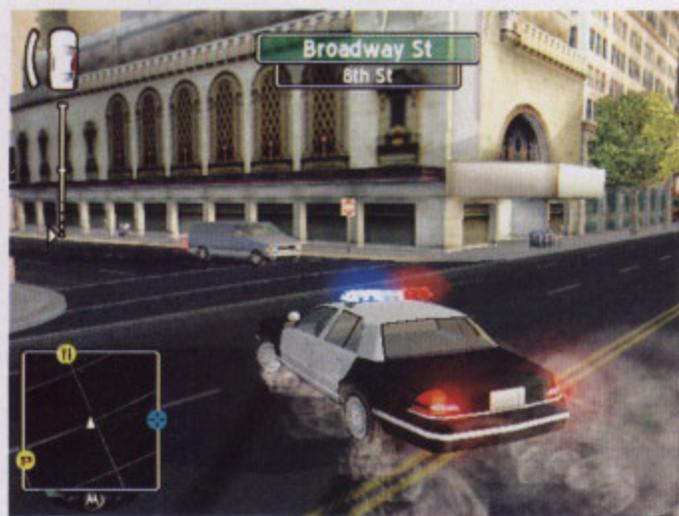
# TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

■ Produtora: Activision ■ Desenvolvido por: Luxoflux ■ Lançamento: outubro de 2003

**D**esde que foi anunciado pela primeira vez, no ano passado, *True Crime: Streets of L.A.* vem sendo constantemente comparado a *Grand Theft Auto*. E não faltam razões para isso: a possibilidade de guiar qualquer veículo, a jogabilidade baseada em missões, os cenários realísticos e as dublagens feitas por celebridades (neste caso, Christopher Walken, Gary Oldman, Michael Madsen

e Michelle Rodriguez) soam vagamente familiar. "A verdade é que os dois jogos pertencem ao mesmo gênero, como acontece com *Splinter Cell* e *Metal Gear Solid*", diz Chris Archer, produtor executivo do jogo. "*True Crime* tem muitas coisas que os jogadores apreciam em *GTA*, mas há muitas outras que são bastante diferentes. Nos esforçamos para dar profundidade a cada elemento."

Como é óbvio que ele está sendo pago para dizer isso, decidimos levar o jogo para um test drive e tirar nossas próprias conclusões. A poucos dias do lançamento – marcado para outubro, para os três consoles – *True Crime* conseguirá roubar a cena no gênero de crimes e assaltos dominado por *GTA*? Descubra como ele está tentando fazer isso, em três categorias.



■ O mapa de *True Crime* engloba os 384 km<sup>2</sup> de Los Angeles, ou seja, é seis vezes maior do que o de *The Getaway*



## CARROS

A desenvolvedora Luxoflux é a mesma de *Vigilante 8* (PS1, DC, N64), jogo que envolvia carros e tiroteios, por isso, ninguém duvida que ela saiba se virar bem com automóveis. "Reconheço o mérito dos outros games, mas dirigir é a especialidade da Luxoflux", diz Archer. "Nessa área, deixamos todo mundo no chinelo." A vida atrás do volante começa como qualquer pessoa imaginária. Com o passar do tempo, você desenvolverá novas habilidades nos cursos do departamento de polícia de L.A., entre elas, o uso do turbo, paradas rápidas em frente a outro veículo para bloqueá-lo e direção sobre duas rodas. Manobras radicais também estão no currículo, por exemplo: dar um giro de 180°, atirar no carro atrás do seu (dirigindo de ré!), dar meia volta e seguir em frente, sem sequer parar o carro. A adrenalina também corre solta quando você é o perseguidor. Se o bandido bater o carro e você não o prender a tempo, ele roubará outro veículo e continuará fugindo. "Algumas perseguições vão de Santa Monica ao centro de L.A.", diz Archer. Ou seja, mais de 24 km (legal).

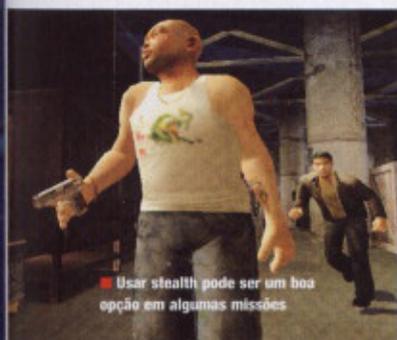


■ O polivalente Nick Kang atira com duas armas diferentes de uma só vez

## TIROTEIOS

"Neste ponto, acho que conseguimos ultrapassar *GTA*, pois oferecemos mais opções ao jogador", diz Archer. "Temos um sistema muito simples, mas que permite uma certa complexidade." Como funcionam os tiroteios? Quando você está com a arma na mão, sua visão é automaticamente travada no inimigo mais próximo. Ou, para garantir a precisão dos tiros, pode mirar manualmente usando o cursor. Até aí, *True Crime* é exatamente igual a *GTA*, mas o tiroteio ainda está começando. Com o tempo, você aprenderá técnicas de alcance de tiro, a acertar vários alvos de uma única vez e a atirar enquanto dirige – mandando chumbo em pneus, tanques de combustível e até em motoristas indesejados. Também vai adquirir mais precisão nos tiros, velocidade nas miras e novas armas. E, fãs de *Dead to Rights*, anatem ai: vocês poderão usar os vilões como escudos humanos e se mover em câmera lenta durante os tiroteios.





■ Usar stealth pode ser um boa opção em algumas missões



■ O personagem de Christopher Walken, George, chefe do departamento de tiros e vai esculhambiar ou elogiar você, dependendo da sua performance

## LUTAS

"Também os derrotamos neste quesito", comemora Archer. "O nosso sistema de luta é mais avançado do que qualquer outro jogo do gênero." Na maioria dos jogos deste gênero, as lutas mano a mano se limitam a socos e chutes. Em *True Crime*, foram acrescentados pulos e novos agarrões. Assim, conforme, você ganha acesso aos dojos de caratê mantidos por seu irmão, também aprende combos, ataques rápidos, agarrões e golpes finais que poderá usar depois de derrubar um inimigo (tipo: esmurra-lo quando ele estiver caído no chão). O sistema de luta não é tão complexo quanto nos jogos de luta, mas é mais avançado do que nos mais recentes games de ação, como *X2: Wolverine's Revenge*.

## PLACAR FINAL

*True Crime* ainda não foi finalizado, então, não podemos dar uma opinião definitiva antes de gastar algumas horas com este imenso jogo. A versão que jogamos foi divertida, estava recheada de elementos exclusivos e de sutilezas (como os recém-citados sistemas de

luta, direção e tiro). Se ainda houver tempo, os desenvolvedores precisarão ajustar a câmera durante as lutas, apertar um pouco os controles dos carros e aperfeiçoar a mira manual. Mas, por enquanto, tratar *Streets of L.A.* como um mero clone de *GTA* é um grande crime.

— Joe Fielder

## Verdadeiro ou Falso: você consegue identificar qual destas informações nós forjamos?

**1** O atalhos mais curtos de *True Crime* levam a apenas 40 das quase 100 missões do jogo. Além disso, há mais de 100 crimes aleatórios acontecendo fora das ruas.

**2** Embora a trilha sonora ainda não tenha sido anunciada, *True Crime* terá mais de 25 músicas originais gravadas especialmente para o jogo. Ice Cube assina uma delas.

**3** Você pode revistar qualquer pessoa que estiver na rua (fascista!) e, se der sorte, algumas vezes encontrará armas ou contrabando com elas.

**4** Entre os bônus, há várias missões baseadas em crimes famosos de L.A. Não se surpreenda quando estiver atrás de um Ford das antigas numa lenta perseguição de carros.

**5** Se atirar em prostitutas que estiverem nas ruas, você será atropelado por um cadillac cor-de-rosa. Se matar algum empresário, será atacado por caras de terno e maleta.

Reportagem: Todas Verdes

# Mega Promoção

## Dia das Crianças

NÃO DEIXE PARA ÚLTIMA HORA.

Consulte outros títulos.

natu.gjb.net



007 Nightfire



Castlevania  
Harmony of Dissonance



Crazy Taxi  
Catch a Ride



Dragon Ball Z  
The Legacy of Goku



Disney's  
Magical Quest



FIFA Soccer 2003



Harry Potter  
and the Chamber of Secrets



U Rally 3



Medabots Metabee  
Gold



Powerpuff Girls  
Mojo Jojo a-go-go



Street Fighter  
Alpha 3



The Simpsons  
Road Rage



Sonic 2  
Advance



Stuntman

Preços que você nunca viu. Confira!



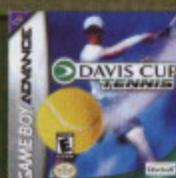
Pitfall  
The Mayan Adventure



Bomberman Max 2  
Red



Crash Bandicoot 2  
N-Tranced



Davis Cup Tennis



Donald Duck Advance



Dragon Ball Z  
Collectible Card Game



Earthworm Jim 2



Godzilla Domination



The Mummy



Medabots Metabee



Moto Racer  
Advance



Ready 2 Rumble  
Round 2



Rainbow Six  
Rogue Spear



Spyro 2  
Season In Flame

Você encontra estes jogos nos revendedores:

WWW.SUBMARINO.COM.BR (011) 3824-8888 • ALL ORIGINAL GAMES (016) 3902-1100 • AMERICANAS.COM • BLANC (011) 3661-6864 • BRINQ. LAURA IBIRAPUERA (011) 5535-1670 • BRINQ. LAURA MORUMBI (011) 5181-5261 • BRINQ. LAURA PAULISTA (011) 251-2818 • BRINQ. LAURA PLUSH (011) 5181-3973 • CARDSMANIA CROCODILE GAMES (021) 3872-2623 • EXTREME GAMES (021) 2295-1443 • FNAC CAMPINAS (019) 3709-9000 • FNAC RJ (021) 2431-9292 • FNAC SP (011) 3097-0022 • FRATELLO GAMES (011) 3362-2206 • GENESIS (062) 215-5384 • INSTANT KOLOR (011) 3032-3326 • METROPOLE GAMES (011) 3328-6827 • MICROPLUS VILA LOBOS - (011) 3021-9947 • MULT GAMES (011) 6192-7163 • MULTIMIX (011) 6161-8090 • NET (011) 3721-4045 • PORÃO GAMES (015) 3285-1919 • PRECISÃO SJ RIO PRETO (017) 227-7997 • PREMIER VIDEO (011) 3721-0777 • SHOP DAN INFORMÁTICA (011) 3207-5222 • SIL GAMES 011 3872-8335 • TAYCOM TIJUCA (021) 2567-1818 • VIDEO GAME CENTER RECREIO (021) 2474-9570 • VILA SET (011) 3846-7161 • WAT ELETRONICA (081) 3467-5268 • WORLD GAMES SOROCABA (015) 234-1584 • WWW SOFTWARE & GAMES (011) 3328-6802 • ZYZ BRINQUEDOS (031) 3286-1860

PROMOÇÃO POR TEMPO LIMITADO.



Jet Grind Radio



The Lord of the Rings  
The Two Towers



Tomb Raider



X-Men  
Reign of Apocalypse



Tarzan  
Return to the Jungle



Lord of the Rings  
The Fellowship...

dia das crianças  
mega promoção  
GameBoy Advance  
Jogos Originais de  
~~RS 139,00~~  
por  
**RS 129,00**



Charge'n go  
RS 119,00\*



Sharklight Starter Kit  
RS 159,00\*



Sharklight Survival Set  
RS 129,00\*



Booster Kit  
RS 119,00\*



Cabo Game Link  
RS 29,00\*



All-In-One FunPak  
RS 179,00\*



GBA SP  
RS 599,00\*



GBA  
RS 399,00\*

**GameBoy Advance**

Pagamento em até **3x**  
Aceitamos todos os cartões de crédito  
Entregas na capital e Grande São Paulo via motoboy  
Despachamos para todo o Brasil via Sedex.

5073-6012 • BRINQ. LAURA C. NORTE (011) 6222-2412 • BRINQ. LAURA HIGIENÓPOLIS (011) 5181-8384 • CASA MÁGICA (011) 433-5366 • COSMOS DVD E VÍDEO (069) 223-3277 • GALAXIA (085) 241-3340 • GAME BIT (011) 4799-8110 • GAME TEC (021) 2559-6444 BOX BOTAFOGO (021) 2559-9560 • PIER 88 SHOP. TATUAPÉ - 011 6192-9624 • POINT GAMES (011) 5073-8204 • UNION (011) 4994-7541 • UZ GAMES (011) 5042-2200 • VIDEO GAME CENTER (011) 3815-8490 • WWW.GRGAMES.COM.BR (024) 2242-8887 • WWW.SSGAMES.COM.BR

Ligue agora

11 **6236-1157**

# PREVIEWS RAPIDINHOS

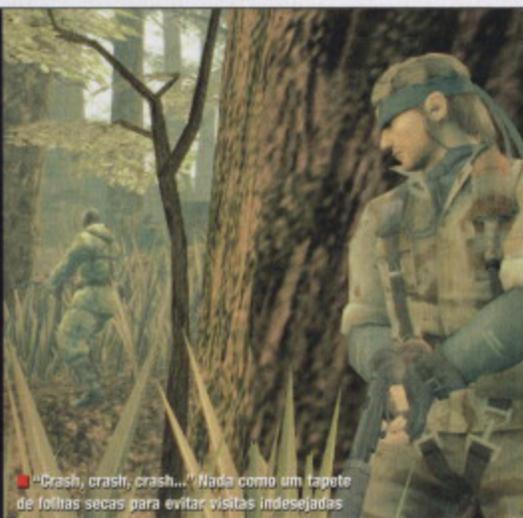
Novidades sobre as seqüências que você está esperando

■ PS2

## METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

■ Produtora: Konami ■ Desenvolvido por: Konami  
■ Lançamento: será anunciado em 2004

Mudar é bom. Mas só algumas vezes. Depois da dramática reviravolta de *MGS2* (leia-se: *Raiden*), nem vamos dizer o quanto estamos a fim de ver idéias mirabolantes em *MGS3*. Mesmo com todo esse ceticismo, o designer Hideo Kojima não deixou de fazer inovações no jogo. Mas, para alegria dos mais exaltados, *MGS3* não será nenhum choque para os jogadores. Dois terços do game vão se passar na selva, com terrenos irregulares e um ecossistema que funciona como na vida real. As frutas vão apodrecer e as folhas vão fazer barulho (e denunciá-lo) quando você pisar nelas. Já que o cenário dos anos 60 pode limitar um pouco o arsenal de armas, Kojima pretende compensar isso incluindo veículos no jogo.



■ "Crash, crash, crash..." Nada como um tapete de folhas secas para evitar visitas indesejadas



■ GC

## STAR WARS ROGUE SQUADRON III: REBEL STRIKE

■ Produtora: LucasArts  
■ Desenvolvido por: Factor  
■ Lançamento: setembro de 2003

Se você leu a EGM Brasil #15, que trouxe uma matéria especial sobre *Rebel Strike*, deve saber praticamente tudo sobre o jogo. Aliás, quase tudo. Cavamos um pouco mais fundo e descobrimos novos detalhes sobre a próxima aventura de *Star Wars*. A LucasArts vai acrescentar 20 minutos a mais de cenas de filmes, entre elas, a clássica seqüência do compactador de lixo; e as fases Multiplayer (tiradas do último *Star Wars - Rogue Leader*) serão mais fáceis e menos frustrantes. Quando seus amigos chegarem, o escudo defletor já estará funcionando bem...



■ Rochas. Por que são tão duras?

■ PS2

## CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE

■ Produtora: Konami  
■ Desenvolvido por: Konami Tokyo  
■ Lançamento: novembro de 2003

Para você que anda se lamentando pela falta de notícias sobre o novo *Castlevania* (não leu a matéria especial na edição passada?), aqui vão duas novidades: a nova arma secundária de Leon, o cristal (que funciona como uma mina terrestre), terá um papel de destaque na história; e aguarde, pelo menos, 13 encontros com chefões. Ah, se pudéssemos usar o chicote naqueles velhos *Castlevania* do N64...



■ Leon brincando com os bidinínios de estimação de Dracula

■ PS2, Xbox, GC, PC

## 007: EVERYTHING OR NOTHING

■ Produtora: Electronic Arts ■ Desenvolvido por: Electronic Arts  
■ Lançamento: novembro de 2003

Apesar dos rumores sobre um possível *GoldenEye 2*, cada vez que sai um novo *Bond* da EA, os clássicos do N64 ficam mais e mais obsoletos. Até aqui, *Everything or Nothing* parece feito para vencer, marcando o retorno de Dentes de Aço na pele de um chefeão e indo além de *NightFire* ao duplicar o James Bond de Pierce Brosnan e suas bond girls. O visual terá detalhes exclusivos para cada console e a versão para GameCube vai liberar engenhocas especiais quando o console for conectado ao GBA. Os diálogos escritos pelo roteirista Bruce Feirstein e um novo estágio que se passa em New Orleans (com stealth) completam este título aparentemente bem desenvolvido.



■ O agente 007 conseguiu tirar as armas das mãos dos inimigos



■ PC

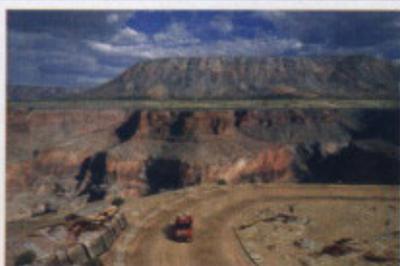
## MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

- Produtora: Rockstar
- Desenvolvido por: Remedy
- Lançamento: final de 2003

Saudades de Max Payne? O policial feioso que usou e abusou do bullet-time nos PCs e no Xbox prepara sua volta, desta vez bem acompanhado: uma nova personagem chamada Mona Sax promete roubar o coração de Payne, e terá um papel-chave no enredo. Aliás, tudo irá girar em torno dos dois, e a Rockstar está até apresentando o jogo como "uma história de amor com clima de filme noir". Embora o primeiro Payne tenha sido lançado também para PS2 e Xbox, por enquanto apenas o PC está confirmado para esta seqüência.



■ Ficar em pé? Mas atirar deitado é tão mais legal...

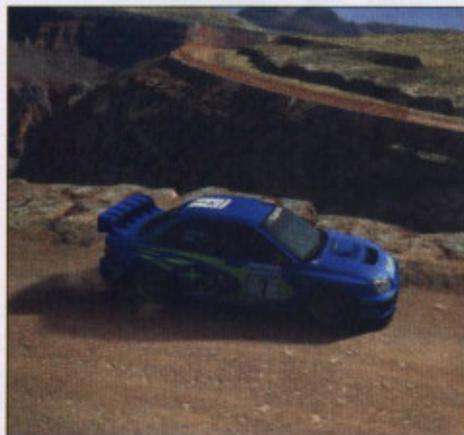


■ PS2

## GRAN TURISMO 4

- Produtora: Sony
- Desenvolvido por: Polyphony Digital
- Lançamento: janeiro de 2004

O que mais vem agitando os fãs da série *Gran Turismo* é a possibilidade de jogo Online. Não há dúvidas que disputas pela net com o realismo de um game assim é tudo o que a rede Online da Sony precisava e, certamente, vai alavancar, e muito, as vendas do título. Quem não quer levar seu carro totalmente personalizado para uma corrida com até seis participantes, podendo escolher entre nada menos de uma centena de pistas? Some a isso o visual absurdo que vemos nestas imagens, e eis um dos grandes títulos para o início do ano que vem.



PS2



GAME BOY ADVANCE



# CASTOR GAMES.COM

APARELHOS - ACESSÓRIOS - JOGOS  
DESPACHAMOS PARA TODO BRASIL



SEMPRE GRANDES LANÇAMENTOS



XBOX



NINTENDO  
GAMECUBE

ASSISTÊNCIA TÉCNICA  
PERMANENTE

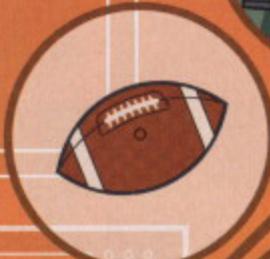
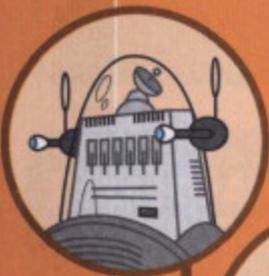
DESTROYAMOS TODOS  
EQUIPAMENTOS



FONE: 6191.7205 / 6192.7761

CONTATO@CASTORGAMES.COM - WWW.CASTORGAMES.COM

# 10 BOAS RAZÕES PARA JOGAR ONLINE ESTE ANO



Por Jeremy Horowitz e Joe Fielder, da RGM EUA

Depois de uma safra paupérrima de games online, a internet finalmente volta a ser o centro das atenções neste segundo semestre. E se antes você mal tinha razões para jogar online, agora até os mais céticos vão querer conectar seus consoles à rede-mãe. Boas razões não faltam. De encontros da pesada com ninjas gostosonas a matanças coletivas de zumbis, aqui vão dez bons motivos para você conectar a sua caixinha de jogos.

# DOIS NOVOS SIMULADORES PRONTOS PARA DECOLAR



Há anos, jogadores vidrados em PC vêm promovendo batalhas aéreas online ultradetalhadas em simuladores de voo, mas o combate aéreo nunca conseguiu decolar nos consoles. Recentemente, a Microsoft nos surpreendeu com *Crimson Skies: High Road to Revenge*, um jogo de tiro e voo absolutamente divertido – mas não tão complexo – com aviões estilosos, zepelins, girocópteros e movimentos especiais realizados com combos. Combates aéreos online e sessões de Capture the Flag deram um gostinho extra às missões solo ambientadas na década de 30 (com as melodias de big

bands se unindo ao ritmo das metralhadoras). O oposto completo de *Crimson Skies* é *Steel Battalion: Line of Contact*, a seqüência da Capcom para o jogo de mechas que exige o uso do joystick mais complexo – e mais caro – do mundo (a Capcom ainda não disse se o joystick será vendido com o jogo ou separadamente). Criado para agradar aos fanáticos por simuladores, *Line of Contact* traz mais de dez novos robôs, competições online colaborativas entre times de cinco contra cinco e possibilidade de jogar offline. Os dois títulos são para Xbox e saem em outubro.



As missões e aeronaves de *Crimson Skies* são ambientadas na década de 30



Um dos mechas de *Steel Battalion: Line of Contact*. No canto, o joystick mais caro do mundo

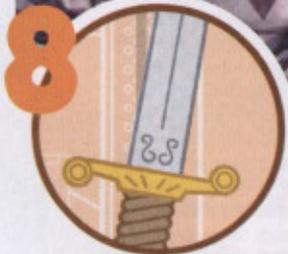


# AS GATAS DE DOA, NUM GRANDE REMAKE

Há meses, os donos de Xboxes têm se enfrentado online em *Capcom vs. SNK EO* mas, em breve, todos poderão se divertir com a série de luta em 3D mais corajosa dos últimos tempos. *Dead or Alive Online* traz todos os novos personagens de *DOA 3* e cenários atualizados de *DOA 2* para PS2 e Dreamcast. As versões cheias de neve, chuva e neblina de estágios do *DOA2* vão se unir a toneladas de novas roupas customizáveis e enredos extras. Para os jogadores da velha guarda, o disco ainda oferece um porto remodelado em Saturno (antes, só disponível no Japão), do primeiro *DOA*



De baixo: as garotas de *DOA Online* esbanjam charme nas lutas



# EVERQUEST EM DOSE DUPLA

Neste fim de ano, os donos de PlayStation 2 vão ganhar dois RPGs online radicalmente diferentes. O primeiro, *EverQuest Online Adventures: Frontiers*, sai em novembro. A segunda versão para console do Massively Multiplayer Online RPG, da Sony, usará um novo engine, terá mais personagens, inimigos e cidades e será mais fácil de aprender do que a primeira. *Frontiers* pode até disputar os 400 mil usuários ativos de seu irmão para PC. Talvez.

Mas estamos muito mais animados com o outro *EverQuest* para PS2: *Champions of Norrath*, um RPG de ação na mesma linha de *Baldur's Gate: Dark Alliance*, lançado no ano passado – não é de surpreender que os dois jogos tenham sido desenvolvidos pela mesma equipe. Em *Norrath*, você pode jogar uma aventura completa com até três outros jogadores, seja offline, com um Multitap, ou online, pelo portal da Sony. Espere, para novembro, uma jogabilidade ao estilo *Diablo* (e sem as taxas mensais adicionais de *Frontiers*). Aleluia.

Mais ao longe, estão *Final Fantasy XI*, da Square, para PS2, e *True Fantasy Live Online*, da Microsoft, para Xbox.

