

As melhores
cartas de
YU-GI-OH!

Avaliamos os novos **POKÉMON**

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

EGM

ELECTRONIC GAMING MONTHLY

 **BRASIL**

EGM ZIFF DAVIS MEDIA
AUTHORIZED PUBLISHER



CONRAD EDITORA

EXCLUSIVO

O QUE AS OUTRAS REVISTAS **NÃO IRÃO CONTAR**
ENTER THE

MATRIX

Não assista ao filme sem ler esta edição

- **TODOS OS DETALHES DO JOGO**
- **ENTREVISTAS COM OS ATORES**
- **10 SEGREDOS SOBRE OS DIRETORES DO FILME**

WINNING ELEVEN 6 INTERNATIONAL

Um guia completo para vencer **qualquer um**

BRASILEIROS ONLINE

O país conecta seus consoles para jogar pela **internet**

TOMB RAIDER

Lara está de volta, mas será que alguém se importa?

66 JOGOS!

FINAL FANTASY X-2



NBA STREET VOL. 2



X2: WOLVERINE'S REVENGE



E MAIS:

Splinter Cell (PS2)
Freelancer (PC)
The Hulk (Xbox)
F-Zero (GC)

Maio de 2003



#14

R\$6,90

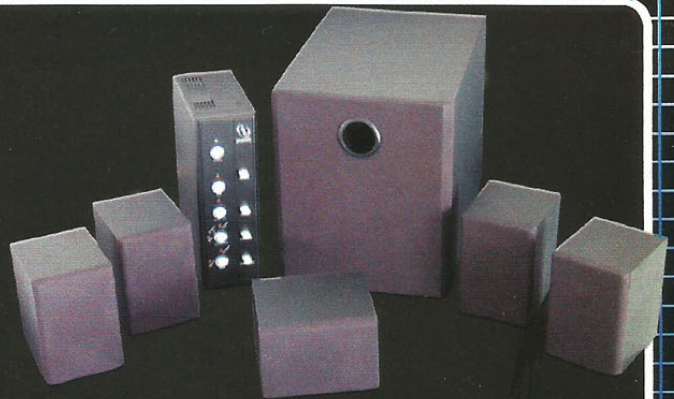
Sabe aqueles lançamentos que estão na revista?



Mobile Monitor
para Game Cube



Mobile Monitor
para PS One



Dolby 7.1 Digital Speaker System



Battery Pak



Booster Kit



All-In-One Fun pak



Sharklight Starter Kit



Cabo S-Video Universal



Power Pad Pro (X Box)



Dual Impact 2



Controle remoto para DVD



Power Pad (Game Cube)



Teclado USB compatível com
Game Shark 2

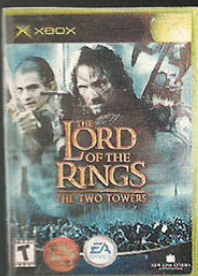


Game Shark 2 para PS 2

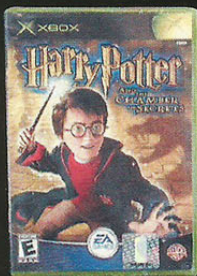
Acessórios

Os últimos lançamentos para todos os consoles

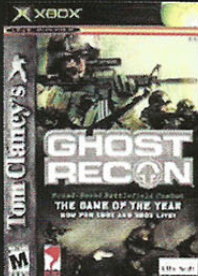
Você encontra todos aqui na



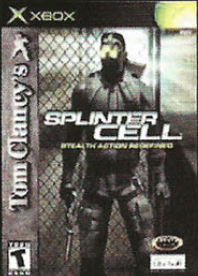
Lord of the Rings
The Two Towers



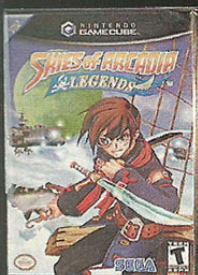
Harry Potter and the
Chamber of Secrets



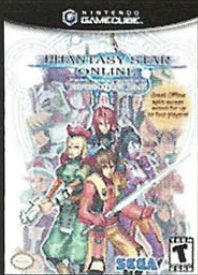
Tom Clancy's
Ghost Recon



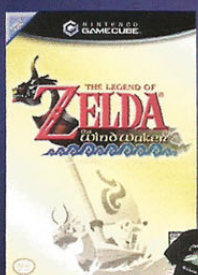
Tom Clancy's
Splinter Cell



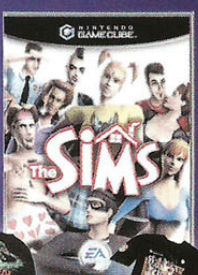
Skies of Arcadia
Legends



Phantasy Star Online



Zelda
The Wind Waker



The Sims



Winning Eleven 6

Na compra
de Winning
Eleven 6
você ganha
um boné
oficial.

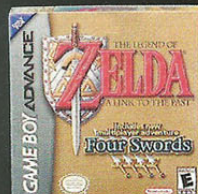
oferta válida por tempo limitado.

Na compra
destes jogos
você ganha uma
camiseta
oficial.

oferta válida por tempo limitado.



Rayman 3



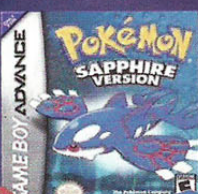
The Legend Of Zelda
A Link to the Past



Digimon - Battle Spirit



Pokémon
Ruby Version



Pokémon
Sapphire Version

Pagamento em até **6x**
Aceitamos todos os cartões de crédito
Entregas na capital e Grande São Paulo via motoboy.
Despachamos para todo o Brasil via Sedex.



Games

Todos os jogos para PS2, Xbox, Game Cube, PS One,
Game Boy Color e Game Boy Advanced

Ligue agora

11 6236-1157



EDITORIAL

E agora, o que vem por aí?



Faz tempo que a gente ouve falar em multimídia, interatividade e conectividade. Mas em muitos momentos, esses conceitos acabam não se mostrando verdadeiros, e muita coisa anuncia uma interatividade que não proporciona, diz ser multimídia quando não é, e não tem conectividade com coisa alguma, apesar de bradar aos quatro ventos que isso é possível. Mas parece que, ultimamente, essa visão está mudando de verdade. Um bom exemplo é a capa desta edição. Matrix, há alguns anos, era um filme. Um p*** filme que mudou a história do cinema, influenciou uma pancada de coisa, etc. Mas era "só" um filme. Hoje, Matrix é muito mais do que isso. Sua seqüência nos cinemas é apenas uma parte de um conceito bem maior, que engloba, de uma maneira inédita, os conceitos que citei lá em cima. Matrix é um filme, mas também é um anime, e também é – o que mais nos interessa – um game

multiplataforma. O conceito de multimídia idealizado pelos irmãos Wachowski receberá uma nova definição depois deste mês. Veja nossa matéria especial e entenda por que nunca antes algo foi tão multimídia. Tão interativo. E proporcionou tanta conectividade.

Isso me leva a pensar no que vem por aí nesse sentido. Se filmes e games começarem a se unir dessa forma, mal posso esperar para ver o que nos aguarda no futuro. Será que outras mídias irão participar dessa revolução, como por exemplo, as revistas de games? Estamos fazendo nossa parte, sempre ajudando os leitores a entenderem melhor certos conceitos. Imagino que daqui a uns anos, essa iniciativa de Enter the Matrix (o game), Matrix Reloaded (o filme) e Animatrix (o anime) deverá se tornar um padrão para produções do tipo. E será hora de dar o próximo passo, evoluindo ainda mais. Tomara.

Renato Villegas
villegas@egmbrasil.com.br

Nossa equipe



Odair Braz Junior



Cheio de coisas para fazer na redação, o Junior nem anda mais com tempo para passear com seu Maverick. Justo agora que achou uma turma que coleciona V8.



Pablo Miyazawa



Um mês cheio de coisas bacanas para o Pablo ver no cinema. X-Men 2, Matrix Reloaded, Hulk pintando por aí... ele nem reclama de não ter tempo para jogar.



Ronny Marinoto



A editora arrumou uma mesa de pingue-pongue, e o Ronny botou na cabeça que é bom nesse treco... o cara só apanha, mas continua insistindo nessa idéia.



Kelven Frank



Este é o miniKelven, o filhote do rapaz acabou de fazer um aninho. Como ele fez aniversário junto com a revista, dividimos os votos de parabéns com ele.



Eduardo Trivella



Trivella, o homem, o mito, está de volta! Depois de um tempinho afastado, ele retorna com seu texto estapafúrdio e suas desculpas esfarrapadas para os atrasos.



Fabio Michelin



Futebol não é a praia do Michelin, por isso, o cara acabou deixando alguém que conheça o assunto cuidar do detonado deste mês. Depois ele volta a seu habitat natural.



Eric Araki



E continua a maratona Pokémon de nosso Hércules Chinês. O cara não larga seu GBA de jeito nenhum, não dorme, não come e nem toma banho. Sim, ele está fedendo...



Cassiano Barbosa



Nosso mais novo membro da equipe de reviews está mandando bala em games de PC. E o Pablo já o mandou parar de rir: carisma neste espaço, só ele pode ter.



Fabio Santana



Nosso freak por acessórios nem botou as mãos em seu GBA SP e já pensa em cacarecos para colocar no bichinho. Tem gente que não sabe ser discreta...



Ana Franco



Definitivamente não. Não publicaremos um pôster com a Ana. Ela não estará de biquíni em nossa capa, e nem teremos um ensaio com ela. Parem de pedir, por favor.



Dan "Shoe" Hsu



Maluco por snowboarding, o chefe da EGM americana se deu mal quando tentou uns truques mais ousados. Olha só como ficaram as pernas do cara!



Shane Bettenhausen



Insuportável. Metido. Nojentão. É assim que anda Shane depois de sua estréia em Hollywood, participando de um filmeço aê... um tal de Matrix seilãoquê.



Jennifer Tsao



A loirinha teve mais uma chance de mudar de vida em outra versão de The Sims, mas acabou do mesmo jeito: sem dinheiro, sem amigos e namorando toda a vizinhança.

A equipe americana:

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

Cristiane Monti
Diretora Executiva

André Forastieri
Rogério de Campos
Diretores Editoriais

André Martins
Gerente de Produto

REDAÇÃO

Noelly Russo
Diretora de Redação

Odair Braz Junior
Redator-Chefe

Renato Villegas
Editor

Eurico Kenji Sakamoto
Editor de Arte

Ana Franco
Kelven Frank
Designers

Andréa Aguiar
Revisora

William Domingos
Secretário Gráfico

Colaboradores

Fabio Michelin, Eduardo Trivella, Pablo Miyazawa, Fabio Santana, Eric Araki, Cassiano Barbosa, Bruno Arruda (textos); Sérgio Codespoli, Arianne Brogini, Ana Ban, Eduardo Trivella (tradução e adaptação); Ed da Silva Rodrigues, Luis Gustavo Bacan (ilustrações).

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS

André Miyazawa
Coordenador
Homero Letonai
Alexandre Cardoso da Silva
Escaneamento e Tratamento de Imagens

PRODUÇÃO GRÁFICA

Priscila Santos
Gerente de Produção Gráfica
Ed Wilson Dias
Alessandra Vieira
Coordenadores de Produção

WEB

Mateus Reis
Fernando Nogueira
Internet
Cadu Simões
Surfer

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO

Alexandre Monti
Gerente de TI
André Jacono, **Robson Venerucchi** e **Artur Augusto Martins**
Suporte Técnico

ADMINISTRAÇÃO

Ana Paula Duarte
Diretora Administrativa
Solange Reis
Gerente Administrativo-Financeira
Dirceu Darin
Gerente de Serviços
Sileide Fernandes Silva
Coordenadora de Pessoal

MARKETING

Décio Casadei
Gerente de Marketing
Isaac Guedes
Coordenador de Marketing

PUBLICIDADE

Luciana Eschiapati
Coordenadora de Publicidade
Vania Ribas Bernardes
Assistente Comercial
Aparecido Gonçalves
Gerente de Circulação
Tel.: (11) 3346-6075
publicidade@conradeditora.com.br

EGM Brasil

Edição 014, maio de 2003, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda.
ISSN 1516-1892.

ATENDIMENTO AO LEITOR

Janaina Carvalho e **Helois Scott**
Números atrasados, sugestões, dúvidas, reclamações, etc.
Tel.: (11) 3346-6082 Fax: (11) 3346-6078
atendimento@conradeditora.com.br

Redação, Publicidade, Administração e Correspondência:
Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Acilimação, São Paulo/SP
CEP: 01539-020
Tel.: (11) 3346-6088 Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br
Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3237-3216 atendimento@conradeditora.com.br

ANER

Fotolitos: Open Press
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. Os itens editoriais constantes na edição da EGM Brasil, que foram originalmente publicados na edição norte-americana, são copyright da Ziff Davis Media Inc. Copyright © 2002 Ziff Davis Media Inc. Todos os direitos reservados. Electronic Gaming Monthly é marca registrada da Ziff Davis Media Inc."



Seções

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

Você sabe que cada vez mais gente está jogando Online? E que temos mais alguns detalhes de Halo 2? E que a E3 está chegando? E que você já deveria estar lendo a seção?

Quartermann 24**Previews** 30

Cada vez mais a coisa vai esquentando em 2003, com as produtoras começando a mostrar suas cartas para o ano. E não podemos esquecer que este mês acontece a E3, onde muita coisa será revelada. Aguarde, esta seção vai pegar fogo nos próximos meses.

Reviews 66

E não é que o novo Pokémon finalmente apareceu? E Splinter Cell chegou ao PS2? Esses e mais outros acontecimentos estão na seção de reviews mais gorda dos últimos tempos em sua EGM Brasil. E isso é só o começo do ano!

Dicas 80**Game Over** 86

ENCONTRE SEU SISTEMA

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

Destaques



■ página 50

Já sabe que pílula tomar?

Sempre tivemos a opinião que games baseados em filmes acabam se mostrando um tremendo fracasso e não se parecem nem um pouco com suas versões cinematográficas. Mas depois que tivemos acesso exclusivo aos bastidores de *Enter the Matrix*, mudamos de idéia.

■ página 10

Ela está de volta

Lara Croft finalmente resolveu meter os p... hãã... as caras no PS2. Confira nossas primeiras impressões de *Tomb Raider: The Angel of Darkness* para saber o que a garota está planejando desta vez.



▼ Apanhando em *Winning Eleven 6: International*? Então confira nosso guia na **página 60** e veja o que é preciso para se tornar um craque virtual.



▼ Você queria *Pokémon*? Então toma! Nós lhe damos monstros e mais monstros em nossa análise dos dois novos games da série, na **página 77**.



Diretório de Jogos

- 48 Aliens vs Predator: Extinction
- 70 Amplitude
- 36 Armored Core 3: Silent Line
- 72 Army Men: Sarge's War
- 35 Big Mutha Truckers
- 70 Clock Tower 3
- 36 Color Quest
- 22 Def Jam: Vendetta
- 46 Deus EX 2: The Invisible Wars
- 78 Dragon's Lair 3D
- 72 Dynasty Warriors 4
- 50 Enter the Matrix
- 37 Evil Dead: A Fistfull of Boomstick
- 30 Final Fantasy X-2
- 78 Freelancer
- 41 F-Zero
- 75 Godzilla: Destroy All Monsters Melee
- 76 Golden Sun: The Lost Age
- 17 Halo 2
- 72 Ikaruga
- 78 Indiana Jones and the Emperor's Tomb
- 75 Inuyasha: A Feudal Fairy Tale
- 34 Jak II
- 78 Jedi Knight II: Jedi Outcast
- 16 Kajuto Chojin
- 40 Lost Kingdoms II
- 71 NBA Street Vol. 2
- 77 Pokémon Ruby & Sapphire
- 66 Primal
- 74 Raymen 3: Hoodlum Havoc
- 75 Run Like Hell
- 48 Soldier of Fortune II: Double Helix
- 76 Sonic Advance 2
- 38 Sonic Adventure DX: Director's Cut
- 48 Starsky & Hutch
- 75 State of Emergency
- 76 Super Puzzle Fighter II Turbo
- 74 Tao Feng: Fist of the Lotus
- 49 The Hulk
- 73 The Sims
- 78 TOCA - Pro Race Driver
- 10 Tomb Raider: The Angel of Darkness
- 68 Tom Clancy's Splinter Cell
- 37 Unlimited: SaGa
- 42 Wario World
- 74 Winning Eleven 6: Final Evolution
- 60 Winning Eleven 6: International
- 70 WWE Crush Hour (GC)
- 66 WWE Crush Hour (PS2)
- 32 X-2: Wolverine's Revenge
- 67 Zone of the Enders 2: The 2nd Runner



EGMail

CARTA DO MÊS

RPG Brazuca

Olá pessoal!

Achei legal a preocupação do Filipe Cardoso (EGMail, edição #13) sobre MMORPG aqui no Brasil. Quero lhe dizer que, sim, vamos ter MMORPGs aqui no Brasil, mas não para consoles, e sim para PCs. Estou falando do Erynis, um MMORPG que está sendo desenvolvido aqui em Curitiba (eu sou um dos programadores da equipe) pela Ignis Games. E o melhor, será totalmente em português, com servidor no Brasil e cobranças em real. Aconselho o Filipe e demais interessados que visitem e se cadastrem em nossa página (www.erynis.com.br), pois estamos em fase Beta de testes e sempre escolhemos usuários cadastrados no site para participar. Aproveito para comentar outro assunto interessante nesta seção: o crescimento do mercado nacional de jogos. Concordo plenamente com o leitor que mencionou o aumento de publicidade na revista, o mercado vem crescendo cada vez mais, e em todos os sentidos: tanto na distribuição como na produção dos jogos, aqui no Brasil, onde podemos ver exemplos, como Big Brother, OutLive entre outros. E garanto que aqui na Ignis Games, estamos usando as melhores tecnologias disponíveis para desenvolver tudo, desde a engine até as ferramentas para trabalho interno (como editores, formato de arquivos, etc...). Visitem nossa página, cadastrem-se para participar do Beta do Erynis e conheçam o que a indústria brasileira é capaz de fazer, mesmo com muito pouco recurso.

Eros Cesar Carvalho
Ignis Games
Curitiba/PR

Tai, recado dado, Eros. É realmente muito gratificante ver que o mercado nacional de jogos está crescendo exponencialmente, inclusive com empresas brasileiras desenvolvendo jogos ousados como um MMORPG. Pode contar com a gente para o que for preciso, porque, mais do que tudo, estamos tão interessados como qualquer um no crescimento da indústria nacional de jogos, e no sucesso das desenvolvedoras nacionais. Boa sorte. E turma, que tal inundarmos o site da Erynis com cadastros para o jogo? Um MMORPG só é legal com muita gente jogando, e ainda prestigiamos o trabalho nacional. Vamos lá!

Playstation 2, usando um Network Adapter em cada console. Minha idéia: 10 PS2, 10 TVs, 10 Network Adapter e 1 Hub 16 portas 10/100. Gostaria de uma resposta, pois tenho capital e estou querendo esclarecer essa questão. Acho que LAN House com PC está ficando babada.

Marcio Emanuel Rodrigues Coelho
Via e-mail

Marcio, sua idéia é bem interessante e perfeitamente realizável. O único porém é que os games de PS2 não permitem o uso de um provedor de rede local, você, obrigatoriamente, terá que se conectar Online para utilizar os servidores dos jogos. Claro, depois disso, é possível criar uma sala para partidas apenas entre os clientes de sua LAN, mas todos acessando esse mesmo servidor, fora do Brasil. Esclarecido?



CURTAS

Timão-eô!

Quero parabenizar uma pessoa da EGM Brasil por ser SANTISTA: Kelven Frank. Aaaêêê, você é o cara daí da EGM! Também quero fazer uma pergunta importantíssima: tem mais alguma pessoa que é santista (ou seja, esperta) aí?

Ajury Neto
Via e-mail

Amigão, o Kelven faz parte de uma raça em extinção, e o restante da equipe não compartilha desse defeito do cara. O Trivella é palmeirense, o Pablo e a Ana Franco torcem para o São Paulo, e todo o resto da redação é Corinthiana. Saudações do Todo- Poderoso Timão para você.

Vamos melhorar a indústria!

Olá! Escrevo para dizer que achei ótima a reportagem "A Reta Final", mas o que os representantes nacionais disseram me irritou um pouco. É frustrante ver os consoles nas lojas com preços incrivelmente altos, porém, é a nossa realidade. Falar do futuro deles aqui no país, dessas megaempresas dizendo que não irão produzir consoles aqui por causa disso ou daquilo, deixa qualquer um irritado, com certeza não sou o único a sentir isso. Tudo também pela enorme quantidade de pirataria que temos no Brasil, não só de jogos. Se nós, brasileiros, abrissemos os olhos e parássemos de comprar produtos piratas, esse tipo de comércio aos poucos sumiria da região o que melhoraria nossa economia no futuro. Com sorte, as grandes corporações como Sony, Nintendo e Microsoft abririam suas representações e fábricas no país, aumentando a renda e gerando empregos para muita gente. Bem é só isso... publiquem este e-mail, pois a próxima edição é do mês de maio, que é meu aniversário. Um grande abraço a todos, e um beijo pra Aninha.

Denison D. da Silva
São J. Campos/SP

Pois é, Denison. Esse é apenas um dos muitos problemas que a pirataria causa em nosso mercado nacional de games, e uma das maiores pedras no caminho das empresas que querem (acredite – elas querem mesmo) lançar oficialmente os consoles de nova geração em nosso país.

Posso pegar todos?

Nas novas versões de Pokémon (Ruby & Sapphire) eu poderei encontrar todas as espécies existentes nos games anteriores, inclusive os mais raros? E quanto àqueles que só eram encontrados uma vez por jogo, como Bulbasaur, Charmander e Squirtle? Eles agora aparecem "aos bandos" ou continuam sendo encontrados apenas uma vez?

Gabriel Oliveira da Fonseca
Rio de Janeiro/RJ

Amigo treinador, Ruby e Sapphire trazem apenas 200 Pokémon capturáveis, sendo 133 deles inéditos. Ou seja, somente 67 dos clássicos estarão presentes. E, só pra variar, esses 67 NÃO incluem Lendários ou Guardiões, quanto menos os iniciais dos jogos anteriores. Quem sabe num dos games para Cube? O Eric está rezando para isso.

Eu também quero GTA!!

Se GTA Vice City era exclusividade do PS2 e agora está saindo para PC, quais são realmente as chances da Rockstar disponibilizar uma versão para os demais consoles, como o XBOX?

William Faria
São Paulo/SP

Amigão, a exclusividade da série GTA só vale para os consoles – ou seja, tudo liberado para o PC. GTA III já foi lançado, e Vice City chega em breve. Mas infelizmente, para a Nintendo e Microsoft, outras versões para os consoles apenas depois de 2004, quando termina o acordo da Rockstar com a Sony.

Uma LAN de PS2

Gostaria de saber se é possível montar uma LAN House apenas com consoles

Escreva para a EGM Brasil:

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

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

CURTAS

Gostaria de saber se Golden Sun 2: The Lost Age vai ser lançado aqui no Brasil, ou ficará só na terra do Tio Sam?
Marcus Vinicius
Osasco/SP

Marcus, como você deve ter visto em nossa edição anterior, games para os consoles Nintendo, agora só importados. Sem uma representação nacional, a empresa estará mantendo seus produtos nas lojas (o que inclui Golden Sun), mas através de importadores.

Infelizmente, a pirataria não é a única culpada. Os impostos abusivos que são praticados no Brasil, as dificuldades de importação de produtos e até uma enorme burocracia que gira em torno dessa indústria também contribuem bastante para isso. Mas ao contrário desses outros problemas, o combate à pirataria é algo que está ao nosso alcance e, mais do que isso, somos parte importante dele. Cabe a cada um fazer a sua parte – os consumidores, o governo e as empresas envolvidas.

Cadê os animes?

Depois de saber do lançamento de Chobits (recente mangá/anime do estúdio japonês Clamp) para Game Boy Advance, um já confirmado lançamento para o GBA, fui procurar alegremente uma informação que poderia ter escapado dos meus olhos na minha coleção de EGMs, mas não achei NADA! Esperei a última EGM, e novamente nada... não entendendo como revistas da editora Conrad podem deixar passar esse tipo de informação, já que se trata de assunto de extrema importância para boa parte de seus leitores: os fãs de mangá/anime... Gostaria de saber o motivo...

Kelly C. M.
Brasília/DF

Kelly, também gostaríamos de botar as mãos nesses games, mas eles só foram lançados no

Japão, e é sempre um pouco complicado conseguir esse tipo de material. Mas já que você está pedindo (que tal essa para fazer um leitor sentir-se especial?), prometemos uma matéria especial para nossa próxima edição, abordando esses e outros games baseados em animes e mangás. Pode aguardar, palavra de EGM Brasil.