Não será fácil esperar até o início de 2004 para jogar *FFXI* mas, pelo menos, os jogadores americanos de PS2 serão recompensados com adicionais gratuitos (como o pacote de expansão japonês da Square, *Rise of the Zvirat*) e uma versão online do jogo de cards de *FFIX*, *Tetra Master*. Ainda sobre a versão para PS2: a comunicação por meio de teclado será opcional, o HD de 40 GB será necessário e não haverá modo offline. Enquanto isso, o único MMORPG para Xbox continua sem data de lançamento. Detalhe: seus exuberantes ambientes em 3D e seus personagens customizáveis parecem superiores a tudo o que já se viu. >



Com *Frontiers*, *EverQuest Online Adventures* ganha novos personagens e cidades

# OS ZUMBIS ESTÃO MAIS "BONITOS"

► Nunca imaginamos que usaríamos a palavra "bonito" para falar de zumbis, mas *Resident Evil Outbreak* tem, sem dúvida, um dos visuais mais estonteantes já criados para PS2. E ainda vem com um maravilhoso diferencial online: você joga em cooperação com vários amigos, uns protegendo os outros contra hordas de zumbis, até que... eles se transformam em zumbis e você passa a lutar contra eles. Com quatro personagens (escolhidos a partir de um grupo de oito) trabalhando juntos para resolver puzzles e trocar itens, *Outbreak* ocuparia uma posição mais alta na nossa lista, não fosse algumas preocupações: a comunicação entre os jogadores é muito limitada e o jogo é essencialmente o mesmo no modo Offline. *Outbreak* também vai requerer o HD do PS2, o que pode ser algo duro de engolir, mesmo para quem está com uma fome insaciável por carne nova...



■ Citações de filmes para *Resident Evil Outbreak*: "Posso comer seu cérebro hoje?" e "Mande... mais... paramédicos...ohhhh"



SCORE: 568  
SPECIAL

6

SKATISTAS COM A SUA CARA

239 X 1

Até os mepos fotogênicos vão curtir ter a cara estampada neste game

SCORE: 122  
SPECIAL

É verdade, não botamos fé nas seqüências de jogos anuais. E, sim, foram lançados vários títulos de *Tony Hawk's* no último ano. Mas *Tony Hawk's Underground* é uma exceção. Você pode colocar seu próprio rosto num modelo de personagem (basta enviar um e-mail com sua foto digital para a Neversoft, empresa que desenvolveu o jogo) e explorar nove mundos independentes, cheios de casas, prédios, ruas e veículos. Também pode agir como Lara Croft, descendo do skate a qualquer momento para andar por onde quiser, pular e subir em construções. O único revês deste título multiplataforma prometido para outubro é que os donos de Xbox e GameCube não podem jogar online. Sorte que essa gente têm à disposição um ótimo jogo offline.

## É o GameCube?

Não espere nenhum RPG online do *Pokémon*. Nem do *Mario Tennis* ou *Golf*. A Nintendo continua achando que não vale a pena investir em jogos online. Quem tem um GameCube terá à disposição versões sem opção online de



*Mario Kart Double Dash* – que permite que oito pessoas com adaptadores de banda larga joguem numa rede fechada (ou com cabos conectados) – e *Phantasy Star Online Episode 3: Revolution*



*C.A.R.D. Revolution*, prometido para o ano que vem. Cai na real, Nintendo! Até o Pikachu acha uma chatice essa insistência em permanecer offline. Bem, foi o que alguém chamado Pikachu666 nos disse numa sala de chat.

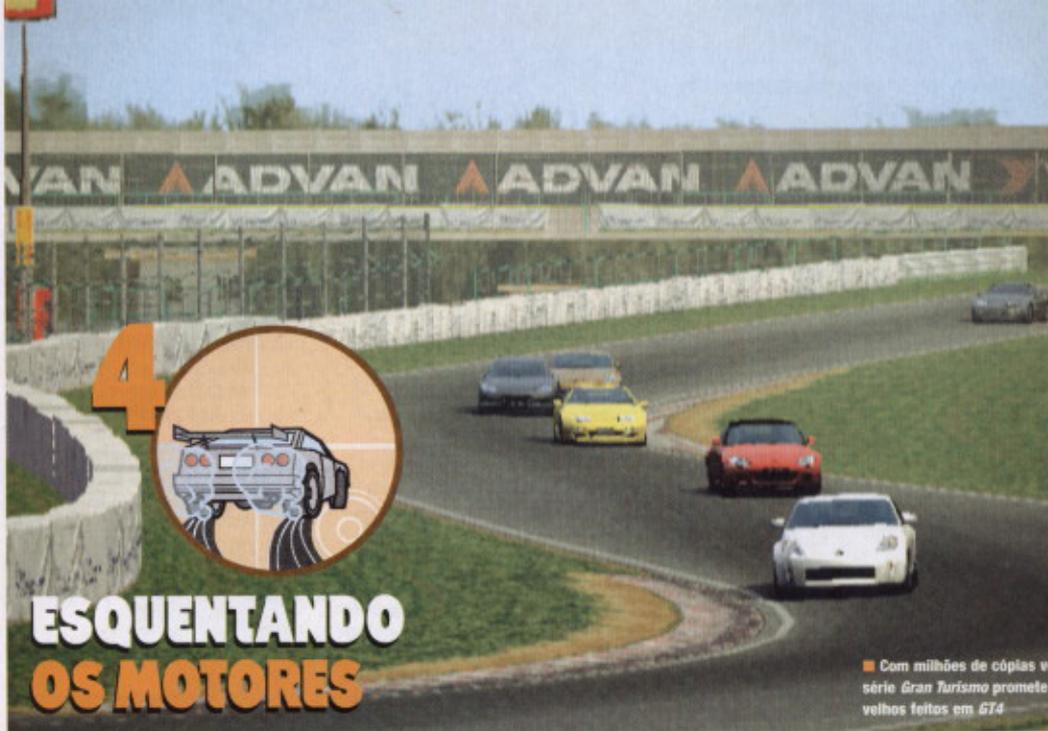
## GRÁTIS, GRÁTIS, GRÁTIS



■ O novo modo Capture the Flag, de *MechAssault*. Também grátis

Qual foi a última vez que você obteve novos atributos grátis que se equipavam a uma seqüência? Hoje em dia, você pode conseguir níveis, personagens, roupas e itens extras a custo zero (sem contar o acesso à internet e o preço da assinatura) – é só estar a fim e entrar na rede para obtê-los. A Ubi Soft lançou um novo nível de *Splinter Cell* para Xbox, no começo do ano; o *MechAssault*, da Microsoft, ganhou novos robôs e modos de jogo; e *Counter-Strike* promete futuros mapas e mods ("modificações" que transformam a maneira de jogar). E, a cada dia, há mais novidades gratuitas online...





■ Visite Barcelona em Project Gotham Racing II



■ A série Need for Speed pisa fundo com Underground



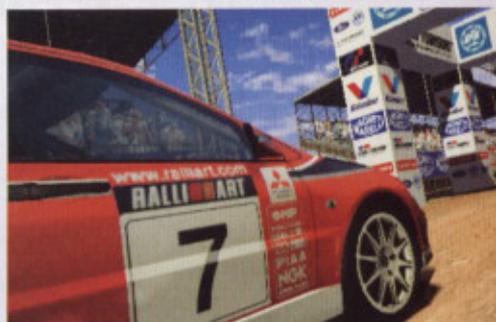
■ Será que o Sega GT Online vai largar na frente?

## ESQUENTANDO OS MOTORES

■ Com milhões de cópias vendidas, a série Gran Turismo promete repetir os velhos feitos em GT4

Quatro jogos de corrida estão prestes a mudar sua opinião sobre como dirigir um veículo. **Project Gotham Racing 2** e **Sega GT Online**, ambos para Xbox, são dois games prometidos para outubro e que trazem elementos já conhecidos das competições online. *Gotham Racing 2* sofreu uma bela remodelagem no visual, mas preservou a jogabilidade do antecessor, recompensando quem dirige com estilo e precisão. *Sega GT Online*, apesar do visual tosco (se comparado a *GR2*), oferece controles confortáveis e intuitivos, além de uma seleção mais ampla de veículos. Em seguida, na linha de largada, está **Need for Speed Underground**, da EA. Esse game com gráficos exuberantes é focado no mundo dos rachas e será lançado, em novembro, para os três consoles. Quem tem a banda larga do PS2 poderá jogar online todos os dez modos para

um jogador contra até três amigos ou inimigos. Mas há um game que ninguém agüenta esperar para fazer o test-drive: **Gran Turismo 4**, para PS2, para muitos e muitos jogadores online. Prometido para o início de 2004, *GT4* é, provavelmente, a maior razão para que os donos de PS2 entrem na banda larga. Além de acrescentar carros que traçam toda a história dos automóveis, os jogadores poderão participar de corridas online de seis carros, em pistas novas e bastante realistas. A Polyphony, empresa que desenvolveu o jogo, deixou todos de queixo caído ao recriar espectadores e equipes de mecânicos nos mínimos detalhes e totalmente em 3D. E graças à nova A.I. e ao novo engine, os oponentes computadorizados estão mais parecidos com os verdadeiros demônios das pistas.



■ O visual pode ser bacana, mas não é nada fácil dirigir com esta perspectiva em Gran Turismo 4

## ATIRE SEM SE ALISTAR



■ Master Chief passará com seu novo veículo em Halo 2

Esta categoria tem mais a ver com algumas promessas para o futuro. E que promessas! A curto prazo, temos o game com cara de desenho animado da Ubi Soft, **XIII** (para PS2, Xbox e GC, em outubro) e o título futurista da THQ, **Warhammer 40.000: Fire Warrior** (para PS2, em setembro). Ambos são baseados no jogo solo, mas também contam com modos Online para diversos jogadores (a não ser *XIII*, para GC). Não se animou com os combates Online? Então espere pelo jogo de tiro para Xbox, **Halo 2**, prometido para o início de 2004. Por enquanto, a Microsoft não revela nada sobre as características online do game, mas supomos que os mesmos modos do original, que nos obrigavam a pular a bordo de jipes Warthog ou tanques Scorpion para lutar contra os amigos em LANs, estarão disponíveis online nesta seqüência. É o máximo que podemos prever.

Também em 2004, a Rare vai adicionar Deathmatches Online, de quatro contra quatro, a uma versão expandida de **Conker's Bad Fur Day** (feita originalmente para o Nintendo 64), chamada **Conker: Live & Uncut** (GC). Animais malucos, armamento pesado e veículos controláveis terão papel de destaque. Fora isso, estamos ouvindo falar de uma coisa chamada **Perfect Dark Zero**... ➤



■ Seus olhos não serão mais os mesmos depois de XIII



## MANTENHA O ESPÍRITO ESPORTIVO

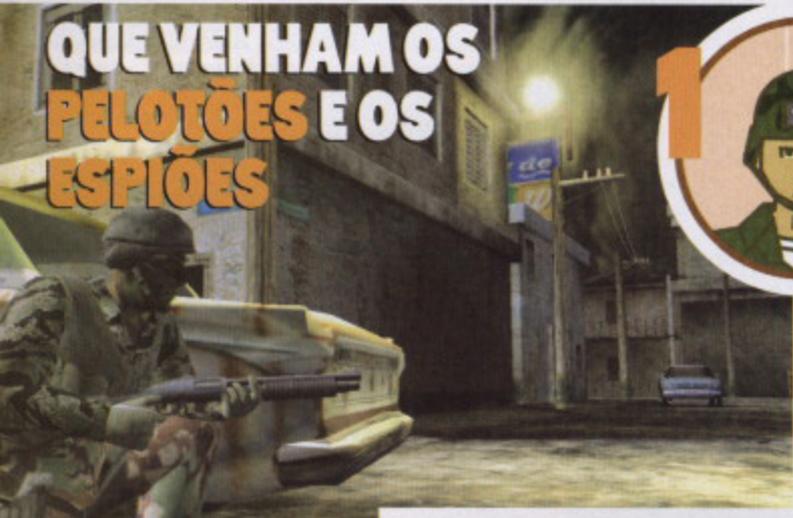


Você não precisará se conectar para aproveitar a próxima geração de jogos esportivos. Mas, se ficar fora da quadra (covarde! covarde!), vai perder o que há de mais quente na competição. A EA Sports anunciou que os donos de PS2 poderão jogar toda a linha online da empresa (que pena, donos de Xboxes e GameCubes), além de ter acesso a downloads com atualizações, torneios com prêmios em dinheiro, rankings e voice-chat. Já quem tem Xbox ganhará acesso exclusivo ao XSN Sports, um website com todos os títulos de esporte da Microsoft no qual são atualizados, a cada 15 minutos, todos os resultados, estatísticas e rankings. Também poderá acessar

uma página com cara de jornal esportivo com todos os dados das ligas criadas pelos usuários. As duas empresas também estão apostando alto em seus principais títulos de futebol americano (**Madden NFL 2004** e **NFL Fever 2004**), prometidos para agosto. Os títulos esportivos de outras produtoras também deram um enorme passo à frente, e todos terão versões online neste ano. **Amped 2**, da Microsoft (para Xbox, prometido para outubro) e **SSX3**, da EA (para PS2, Xbox e GC, prometido para outubro; e online para PS2) parecem os melhores da leva.



## QUE VENHAM OS PELOTÕES E OS ESPÍOES



■ Esquive-se online em *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*

■ Atirar contra estranhos nunca foi tão divertido quanto em *SOCOM II*

Bum! Com mais de um milhão de cópias vendidas na América do Norte e até 60 mil jogadores online por dia, as lutas baseadas em pelotões de **SOCOM** conquistaram os donos de PS2. Em novembro, **SOCOM II** dará mais alguns passos à frente. Duas equipes de oito jogadores terão mapas totalmente novos que usam servidores



■ Teste as novas armas de *Syphon Filter: The Omega Strain*

especiais para banda larga. As armas e as forças Special Ops foram expandidas e ganharam tropas russas, da Spetnaz, e britânicas, da SAS, além de novos lançadores, pistolas e itens para serem usados em ataques aéreos. Veículos interativos e máquinas agora desempenham um papel importante nas partidas, assim como a comunicação por voz, antes e durante o jogo. São 12 missões Single-Player e 22 Online. Alguém vai querer jogar sozinho? O Xbox terá tanto o **Counter-Strike**, da Valve, quanto o **Rainbow Six 3**, da Ubi Soft, prontos para as férias. Os jogadores comandarão os pelotões de quatro pessoas de

**Rainbow Six 3** em cenários realísticos, usando os companheiros de equipe para atirar, organizar emboscadas e tomar o controle de salas. **Counter-Strike** tem todo o tiroteio dos jogos para 16 pessoas e missões com engenhocas que vão de maçaricos a câmeras de fibra óptica. Outros dois títulos prometidos para o ano que vem também merecem a sua atenção. Os detalhes a respeito do recém-anunciado **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** (PS2, Xbox, GC e PC) são escassos, mas sabemos que o game se expandirá para incluir missões online para diversos jogadores. E **Syphon Filter: The Omega Strain**, para PS2, voltará a um terreno familiar, adicionando dezenas de armas novas e a capacidade de jogar missões cooperativas com até outras três pessoas. ☛

## Entrando online, sem tropeços

Algumas informações importantes que você precisa saber antes de se conectar:

O kit de iniciação do Xbox Live custa US\$ 49,99, por um ano de acesso. Se forem incluídos o microfone headset Voice Communicator e jogos demo, o preço sobe para US\$ 69,99 (ou US\$ 5,99 por mês), neste segundo semestre. A renovação anual custará US\$ 49,99 e o microfone também é disponibilizado separadamente, por US\$ 29,99. Você precisará de um serviço de internet em banda larga para se conectar.

O adaptador de rede do PS2 custa US\$ 39,99 ou pode ser adquirido junto com o console, por US\$ 199,99. Apesar de não haver taxa de assinatura anual para o serviço online do PS2, você precisará ter sua própria conexão discada ou por banda larga com a internet. Um microfone headset com conexão USB estará disponível por US\$ 29,99, mas ainda não foi definido o preço do HD do PS2. Além do preço, é preciso levar em consideração o software. O serviço Xbox Live sai com vantagem, devido à oferta de títulos fortes. Mas a Sony tem **SOCOM II**, **Final Fantasy XI** e **Gran Turismo 4** no forno. Qual é o melhor? Sugerimos que você examine os jogos disponíveis e os custos. E só depois resolva o que diabos vai fazer.



■ O microfone headset do Xbox



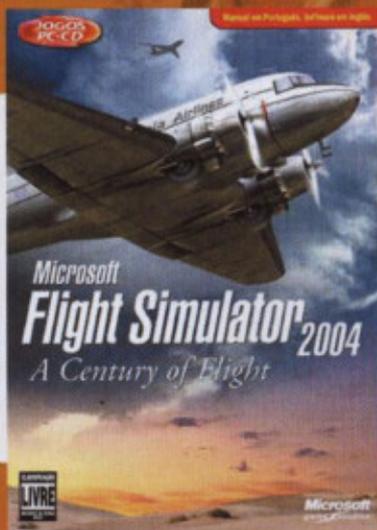
■ O adaptador de rede do PS2

# PROMOÇÃO Responda à pergunta ...

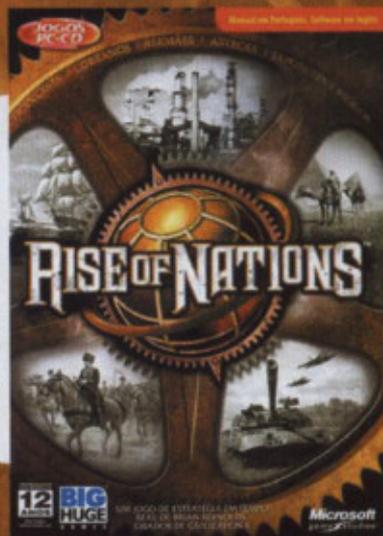
Que famosa aeronave não está presente em Flight Simulator 2004, mas disponível para download no site da Microsoft?

... e concorra a 10 prêmios Microsoft

5  
Flight Simulator 2004



5  
Rise of Nations



Envie a resposta pelo correio com os dados abaixo, constando o nome da promoção no envelope.

**EGM** ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL

**Microsoft** game studios™

Cx. Postal 07512  
Cep: 06296-990  
Ul. dos Remédios  
Osasco SP

Nome completo: \_\_\_\_\_  
Idade: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_ Telefone: (\_\_\_\_) \_\_\_\_\_  
E-mail: \_\_\_\_\_ CEP: \_\_\_\_\_  
Cidade: \_\_\_\_\_ Estado: \_\_\_\_\_

## Regulamento:

1. A Promoção Responda à pergunta: "Que famosa aeronave não está presente em Flight Simulator 2004, mas disponível para download no site da Microsoft?" é aberta a todos os leitores da revista EGM, e será válida de 15/09/03 a 20/10/03.
2. Fazem parte da promoção os seguintes prêmios: 10 games para PC, sendo 5 Flight Simulator 2004 e 5 Rise of Nations.
3. A promoção é válida para todo o território nacional, e os ganhadores receberão os prêmios através dos correios. É vedada a participação de funcionários da Conrad Editora e da Microsoft, assim como de seus parentes.
4. Para participar, o leitor deverá preencher o cupom completo e responder à pergunta. Não serão aceitos cupons incompletos, bem como fotocópias.
5. Ao participar da promoção, os ganhadores estarão concordando em ceder à revista o direito de uso do seu nome, voz e imagem para eventual divulgação da promoção.
6. O resultado da promoção será divulgado no site [www.gameworld.com.br](http://www.gameworld.com.br) e na edição de novembro/2003 da revista EGM. Cada participante pode ganhar apenas 1 prêmio.
7. Farão parte da apuração as cartas que chegarem à redação até o dia 20/10/03.

VISITE: [WWW.GAMEWORLD.COM.BR](http://WWW.GAMEWORLD.COM.BR)

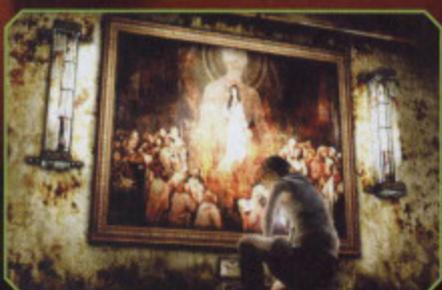


CONRAD EDITORA



■ Nephum cachorro mutante foi machucado para fazermos essa imagem

■ Como você pode notar por essas imagens, o terror de *Silent Hill* não pega mais leve com esses finais diferentes. Não que a gente esperasse menos bichos horrendos, sangue jorrando e coisa do tipo. Mas ficamos sem dormir de novo.



# SILENT HILL 3

## Conheça os finais alternativos de Silent Hill 3 e desbloqueie extras que você nunca imaginou existirem

Por Fábio Michelin

**A** terceira versão de *Silent Hill 3* mantém a tradição dos jogos anteriores e traz três desfechos completamente diferentes. O difícil é descobrir como chegar a esses finais. Tudo vai depender de algumas decisões que você tomar durante o game — basta uma escolha errada para colocar tudo a perder e ter de encarar o mesmo destino. Mas resolvemos o seu problema: aqui, você vai descobrir os pontos-chave do jogo e conhecer os diferentes finais reservados para seus personagens. E, de quebra, ainda descobrirá como destravar vários extras bacanas.

### PRIMEIRO FINAL (NORMAL)

Para chegar ao primeiro final, você deverá jogar normalmente e matar menos de 100 inimigos durante o game. Tente evitar confrontos contra muitos inimigos, e não desperdice seu talento de matador: só elimine os inimigos quando for necessário.

### SEGUNDO FINAL (POSSESS)

Depois de terminar o game uma vez, uma nova opção aparecerá, a Extra New Game. Jogue nela e termine o game matando mais de 100 inimigos. Não se reprima. Desça a porrada em quem aparecer pela frente. Ao chegar à igreja, entre pela porta da direita e, logo em seguida, passe pela porta na esquina do corredor para chegar ao confessionário. Uma moça começará a falar.

Ela dirá que pecou muito e que não se importa em pagar pelos erros, mas não quer ser mandada para o inferno (?). Ela quer sofrer ali mesmo e, assim, se purificar, mesmo que, para isso, seja queimada em chamas. Depois de todo esse papo, você poderá escolher entre duas opções: a primeira é perdoar a moça e a segunda é permanecer calado e sair dali. Escolha a primeira opção.

Mas a história não termina por aí. No decorrer do jogo, você ainda terá que receber mil pontos de dano, por isso, tome cuidado. Depois, você assistirá ao final Possess. Mas lembre-se: esse desfecho não pode ser alcançado na primeira partida, é preciso terminar o game pelo menos uma vez antes de tentá-lo.

### TERCEIRO FINAL (UFO)

Tradição da série, o final UFO está presente em todas as versões do game. É aquele final cômico e avacalhado, que não deixa de ser interessante. Comece um jogo no Extra New Game e mate mais de 30 inimigos com a arma Sexy Beam antes de chegar ao apartamento de Heather. Essa arma pode ser habilitada depois que você matar 300 inimigos. Mas vá com calma. Não é preciso matá-los numa única partida — as mortes são cumulativas, com o tempo você desbloqueará a arma. Do mesmo modo que o anterior, este final não pode ser feito na primeira partida. Termine o game pelo menos uma vez antes de fazê-lo.

## EXTRAS

**Pra que se contentar com o básico? *Silent Hill 3* tem vários extras esperando para serem desbloqueados. Abaixo estão os mais bacanas, como reforçar seu arsenal ou, quem sabe, dar uma geral no guarda-roupa de Heather e Douglas.**

### ROUPAS

Para vestir Heather de várias maneiras diferentes, primeiro você deverá terminar o game. Depois, uma nova opção aparecerá no menu principal. Através dela, você terá acesso a uma velha máquina de escrever. Datilografe as palavras abaixo para pegar os novos modelitos.

Roupa 13e Rue:	Suspence
Roupa Block Head:	PutHere2FeelJoy
Roupa Don't touch:	TOUCH_MY_HEART
Roupa Game Reactor:	SH3_Wrestlarn
Roupa God of Thunder:	GangsterGirl
Roupa Golden Rooster:	cockadoodledo
Roupa Heather:	HappyBirthDay
Roupa Killer Rabbit:	BlueRobbieWin
Roupa Onsen:	I_Love_You
Roupa Play:	sLmLdGhSmKfBfH
Roupa Royal Flush:	01_03_08_11_12
Roupa The Light:	LightToFuture
Roupa Transform:	PrincassHeart
Roupa Transience:	ShoggyouMujou
Roupa Zipper:	Shut_your_mouth

Para ter acesso à arma Sexy Beam, é preciso estar usando a roupa Transform e desbloquear o item Beam. Essa arma é um dos requisitos para chegar ao terceiro final, UFO.

### ARMAS

Para abrir novas armas, você deverá cumprir certas condições especiais. Na tela final, estarão listadas as armas que foram habilitadas. Elas aparecerão durante o novo game, e algumas já estarão no inventário de Heather.

### BEAM SABER

Para habilitar essa arma, mate a maioria dos

inimigos lutando (ou usando armas brancas), em vez de mandar chumbo neles. Depois se divirta com essa espada Jedi. E que a Força esteja com você!

### FLAME THROWER

Para colocar as mãos neste lança-chamas, faça o contrário da arma anterior: mande balas fatais na maioria dos inimigos e deixe as lutas mano a mano para poucos.

### UNLIMITED SUB-MACHINE

Mate o último chefe com uma arma branca e ganhe metralhadoras com munição infinita. Você não precisa usar armas brancas durante toda a luta. A dica é atirar à vontade e trocar de arma na hora de desferir o golpe final.

### HEATHER BEAM

Esta geringonça lançadora de mísseis pode ser de grande utilidade. Para habilitá-la, mate mais de 333 inimigos. Não é preciso fazer tudo isso na mesma partida, já que a contagem dos cadáveres vai se acumulando.

### SEXY BEAM

Liberou o Heather Beam? Agora só falta habilitar a roupa Transform para incluir mais esta arma no seu arsenal. Como a anterior, esta aqui faz disparos superpoderosos.

### DOUGLAS FASHION

Comece o jogo no modo Extra New Game e aperte (Figuras) ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ● e X. O detetive Douglas vai trocar a velha fatiota por um novo visual.

### EXTRA OPTIONS MENU

Depois de terminar o game, entre em Options e aperte um destes botões: R1, R2, L1 ou L2. Mais opções aparecerão, como mudar a cor do sangue, escolher o nível de dificuldade e aumentar a munição.



■ Como se não bastasse os monstros normais, ainda aparecem esses gigantes



■ Quer um cãozinho? Esse aqui está abandonado, a procura de um lar. Tadinha...

SÓ QUEM TEM AS MAIORES  
REVISTAS DE GAMES PODE TE DAR  
UMA AVALANCHE DE PRÊMIOS !!!

CONRAD É  
GA



EGM BRASIL É A MAIOR  
E A MAIS COMPLETA  
REVISTA SOBRE GAMES.  
TRAZ DE TUDO PARA  
TODAS AS PLATAFORMAS,  
INCLUSIVE PC.



NINTENDO WORLD É A REVISTA  
OFICIAL DA NINTENDO E TRAZ  
CONTEÚDOS EXCLUSIVOS DA  
NINTENDO POWER AMERICANA.



SUPERDICAS REÚNE AS  
MELHORES ESTRATÉGIAS  
PARA GAMES E SEMPRE  
DETONA OS MAIORES  
LANÇAMENTOS.

# CONCURSO FRASE MAIS CRIATIVA

COMPLETE A FRASE:

**"CONRAD É MAIS GAMES PORQUE..."**

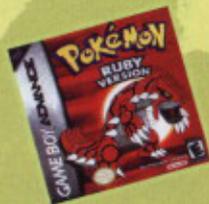
ENCONTRE 3 SELOS COMO ESTE   
A PARTIR DA EDIÇÃO 18 DA **EGM** EU E VOCÊS  
JOGANDO  
MELHOR DO QUE  
NUNCA  
61 DA **Nintendo** WORLD E 1 DA **SUPER** PLAYSTATION **DICAS**

# MES

RECORTE TAMBÉM ESTE SELO

E ENVIE TUDO PARA CX POSTAL 07512  
CEP 06296-990 - VILA DOS REMÉDIOS  
OSASCO / SP

CONCORRA A MAIS DE 50 PRÊMIOS  
ENTRE PLAYSTATION 2, GBAs,  
GBASP, VOLANTES, JOGOS E  
MUITO MAIS...



**LEIA O REGULAMENTO  
E NÃO FIQUE FORA DESTA LOUCURA !!!**

CONFIRA OS PRÊMIOS DA PROMOÇÃO NO  
**WWW.GAMEWORLD.COM.BR**

1. O concurso frase mais criativa: CONRAD É MAIS GAMES PORQUE... é aberta a todos os leitores das revistas EGM Brasil, Nintendo World e Superdicas Playstation, e será válida de 05 de setembro de 2003 a 24 de fevereiro de 2004. 2. Para participar do concurso, o leitor deve comprar uma das revistas EGM Brasil a partir da edição 18, Nintendo World a partir da edição 61 ou Superdicas Playstation a partir da edição 1, completar a frase: "CONRAD É MAIS GAMES PORQUE...", com no máximo, 15 palavras, recortar e colar o selo que está na página da promoção e enviar para a caixa postal 07512 - CEP 06296-990 - Vila dos Remédios - Osasco/SP. 3. Cada leitor poderá participar com apenas uma frase por selo. 4. Junto da frase, o leitor deverá indicar a localização [seção e página], de três das cinco selos espalhados no interior da revista. Não é válido o selo publicado nas capas das revistas. 5. As frases serão julgadas na sede da Conrad por uma comissão formada pelos editores das revistas EGM Brasil, Nintendo World e Superdicas Playstation. 6. A partir do mês de novembro de 2003 até março de 2004, teremos uma apuração por mês. 7. Farão parte da apuração de novembro as cartas que chegarem à redação até o dia 24 de outubro de 2003; da apuração de dezembro de 2003, as cartas que chegarem até o dia 24 de novembro de 2003; apuração de janeiro de 2004, as cartas que chegarem até o dia 24 de dezembro de 2003; apuração de fevereiro de 2004, as cartas que chegarem até o dia 24 de janeiro de 2004 e da apuração de março de 2004, as cartas que chegarem até o dia 24 de fevereiro de 2004. 8. As cartas que chegarem à redação após as datas estipuladas, farão parte da apuração subsequente. 9. O resultado parcial será divulgado no site [www.gameworld.com.br](http://www.gameworld.com.br), nas seguintes datas: 1ª apuração - 03/11/03 - 2ª apuração - 02/12/03 - 3ª apuração - 06/01/04 - 4ª apuração - 04/02/04 - 5ª apuração - 02/03/04. 10. O leitor poderá acessar [www.gameworld.com.br](http://www.gameworld.com.br) e conhecer os prêmios que farão parte da promoção mês a mês. 11. Os leitores deverão enviar dentro do envelope todos os dados [endereço, email, telefone, CEP] para mensagem de aviso, caso seja um dos vencedores. 12. O leitor concorda em ceder imagem e voz para eventual divulgação do resultado, sem que isso acarrete à Conrad eventuais indenizações. 13. Critério para premiação: a melhor frase receberá o prêmio de maior valor e assim sucessivamente. 14. Cada leitor receberá apenas um prêmio. 15. Não serão aceitas fotocópias dos selos. A redação das revistas EGM Brasil, Nintendo World e Superdicas Playstation, reserva-se o direito de eliminar do concurso as cartas que não estiverem de acordo com o regulamento. 16. Os ganhadores receberão os prêmios no prazo de 30 dias após a divulgação parcial.



## como funciona

Na EGM Brasil, cada game é jogado por três analistas diferentes, que chegam ao seu veredito final sem conhecer absolutamente nada da opinião de seus colegas. Portanto, qualquer divergência entre as colocações desse ou daquele analista é apenas reflexo das opiniões diferentes (ou não) de nossos avaliadores – nada influencia a opinião ou a nota final de ninguém (mas não temos medo de xingar alguém que der uma nota alta a um jogo ruim, por exemplo). E nós apenas jogamos versões finais dos games, fornecidas pelas produtoras.

## NOSSA FILOSOFIA DE AVALIAÇÃO

A EGM Brasil avalia os games baseados em sua originalidade, diversão, jogabilidade e replay, e atribui uma única nota geral a eles. A escala é simples e vai de 0 a 10. Sempre que um game receber nota 10, pode estar certo de que se trata de um dos melhores jogos da história, superior a tudo em seu gênero. Já a nota 0 significa que o game é uma porcaria completa, e deve ser tratado como um vírus contagioso. No meio do caminho, está o 5, uma nota média, e que não é ruim. **Repetimos: 5 é a MÉDIA.** Simples, não? As notas também seguem uma escala de cores, portanto, quanto mais vermelho, melhor o jogo.

0-4.5  
RUIM

5.0-6.5  
MÉDIO

7.0-10  
BOM

## NOSSOS SELOS



**Selo Platina** – vai para os games que só receberam nota 10, é a mais rara de nossas avaliações.



**Selo Ouro** – vai para os games com nota 9.0 ou maior. São jogos de qualidade.



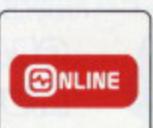
**Selo Prata** – vai para aqueles com nota média maior que 8.0 (mas abaixo de 9.0).



Essa honra vai para o game com a melhor média do mês, somando as três avaliações.

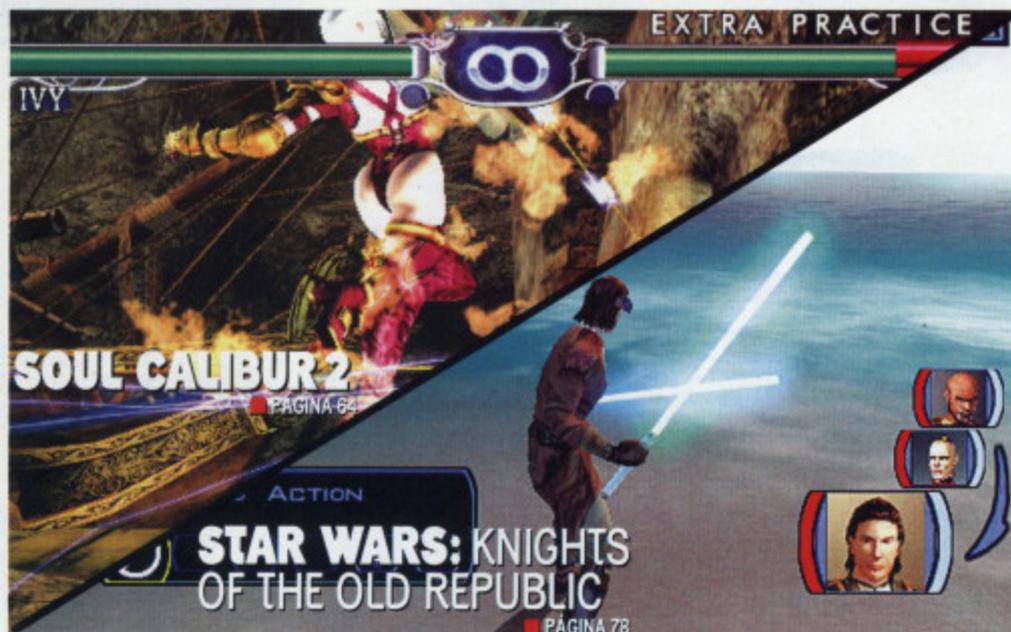


Este "prêmio" será dado a cada mês para o game com a pior média. Fuja deles.



Este selo indica os games que possuem modos Online, independentemente do console.

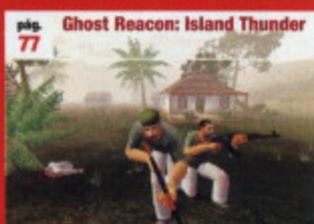
## JOGOS DO MÊS



Dois jogos conquistaram os louvores da nossa equipe, este mês. Com personagens exclusivos para os três consoles, cenários e animações incríveis, Soul Calibur 2 retorna em grande estilo. Star Wars: Knights of the Old Republic vai agradar em cheio aos fãs da série, oferecendo excelentes opções de personalização, upgrades e a chance de trilhar os dois lados da Força. Empate merecido!

## Índice

- 63 Silent Hill 3
- 64 Soul Calibur 2
- 70 Virtua Fighter 4: Evolution
- 70 Outlaw Volleyball
- 71 Freaky Flyers
- 71 Bombastic
- 72 Pirates of the Caribbean
- 72 Neverwinter Nights
- 73 Winning Eleven 7
- 74 SX Superstar
- 74 The Italian Job
- 75 Mario Golf
- 76 Hunter: The Reckoning Wayward
- 76 RTX Red RockThunder
- 77 Ghost Recon: Island Thunder
- 78 Star Wars: KOTOR
- 80 Group S Challenge
- 80 Mortal Kombat: Tournament Edition
- 81 Warcraft 3: The Frozen Throne





Prazer escatológico: Heather se diverte arrancando as tripas de um monstro



PS2

# SILENT HILL 3

## O melhor de todos os pesadelos



**ERIC:** Já fui um fã fervoroso de *Resident Evil*, daqueles que torceram o nariz para *Silent Hill* antes mesmo de jogá-lo – e me arrependo disso. *RE* enfoca um terror de filmes B, com zumbis devorando pessoas, o que garantiu uma queda vertiginosa no fator "assustador". *SH*, por outro lado, apela para o tipo de terror mais refinado, o horror doentio, com criaturas grotescas e situações inexplicáveis. E nesse ponto, *SH3* é uma obra-prima. À primeira vista, você se sentirá jogando o segundo game da série, com a diferença de que Heather usa saias. Depois de alguns minutos, perceberá o quanto esta terceira versão é melhor. O som, principalmente. Você notará gritos ao fundo, sons de objetos caindo e se arrastando. Mais que isso: o silêncio também foi muito bem trabalhado. Se as músicas sombrias podem apavorar você, as áreas em que não há música alguma farão seus nervos ficarem à flor da pele. O único ponto negativo é o fato de ser curto demais. Enquanto level 20 horas direto para terminar o segundo game, não foram mais de dez para finalizar

este. Quando você acredita que a história está prestes a entrar em seus momentos máximos, poft, fim... Ainda assim, se você for um amante do terror, como eu, nem pense em deixar de jogar.

**FABIO MICHELIN:** A Konami andou fazendo pacto com o demo, só pode ser. Programadores normais não conseguiriam criar um game tão apavorante assim. *Silent Hill 3* está mais terrível, mais cruel, mais assustador, mais longo e mais difícil do que nunca. Sim senhor, tem que ser muito macho pra encerrar este game. A Konami dá uma aula de como manter o jogador preso à tela, usando uma narrativa tensa, que vai crescendo até deixá-lo em pânico. As texturas dos gráficos estão muito boas (uma das melhores já vistas no PS2), os cenários estão mais apavorantes do que nunca e o som é de causar calafrios até em serial killers. Agora você pode se defender de ataques – é só apertar o botão na hora certa. E há também uma grande variedade de monstros e criaturas estranhas para serem detonados.

Este terceiro capítulo conta a história de Heather, filha de Harry Mason (protagonista do primeiro game). No papel da garota, você deve desvendar uma série de mistérios e trabalhar, lado a lado, com o detetive Douglas para sair vivo de *Silent Hill*. É um game obrigatório e um dos melhores para PS2.

**JOE:** *SH3* é, sem dúvida, a melhor aventura de horror de todos os tempos e faz o uso de atmosfera ser melhor do que qualquer outro game. Enquanto *SH2* mostra todas as suas terríveis cartas de uma só vez, *SH3* vai aumentando o terror num ritmo alucinante – várias cenas vão ecoar na sua mente muito tempo depois de você ter concluído o jogo. Embora tenha um dos melhores visuais entre os games para PS2, o som é o grande destaque de *SH3*. Você vai ouvir gritos ecoando na noite e o chamado de uivos distantes. Os problemas são pouquíssimos: para alguns, o controle analógico é frouxo e o jogo se arrasta um pouco no final. Assustador e divertido.



O som do terror:

Era pra ser surpresa, mas, pensando bem, pra quê tanto mistério? Quem comprar *Silent Hill 3* também vai ganhar (grátis, oba!) um CD com a trilha sonora do game que, por sinal, é de arrepiar. Se você jogou as versões anteriores, deve conhecer as melodias e ruídos de congelar os ossos de Akira Yamaoka. Não é um disco para animar a festa, mas é um ótimo brinde.



Os shoppings nunca foram tão terríveis desde... paraí, shoppings sempre foram terríveis

### Razões para o replay

*Silent Hill 3* traz vários incentivos para você voltar ao modo Extra New Game:



**Novas roupas:** para o visual "EGM chic", digite EGMpre-taporter na tela Bonus Shirt.



**Nova armas:** destrave armas legais, como o lança-chamas e o sabre de luz.



**Modo cuecas:** terminado o jogo, vá em Extra New Game e digite ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, → e X

**O MELHOR:** saltar da cadeira a cada cinco segundos com um grito vindo do nada  
**O PIOR:** ver que o jogo já terminou quando você ainda estava esquentando  
**BÔNUS BACANA:** a trilha sonora vem junto com o game

ERIC

8.0

FABIO

9.5

JOE

9.0

PRODUTORA: Konami  
DESENVOLVIDO POR: Konami Tokyo  
JOGADORES: 1

www.konami.com



■ PS2, Xbox, GC

# SOUL CALIBUR 2

É tempo de se viciar em games de luta

**O MELHOR:** excelentes gráficos e armas

**O PIOR:** o Single-Player não é tão bom quanto em *Virtua Fighter 4*

**PARECE BOM, MAS NÃO É:** lutadores diferentes para consoles diferentes. Queremos Link brigando com Spawn



Produtora: Namco  
Desenvolvido por: Namco  
Jogadores: 1-2

[www.soulcalibur.com](http://www.soulcalibur.com)  
[www.soulcalibur2.com](http://www.soulcalibur2.com)

★  
JOGO  
DO MÊS  
EMPATE

■ A Soul Edge



**D**esde que *Soul Calibur 2* chegou à redação, nossa vida virou uma grande bagunça – a produtividade caiu e ninguém mais quer saber de trabalhar. É a velha história: existem games que você joga quando tem tempo, e existem games que é preciso adaptar toda a sua vida a eles. *Soul Calibur 2* é o segundo tipo e, se você não reorganizar sua agenda, vai fazer o mesmo com você. Quando o primeiro *Soul Calibur* foi lançado para Dreamcast, era o melhor jogo de luta que havíamos jogado (quase quatro anos depois, apenas *Virtua Fighter 4* e *VF4: Evolution* – veja pág. 70 – se comparam a ele). *Calibur* deu um grande passo em relação a seu antecessor, *Soul Blade*, não só porque tinha um bom visual, mas porque era muito bom para um game de luta. Pena que, com a morte do Dreamcast (e da cena Arcade), muita gente não pôde jogá-lo. Mas agora, *Soul Calibur 2* está saindo para os três consoles, cada versão com pequenas diferenças e personagens exclusivos (veja página 65). Tire logo o fone do gan-

cho, coloque o aviso de “caia fora” na porta, porque a espera finalmente acabou.

## Os reviews (e muita discussão)

**RENATO:** O que mais gosto em *Soul Calibur* é que é um game de luta que pode ser perfeitamente apreciado por pessoas que não possuem a menor habilidade para games do gênero e não têm paciência para combos mirabolantes ou comandos cheios de botões. Antes que alguém pergunte, sim, eu me encaixo em algumas dessas categorias, e não tenho vergonha disso. Os primeiros episódios da série já haviam me proporcionado muitos momentos de alegria ao derrotar, piedosamente, aqueles colegas que sabem de cor e saltado todos os golpes de todos os *Virtua Fighters* ou de algum SNK vs qualquer coisa. Não foi diferente com esta magnífica sequência.

RENATO	FABIO	ERIC
10	10	9.5

# QUAL É A DIFERENÇA?

Um título, três versões. Saiba o que acontece em cada uma delas

## PLAYSTATION 2

**Personagem exclusivo:** Heihachi. Mais um membro do clube "somos bacanas, estamos em dois jogos de luta" ao lado de seu colega de *Tekken*, Yoshimitsu (que aparece em *Soul Calibur 1*).

**Joystick:** funciona muito bem, com boa resposta do controle direcional e botões bem localizados.

**Gráficos:** são os piores, com slowdowns chatos quando as faíscas começam a voar.

**O que mais?** O tempo de load não é dos melhores.

Talvez o velho Heihachi possa nos ensinar as virtudes da paciência...



## XBOX

**Personagem exclusivo:** Spawn, aquele dos gibis. Não vamos mencionar o filme.

**Joystick:** você vai detestar jogar com o antigo joystick F (o gordão). Os botões, dispostos de maneira pouco eficiente, não funcionam aqui. Mas o novo joystick S é ótimo. Alguns de nós preferem esse ao joystick do PS2.

**Gráficos:** são os melhores.

Esta versão suporta as maiores resoluções para HDTV e manda os slowdowns para o espaço.

**O que mais?**

O tempo de load é bem menor do que no PS2.



## GAMECUBE

**Personagem exclusivo:** Link, da série *Zelda*. É o mais conhecido (pelo menos pra nós, loucos por games).

**Joystick:** junto com o gordão do Xbox, o joystick do GC é o menos confortável de todos – a não ser para quem gosta de apertar um botão mais do que os outros (e jogar muito mal). O direcional minúsculo só piora tudo.

**Gráficos:** melhores do que os do PS2, sem slowdowns, mas não tão bons quanto os do Xbox.

**O que mais?** O tempo de load é muito maior do que no PS2.



A Namco caprichou em todos os aspectos, principalmente no que, pra mim, sempre foi o ponto alto da série, desde seus primórdios como *Soul Edge*: a jogabilidade simples e precisa e a velocidade de movimentos e golpes. E agora que chegou aos consoles de nova geração, a série consegue se superar. As animações dos personagens são incríveis, e é impossível não elogiar os cenários e gráficos em geral. Ainda bem que não é lançado um game assim por semana, ou ninguém trabalharia aqui na redação.

**FABIO:** Ei, eu não estava me divertindo. Estava trabalhando. Preciso jogar bastante para avaliar o game,oras. E esse papo de que *Soul Calibur* é um game para iniciantes é uma meia-verdade. Qualquer um realmente pode chegar e sair detonando golpes e combinações lindas, porque a jogabilidade é fácil e rápida. Mas essa aparente simplicidade é apenas uma máscara que esconde o quanto o game é profundo. *SC2* não é apenas

espadadas, defesa e arremessos. Com uma longa e recompensante curva de aprendizagem, você pode dominar recursos como aparar e repellar ataques, cancelar e atrasar golpes para enganar o oponente, descobrir os ataques que possuem prioridade sobre outros, posicionar-se com eficiência no cenário, controlar a queda para não tomar um juggle combo, e por aí vai. Cada personagem possui quase uma centena de golpes, que devem ser testados à exaustão. *SC2* é um daqueles raros games apaixonantes, que exigem dedicação para se dominar todas as técnicas. Sou veterano da série e descobri que há diversos ajustes e truques novos para aprender.

**ERIC:** Estava trabalhando ou apanhando, Fabio? Astaroth tomando uma paulada do Kilik e caindo do ringue com 90% da energia não me soa como "está testando"... Seja como for, concordo que *SC2* é um game de jogabilidade fácil, e que qualquer um pode tentar pela primeira vez e

acabar varrendo o chão com um lutador mais experiente. Por outro lado, isso acontece bem menos que no *SC* original. Lá era muito mais simples você apertar os botões como um louco e vencer. Nesta sequência, a coisa é bem diferente. O sistema foi refinado ao extremo e todos os personagens, equilibrados. Maxi não é mais o rei dos combos, ele agora tem diversos delays que permitem a um veterano aparar o golpe e o desmonte. Astaroth conta agora com (malditos) golpes rápidos que quebram lutadores mais ágeis. Cervantes ganhou golpes de alcance longo e um controle maior de seu "parafuso M. Bison". E os Buton Mashers que faziam a festa com os "Eddy Gordos" da vida de *SC1* agora não têm como reagir quando você segura um golpe por um tempo maior para que ele pense que tem tempo de atacar.

**RENATO:** Pronto, agora as duas bonecas vão ficar se pegando e a gente não acaba este texto... concentração, por

## A história

Jogos de luta têm sempre uma história meio forçada que tenta explicar por que, de uma hora pra outra, todo mundo decidiu se espancar – como se os jogadores precis-

assem de uma razão pra isso. O enredo de *Soul Calibur 2* consegue ser menos óbvio do que o normal. Tudo gira em torno de duas espadas malignas chamadas Soul Edge as quais todos querem ter ou destruir. Uma delas já foi despedaçada, mesmo assim, seus estilhaços man-

chados ainda emanam uma força sinistra. O filme de abertura e os finais de cada personagem revelam alguns detalhes sobre a motivação dos lutadores, mas para descobrir a história completa, você precisa destravar o perfil de cada personagem.