O mestre das cartas

Isso é coisa de Briau! Vá lá que Yu-Gi-Oh! é difícil, exigente e complicado, mas não é tão difícil assim como parece. Tente começar a jogar do lado das rosas brancas e você já começa com alguma vantagem. A rosa branca é mais fácil. Você só vai perder umas duas partidas, o resto é moleza. Agora, dizer que se leva umas 20 horas pra aprender as regras de Yu-Gi-

Oh! Duelists of the Roses, (como disse o Ethan na pág. 71, edição #13), parece piada de mau gosto. Eu joguei apenas umas duas horas e já consegui as primeiras vitórias, depois foi só comemorar. Outra coisa com que fiquei encucado foi a Nekogal #2 (e ele escreve Negokal #2, até isso!). Gary S. disse que precisa anotar a combinação pra fazer uma Nekogal # 2, quando, na verdade, todo mundo sabe que combinar qualquer carta (ou a maioria) fêmea (quando digo fêmea, pode ser qualquer carta de mulher, como, spellcaster, fairy, plant, warrior, aqua...) com uma carta de beast dá uma Nekogal # 2. Há outras cartas que, fazendo outras combinações quase sempre têm o mesmo resultado, como Dragão com pedra, Dragão com planta, Dragão com trovão, Dragão com água, Fêmea com besta, Fêmea com planta, Fêmea com pedra, Fêmea com fêmea. Fêmea, como o citado acima com qualquer carta de pedra, dá Mystical Sand. Vocês disseram que o jogo é difícil demais para iniciantes. Que eu saiba, nenhum iniciante joga esse game, a menos que conheça o jogo para PSOne ou o desenho animado. Ou que vá jogando logo de cara e pegando a manha do jogo. Até quem joga o do PSOne vai se complicar no começo, isso é óbvio. É claro que pra todo ini-

ciante tudo é difícil, independente do que joga. O jogo é nota 11, impecável. Pena que não podemos ver as cartas em tela cheia, como no PSOne. As cartas deveriam ser mais bem trabalhadas do que os próprios monstros.

Clelton Monteiro
Santa Cruz do Capibaribe/PE

Uau... Yugi ficaria honrado de conhecer um discípulo assim, alguém tão dedicado a dominar a arte das cartas... mas enfim, nós, o resto da humanidade que leva uma vida normal, achamos todo esse monte de coisas que você falou complicado pacas. E iniciante não joga um game assim? Como não? O cara precisa começar por algum lugar, não é verdade?

Dizer que o game de PSOne é mais fácil e simples, é válido (ressaltamos isso em nossa análise, na edição #12), mas muita gente está começando sua vida Yu-Gi-Oh! no PS2. Não deixe sua habilidade e conhecimento discriminar quem está começando. Obrigado pelas combinações, as tais que "todo mundo sabe"... resta saber de qual planeta é esse todo mundo. Outra coisinha: o que diabos é um "Briau"?"



Estes são alguns leitores que nos mandaram parabéns pelo primeiro aniversário da revista. Gente, muito obrigado mesmo, e tomara que, no futuro, possamos celebrar muitas e muitas datas como essa

Paulo Afonso Borges Silva
Belém/PA

Daniel Lacopo Mathias
Via e-mail

Luciano Paobi
Itaquara/RS

Cassio Almeida Paulo
São Caetano/SP

Luciana Alves de Mello
São Paulo/SP

Katya Hoffmannbeck Heitkotter
Via e-mail

Maurício Chioro
Campo Limpo Paulista/SP

Fernando Augusto Paz
Itajaí/SC

Ricardo Henrique Castro
Rio de Janeiro/RJ

Dylan Christyan da Costa
São Paulo/SP

Cacto & Sapo

COMO SEMPRE FAZ, CACTO VAI A UMA LOCADORA DE GAMES A FIM DE CONFERIR OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS



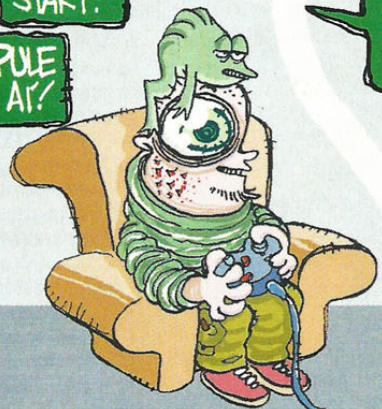
...MESMO SABENDO QUE PODERÁ ENCONTRAR UM BATALHÃO...



... DE PEQUENOS SAPINHOS PALPITEIROS...

APERTA! START!

PULE AI!



VOCÊ TEM QUE IR POR ALI!



AH/AH/AH! MORREU!

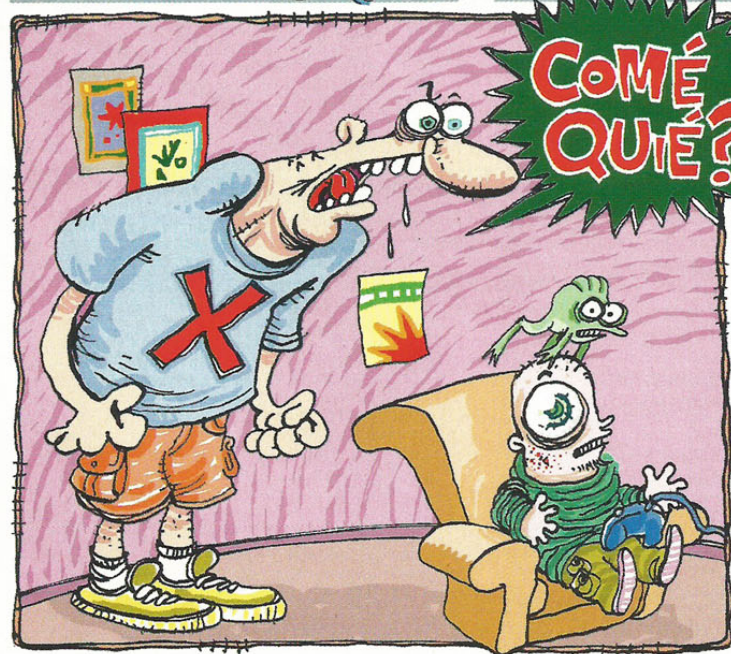
CALE A BOCA!! SAPO MALDITO!!



COMÉ QUÊ?

...SÓ QUE TEM UNS SARGES TAMBÉM!

...DETESTO TER QUE ENGOUR SAPO!



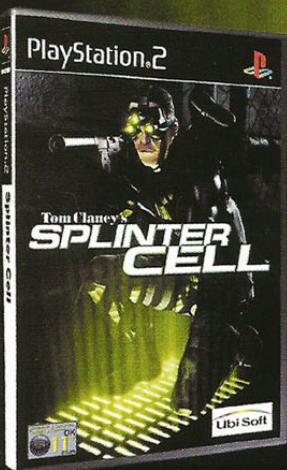
...E EU, ENTÃO!?!

Tom Clancy's **SPLINTER CELL**™

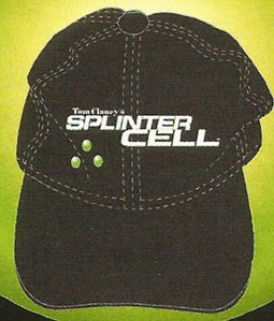
Ubi Soft



© 2003 Ubi Soft Entertainment. Todos os direitos reservados.



GANHE esse boné exclusivo na compra do Splinter Cell PS2!



PlayStation 2

XBOX

PC CD-ROM

NINTENDO GAMECUBE

GAME BOY ADVANCE

Distribuido por:



Você encontra estes jogos nas lojas: Americanas.com, Fnac, Lojas Americanas, Shoptime.com, Submarino.com, A17 Informática, Blanc Brinquedos, Brinquedos Laura, Bubsy Game (RJ), Crocodile Games (RJ), Galaxia Shop (CE), Game Bit - Mogi, Megamidia (RS) Multi Mix, Net Box - RJ, Premier Video (Morumbi/Sumaré), Pro-Games Barra, Pro-Games Tijuca, Shop Dan, Sil Games, Star Computer Rio Sul, Star Computer Tijuca, Taycom Eletrônicos, Union Eletrônicos, Uz Games, World Games - Sorocaba, WWW Softwares & Games e outros...



Start

O que rola de melhor no mundo dos games

Morta e enterrada?

Será que o primeiro jogo de **Lara Croft** no PS2 conseguirá ressuscitar o interesse por **Tomb Raider**? Escavamos para descobrir o que há de novo... e ver se melhorou mesmo

Era um local improvável para uma conspiração de assassinato, especialmente porque a vítima era uma pessoa famosa. Mas planos mortíferos foram delineados no número 2 da Roundhouse Road, um prédio comum, de tijolos e vidraças, localizado dentro de um complexo de escritórios no interior da Inglaterra. Lá, dentro de um quarto pouco iluminado, coberto de story-boards pendurados nas paredes e cheio de mesas de trabalho, mais de uma dúzia de pessoas trama o assassinato da mulher que pagava seus salários. Eles iam matar Lara Croft. Isso foi há três anos, quando os desenhistas, programadores e designers da desenvolvedora Core Design trabalhavam no quarto título da série, *Tomb Raider: The Last Revelation*. Naquela época, a equipe diminuía o ritmo dos jogos para PSOne e começava a preparar Lady Croft para as aventuras da nova geração para Playstation 2, entre reclamações de que cada nova versão –



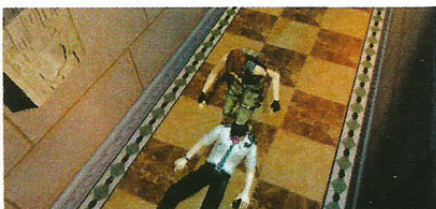
Arte: Chuck Ernst

que saía a cada ano desde que a série estreou, em 1996 – era sempre a mesma coisa, seguindo a fórmula de atirar e subir em coisas. “Todo mundo queria mais interação entre o ambiente e os personagens... mas a Core nunca conseguiu fazer isso”, diz o português Luis Cunha, responsável pelo maior site de fãs de Lara, The Croft Times (www.cubeit.com/ctimes). A Core terminou *The Last Revelation* enterrando nossa heroína sob escombros, deixando os fãs a imaginar se ela partira desta para melhor para sempre. Foi um assassinato premeditado: “Isso nos deu um respiro, de modo que pudéssemos começar o jogo (para PS2) do zero”, diz o diretor

de desenvolvimento da Core, Adrian Smith. “Não queríamos ter de ficar nos referindo à história e ao que ela teria feito nos últimos tempos.” Agora, às vésperas do lançamento (marcado para meados de maio), a série *Tomb Raider* de fato chegou a um momento decisivo: o novo game de Lara, *Tomb Raider: The Angel of Darkness*, pode reacquer a série, ou não ter a fagulha necessária para tanto. Qualquer série que já tenha se estendido demais enfrenta essa situação. É só perguntar para *Crash Bandicoot*. Mas o pessoal da Core sabe qual será o placar. “Cinco jogos em cinco anos é demais”, diz Smith. “Tivemos várias novas idéias que gostaríamos de incluir.”

Histórias da bíblia

Essas idéias ficaram esperando *Angel of Darkness*, o primeiro jogo da série que não chega ao mercado um ano após o último. Com esse respiro extra para poder programar as coisas da maneira como devem ser, a Core está criando uma história gigante, que respeita a bíblia da sé-





KUNG FU

O que mudou: quando Lara dá início à sua aventura, suas enormes pistolas não estão à vista (ok, pode fazer agora aquela piadinha óbvia sobre esse comentário); ela precisa se virar com socos, chutes e combos que farão os brutamontes cuspirem dentes. **Mas será que melhorou?** As lutas mano a mano no começo do jogo são um bônus – passamos a maior parte do tempo nos esgueirando entre inimigos. Depois que você achar as armas de Lara, é preferível mandar chumbo a entrar em um combate corpo-a-corpo.



CROFT TAGARELA

O que mudou: agora Lara fala duro com outros personagens para obter itens e informação. Essas conversas revelam-se por meio de opções de diálogo. **Mas será que melhorou?** A versão que experimentamos ainda não era habitada pelos caras de língua solta, mas ouvimos dizer que as ruas de Paris vão se encher de pessoas prontas para dar pistas.



GAROTA FURTIVA

O que mudou: como uma mulher procurada à solta em Paris, Lara vai ter que se fazer despercebida. Apertando o botão L2, ela passa para o modo Stealth, o que a faz se abaixar para que possa se esgueirar atrás de caras grandões. Aperte BOLA perto de uma parede e Lara ficará grudada nela, deslizar por sua extensão e olhar o que está acontecendo do outro lado das esquinas. Lara também pode se aproximar de inimigos e quebrar-lhes o pescoço. Um bom modo de balancear seu carma de acusada de assassinato. **Mas será que melhorou?** Desta vez, a furtividade é mais do que um enfeite – é fundamental. Muitos puzzles incluem descobrir maneiras de ir de A até B sem ser vista, apesar de ainda se ter à disposição vários mais tradicionais, que se resolvem na porrada.

DESFILE DIREITO

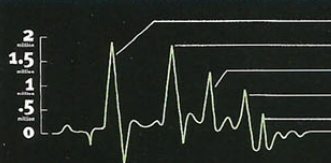
O que mudou: Lara não anda mais como um robô de controle remoto da década de 60. Agora, basta um toque no direcional analógico na direção desejada para que ela dê no pé. **Mas será que melhorou?** O esquema de controle era bagunçado e desajeitado (ainda estava em fase de desenvolvimento) na versão que testamos. Mas a Core ainda está trabalhando nessa interface.



rie. “É parecido com ‘Arquivo X’”, diz Smith. “A gente sabe que por trás de tudo existe uma trama sinistra, e que cada capítulo afeta o desenrolar da história, fazendo com que a revelação fique mais próximo. Portanto, haverá um final natural para este jogo, mas também o começo para uma grande história.” *Angel of Darkness* dura menos do que as habituais aventuras de doze horas, e começa com Lara vivinha da Silva, mas de mal humor e sem a mínima vontade de conversar sobre o que aconteceu desde quando encarou a morte de frente.

Alguém a prendeu pelo assassinato de seu mentor, Werner Van Croy, e a única coisa que ela sabe é que sua morte tem algo a ver com uma conspiração para ressuscitar uma raça antiga. Parece mais um dia como outro qualquer no trabalho de Lara, não? Mas será que podemos garantir que haverá tumbas para explorar nas novas aventuras da garota através de Praga, bem fundo sob o museu do Louvre, em Paris, e direto para as entranhas de um laboratório maluco. Mas Smith avisa: “Certamente, não vai ser o de sempre”.

AS VENDAS DA SÉRIE TOMB RAIDER PARA PSONE



Tomb Raider: 1,9 milhões de unidades
 Tomb Raider II: 1,8 milhões de unidades
 Tomb Raider III: 1,3 milhões de unidades
 Tomb Raider: The Last Revelation: 900 mil unidades
 Tomb Raider: Chronicles: 300 mil unidades

Fonte: NPD Funworld TRSTS Service



Lara está viva. Mas será que está bem?

O jogo será uma mistura de estilos de jogo de versões passadas da série, com um novo esquema de controle que, conforme foi anunciado, não terá os movimentos emperrados que os outros títulos usavam. Mas mesmo se essas melhorias forem por água abaixo (vamos guardar nossas

opiniões até a próxima edição, quando traremos a análise do jogo), o destino de Lara, a curto prazo, pelo menos, é certo: ela não vai a lugar nenhum. A Core já está enfiada no desenvolvimento da sequência de *Angel of Darkness*. E a fama de Lara como o ícone de garota digital não perdeu nada com a queda nas vendas de seus jogos. Ela ainda frequenta capas de revistas, e não se esqueça de que Angelina Jolie está repetindo seu papel de Lady Croft ainda



este ano (esperamos que seja melhor do que da primeira vez), na sequência do filme "Lara Croft - Tomb Raider", e que não tem nada a ver com *Angel of Darkness*.

Mas o sucesso de Lara começou nos videogames, o que transforma seu renascimento em PS2 em um assunto bem mais crucial para a Core e a produtora Eidos. Eles já a mataram uma vez. Será que conseguem trazê-la de volta à vida? "Acho que nunca vamos conseguir superar o que fizemos no jogo original, não vamos conseguir gerar tantos comentários", diz Smith. "Mas este jogo é infinitamente diferente de qualquer outro *Tomb Raider*, e acredito mesmo que era isso que faltava ao PS2." 🎮

— Crispin Boyer

PERSONAGENS MALHADORES

O que mudou: prepare-se para um joelho enfraquecido por causa de tantas quedas do primeiro andar: Lara não tem toda aquela força de sempre no começo de *Darkness*. Ela não consegue pular tão longe assim nem ficar se balançando em parapeitos para sempre. Você precisa fortalecer as habilidades dela encontrando power-ups, que vêm em dois sabores fortificantes: parte superior do corpo e parte inferior do corpo. **Mas será que melhorou?** A Core diz que Lara só estará no máximo da forma lá pelo meio da aventura, você achando os power-ups ou não. Foi quando nos perguntamos: "Pra que tudo isso?". Enquanto esperamos, vamos fazendo umas flexões...



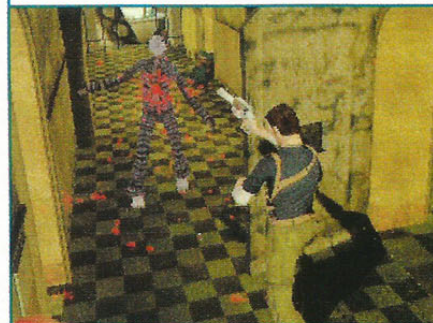
ACIMA DA CINTURA

Vitaminando a parte superior do corpo de Lara, dá para ficar mais tempo pendurada em parapeitos — o que é ótimo para encontrar caminhos alternativos sobre rondas de guardas. Ela também será capaz de escorregar e escalar paredes de pedra. Ah, e agora o peito dela balança também. E nem precisa de power-up para isso.

SENHOR CROFT

O que mudou: Kurtis Trent — que está lá para vingar a morte do seu pai — é o primeiro aliado jogável que Lara teve. "Ele é o personagem que assiste a tudo de longe", diz Adrian Smith, da Core. "Geralmente, ele estará na sua frente, onde você deseja estar, ou, então, ele tem algo de que você precisa ou quer." Os dois lutam lado a lado em uma cena, e você passa a última parte do jogo na pele dele.

Mas será que melhorou? Não fique achando que você vai usar muito as habilidades intelectuais de Kurtis: seus atributos concentram-se em ação, tiros e combate com seu frisbee serrilhado. Bom, se isso serve de consolo, pelo menos o passeio que ele faz em um hospício é uma variação legal de todas as aventuras arqueológicas.



ABAIXO DA CINTURA

Além de dar impulso extra a seus saltos e pulos verticais, os power-ups para a parte inferior do corpo também permitem que Lara chute portas e descubra áreas secretas.



MAGIC 3.1 - A VERDADE

APROVADO!!!

POR TODOS

**O CHIP MAIS
VENDIDO NO
MUNDO TODO**

Cuidado, não se iluda comprando modchips artesanais ou clones, não arrisque instalar em seu Playstation 2 modchips feitos em casa. Escolha sempre o ORIGINAL Magic 3.1. Aprovado pelo mundo inteiro!!!

No mercado tem concorrente falando mal do Modchip Magic 3.1, isto ocorre porque 70% dos modchips instalados no Brasil são falsos, atualmente existem mais de 10 tipos de clones que são vendidos como originais. Outro grande problema é a instalação, muitas vezes o chip é instalado por técnicos não qualificados e isto pode até danificar seu console.

Exija sempre o Modchip Magic 3.1 Original e a indicação de um bom técnico.

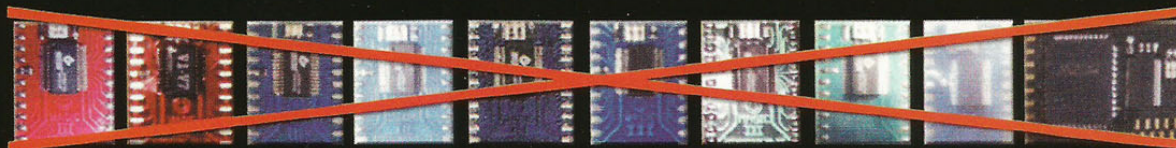
O que Funciona:

- Jogos PSX Originais Importados
- Jogos PS2 Originais Importados
- Backup de jogos PSX
- Backup de jogos PS2 (em CD e DVD)

Vantagens do Magic 3.1:

- Função Sleep permite desligar o Modchip
- Compatível com todos os modelos V1 - V7
- Permite jogos e filmes em formato DVD9
- Suporte para uso dos códigos AR2
- Auto-deteccção da versão do console

Os Clones Chineses Danificam o Console e o Magic 3.1 Leva a Culpa



DISTRIBUIDORES OFICIAIS MAGIC NO BRASIL

PS2 ModChip

Preços Especiais para Técnicos e Lojistas

Fones: (11) 6865-7989 (11) 5011-9529

<http://www.ps2modchip.com.br> - Enviamos para Todo o Brasil

DG Digital GAMES

Preços Especiais para Assistências e Revendedoras

Fones: (11) 3338-2688 (11) 3362-1071

<http://www.digitalgames.com.br> - Enviamos para Todo o Brasil



START

Você ainda está de fora?

Morar no Brasil não é desculpa para não jogar Online

Por Bruno Arruda

Imagine um grupo de aproximadamente cinco colegas, todos vidrados em videogame, resolvendo se encontrar para uma partidinha básica. Eles combinam um horário, se reúnem na casa de um deles e ponto final. Simples. E se em vez de cinco, essa galera aumentasse para 20, 50, digamos cem pessoas. A menos que um galpão seja alugado, seria impossível juntar esse povo todo para jogar. Mas a distância e espaço físico não são mais barreiras, pelo menos não para os jogadores Online. Se você duvida, vale ressaltar que há muitos brasileiros utilizando os serviços de jogatina em rede. Enquanto um punhado está em São Paulo, há outros em Florianópolis, alguns em Brasília, Rio de Janeiro, Minas

Gerais... não há fronteiras para esse pessoal. Conectados em pontos diferentes, eles compartilham experiências, brincam e se provocam como se estivessem na mesma sala. Antes território dominante dos jogadores de PC, isso tudo é agora uma realidade também para os consoles de nova geração. Mesmo sem nenhum tipo de suporte nacional, o serviço Online tão alardeado pela Sony e Microsoft (e em menor escala, pela Nintendo), ganha, a cada dia, mais adeptos no Brasil. O site www.gamertagdatabase.com, que mostra os cadastrados na Xbox Live, indica cerca de 50 brasileiros. No entanto, dados extra-oficiais garantem que esse número é mais de duas vezes maior. "Considero uma quantia bastante expressiva já que, além

QUANTO CUSTA A BRINCADEIRA?



Xbox
Kit Live do Xbox = US\$ 50
Além de um headset, o kit traz um CD com demos jogáveis de *Moto GP Online* e *Whacked Online*. O valor inclui um ano para jogar qualquer título compatível com o sistema.



Playstation 2
Adaptador Online = US\$ 40
Os jogos são vendidos separadamente, como *SOCOM* e *EverQuest Online*. A cobrança pode variar de acordo com a empresa. *EverQuest*, por exemplo, custa US\$ 9,00 mensais.