## Guia do iniciante técnicas básicas de combate



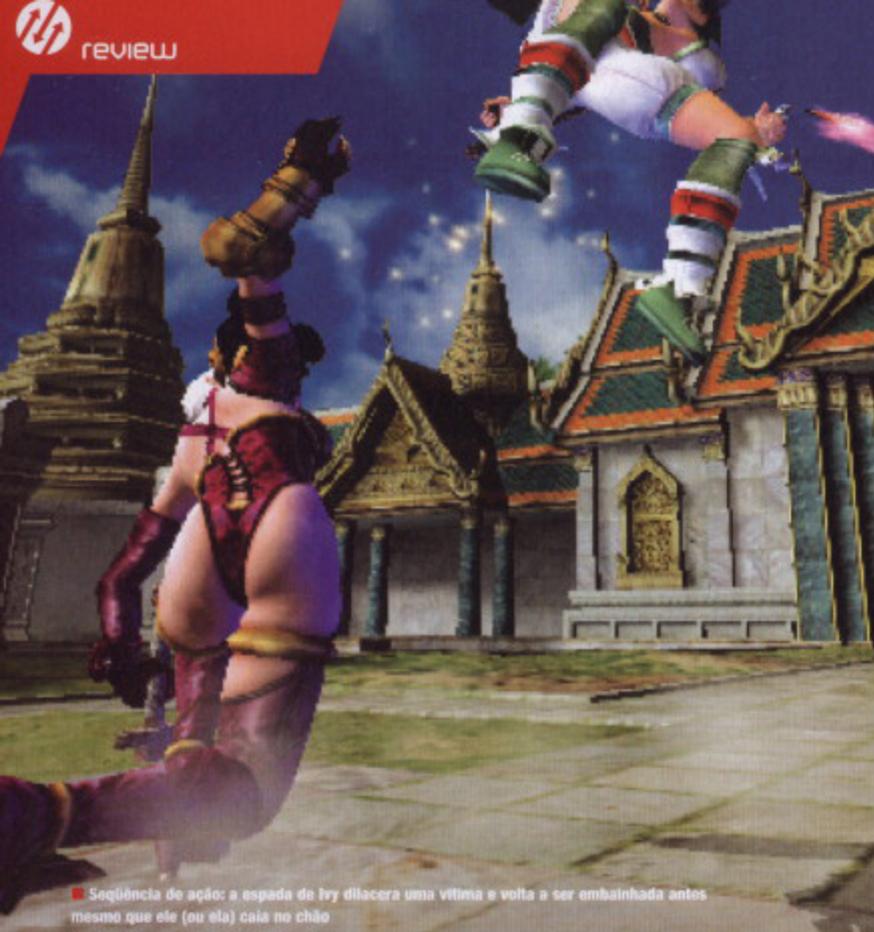
**Interromper Ataque** – Diferente de aparar ataques, o sistema de interromper armas de *SC2* permite que você viro a mesa sobre a ofensiva do oponente com golpes comuns.



**8-Way Run** – Esquivas laterais são tão ultrapassadas. Em comparação, a liberdade de se mover em qualquer direção de *Soul Calibur* é simplesmente revolucionária.



**Controle Aéreo** – Os temíveis juggle combos não garantem uma morte certa. O controle aéreo permite que você, no ar, jogue o peso para qualquer direção, saindo da linha de ataque.



Sequência de ação: a espada de Ivy dilacera uma vítima e volta a ser embainhada antes mesmo que ele (ou ela) caia no chão

## E.U.A.: 23, JAPÃO: 20

### A versão americana vence com 3 personagens-bônus

A versão americana de *Soul Calibur 2* terá três lutadores a mais do que a japonesa, todos baseados em integrantes do primeiro *Soul Calibur*. Infelizmente, eles parecem um pouco destreinados: não têm lista de movimentos e não é possível jogar com eles nos modos Single Player, como Arcade e Weapon Master.



#### Berserker

Um brutamontes com um enorme machado, inspirado em Rock, do *SC1*



#### Assassin

Um ninja de turbante com uma uma espada chinesa (lembra-se do Hwang?)



#### Lizardman

Um homem-lagarto vindo direto do jogo anterior e com várias peles novas

favor? Eu quero citar o único ponto que me incomodou em *SC2* a falta de novos personagens. Contando os secretos, são 23 no total, mas apenas um trio de novatos: Raphael (que achei bem interessante, com seus movimentos de esgrima), a garotinha Talim e os exclusivos de cada console, Link, Spawn e Heirachi. E antes que alguém grite os nomes de Cassandra, Yunsung, Charade e Necrid, eu não os considero novos – são apenas novas carcaças de personagens já existentes. São clones, nada mais. Mesmo assim, 23 é um belo número, e não dá pra reclamar demais. Quanto ao trio-bônus (veja box), Link me agradou muito e Spawn se mostrou surpreendentemente divertido de jogar. Já Heirachi... alguém sabe que diabos ele está fazendo aqui? Seus socos e chutes podem ser bacanas em *Tekken*, mas em um game conhecido pelas suas armas, é um peixe fora d'água. Um peixe velho e careca, ainda por cima.

**FABIO:** Concentração? Eu vou é fazer um concentrado à base de chinês de Araki! Fatiado com Mitsy e batido com Asty. Mas, voltando ao review, eu também gostei da adição dos personagens com estilos inéditos, mas acho que, mesmo os antigos, com novas técnicas, têm um no-

vo feeling. Adorei também a variação de arenas. Agora tem aquelas com paredes, que permitem novas técnicas para causar maior dano e desferir combos extensos. Os estágios pequenos e sem paredes adicionam tensão aos combates, pois, além de se preocupar com a energia, um golpe bem colocado pode determinar a vitória com um ring-out. *SC2* tem outra qualidade que é marca da série: a incrível quantidade de extras. O modo Weapon Master mistura as melhores características do Edge Master (*Soul Blade*) e Mission Mode (*SC1*), com muitos estágios para liberar os secretos e comprar novas armas. Isso significa diversão garantida para quem aprecia o game sem companhia, e também potencial para diferentes maneiras de jogar. Que tal um duelo com armas que ignoram defesa?

**ERIC:** Só quatro palavras Fabio: Cervantes sete, Astaroth zero. Voltando, não sinto a falta de novos personagens. *SC2* marca um aprimoramento da série. Os personagens que apenas ocupavam espaço caíram fora, enquanto os realmente legais se tornaram lutadores completos. Os novatos chegam para completar características no gameplay que faltavam nos demais. Raphael é ágil e com um alcance monstro, Talin "eu-não-para-de-atacar" sur-

prende jogadores que confiam demais na força, e Necrid é uma combinação de vários guerreiros. Os cenários pequenos e abertos adicionam uma nova graça ao jogo, tornando as lutas mais tensas e a necessidade de um controle aéreo perfeito, uma lei. Lembra-me bem de que as batalhas mais divertidas que tivemos foram as "Ring-Out Battle", com a energia infinita em cenários minúsculos. Já o Weapon Master é o único motivo que me impede de dar um dez para *SC2*. Tudo bem que são muitos extras, cenários e roupas novas... Mas chega um momento em que você se cansa dele. Se o sistema adotado fosse semelhante ao modo Quest de *Virtua Fighter 4: Évo*, em que você pode ganhar chapéus, óculos perucas e outros itens para personalizar seus personagens, certamente seria perfeito.

**RENATO:** Ah, quer dizer que o chinês safado não vai dar nota máxima ao jogo porque não teve a chance de colocar uma peruca no Heirachi? Depois não é você que tem que ficar lendo cartas de leitores revoltados... enfim, eu não vou ser pão-duro em notas em um jogo como este. Ele merece o máximo, é um daqueles games obrigatórios para qualquer um – em qualquer console. E o modo



**Ring-outs** – Quando você está encurralado contra o abismo, não é por acaso. E a menos que suas habilidades estejam em dia, isso custará a sua vida.



**Golpes em paredes** – Encostar um oponente no canto pode causar maior dano. Teste esse golpe com vários personagens e descubra algumas surpresas.



**Guard Impact** – Este sistema permite aparar ou repelir ataques. O comando é simples – trás ou frente mais defesa – e realizá-lo com sucesso exige um timing preciso.



■ (acima) A sado-masô Ivy gosta das garotas de cara no chão e pernas para o alto (abaixo) Taki tenta jogar Yunsung pra fora da arena



## TORNE-SE UM MESTRE DE ARMAS

### Lâminas destraváveis para animar o jogo solitário

Nem sempre seu amigo/namorada/vizinho estarão disponíveis para acompanhá-lo no viciante modo Versus. E várias vezes, você terá que se contentar em jogar sozinho. Então, sejamos realistas: o modo Arcade vai segurar sua atenção por pouco tempo – são oito jogos rápidos, uma luta com o chefe inferno, e só. Sorte que existe o divertido modo Weapon Master.

Você vai traçar seu caminho por um mapa simples, participando de lutas especiais para ganhar cofres cheios de dinheiro e outros prêmios fabulosos. Cada batalha traz um conceito esperto misturado às tradicionais lutas de espada – envenenamentos, minas terrestres e golpes de vento que podem arremessá-lo para fora da arena. Há também “labirintos” meio maçantes, sem exploração nem mistério, só uma sucessão de lutas normais acessadas por um mapa.

Depois de lutar em vários estágios, divirta-se gastando o dinheiro do prêmio em itens destraváveis – o que recompensa o esforço. Roupas, armas e uma enxurrada de modos extras estarão ao seu dispor. As armas são muito bacanas e têm características únicas como força de ataque turbinada e capacidades curativas. E não se esqueça de pegar as armas finais dos personagens – você vai dar gargalhas vendo Link atacar com uma rede de caçar borboletas, Seung Mina voar de vassoura e Voldo sacudir um pandeiro. As mesmas armas podem ser usadas no modo destravável Extra Versus. Apesar dos ótimos prêmios, o modo Weapon Master é fácil demais e não oferece muitos desafios. Os mais dedicados destravarão tudo numa única sessão, explorando desafios como o segundo estágio do Chapter Nine para ganhar 30 mil Golds.



### Você está jogando Soul Calibur demais...

A famosa revista japonesa de jogos, Famitsu, pediu que seus leitores enviassem provas de grandes façanhas no mundo dos games. Um leitor criativo (que obviamente tem tempo de sobra) mandou um vídeo em que vence o Soul Calibur original, para Dreamcast, na dificuldade Ultra Hard, com o joystick de pesca da Sega. E não estamos falando dos botões do joystick. O cara usa apenas o sensor de movimento do aparelho – para dar um golpe vertical, move o molinete de cima para baixo; para



golpes horizontais, move-o de um lado para o outro. Ah, e ele não usa bloqueio. Joga como o pirata Cervantes e morre algumas vezes antes de alcançar Inferno, mas acaba vencendo e chega a registrar algumas vitórias perfeitas. Bem impressionante. Portanto, se alguém aí tiver alguma idéia bizarra e quiser mostrar suas habilidades insanas no SC2, mande-as para cá. Nossas sugestões: vencer SC2 usando um mouse, um tapete de dança ou um controle-remoto de DVD. Boa sorte!

Weapon Master é sim completo e interessante. O simples fato de fazer jogar com todos os personagens e largar um pouco aquele seu queridinho das partidas Multiplayer já vale muito. Concordo que VF é mais completo no sentido de extras, mas não é isso que vai me fazer trocar SC2 por ele. E tem mais: nenhum jogo tem o tipo de movimentação de SC2 (você anda livremente em todas as direções) e ainda pode escapar de um combo mortal girando seu corpo em pleno ar (veja box). Complexo e desafiador o bastante para quem joga sozinho e um dos melhores títulos da história se você tem sacos de pancada disponíveis, como o Eric e o Fabio aqui. Compre agora. As três versões.

**FABIO:** SC2 pode não ser o mais fashion dos games de luta, mesmo tendo até três trajes distintos para alguns lutadores, mas reina supremo no mundo da pancadaria. Tem toda a técnica e profundidade de VF4: Evo – centenas de golpes, técnicas de evasão... – com uma agilidade e liberdade que nenhum outro título jamais apresentou. Por mais que você explore e domine os recursos do game, sempre há novas táticas. Quando você pensar que aprendeu o suficiente, baixe os vídeos das finais do campeonato oficial japonês e aprenda algumas lições. Quando cansar das batalhas convencionais, brinque com as configurações e crie novas regras. Definitivamente, este é um game para se jogar por meses a fio. Agora, com licença, que eu tenho que aprimorar minhas técnicas para derrubar aquele pirata de nunchakus. E antes que

eu termine, aquela disputa terminou em Cervantes 9, Astaroth 7, depois que eu esquentei...

**ERIC:** VF4: Evo não é melhor que SC2, nem de longe. Mas ainda assim permite essa liberdade de personalização, o que é algo muito divertido. É a idéia do “você tem de pegar todos”, de Pokémon e Ragnarok, que faz você ficar jogando horas a fio para pegar aquele chapéu tão desejado – o que é muito legal. Claro, sou fã assíduo da série Soul desde que seu concorrente direto era Toshiinden, e isso não me faria trocar todo o primor técnico de SC2 pelas pancadarias do projeto de Li Mu Bai. Este é daqueles games que beiram à perfeição, e fará com que você nem se importe com os slow-downs da versão de PS2 ou o controle estranho do Cube. Que deixará você com vontade de explorar todas as combinações do modo Training para aperfeiçoar seus combos. E que fará com que você jogue direto, sem perceber o tempo passar – especialmente se patos com machados ou loirinhos que curtem espadas enormes continuarem a desafiar seus lutadores, mesmo sendo mandados para a estratosfera. Compre dois. Um para pendurar na parede, outro para jogar até furar o DVD. Bom, como tem gente que não se cansa de apanhar, é melhor eu pegar o Cervantes e voltar a limpar o chão com certos “asteróides”.

**RENATO:** É isso aí. Chega de papo, já enchemos várias páginas e hoje eu ainda não bati em ninguém. Menos conversa e mais pancadaria.

### Regras da casa

Dar uma distorcidinha aqui e ali nas regras não machuca ninguém. Tente o seguinte para fugir do convencional:

#### Truque do perdedor

Quando estiver prestes a perder a vida, aposte. Seu oponente permitirá que você fique de costas para um abismo antes de desferir o golpe final. É provável que ele vença, mas com um pouco de habilidade e sorte, o resultado pode ser outro. Quando ele atacar, bloqueie embaixo e jogue-o por cima do ombro. Bloqueando e desviando de golpes, sua sorte pode mudar.



#### Rei do pedaço

Regule seu medidor de vida para invulnerabilidade e escolha um estágio pequeno, aberto e no qual é preciso jogar o adversário para fora da arena. Para atingir o oponente, é preciso saber exatamente onde cada ataque o atingirá. Intercale com fases em ambientes internos e tente quadruplicar a contagem de combos realizando ataques contra a parede.



#### Contra todas as chances

No modo destravável Extra Versus Team Battle, o primeiro jogador escolhe um personagem com uma espada curativa. O segundo escolhe três ou mais personagens, mas só pode usar armas-parasita. Apesar de ter mais armas, o segundo lutador precisa vencer rápido antes que as lâminas amaldiçoadas suguem a alma dele.



# EQUIPE SOUL CALIBUR II

Isto aqui é uma apresentação de todos os personagens de Soul Calibur II. Não garantimos a boa educação deles. Portanto, se você começar a sentir olhares estranhos e um clima pesado, vire logo a página, antes que a pancadaria comece a rolar.

	BIOGRAFIA	ESTILO DE LUTA	ADMIRADO POR	INIMIGOS	TRABALHO DIURNO
ASSASSIN*	 Com sua espada, Assassin é um dos três personagens extras que não estavam na versão japonesa do jogo. Ele é destravado através do modo Weapon Master, luta da mesma maneira que Hwang, do Calibur anterior, e é bem parecido com Yunsung.	Assassin é bom em combates a curta e média distâncias. Ele vai ao ataque muito agressivamente e avança contra o adversário com uma chuva de golpes de espadas misturada com empurrões. É fraco em ataques por baixo.	 Fãs de Forlorn Hwang	Ivy, Nightmare	Lawrence da Arábia 
ASTAROTH	 Um ser gerado por um culto devotado a Ares (o deus grego da guerra). Astaroth, que usa um machado, foi destruído pelo pirata Maxi. Bem, acontece que seu corpo se regenerou quatro anos depois. Não dá pra confiar mesmo nesses caras!	Grande, lento, mas devastador nas mãos de um jogador bem treinado. Astaroth é assustador. Seu machado tem um grande alcance e seus agarrões são os melhores do jogo, tornando-o também muito perigoso em curtas distâncias.	Marombeiros e adeptos do ring-out, Dan "Shoe" Hsu e Fabio Santana	Mitsurugi, Taki, Raphael	Cuida de crianças todo dia 12 de outubro
BERSERKER*	 Mais um dos personagens extras que não estavam na versão japonesa. Grande e forte, Berserker é um gladiador de pedra com uma armadura brilhante. E ainda tem aquele machado absurdamente grande.	Berserker é bem parecido com Astaroth. Muito poderoso, brutal e com ataques de longo alcance. É um pouco mais rápido que Astaroth e, embora seus agarrões não sejam tão contundentes, ficam em segundo lugar no jogo. Não é para iniciantes.	Geólogos	Taki, Raphael	Conselheiro estudantil
CASSANDRA	 Sophitia, a irmã mais velha de Cassandra, foi domesticada, casou e teve filhos. Enquanto isso, Cassandra assumiu a espada e o escudo da família e quer destruir a Soul Edge de uma vez por todas.	Cassandra é muito parecida com sua irmã, mas não é amistosa com iniciantes. Seus ataques são poderosos e rápidos, mas podem ser difíceis de executar com eficiência. Tem menos movimentos de manipulação do que a irmã.	Fãs de lances de caçadoras 	Todos que cruzam seu caminho	Presidente da Liga das Senhoras Católicas
CERVANTES*	 O pirata Cervantes era escravo de uma das lâminas da Soul Edge original até uma delas ser destruída, matando-o no processo. Mas os pedaços da espada ainda continham poder, e Cervantes voltou dos mortos.	O zumbi pirata não é tão bom quanto em Soul Calibur, mas ainda é potente com suas lâminas gêmeas. Sua velocidade é moderada, mas tem bons combos altos e baixos e muitos ataques de solo.	Fãs de Cervantes, da versão para Dreamcast, e conhecedores de piratas	Astaroth e Raphael	Animatronic de pirata no filme "Piratas do Caribe"
HEIHACHI	 Avô dos jogos de luta da série Tekken e personagem exclusivo do Playstation 2, Heihachi quer dominar o mundo e procura, incessantemente, por produtos para cabelo. Ele também quer a Soul Edge.	É o único lutador desarmado e luta muito próximo do adversário. Seus ataques e combos causam grandes danos. Os fãs de Tekken ficarão felizes em saber que seu combo de dez hits ainda funciona.	Somente experts em Tekken 	Qualquer lutador com ataques de longa distância	Cabeleireiro efeminado
IVY	 Tanto o pai biológico quanto os pais adotivos de Ivy foram mortos pela força da Soul Edge. Por isso, Ivy não quer apenas destruir a espada, mas também acabar com qualquer um que queira testar a força do objeto, inclusive ela mesma. É uma garota meio complicada.	Com sua espada enorme e de grande alcance, mantém os inimigos à distância. Tem vários tipos de ataque e os dois agarrões mais fortes do jogo. Controlá-la é difícil, mas muito legal.	Fetichistas por lingerie	Taki, Yunsung e Raphael	Modelo em Hollywood
KILIK	 Quando ouviu que a Soul Edge ainda existia, Kilik se arriscou num plano para absorver todo o poder da espada usando seu cajado sagrado e para se purgar de toda a corrupção. Como recreação, curte o limbo e também saltar com seu bastão.	Kilik combina golpes de longo alcance com movimentos acrobáticos. Sua velocidade e força são normais, mas seus empurrões são muito bons (ele tem vários). É um bom personagem tanto para iniciantes como para jogadores avançados.	Jogadores agressivos e adeptos do ring-out	Cervantes e Voldo	Percussionista
LINK	 Este elfo detonou Ganondorf tantas vezes que já perdemos a conta. Quando não está coletando os pedaços da Triforce ou caçando instrumentos musicais, fica em casa fazendo um amorzinho gostoso com a Zelda.	Qualquer coisa que sirva para fazer o serviço. Além de escudo e espada, Link tem bombas, bumerangue e um conjunto legal de arco-e-flecha. Também é bom em empurrar os oponentes para fora do ringue.	Fãs da Nintendo e Pablo Miyazawa. Ou isso é uma redundância?	Nightmare e Astaroth	 Orlando Bloom
LIZARDMAN*	 Era um humano chamado Aeón e servo do deus Hephaestus até que um sacerdote do mal o escravizou e o transformou num homem-lagarto. Agora, sua missão é - o que mais poderia ser? - colocar suas garras na Soul Edge.	Assim como Sophitia, Lizardman luta com uma espada curta e um escudo, mas é mais forte, rápido e tem melhores movimentos para jogar oponentes para fora da arena. Seu empurrão é meio fraco e sua vantagem está nos muitos combos.	Iniciantes, em geral	Voldo e Talim	 É aquele cara do Brute Force
MAXI	 Ao vencer Astaroth, Maxi vingou a morte de sua tripulação pirata e foi gravemente ferido na luta. Mas graças aos céus, ele vive! Maxi encontrou um curandeiro que restaurou seu corpo. No processo, perdeu a lembrança de seus velhos amigos Kilik e Xianghua.	Ataca rapidamente com seus nunchakus, mas pode ser de difícil controle quando começa uma ofensiva. Nas mãos de um jogador habilidoso, pode ser muito eficaz porque tem combos bastante perigosos.	Esmagadores de botões e, ironicamente, muitos jogadores bons.	Astaroth	 Inilador de Elvis em Las Vegas

	BIOGRAFIA	ESTILO DE LUTA	ADMIRADO POR	INIMIGOS	TRABALHO DIURNO
MITSURUGI	 Era um mercenário temido, até que os rifles começaram a ser usados, mudando completamente o campo de batalha e tornando obsoletas suas habilidades de luta. Agora, busca o poder da Soul Edge para dar a esses caras armados o que eles merecem.	Mitsurugi é mais eficiente quando joga agressivamente, sempre que possível atacando com sua katana. Tem alguns bons golpes, um potente ataque baixo que precisa ser destravado, além de perigosos movimentos com as mãos.	Iniciantes e esmagadores de botões	Taki, Ivy	Sushman
NECRID	 Necrid saiu da cabeça de Todd McFarlane (criador do Spawn) direto para Soul Calibur 2. Ah, você quer o texto oficial, né? A Soul Edge corrompeu o guerreiro e biábiábiá e aqui está ele.	Necrid é bruto, mas de uma bruteza ágil. Tem a habilidade de imitar alguns dos melhores movimentos e armas dos outros personagens, o que o torna completamente letal nas mãos de um expert.	Bajuladores do McFarlane	Taki e jogadores que costumam rir de sua feiura	Estenógrafo
NIGHTMARE	 Nightmare viu e usou a Soul Edge. Mas três anos depois de muitas matanças, a Soul Edge ficou seriamente danificada numa batalha contra Xinghua e Kilik. Nightmare ajudou a espada a reconquistar seu poder... e virou escravo dela.	É um dos personagens mais lentos, mas seus danos devastadores e variedade de combos altos e baixos fazem dele um forte adversário. Pode, facilmente, manter os inimigos à distância, e sair de enrascadas com seu agarrão de longo alcance.	Lutadores cerebrais e aqueles que têm inveja de grandes espadas	Xinghua e Kilik	Vendedor de seguros
RAPHAEL	 É um nobre francês devotado a proteger uma garota de 10 anos. Seu plano? Conseguir a Soul Edge, dá-la aos aristocratas e observá-los se destruírem. Não faz muito sentido, mas caramba, ele usa uma blusa de mulher. Sem comentários.	Sua espada é incrivelmente rápida e é mais eficiente quando está atacando, o que faz dele um dos favoritos dos iniciantes. Mas há muito para se aprender sobre Raphael: ele tem alguns bloqueios de ataque e movimentos de esquiva.	Franceses e iniciantes	Nightmare, Taki e Voldo	 Apresentador do game show Iron Chef
SEUNG MINA*	 Mina planejava devolver White Sword, a espada que tomou emprestada, de volta ao dojo de sua família. Pelo menos, foi o que ela disse a seu crédulo papai – naturalmente, ela está mesmo é atrás da Soul Edge.	Ela e Kilik são bem parecidos, embora seus ataques sejam rápidos e fracos em termos de danos. Pode atingir os oponentes a uma boa distância com sua espada longa. Mas o algo a mais de Mina é sua grande variedade de movimentos.	Jogadores antigos (de Arcade) de Soul Edge	Astaroth, Nightmare, Taki	Hostess de restaurante
SOPHITIA*	 De pés-descalços, Sophitia segura alegremente seu escudo sempre que necessário e decidiu seguir sua irmã Cassandra numa jornada para quebrar a maldição da Soul Edge.	Expert em ataques rápidos, Sophitia tem uma grande variedade de combos do estilo embaixadilha. É boa para os iniciantes, mas às vezes, é muito óbvia. Como sua irmã e Lizardman, usa uma espada curta.	Historiadores de arte	Voldo e Seung Mina	Garçonete no Caesar Palace
SPAWN	 Quem tem a melhor história? Personagens de games ou de quadrinhos? Como o homem negro que virou um demônio que virou um homem branco que virou um demônio de novo, Spawn é, sem dúvida, o vencedor. Ah, e agora ele quer a Soul Edge.	Spawn surpreende com seu necroplasma em forma de bola e poderes de levitação. Seu machado tem uma boa variação de ataques pelo alto e por baixo, mas seu alcance é curto.	Fãs casuais de quadrinhos e adoradores de Todd McFarlane	 Lutadores rápidos como Tali e Taki	Super-herói de segunda
TAKI	 Depois de esfregar o convés com Cervantes, Taki fundiu um pedaço do sabre do pirata em sua própria espada. Mas quando viu que a aura mágica do sabre corrompeu seu antigo mestre, se prontificou a arrumar tudo e foi atrás dos pedaços que faltavam.	Sempre na sua cara (em mais de uma maneira), Taki corta tendões e gargantas na velocidade do som e é muito difícil parar essa assassina. Sua extrema mobilidade faz dela uma ameaça constante.	Fetichistas de ninjas e Shawn Elliott	Lutadores lentos que gostam de lutar de longe	Vendedora de macacões
TALIM	 A Sacerdotisa do Vento – assim chamada porque se comunica com os elementos – pressentiu o perigo assim que um fragmento da Soul Edge chegou a sua ilha. Agora, procura levar os fragmentos para seus lugares de direito. Ou algo assim.	Com suas armas afiadas, Tali é uma inimiga mortal e só perde em velocidade para Taki. Não tem tantos combos, mas sua evasão complica o jogo para os adversários.	Ativistas do Greenpeace	Taki, Raphael e pessoas más	Voluntária da Cruz Vermelha
VOLDO	 Voldo comandava uma boate e decidiu produzir anfetaminas. Ficou cego quando seu laboratório explodiu e passou a perseguir o charlatão que lhe vendeu a receita. Talvez esteja à procura da Soul Edge.	O sádico sem visão de Soul Calibur pode não saber de muita coisa, mas, certamente, sabe usar suas garras. Quando está caído, se move como uma cobra. E é melhor tomar cuidado na hora da aproximação. Não é nem um pouco óbvio.	Aficionados por látex		Porteiro de hotel
XIANGHUA	 Xianghua (carrega a Soul Calibur, a parte "boa" da Soul Edge) e Kilik venceram Nightmare, quebrando – mas não destruindo – a Soul Edge. Anos mais tarde, ela encontrou um fragmento da espada do mal e se preparou para destruir tudo de uma vez.	Xianghua é muito rápida, mas seus ataques são relativamente fracos, muito mais que no game anterior. Tem um alto grau de alcance e movimentos que enganam muito. Quer dizer, é ótima para detonar a cabeça de seus oponentes	 Caras que têm uma queda pela Chun Li	Nightmare, Astaroth e Berserker	Garçonete
YOSHIMITSU*	 O último sobrevivente de um clã de guerreiros que foi dizimado, Yoshi desejava a espada para concretizar sua vingança. Mais tarde, deixou de lado essa ideia e devotou sua vida a ajudar os fracos, até descobrir que a Soul Edge continuava existindo.	O robô ronin de Tekken ataca como um samurai normal até perder a compostura e virar um completo suicida. Algumas de suas espadas são emprestadas de Mitsurugi. Sua principal fraqueza: não tem muita variedade de golpes altos e baixos.	Viciados em Tekken e robôs	Ivy, Kilik e Seung Mina	Figurante de soldado em reconstituições da Guerra Civil
YUNSUING	 Estudante do dojo Seung (como o Hwang, de Soul Calibur), Yunsung usa a espada White Storm, dada a ele por Seung Mina. Procura a Soul Edge para impressionar Hwang e, acima de tudo, desafiar o velho lutador.	Rápido e acrobático, Yunsung tem uma variedade de chutes fortes para ajudar seu trabalho com a espada. É especialista em combates à curta e média distâncias, mantendo seu oponente na defensiva com uma barreira de ataques rápidos.	Jovens esquentadinhos que têm algo a provar	Ivy, Nightmare	 Instrutor de musculação