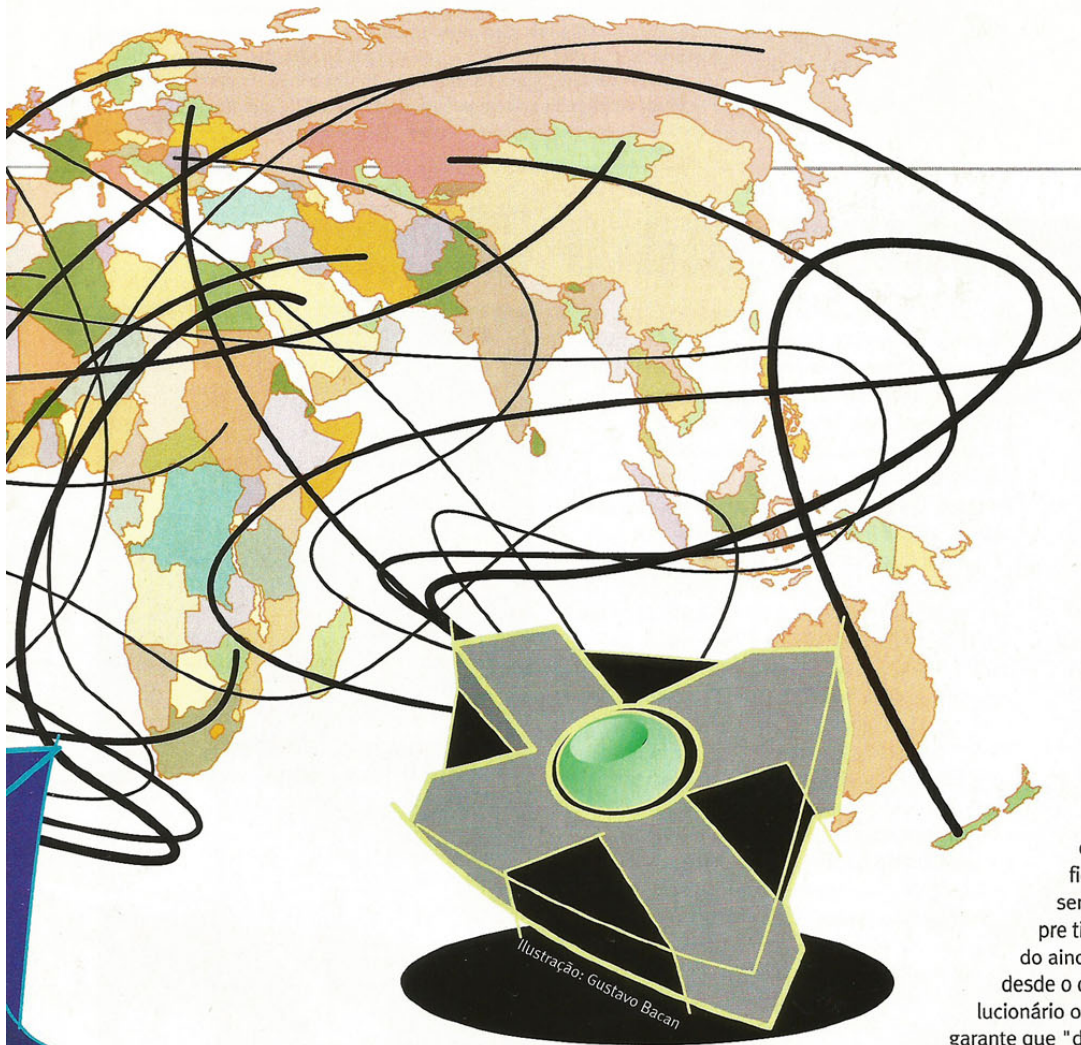
GameCube
Adaptador para banda larga = US\$ 49,99
O único jogo atualmente disponível é *Phantasy Star Online Episode I & II*, que custa US\$ 39,99 mais a mensalidade de US\$ 8,95.



da assinatura anual de US\$ 50,00, o uso de games originais e conexão de banda larga são obrigatórios", explica o engenheiro eletrônico Oduvaldo Pavan Junior, 25, que utiliza o apelido "Hinotori" quando conecta seu console.

EU NÃO QUERO, CUSTA CARO

Não é bem assim. Pelo que se percebe, o preço não assusta, nem é levado em conta pelos jogadores. O que realmente atrai e chama a atenção, segundo usuários das três plataformas, resume-se a uma só palavra: comunidade. Hinotori diz que a lista de amigos da Live é um dos aspectos mais interessantes. "Isso junta o melhor do jogo via internet (poder competir com pessoas de qualquer lugar) com o melhor do jogo em uma LAN House (aquela conversa entre amigos, poder tirar um sarrinho de quem mais se matou do que matou os outros)." Pelo lado da Sony, a coisa não é muito diferente. "Somos aproximadamente, 50 caras em *SOCOM* (PS2), e mantenho contato com absolutamente todos", diz Ricardo Zanuto Pereira, 25, professor de Educação Física. Ele é integrante de um dos clãs mais respeitados de *SOCOM* no Brasil, o *BraslianNavySeals*. Usando o codinome "←BRNS→Zanuto", Ricardo conta que seu clã tem, hoje, dez membros, sendo que alguns visitam constantemente sua casa. Para ele, o clã é uma família, tamanha a cumplicidade criada entre os integrantes. Jogando Online há sete meses, ele diz que ainda não enjoou do título, graças às amizades conquistadas. "Costumo ficar até às 4h da manhã, principalmente quando rola um clã-fronto", referindo-se ao embate entre equipes rivais, como o *Sea of Sorrow Brazil*, do qual o estudante Fernando Makio Yoshimoto



("[SSB]-Makio"), 16, faz parte. "Passo; pelo menos, duas horas por dia no *SOCOM*", revela Fernando.

Outro que resolveu experimentar a brincadeira e não largou mais foi o publicitário Reinaldo Feurhuber ("Sidharta X"), 25, dono de um Xbox. "A Live superou todas as minhas expectativas", diz. "Nada se compara a vencer outro ser humano com reações imprevisíveis", complementa.

A REVOLUÇÃO QUE CHEGOU PARA FICAR

Apesar do ceticismo de muitos, tudo indica que as partidas Online não são uma onda passageira, mas que chegaram para ficar de verdade. Feurhuber acredita que em um futuro próximo, os títulos em rede funcionarão como a internet: serão uma excelente forma de conhecer novas pessoas. "A 'vida Online' é uma válvula de escape não só para nós, mas também para os brasileiros no exterior, que podem manter contato com pessoas do país de origem".

No meio de tantos cuecas, a carioca Raquel dos Santos, 19, conhecida na Xbox Live como "Xboxmaniaca", surge como prova de que alguém pode se sentir melhor graças à sociabilização conseguida nas partidas Multiplayer. A garota, que estuda Propaganda e Publicidade, começou a jogar videogame por falta de companhia. "Fui incentivada pela solidão mesmo", garante. "Você sabe o que é escutar a voz de uma pessoa depois de só conversar com ela por texto, ainda mais sabendo ser de al-

guém que gosta do mesmo hobby que o seu?" pergunta, referindo-se à possibilidade de se comunicar por voz durante a partida. "É uma terapia", conclui. Por sinal, ela leva essa "terapia" bem a sério, já que foi uma das primeiras assinantes brasileiras do serviço da Microsoft. Jogando, a Raquel não faz feio: chegou ao quarto lugar no ranking mundial de *Unreal Championship*, desbancando muito barbado por aí. "Passaram a me respeitar mais", conta rindo.

JOGADORES DAS ANTIGAS

Isso tudo ainda é novidade nos consoles, mas não é segredo que os game Online já são febre há anos nos PCs. Muita gente acabou migrando de plataforma, como é o caso de Rodrigo Abras (pela rede, apenas "Abras"), 20 anos, morador de Belo Horizonte. Ele começou a prática no PC há seis anos, quando experimentou *Duke Nuken* com o auxílio do Kali, um programa que emula uma rede. Não é o que se possa classificar como Online nos termos de hoje, mas serviu como idéia do que estaria por vir. "Sempre tive fascínio por jogos Online", explica, dizendo ainda que jogou *Quake* e *Ultima Online* em rede desde o dia do lançamento. Apesar de não achar revolucionário o sistema adotado nos videogames, Rodrigo garante que "depois de uma partida utilizando a voz como se fosse ao telefone, não há mais nenhuma vantagem em permanecer nos games de PC".

Já o advogado Eduardo Regueira Breda (pela net, "Ed Chupacabras"), de Florianópolis, é dono de uma coleção invejável com mais de 30 jogos Online — entre PC, DC, PS2 e Xbox. Ele diz que mesmo após anos jogando *StarCraft* via internet, teve sua visão da jogatina Online alterada depois de presenciar uma disputa de *Moto GP* (Xbox) com 16 jogadores simultâneos, conversando em tempo real e sem queda na conexão. "Parecia que eu tinha redescoberto o mundo dos games", conta.

E se você achou que alguns são corajosos por se arriscar em um serviço que ainda engatinha, o que dizer de quem se dispõe a pagar mensalmente por uma rede que não tem suporte nem da própria fabricante do console, como é o caso do GameCube? O comerciante carioca Fábio Rocha, 23, não pensou duas vezes antes de adquirir um cartão de crédito internacional apenas para se divertir com *Phantasy Star Online Episode I & II*. A brincadeira sai por US\$ 8,95 mensais, fora o gasto com telefone (para quem não usa o modem para banda larga). Ele joga três horas diárias, mas, ao finais de semana passa quase o dia todo conectado. Quanto à falta de usuários Online de GC, ele arrisca que a culpa é da tarifa. "É a primeira coisa que vem à cabeça das pessoas. Se fosse gratuito, certamente *PSO* faria mais sucesso". Gratuito ou não, o certo é que as opções Online existem, estão mais fáceis de serem usadas e acessíveis a quem quiser. As gigantes Sony e Microsoft já deram o primeiro passo. A Nintendo, cedo ou tarde, investirá de verdade, nesse caminho. O jogo Online nos consoles chegou para ficar, inclusive no Brasil. A pergunta é: até quando você vai resistir? 🎮



START



PROBLEMA DE IMAGEM

Quando a arte da embalagem tem que ser ridicularizada... Este mês: *Sorcerer's Maze* (XS Games) * "Olhe profundamente para a minha barba, crianças", diz o mago na capa deste título para PSOne, "e lhes explicarei os mistérios dos ovos de dragões, dos antigos lordes élficos, e fotos ridículas compradas para jogos baratos que não têm a menor relação com feiticeiros, dragões ou mesmo garotos com rádios velhos e agasalhos."

Microsoft recolhe Kakuto Chojin

Se você é uma das poucas pessoas que comprou *Kakuto Chojin*, nossas condolências. Você é dono de um jogo de luta 3D vagabundo (o primeiro da Microsoft para Xbox). Mas a sua sorte pode estar mudando. Agora você é dono de um jogo vagabundo que virou item de colecionador. A Microsoft recolheu *Kakuto* das prateleiras no começo de fevereiro, após ter descoberto que uma das músicas de fundo tinha uma citação inapropriada do Alcorão, o livro sagrado dos muçulmanos. A empresa destruiu todas as cópias.

Já existe, à venda, uma versão sem a

referida citação à venda, mas duvidamos que isso irá ajudar as exíguas vendas de *Kakuto Chojin* (o game em si continua igual, ou seja – uma porcaria). Um incidente similar ocorreu no Japão. Sobre o que era essa rima ofensiva?

E valeu toda a confusão? Para descobrir as respostas fomos ao Muslim Educational Trust, em Portland, Oregon, e conversamos com a diretora assistente Gail Ramjan e o diretor Wafa Subhi. "É um uso inapropriado do Alcorão", disse Ramjan, falando que na música-tema final o personagem Asad, que repete de forma mixada as frases "Qul Hewa Allah Hoo Ahad" ("Ele é Alá, o Senhor") e "Allah Hoo Samad" ("Alá, o Eterno, o Absoluto"), recitais tirados do 112º capítulo do livro sagrado. E isso não parece acidental. "Asad" significa leão, em árabe", disse Subhi. "Alguns companheiros de Maomé (o profeta) eram conhecidos como Leões do Deserto", complementou Ramjan. A biografia do personagem diz que ele veio da Somália, país cuja população tem 99% de muçulmanos. Junte isso à citação do Alcorão e os especialistas dizem que é uma mistura mal escolhida de fantasia e narrativa religiosa. Ramjan e Subhi disseram que "Eles (a Microsoft) fizeram a coisa certa (ao recolher o jogo). Isso (o verso) não pertence a esse formato".

— David S.J. Hodgson



Heresia nos EUA

Um programa de três passos para ir de "indiferente" a "ofendido" com a versão sem cortes de *Kakuto Chojin*:

1



Escolha Asad como seu personagem. Esmaie os botões como um

louco até que chegue ao chefe final (ei, não o avisamos que a jogabilidade era péssima?).

Detone a mulher-demônio, e fique com o ouvido atento.



2

3



Escute a música do final do jogo. O fragmento do Alcorão começa imediatamente.*

* Claro que você poderia simplesmente ir até a tela de opções e escolher "background music test 23", mas o nosso lado sádico queria forçar você a jogar este game sem-vergonha.

BUSH & CHENEY VS. TODOS VOCÊS



Claro que existe muito falatório sobre a violência causada pelos videogames, mas será que eles também podem preveni-la? Se os EUA ainda estiverem em guerra quando você estiver lendo isto, a resposta é não, mas, pelo menos, um cara chamado Mike Reparaz tentou. Ele lançou uma campanha Online para comprar um PS2 para George Bush, completo com *SOCOM*, *Conflict – Desert*

Storm, e um controle extra para Dick Cheney, na esperança de que "você (Bush) aceite este presente e use, em vez de usar a vida dos civis iraquianos e de nossos militares para realizar suas fantasias bélicas". Ainda não chegaram agradecimentos no papel de carta da Casa Branca, mas cheque o site evilninja.net/buybush para maiores informações.

Nova desculpa esfarrapada para falarmos de **Halo 2**

Normalmente não iríamos publicar uma tela de um cara em uma sala com paredes de metal. Mas esse não é um cara qualquer – é o Master Chief! E essa não é uma simples sala com paredes de metal – é uma sala com paredes de metal de *Halo 2*, a seqüência de um dos melhores games já lançados para o Xbox! Caramba, nós admitimos: estamos

famintos por qualquer novidade sobre esse game, e sabemos que não estamos sozinhos. Como ele não será lançado antes do fim do ano, e a Bungie está trabalhando totalmente isolada do mundo, até esta tela relativamente nova nos deixa animados. Eis alguns fatos que já sabemos sobre *Halo 2*, junto com alguns palpites e especulações:



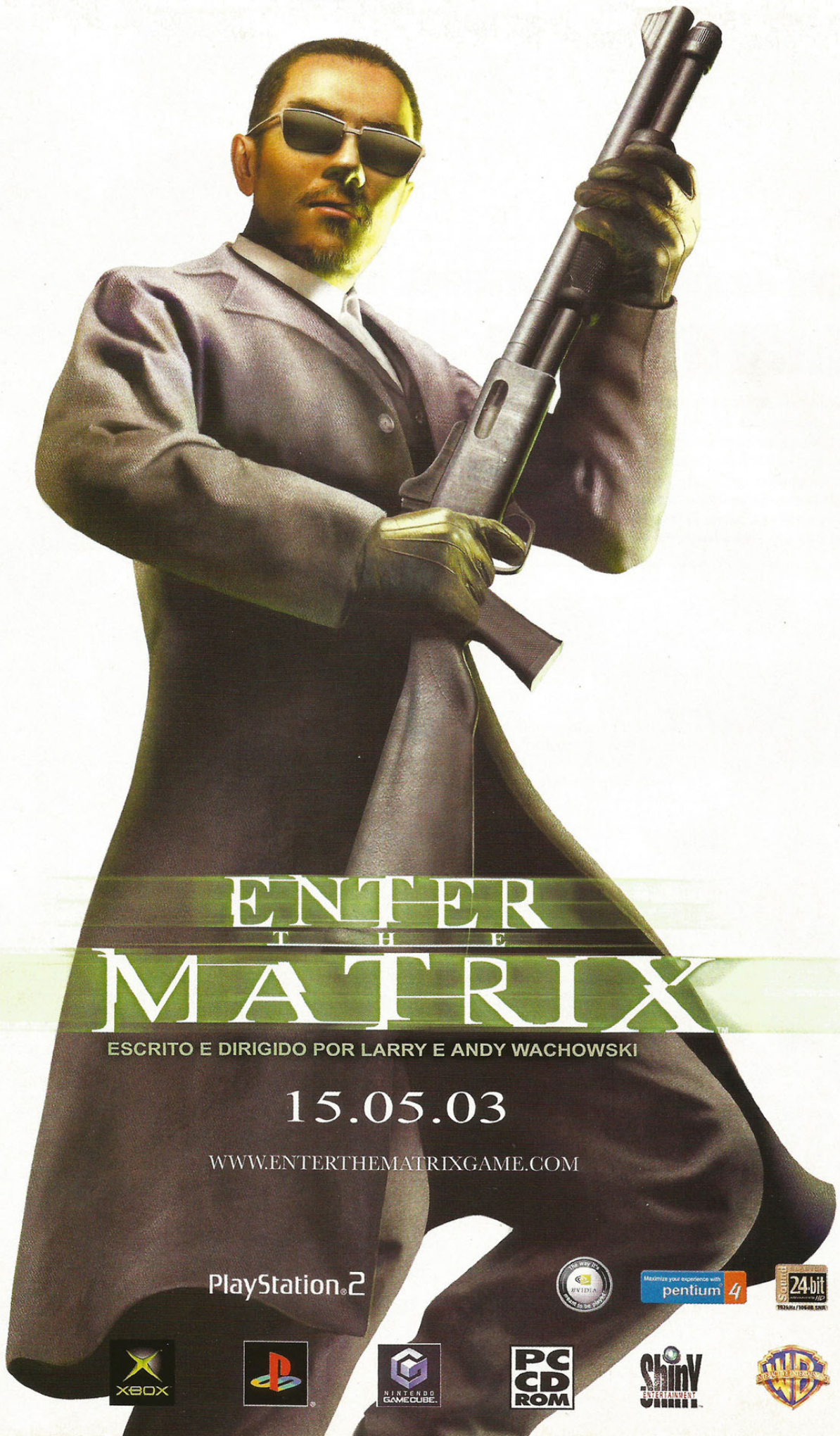
ESPIANDO PELO CANTINHO: parece que o Master Chief está se esgueirando pela porta, não está? Não está!?! (dá uma ajuda pra gente, pessoal). Essa é uma de suas novas habilidades: ele pode dar uma espiada pra ver o que há em outra sala antes de entrar lá. Outros novos movimentos incluem uma disparada rápida e um ataque selvagem, à base de combos.

SOMBRA MISTERIOSA: *Halo 2* usa suas novas técnicas de iluminação para fazer tudo parecer ainda mais realista, o que nos faz pensar: o que está causando essa sombra? Parece algum tipo de veículo! (Parece sim! Larga de ser chato!). A Bungie prometeu um monte de novas máquinas, incluindo transportes de tropas, um ATV com tração nas quatro rodas e o equivalente alienígena a um Jeep.

NOVA ARMA: mais preciso, mas com menos disparos por segundo que seu equivalente no primeiro *Halo*, o novo Assault Rifle agora inclui uma mira telescópica para a alegria dos snipers.

MELHORES MALHAS DE METAL: *Halo 2* irá trazer mais do que o dobro de malhas de metal que o primeiro game. OK, talvez não...

Enter The Matrix © 2003 Infogrames, Inc. sob licença da Warner Bros. Todos os direitos reservados. A denominação comercial e o logo Atari são de propriedade da Infogrames. O ícone de classificação é denominação comercial da Interactive Digital Software Association. Manufaturado e comercializado pela Infogrames do Brasil Ltda., São Paulo, Brasil. Windows e DirectX são denominações comerciais ou marcas registradas da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou em outros países. Pentium é denominação comercial ou marca registrada da Intel Corporation ou de suas subsidiárias nos Estados Unidos e em outros países. Miles 3D Realistic Sound Experience (RSX) Software Copyright © 1997-2003 da Intel Corporation e RAD Game Tools, Inc. Miles Sound System. Copyright © 1991-2003 da RAD Game Tools, Inc. Enter The Matrix criado com a Karma Game Dynamics. Todas as outras marcas registradas são propriedades de seus respectivos donos.



ENTER THE MATRIX

ESCRITO E DIRIGIDO POR LARRY E ANDY WACHOWSKI

15.05.03

WWW.ENTERTHEMATRIXGAME.COM

PlayStation 2



Enter The Matrix © 2003 Infogrames, Inc. sob licença da Warner Bros. Todos os direitos reservados. A denominação comercial e o logo Atari são de propriedade da Infogrames. O ícone de classificação é denominação comercial da Interactive Digital Software Association. Manufaturado e comercializado pela Infogrames do Brasil Ltda., São Paulo, Brasil. Windows e DirectX são denominações comerciais ou marcas registradas da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou em outros países. Pentium é denominação comercial ou marca registrada da Intel Corporation ou de suas subsidiárias nos Estados Unidos e em outros países. Miles 3D Realistic Sound Experience (RSX) Software Copyright © 1997-2003 da Intel Corporation e RAD Game Tools, Inc. Miles Sound System. Copyright © 1991-2003 da RAD Game Tools, Inc. Enter The Matrix criado com a Karma Game Dynamics. Todas as outras marcas registradas são propriedades de seus respectivos donos.



ENTER THE MATRIX™

ESCRITO E DIRIGIDO POR LARRY E ANDY WACHOWSKI

15.05.03

WWW.ENTERTHEMATRIXGAME.COM

PlayStation 2

MINISTERIO DA JUSTIÇA
INADEQUADO
PARA MENORES DE
16



Maximize your experience with
pentium 4





START

E3 ONLINE, DIRETO DE LOS ANGELES

Quer saber o que rola na feira, diretamente de Los Angeles, ao mesmo tempo em que tudo acontece no pavilhão do evento? Então, não deixe de acessar www.gameworld.com.br, que vai ao ar junto com a E3. Estaremos fazendo a cobertura total do evento, em tempo real. Não perca!

A E3 está chegando!

Começa a contagem regressiva para a maior feira de games do planeta

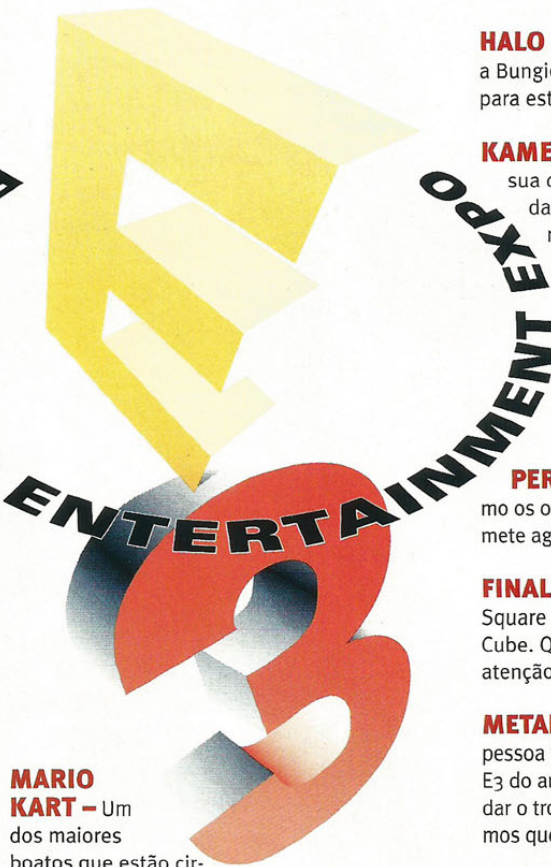
Quando você estiver lendo isto, a equipe da EGM Brasil estará ocupada arrumando as malas para embarcar para Los Angeles, que todo ano, no fim de maio, se torna o centro do mundo dos games: é lá que acontece a Electronic Entertainment Expo, E3, para os íntimos.

Entre os dias 14 e 16 de maio, a atenção de qualquer um que se interesse minimamente por videogames estará voltada para o evento, no qual as empresas sempre revelam segredos e anunciam os games que estarão em seus consoles no próximo ano. Geralmente, a feira é usada para anúncios bombásticos e apresentações secretas. Como aconteceu no ano passado, estaremos lá acompanhando tudo de pertinho, preparando uma matéria superespecial. Esteja ligado nestas páginas nas próximas edições, pois você ainda vai ouvir falar de E3 por aqui. Este ano, a feira ainda é uma incógnita, já que muitas empresas estão realmente escondendo o jogo para poder impressionar mais na hora "H". Vejamos algumas certezas e muitos palpites:

STAR WARS GALAXIES – Eu sei. Você não agüenta mais de ansiedade para poder usar seu nome Jedi "Mousaba Atunia" neste MMORPG. Nós também. Apenas vamos usar nomes menos ridículos.



Star Wars Galaxies



MARIO KART – Um dos maiores boatos que estão circulando é que a Nintendo iria apresentar sua versão para GameCube de *Mario Kart*. E quer saber? A gente conta um segredo: o jogo vai, sim, estar na feira, e será lançado ainda este ano.

PIKMIN 2 – Nosso amigo Quartermann já está lhe mostrando algumas telas da nova aventura do capitão Olimar, e tenha certeza: este jogo estará presente na E3.

ANIMAL CROSSING 2 – Mais um boato que vem ganhando força ultimamente. O que um novo game da série teria de novidades? Conectividade Online? Tomara que sim.

FINAL FANTASY XI – Já era hora! Dessa vez não passa, e a Square deve, finalmente, se pronunciar a respeito de uma data de lançamento americana.

HALO 2 – O game foi adiado para 2004, mas a Bungie havia prometido uma versão jogável para esta E3. Ainda confiamos neles.

KAMEO – O primeiro jogo da Rare depois de sua compra pela Microsoft deve estar rodando a plenos pulmões do Xbox. Veremos o quanto ele mudou desde seus dias no N64.

MARIO 128 – Este é mesmo um mistério. Esta possível seqüência de *Mario 64* (para o N64) será muito aguardada no evento, mas não há certeza do que será apresentado.

PERFECT DARK ZERO – Este, assim como os outros títulos da Rare para o Xbox, promete agitar o estande da empresa na feira.

FINAL FANTASY CHRONICLES – Square e Nintendo. *Final Fantasy* no GameCube. Quer mais motivos para chamar a atenção dos presentes na feira?

METAL GEAR SOLID 3 – Hideo Kojima, em pessoa ficou impressionado com *Splinter Cell* na E3 do ano passado. Quer momento melhor para dar o troco? Nada está confirmado, mas apostamos que alguma coisa vai acontecer.

GRAND THEFT AUTO 4 – Com *Vice City* vendendo do jeito que está, a Rockstar provavelmente vai esperar um pouco mais para lançar outro *GTA*, mas algum tipo de anúncio deve ser feito durante a E3.

FULL THROTTLE 2 – Exibido como vídeo no ano passado, o clássico dos PCs deve ter mais espaço este ano. Pelo menos a gente torce pra isso.

ROGUE SQUADRON 3 – Mais um segredo que será revelado ao mundo durante o evento. E se você é fã da série, fique esperto com nossa próxima edição, quando traremos uma supermatéria com este jogo da Factor 5.

DOOM 3 – Sensação do ano passado, o clássico deve chegar com tudo este ano, em uma provável versão jogável. 🎮

PLAY GAMES

PS2



XBOX

NINTENDO
GAMECUBE

GAME BOY ADVANCE

Preços Especiais para Lojistas e Revendas

Assistência Técnica Especializada



POKÉMON

RUBY VERSION

SAPPHIRE VERSION



Entregamos Via Sedex
Para Todo o Brasil

R. Santa Ifigênia, 355 - loja 06
Fone: (11) 3337-6570
playgamesjc@ig.com.br





START



“...outros jogos de luta livre tendem a ter lutas que não terminam. Isso se torna uma experiência chata e desinteressante.”

—Josh Holmes, produtor de Def Jam



Depois do Jogo: Def Jam: Vendetta

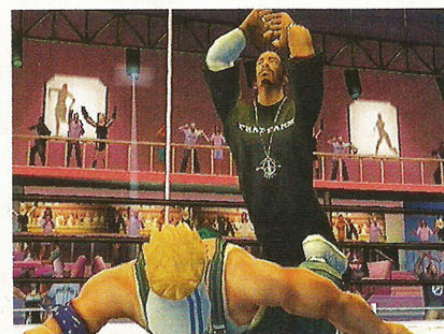
Antes de *Def Jam: Vendetta* chegar, os games de luta livre só tinham homens de meia-calça trocando tapas durante horas. Mas a EA se libertou dessas amarras para produzir um game que, como *NBA Street* e *SSX*, tem um apelo universal e redefine o gênero com o auxílio de alguns dos maiores astros do hip-hop. Nos sentamos com Josh Holmes, o produtor de *Vendetta*, para conversar sobre dogmas de games de wrestling (e a quebra deles), o trabalho com grandes nomes do hip-hop, e o que teve que ser cortado para se conseguir uma censura mais baixa.

EGM: Agora que o game está feito, o que você acha do produto final?

Josh Holmes: Como equipe, estamos muito satisfeitos com o resultado, muito orgulhosos do que alcançamos. De muitas maneiras, é mais do que esperávamos.

EGM: Mas vamos supor que vocês tivessem outro mês de desenvolvimento. O que poderia ser melhorado?

JH: Se tivéssemos mais tempo, haveria mais músicas. Um dos grandes desafios deste jogo foi o licenciamento das músicas. Hip-hop é um



That back beat really gets ya in the kidneys.

gênero notadamente difícil para se licenciar músicas. Achamos que era importante ter um bom mix de sucessos antigos e novas músicas e, dentro disso, você normalmente também tem um número de samples.

EGM: Existem 40 personagens no modo Versus, mas apenas quatro no modo Story. Não entenda mal, mas... que raios de idéia foi essa?

JH: Foi apenas uma escolha criativa. Queríamos fazer uma clara distinção entre os heróis que você pode desenvolver e os adversários que você enfrenta. Os heróis são meios de transporte que você pode usar para conhecer a história através dos olhos deles. Seria legal permitir que as pessoas jogassem o modo Story com os outros personagens, mas isso teria mudado bastante a experiência.

EGM: *Vendetta* não possui algumas coisas convencionais de jogos de wrestling, como partidas Multiplayer configuráveis e uma opção para criar um lutador. Por que elas foram tesouradas?

JH: Ao criar o jogo, quisemos buscar um estilo mais Arcade – fácil de jogar, mas com muita profundidade. Parte dessa simplici-

O ATAQUE DAS 100 P*TAS

Como os artistas da Def Jam trabalharam junto à EA Canada para colocarem suas imagens em *Vendetta*, tínhamos que perguntar: alguém quis ter alguma espécie de supergolpe estupidamente louco, a ponto de você falar “Hmm... não dá.” “Ah sim!” nos conta o produtor John Holmes. “Redman tinha uma idéia doida doida na qual, depois de derrubar o adversário, ele queria que ‘100 p*tas saíssem da platéia e chutassem o saco do cara’. Nós falamos, ‘Tá, tá... mas não sabemos se poderemos fazer isso’. Acabamos lhe dando um golpe que permanece fiel ao espírito do que ele estava querendo, mas dentro das restrições técnicas do game.”





ARROMBE TUDO

Ainda tem alguns '?' na tela de escolha de personagens do modo Versus de *Vendetta*? Para destravá-los, termine o modo Story com todos os quatro heróis. As últimas surpresas são trechos das animações do modo Story e uma roupa alternativa para D-Mob.



dade é manter o número de opções em um mínimo e se concentrar em criar uma jogabilidade equilibrada e bem sintonizada. É bem parecido com a abordagem que tivemos com *NBA Street* (outro título da EA Big).

EGM: Achamos que o sistema de nocautes (em que você derrota um oponente com um supergolpe sem subjugar) realmente ajuda a manter as partidas em um nível realista. Qual era o objetivo?

JH: Quando começamos o projeto, tínhamos a *WWF No Mercy*, para o N64, *Ultimate Muscle*, para GC como a maior criadora de games de wrestling do mundo – acho que isso é um consenso geral. E queríamos combinar a jogabilidade em um híbrido de wrestling e combate. Parte disso foi ter uma sensação bem intensa nas partidas, em que tinham uma progressão natural, para que a intensidade chegasse a um climax, mas não houvesse final à vista. O sistema de nocautes surgiu num livre debate sobre isso. Descobri que outros jogos tendem a ter partidas que se arrastam durante muito tempo. Isso se torna muito chato depois de um período.

EGM: Deve ser um desafio fazer um game com artistas que usam letras sujas e conseguir uma censura baixa. Vocês tiveram que cortar alguma coisa?

JH: Decidimos bem cedo que queríamos produzir um game que fosse adequado a uma

platéia adolescente. Trabalhamos junto ao ESRB (orgão de censura americano) durante todo o processo, adotando idéias deles e coletando opiniões sobre o que achavam apropriado. No final, houve pequenos cortes. Fizemos algumas modificações em golpes que eram incrivelmente violentos.

EGM: Por favor, dê logo um exemplo de golpe que teve que ser amenizado!

JH: Uma das garotas que usa saltos altos, Tai, tinha um golpe especial em que agarrava as pernas de seu adversário esfregava a parte de trás de seu salto nos genitais de seu inimigo, o que era muito doloroso visualmente, especialmente com o som. Acho que seria normal contra a maioria dos personagens masculinos, mas quando ela fazia isso contra uma garota usando uma saia, com o salto entrando por baixo.... o efeito não funcionava. Esse é um pequeno exemplo. Nós amezinamos o golpe, e isso não afetou muito. Ainda é um golpe bem bacana e muito, muito doloroso.

EGM: Dói só de pensar. E como foi trabalhar com caras da Def Jam, como Redman e Method Man? Eles apareciam penteados e maquiados de manhã?

JH: Foi bem legal. Red e Meth estavam bastante entusiasmados, eles são gamers de verdade. Method Man nos ajudou durante todo o tempo. Desde a primeira vez em que viu o jogo, ficou todo empolgado. Ele jogava e nos da-

ESTRATÉGIAS PRO, MANO

Se você já estiver jogando *Vendetta* por um tempo, provavelmente já tem sua própria estratégia para vencer. Mas achamos que seria legal pedir alguns conselhos ao produtor Josh Holmes.

O melhor lutador do jogo: "Sem dúvidas, D-Mob. Ele é bem marrento. Todos os seus atributos estão no máximo, e não há ninguém que possa enfrentá-lo... exceto talvez DMX."

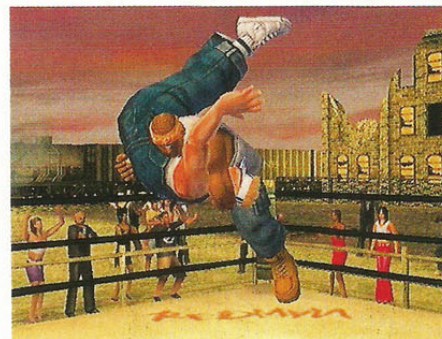


Suas estratégias pessoais para a vitória: "Eu normalmente parto para o nocaute, não sou um cara de subjugar. Normalmente, o que faço é conseguir meu primeiro golpe Blazing, executá-lo e depois talvez dar alguns golpes usando as cordas para diminuir a energia de meu adversário antes que ele possa se recuperar do especial. Depois, encho um segundo golpe Blazing e mantenho a energia dele na zona Danger: mando o cara para lá e depois nocauteio. Mas quando você está jogando contra um especialista, fica difícil executar uma estratégia dessas."

va opiniões sobre como queria aparecer e como queria lutar.

EGM: E por último, temos que perguntar: vocês já estão pensando em uma sequência?

JH: Ainda não. Apenas estamos curiosos para ver como este jogo se sai. Estamos muito satisfeitos com a maneira que ele ficou, e a resposta até agora tem sido incrivelmente positiva. Se for um sucesso e se os jogadores gostarem, seríamos estúpidos em não fazer algum tipo de sequência. Mas por enquanto, estamos apenas aguardando. 🍀





QUARTERMANN



ALERTA DE FILME: DRIVER

"Dos criadores de *Resident Evil*, chega *Driver: O Filme!*" É isso mesmo, está a caminho uma versão para as telonas do sucesso da Infogrames. O filme deve começar a ser produzido ainda este ano, sob a direção de Paul Anderson (o mesmo de *Resident Evil*). Por que games como *Driver* e *Crazy Taxi* ganham filmes, enquanto *Metal Gear* fica de lado? Taí um mistério a ser resolvido...

Quartermann - O fofoqueiro dos games

Bom dia (ou tarde, noite... escolha) amigos. Cá estou, seu anfitrião no mundo dos boatos dos videogames - o Quartermann. Volto a este espaço para mais uma vez lhes trazer a dose mensal de fofocas, rumores e conversas de bastidores para o seu prazer. Veja o que tenho a dizer, e maravilhe-se com as visões do futuro!

Seqüências da Sony

Estou sentindo cheiro de algumas seqüências de games da Sony chegando. Um novo *Syphon Filter* está a caminho, e dessa vez, com suporte Online. Quer plataformas 3D? Que tal *Ratchet & Clank 2* e *Sly Cooper 2* (sem mencionar *Jak and Daxter 2* - veja página XX)? Posso garantir que todos estão em desenvolvimento. Não ouvimos nada de *Gran Turismo* há um tempo, o que é motivo suficiente para suspeitas - espere um anúncio Online (que talvez se chame *GT4*), ainda este ano...

Seqüências Splinter

Sam Fisher pode voltar mais cedo do que você pensa. Há boatos de que *Splinter Cell 2* está agendado para chegar no início de 2004. Espere mais do que você já adorou no primeiro game, mais uma possibilidade de conexão com a Xbox Live. Confesso que estou sonhando com as possibilidades...

Beta testes de Final Fantasy XI

A Square iniciou testes preliminares para seu MMORPG *Final Fantasy XI*. Os selecionados estão testando a versão japonesa mesmo, pelo menos é um progresso em relação a um lançamento americano, que deve rolar este ano...

Anéis Multiplayer

Cansado de salvar a Terra-média sozinho? Talvez isso mude. Seu amigo Q ouviu que a EA está planejando incluir suporte Multiplayer em seu próximo game de *O Senhor dos Anéis*, que sai no fim do ano. Parece se encaixar bem na jogabilidade do game, não?

Mais um pouco de Tenchu

O novo game *Tenchu* chegou

recentemente ao PS2, e parece que um outro está a caminho. E mais: ouvi por aí que a produção do game estaria mudando de mãos. Estranho, estranho...

KOTOR balança, mas não cai

Se você é fã de *Star Wars* e tem um Xbox, deve estar pensando: "Onde diabos está meu *Knights of the Old Republic*?" Uma boa pergunta. Os burburinhos atuais falam sobre um lançamento em julho, depois que os últimos detalhes estiverem terminados. Afinal, não queremos outra porcária *Star Wars*, certo? Vamos esperar...

Bond sob nova perspectiva

Minhas fontes indicam que James Bond pode estar trocando a visão em primeira pessoa em seu próximo jogo (que deve sair no final do ano). Espere no próximo game uma visão em terceira pessoa (à la *Splinter Cell* e *Metal Gear*). E mais, parece que há outro Bond sendo desenvolvido, uma seqüência direta de *GoldenEye*...

A pergunta que não quer calar: Os preços dos consoles irão baixar?

Prever quedas nos preços dos consoles é meio complicado. Elas são inevitáveis, mas a questão é: quando? Este ano. Minhas fontes ouviram que teremos novos preços para todos os nossos consoles favoritos (Xbox, PS2 e GameCube), talvez já durante a E3. Claro, quando o preço de um cai, os outros logo o acompanham, deixando a vantagem inicial bem curta...

E com isso, me despeço de vocês. Mas não temam - mais 30 dias e estarei de volta neste mesmo espaço, com mais uma batelada de rumores, fofocas e boatos que vocês estão loucos para ouvir. Até lá!



Rapidinhas do Q



Atenção - Interrompemos esta coluna para algumas informações de última hora sobre alguns futuros jogos da Nintendo.



> *Pikmin 2* - Miyamoto confirmou este game há meses, e já temos algumas telas. É legal ver que o capitão Olimar agora tem um

amigo, perfeito para o modo Multiplayer desta seqüência. Sem data de lançamento.

> *Kirby's Air Ride* - Foi originalmente anunciado para o N64, mas acabou arquivado. Agora está de volta, com uma certa cara de *Super Monkey Ball*, você não acha? Sem data de lançamento.

Espere ambos tomando um bom espaço no estande da

Nintendo, na próxima E3. A feira acontece de 14 a 16 maio, em Los Angeles e, é claro, estarei lá atento a tudo o que acontece.



CELEBRIDADE NOS GAMES

Hobbits também jogam



New Line Cinema

Que se dane esse anel. Eu vou jogar Tony Hawk.

Celebridades são como qualquer pessoa comum – a única diferença é que são pessoas comuns incrivelmente ricas. Vocês gostam de jogos, elas também. A cada edição, conversamos com uma celebridade que joga, está envolvida em sua criação, ou apenas teve a sorte de participar de um jogo. Embora seja um especialista em fantasia, Elijah Wood, astro da trilogia “O Senhor dos Anéis”, é estritamente realista no que diz respeito a seus games. Com todo o tempo que o cara passou no set de “OSDA” descansando seus pés peludos, ele tem que ser: o cara teve várias horas livres para matar em frente a seu console favorito. Não resistimos e fizemos o amado Hobbit abrir a boca sobre seu título favorito, e o caminho que a Electronic Arts percorre para tornar memorável seu game de “OSDA”.

EGM: Deve ser duro fazer filmes épicos. Como você alivia o stress?

Elijah Wood: Videogames. Eu realmente adoro jogar. Sean (Astin, que faz o papel de Sam) e eu jogamos muito Tony Hawk's Pro Skater 3 no set de “O Senhor dos Anéis”. Esse jogo é incrível. Não conseguimos manter nossas mãos de hobbit longe dele.

EGM: O que faz você pensar que o game As Duas Torres é tão viciante quanto o filme?

EW: Você viu os gráficos? Estou realmente impressionado com o jeito que o game ficou.

Vai, – diz que você não achou bacana.

EGM: Graficamente, sim, mas e quanto à jogabilidade?

EW: Ei, eu sou um gamer também. Tudo bem, OSDA é um título simples de pancadaria, e eu admito que não há muita coisa nisso. Mas a Electronic Arts fez um bom trabalho com o que tinha.

EGM: Isso é melhor do que fazer um péssimo trabalho com o que tinha – mesmo assim, parece um elogio ambíguo.

EW: Olha. Todos sabemos que games de filme nunca saem direito. É sempre uma correria para fazer com que o lançamento do game coincida com o lançamento do filme, e não há muita arte ou atenção a detalhes no processo. Apenas saiba que os criadores trabalharam de verdade para criar algo que fosse real ao filme e que mantivesse sua integridade.

EGM: Como foi escutar sua voz saindo de um Playstation 2?

EW: Bem legal. Fazer o trabalho de dublagem foi divertido e fez com que o game soasse muito melhor. Não é tão estranho quanto você pensa, e foi uma boa maneira de colocar meus grandes pés peludos para dentro do mundo dos games, por assim dizer.

EGM: Então, uma seqüência não está fora de questão?

EW: Depende do projeto. Estou procurando papéis mais maduros agora, filmes ou games. Se houver um enredo de qualidade envolvido, não importa o tamanho do projeto, eu vou querer fazer parte dele.

EGM: Breve num cinema perto de você: O Senhor das Camas de Mola – Garotas Elfo Doidas Demais!

EW: Obrigado, mas terei que ignorar essa proposta.

Disk Games



Entregamos Para Todo o Brasil

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

Garantimos o Melhor Preço



Parcelamos em até 6 x



Visite Nosso Site:

www.diskgames.com.br

(19) 3242 0541

Av. Alberto Sarmiento, 725 Bonfim

CEP 13070 - 011 Campinas - SP





Equipamentos e acessórios

Mad Catz ataca com uma linha eSPeCial

Pelo menos agora você não precisa mais gastar um extra com iluminação...

Por Fabio Santana

Tudo bem! Agora você já colocou na gaveta o seu Game Boy Advance e comprou um SP todo bonito. E aquela porrada de acessórios que você tinha comprado ficou obsoleta (inclusive a luz!), né? Não tem problema, porque a Mad Catz já entrou na onda SP e desenvolveu uma linha de acessórios — com nomes estranhos — para o portátil iluminado. Como a equipe de designers de hardware da Nintendo realmente caprichou na versatilidade do GBA SP, a utilidade de alguns acessórios é questionável, mas há outros bem interessantes, todos por um preço acessível (atenção: preços em dólar, no mercado americano). Dá para notar que alguns são bem úteis, outros nem tanto. Mas com esses trechos todos em seu GBA SP, você certamente será o destaque da turma... ou será eleito o mais freak (eu que o diga...).



ArmorCASE SP
Preço: US\$ 4,99

Para proteger o seu precioso SP de riscos e outros danos, nada melhor que um estojo de alumínio durável, com espaço para armazenar dois cartuchos mais. Para aumentar o fator "fashion", o ArmorCASE SP possui diversas cores.



GameBLOX SP
Preço: US\$ 4,99

Os cartuchinhos de GBA são tão pequenos, parecem tão desprotegidos... para guardá-los em segurança, basta comprar uma GameBLOX SP para cada um. São caixinhas de plástico resistente em várias cores, que protegem os games e os mantêm juntos, já que elas podem ser conectadas umas às outras.



Retrax Multi-Link Cable
Preço: US\$ 9,99

Um cabo link para você jogar os games de GBA com os amigos. "Ei, peraí? A Nintendo também não tem o cabo oficial?". Sim, mas estes aqui têm um design invocado, são retráteis, grandões e pesados. "Mas pelo mesmo preço do oficial?" Hmmm, tá legal, você venceu.



Hip Clip SP
Preço: US\$ 9,99

Se você é exibido demais para guardar seu portabilíssimo SP confortavelmente no seu bolso, a Mad Catz desenvolveu o Hip Clip SP, um acessório que se acopla ao aparelho e permite que você o carregue pendurado na cintura. Nunca a relação custo-benefício foi tão desrespeitada!



Ergo Grips SP
Preço: US\$ 9,99

Os marmanjos de mãos grandes podem se dar bem com o joystick antigo do Xbox, mas ficam em desvantagem quando o assunto é portátil. Para amenizar o problema, os Ergo Grips SP acoplam-se ao console e servem como apêndices ergonômicos que tornam mais confortável as longas sessões de jogo. Disponíveis em diferentes cores.



Macro Kit SP

Preço: US\$ 14,99

O kit definitivo da Mad Catz para o SP. O estiloso estojo de alumínio abre o pacote, que inclui um adaptador para plugar o GBA no acendedor de cigarros do carro (sua salvação naquelas longas e entediadas viagens). A melhor adição do kit é o Y-Cable, uma solução inteligente que permite recarregar a bateria e usar fones de ouvido ao mesmo tempo. Fones meia-boca acompanham o conjunto.



Micro Kit SP

Preço: US\$ 9,99

Kits para todos os propósitos são muito bacanas, e o Micro Kit SP é uma opção barata com coisinhas úteis. Em primeiro lugar, temos o mais interessante: uma lente de aumento que se acopla perfeitamente a telinha do portátil e amplia a imagem. Além dela, o kit inclui caixa de metal para o GBA SP e um pequeno estojo com zíper para armazenar os cartuchos.



ExecuCase SP

Preço: US\$ 4,99

O SP tem um design mais adulto. Mas, se ainda assim você não se sente confortável, pode comprar o estojo ExecuCase SP, feito em couro sintético para dar um visual, como o próprio nome diz, "executivo". Ele ainda tem uma alça firme para você pendurar no cinto. Especial para aquelas reuniões importantes (mas depois não venha reclamar se isso resultar em demissão - talvez seu chefe prefira o GBA antigo).



MagLENS SP

Preço: US\$ 7,99

Esta é a contribuição da Mad Catz para oftalmologistas e fisioterapeutas. Com a lente de aumento acoplada à tela de cristal líquido (de uma maneira que não atrapalha a jogabilidade) você não precisa ficar inclinado próximo à imagem, forçando a vista. Apesar da aparência desajeitada, o aumento de cerca de 20% na imagem é muito interessante.

GG Digital GAMES

UM NOVO CONCEITO EM VENDA DE GAMES

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

Yu Gi Oh Card Game



Pegasus



Joey



Kaiba

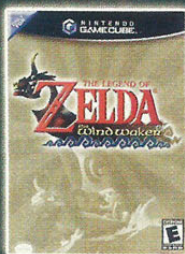


Yu Gi

Game Cube



Joystick



Legend of Zelda
The Wind Waker

X-Box



Game Boy Advance



POKÉMON

RUBY VERSION

SAPPHIRE VERSION



Ps One



Tapete Dança PSX



Joystick

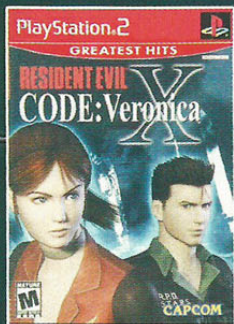


Entregamos via Sedex para todo o Brasil - www.digitalgames.com.br

Playstation 2



Devil May Cry



Resident Evil
Code Veronica



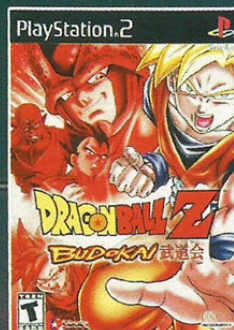
Jogos Originais
Em Promoção



Time Splitters 2



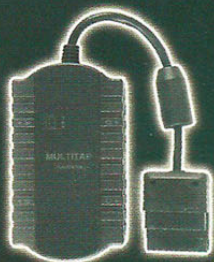
Lord of The Rings
The Two Towers



Dragon Ball Z
Budokai



Joystick Dual Shock 2



Multitap



Memory Card 8Mb



Volante Foston PS2



Volante Twin Turbo Deluxe

ModChips Para Playstation 2



Magic 3.1

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

DISTRIBUIDOR OFICIAL
MAGIC



Fone: (11)3338-2688 (11)3362-1071 Fax: (11)3333-4007





PREVIEWS

Final Fantasy X-2

Produtora:	Square Enix U.S.A.
Desenvolvido por:	Square
Jogadores:	1
Gênero:	RPG
% Desenvolvida:	73.9%
Lançamento:	Final de 2003
Web Site:	www.wolverinesrevenge.com

A boa: Yuna... em shorts justinhos. Ah, e Rikku de biquini. Não, espera, Paine em roupa de couro sadô-masô. Caramba!

A má: O esquema de missões pode chocar alguns jogadores que já estão acostumados com a série e que esperavam uma trama linear.

E a péssima notícia: Os coadjuvantes de *FFX* (Lulu, Wakka e Kimahri) foram relegados a pequenas pontas aqui.



Você pode selecionar sua próxima missão facilmente nessa tela



Enquanto você lê isto, legiões de gamers japoneses já estão curtindo *Final Fantasy X-2*, a primeira seqüência direta de um game *FF*.

Lamentavelmente, ainda estamos a uns bons seis ou oito meses do lançamento americano (devido ao tempo de tradução, dublagem, posicionamento de mercado global, blá, blá, blá), mas agora que ele está garantido, pelo menos sabemos algo mais sobre *X-2* do que apenas "Yuna está demais nessa roupinha".