\* Personagens não destraváveis



PS2

# VIRTUA FIGHTER 4: EVOLUTION

A obra-prima da pancadaria



**O MELHOR:** o mais nervoso game de luta de todos os tempos  
**O PIOR:** não dá pra compartilhar lutadores customizados  
**BÔNUS BACANA:** VF 10th Anniversary, um remake do VF original

**SHANE:** Eis um bom exemplo de como superar a perfeição: pegue o melhor jogo para Playstation 2, adicione dois novos bons personagens, aumente a A.I. para gerar novos desafios, coloque coisas destraváveis altamente difíceis de conseguir e dê uma melhorada geral nos gráficos que já eram bons. Daí, é só colocar à venda por um preço camarada. Simplesmente, não consigo elogiar VF4: Evo o suficiente. O controle é fluido, instintivo e fácil de se adaptar, embora se tornar mestre em cada personagem exige muita dedicação. Mas você vai mesmo querer melhorar e ir além do simples esmagamento de botões, até porque o sucesso no modo Quest dá ótimos prêmios como roupas animais, acessórios matadores, cliques de filmes e fases clássicas (embora, desta vez, não dê para levar seu personagem para o game do amigo). Há muito material inteligente e único para adquirir, o que deixa o nível de replay próximo do infinito, ainda que você es-



VF4 jogabilidade complexa em 3 botões

teja jogando sozinho. E é toda essa customização que leva Evo muito além de seus competidores mais próximos, como *Soul Calibur 2*. Ambos são brilhantes games de luta, mas garanto que, a longo prazo, você vai se divertir mais com *Evo*.

**SHAWN:** Não tem como não gostar: *Evo* é complicado, tem novidades e é altamente viciante. E embora seja necessário se dedicar para virar um mestre de verdade, qualquer jogador pode se dar bem com o modo Training, que é bem fácil de entender. O acréscimo de apenas dois novos lutadores não justifica totalmente o gasto. Mas se ao contrário de Shane, coletar coisas não é o seu forte, você não vai reclamar de lutar contra o computador para pegar bandanas cor-de-rosa.

**CHE:** Como sugere o título, *Evo* pega o jogo de luta da Sega para o PS2 e o eleva à categoria de obra-prima ao deixá-lo quase perfeito. Claro que, se você já fez tudo em VF4, não verá muita novidade por aqui. Ainda assim, acrescentar dois novos personagens abre um novo mundo de possibilidades estratégicas e, ao mesmo tempo, mantém o estilo de jogo original. Mas a verdadeira razão para colocar seu dinheiro neste game é o soberbo modo Quest. Replays não vão faltar.

SHANE	SHAWN	CHE
10	9.0	9.5

PRODUTORA: Sega  
DESENVOLVIDO POR: Sega AM2  
JOGADORES: 1-2

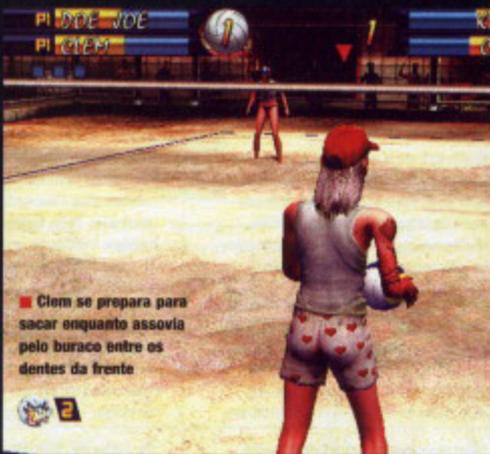
www.sega.com

Xbox

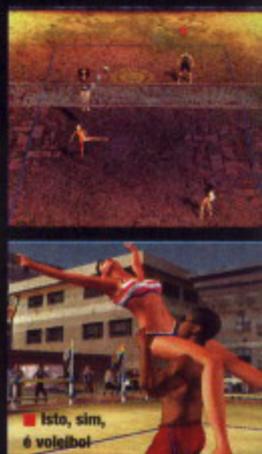


# OUTLAW VOLLEYBALL

Agora é, oficialmente, um gênero



Clem se prepara para sacar enquanto assovia pelo buraco entre os dentes da frente



Isto, sim, é voleibol

**O MELHOR:** grande variedade de modos de jogo  
**O PIOR:** lutas pesadas, extensamente anunciadas  
**VÁ EM OPTIONS:** e tire de Fighting imediatamente. Vá por nós

**FABIO MICHELIN:** Baixaria e sacanagem é o que não falta neste game que, descaradamente, tenta pegar carona no sucesso de *Dead or Alive*. O nível aqui é baixo, há piadinhas sujas, comentários maldosos e personagens sem um pinga de educação ou moral. Mas vá devagar na hora de julgá-lo, pois *OV* é bem divertido e empolga com suas montanhas de extras. Os gráficos são bons, os personagens, bem detalhados (apesar de pecarem na animação) e os cenários, mesmo repetitivos, são legais. O som é bacana, mas isso é irrelevante, já que você poderá usar sua própria trilha sonora via HD do Box. E só pra completar o barraco, você pode começar uma confusão no meio do jogo e descer a porrada nos adversários. As brigas são bem feitinhas e divertidas. Se você está procurando um game de esporte para aprimorar suas técnicas e jogadas e se transformar num grande esportista virtual, passe longe de *OV*. Mas se está a fim de dar umas risadas, zoar com seus adversários e curtir umas minas de biquíni, *Outlaw Volleyball* foi feito sob medida para você.

**RENATO:** Sou do time dos poucos que curtiram a parte "volleyball" de *DOA Xtreme Volleyball*, então, vou tentar ignorar o fato deste jogo ter garotas seminuas se estregando umas nas outras e em qualquer coisa que se mova (ou não). Ah, vou nada! Não dá pra negar que o lado "outlaw" do jogo diverte bastante, embora enjoje rapidinho. E aí ficamos com um jogo de vôlei de praia, com comandos duros (não configuráveis), comentários irritantes (mas que podem – e devem – ser desligados, e uma

jogabilidade sem muitas inovações. Ou seja, algo que só fica acima do razoável por trazer alguns minigames fora do padrão de jogos do estilo, alguns deles bem divertidos. Mas como você só deve estar interessado nas garotas se estregando, tanto faz...

**SHAWN:** *Outlaw* pode ser um lixo – pense em Bubba dando um tempo nas pinturas da Guerra Civil na van para agarrar suas primas adolescentes – mas é o único game de vôlei que deixa você reunir a família inteira online, o que já faz este torneio valer a pena. E mesmo se você não der a mínima para jogos online, o game funciona muito bem, as garotas são bonitas e os modos de treinamento não ficam atrás. Tente enxergar além dos detalhes grosseiros e ignorantes e você encontrará uma boa competição, fácil para quem busca jogos descompromissados e complexa o suficiente para justificar sua prática.



Agora que já apreciou bastante, que tal jogar um pouquinho?

FABIO M.	RENATO	SHAWN
7.5	6.0	7.0

PRODUTORA: Simon & Schuster  
DESENVOLVIDO POR: Hypnotix  
JOGADORES: 1-4

www.hypnotix.com



■ Cadê as manobras radicais? Cadê o turbo? Pelo visto, sobrou apenas este boneco gigante

■ Xbox / Também para: PS2, GC

# FREAKY FLYERS

Corrida sem combustível



■ Seu piloto vai precisar de muita paciência (e sorte) para achar o caminho certo

**O MELHOR:** ótimos controles  
**O PIOR:** corridas lentas e sem graça  
**A MÚSICA:** peloamordedeus, desliguem isso!

**SHAWN:** Para começar, quando corredores de kart são levados aos céus, perdem muitas características que tornam este gênero divertido. Sacrificar coisas como derrapagens, acelerações e obstáculos é pagar um preço muito alto para não ser mais um clone de *Mario Kart*. *Freaky Flyers* é único, mas não chega a ser recomendável. O jogo precisa de mais impacto e adrenalina – a única coisa que você faz é voar sobre quase tudo e atirar no que está à frente.

Gostaria de elogiar os controles, que respondem muito bem, e os níveis vibrantes, ainda que não muito caprichados, como esconderijos piratas e as terras geladas do Ártico, mas não dá pra negar que tudo isso é muito fraco. E em vez de oferecer um monte de mascotes de desenhos animados, *FF* prefere fazer paródias ofensivas de pessoas de várias partes do mundo (o inglês, Sammy Wasaby, a sádica alemã, Tracy Torpedoes, etc.).

**PAUL:** Eis um jogo de corrida no qual você não pode correr. Seus adversários estão correndo, claro, mas você fica preso a

uma diferença de velocidade, o que o obriga a abrir atalhos, enfrentando todas as dificuldades impostas pelas pistas. Fantasmas, navios piratas, cobras gigantes, bonecos de vodu e uma gigantesca estátua de macaco disputam sua atenção – e tudo isso na mesma fase! Não poderíamos trocar esses obstáculos esdrúxulos por alguma manobra radical? Ou um tipo de turbo? Ou mesmo armas que não sejam tão chatas? Em outras palavras, que tal um jogo de verdade?

**CRISPIN:** Posso dar um monte de motivos para você nunca jogar *Freaky Flyers*. As fases, embora inventivas e cheias de atalhos, são freqüentemente confusas e exigem muitas tentativas e erros até você descobrir o caminho certo. Os oponentes trapaceiam para ficar à frente e, como disse Shawn, a coisa toda lembra muito uma corrida de kart aérea. Mas tudo o que você precisa saber é: se alguém o vir jogando este game, será muito mais embaraçoso do que aquela vez em que a fita de vídeo pornô ficou presa no videocassete dos seus pais.

SHAWN	PAUL	CRISPIN
5.0	3.0	4.0

PRODUTORA: Midway  
DESENVOLVIDO POR: Midway  
JOGADORES: 1-2

[www.freakyflyers.com](http://www.freakyflyers.com)



■ PS2

# BOMBASTIC

Um puzzle explosivo



■ Alguns chefes podem aparecer no modo Quest. Ao derrotá-los, suas habilidades com os dados vão triplicar

**O MELHOR:** diversão viciante  
**O PIOR:** modo Wars esquisito  
**AS GAROTAS VÃO ADORAR:** esses pequenos diabinhos



**CRISPIN:** *Bombastic* é a seqüência de *Devil Dice* e continua sendo um puzzle viciante e anti-convenional, mesmo envolvendo uma certa matemática. Aqui está a equação: para guiar os diabinhos pelo tabuleiro, os jogadores tentam conectar os dados com os mesmos valores de face. Faça as combinações suficientes e eles explodirão, dando a ignição ao dado mais próximo que mostre o mesmo número ou um dígito a menos. Soa muito complexo? É. Mas você não levará muito tempo para ficar craque nisso, graças aos tutoriais e a um divertido modo Quest que melhora suas habilidades com os dados. Em pouco tempo, você estará desferindo megacombos e sobrevivendo a muitas maratonas, que são mais divertidas quando jogadas cooperativamente (pena que o modo Multiplayer competitivo, Wars, para cinco jogadores, via Multitap, não é tão divertido). Quando estiver meio cansado de todas as explosões, experimente mudar para o jogo original, com dados não explosivos. Tudo isso e o destravamento de cenários através de códigos dão a *Bombastic* um alto nível de replay.

**JENNIFER:** O dado. O traiçoeiro dado! O que inicialmente parecia extremamente matemático e complexo, acaba de dominar minha mente. Quando fecho os olhos, vejo fabulosas combinações de dados: vários números dois, fantásticos quatro, cinco e os sensacionais seis. O modo Single Player de *Bombastic* é irresistível e me fez ouvir o chamado dos dados bem depois de ter deixado o game de lado para voltar ao mundo real. Mas nem tudo isso me impediu de querer gráficos mais bonitos e achar o modo para cinco jogadores bem difícil.

**SHOE:** A maioria das pessoas não terá a paciência de aprender a jogar *Bombastic*. É um game que intimida e não serve para jogadores casuais. Mas olhe-o profundamente e você encontrará um puzzle viciante que vai exercitar os lados esquerdo e direito do seu cérebro. Os tipos mais hardcore vão curtir entrar nessa quando os combos começarem a dominar a tela. Os fãs de *Devil Dice* vão mergulhar nas novas reações em cadeia que permitem combos infinitos. E se isso é pouco para você, tente destravar o jogo original.

CRISPIN	JENNIFER	SHOE
8.0	7.5	8.5

PRODUTORA: Capcom  
DESENVOLVIDO POR: Shift  
JOGADORES: 1-2 (2-5 com Multitap)

[www.capcom.com](http://www.capcom.com)

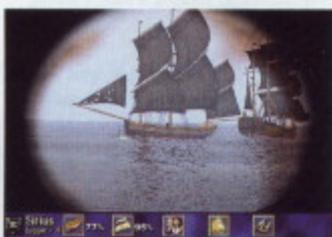
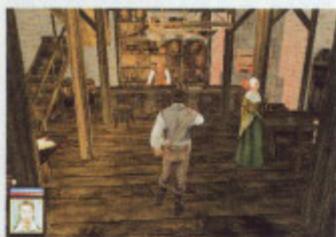


■ Para um pirata, não há nada mais odiável do que um convés pegando fogo

■ Xbox

# PIRATES OF THE CARIBBEAN

Um RPG marítimo que mal consegue boiar



■ Você será um pirata solitário, até contratar uma dedicada dama da taberna local

■ PC

# NEVERWINTER NIGHTS: SHADOWS OF UNDRENTIDE

Uma expansão (quase) completa



■ Nem as novas magias e classes de personagens diminuem a sensação de que faltou algo

**O MELHOR:** jogabilidade aberta  
**O PIOR:** bugs, paus e combate desajeitado  
**NÃO ESTÁ NO MANUAL:** acione a alavanca direita para ver o mapa

**RENATO:** Este é um daqueles jogos que empolgam mais antes de serem jogados. Lembro que fiquei superanimado no meu primeiro contato com *Pirates*, mas quando, finalmente, me juntei aos bucaneiros... rolou uma certa decepção. Os menus são confusos, o jogo é um desfile de bugs e, sinceramente, ter que ficar prestando atenção à economia européia na época dos piratas não é tão interessante como achava que seria. Demora demais para você conseguir um navio decente (acredite, seus primeiros navios serão arrasados com facilidade em qualquer combate), e é só a partir daí que o jogo melhora. Mas nesse ponto, já se passaram oito, dez horas de jogo, e muita gente já deve ter largado a pirataria antes disso. É recompensador para quem insiste em continuar jogando, mas a Bethesda poderia ter caprichado mais.

**CRISPIN:** Minha experiência com *Pirates* está longe de ser considerada fanfarrônica – este é um dos games mais inconsistentes

que já joguei. O combate de embarcações é uma fera a ser dominada e só fica um pouco menos frustrante quando você aumenta suas técnicas e reúne uma frota (mas ainda assim, é entediante). Passei horas seguidas sem saber o que fazer ou aonde ir, para (pelas barbas de Netuno!), repentinamente, ser atingido por uma dúzia de jornadas secundárias. Foi o suficiente para segurar meu interesse, apesar de muitas coisas neste game não estarem em boas condições.

**SHANE:** A trama complexa, a customização detalhada e as várias jornadas secundárias não conseguem salvar este jogo do naufrágio. É igual a *Morrowind*, tirando a melhor parte – a exploração. A jogabilidade não é nada divertida: mergulhar nas complicações da economia pirata não me emocionou, e o controle desleixado sugou toda a diversão de esfaquear macacos-esqueleto. Mas não é uma lavada total – eu me entusiasmei com o combate naval e nunca vi um pôr-do-sol virtual tão bonito.

RENATO	CRISPIN	SHANE
5.0	5.5	4.5

PRODUTORA: Bethesda  
 DESENVOLVIDO POR: Akella  
 JOGADORES: 1

www.pirates.bethsoft.com

**O MELHOR:** poder jogar novamente um dos melhores RPGs para Pc  
**O PIOR:** ver que você mesmo poderia ter feito melhor  
**FIQUE LIGADO:** nos módulos de fãs baseados em SoU, eles já estão pipocando

**FABIO SANTANA:** *NW* e seu *Shadows of Undrentide* ficaram na metade do caminho. A campanha inédita apresenta enredo e ação que você não encontra em módulos criados por fãs, mas soma breves 20 horas. Mais classes de prestígio, perícias, talentos e magias expandem as possibilidades, mas eu esperava mais (mais retratos, mais opções de personalização...) O editor Aurora ganhou mais monstros, Tilesets e assistentes, mas ficou devendo outros recursos pedidos pelos fãs. Notou? Sempre há um "mas" manchando a reputação de SoU. Não que seja ruim, só não é suficiente.

**ERIC:** Durante as comemorações da Bioware pela finalização de *NW*, surgiu uma questão: "Ok, fizemos um dos melhores RPGs que um fã de *D&D* pode esperar. Como vamos ganhar mais em cima disso?" No fundo do salão, alguém sugeriu: "Vamos usar o mesmo engine de criação e deixar os jogadores pensarem

em expansões pra gente". Assim, *NW* veio com o Aurora Toolset, o criador de campanhas que até hoje mantém o jogo popular. Então, qual a necessidade de uma expansão oficial? Nenhuma. Em *SoU*, você tem novas classes de personagens, novas magias e monstros. E só. Nada para elevar seus personagens acima do Lv20, nada que permita ter um grupo maior, nada que os fãs não pudessem fazer, nada que os jogadores desejavam. Dois, merecido.

**CASSIANO:** A possibilidade de os jogadores criarem mods, os ótimos gráficos e sons vêm mantendo *NW* no topo da lista dos RPGs de tabuleiro. E esta expansão traz tudo novo: classes de jogadores, detalhes para criar novos mods e mais um mundo de aventuras. Se você é um fã de *D&D*, *SoU* vai deixá-lo horas a fio descobrindo um gigantesco mundo de possibilidades. Se não, antes de partir para esta expansão, atenha-se ao jogo original e aos excelentes mods disponíveis na internet.

FABIO S.	ERIC	CASSIANO
6.5	2.0	6.0

PRODUTORA: Atari  
 DESENVOLVIDO POR: Bioware/Floodgate  
 JOGADORES: 1-64

www.neverwinternights.com



■ Mesmo com seus problemas, Winning Eleven 7 é o que há de melhor no esporte para seu console!

■ PlayStation 2

# WINNING ELEVEN 7

## O show de bola usual, mas com problemas

**RODRIGO S:** Como um bom flamenguista e torcedor do futebol arte, nada poderia ter me deixado mais feliz que ver Zico na capa do novo título da série *Winning Eleven*, e não perdi tempo para saber o que a Konami tinha feito para superar a obra de arte anterior. Devo dizer que não fiquei desapontado com o jogo, mas digamos que a estratégia usada pelos técnicos do time da empresa estão mais para uma retransmissão à la Parreira que de uma goleada liderada por Diego e Robinho. Vamos com calma para não errar o passo: *WE 7* é um jogo impressionante, com um visual ainda mais espantoso (basta olhar de longe para reconhecer a "beleza" de Ronaldinho Gaúcho), a mesma famosa jogabilidade dos anteriores e um sistema de comparação de jogadores que vai ajudar muito os iniciantes (e sem paciência

de comparar estatísticas). No entanto, a busca da Konami pela perfeição de uma partida real deixa algumas seqüelas. A primeira delas atinge diretamente a diversão, pois agora ficou muito mais difícil dominar a bola e fazer dribles em direção ao gol. Em determinados momentos, a disputa parece uma pelada em campo de barro, com a bola sem parar no pé de ninguém. Agora há dribles diferentes (usando seqüências de comandos), mas de que servem eles se o adversário toma a bola facilmente? Em compensação, algumas falhas de *WE 6* foram consertadas, como o fato do jogador que perde uma dividida não ficar mais olhando o mundo a seu redor (ele volta à partida imediatamente). Gostei também do recurso da vantagem, uma novidade no game. É um jogo para quem já está entediado com o anterior, mas ainda não é o game definitivo.



**RENATO:** Aposto que logo estarei recebendo dezenas de e-mails, cartas e afins me xingando, mas não vai ter jeito. Não posso dar uma nota maior do que essa a *Winning Eleven 7*. Sim, o jogo é sensacional, um boa evolução em relação ao game anterior da série. Mas ele tem falhas. Não são poucas, e algumas são grandes. Está evidente que a Konami está buscando ao máximo deixar o game o mais realista possível, e embora avanços tenham sido feitos nesse sentido em *WE7*, problemas que não podem ser ignorados surgiram. Minha principal reclamação vai para a física, principalmente da



bola. Em alguns momentos, é irritante como ela bate e rebote na canela de todo mundo, deixando quase impossível dominar a jogada. Sim, isso acontece no futebol real – mas não com tanta frequência ou com a mesma intensidade. O mesmo vale para as cabeçadas: a força delas diminuiu absurdamente, 90% das cabeçadas agora acabam se tornando fracas e até sem direção. De novo, em um jogo real muitas das cabeçadas são apenas desvios na bola, fracós, que apenas deslocam o goleiro adversário. Mas também são comuns verdadeiras pancadas de cabeça, aquelas "testadas" fortes e mortais, que tantos jogadores são especialistas em executar. E isso é uma imensa raridade no jogo. Resumindo: falta um certo balanceamento em muitas coisas, o que aumentou muito a dificuldade do jogo – outro detalhe que sempre foi bem balanceado na série. Mas como a Konami sempre costuma fazer, certamente tudo isso será corrigido em *Winning Eleven 7: Final Evolution* (que deve sair ainda esse ano). Esse sim, deve ser o game definitivo.

**FILLIPE T:** Mesmo não sendo um jogador inveterado de games de futebol, concordo que a série *Winning Eleven* seja a principal referência para qualquer outra produtora de jogos que pretenda entrar e se firmar no mercado criando jogos baseados no esporte. É inegável também que ela é a mais realista de todas. Mesmo assim, nunca conseguiu me cativar (de novo, futebol não é minha praia), e por isso mesmo me pediram para analisar o jogo: como iria reagir alguém "não-boleiro" a um game assim? Não me arrependo da tentativa, até porque consegui a resposta para uma velha dúvida que tinha: as mudanças entre uma versão e outra são muito sutis, e só mesmo quem está habituado a série percebe o que há de diferente entre *WE7*, *WE6*, *WE5*... para um leigo, o jogo parece apenas ficar mais difícil. Mas posso afirmar sem medo que esse é o melhor game de futebol que você pode encontrar no mercado, com um realismo impressionante e uma jogabilidade sem igual. Mas é um jogo exclusivamente para amantes do esporte, um curioso ocasional dificilmente irá se divertir.