Em primeiro lugar, os fãs querem desesperadamente saber qual é a trama. O lance é o seguinte: dois anos depois que Tidus, Yuna & cia. derrotaram a besta destruidora do mundo conhecida como Sin,

o reino de Spira começou a se curar de suas feridas físicas, espirituais e sociais. Yuna, no entanto, ainda precisa se recuperar do... hmm... misterioso desaparecimento de Tidus depois que ele trucidou o monstro (que tal isso pra preservar a surpresa?). Por sorte, nem tudo está perdido. Depois de encontrar uma esfera mágica dando pistas do paradeiro dele, Yuna parte com sua prima Rikku e uma misteriosa nova amiga chamada Paine para procurar mais esferas e seu namorado desaparecido.

Assim como Yuna pendurou suas vestes de feiticeira em favor de roupas mais interessantes, os criadores repensaram grande parte da jogabilidade padrão de *FFX* para esta seqüência. Em primeiro lugar, *X-2* é

VESTIDAS A CARATER

Embora nossas três adoráveis heroínas pareçam ser as únicas personagens controláveis do jogo, variedade é algo que não falta em *X-2* — cortesia do novo sistema Job Wheel. Você descobrirá uma game de tipos de emprego para as garotas à medida que progride, incluindo o tradicional cardápio de *FF*, como White e Black Mage, Gambler e Ladrão — e novos empregos criativos como Pop Star, Pistoleiro e Mascote (hã?). Cada emprego apresenta estatísticas e habilidades exclusivas (sem mencionar uma roupa transada), e você pode alternar entre elas usando o comando Dress Up.



ユナ	HP	103	MP	
リクク	HP	114	MP	
パイン	HP	149	MP	

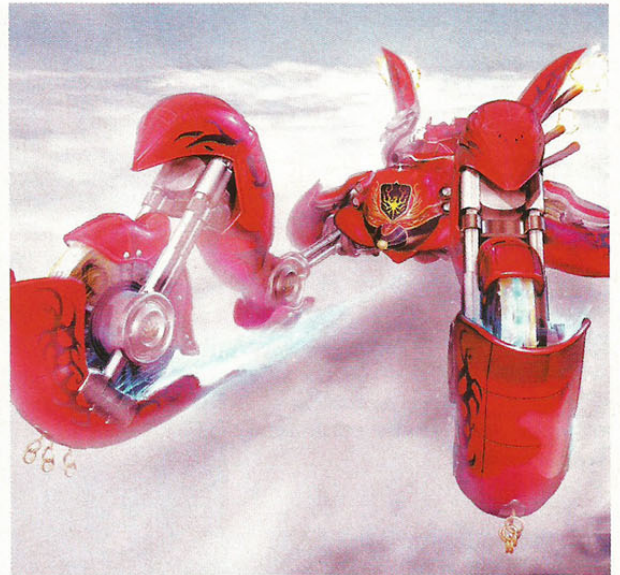
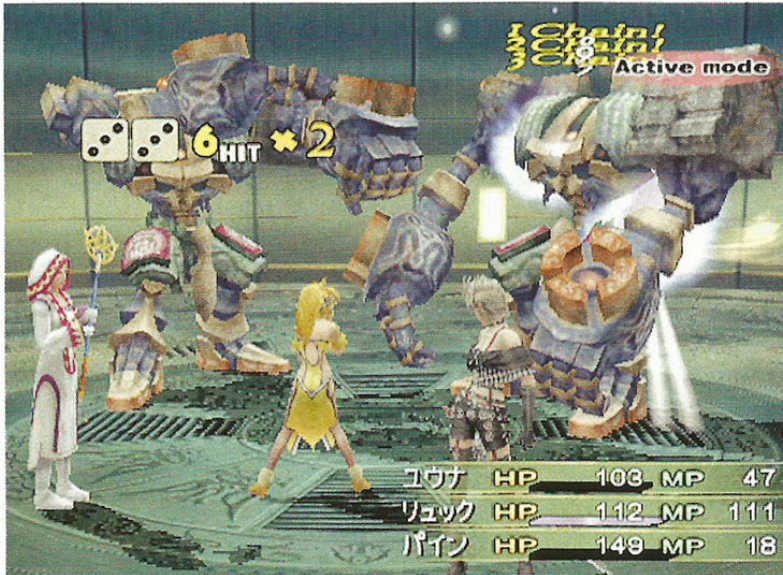


ユナ	HP	103	MP	47
リクク	HP	114	MP	35
パイン	HP	149	MP	18



INUTILIDADE CARA PRA CARAMBA

No Japão, malucos de pedra por *FF* poderão comprar (pela merreca de US\$ 100,00) essas réplicas das pistolas Tiny Bee de Yuna. Elas são joysticks, com todos os botões necessários para jogar o game, mas não funcionam como uma GunCon — todo o tiroteio é puramente implícito. Não há nenhuma previsão de lançamento americano.



baseado em missões. Em vez de partir em uma jornada de uma maneira linear, você agora pode enfrentar um grande número de miniaventuras na ordem que escolher, graças à nave Celsius das gurias. A narrativa geral permanece intacta, mas aquilo que você vê ao longo do caminho até seu objetivo final é completamente escolhido por você. Além disso, a Square remontou o sistema de combate, trazendo de volta o clássico conceito Active Time Battle (no qual os inimigos continuam espancando seus personagens enquanto você faz suas escolhas). O resultado final: combate mais rápido e perigoso. Yuna também vê mais ação enquanto corre pelo campo e pelos labirintos. Agora ela pode pular e se pendurar em plataformas. Não se preocupe, ela não está querendo dar uma de Lara Croft, mas isso acrescenta um pouco de emoção às caminhadas, que antes eram bem monótonas. E para personalizar seu personagem, o Sphere Grid de *FFX* foi eliminado em favor do inédito

sistema Job Wheel, uma mistura do adorado sistema de empregos de *Final Fantasy V* e brincadeira de estilista (veja o box). A área de *X-2* que não mudou muito foi os gráficos. Como ele se passa no mesmo mundo que seu antecessor, você visitará muitas das mesmas localidades, apenas atualizadas com dois anos de renovação. Mas você também verá áreas inéditas de Spira, portanto, não se trata apenas de uma recauchutagem geográfica. Como era de se esperar, a Square também incluiu uma saudável dose de brilhantes seqüências animadas e efeitos exagerados de magia. A música, no entanto, pode pegá-lo de surpresa. O velho compositor da série, Nobuo Uematsu, não está envolvido. Em vez dele, a equipe de som de The Bouncer apresenta uma mistura de pop, R&B e outros estilos que você nunca esperaria ter em uma trilha sonora de *FF*. Mas mudança pode ser uma coisa boa, certo? ♣

—Shane Bettenhausen



Retorne a belos locais de *FFX*



CARAS NOVAS E VELHOS AMIGOS

Paine



O humor negro desta nova integrante do grupo bate de frente com a efervescência graciosa das outras meninas.

LeBlanc



Esta insolente donzela lidera um grupo rival de caçadores de esferas competindo com Yuna pelas mercadorias.

Nooj



Este veterano da guerra contra Sin lidera a Youth League, um grupo de adolescentes rebeldes.

Velhos amigos



Você encontrará uma turma de *FFX* — Kimahri, Lulu e Wakka vão te dar uma força, mas não se juntarão a você.



PREVIEWS

X2: Wolverine's Revenge

Produtora:	Activision
Desenvolvido por:	Gene Pool
Jogadores:	1
Gênero:	Ação
% Desenvolvida:	85%
Lançamento:	Abril de 2003
Também para:	GC, Xbox
Web Site:	www.wolverinesrevenge.com
A boa:	Wolverine é muito mais do que suas garras.
A má:	Matar hordas de capangas sem rosto. "Bocejo".
É a péssima notícia:	Depois da chacina, os tais capangas ficam... espera aí, eles simplesmente desaparecem!



TODO MUNDO MENOS HUGH

Para garantir que X2 será tão bom quanto parece, a Activision escolheu alguns grandes nomes para a dublagem:



Adeus, Luke Skywalker. Mark "dublo qualquer coisa que me pedirem" Hamill, é quem vai grunhir na pele de Logan.

Quem melhor para interpretar o professor do que ele mesmo, Patrick Stewart?



Wolverine não é um estranho aos videogames, mas os leitores de HQs que conhecem todas as capacidades deste X-Man sentiram-se desrespeitados pelos consoles no passado. Com suas garras de aço, é difícil prestar atenção aos outros atributos desse caipirão mutante. Claro que as lâminas sempre serão o centro das atenções, e a Gene Pool (que desenvolveu o game) inventou um monte de maneiras para que você se use em **X2: Wolverine's Revenge**. Você terá à disposição uma série básica de golpes cortantes, perfeitos para despedaçar um menu igualmente redundante de capangas genéricos; outras acrobacias possíveis incluem saltos mortais, deslizamentos e chutes rotativos. Felizmente, *Revenge* vai um pouco além da pancadaria repetitiva e permite que você adorne esses clones com movimentos de finalização bem legais. Mais do que uma simples coreografia letal, esses ataques especiais podem ser indispensáveis nas lu-

tas contra os chefes. Por exemplo, para superar Juggernaut (Fanático, em nossas HQs nacionais), você precisa arrancar o capacete dele com ataques aéreos antes que seu X-amigo Colossus possa acabar com o cara com um ataque combinado diretamente tirado dos quadrinhos. Então, por que tanta comoção a respeito dos outros talentos, freqüentemente negligenciados, dessa bola de pêlo canadense? Para começar, se Wolvie ficar o tempo todo fazendo o que faz melhor (ou seja, retalhar bandidos), seu fator de cura não vai entrar em ação. Ele precisa guardar suas garras para recuperar a energia perdida. Mas é o acesso a seus sentidos sobre-humanos que o coloca na pele dessa máquina mortífera de crânio de adamantium. "Durante muito tempo, pensamos profundamente sobre as habilidades mutantes do Wolverine", explica o produtor executivo Rob Letts. "Tentamos adequar o jogo para ressaltar de fato o maravilhoso potencial

PICOTANDO INIMIGOS COM ESTILO

Fúria selvagem



Libere a ira de uma dúzia de orangotangos

Sentidos sobre-humanos



Vença defesas de última geração apenas com seu instinto animal

Fator cura

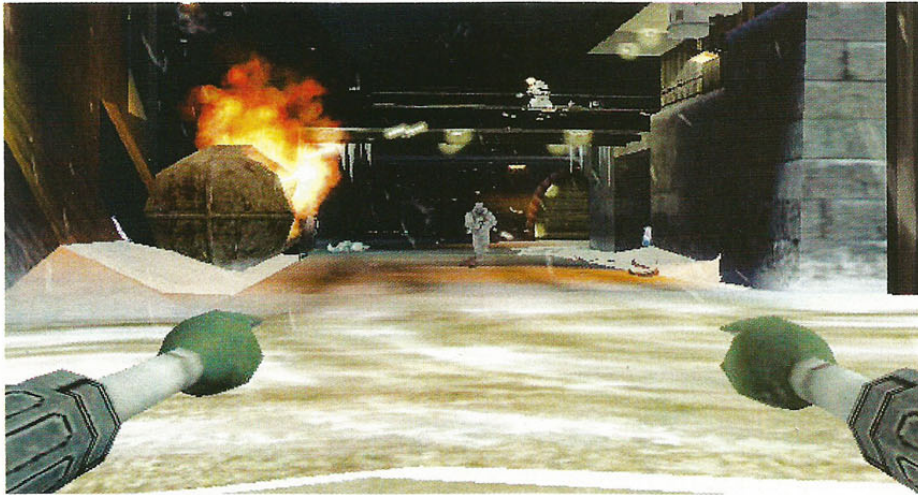


Guarde as ataduras - Wolverine renova sua energia por conta própria



A ORIGEM SECRETA DE X2

Você não consegue esperar para ver a sequência de *X-Men*? Corra para caçar nas importadoras a graphic novel de 1982 "X-Men: God Loves, Man Kills" (X-Men: Deus Ama, Homem Mata), em que a Mansão X é invadida por forças antimutantes. Foi essa história que inspirou o filme.



que ele tem." E dá para ver o esforço. *Revenge* foi desenhado de maneira tão precisa que, em boa parte do tempo, é uma alternativa viável à carnificina por atacado. Quando se segura o botão L2, a tela fica translúcida e vermelha, e os ruídos do ambiente transformam-se em um leve sussurro. De repente, você começa a ver de maneira distinta o que está à sua volta: aparecem pegadas anteriormente invisíveis e é possível segui-las; dá para examinar o espectro UV à procura de armadilhas; e surpreender suas presas com ataques vindos do meio das sombras. Wolverine pode ser tranqüilão ou selvagemmente furioso, você decide.

Proporcionando profundidade aos dons genéti-

cos, o enredo foi esculpido pelo roteirista de HQ Larry Hama. Portanto, apesar de ter certos laços com a sequência cinematográfica de "X-Men", (que chega aos cinemas brasileiros em maio), a trama de *Revenge* tem mais a ver com as HQs do que com o filme. Isso significa que, para sustentar o retalhamento de infinitos capangas de mesmo rosto e a procura pelas chaves de portas trancadas, há uma história sólida, que Lett classifica como "rápida e agressiva". Tudo que sabemos até agora é que Wolverine precisa se aventurar pelas regiões selvagens do Canadá, voltando até às instalações do Departamento H. Lá, ele deve encontrar um antídoto para a bomba viral que acaba de ser descoberta em seu sistema. Pois é, a infâmia dos títulos vagabundos de super-heróis pode ser a pior inimiga de Wolverine. Mas se a jogabilidade de *Revenge* conseguir fazer uso coerente de todos os seus poderes, talvez nosso amigo de garras consiga escapar da maldição HQ-para-videogame. 🎮

—Shawn Elio

AMIGOS



Colossus

Um corpo de aço orgânico dá invulnerabilidade à força brutal deste russo



Fera

Das produções Disney para os X-Men... opa, Fera errada...



Professor X

Ele tem a mente mutante mais poderosa do planeta



INIMIGOS



Dente de Sabre

Força por força, esta máquina de matar psicótica é a versão do mal do caipirão.



Lady Letal

Wolverine de sutiã? Dentes de Sabre com meia-calça? É, até mesmo a genial Marvel às vezes pisa na bola.



Wendigo

Se você já se refestelou com um osso humano, pode contar com receber este espírito imortal de um pé-grande albino.



Magneto

Agora, como é que um homem com um esqueleto de metal derrota o autoproclamado mestre do magnetismo?

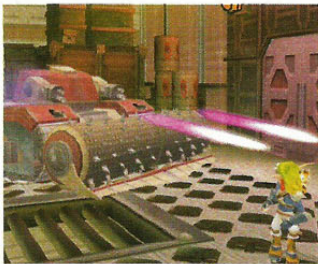




PREVIEWS

Jak II

Produtora:	Sony CEA
Desenvolvido por:	Naughty Dog
Jogadores:	1
Gênero:	Ação
% Desenvolvida:	60%
Lançamento:	Setembro de 2003
Site:	www.jakanddaxter.com
A boa:	É a seqüência de um de nossos jogos de plataforma favoritos no PS2.
A má:	Ainda estamos enfurecidos com o lamentável final "extra" do último jogo. Você não está?
É a péssima notícia:	Jak, após sua mutação com Dark Eco, pode pegar pesado.



CONHEÇA O NOVO JAK



Depois de um tempo na prisão, os olhos de Jak não são mais longos e cheios de vida – são terríveis e brilhantes. Seu cabelo cresceu e ele está fortão. Agora tem um remendo na alma (sempre um sinal do mal). A maior mudança? Está preparado? Jak... fala! Ele era mudo no primeiro game.

Devido à popularidade e ao sucesso de crítica de *Jak & Dexter*, era fácil prever uma seqüência. O que não esperávamos era que o próximo jogo fosse tão sombrio e soturno, com um enfoque mais maduro. A Naughty Dog abandonou o estilo *Crash Bandicoot* de fundos iluminados, em favor de algo que mais se assemelha a uma zona de guerra. Quando deixamos *Jak & Dexter* pela última vez, eles estavam espiando por uma porta misteriosa que brilhava. No início de *Jak II*, descobrimos que aquela porta é, na verdade, um portal para uma cidade escura e deprimente numa época totalmente diferente. Obviamente, a dupla entrou no portal, mas não foi bem recebida do outro lado: os nativos capturaram Jak, o jogaram na cadeia e fizeram experimentos com ele usando Dark Eco, a melega mutagênica do outro jogo. Dexter acaba, eventualmente, ajudando seu amigo a escapar da prisão, mas o tempo de cadeia transformou o



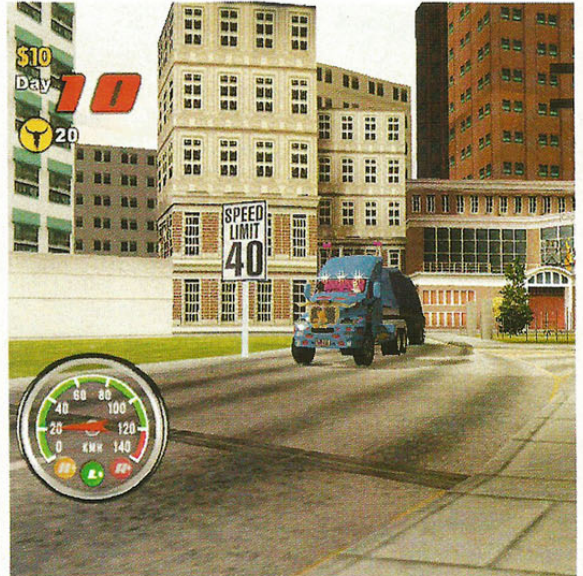
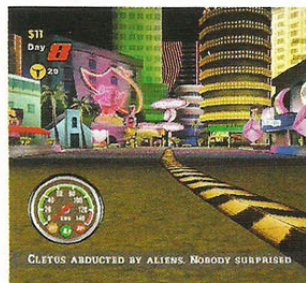
colega num bad boy dos mais malandros (veja detalhes no box). Essa nova atitude também muda o foco da jogabilidade. Jak agora pode usar quatro armas, cada uma delas com projéteis diferentes. E as lutas do jogo também são mais orientadas para os combos. Por exemplo, você pode dar um chute giratório, emendando com uma coronhada de sua arma na cara do bandido. Ou você pode pular e cair sobre ele, aplicando-lhe um terrível golpe final. Também existem muitas mudanças em *Jak II* do ponto de vista tecnológico. Cada uma das centenas de personagens controlados por computador que você encontra na cidade, tem visual diferente. Você pode viajar por toda ela em diversos carros voadores futuristas e os gráficos das cenas de transição melhoraram dramaticamente. Mas sombrio, mais ousado e mais desafiante – esta é uma seqüência para se aguardar. 🎮

—Ethan Einhorn



Big Mutha Truckers

Empire Interactive • Maio de 2003 • também para: Xbox – A Dona Jackson não é uma mulher bonita. Caramba, ela mal parece humana! Mas de alguma forma, conseguiu dar a luz a quatro crianças – de quatro pais diferentes. Agora, ela está deixando sua empresa de caminhões para o rebento que conseguiu juntar mais dinheiro levando encomendas de um lugar a outro. Truckers não é apenas um game de corrida, mas também simula negócios, em que você pode juntar mercadorias para revendê-las em outro lugar, embolsando o lucro. Claro, você precisa achar o caminho mais rápido entre as cidades, o que significa um monte de atalhos. Pelo caminho, prepare-se para para fugir da polícia e enfrentar algumas gangues de motoqueiros a fim de encrenca. Ah, e você deve encontrar também com mais alguns filhos bastardos da mamãe Jackson, que não são poucos. Sim, você já viu isso antes, mas parece que há algumas novidades aqui.



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

Rua Major Solon, 293 Cambuí - Campinas - São Paulo

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



Color Quest

Agetec • Maio de 2003 – Se você é um Picasso reprimido que sente uma absoluta necessidade de criar seu próprio logotipo em games de corrida, decorar seu quarto em Animal Crossing ou ainda usar aquela cópia empoeirada de Mario Paint, irá adorar Color Quest, da Agetec. É uma criativa recriação do conceito de Monster Rancher, mas, desta vez, você realmente inventa as criaturas que leva para as batalhas.

No início do jogo, é possível criar pouco mais do que um bichinho besta e fracote, mas conforme avança, torna-se capaz de construir praticamente qualquer coisa – de uma monstruosidade cheia de tentáculos à próxima encarnação infernal de Freddy Krueger. As características e atributos de seu personagem mudam de acordo com as cores e formas que você usa (partes anexas aumentam a agilidade, coisas nas mãos melhoram o ataque, e por aí vai), portanto, o sucesso depende muito mais de estudo do que simples testes randômicos. O combate combina os tradicionais ataques ao estilo RPG (magias, vãos, cura) com uma hierarquia de poderes que depende tanto de habilidade como de sorte. Abrir caminho pelo surpreendentemente modo Single Player é somente parte da diversão – colocar suas criações contra os monstros de seus amigos deve, certamente, criar muitas rivalidades virtuais.



Unlimited: SaGa

Square Enix USA • Julho de 2003 – Achar um doido por Final Fantasy entre fãs de RPG é simples, mas encontrar um devoto da série SaGa (outra tradicional franquia da Square) é bem mais difícil. Não é que SaGa Frontier e SaGa Frontier 2 (PSOne) sejam games ruins, mas são bem bizarros e acabaram não conquistando o grande público.

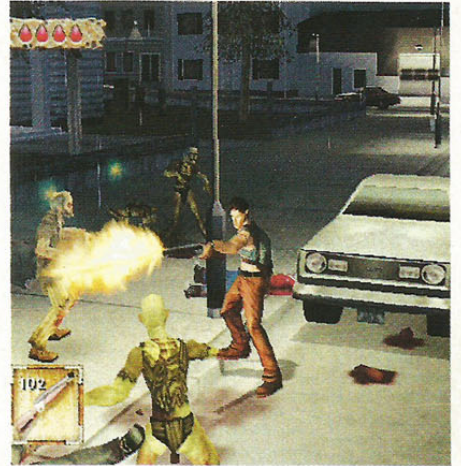
Unlimited: SaGa é o primeiro capítulo da série no PS2 e, apesar de ainda ser esquisito pra caramba, é definitivamente interessante. Com sete cenários interligados (alguns supostamente levarão 40 horas para serem vencidos) para serem batidos em qualquer ordem e um revolucionário estilo visual que parece rabiscos animados, Unlimited definitivamente renova o gênero.

O problema é que a dificuldade insana, estilo de movimentação estranho (você não caminha livremente, então, os calabouços acabam parecendo tabuleiros de xadrez) e um sistema de batalha muito complexo (que contém mais roletas do que qualquer cassino em Las Vegas) podem assustar os que não forem fanáticos ardorosos por RPGs.



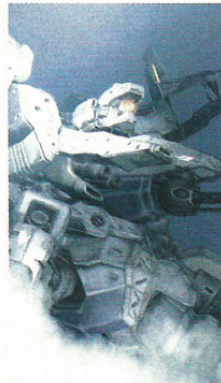
Evil Dead: A Fistful of Boomstick

THQ • Maio de 2003 • Também para: Xbox — Que comece o horror. Ash, a maior estrela dos filmes trash está dando uma nova chance a esse tal de videogame depois do fracasso que foi o frustrante Evil Dead: Hail To The King (PSOne, DC). A Fistfull of Boomstick não é uma seqüência, mas um game de ação inteiramente novo, baseado na fórmula clássica de Evil Dead: serra elétrica encontra uma horda de demônios zumbis. Para nossa alegria, nosso herói Bruce Campbell empresta sua voz a Ash, enquanto a VIS (State of Emergency, Earthworm Jim 3D) cuida do desenvolvimento. Na verdade, Evil Dead está usando o engine básico de State of Emergency, o que significa que podemos esperar dúzias de criaturas nojentas babando e gemendo pela tela ao mesmo tempo. Apenas esperamos que os objetivos das missões sejam mais interessantes do que em SOE. O combate certamente será, já que Ash pode usar duas armas ao mesmo tempo. E graças à magia da mira automática, ele será capaz de acabar com um zumbi atirando para trás, sem olhar, enquanto remodela a cara de outro monstrengo com sua serra elétrica, tudo isso sem parar de fazer as piadinhas típicas do personagem. Tomara mesmo que este game seja mais interessante do que Hail To The King — nosso amigo Bruce merece.



Armored Core 3: Silent Line

Agetec • Segundo semestre de 2003 — Quando uma empresa apenas adiciona um subtítulo a algum jogo, sem realmente promovê-lo como uma seqüência, não podemos esperar muito. Mas com Silent Line, a Agetec diz estar cuidando da principal reclamação sobre sua série de missões de combate com robôs gigantes — os mechas são absurdamente lentos! Além de mais velocidade nos controles, o game promete uma maior variedade de itens para melhorar sua máquina, robôs ajudantes mais espertos para auxiliá-lo nas missões, um novo sistema de mira que permite disparar em partes específicas dos inimigos e a possibilidade de importar seu velho robô de Armored Core 3. A única coisa que falta é o suporte Online, incluído somente na versão japonesa (pô!).



DRAGOON GAMES

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

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

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

**Sedex para
todo o Brasil**

www.dragoon.com.br



PREVIEWS

Sonic Adventure DX: Director's Cut

Produtora:	Sega
Desenvolvido por:	Sonic Team
Jogadores:	1
Gênero:	Ação/Plataforma
% Desenvolvida:	65%
Lançamento:	Maio 2003
Site:	www.sega.com
Também para:	Dreamcast
A boa:	Os donos de GameCube finalmente ganham a melhor aventura do Sonic para Dreamcast.
A má:	É basicamente o mesmo jogo de antes.
É a péssima notícia:	O bigode do Dr. Robotnik. Alguém arrume uma navalha pro cara, e rápido!



QUEM É ESTE PORCO-ESPINHO?



Não, este não é Sonic depois de cair em um balde de cãndida. Este é Super Sonic e você só pode jogar com ele e acessar o verdadeiro final do jogo se completar toda a jornada com os seis personagens disponíveis. Na última fase, as habilidades de Sonic são aumentadas ao máximo quando ele evoca o poder das Esmeraldas e desafia a última forma de Chaos, chamada Perfect Chaos. É uma fase curta, mesmo assim, é uma corrida sensacional que todos os fãs de Sonic devem experimentar.

Os rumores circularam por anos sobre dois dos mais talentosos criadores de games da atualidade – Shigeru Miyamoto (de *Mario*) e Yuji Naka (de *Sonic*) – trabalhando juntos num projeto secreto. Tudo porque Naka sempre faz propostas para que Miyamoto se junte a ele. Bom, enquanto esse projeto não se materializa, é uma surpresa e tanto perceber que os consoles da Nintendo se tornaram (até agora) os playgrounds para o porco-espinho azul da Sega. Felizmente, depois da estréia de *Sonic Adventure 2: Battle* no GameCube, a mascote da Sega retorna numa versão melhorada do *Sonic Adventure* original (que foi lançado para o Dreamcast em 1999). Ao contrário de sua seqüência, este game – agora com o subtítulo **DX: Director's Cut** – mantém o roedor superstar como o centro das atenções (*Battle*, por outro lado, dá o mesmo destaque a todos os amigos do azulão, mas só a

fase de Sonic é realmente divertida). Sonic está de volta fazendo o que faz melhor: acabar com os planos do Dr. Robotnik, seu inimigo com cabeça de ovo e bigode de leão marinho. Robotnik convocou um monstro de água gigante chamado Chaos. Os planos do Doutor pretendem transformar a criatura numa máquina de matar com 40 andares de altura. Para isso, ele precisa das Esmeraldas do Chaos, e cabe a Sonic e seus amigos (mais a eles, na verdade) encontrar as esmeraldas primeiro. Se você nunca jogou *Adventure* no Dreamcast, ou sua seqüência no Cube, aperte os cintos e vá com tudo neste game. Os cenários ficam se borrando as fases voam quando Sonic vai de plataforma em plataforma ou atinge velocidade máxima para escapar de inimigos gigantescos como uma baleia assassina. *Adventure DX* traz um monte de cenários, cada um exigindo objetivos diferentes. Numa fase com um tor-

VAMOS NOS CONECTAR



As pequenas criaturas Chaos são as estrelas do minigame de corrida de *Adventure DX*. Quanto mais tempo você passa cuidando deles, melhor é a performance delas. Você também pode jogar com os carinhas através da conexão via cabo link do GC-GBA. Apenas faça o download do Chao Garden (onde você pode cuidar das criaturas) para o seu GBA e pronto. Para salvar o progresso dos bichinhos, você precisará fazer o download do jardim em um dos três títulos para GBA de Sonic – *Sonic Advance*, *Sonic Advance 2* ou *Sonic Pinball Party*. Se não fizer isso, o jardim desaparece quando você desliga o portátil.

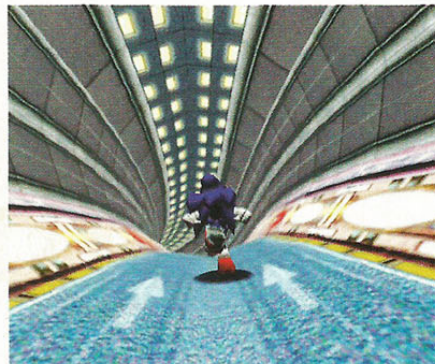


“Sonic irá encontrar rostos familiares, e outros nem tanto...”

nado, você precisará usar um trampolim para passar voando sobre ele. E quando Sonic não estiver pegando anéis ou procurando as Esmeraldas, vai encarar Robotnik e diferentes formas de monstros-Chaos. Como diz o título, o jogo também inclui elementos de aventura, mas eles são bem básicos – geralmente levar objetos do ponto A para o ponto B para acessar novas fases. Sonic também encontra upgrades ao longo da caminho, coisas como novos sapatos para ajudá-lo a ganhar ainda mais velocidade e fazer aqueles loopings gigantescos tão conhecidos dos fãs da série. Sonic também vai encontrar rostos familiares e não tão familiares (veja o box) que, eventualmente, se tornam personagens jogáveis. Você pode estar perguntando: "O que faz este jogo diferente da versão de

Dreamcast?" A resposta: quase nada. Você pode ligar seu Game Boy Advance ao GC para pegar aquelas fofas e adoráveis criaturas Chaos nos minigames de Adventure DX. E a Sega promete melhores visuais (na nossa versão, os personagens pareciam melhorados, mas o resto do jogo parecia igual) e 50 novos minidesafios (tomada de tempo, pegar anéis, etc.) Mas é uma pena que o Sonic Team não desenvolveu novas áreas para as missões adicionais e você não precisa completá-las para abrir o final de DX, que é muito mais legal. Estamos um pouco confusos sobre o motivo que levou a Sega a lançar o pior dos dois jogos da série Sonic Adventure primeiro, mas pelo menos Adventure DX chegou. Antes tarde do que nunca. 🎮

– Bryan Intihar



SONIC E AMIGOS

Sonic



Algumas fases com Sonic são tão velozes que alguns vão reclamar de enjojo. Espere pegar um monte de anéis, correr através de fases em um tempo determinado e enfrentar várias formas de Chaos

Tails

O parceiro de Sonic ganha destaque ao desafiar o tempo e enfrentar Robotnik.



Knuckles



É difícil de dizer se Knuckles é amigo do Sonic ou se está só esperando o momento certo para tomar seu lugar. Cada uma de suas fases pede que ele encontre três pedaços de uma esmeralda quebrada, o que deve explicar por que ele é o menos querido entre os fãs de Sonic.

Amy

A amiga (íntima?) de Sonic. É melhor você ter respeito por ela, porque Amy vem armada com um martelo. E ela não tem medo de usá-lo.



Big the Cat

Ainda estamos tentando descobrir porque o Sonic Team decidiu deixar você controlar um felino gordão. Em cada fase, Big tenta pescar seu sapo perdido. Uau, que... chato!



E-102 Gamma



Este robô criado por Robotnik eventualmente manda seu criador para aquele lugar. As fases de E-102 consistem em destruir tudo em seu caminho.



PREVIEWS

Lost Kingdoms II

Produtora:	Activision
Desenvolvido por:	From Software
Jogadores:	1-2
Gênero:	RPG
% Desenvolvida:	98%
Lançamento:	Maio de 2003
Site:	www.activision.com
A fofa:	Toneladas de cartas para encontrar e melhorar.
A má:	É fácil desperdiçar cartas por engano.
É a péssima notícia:	Gaste todas as suas cartas e você já era.



Tara não consegue dar dez passos sem tropeçar em um baú contendo uma nova carta. Isso é muito bom, pois você precisa muito delas



O primeiro *Lost Kingdoms* tornou-se famoso graças à sua épica história e seu incomum, porém muito intuitivo, sistema de batalhas. *Lost Kingdoms II* fortalece essas virtudes e corrige muitas das antigas fraquezas, o que deve elevar seu status e transformá-lo em um RPG para Cube digno da atenção de todos.

LKII se passa 200 anos após o primeiro game. Magos cruéis estão ameaçando o reino de Argwyll com runas sintéticas – artefatos que evocam e controlam monstros. Você joga como Tara, uma jovem garota criada por ladrões que, misteriosamente, possui uma runa verdadeira, que se mostra ser a última esperança do reino. Quem é Tara? Como ela conseguiu essa runa? Você precisará usar os poderes da pedra para responder a essas perguntas e proteger o local dos invasores.

O sistema de batalhas original retorna para esta sequência com algumas melhorias. Como antes, cartas mágicas colecionáveis permitem que você evoque criaturas que lutam no seu lugar, em tempo real. Com pontos de experiência, você pode melhorar as habilidades dessas criaturas. Uma nova adição a esses combates permite que você possa usar diversas cartas para lançar um poderoso (e visualmente incrível) ataque combo. E claro, desta vez, há um baralho bem maior para brincar: das 200 cartas disponíveis, metade é inédita.

Ter feras mágicas para lutar em seu lugar é emocionante, mas algumas vezes bate aquela vontade de tomar a briga em suas próprias mãos. Pois *LKII* tem algumas cartas novas especiais, que deixam você ata-

car o inimigo diretamente ou transformar seu personagem (à la *Altered Beast*) para cuidar da trepa pessoalmente. Essas transformações também ajudam a solucionar puzzles e atingir novas áreas – você pode ganhar asas para voar sobre uma ponte quebrada, por exemplo.

As batalhas ocorrem em tempo real, mas – como em qualquer card game – há espaço para estratégias. Todas as cartas têm elementos associados de uma forma que lembra jo-ken-pô: água vence fogo, fogo vence madeira e por aí vai. Guarde isso em mente e use suas cartas com sabedoria, ou corra o risco de ficar sem criaturas, deixando Tara indefesa como a pobre garotinha que é. ♣

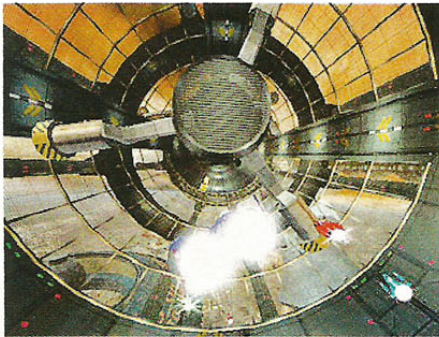
—Paul Byrnes



COLOQUE AS FICHAS



Jogadores da versão Arcade de F-Zero (que é idêntica à versão doméstica) podem usar o Cartão de Memória do GameCube para correr com suas naveas no gabinete com movimentação total. A Sega não disse se tal interface destravará personagens ou veículos especiais, mas isso parece provável.



F-Zero

Nintendo • segundo semestre de 2003 – Andre Komatsubara está suando.

Não pode ser o clima desta refrescante manhã de inverno que deixou o melhor jogador de F-Zero do Japão (ele ganhou um campeonato patrocinado pela Nintendo alguns anos atrás) desse jeito. E com certeza não é por causa do excesso de exercícios – ele está perdido no meio de uma fila há uma hora. O culpado deve ser o game.

Andre acabou sua primeira partida do novo F-Zero, a atualização da famosa série de corrida para GameCube e Arcade desenvolvida pela Sega. Experimentando a mesma versão 50% desenvolvida, podemos entender por que ele está tão emocionado: este game é sensacional.

F-Zero sempre teve a ver com velocidade, mas esta última versão faz com que os games anteriores pareçam uma viagem com as crianças até o supermercado. Prédios coloridos e placas de neon brilhantes borram a tela enquanto você voa pelas paisagens futuristas e extravagantes – e isso é antes que você passe por cima de turbos estrategicamente posicionados ou aperte seu botão de turbo. Aí, as coisas ficam ainda mais rápidas. Os traçados das pistas aumentam o caos. Às vezes, as pistas se dividem em duas, com ambas estradas se contorcendo até que uma esteja suspensa, de ponta-cabeça, acima



da outra. Outra fase singular é, na verdade, um cilindro longo e retorcido – você corre pelo lado de fora em qualquer ponto de sua circunferência. E os saltos? Uma vez nós atingimos uma rampa numa velocidade tão insana que cronometraram um tempo de dez segundos antes de aterrissar. É, você também suaria. Ah, e também existe a possibilidade de sua nave explodir, já que seu medidor de energia diminui cada vez que você usa um turbo, bate na lateral da pista ou colide com outro corredor (como bem sabem os 30 adversários controlados pelo computador ou os outros três jo-

gadores em tela dividida). Se não quiser reabastecer passando por cima de áreas especiais da pista, você perderá segundos preciosos conectado a uma nave de reparos. Ainda existem muitas perguntas sobre F-Zero: Quantas pistas serão oferecidas? Quais são os novos personagens planejados? E exatamente quando o game será lançado na América? Andre certamente não sabe, mas enquanto franze a sombrancelha e volta para o final da fila de uma hora para mais cinco minutos de F-Zero, ele dá um conselho: “Quando jogar, não use muita roupa.”

HERÓI ZERO: UMA ENTREVISTA DE 30 SEGUNDOS COM O CAMPEÃO, ANDRE KOMATSUBARA



EGM: Quer dizer que você venceu um torneio de F-Zero?

Andre Komatsubara: Sim. Foi um torneio sem handicap com mais de 30 participantes. Mas eu era o único corredor combatente entre eles.

EGM: Corredor combatente?

AK: Adoro jogar sujo, sabe? Não gosto de apenas correr pela pista para ganhar. Quero usar ataques laterais, detonar os outros jogadores e depois vencer.

EGM: Sair de seu caminho para atacar os outros não deixa a vitória mais difícil?

AK: Definitivamente fica mais difícil, mas eu não consigo evitar. É isso que eu adoro em F-Zero. Normalmente, jogos de corrida são apenas para ver quem pilota mais rápido. Mas em F-Zero você também pode detonar os outros carros. Não apenas jogá-los para longe – acabar com eles de verdade (risos). Não gosto do modo Time Attack – quero competir com os outros e vencer.



PREVIEWS

1080° Avalanche

Nintendo • Segundo semestre de 2003 –

Já faz mais de cinco anos que o primeiro 1080° apareceu no N64, mas a franquia de snowboarding da Nintendo, finalmente, mudou de geração e está pronta para o GameCube. Você irá viajar para áreas acessíveis apenas de helicóptero, onde a neve é tão macia como um travesseiro de penas, mas árvores despencando e pontes de madeira nada seguras estarão lá para tornar sua decida montanha abaixo um pouco mais desafiadora. Fique atento também para as monstruosas avalanches que podem levar o seu nome da lista de campeões para as páginas de obituário dos jornais.

A ação enlouquece ainda mais quando você adiciona a tudo isso truques como Grabs e Grinds, enquanto busca se manter à frente dos outros competidores. Combine a isso um modo para dois jogadores e Avalanche está pronto para agradar aos fãs de snowboarding, loucos para descer geladas montanhas virtuais.

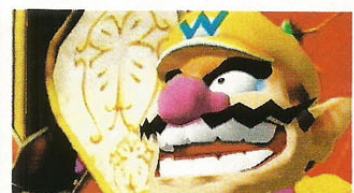


Wario World

Nintendo • Maio de 2003 –

Não dá pra desapontar um vilão bacana – ou no caso de Wario, um italiano psicótico com cara de duende. À direita, estão as mais recentes imagens de Wario World, um game de ação 3D em que você assume o comando do parente malvado de Mario, enquanto ele tenta recuperar sua fortuna do domínio de um misterioso diamante negro, que transformou sua riqueza em uma horda de vilões.

Ao contrário das aventuras de Wario no GBA, a jogabilidade de WW é pura ação, o que deu ao bigodudo novas maneiras de enfrentar os inimigos, além do já tradicional “ataque da ombrada”. Por exemplo, você agora pode agarrar e girar um inimigo, nocauteando outros que estejam pelo caminho, ou mesmo levantar o coitado executar um pilão, aquele golpe de luta livre em que seu adversário aterrissa de cabeça no chão. E esse ataque ainda cria uma rachadura no chão, que pode acabar derrubando outros inimigos. Quer ser mais simples? Então apenas atire o coitado que você está girando em uma parede ou qualquer outra coisa. Seja qual for a maneira que você escolher, uma vez que o inimigo esteja abatido, ele se transforma de volta no tesouro perdido e o deixa mais próximo de descobrir quem está por trás de tudo isso. Afinal, ninguém mexe com o querido ouro de Wario e escapa impunemente!




Sobreviva nas ruas de VICE CITY.

SUPER DICAS

Especial #02

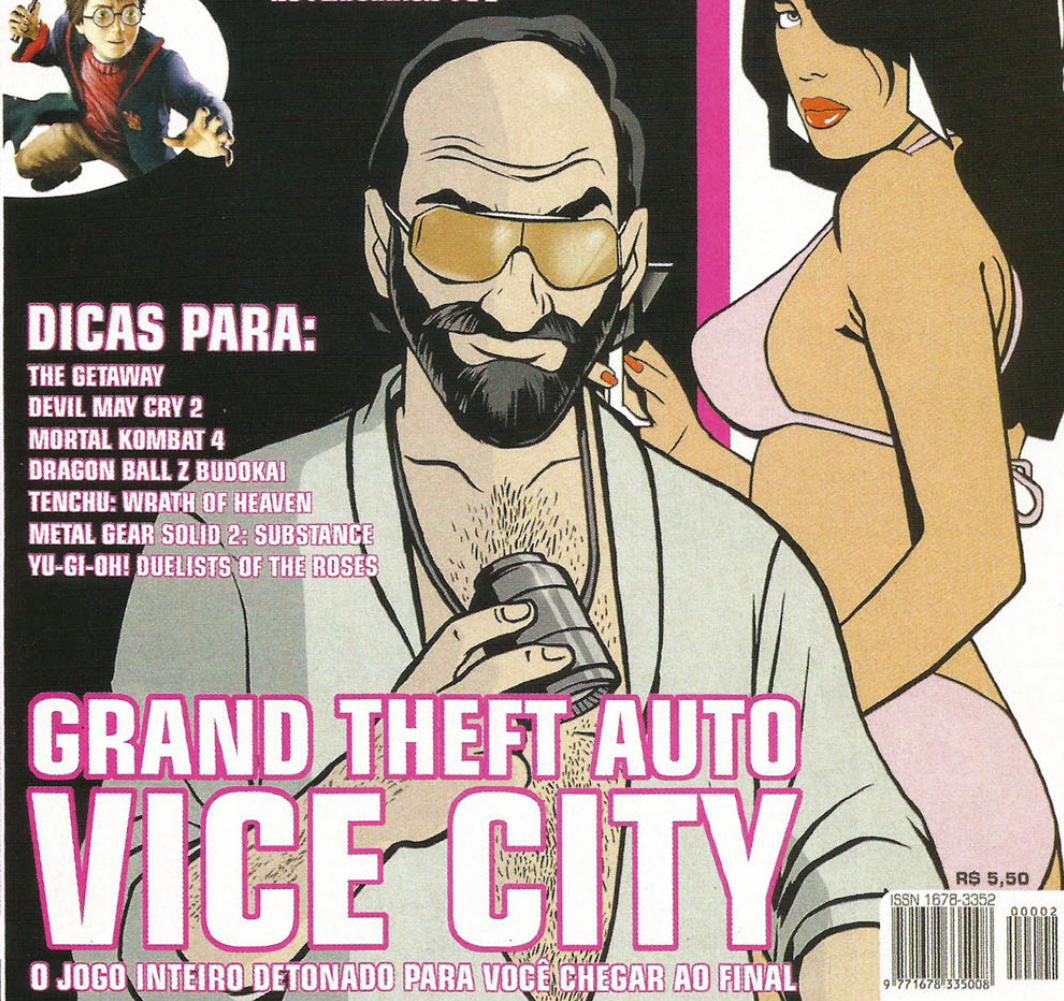
PLAYSTATION

HARRY POTTER
TODOS OS PASSOS PARA VENCER
NO PLAYSTATION 1 E 2



DICAS PARA:

- THE GETAWAY
- DEVIL MAY CRY 2
- MORTAL KOMBAT 4
- DRAGON BALL Z BUDOKAI
- TENCHU: WRATH OF HEAVEN
- METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE
- YU-GI-OH! DUELISTS OF THE ROSES



GRAND THEFT AUTO VICE CITY

R\$ 5,50

ISSN 1678-3352 00002

9 771678 335008

O JOGO INTEIRO DETONADO PARA VOCÊ CHEGAR AO FINAL

Confira o detonado do game que vendeu mais rápido em toda a história. Dos comandos básicos às estratégias detalhadas, para você completar 100% dos objetivos do jogo. E ainda: detonado de *Harry Potter e a Câmara Secreta* e centenas de dicas para os melhores jogos de PSOne e Playstation 2.

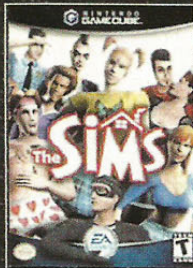
Peça ao seu jornaleiro.



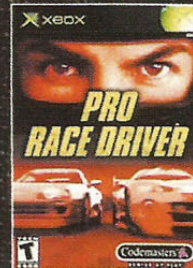
CONRAD
EDITORA

NOVIDADES

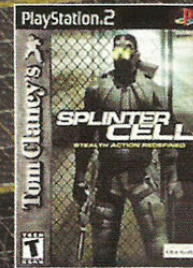
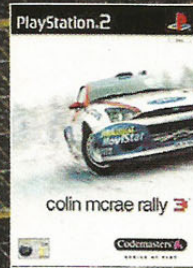
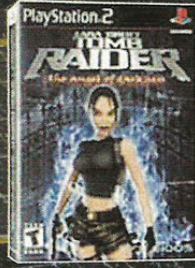
GameCube



X Box



PlayStation 2



PS one



PROMOÇÃO
6x de R\$ 60,00

Jogos
originais
a partir de
R\$ 125,00

Game Boy Advance



PROMOÇÃO
6x de R\$ 55,00

LANÇAMENTO

GAME BOY
ADVANCE SP



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

Atendimento Eletrônico "Fale Conosco" on line

PRE-PRINT
PARA PARCELAMENTO OU FINANCIAMENTO, SUJEITO À APROVAÇÃO DE CRÉDITO
PROMOÇÃO VÁLIDA ATÉ O FINAL DO ESTOQUE

NETUNIA

GRANDE VARIEDADE DE
**GAMES e
ACESSÓRIOS**

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



Cabo S-video/AV



Pad Sem fio



Memory 251

**ATACADO E VAREJO
CONSULTE
formas de pagamento!**

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

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



**Faça sua reserva dos
LANÇAMENTOS**

no nosso web site
www.netunia.com.br

DVD Region X GameShark 2

Pad Azul

Controle Remoto DVD

Cabo S-video/AV

**Consulte nosso
catálogo eletrônico**

www.netunia.com.br

XBOX

Kit DVD área 4

Kit LIVE

Cabo S-video/AV

TELEVENDAS

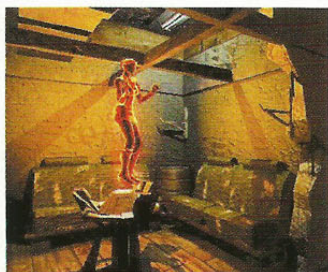
Fax: (11) 3825 7653 Fone: (11) 3825 7600



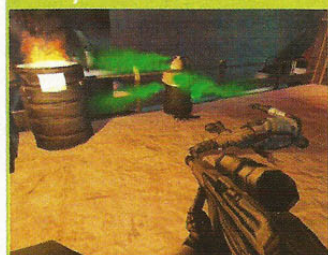
PREVIEWS

Deus Ex 2: The Invisible War

Produtora:	Eidos
Desenvolvido por:	Ion Storm
Jogadores:	1
Gênero:	Tiro em primeira pessoa, RPG de ação.
% Desenvolvida:	65%
Lançamento:	Final de 2003
Web Site:	eidosinteractive.com
A Boa:	Heróis customizáveis, múltiplas soluções para cada puzzle, ótimas armas e ferramentas.
A Má:	Nenhuma opção Multi-player, e a Ion Storm não está certa quanto ao suporte ao Xbox Live.
E a péssima notícia:	Adeus, Chicago.