**O MELHOR:** visual melhorado e ainda mais realismo  
**O PIOR:** a jogabilidade precisa de ajustes  
**POR QUE SERÁ:** que tem tanta equipe desatualizada? Não dava pra colocar o Beckham no Real Madrid, Konami?



RODRIGO S.  
8.5

RENATO  
8.0

FILLIPE T.  
8.0

PRODUTORA: Konami  
 DESENVOLVIDO POR: KCET  
 JOGADORES: 1-8 (com multita)

www.konami.com/usa



A versão para PS2 tem os melhores visuais, embora isso não signifique muito a esta altura

Xbox / Também para PS2, GC, PC

# THE ITALIAN JOB

Tradução correta: serviço de português



Passa por cima de caixas para ganhar pontos extras. É a mais pura verdade

**O MELHOR:** andar com o Mini sobre duas rodas  
**O PIOR:** missões repetitivas e tediosas  
**SELO DE APROVAÇÃO OFICIAL DE MICHAEL CAINE:** não possui

**DEMIAN:** Não confunda com o primeiro *The Italian Job*, para PS1. Este aqui é livremente baseado no mais recente remake do filme. Sei disso porque, no início do jogo, são mostrados uns cinco segundos de imagens do filme. Agora que esclarecemos os fatos, vamos ao jogo. *The Italian Job* consiste numa série de missões, a maioria dirigindo um Mini, procurando um Mini ou dirigindo um Mini em busca de outros Minis. Se por acaso você está no Guinness como o maior fã de Minis do mundo, isso deve ser bastante divertido, pode ser até a realização de um sonho. Se esse não é o seu caso (à exceção de G. Ford), o game fica chato rapidinho. Depois de um tempo, você não vai mais se preocupar com os objetivos das missões, já que são todos iguais: é preciso chegar ao ponto vermelho no radar, portanto, siga para lá. Embora a física tipo Arcade não seja ruim, não há mais nada em *Job* que seja divertido. Nem mesmo os esquálidos modos Stunt e Circuit ou aquele em que você persegue outro carro por seis minutos e meio. Em vez de fazer esses serviçinhos italianos, assista ao "The Italian Job" original, de 1969, e chega de conversa.

**G. FORD:** Nossa, moçada, vocês estão pegando muito pesado com *The Italian Job*. Eu sei que não é revolucionário, mas este game de corrida oferece controles simples de resposta imediata, bons stunts e trechos da história extraída do filme. O suficiente para me entreter até o final. Os modos Story, Circuit e Stunt são todos bons, fazendo você rodar por uma Los Angeles impressionante, em carros transados (sem destaques gráficos nas partidas de dois jogadores). Minha maior reclamação? Dá pra terminar o jogo num final de semana. Ótimo para alugar.

**GREG S:** Eu acho que a paixão de Ford pelo Marky Mark está nublando seu raciocínio. Ao contrário dele, eu não alugaria este jogo nem de graça. O maior problema é que o radar é totalmente inútil. A inclusão de um mapa das ruas (como o de *Vice City* ou *Midnight Club 2*) teria melhorado drasticamente a jogabilidade. Mas do jeito que está, as missões são chatas, repetitivas e irritantes. Se você tem que dirigir um Mini, compre o melhor (e mais barato): *Italian Job* para PS1.

DEMIAN	G. FORD	GREG S.
4.0	6.0	3.0

PRODUTORA: Eidos  
 DESENVOLVIDO POR: Climax  
 JOGADORES: 1-2

www.italianjobgame.com



Há algo extremamente errado com este jogo, começando pelas sonolentas manobras radicais

GC / Também para: Xbox

# SX SUPERSTAR

Jogo de corrida ou antídoto contra a insônia?



Tente não cair aqui ou você vai ressuscitar cheirando a parede

**O MELHOR:** até que é divertido... mas só um pouco  
**O PIOR:** as corridas de supercross nunca foram tão chatas  
**MELHOR TRAZER:** palitos de dente para suas pálpebras

**GREG S:** Sou doído por um bom modo Career nos games de corrida, e em *Superstar* isso parece bacana no começo: você luta pelo estrelado no supercross, ganha patrocinadores, compra motos, muda para apartamentos melhores e sai com mulheres bonitas. Infelizmente, isso não passa de um tosco disfarce para um dos mais chatos e superficiais games de corrida de moto do mercado. Sua carreira dura apenas três curtas temporadas, e nenhuma das corridas oferece qualquer desafio. A jogabilidade é extremamente fácil: venci todos os eventos na primeira vez que joguei, apenas dando voltas medíocres. O pior é que os vários estilos de evento (Stadium, Baja, Uphill) funcionam exatamente do mesmo jeito. Apenas o Stunt Challenge oferece algo diferente, mas esse modo está seriamente defeituoso – o sistema de manobras mole e não-intuitivo arruína a diversão. Francamente, é difícil acreditar que este game de saníaco e descartável veio da mesma criadora dos excelentes *MotoGP 1* e *2* para Xbox. A Climax UK deveria se concentrar apenas em motos que correm no asfalto.

**DEMIAN:** *SX Superstar* pode receber crédito por levar a ideia "ganhar novas namoradas no game" a seu ponto mais baixo. Como? Cinco palavras e uma barra: mãe/filha habitante de trailer. Seguindo em frente, *SX* é um game de motocross estilo Arcade sem nenhuma inspiração e com um design de pistas irregular – de muito bom a horrível – e físicas de moto ocasionalmente defeituosas. Menus enfadonhos, visuais lavados, dublagem ruim e música pior ainda são outros obstáculos desta acidentada pista.

**SHAWN:** Em *Superstar*, sua ascensão da pobreza à riqueza é um truque bobo num jogo idiota. Parei de ligar para o entredo novelesco quando uma de minhas amantes, aparentemente amnésica, esqueceu que eu havia dado um pé na bunda dela uma dúzia de vezes. Infelizmente, a vida no circuito de supercross não é menos insípida. Os controles são mais rígidos e menos complacentes do que Ike Turner quando toma Viagra. E quando seu piloto, craque em acidentes, ressurgiu, depois de comer terra, geralmente está de cara para uma parede.

GREG S.	DEMIAN	SHAWN
3.5	4.0	4.0

PRODUTORA: Acclaim  
 DESENVOLVIDO POR: Climax  
 JOGADORES: 1-2

www.acclaim.com



■ Mario, Luigi, Peach e Donkey Kong são apenas alguns dos personagens disponíveis



■ No green, muita atenção com a variação do terreno

■ GameCube

# MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR

Prepare-se para virar um fanático por golfe

**TRIVELLA:** Vai dizer que a Nintendo e a Camelot resolveram fazer mais um game com a turma do Mario praticando um esporte? Vai dizer que este game é de um esporte muito popular nos Estados Unidos, mas do qual pouca gente gosta no Brasil? Vai dizer que o título em questão, mais uma vez, mistura altas doses do realismo do esporte com a jogabilidade já conhecida da galera do reino dos cogumelos? Vai dizer que eu vou ficar sentado durante horas na frente do GameCube tentando destravar todos segredos do game? Opa, peraí! Tudo isso é divertido pra caramba! É preciso haver um ótimo motivo pra alguém que não dá a mínima pra golfe, de repente, se tornar um aficionado pelo esporte. *Mario Golf* é a razão. Melhor que seus antecessores para Nintendo 64 e Game Boy Color, o novo game da série é viciante do começo ao fim. Como os controles são simplificados em relação a outros games de

golfe que mais se aproximam da simulação, qualquer um pode se divertir horas a fio nos inúmeros campos de golfe. E com gráficos sensacionais, situações típicas dos jogos de Mario & Cia., Multiplayer para até quatro jogadores e uma penca de modos de jogo, vai ser difícil largar o joystick.

**RENATO:** Sinceramente, acho golfe um dos esportes mais chatos da face da Terra. Mas ao mesmo tempo, sempre me diverti muito com esse esporte nos videogames, principalmente com *Mario Golf* para N64, na minha opinião, um dos melhores games para o antigo console da Nin-

tendo. Acho que dá para imaginar como eu estava doído esperando a chegada deste *Toadstool Tour*, e não me decepcionei. Apesar de ser basicamente uma evolução do jogo para N64, era exatamente isso que eu esperava que ele seria. Belos gráficos, uma jogabilidade simples e muito fácil de ser dominada, um desafio crescente e facilmente ajustável pelo jogador, e algumas novidades bem interessantes, como os obstáculos típicos de Mario que vemos em algumas pistas. Um grande número de segredos desbloqueáveis garante o replay, e o Cube tem pouquíssimos games de esporte melhores do que este quando o assunto é Multiplayer. Realmente vale a pena, seja você fã de golfe (coisa que quase ninguém é) ou não.

**FELIPE:** Tiger Woods, trate de enfiar sua viola, ou melhor, taco no saco, pegar o seu banquinho e sair de mansinho. Agora, quem comanda o ramo nos games de golfe é Mario e toda a sua turma, que chegam ao GC num dos jogos mais divertidos da temporada.

*Toadstool Tour* traz gráficos apurados, animações de qualidade e um monte de outras opções: 11 modos diferentes de jogo, 16 personagens (sendo quatro secretos), opção para até quatro jogadores, 14 modelos de tacos, seis tipos de tacadas e cinco pistas. Tudo, é claro, empacotado na já conhecida atmosfera dos jogos do encanador bigodudo.

Mas, além de todas essas opções, a melhor coisa de se jogar *MG:TT* é a oportunidade de curtir um jogo de golfe virtual sem toda a seriedade dos demais simuladores da modalidade e podendo atrapalhar o adversário com frases e provocações hilariantes.

Consiga uma cópia o quanto antes, nem que você tenha que carregar os tacos daquele seu vizinho rabugento que não joga nada e que se acha o tal.



**O MELHOR:** desafio crescente e jogabilidade simples  
**O PIOR:** sentimos falta do Mini-Golfe da versão para o N64  
**MELHOR QUE:** qualquer coisa assinada por Tiger Woods



TRIVELLA	RENATO	FELIPE
9.0	9.5	9.0

PRODUTORA: Nintendo  
 DESENVOLVIDO POR: Camelot  
 JOGADORES: 1-4

www.nintendo.com



■ Bem que as batalhas poderiam ser divertidas, assim como a jogabilidade, a história...

■ PS2

# RTX RED ROCK



Missão ao planeta Clichê

**O MELHOR:** dublagem carismática

**O PIOR:** controles lesados

**ASSUSTADOR:** programas de computador paquerando humanos

**BRYAN:** Frustrante, entediante, estúpido – essas palavras vêm à mente quando penso em *RTX Red Rock*. É um dos piores games de ação-aventura. Nunca foi tão chato resgatar uma colônia marciana sitiada por alienígenas invasores. Você perderá incontáveis horas matutando sobre como completar objetivos confusos, sofrendo com enigmas psicodélicos e morrendo incessantemente ao lutar com a pequena trupe de chefes frustrantes. E sua ajudante eletrônica portátil não é de muito auxílio, já que ela prefere flertar com o herói Wheeler (que medo!) a dar dicas úteis.

E se você, finalmente, descobrir o que precisa fazer para progredir, boa sorte no progresso. Os controles desajeitados e debilitados me fizeram vomitar tantas frases sem sentido que quem me ouviu, provavelmente, pensou que eu sofresse da Síndrome de Tourette. Além disso, os visuais de *RTX* combinam perfeitamente com a qualidade da jogabilidade (ou seja, são um lixo). Designs de personagens ridículos e lentidão crônica se combinam para oferecer uma espécie de plágio ruim de *Toy Story* rodado em câmera lenta num videocassete quebrado. *RTX* traz algumas ótimas dublagens, mas é só isso.

**PAUL:** *Red Rock* traz todas as grandes falhas de games de ação numa única embalagem. Um sistema de mira defeituoso, desafios difíceis, porém, banais e intermináveis jornadas são apenas algumas das razões pelas quais *RTX* me deixou com os olhos vermelhos.

A dublagem do game é forte, e seu estilo evoca o clássico da aventura de ficção científica de 16 bits, *Flashback*, mas é difícil apreciar tais detalhes depois de morrer 30 vezes lutando contra um chefe no qual você não pode atirar porque os criadores acharam que derrotá-lo com um puzzle impenetrável seria mais divertido (mas não é).

**GARY:** Notou que nossas três análises combinam umas com as outras? Isso porque *RTX* é simplesmente ruim. Não há discussão quanto a isso. Paul e Bryan falaram da rude jogabilidade, então, deixem-me acrescentar algumas palavras sobre a história: entulhada de clichês, assombrada por buracos de enredo, inundada com futilidade, a trama de *RTX* é mais que ridícula. O pior ponto? No começo, o jogo exige que você bata um papo com uma pilha de pedras falantes invisíveis em forma de cocô – felizmente nosso herói consegue enxergá-las graças à sua conexão óptica personalizada cuja única função parece ser avisar pedras falantes invisíveis em forma de cocô. Que coisa...



BRYAN	PAUL	GARY
2.5	3.5	3.5

PRODUTORA: LucasArts  
DESENVOLVIDO POR: LucasArts  
JOGADORES: 1 (1-2 nos minigames)

www.lucasarts.com



■ A primeira aparição destes zumbis foi em *Triller*, dançando com Michael Jackson

■ PS2

# HUNTER: THE RECKONING WAYWARD

Caçando bagulhos em ruas vazias

**O MELHOR:** atirar um míssil num grupo de zumbis, no estilo *Narc*

**O PIOR:** feitiços fraquinhos

**ODIAMOS:** correr atrás do caçador trapaceiro que se teleporta

**PAUL:** Neste divertido, mas superficial, jogo de tiro e porrada, seus guerreiros arrancam as vísceras da horda de feiosos que infestou a cidade de Ashcroft. O combate à distância é divertido enquanto dura a munição, e a luta corpo a corpo também segura a onda. Infelizmente, os feitiços de *Wayward* não são úteis ou interessantes. Mas, de maneira geral, a ação tem um bom ritmo. Destrinche a linha de vanguarda, lute contra uma crescente turba de zumbis e extermine os poucos retardatários. Ufa! Seu grupo de cinco personagens vai ficando mais poderoso no decorrer do jogo – pena que acontece o mesmo com os monstros. O combate na última meia hora dá a mesma sensação do primeiro confronto. *Wayward* precisa de mais coisas para segurar o interesse, como armas mais potentes para serem descobertas ou novos movimentos para serem aprendidos. Pra encerrar: a maioria das missões de *Wayward* é chata, no estilo "ache a saída ou x números de coisas". E catar itens depois de ter destruído todos os inimigos é maçante demais.

**BRYAN:** Se este jogo tivesse um ritmo melhor, eu poderia me interessar mais por ele. Em vez disso, as primeiras 20 missões consistem em caçar diversos bagulhos ou trabalhar arduamente como o guarda-costas de alguém. É mais frustrante do que divertido. E é mais provável que você devolva a sua licença de caça antes de chegar ao ponto de maior adrenalina deste jogo – os cenários finais são só matança. Claro que jogar com um amigo em cooperação é uma vantagem, mas ainda prefiro o massacre de monstros de *Chaos Legion*...

**JON D:** Este massacre simples e repetitivo diverte por pouco tempo, especialmente com um parceiro. Os controles e a jogabilidade caótica lembram vagamente o clássico *Arcade Smash TV*. A possibilidade de se jogar com cinco personagens diferentes aumenta a emoção – quando você cansar de jogar com algum lutador esquecido de *N.W.O.*, poderá trocar pelo baterista de Lenny Kravitz (as identidades de *Wayward* são ridículas e, por isso, dei a cada uma minhas próprias identidades). Os desenvolvedores fizeram uns atalhos nas animações em combates e nas horríveis cenas de transição, mas os jogadores ocasionais ainda devem tentar alugá-lo.



■ Este chefe lobisomem não parece muito ameaçador. "Vai passar o dia latindo ou vai morder logo?"

PAUL	BRYAN	JOHN D.
6.0	5.0	6.5

PRODUTORA: VU Games  
DESENVOLVIDO POR: High Voltage  
JOGADORES: 1-2

www.vugames.com



Island Thunder é mais uma atualização do que uma seqüência, com direito a todas as falhas do primeiro jogo

Xbox ONLINE

# GHOST RECON: ISLAND THUNDER

## Online ou nada

**SHAWN:** A morte acabou de tirar Fidel do domínio de Cuba e guerrilheiros querem explorar o vácuo no poder. Seu trabalho é espantar os malfetores e transformar a nação sitiada num lugar seguro para a democracia e para o McDonald's. Mas antes de se alistar para uma segunda campanha, fique sabendo que *Island Thunder* é mais uma atualização do que uma verdadeira seqüência. É uma adaptação de um pacote de expansão para PC, e todas as falhas do primeiro jogo continuam inalteradas. Você ainda tem que engolir as mesmas colinas angulares, construções lisas e arbustos serrilhados; a movimentação lateral tão lenta que você juraria que seu soldado está usando botas de cimento; e uma monótona mistura de companheiros de pelotão extremamente ansiosos e inimigos previsíveis. Falando de forma descomplicada, o jogo Single Player é apenas OK. Felizmente, a guerra online é bem diferente. As matanças com um único tiro tornam a vida preciosa, os inimigos temíveis e os amigos uma necessidade absoluta. Os cinco novos mapas Multiplayer e armas

extras fazem *Island Thunder* valer a pena? Sim, se você escapou do primeiro alistamento. No momento atual, *Ghost Recon* é o melhor tiroteio tático que o Xbox Live tem a oferecer. Veteranos, por outro lado, podem querer esses bônus de graça. Mas se você decidir se mobilizar, a produtora Ubi Soft promete mais downloads durante a campanha. Reaja de acordo.

**JOE:** O fato de *Ghost Recon* ainda me atrair – embora *Island Thunder* seja apenas mais do mesmo e seus gráficos estejam dolorosamente desatualizados – é porque esse jogo de tiro de pelotões é realmente agradável. Você conseguirá vencer as oito missões do aperitivo Single Player relativamente rápido, mas o Multiplayer traz uma refeição mais substancial. Os novos mapas e modos oferecem uma grande dose de variedade, tomando o jogo Online incrivelmente divertido – pelo menos quando você está do lado certo da distribuição balística. Ainda assim, não é uma boa barganha. A promessa de futuros downloads de missões e mapas é encorajado-

ra, mas eu me sentiria melhor recomendando *Island Thunder* se ele custasse menos. Aficionados por *Ghost Recon* vão querer visitar a ilha, mas os demais podem esperar por *Tom Clancy's Rainbow Six 3*.

**MARK:** Além de uma excelente interface para comandar e alternar seus companheiros controlados pelo computador, o Single Player de *Island Thunder* se comporta como um simples recruta sem nome: os controles são decentes, os gráficos apenas aceitáveis, e os objetivos das missões e a A.I. inimiga são meramente suficientes. É divertido fortalecer os atributos dos soldados com pontos obtidos em tarefas cumpridas, mas o game nunca fica difícil a ponto de você se importar quando um de seus comandados é morto. No modo Online, entretanto, *Thunder* merece uma saudação por seus vários tipos de partida e mapas Multiplayer bem projetados – as bases incendiadas e as cabanas à beira-mar dão ótimos playgrounds. Não é um *SOCOM* (PS2), mas é o mais perto disso que você vai encontrar no Xbox.



### Tome o controle

Se seus companheiros estiverem zanzando, são grandes as chances de eles ficarem tão perfurados quanto uma peneira. Tente renovar a esperança deles fazendo uma sugestão tática, propondo um plano ou pedindo assistência. Você ficará surpreso com a velocidade com que um irritante Urkel pode se transformar em um valioso aliado com o encorajamento correto.



### O que há de novo

O primeiro *Ghost Recon* deixou suas tropas sem conteúdo para download. *Island Thunder* não só cuida desse equívoco como também vem armado com:

- Cinco novos mapas Multiplayer com cenários urbanos, selvas e praias
- 12 novas armas, como o rifle M4 SOCOM e o lançador de granadas semi-automático MM-1
- Dois novos modos de jogo Multiplayer: Behemoth e Defend



**O MELHOR:** tensos tiroteios online

**O PIOR:** campanha solo muito curta

**EXTORSÃO:** 40 doletas por um pacote de expansão glorificado

SHAWN

7.5

JOE

7.0

MARK

7.0

Produtora: Ubi Soft  
Desenvolvido por: Red Storm  
Jogadores: 1-2  
(2-16 online/conectados)

[www.ubisoft.com](http://www.ubisoft.com)



■ Sabres de luz de todas as cores? É o suficiente para deixar um fã feliz

**Uma galáxia expandida**  
Sete planetas podem não ser suficientes para alguns exploradores intergalácticos. Pensando nisso, a LucasArts e a BioWare planejam oferecer, em breve, novos conteúdos para download (via Xbox Live). Não sabemos os detalhes, mas estamos loucos por uma missão no planeta Gungan, com uma viagem ao estilo "de volta ao futuro", na qual faríamos de tudo para evitar que os futuros pais de Jar Jar Binks fiquem juntos. A galáxia agradecerá!

■ Xbox / Também para: PC 

# STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC



Temos um bom pressentimento quanto a este aqui...

**RENATO:** Este jogo não saiu de meu Xbox por muito, muito tempo. E como poderia ser diferente? É um RPG dos mais completos, longo, cujo enredo dá a chance de você, literalmente, escolher seu destino, se passa em uma galáxia muito, muito distante e contém sabres de luz. Amarelos. Ou roxos, vermelhos, verdes... você escolhe até isso — é incrível as diferentes possibilidades de se personalizar de tudo, não apenas seu personagem como também armas, roupas e habilidades. Para os não familiarizados com o complexo sistema de upgrades e evoluções dos RPGs mais tradicionais (como é o caso de *KOTOR*, fortemente baseado em *Dungeons & Dragons*), o game até dá uma ajudinha bacana, aconselhando qual a melhor opção naquele momento ou até fazendo a coisa automaticamente para você. E se você é fã da série *Star Wars*, o jogo ganha status de obrigatório. Missões em Tatooine, Kashyyyk e outros lugares clássicos da série pro-

porcionam encontros com um Rancor, Jedi renegados, dançarinas Twi'leks e outras coisas que, certamente, irão deixar os fãs em êxtase. Durante as 50 horas de jogo (uma média das mais safadas, porque se você for atrás de todos os Side Quests é capaz de demorar muito mais do que isso), nada me pareceu enjoativo, chato ou mesmo desinteressante. Quando achava que não poderia deixar minhas armas melhor do que já estavam, era surpreendido por algum upgrade novo ou algum mercador vendendo um item caríssimo, o que me fazia correr atrás de grana para comprá-lo. Me viciiei até no jogo de Pazak, um carteador estranho que não dá muito dinheiro, mas é divertido pra caramba. Some a isso o fato de poder decidir seu caminho em direção (ou não) ao lado negro da Força, e fica difícil não dar a nota máxima a um game assim, mesmo tendo alguns bugs chatos, que não comprometem, de maneira alguma, a diversão.

**JENNIFER:** Fãs de RPGs de PC (como eu) e gamers de consoles ligados nas opções menos hardcore podem relaxar e deleitar-se com a grandeza de *KOTOR*. Este é um RPG como nenhum outro, tanto nos PCs como nos consoles. As regras cheias de estatísticas estilo *Dungeons & Dragons* que dominam a maioria dos RPGs da BioWare são, virtualmente, transparentes aqui. Você pode ignorá-las se quiser ir mais rápido, mas todas as suas jogadas de dado e modificadores de combate estão bem ali na tela de feedback, se você quiser estudá-los meticulosamente para melhorar suas estratégias. Seu grupo de três pessoas é fácil de administrar — mas, pensando bem, há uma absoluta flexibilidade. Na maior parte do tempo, os membros do grupo tomam conta de si mesmos, mas é possível pausar a qualquer momento e ajustar os movimentos deles. Você também vai gostar de adornar os membros de seu grupo com o monte de coisas bacanas

## Dungeons & Dragons... sem dragões e calabouços

Gamers não familiarizados com *D&D* não reconhecerão os vários atributos o que constituem um personagem, o que não chega a ser um problema: quando você precisa tomar uma decisão, o jogo sugere escolhas. Mas se você gosta de customização intensa, *KOTOR* vai te fazer pirar. Todos os personagens têm estatísticas básicas (que determinam quantos hit points eles têm, a velocidade com que reagem em combate, a rapidez com que os poderes da Força se regeneram, etc.) que você pode ajustar quando subir de nível. Os itens encontrados também têm estatísticas e bônus — uma determinada peça de armadura pode dar um bônus em Agilidade ou aumentar sua Bravura. A BioWare melhorou ainda mais a parada com itens aperfeiçoados e agora você pode usar certos componentes para melhorar as estatísticas de equipamentos que já são bons.