FAÇA DO SEU JEITO



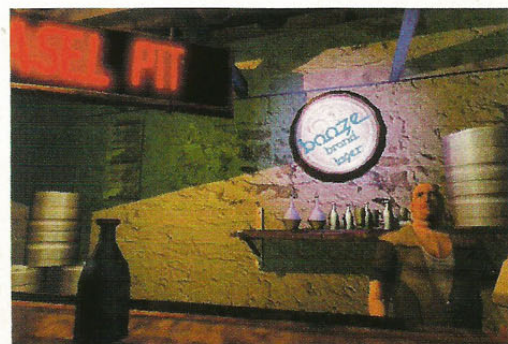
Escolher o sexo e as habilidades de seu personagem é apenas o começo das opções de jogabilidade de *Deus Ex 2*. Por exemplo, a luz será dinâmica a ponto de você poder criar sombras para se esconder e pode atirar em botijões de gás para liberar uma nuvem tóxica que faz com que seus inimigos sufocuem e morram de uma maneira horrível. Pelo que vimos, está claro que você irá impor a sua vontade ao jogo, e não o contrário.

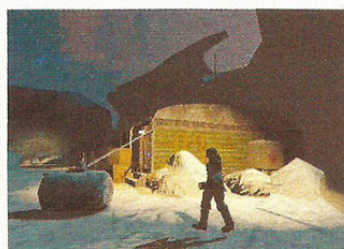
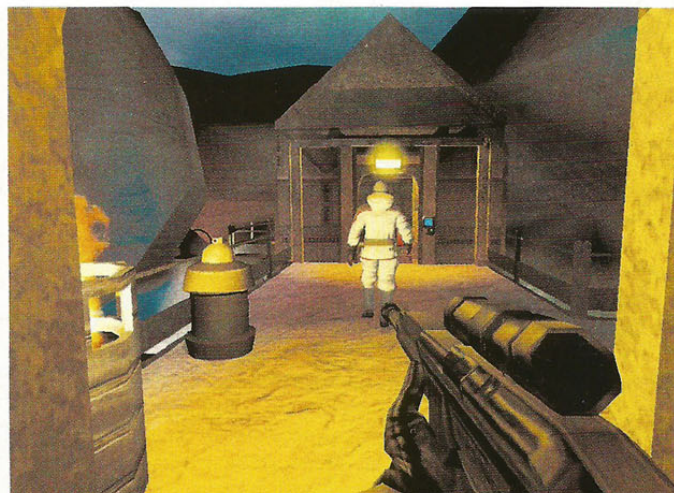
Deus Ex 2 começa fazendo um barulhão, segundo o líder de projeto da Ion Storm, Harvey Smith. “Começamos o jogo matando todo mundo em Chicago”, diz ele. A tragédia, aparentemente desencadeada por terroristas, forma o pano de fundo deste novo game de tiro/ação/RPG... mas além da misteriosa menção de células humanas como uma arma invisível em uma guerra invisível, os criadores estão de boca fechada sobre a trama. Sabemos que *Deus Ex 2* é ambientado em um futuro não muito distante – mais ou menos quinze anos depois dos eventos do game original. Desta vez, você está no papel de Alex D (um tipo de agente secreto) e escolhe se Alex é homem ou mulher. Como a nanotecnologia virou lugar-comum nesse novo mundo, você aperfeiçoará seu herói usando chips especiais

de bio-modificação de interface neurológica. Crie uma figura forte o bastante para matar os inimigos levantando caixotes e usando-os como projéteis, ou crie um tipo discreto que pode passar pelo jogo inteiro sem nunca pegar em uma arma. Ou busque um ponto intermediário.

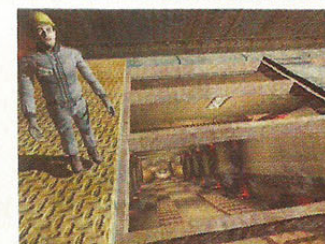
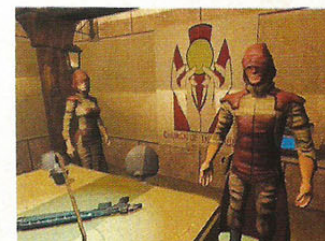
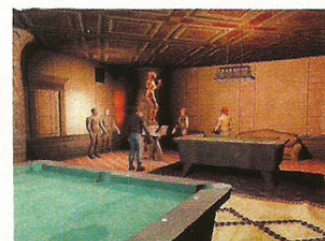
“Você é quem manda”, diz Warren Spector, diretor de estúdio da Ion Storm. “Queremos dar poder aos jogadores. Queremos que eles criem a experiência, enquanto nós saímos do caminho”.

Esse é o maior atrativo de *DE2*: a liberdade que dá aos jogadores. Chips de modificação (alguns deles ilegais) aumentam a força, sugam energia dos mortos ou deixam você duro como aço. Um chip particularmente útil (e sombrio) permitirá que você entre na pele dos andróides do jogo. Com ele habilitado, Alex D





Você pode ser sorrateiro ou disparar de longe (acima). Abaixo, alguns exemplos de inimigos e carros



“Queremos dar poder aos jogadores. Que eles criem sua própria experiência.” — Warren Spector, diretor da Ion Storm Studio

pode perambular por uma sala como um robô de limpeza (ninguém nunca suspeita do robô da limpeza), escutar uma importante conversa, sair, e depois assumir o controle de um robô militar, invadir a mesma sala e abater os inimigos com estilo. Smith e Spector não querem revelar muito mais sobre o jogo, mas disseram que *DE2* vai levá-lo para Seattle, Cairo, uma base na Antártica (inspirada, eles admitem, no filme “O Enigma de outro Mundo”, de John Carpenter), e uma variedade de outros lugares ao redor do globo. A Ion Storm escreveu aproximadamente 20 mil linhas de texto para o jogo. Como seu antecessor, *DE2* terá vários finais.

O game está muito bonito em movimento, com personagens altamente detalhados, ameaçadores robôs de metal polido e até mesmo sofás com bump-mapping (uma técnica gráfica que apenas o Xbox e os PCs conseguem fazer) que, lamenta Spector, atualmente parecem com a bunda de um dinossauro. Ficamos um pouco preocupados com o game depois de termos visto um personagem correr até uma mesa e ficar preso dentro dela, mas ainda é cedo: o game parece promissor. “Estamos usando tudo o que o Xbox tem a oferecer”, diz Smith, lembrando que esta versão será idêntica ao game de PC em visual e conteúdo. 🎮

— Greg Orlando

MINHA MULHER, A ASSASSINA DE CÃES

“Em um game realmente muito bom, você não está apenas aumentando as estatísticas de seu personagem, você também está descobrindo quem você é”, diz Warren Spector, contando uma história que ilustra como podem ser diferentes as experiências das pessoas com *Deus Ex 2*.

“Minha mulher estava jogando uma versão (menos desenvolvida) do game e acidentalmente matou um cachorro. Ele grunhiu horrivelmente e caiu no chão, em uma piscina de sangue. Ela ficou tão perturbada com isso que se recusou a jogar mais. As consequências de seu ato foram muito decisivas, ela teve uma resposta emocional a um ato virtual de violência. É isso que conta! Nenhuma outra mídia pode fazer isso.”



Nenhum animal foi maltratado ao fazermos este preview



PREVIEWS

Aliens vs. Predator: Extinction

Electronic Arts • Segundo semestre de 2003 • Também para: PS2 – Você deve estar pensando que este é um FPS relacionado com os outros dois Aliens vs. Predator (para PC). Mas você está errado. Acredite ou não, Extinction é um jogo de estratégia em tempo real exclusivo para os consoles. Aqui você constrói exércitos e bases, como em Starcraft. Enfrentar missões como os Marines, Predadores ou Aliens, cada um com suas próprias habilidades. Por exemplo, os Marines usam armas altamente tecnológicas, os Predadores contam com sua camuflagem e os Aliens atacam em grupo, para acabar rápido com o inimigo. Personagens clássicos estão lá, ao lado de novas criaturas como o Predador Hydra e o Alien Ravager. E algumas armas especiais, como o ataque aéreo dos Marines, fazem você repetir frases dos filmes, como “Eu acho melhor usarmos a bomba nuclear da órbita. É o único local certamente seguro”.



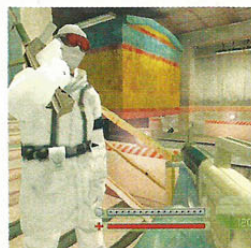
Starsky & Hutch

Empire Interactive • Junho de 2003 • Também para: PS2 – O rebelde Starsky e o desbocado Hutch, amigos e parceiros, lutam contra o crime a sua própria maneira, para a loucura de seu capitão, que é durão, mas compreensivo. Se isso lhe soa familiar, é porque Starsky & Hutch (transmitido nos EUA de 1975 a 1979) se tornou a base para quase todos os seriados policiais que vieram depois. O game traz os tiras descontrolados, o clássico carro vermelho e branco, o informante Huggy Bear, e um monte de missões baseadas em corrida e tiro. Fiel ao espírito do programa, Starsky & Hutch encoraja a destruição de veículos, tiroteios desenfreados e trabalho em equipe. É isso mesmo – o jogo cooperativo com dois jogadores significa que um pode se concentrar em dirigir como um alucinado enquanto o outro cuida para que as balas acertem os criminosos. E sim, suporte para joysticks-volantes e armas light-gun estão nos planos. Cara, isso parece muito melhor do que aqueles jogos da série “Os Gatões”...



Soldier of Fortune II: Double Helix

Activision • Junho de 2003 – Assuma o posto de John Mullins, um mercenário trabalhando para o grupo antiterrorista The Shop, no super-realista (e cheio de sangue) game de tiro em primeira pessoa Soldier of Fortune II: Double Helix. Como no primeiro Soldier (PC, PS2 e DC), Mullins aceita qualquer coisa, de resgates de reféns a missões de sabotagem, carregando mais de uma dúzia de armas reais, meticulosamente recriadas. Animações e modelos de última geração, danos a pontos específicos e missões baseadas na experiência de Mullins (um oficial aposentado das Forças Especiais) aumentam o realismo do jogo. Os bandidos esperam suas balas em locais como Praga, Hong Kong, e Kamchatka. E o melhor, Double Helix terá vários tipos de modos Online (Deathmatch, DM em equipes, Elimination, e Infiltration) pelo Xbox Live.





The Hulk

Universal Interactive • Maio de 2003 • Também para: PS2, GC – Não mais um simples coadjuvante em *Marvel vs. Capcom*, o Hulk está querendo quebrar os recordes de bilheteria e de seu console este mês. Neste jogo, ambientado um ano após os eventos do filme (que estreia em junho), os inimigos do gigante esmeralda planejam destruir a Terra criando um exército de criaturas bombardeadas com raio gama, forçando o pacato dr. Bruce Banner a liberar o lado mais verde de sua personalidade. Em algumas fases, você irá jogar com o não-tão-amigo-da-ação Banner (dublado por Eric Bana, o ator do filme) e deve usar táticas stealth para completar as missões. Como Hulk, deve sair detonando hordas de militares, demolir prédios como se fossem de papel e provar de uma vez por todas quem é o monstro mais forte do pedaço.



PS2



GAME BOY ADVANCE



CASTOR GAMES.COM

APARELHOS - ACESSÓRIOS - JOGOS
DESPACHAMOS PARA TODO BRASIL



SEMPRE GRANDES LANÇAMENTOS



XBOX



NINTENDO
GAMECUBE™

ASSISTÊNCIA TÉCNICA
PERMANENTE

DESTRAVAMOS TODOS
EQUIPAMENTOS



FONE: 6191.7205 / 6192.7761
CONTATO@CASTORGAMES.COM - WWW.CASTORGAMES.COM

**É um jogo de US\$ 20 milhões e demorou quase três anos para ficar pronto.
Agora escolha sua pílulas de acesso e veja que caminho seguir
por nossas informações exclusivas**

ENTER THE MATRIX



Por Bryan Intihar

Larry e Andy Wachowski, os diretores responsáveis pelos filmes “Matrix”, não querem que você leia esta reportagem. Acabamos de passar um dia inteiro como os primeiros forasteiros a jogar **Enter the Matrix**, o jogo para PlayStation 2, GameCube, Xbox e PC baseado no universo cibernético dos Wachowski. Ele só estará à sua disposição no próximo dia 15 de maio – o mesmo dia em que “The Matrix Reloaded”, a primeira seqüência do filme, vai se materializar nos cinemas americanos (23 de maio em nossos cinemas) – mas nós já o vimos e o jogamos demais.

E estamos prontos para confessar. Vamos contar coisas que você não leu em nenhum outro lugar – como a história do jogo se desenvolve, como os combates hiperativos de kung fu rolam, como você pode, literalmente, hackear o seu console.

Tudo que você precisa fazer é escolher um entre dois caminhos.

Engula a pílula vermelha para se transportar ao mundo fantástico que é *Enter the Matrix*. Volte à realidade com a pílula azul se quiser saber quem, de fato, orquestrou esse empreendimento todo. (Uma dica: não foi quem desenvolveu o game). Citando Morpheus no primeiro filme Matrix: “Nós mostramos a porta. Tudo o que você tem a fazer é atravessá-la”.

Arte: Chuck Ernst

NÃO, ME COMA!

Engula a pílula azul para uma dose de realidade por trás das câmeras. Siga a estrada azul para...

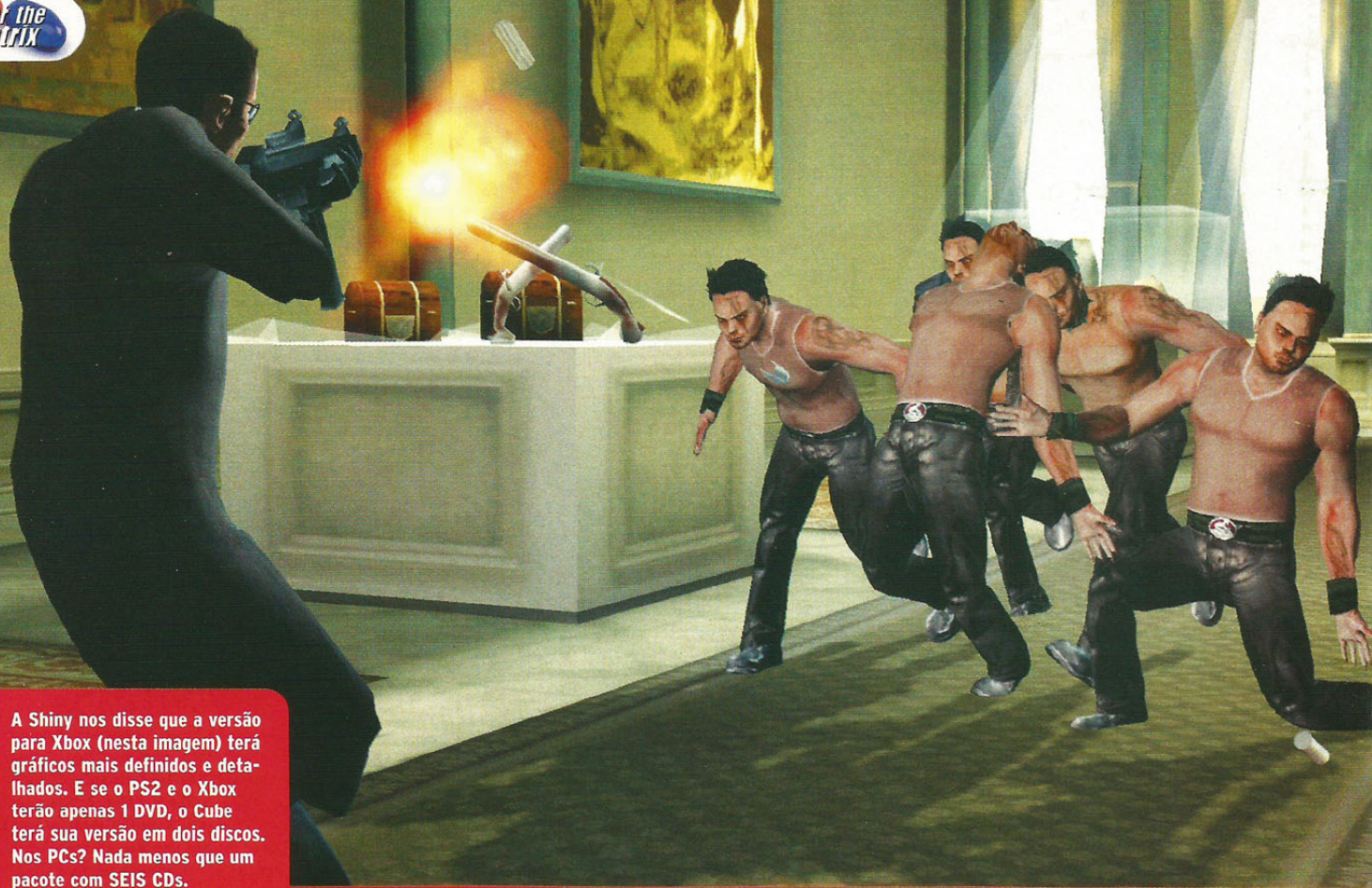
- Os segredos dos Wachowski - pág. 52
- Um rápida olhada no filme - pág. 54
- As estrelas do jogo soltam o verbo - pág. 57

ME COMA!

Siga o caminho vermelho para nosso preview exclusivo de *Enter the Matrix* onde revelamos...

- As missões - bônus de corrida - pág. 53
- Como hackear seu console - pág. 56
- Como o kung fu realmente funciona - pág. 58





A Shiny nos disse que a versão para Xbox (nesta imagem) terá gráficos mais definidos e detalhados. E se o PS2 e o Xbox terão apenas 1 DVD, o Cube terá sua versão em dois discos. Nos PCs? Nada menos que um pacote com SEIS CDs.



ENTER THE MATRIX—PÍLULA AZUL

Se você quiser ter uma idéia de qual foi o grau de envolvimento dos irmãos Wachowski na elaboração do game *Enter the Matrix*, pense sobre isto: os irmãos tiveram que aprovar cada imagem que você vê nestas páginas.

Pois é, os caras são maníacos. Ganharam um monte de milhagem aérea para fazer inúmeras visitas aos escritórios da Shiny Entertainment (a empresa que desenvolveu o jogo) para ver como as coisas estavam andando. Ou, então, faziam os caras da Shiny voarem até o set de filmagem na Austrália, carregando versões atualizadas do jogo. Os irmãos até chegaram a produzir o primeiro trailer de *Enter the Matrix*.

Durante toda a fase de desenvolvimento, os Wachowski inventavam cenas novas que exigiam filmagens de última hora. Até fizeram com que Jada Pinkett Smith (que vive Niobe, uma das personagens principais do jogo) se deslocasse até a Austrália para filmar cenas adicionais apenas para *Enter the Matrix*. “A equipe que trabalhou nessas cenas na Austrália saía do set literalmente balançando a cabeça, murmurando: ‘Não acredito que fiz tudo isso por causa de um videogame’”, diz o presidente da Shiny, David Perry.

Que se inicie a colaboração

Mas Perry não está reclamando da mania de controle dos Wachowski. Apesar de tudo, os irmãos são tarados por games, além de serem garotos-prodígio dos filmes – sabem o que é necessário para fazer um bom jogo. Perry está muito feliz por ter a oportunidade de fazer *Enter the Matrix* depois de sua empresa ter dado adeus à oportunidade – por causa de um “conflito de agendas”, ele diz – quando os Wachowski ofereceram a licença pela primeira vez (quando estavam trabalhando no filme original). A Shiny teve a sua segunda chance só depois de tanto Hideo Kojima (criador de *Metal Gear Solid*), quanto o Bungie Studios (que desenvolveu *Halo*), rejeitaram o projeto (os irmãos são grandes fãs de *Halo*). “Acho que os Wachowski estavam buscando uma combi-

Os Wachowski não jogam GameCube...

...e outras 9 coisas que você não sabe a respeito dos homens por trás de *Matrix*

Larry e Andy Wachowski são tão reservados que até têm uma cláusula de não-publicidade em seu contrato. Não faz mal. Mesmo assim, conseguimos desencavar alguns fatos.

- Os dois são jovens: Andy tem 35 anos; Larry, 37 anos.
- Foram criados nas duras ruas de Chicago.
- A Marvel Comics contratou-os para escrever a série obscura e sem sucesso “Ectokid”.
- O primeiro roteiro dos Wachowski, “Carnivore”, nunca chegou às telas.
- De acordo com Jada Pinkett Smith, que interpreta Niobe, os Wachowski têm uma especial obsessão pelos penteados de seus atores.
- Há rumores de que, após a trilogia *Matrix*, os irmãos pretendem fazer um filme baseado na série de quadrinhos “O Homem Elástico”.
- São enormes fãs de videogame e de animação japonesa.
- Seus gêneros favoritos de jogos são ação e RPG.
- Um dos jogos recentes de que eles mais gostaram foi *Splinter Cell* (Xbox).
- Os Wachowski têm um Playstation 2 e um Xbox, mas não têm um GameCube.



ENTER THE MATRIX— PÍLULA VERMELHA

Demorou quase três anos para que conseguíssemos colocar as mãos em um game baseado em “Matrix”, mas, finalmente, tivemos um tempo nas instalações da Shiny Entertainment (mais conhecida pelos jogos *Earthworm Jim* para Mega Drive e Super NES e *MDK*, para PSOne, Saturn e PC), a empresa que desenvolveu *Enter the Matrix*. Descobrimos fases inéditas, puxamos cerca de cem brigas com vários inimigos conhecidos de “Matrix” (e vários novos) e descobrimos até onde vai essa tal toca de coelho.

Tudo começa com um pacote

O enredo de *Enter the Matrix*, até agora, esteve envolto em mistério. Mas só até agora.



O rosto de Matrix: os irmãos Andy (esq.) e Larry (dir.) Wachowski

nação da tecnologia que tínhamos a capacidade de demonstrar, juntamente com uma opinião comum a respeito do que o jogo poderia ser”, diz Perry, explicando por que os irmãos deram outra chance à Shiny. “Eles sabiam que não rejeitaríamos a proposta, não estragaríamos o design deles, e nem destruiríamos tudo o que eles gostariam de ver acontecer.” Os dois grupos – da produção do filme e da produção do jogo – juntaram-se para oferecer ao público uma experiência totalmente inovadora: um game baseado em um filme que não é uma porcaria.

Enquanto a Shiny iniciava o desenvolvimento da programação compatível com multiplataformas, os Wachowski passaram o final de 2000 dando os últimos toques no roteiro do jogo. Espere aí! Como é que é? O roteiro do jogo? É



Os irmãos Wachowski resolveram que tanto o segundo filme, “*The Matrix Reloaded*”, quanto o jogo começariam onde termina a animação *The Animatrix* (leia o box lateral da página 55 para mais detalhes). Naquele episódio final, você vê o hovercraft Osiris deparar com máquinas do mal que cavam um buraco através da Terra. Antes que a embarcação seja agarrada por milhares de sentinelas-robôs com tentáculos, um membro da tripulação larga um pacote na caixa de correspondência dentro da Matrix. O pacote contém uma mensagem a respeito do avanço das máquinas em direção à última cidade humana, Zion. É aí que começa *Enter the Matrix*.

Em vez de fazer com que você jogue na pele do todo-poderoso Neo (interpretado por Keanu Reeves nos filmes), os Wachowski preferiram escolher outro caminho e partiram dos acontecimentos do segundo filme



Deixe o volante com Niobe

Missões em carros dão um descanso a seus punhos

Enter the Matrix dá um tempo no kung fu com quatro missões de corrida em duas formas, dependendo se você joga com Niobe ou Ghost.

Niobe, louca por velocidade, cuida sempre do volante. Em uma missão, você deve correr até o ponto de saída mais próximo da Matrix (lembra dos telefones do filme?). Outra pede que você ouça sirenes de polícia, para localizar e resgatar reféns. O controle parece mais com *Grand Theft Auto* do que com *Gran Turismo*.

Jogando como Ghost, você cuida dos tiros. Ele irá se pendurar pela janela com uma arma, para cuidar da polícia e dos Agentes. Controlando Niobe, você pode ativar Ghost e fazer com ele dispare automaticamente nos inimigos enquanto você desvia do tráfego.

A Shiny também incluiu uma longa missão com um hovercraft, bem no fim do game. Niobe fica no posto de piloto, enquanto Ghost maneja os canhões, tentando manter uma grande onda de sentinelas fora do caminho.