■ A customização dos personagens é intensa e você pode ajustar as estatísticas deles conforme avança os níveis



■ Mude sua equipe de acordo com as necessidades de cada batalha. (Sugerimos um cast só de Jedis — só por causa dos sabres de luz, claro!)

**O MELHOR:** desenvolvimento dos personagens para o lado bom/negro da força  
**O PIOR:** os gráficos poderiam ser um pouquinho melhores  
**A MELHOR HISTÓRIA DESDE:** O Império Contra-Ataca



RENATO	JENNIFER	JOE
10	10	9.5

Produtora: LucasArts  
Desenvolvido por: BioWare  
Jogadores: 1

www.lucasarts.com



■ Nas jornadas pela galáxia, você visitará oceanos, desertos, florestas e muito mais



que encontrará pelo caminho. Usar dois sabres de luz de lâmina dupla é espetacular. E quando você pode aperfeiçoá-los com os cristais que encontra, a coisa fica ainda mais legal.

*KOTOR* é o filme que gostaríamos que *Episódio 1* fosse — trama envolvente, visuais e dublagem maravilhosos, imersão profunda nos vários mundos da galáxia, com todas aquelas tolices Jedi melhoradas pelo estilo de humor da velha guarda de *Episódio 4*. Mas a genialidade está nas escolhas do lado bom e do lado negro da Força que você é forçado a tomar. Essa brilhante adaptação do sistema de alinhamento *D&D* ajuda você a pensar o que o mais bem intencionado Jedi pensaria sobre o lado negro: na maior parte do tempo, essa é a maneira mais fácil. Não estou dizendo que sucumbi, mas lutei contra todas as tentações.

Acréscimo recompensas em forma de jornadas paralelas, muitos equipamentos bacanas e belos

toques como o bem projetado sistema de mapa, diário de bordo e administração de inventário, e o resultado é uma revolução nos RPGs que todo gamer de console deveria experimentar.

**JOE:** Com seu excelente enredo, personagens agradáveis e senso de humor cortante, *KOTOR* toca muitas das mesmas notas que a trilogia *Star Wars* original tocou. Na verdade, em muitos aspectos é uma seqüência melhor do que a atual leva de filmes. Você pode passar dias explorando as numerosas jornadas paralelas de *Knights* e apenas arrancar a superfície narrativa do game, e nem se importar com isso. É bom assim.

Alguns dos momentos menos fantásticos do jogo contrastam com o resto, mas apenas levemente. Por exemplo, de início, o sistema de combate parece estranho, pois você acaba achando que deveria ter mais controle sobre as ações de seus per-

sonagens, mas o combate em turnos fica cada vez mais interessante (e intuitivo) com o passar do tempo. Da mesma forma, os minigames (manejar uma metralhadora giratória ou pilotar uma nave estilo *pod racer*) são bastante desinteressantes, mas são fáceis de evitar ou acabam muito rápido para que você se importe com isso.

Queixas menores não podem manchar o esplendor da jogabilidade aberta — *Knights* é uma experiência tão abrangente que, quando você estiver avançado no jogo, vai fazer os mesmos comentários que todo mundo. "Adivinha? Consegui chegar a Kashyyyk. (Pausa). Tá lembrado? Mundo Wookiee!?" Cheio do charme e acabamento só encontrados em títulos de empresas como Nintendo, Square e Bungie, *Knights* estabelece novos padrões para seu gênero e console. Finalmente, os donos de Xbox têm outro game que vale a pena ser citado na mesma frase que *Halo*.

## Que Wookiee!



■ Perdoar? Dane-se! Use sua força Wookiee e arranque os braços deles!

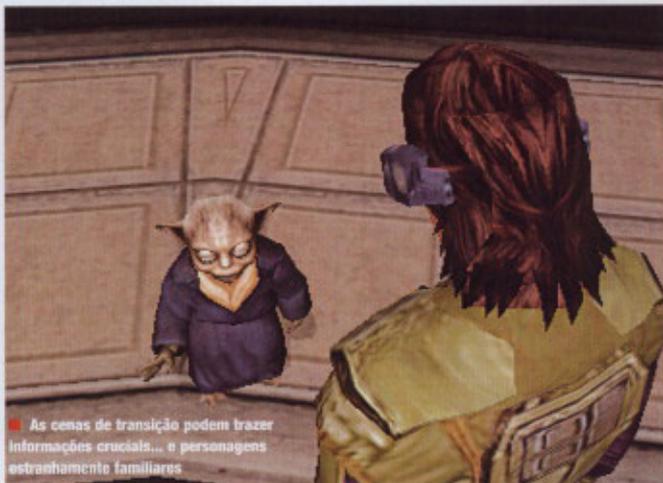


Chewbacca — hoje ele é um nome familiar, e *KOTOR* leva você a seu planeta natal, Kashyyyk. Lá, você conhecerá seus ancestrais, aprenderá sobre a cultura Wookiee e ajudará a acertar algumas contas. Durante o jogo, os membros de seu grupo compartilham informações pessoais que podem levar a várias jornadas. Interessar-se por seus companheiros pode revelar tramas totalmente novas, o que o fará se aprofundar ainda mais na história.



## Escolha os dois caminhos:

Para conhecer os dois finais, do lado bom e do lado negro da Força, faça saves diferentes e retorne aos pontos decisivos da história, escolhendo outras respostas. É mais rápido do que começar tudo de novo.





112  
BEST 01'30,441  
TOTAL 00'18,506  
LAP 1 00'18,506  
LAP 2 \*\* \*\* \*\* \*\*

**O MELHOR:** vários carros licenciados para escolher  
**O PIOR:** os péssimos slowdowns acabam com a sensação de velocidade  
**CADÊ:** o modo Online?

**GREG S:** Se você está procurando um jogo de corrida para Xbox que ultrapasse *Project Gotham Racing* ou *Sega GT*, esqueça *Group S Challenge*. É preferível esperar pelas seqüências desses títulos (ou jogar de novo os originais) do que investir neste mediocre simulador de corridas. *Group S* é mais um candidato ao trono de *Gran Turismo*, com carros licenciados que podem ser personalizados e pistas realistas. Tirando seus problemas como simulador, a jogabilidade é totalmente "arcádica". O estilo Powerslide, com controles tipo *Ridge Racer*, até que deixa o jogo mais interessante, mas não é suficiente para fazê-lo perder o controle nas curvas. **Pior:** quando há muitos carros na tela, o jogo fica extremamente lento, o que acaba com qualquer diversão. Não que a diversão seja duradoura – *Group S* é um jogo muito curto. Tudo bem, existem muitos carros para comprar, mas as corridas são tão rápidas e repetitivas que ninguém vai querer jogar várias vezes para encher a garagem de carros novos. Uma péssima tentativa da Capcom.

**DEMIAN:** Tá certo, o jogo tem alguns carros licenciados, partes modificáveis e locações (mais ou menos) realistas, mas, ainda assim, *Group S* não chega ao nível de um *Gran Turismo* ou de um *Sega GT*. Embora a física de direção seja melhor do que a média, os mais fanáticos não vão se empolgar com as poucas chances de trocar peças. Sem falar na irritante A.I. – os outros pilotos preferem bater a passar por você. Agora, se a Capcom injetasse o estilo de *Auto Modellista* e deixasse *Group S* mais realista...

**CHE:** *Group S* tinha tudo para ser a resposta do Xbox para *Gran Turismo*, mas ainda não foi desta vez (até *Sega GT* está mais perto disso). Visualmente, o jogo impressiona pouco. A péssima iluminação tira o realismo dos carros e as pistas muradas são chatas e muito uniformes. E *Demian* está correto sobre a estupidez dos pilotos controlados por computador, que ficam batendo na sua traseira do começo ao fim. Muito irritante. Melhor guardar seu dinheiro para o *Sega GT Online*.

Xbox

# GROUP S CHALLENGE

Caia fora antes da largada



GREG S.	DEMIAN	CHE
5.0	6.0	5.0

PRODUTORA: Capcom  
DESENVOLVIDO POR: Capcom  
JOGADORES: 1-2

www.capcom.com



Argh! Lutadores vomitando uns nos outros? Que arte marcial é essa?

GBA

# MORTAL KOMBAT: TOURNAMENT EDITION

Um fiasco na tela pequena



Se algum maluco inventar um campeonato para este jogo, não conte pra gente

**MELHOR:** mais divertido que os outros *Mortal Kombat* para GBA  
**O PIOR:** pensando bem, é pior que um tratamento de canal  
**JOGUE NO LUGAR DE:** *Street Fighter Alpha 3*

**JOHN R:** Pra mim, *Mortal Kombat* é um típico exemplo de estilo superando conteúdo. Ao contrário dos mais famosos games de luta, a jogabilidade de *MK* nunca foi muito profunda ou refinada, mas era viciante o suficiente pra me manter interessado – pelo menos, por algum tempo. E os lutadores, os cenários e a estética do jogo sempre foram muito atraentes. O problema é que, quando se espreme tudo isso numa tela minúscula com um pseudo-engine de 3D, gráficos rastos e personagens superficiais, o resultado não foi nada bom. Pra piorar, os controles são lentos e não é fácil executar os combos usando o minúsculo direcional do GBA. Claro que, se você já jogou *Deadly Alliance*, isso não é nenhuma novidade – como ele, *TE* é a típica "versão do diretor", com novos personagens e alguns modos extras. O lado bom é que o game vem com uma porção de bônus para desbloquear, o que vi ocupar os fãs leais (e/ou desesperados) de *MK*, durante semanas. Mas, se você não é nenhum fanático, apenas alugue este game.

que dei a *MK*? É só uma questão de retórica, mas este game continua não sendo grande coisa. A jogabilidade pesada é café pequeno comparada a *Street Fighter*, para GBA; e os novos modos Multiplayer são papinha de neném. Mesmo assim, *TE* merece alguns dígitos na escala de reviews. Há uma boa quantidade de personagens destraváveis, modos e itens secretos. E, ao contrário de John, descobri que os movimentos e combos são bem fáceis de executar.

**JON D:** Quase tive uma overdose de tanto jogar *MK* e *MK2* nos Arcades, mas nunca cheguei a me acostumar com a mecânica e os personagens dos jogos em 3D. Se bem que este *MK* é o melhor que apareceu desde as lutas em 2D. *TE* é um game competente – pode ser jogado com quatro botões e um pequeno direcional e tem ótimas coisas para destravar. Só me admira que os personagens ainda continuem com aquele visual de banda de glam rock decadente e que suas habilidades especiais sejam um fiasco na tela pequena. Mas, em se tratando de jogos de luta em 3D, fico com este em vez de *Tekken*, para GBA

**SHOE:** *TE* é 50 vezes mais legal que *MK Advance*. Mas o que são 50 vezes zero (a nota

JOHN R.	SHOE	JOHN D.
4.0	4.0	5.5

PRODUTORA: Midway  
DESENVOLVIDO POR: Midway  
JOGADORES: 1 (2-4 com cabo de link)

www.midway.com



■ Apesar da cara engraçada, os Mountain Giants são as mais poderosas das novas unidades

■ PC

# WARCRAFT 3: FROZEN THRONE

Um novo sentido para a palavra "expansão"



■ À medida que você vai completando as campanhas, poderá jogar com outros povos

**O MELHOR:** mais opções para o World Editor  
**O PIOR:** poucas unidades novas  
**MESTRE CERVEJEIRO PANDAREM:** adoramos esse cara!

**CASSIANO:** Com apresentações legais, histórias divertidas e excelentes elementos de jogo, a série *Warcraft* é uma campeã de popularidade. Esta nova expansão traz mais personagens, unidades, poderes e a continuação da história de *Reign of Chaos*. Como no jogo original, no modo Campaign você participa da batalha em lados diferentes, com exércitos novos e exóticos. Há também um modo bônus, no qual você ajuda os orcs a reconstruir sua civilização. Gosto de como as missões alternam entre um modo mais action RPG e o de "parar para montar base e depois atacar", sempre com um alto nível de desafio. Os gráficos continuam sólidos e ganharam novas texturas, deixando o jogo acessível para quem não tem uma máquina tão potente. É uma grande pedida para fãs do gênero estratégia, até porque todos os novos elementos estão no modo Multiplayer.

**ERIC:** As empresas que pensam em fazer expansões deveriam seguir o exemplo da EA e da Blizzard, que sempre acrescentam os elementos que mais agradarão aos fãs. *Frozen Throne* não é diferente. Os povos agora se empenham na reconstrução dos

reinos e você deverá guiá-los para a destruição de um Dark Elf poderosíssimo. O mais interessante é que *FT* não é um Real Time Strategy, mas um Real Time RPG. Você controla menos instalações e mais grupos pequenos, com heróis carismáticos e um enredo bem trabalhado, como os fãs de *Warcraft* gostam. Não fossem as poucas novas unidades, *FT* sairia do convencional. Ainda assim, é imperdível para os fãs.

**FABIO S:** Esta expansão da Blizzard tem mais novidades (e qualidade) do que muitas seqüências. Cada raça ganhou um novo herói, novas unidades, upgrades e itens. A adição de heróis neutros aumenta as possibilidades estratégicas, assim como as construções neutras. A *battle.net* nunca esteve tão atraente: você pode montar ou se unir a clãs de até 100 membros, batalhar em novos mapas Multiplayer e participar de torneios automatizados. Você vai perder dias com as opções do World Editor, com três novos conjuntos de tiles e a possibilidade de criar cenas e dublá-las. A Blizzard redefiniu o conceito de expansão, criando um novo paradigma a ser seguido.

CASSIANO	FABIO S.	ERIC
9.0	9.5	5.0

PRODUTORA: Blizzard  
DESENVOLVIDO POR: Blizzard  
JOGADORES: 16

www.blizzard.com

## AMARRANDO AS PONTAS

O que mais aconteceu, e o que ficou pro mês que vem



**Charlie's Angels**  
GC • Ubi Soft — Apesar de alguns críticos terem detestado o filme *As Panteras: Detonando*, a gente pensa diferente: um filme quem tem Cameron Diaz e Demi Moore em biquínis não pode ser tão ruim. Mas o game não melhora muito o quadro. Não há nada de original aqui além da usual pancadaria, gráficos bem medianos



e diálogos que usam as vozes reais das Panteras Lucy Liu, Cameron Diaz e Drew Barrymore. Vale pela curiosidade, mas não perca muit tempo com ele.

**Grooverider: Slot Car Thunder**  
Xbox, GC • Encore — Finalmente, um jogo que pode agradar aos avós e aos netinhos ao mesmo tempo. *Grooverider* consegue a bizarra união entre corrida de carrinhos miniatura presos em trilhos com a atual tendência moderna dos jogos, que deixa você criar seu próprio carro. Ainda não entendemos bem o motivo, mas esse jogo até que é divertido — se você conseguir ignorar o péssimo visual e a trilha sonora rejeitada pela MTV.

**Mojo!**  
PS2, Xbox • Crave — Apesar de trazer um ponto de exclamação em seu nome,



*Mojo!* é na verdade uma das experiências mais relaxantes que você pode ter em um videogame. O jogo é uma espécie de fusão entre dois clássicos de Arcade: *Breakout* e *Marble Madness* — você comanda uma bola que se move loucamente por uma série de blocos coloridos em um mundo psicodélico. Pois é, parece mesmo um daqueles games gratuitos em flash, que tanto vemos pela Internet. Mas ele custa menos que um game "normal" (o preço nos EUA é de US\$ 10). Tem gente falando que vale mais do que *Enter the Matrix*, por exemplo...

**Pro Cast Sports Fishing**  
Xbox • Capcom — Fomos enganados. Estamos esperando ser atacados por algum tipo de peixe zumbi ou monstro mutante neste game de pesca da Capcom, mas daí lembramos que nem tudo o que a



empresa faz tem cara de *Resident Evil*. Na verdade, *Pro Cast* é um típico RPG de pesca (por mais estranho que isso possa parecer) e traz os tradicionais campeonatos, concursos e coisas do tipo. E se você se interessou, saiba que é bem fácil pegar aqueles peixões.

**E no mês que vem...**  
Nessa edição, três jogos importantes chegaram por aqui um pouco em cima da hora, e acabamos deixando suas avaliações para o mês que vem, onde terão o destaque merecido. Nos PCs, *Fight Simulator 2004*, e no GBA, *Final Fantasy Tactics Advance* e *Pokémon Pinball* já estão sendo devidamente avaliados. Esses jogos já devem ter sido lançados no momento em que você estiver lendo isso, e garantimos que são apostas certas: pelo que já jogamos, estamos impressionados.

■ GC

## WARIO WORLD

Mais bacana, mais gordo e com um bigode maior que o do Mario. Deu pra notar que estamos falando do Wario e seu mais recente game, que é surpreendentemente divertido (apesar de curto)? As brigas com os chefões de *Wario World* estão fazendo muitos jogadores arrancarem os cabelos por não saber o que fazer. Poupem a cabeleira, amigos! Eis os melhores conselhos para derrubar esses vilões.



### Dinomighty

O dinossauro verdão não é dos piores. Dinomighty possui poucos ataques, que são bastante previsíveis. Quando o chefe tenta pular em você, desvie e salte sobre o raio que ele dispara quando atinge o chão. Se os olhos da fera ficarem vermelhos, é sinal de que está prestes a usar o



■ Wario não quer mesmo largar mão dos Glue Globes

ataque de língua. Corra, imediatamente, para o lado e ele vai lamber o ar. Continue evitando os ataques. Mantenha-se atrás do dino e pule no globo na ponta da cauda dele. Ele vai levantar a cauda se virar para ver você. Essa é a hora de atacar! Caia fora da cauda e acerte a cabeça de Dinomighty com um Ground Pound. Ele ficará atordoado e soltará várias moedas de ouro. Apanhe a grana rapidamente, corra pra cima do chefe e acabe com ele. Execute um Piledriver para esmagar a cabeça do dinossauro no chão. Ou use o Power Throw para jogar Dinomighty na lava. Cinco Piledrivers ou Power Throws são suficientes para derrotar a fera. Bom trabalho!

### Dual Dragon

O Dual Dragon é um inimigo formidável, mas pode ser facilmente vencido. Desvie da baforada de fogo correndo de um lado para o outro. A cauda afiada deste dragão pode fazer muitos estragos, mas tem um alcance limitado, permitindo que você escape facilmente dela. Quando o Dual Dragon cuspir os Glue Globes, esteja pronto para pular. Enquanto conseguir ficar longe dos globos, você não será sugado para a boca da fera, nem vai virar papinha de dragão. Para ferir o Dual Dragon, é preciso enganar-lo com alguns ataques. Como? Corra na direção dele para socar uma de suas cabeças. Espanque-a até que perca a consciência. Com uma cabeça apagada, a outra tentará atacá-lo com baforadas de fogo. Aí é que está o perigo (para o dragão): a cabeça caída não poderá mais desviar do fogo e será atingida. O chefe perde um ponto de saúde toda vez que queima a si próprio. Essa é única maneira de atingi-lo. Por isso, trate de acertar logo uma cabeça e



■ O que é isso, Red? Perdeu o equilíbrio? Deixe-nos dar uma mãozinha

deixe DD fazer o resto.

### Red-Brief J

Nem se incomode em socar ou atacar Red-Brief J. Ao contrário da maioria dos chefões, este touro indecente e minimamente vestido é imune aos poderosos socos de Wario. O que você pode fazer é manter uma certa distância e mover-se de maneira a evitar os ataques. Algumas vezes, ele vai bater na arena flutuante, afundando-a na lava. Quando isso acontecer, mantenha Wario longe do magma fumegante e pule pouco antes de J atingir o chão. A única fraqueza de Red-Brief J é seu ataque direto (ele começa com um e vai ganhando outros sempre que perde um ponto de saúde). Desvie de cada arrancada até os ataques acabarem (gritar "Touro!" é opcional). Depois do último ataque direto, Red-Brief J se balança no limite da arena, bem perto da lava. Essa é a sua grande chance! Execute um Ground Pound no topo da plataforma para desequilibrar o touro e derrubá-lo na lava. Afogue Red-Brief J cinco vezes e ele nunca mais incomodará você.

### Captain Skull

Captain Skull é uma brincadeira de criança. Aproxime-se dele e dê vários socos até deixá-lo atordoado. Depois, ataque-o com um dolorido Piledriver para eliminar um dos cinco pontos de saúde. Depois de levar pancada três vezes, Captain Skull ficará mais forte. Nesse momento, ele vai evitar seus socos usando o braço em forma de canhão. Para encurtar a história, arremesse alguma coisa no chefe – como suas próprias bolas de canhão. Quando Skull subir numa das duas torres do navio, balance o topo da outra usando

os anéis brilhantes de energia. Ele poderá disparar balas de canhão. Permaneça na parte da frente do peixe e os projéteis vão cair logo atrás de você. Deixe as balas de canhão esfriarem, pegue uma delas e use o Power Throw para acertar a cabeça do capitão. Enquanto ele estiver zozno, use os anéis de energia para alcançar a



torre do capitão (use a sombra de Wario como guia quando estiver no ar). Então, acerte-o com um Piledriver. Repita essa estratégia até que o Captain Skull comece a chorar como um pirata sem navio. Derrube-o quatro vezes para seguir em frente.

### Chefe final: Evil Black Jewel

O chefe em forma de jóia flutua sobre o centro da arena e parece fora de alcance. Não exatamente. Para trazê-lo a uma distância ideal para socos, libere



■ Para derrotar o chefe-jóia, liberte os moradores dos cristais

os cinco Spritelings presos nos cristais ao redor da arena.

Corra em volta da arena, usando o Dash Attack para aumentar a velocidade. Quebre cada Spriteling para que eles ataquem a jóia. Quando o quinto e último Spriteling atingir a demoníaca jóia, ela cairá no chão. Dê-lhe um Piledriver. Repita essa tática outras sete vezes. (Não se esqueça de usar o Dash Attack para aumentar sua velocidade quando der as sete voltas pela arena.) Pronto, você acaba de derrotar o chefe final e terminou *Wario World*. Para se divertir mais com o ganan-



cioso pão-duro da Nintendo, experimente *Wario Ware Inc.: Mega Microgame\$,* para o Game Boy Advance. Pode confiar.



■ Pontos altos de Lara: mármore brilhante, luvas de motoqueiro e raios laser

■ PS2

## TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

**Alguém aí ousa dizer que consegue saltar sobre as plataformas deste jogo sem morrer uma dúzia de vezes seguidas? Nós, sim. Descubra como conseguimos isso, em dez passos.**

### 10. Movimente a câmera

Mover a câmera com o botão analógico esquerdo é um saco, mas existe um jeito melhor. Pressione-o botão esquerdo e mantenha a câmera (e Lara) sob controle, usando o botão direito. Assim, tudo será mais fácil.

### 9. Escale paredes

Escale paredes ou pendure-se nelas e vá se movendo até chegar ao local desejado. Essa técnica vai evitar horas de saltos mortais (literalmente), especialmente quando Lara precisar saltar sobre vãos muito grandes.

### 8. Desafie a morte

Não seja tímido. Invada salas pequenas mandando bala logo que entrar. Você economizará munição, perderá menos tempo lutando e ainda vai se sentir o maioral.

### 7. Confunda os inimigos

Seus inimigos têm visão limitada e não reagirão rápido se você andar em volta deles. Faça disso uma vantagem.

### 6. Grave os códigos

Os números que solucionam os puzzles são sempre compostos por cinco algarismos. Quando encontrar um, decore, anote, mas não se esqueça dele. Em algum

momento, o número será útil.

### 5. Converse bastante

Puxe conversa com todos os personagens que não estão loucos para matar Lara. Mas sempre salve o jogo antes disso, caso o bate-papo termine em confusão. Por exemplo, Margot Carvier lhe dará um livro de notas se você responder a algumas perguntas. O problema é que ela se irrita muito, mas muito fácil.

### 4. Portas para lugar nenhum

A maioria das portas em Paris e Praga não levam a lugar algum. Se uma porta está bloqueada ou não mostra o ícone de ação (mão), ignore-a. Memorize as portas que Lara não consegue abrir com um chute e retorne a elas quando a heroína estiver mais forte. Portas trancadas podem ser abertas com chaves, que geralmente estão nas proximidades.

### 3. Perto dos puzzles

Quando um puzzle requer um item específico, o objeto está sempre por perto. Procure na vizinhança — os itens costumam estar escondidos duas ou três salas antes ou depois do puzzle.

### 2. Armas em punho

Fique sempre armado. Se algum inimigo aparecer, Lara vai mirar automaticamente antes de acertar o alvo (mesmo que os inimigos não apareçam na tela, devido à falta de cooperação da câmera).

### 1. Salve, salve!

Salve o jogo sempre que progredir. Antes de entrar em sala suspeitas, antes de encontros com inimigos e, o mais importante, antes de pular sobre uma distância desconhecida. Depois de concluir a tarefa, salve novamente, para não ter que fazer uma reprise depois que Lara morrer.

■ GameCube

# SONIC ADVENTURE DX

Depois de tanto falarmos em Sonic na edição passada, na certa você deve ter ficado louco para jogar um game do azulão. Por isso, escolhemos *Sonic Adventure DX: Director's Cut* (remake do *Sonic Adventure*, para Dreamcast), que além de vários jogos originais feitos para o Game Gear (o portátil da Sega), vem com um divertido minigame de criação e corridas de Chaos.



## Minigames

Todos os doze games Sonic lançados para o Game Gear (entre eles, *Sonic Drift*, que foi lançado apenas no Japão) estão escondidos em *Sonic DX*. Para desbloquear cada um deles, é preciso completar dez missões ou coletar um Sonic Emblem. Quando o primeiro minigame for desbloqueado, *Sonic the*



*Hedgehog*, uma opção de Minigame Collection aparecerá no menu.

## Criando Chaos

Crie um Chao para se divertir e ganhar uns trocados. Primeiro, vá ao jardim e escolha um filhote. Alimente-o com frutas e dê a ele animais exemplares para imitar. Com a companhia correta, seu Chao vai desenvolver várias habilidades, como força e velocidade. E poderá se tornar um grande corredor. Confira abaixo alguns segredos da grande arte de criar um velocista:

**Nado:** invista nessa habilidade com pingüins, gaivotas e castores.

**Vôo:** dê alguns pássaros para ele brincar e desenvolver esse outro talento.

**Velocidade:** para transformar seu Chao num corredor, coloque-o na companhia de coelhos, cervos e cangurus.

**Apenas um conselho:** tome cuidado com os animais do grupo azul (koalas, toupeiras e gambás). Eles podem causar um rebuliço nas estatísticas do seu amigo. Use-os, mas com precaução.

## Ovos especiais

Além dos tradicionais ovos azuis de Chaos, mais três ovos especiais estão escondidos no jogo. O primeiro é prateado e está nas Mystic Ruins. Empurre o pedestal de pedra próximo à cachoeira para pegá-lo. Uma loja na Station Square serve de esconderijo para o segundo ovo. Pegue a pedra no jardim ali perto e faça uma troca ao estilo Indiana Jones. O último está na cela ao lado de Amy, quando ela está presa no Egg Carrier

## Leve seu Chao para passear

Treinar um Chao é um processo longo e exige muito mais do que a simples com-



■ O que diabos fizeram a esse elefante pra ele ficar tão triste?



■ Mai dá pra ver, mas esses Chaos estão levantando os braços e fazendo "ôooo"

panhia de animais. Uma boa maneira de acelerar esse processo é levar seu bichinho de estimação para um passeio no Adventure Walks, no Game Boy Advance. Ali, as frutas são abundantes e vão aumentar as estatísticas dele. (Para você ter uma idéia, os côcos do GameCube causam apenas metade do efeito que as frutas do GBA)

Durante a Adventure Walk, seu Chao poderá se deparar com vários personagens de Sonic, reforçando alguma de suas características (a não ser que ele se encontre com Gamma, que é mesquinho e não ajuda em nada). Veja só:

Personagem	Melhoria
Sonic	Corrida +10
Tails	Vôo +5
Knuckles	Força +10
Amy Rose	Recarga total de HP
Gamma	Nadica de nada
Big	Nado +10

**Conselho útil:** escolha com cuidado a Adventure Walk e não tente forçar seu Chao a dar um passo maior do que ele pode. Um simples passeio pode se tornar perigoso se ele não tiver recebido frutas, animais e tempo suficientes para desenvolver as habilidades. Na dúvida se o Chao vai ou não suportar o desafio, meça as habilidades dele numa corrida.

## Corridas

Prepare-se para o show! Você tem cinco Emblems para vencer, um em cada corrida. Comece com uma competição na qual seu Chao poderá usar sua principal habilidade. Em algumas corridas, todas as habilidades podem ser necessárias, mas só os mais bem-treinados vão conseguir vencê-las.

**Pista Pearl.** A principal habilidade exigida nesta pista é a força. O maior desafio está na linha de chegada, onde é preciso passar por pérolas bem pesadas. Chaos

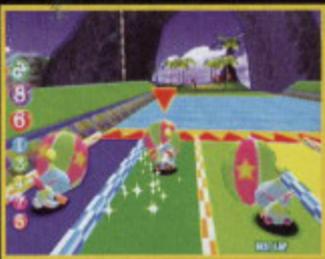
fracotes vão desistir no meio da corrida. **Pista Ruby.** Os bons nadadores vão se dar bem aqui, já que a corrida toda se passa numa piscina.

**Pista Amethyst.** A ênfase é na corrida e na velocidade. Mas um Chao espertinho e com talento para o vôo poderá cortar caminho pelos ares.

**Pista Sapphire.** Uma pista longa que testa todas as habilidades dos Chaos. Até os mais treinados devem participar.

**Pista Emerald.** É o grande teste, uma mistura das pistas Amethyst e Sapphire numa única e imensa pista. Mas lembre-se: seu Chao precisa estar bem alimentado e descansado antes de participar.

**Empurrãozinho.** Não deixe seu Chao desanimar na reta final. Quando ele for o favorito numa corrida (indicado por uma pequena seta vermelha em volta da cabeça), você pode encorajá-lo a manter a velocidade com apertos rápidos no botão. É como uma tapinha nas costas.





## Blood Rayne

**Código mestre**  
f456be2cb36c0516

**Habilitar invencibilidade**  
141097683434514c

**Habilitar modo Dismember**  
14109768343451fc

**Habilitar modo Juggy**  
1410966834b451ec

**Infinita energia**  
04d01028b4f4550a

**Infinita munição**  
14d0116834b4d3e8

**Inimigos congelados**  
141097683434515c

**Mostrar armas**  
1450b76834b451fc

**Todos os truques**  
14403836bdbc0802

## BMX XXX

**Código mestre**  
f451bd28fa7c56ae

**Completar coleção**  
24453a76bbac8c82  
24453876bbac8c02

**Todas as fases e vídeos**  
245090681434d10c  
245090681434d18c  
245093681434d10c  
245093681434d18c  
245091681434d10c  
245091681434d18c  
2450926814b4d10c  
2450926814b4d18c  
2450906814b4d10c  
2450906814b4d18c  
2450936814b4d10c  
2450936814b4d18c

**Código mestre**  
0e3c7df21853e59e ee9c4cd2bccb4d62

**Todas as fases (Twan)**  
fe996517bca99b84  
fe995b1dbca99b84  
fe99591bbca99b84  
fe995f21bca99b84  
fe995d2fbca99b84  
fe995335bca99b84  
fe995133bca99b84  
fe995739bca99b84

**Todos os desafios (Twan)**  
ce996508bca9af97  
ce995b16bca9af97  
ce99591cbca9af97  
ce995f1abca9af97  
ce995d20bca9af97  
ce99532ebca9af97

**Todos os Gaps (Twan)**  
ce99650abca9af97  
ce995b10bca9af97  
ce99591ebca9af97  
ce995f24bca9af97  
ce995d22bca9af97  
ce995328bca9af97

**Todas as Bikes (Twan)**  
ce996c44bca9a083

**Todas as fases (Mika)**  
fe994503bca99b84  
fe993b09bca99b84  
fe993917bca99b84  
fe993f1dbca99b84  
fe993d1bbca99b84  
fe993321bca99b84  
fe99312fbca99b84  
fe993735bca99b84

**Todos os desafios (Mika)**  
ce994504bca9af97  
ce993b02bca9af97  
ce993908bca9af97  
ce993f16bca9af97  
ce993d1cbca9af97  
ce99331abca9af97

**Todos os Gaps (Mika)**  
ce994506bca9af97  
ce993b0cbca9af97  
ce99390abca9af97  
ce993f10bca9af97  
ce993d1ebca9af97  
ce99e994cb0bca9a083

**Todas as fases (Rave)**  
fe991b05bce780e  
fe991f09bce7c1a  
fe99131dbce8026  
fe991721bce8432

**Todos os desafios (Rave)**  
ce991b7ebca9af97  
ce991904bca9af97  
ce991f02bca9af97  
ce991d08bca9af97  
ce991316bca9af97  
ce99111cbca9af97

**Todos os Gaps (Rave)**  
ce991b78bca9af97  
ce991906bca9af97  
ce991f0cbca9af97  
ce991d0abca9af97  
ce991310bca9af97  
ce99111ebca9af97

**Todas as Bikes (Rave)**  
ce992cacbca9a083

## Devil May Cry 2

**Código mestre**  
f450b6287a7c4d16

**Habilitar amuleto Aerial Heart**  
04101429 14f075bc

**Habilitar amuleto Aqua Heart**  
04101429 14f055bc

**Habilitar amuleto Chrono Heart**  
04101728 14f0552c

**Habilitar amuleto Electro Heart**  
04101729 14f0750c

**Habilitar amuleto Flame Heart**  
04101728 14f0750c

**Habilitar amuleto Frost Heart**  
04101729 14f0550c

**Habilitar amuleto Healing Heart**  
04101728 14f0752c

**Habilitar amuleto Offence Heart**  
04101729 14f0552c

**Habilitar amuleto Quick Heart**  
04101728 14f0550c

**Infinita energia**

245df1f29160114f  
1450b1729570116e

**Infinito Devil Trigger**  
1410927395f0117e  
241dd2f291e011cf

**Infinito tempo**  
14401e369df80c16

**Todas as armas**  
1410b17a957013ce

**Todos os amuletos**  
1410142914f015bc  
2411572814f0150c  
1411572814f0152c  
0410172914f0552c

**Todos os personagens**  
14403e2f9cf013ce

## .hack Infection

**Código mestre**  
f440be2cf3744c16

**Infinito HP (modo Battle)**  
2490122836704168

**Infinito SP (modo Battle)**  
2490122836704158

**Infinitos itens**  
24901568147451dc

**Máximo Body**  
15c09c7b1eb493bc

**Máximo Darkness**  
15c09c7b1eb4939c

**Máximo Earth**  
15c09c7a1eb4938c

**Máximo Exp (Kite)**  
25409d789e34931e

**Máximo Fire**  
15c09c7a1eb493ac

**Máxima Magical Accuracy (Kite)**  
15c09c7a1eb4933c

**Máximo Magical Attack (Kite)**  
15c09c7a1eb4931c

**Máxima Magical Defense (Kite)**  
15c09c7b1eb4931c

**Máxima Magical Evade (Kite)**  
15c09c7b1eb4933c

**Máximo Money (Kite)**  
25d49d78573ddb3c

**Máxima Physical Accuracy (Kite)**  
15c09c7a1eb4932c

**Máximo Physical Attack (Kite)**  
15c09c7a1eb4930c

**Máxima Physical Defense (Kite)**  
15c09c7b1eb4930c

**Máxima Physical Evade (Kite)**  
15c09c7b1eb4932c

**Máximo Spirit**  
15c09c7a1eb493bc

**Máximo Thunder**  
15c09c7a1eb4939c

**Máximo Water**  
15c09c7b1eb4938c

**Máximo Wood**  
15c09c7b1eb493ac

## Half-Life

**Código mestre**  
f457be3cb7ec450e

**Câmera lenta**  
14d0b971353c0114

**Gravidade Xen**  
14d0ba71353c0114

**Munição infinita**  
14d0bb71353c0174

**Invencibilidade**  
14d0b871353c01e4

**Invincibilidade**  
14d0b971353c0164

**Modo Alien**  
14d0ba71353c01e4

## Hot Shots Golf 3

**Código mestre**  
f441be327e7c441e

**Habilitar Pinch Hit Coupon**  
0450316814f073de

**Infinito Pinch Hit Coupon**  
0450316c14f073fe

**Infinitos Power Shots**  
1450326a947053ce

**Máxima pontuação**  
2415167eb8e0567e

**Sem Power Shots**  
14d03268147053cc

## Midnight Club 2

**Código mestre**  
f457b620fa640516

**Infinitas armas e foguetes**  
0410966834f0c35c

**Infinito Nitro**  
0450b6683470f17c

**Sem danos**  
0450b6683470d17c

**Habilitar tudo**  
0450b16834f0d71c

0450b16834f071c  
0450b16934f0d71c  
0450b16934f071c  
0450b16834f0d73c  
0450b16834f073c

## Silent Hill 3

**Código mestre**  
f441be20ff7c0c1e

**Infinita energia**  
2498b8a82e5411e8  
2498b8a8e65411f9

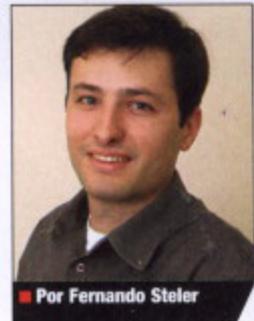
**Infinita munição**  
25633608387057ce  
25633608387057ee

**Infinito suprimento**  
156036293c7057de  
156034283c70575e  
45713628307057fc  
3934d3f19babb1e0

**Todas as armas**  
15201d36bdf81cc6

**Todos os itens**  
15201d37bdf81cc6  
4531152830f055ec  
59b5493c272991d8

# A OUTRA TECNOLOGIA



Por Fernando Steler

**T**odos nós sabemos que desenvolver um game não é nada fácil. Da mesma forma, achar uma pessoa que não demonstre fascínio frente aos games atuais também não é fácil. A indústria do entretenimento digital interativo se desenvolveu muito nas últimas décadas e vem ganhando maturidade e respeito frente aos outros ramos do entretenimento, como a indústria cinematográfica e a da música. Desde o desenvolvimento do famigerado *Space War*, criado pelos estudantes do MIT (Massachusetts Institute of Technology), há mais ou menos 40 anos, a indústria do entretenimento digital interativo sempre se mostrou na vanguarda do mercado da informática e da tecnologia. As técnicas mais complexas de aplicações em terceira dimensão e de inteligência artificial passaram a ser experimentadas primeiramente em games, para depois o mercado implementar seus conceitos em ferramentas e aplicações para o "mundo real".

Hoje, a maioria das empresas de games detém o domínio e o estado da arte em desenvolvimento, fazendo com que seus jogos tenham gráficos perfeitos, cenários envolventes e efeitos quase reais com personagens que, muitas vezes, são mais inteligentes que nós mesmos. Não importa se estamos no Brasil, na Rússia, nos Estados Unidos, na China, na Índia ou mesmo no Japão. As principais dificuldades para se desenvolver um jogo são sempre as mesmas em qualquer lugar do mundo: ter boas idéias, gerir talentos, criar marcas, estabelecer contratos, administrar recursos escassos, desenvolver parcerias, produzir, testar, dar assistência técnica, comunicar ao mercado, prever demandas, distribuir, correr riscos, vender, receber de volta, vender, vender, vender... Para um game sair de uma simples idéia abstrata e atingir centenas de milhares de consumidores ao redor do mundo existe um árduo e longo percurso a ser seguido pelos principais agentes desse processo, conhecidos como developers e publishers.

Ambos têm igual importância nessa complexa cadeia produtiva. Os developers, em primeiro lugar, devem ter boas idéias. Sem uma boa idéia não adianta seguir em frente. Eles devem saber transformar idéias em produtos, usando a melhor tecnologia no menor prazo possível, a fim de minimizar o uso dos recursos que sempre serão escassos. Já os publishers devem compor suas linhas de produtos com títulos de qualidade, maximizando o valor das marcas e ativos. Devem trabalhar em cima de uma flexível e eficaz estratégia de distribuição comercial para gerar rentabilidade direta para a empresa e retorno do investimento ao próprio developer que, diga-se de passagem, tem muita importância nesse elo produtivo. Para os dois, a maior facilidade desse processo está no aspecto técnico. Qualquer developer que tiver boa vontade pode aprender a programar uma rotina de C/C++ praticando em casa e lendo bons livros. Qualquer publisher pode aprender a calcular o VLP de um game estudando um pouco de administração de empresas e teoria econômica.

O fato é que criar um bom game é tão difícil quanto prever sua demanda. As máquinas automatizaram a duplicação dos games, mas ninguém conseguiu automatizar a criação dos consumidores e, muito menos, o pensamento abstrato e criativo dos designers. A indústria de games está cheia de casos inusitados. Existem inúmeros games com ótima aceitação pela crítica especializada que são verdadeiros fracassos comerciais e vice-versa. Há alguns anos, até o próprio Will Wright, criador da série *The Sims*, teve dificuldades para convencer um publisher a lançar um de seus jogos. Na verdade, nem ele sabia que uma de suas idéias seria uma das séries de jogos mais vendidas de todos os tempos, chegando a faturar centenas de milhares de dólares. Podemos citar também o caso do *Grand Theft Auto: Vice City*, que foi desenvolvido em cima de um engine relativamente simples e que chegou a vender

mais de 10 milhões de cópias, indo além de qualquer filme lançado no mercado americano. Aposto que a Take2 também não sabia disso ao lançar o primeiro game da série *Grand Theft Auto*. A tecnologia do *GTA: Vice City* é bem simples, mas a idéia do game é literalmente matadora.

Ora, é muito fácil julgarmos se um game é bom ou ruim após três meses de vendas nas prateleiras do mercado. Da mesma maneira, é muito fácil ser profeta do passado e dizer "eu sabia que *GTA: Vice City* iria vender tudo isso!". O difícil mesmo é assumir, de antemão, o design de um jogo e prever quanto esse game venderá efetivamente. A má notícia é que isso não se aprende em livros de tecnologia. Tampouco em escolas ou em cursos de MBA. Criar um produto e prever a sua demanda é uma das mais difíceis atribuições de qualquer profissional de qualquer ramo. A partir do momento que os developers decidem qual game será criado, muitos recursos passam a ser aplicados na sua idéia e cada passo dado representa um avanço caro e difícil de se voltar atrás.

Já o publisher, ao prever a vendagem de um game, aloca recursos de marketing, produção, distribuição, pessoal, custo fixo, entre outros, antes mesmo de ele estar no mercado, correndo um grande risco de perder muito dinheiro com o custo de oportunidade.

O mercado não é mais o mesmo. Só para exemplificar, os itens de mercearia do Pão de Açúcar cresceram de 2.500 para 8.000, em apenas oito anos. Já a quantidade de games ofertados nas prateleiras cresceu de zero para mais de 100, em menos de nove anos, desde que Paulo Roque e sua equipe da Brasoft desbravaram o mercado colocando o primeiro game nas prateleiras nacionais.

Existe muita discussão sobre o fator "sorte" envolvido nos processos de criação de um produto ou na previsão de uma demanda. O que será que os criadores de *The Sims* e de *GTA* tinham na cabeça? Teriam eles, claramente, a idéia de sucesso absoluto em seus produtos? Certamente, não.

As ciências mais complexas da humanidade são as ciências do coração ou as ciências abstratas. Primeiro veio a Revolução Industrial que multiplicou o trabalho dos nossos braços, depois veio a Revolução Tecnológica que multiplicou o trabalho da nossa massa cinzenta, mas ainda não conhecemos nenhuma revolução que multiplicará o trabalho criativo dos seres humanos. Os números ajudam e reduzem as margens de erro dos profissionais, mas a decisão final virá sempre do lado direito do cérebro. Participe de uma reunião de criação de um game e você entenderá o porquê.

Tais reuniões são sempre guiadas pela emoção e não pela razão.

A tecnologia, apesar de ser considerada um commodity, é o segundo ponto mais importante de todo esse processo. As empresas de sucesso tiveram sorte. Sim, tiveram. E a sorte é o encontro da competência com a oportunidade. Eram as pessoas certas, na hora certa. E esses são os casos de sucesso que fazem com que os developers, os publishers e os consumidores ganhem mais, muito mais diversão. Apesar de a indústria de games usar a mais atual e mais complexa tecnologia de todos os tempos, são as boas idéias e não a tecnologia que fazem o mercado de games crescer ininterruptamente há mais de duas décadas. Os números das pesquisas de mercado certamente não disseram que *GTA: Vice City* venderia mais de 10 milhões de cópias, mas a outra tecnologia disse, e "por não saber que era impossível, foram lá e fizeram".

— Fernando Steler acabou de terminar *Enter the Matrix*, para PS2. É administrador de empresas com extensão em mercado financeiro pela FEA/USP, está cursando MBA, na ESPM, e é gerente de produto e novos negócios da Brasoft.



new!

a partir de  
21 de setembro

# South Park nova temporada 2003



▶ Domingos 00:00hs.  
Reprisa Quartas 23:30hs.



**Locomotion**



mundo locomotion  
100% happy

animação para jovens adultos



**South Park** // Sakura Mail // Bob & Margaret // Duckman // The Head // The Critic  
Ren & Stimpy // Cowboy Beebop // Gasaraki // Boogie Pop Phantom // Nightwalker  
e muito mais...

A Locomotion está disponível no canal 115 da DIRECTV e canal 36 da TVA.

WWW.LOCOMOTION.COM

# Mega Promoção

## Dia das Crianças

foto: cib.net



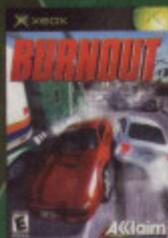
007 Agent Under Fire



Black Stone Magic & Steel



BMX XXX



Burnout



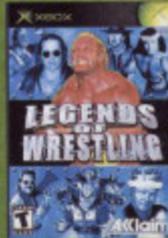
Gun Valkyrie



Hunter The Reckoning



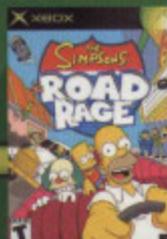
Mat Hoffman's Pro BMX 2



Legends of Wrestling



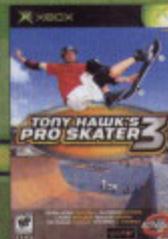
Genma Onimusha



The Simpsons Road Rage



SSK Tricky



Tony Hawk's Pro Skater 3



Cel Damage



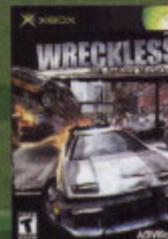
Test Drive



The Lord of the Rings The Fellowship...



Unreal Championship



Wreckless The Yakusa Missions



X-Men Next Dimension

dia das crianças mega promoção dia das crianças

**Xbox**

Jogos Originais de

~~R\$ 289,00~~ por

**R\$ 149,00**

dia das crianças mega promoção dia das crianças



**NÃO DEIXE PARA ÚLTIMA HORA. PROMOÇÃO POR TEMPO LIMITADO.**

Pagamento em até **3X**  
 Aceitamos todos os cartões de crédito  
 Entregas na capital e Grande São Paulo via motoboy  
 Despachamos para todo o Brasil via Sedex.

Ligue agora  
**11 6236-1157**

### Você encontra estes jogos nos revendedores:

- ALL ORIGINAL GAMES (016) 3902-1100 • AMERICANAS.COM • BLANC (011) 5073-6012 • BRINO, LAURA C. NORTE (011) 6222-2412 • BRINO, LAURA HIGIENÓPOLIS (011) 3661-6864 • BRINO, LAURA IBIRAPUERA (011) 5535-1670 • BRINO, LAURA MORUMBI (011) 5181-5261 • BRINO, LAURA PAULISTA (011) 251-2818 • BRINO, LAURA PLUSH (011) 5181-3973 • CARDSMANIA (011) 5181-8384 • CASA MÁGICA (011) 433-5366 • COSMOS DVD E VIDEO (069) 223-3277 • CROCODILE GAMES (021) 3872-2623 • EXTREME GAMES (021) 2295-1443 • FNAC CAMPINAS (019) 3709-9000 • FNAC RJ (021) 2431-9292 • FNAC SP (011) 3097-0022 • FRATELLO GAMES (011) 3362-2206 • GALAXIA (085) 241-3340 • GAME BIT (011) 4799-8110 • GAME TEC (021) 2559-6444 • GENESIS (062) 215-5384 • INSTANT KOLOR (011) 3032-3326 • METROPOLE GAMES (011) 3328-6827 • MICROPLUS VILA LOBOS (011) 3021-9947 • MULT GAMES (011) 6192-7163 • MULTIMIX (011) 6161-8090 • NET BOX BOTAFOGO (021) 2559-9560 • PIER 88 SHOP, TATUAPÉ - 011 6192-9624 • POINT GAMES (011) 3721-4045 • PORÃO GAMES (015) 3285-1919 • PRECISÃO SJ RIO PRETO (017) 227-7997 • PREMIER VIDEO (011) 3721-0777 • SHOP DAN INFORMÁTICA (011) 3207-5222 • SIL GAMES 011 3872-8335 • TAYCOM (011) 5073-8204 • UNION (011) 4994-7541 • UZ GAMES (011) 5042-2200 • VIDEO GAME CENTER TIJUCA (021) 2567-1818 • VIDEO GAME CENTER RECREIO (021) 2474-9570 • VILA SET (011) 3846-7161 • WAT ELETRÔNICA (081) 3467-5268 • WORLD GAMES SOROCABA (015) 234-1584 • WWW SOFTWARE & GAMES (011) 3815-8490 • WWW.GRGAMES.COM.BR (024) 2242-8887 • WWW.SSGAMES.COM.BR (011) 3328-6802 • ZYZ BRINQUEDOS (031) 3286-1860

WWW.SUBMARINO.COM.BR (011) 3824-8888