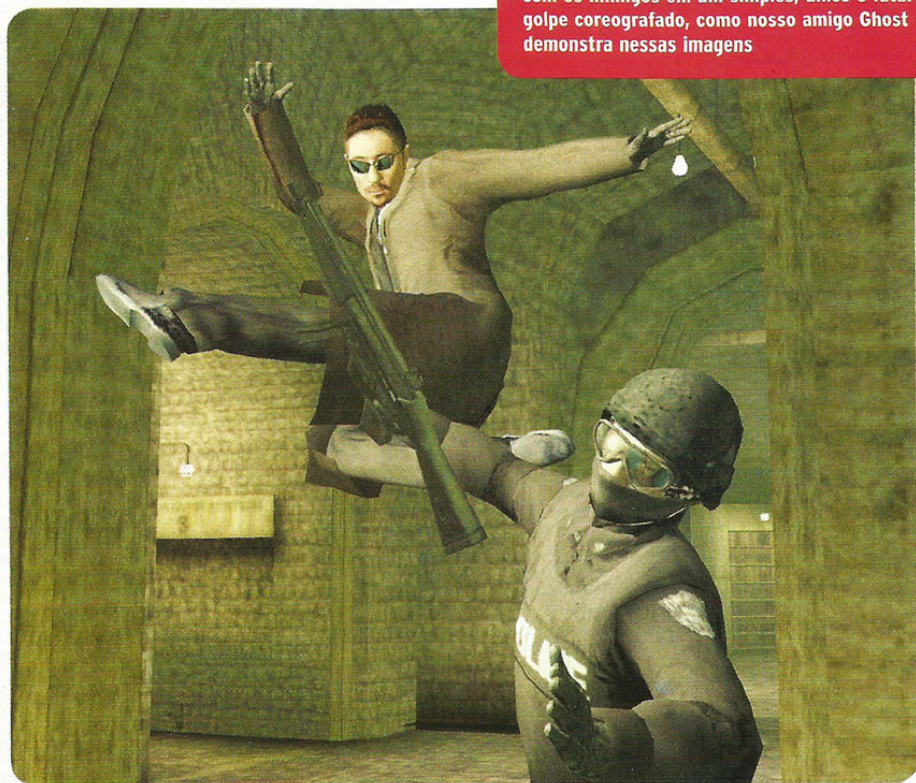
isso aí: os irmãos escreveram uma história totalmente nova para *Enter the Matrix*, com 244 páginas e três dos personagens coadjuvantes da sequência. Os Wachowski inovaram ao produzir uma hora de filme unicamente para o game, ao mesmo tempo em que rodavam “*The Matrix: Reloaded*” e “*The Matrix: Revolutions*”. Incorporando essas novas cenas em um jogo, os irmãos foram capazes de expandir seu universo de ficção científica sem ter que enfiar coisas demais nos próximos dois filmes. Isso quer dizer que os fãs de *Matrix* só vão conhecer a história toda se jogarem o game, além de assistir aos filmes, e Perry promete que os jogadores que chegarem ao fim do game vão se deparar com surpresas de verdade, que vão transformar a experiência cinematográfica em algo bem mais recompensador. Quem jogar

vai entender melhor certos acontecimentos de “*Reloaded*”, porque foram desencatilhados pelo que transpira no game. Por exemplo, no jogo, há uma perseguição de carros agitada, que acaba dentro de uma cena de “*Reloaded*”. Se você só assistir ao filme, só verá Niobe chegando ao local, sem conhecimento da corrida dramática que aconteceu pouco antes. Ainda assim, uma hora de cenas exclusivas não foi suficiente para que os irmãos conseguissem contar sua história. O roteiro do jogo também inclui mais de uma hora de cenas cortadas que foram manipuladas pelo departamento de computação gráfica da Shiny. “Essas cenas ajudam a fazer o jogo fluir”, diz Perry. “As cenas do filme geralmente servem para explicar algo que acabou de acontecer”. O processo de captura de imagens usado



→ para contar uma história paralela, que explica melhor as nuances de *Matrix*. Para chegar a esse resultado, o game traz dois heróis, Niobe e Ghost, que são personagens coadjuvantes nos próximos dois filmes da série *Matrix*. Você escolhe o personagem que quiser e começa a jogar.

Da mesma maneira que os enredos de "Reloaded" e *Enter the Matrix* se misturam, os caminhos de Niobe e de Ghost também se cruzam. Ambos começam o jogo em uma agência de correio, de onde precisam retirar aquele pacote tão importante que foi deixado pela tripulação do Osiris. A partir daí, os dois seguem em aventuras diferentes, mas acabam se encontrando. Em uma fase em uma usina de eletricidade, por exemplo, seu objetivo é fazer com que Niobe atravesse o local sem se transformar em vítima da equipe da SWAT que está por lá. Mas como Ghost, seu papel é dar cobertura a Niobe e matar inimigos antes que acabem com ela. Os dois trabalham juntos nas missões a bordo de carros e hovercrafts (leia



A coisa não será tão fácil para Niobe quando o famigerado Agente Smith chegar ao local

mais no box lateral na página 53). Apesar de Neo, Morpheus e Trinity nunca serem comandados por você no jogo, todos aparecem frequentemente nas cenas especiais do filme. *Enter the Matrix* tem cerca de 80 personagens, e a Shiny promete que você enfrentará todos os caras maus de primeiro escalão, incluindo o agente Smith e aqueles gêmeos de dreadlocks prateados que aparecem no filme. Acabar com eles exige – você adivinhou – uma estaca de madeira, à la Buffy, a Caça-Vampiros. O presidente da Shiny, David Perry, não quis explicar a origem dessas criaturas malucas, dizendo que entregaria muito da história antes da estréia do filme.

Morte pelo alto: baixando o ritmo do jogo com o botão Focus (veja pg. 58) seu personagem recebe o impulso necessário para poder acabar com os inimigos em um simples, único e fatal golpe coreografado, como nosso amigo Ghost demonstra nessas imagens



Como Solid Snake em *Metal Gear*, Niobe pode olhar pelas esquinas ante de entrar nas salas

Eu sei mais do que kung fu

Claro, seu método de eliminar o exército de agentes, gêmeos do mal e outros coisas-ruins-tirados-do-filme não é segredo nenhum: os dois personagens principais conhecem movimentos de artes marciais que fazem Steven Seagal parecer um velho inchado e molenga (bom, mais do que normalmente ele já parece). *Enter the Matrix* reproduz os movimentos de artes marciais com um sistema de combate que combina técnicas de socos e pontapés com 24 tipos diferentes de armas. Novatos podem avançar simplesmente apertando os botões Chute, Soco, Pulo e Ação

(continua na pág. 57) →

EGM vai a Hollywood

Nosso analista em uma performance especial



Aperte os olhos durante "The Matrix Reloaded" e você verá Shane Bettenhausen, da EGM americana, como Motorista Figurante número 32, durante uma perseguição automotiva e, mais tarde, como Sobrevivente da Batida número 2. Vamos esvaziar seu ego de estrela...

EGM: Como conseguiu ser extra no filme?
Shane: Vi um anúncio e fiz um teste com amigos. Eu e outro cara fomos chamados.

EGM: Carrie-Anne Moss: fio-dental ou calção de tia velha?

SB: Os meus encontros com Carrie foram breves e, infelizmente, não envolveram lingerie.

EGM: Que acessórios terá o bonequinho de seu personagem?

SB: Camisa de flanela, protetor solar para as longas filmagens e um sentimento de tédio.

EGM: Como o filme termina?

SB: Sei lá. As cenas de que participei eram todas no meio, acho – a não ser que o filme termine com uma batida que envolva um monte de carros ou com número de dança.

EGM: Você vai desfilar no tapete vermelho no dia 15 de maio?

SB: Não. Até os figurantes de primeira linha ficam de fora. Eu serei aquele cara no cinema gritando: "Ei, olha eu ali!!".



Introduzindo "The Animatrix"

Um DVD prometido para junho une o jogo e o filme

Vamos ver se você considera isso como algo essencial: "The Animatrix" é uma coleção de nove curtas em anime e computação gráfica que variam entre seis e dezesseis minutos de duração, e revelam mais facetas de *Matrix*. Os irmãos escolheram seus diretores japoneses favoritos, como Yoshiaki Kawa-



jiri ("Ninja Scroll", "Vampire Hunter D"), Shinichiro Watanabe ("Cowboy Bebop") e Peter Chung ("Aeon Flux") para escrever e dirigir cinco dos filmes (os outros quatro levam a assinatura dos Wachowski). A equipe que criou o longa em computação gráfica "Final Fantasy" produziu o último episódio, "The Final Flight of Osiris" (O último voo de Osiris), que é essencialmente uma montanha-russa de nove minutos que tem uma das lutas corporais mais bacanas que já vimos. Os acontecimentos desse curta também têm impacto direto na linha narrativa de "Reloaded" e "Enter the Matrix". Se você estiver interessado em conferir Anumatrix antes do lançamento em DVD e VHS (marcado para 3 de junho nos EUA), visite [para fazer o download de alguns episódios, totalmente de graça.](#)

➡ para criar as cenas – rodadas nos EUA e na Austrália – que demorou seis meses. O coreógrafo das lutas do filme, Yuen Wo Ping, e sua equipe de dublês também ajudaram nisso, para assegurar que o sistema de combate do jogo teria o mesmo tipo de artes marciais malucas que fizeram a fama do primeiro "Matrix". Os Wachowski também pediram à Shiny que providenciasse conteúdo adicional de jogo para que cada jogador pudesse ter uma experiência única, mas que não fosse fácil de acessar.

"Pediram que fizéssemos um modo para que os jogadores pudessem treinar lutas com a Trinity", Perry exemplifica, "mas jogando, você irá pular essa parte se não fizer o que é preciso para chegar a ela". O motivo? Ter vontade de jogar de novo. "Quando as pessoas virem em revistas telas de Trinity lutando, irão dizer 'ei, quem está lutando com a Trinity? Eu não fiz isso'", diz Perry.

Aladim anabolizado

Não é a primeira vez que Perry trabalha com uma série famosa de Hollywood. Em 1992, ele desenvolveu um jogo para o Mega Drive baseado em "O Exterminador do Futuro". Perry descreve a experiência como "a pior coisa que já aconteceu na minha vida". Os executivos do filme impuseram tantos obstáculos que foi quase impossível para ele criar um jogo de qualidade. Foi forçado a baseá-lo em um per-

sonagem, Kyle Reese, que morre no primeiro filme – não era possível transformar Sarah Connor em personagem, e o principal inimigo do jogo era indestrutível. Perry teve mais sorte com "Aladim", da Disney (1993, Mega Drive e PC) porque os diretores gostavam de videogame, e ele foi capaz de trabalhar junto com a equipe de animação do filme. Mas o projeto Enter the Matrix teve tanta cooperação da equipe do filme que Perry o chama de "Aladim anabolizado".

Por exemplo, quando chegou a hora de escolher o estúdio para capturar as imagens para o jogo, a Shiny associou-se ao supervisor de efeitos especiais (e ganhador de Oscar) do filme, John Gaeta, e conseguiu alcançar o nível de qualidade que os irmãos desejavam. "Quando os Wachowski enfiam alguma coisa na cabeça, vão atrás dela", explica Perry. "Dizem: 'O que queremos ver é isso aqui. Descubra como fazer e faça'". Mesmo se todo mundo lhes responder que é impossível, a filosofia dos Wachowski é vasculhar a Terra e descobrir quem pode transformar seus sonhos em realidade.

Até mesmo a produtora do jogo, a Infogrames (através do selo Atari), está elevando o valor da produção. A empresa pretende lançar um DVD de 30 minutos com o making-of de *Enter the Matrix* (produzido pelo mesmo pessoal que organiza os DVDs dos filmes), ➡



Ainda estamos querendo saber o que esse cover de Marilyn Manson está fazendo no game, mas a Shiny nos mandou esperar até o jogo ser lançado

➡ ainda neste ano. Mas sinceramente ninguém iria ficar surpreso se, no próximo Natal, ou quem sabe até antes disso, sair uma edição especial de *Enter the Matrix* com o DVD extra acompanhando.

O que ver primeiro: o filme ou o jogo?

Toda essa colaboração sem precedentes na história de games baseados em filmes entre os Wachowski e a Shiny deixa no ar uma questão: será que é absolutamente necessário assistir a "Matrix Reloaded" antes de jogar o game, já que os dois enredos se misturam tanto? Perry não exitaem afirmar que sim. "O game tem algumas coisas que entregariam segredos que você não vai querer saber de antemão."

Mas para aumentar nossa dúvida, ele conclui assim: "Por outro lado, depois de ver o filme, você não vai agüentar esperar nem 24 horas para conhecer todo o resto da história (claro, jogando *Enter the Matrix*)". Parece que o mês de maio vai ser bem ocupado.

Você fez seu console fazer o quê?

Um guia para mudar as configurações de *Matrix*

O sistema de dicas do jogo, disponível no menu principal, é um pequeno bônus divertido que foi feito para que você sinta como se estivesse interagindo com a *Matrix*.

Fuçando em comandos à moda antiga (no estilo DOS) é possível fazer o download de novos estilos de luta e vários brindes, como arte conceitual do jogo. A Shiny espera também poder permitir que você faça os downloads dos mapas dos níveis que já termi-

nou, e daí coloque energia ou armas em alguns lugares antes de voltar lá uma segunda vez. É só se lembrar de quando Neo disse: "Pistolas. Montes de pistolas", e um montão de armários cheios delas começou a se materializar na frente dele. Aqui está mais um truque para hackers de verdade: será possível, de verdade, controlar o seu console. Assistimos a um representante da Shiny hackear o PS2 e fazer a bandeja do disco da máquina se abrir e o controle vibrar. Não disseram se a versão para Xbox vai cuspir um pouco dos incontáveis milhões de dólares de Bill Gates.

```
OHS WAPIER-T1 Personal Computer □1999
ROM BIOS LOADED v8.19 - rev 3.
RAM CRC check: (000000h)
Drive - Serial: d45855 - DETECTED
INPUT SYSTEM - DETECTED
Booting.
Ports SECURE: [TAPS: 00]
Encryption: [ENABLED-256 BIT]
Virus Scan - '*CHECKING*'
SCAN
Scan PASSED.
WARNING - Virus Definition Database: ERROR 421 -
Update needed.
<Press Any Key>
```





Niobe faz sua melhor imitação de Neo, em um movimento clássico do primeiro filme. Somente com o uso correto do Foco você pode controlar o mundo da Matrix.

➔ (continuação da pág. 54)
 (que funcionam tanto como bloqueio e ataque quanto como contra-ataque), mas vão sair perdendo se não explorarem a característica mais intrigante do jogo: o medidor de Foco. Mais do que outra demonstração das balas-paradas-no-ar-em-câmera-lenta que jogos como *Max Payne* e *Dead to Rights* surrupiaram do primeiro filme, o Foco permite que você desempenhe movimentos superpoderosos enquanto desacelera a velocidade da ação na tela. Simplesmente dê um toque no botão Foco para dar início a esses ataques, que duram enquanto você tiver combustível no seu medidor. Depois de alguns ensaios de tentativa e erro, conseguimos criar algumas seqüências de lutas bem legais, que nos lembraram o primeiro filme. Pegue a fase do castelo, para começar. Quando entramos em seu enorme salão de festa, um grupo de aspirantes a vampiros invadiu o cenário. Quando jogamos como Ghost, ativando o Foco no momento certo, corremos por uma parede, pulamos e demos uma cambalhota no ar com graça acrobática. Enquanto estávamos pendurados de ponta-cabeça em pleno ar, sacamos nossa pistola e começamos a explodir os agressores. A mira, em si, é automática, de maneira que é possível executar os movimentos super-humanos sem se preocupar com a posição dos inimigos. Como Niobe, o Foco permitiu ataques simultâneos a múltiplos inimigos, daquele

Você não é o escolhido

Um guia para nossos heróis

NIOBE



Jada Pinkett-Smith
 (de "O Professor Aloprado")

POSTO REBELDE: capitã do hovercraft Logos
CARACTERÍSTICAS: a piloto mais rápida da frota rebelde e ótima assassina em combates corpo-a-corpo
CASOS AMOROSOS: antigo romance com Morpheus

EGM: Você algum dia pensou que acabaria aparecendo em um game *Matrix*?
Jada Pinkett-Smith: Não. Depois de eu receber os roteiros, fui avisada que receberia outro – um jogo. Achei que ia ser uma coisa com 30 páginas. Mas era enorme. Gigantesco. Maior do que um roteiro normal de filme.
EGM: Por que devemos escolher Niobe para jogar?
JPS: Além do combate corpo-a-corpo, você vai ficar por dentro da relação dela com Persephone (a megera voluptuosa de "Reloaded").

GHOST



Anthony Wong (fiel ao nome de seu personagem, o cara não aparece em lugar nenhum)

POSTO REBELDE: primeiro imediato do hovercraft Logos
CARACTERÍSTICA: especialista em pistolas, é uma "máquina mortífera que pensa"
CASOS AMOROSOS: tem um passado com Trinity

EGM: Você algum dia pensou que acabaria aparecendo em um game *Matrix*?
Anthony Wong: Tinha ouvido boatos a respeito de um jogo sem fins lucrativos na internet. Não acreditei, claro. Aí vi o roteiro do jogo e pensei: "Eu sou um dos personagens principais. Ai meu Deus!".
EGM: Por que devemos escolher Ghost para jogar?
AW: Por coisas bem interessantes que acontecem no jardim Zen. As missões de corrida são emocionantes ao se jogar com Ghost. Ele também é mais bonito (do que Niobe).

SPARKS




Lachy Hulme (aparece ao lado de Steve Irwin em "O Caçador de Crocodilos")

POSTO REBELDE: operador do Logos
CARACTERÍSTICA: apresenta os objetivos das missões
CASOS AMOROSOS: achamos que é a moça de vermelho do programa de treinamento de agentes

EGM: Você algum dia pensou que acabaria em um game *Matrix*?
Lachy Hulme: Não sabia a respeito do jogo. Comecei a ler o roteiro (do game) e vi que estava em todas as páginas. Entrei em pânico. Pensei: "Deus, quando eu começo?" Daí chega o cronograma que diz "Até amanhã, às 9h (para filmar as cenas do game)".
EGM: Já que não dá para jogar com Sparks, conte-nos algo sobre *Matrix* que ninguém sabe.
LH: Posso dizer que existem 250 mil pessoas morando em Zion.



 jeito que Jean-Claude Van Damme faz de abrir espacates no ar e dar chutes duplos. Também fomos capazes de fazer malabarismo com policiais com uma seqüência rápida de socos no peito, para acabar de vez com eles com um chute nas costelas que os enviou diretamente para o outro lado da sala, como se fossem uma bola de futebol. Agora, adicione ambientes totalmente interativos à equação e a ação fica muito mais intensa. Por exemplo, dá para explodir a primeira sala da fase da agência de correio, que é derivada do saguão em mármore do filme original. Descarregue a sua metralhadora MP5 pela sala e veja pedaços de concreto voarem. Também avacalhamos a fina seleção de garrafas de bebida no castelo quando destruímos o bar e causamos problemas na cozinha quando nossos tiros tiraram todas as painéis e frigideiras de seus lugares.

A toca do coelho vai ainda mais fundo

O único item de *Enter the Matrix* que não podemos comentar envolve as cenas filmadas especialmente para o jogo: foi onde os Wachowski estabeleceram seus limites. Os irmãos não contam para ninguém o que acontece lá, e só os funcionários da Shiny puderam ver o material. Na verdade, a Shiny recentemente enviou o jogo para a Sony para dar início ao processo de aprovação, mas só depois de remover todos os elementos da história do jogo – quase duas horas de filmagens e cenas cortadas dos filmes –, por ordem dos Wachowski. Sabemos que o fim do jogo não terá um gancho para uma seqüência, como “Reloaded”. E Perry diz que o terceiro filme (“The Matrix Revolutions”, prometido para novembro) vai responder a qualquer questão que tenha ficado no ar depois que terminarmos *Enter the Matrix*. Talvez, até lá, finalmente tenhamos chegado ao fundo da toca do coelho. 🐇

Carregando o programa de treinamento...

Como usar o Foco para aumentar os danos

Aprendemos rapidinho que, para aproveitar tudo o que o medidor de Foco tem (ele desacelera o jogo e possibilita novos tipos de ataques), em combates corpo-a-corpo, é melhor usá-lo com muita cautela e simplesmente dar um toque no botão, em vez de ficar com o dedo em cima dele durante os combos. Por exemplo, executamos uma seqüência de ataque devastadora apertando Soco, depois acionando o Foco mais Chute, então, soltando o botão Foco e finalizando com outro Soco. Segurar o botão Foco durante toda a combinação Soco-Chute-Soco não foi tão eficiente e fez o medidor acabar rápido demais. O presidente da Shiny, David Perry, diz que a luta no lobby do *Matrix* original mostra o exemplo perfeito de como o Foco deve ser usado: variando a velocidade da ação por meio de intervalos rápidos e lentos. Quanto melhor você aprender a respeito de quando e quanto usar o Foco, mais estilizadas serão suas combinações de golpes. Vamos aprender kung fu.

Carregamento completo. Iniciando...

BOTÃO DE AÇÃO

- Quando estiver caminhando atrás de um inimigo e apertar somente o botão de Ação, seu personagem vai estrangular o oponente.



A

- Na mesma situação, se você segurar o botão de Ação e der um toque em Foco, seu personagem agarrará o inimigo pelo pescoço e vai torcê-lo para o lado, até que seu corpo caia inerte.



A + F

- Agora, adicione um pulo a essa mesma combinação de botões e você vai enfiar o pé na cara do sujeito, fazendo-o tropeçar – e o que acontece a seguir é a cabeça dele indo com tudo de encontro ao chão e esmagalhando-se como uma uva podre.



**A + F
J**

BOTÃO DE CHUTE

- Sem o Foco, seu personagem usa a variedade normal de chutes.



K

- Se houver inimigos dos dois lados do seu personagem e você executar um Chute com um leve toque em Foco, vai abrir um espacate no ar e chutar os dois ao mesmo tempo, fazendo com que desabem sem sentidos.



K + F

- Se você adicionar o botão Pulo à mistura e seu personagem estiver perto de uma parede, ele vai usá-la para tomar impulso para pular no ar e enfiar o pé na cabeça de seu alvo.



**K + F
J**

BOTÃO DE SOCO

- Igualzinho ao Chute normal, um Soco sem Foco não faz muito estrago...

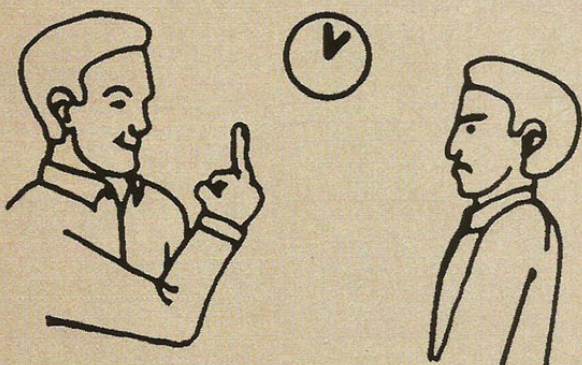
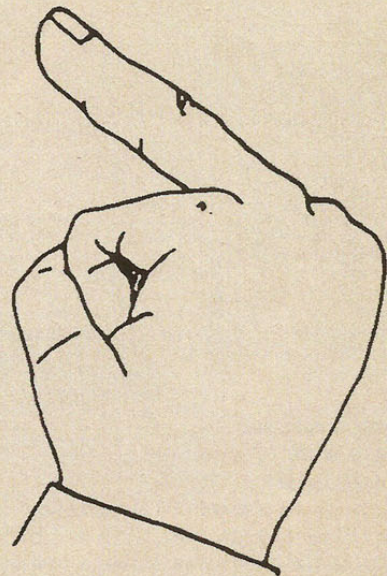
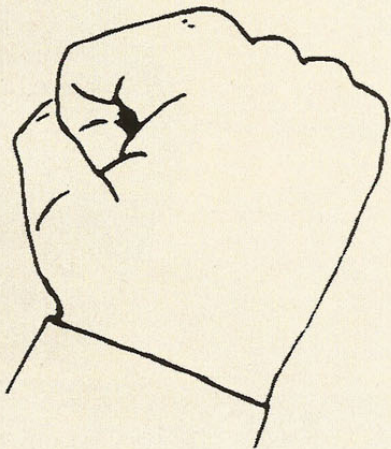
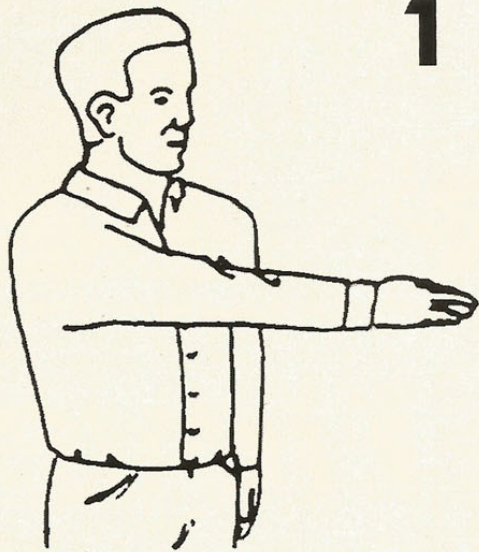


P

- ...mas, com um leve toque em Foco, você dá um golpe na cara do inimigo e o faz sair voando. Se calcular bem o tempo, pode ficar socando sem parar o corpo de seu inimigo flutuando no ar.



P + F



CROCODILO

Nas bancas em maio.



DETONADO

WORLD SOCCER

Winning Eleven

6

INTERNATIONAL

Demorou séculos, mas finalmente a Konami percebeu que há muitos fãs de futebol fora do Japão. No Brasil, a série **Winning Eleven** é uma das mais populares tanto para o PSOne como para o PS2, mas éramos forçados a jogar as versões japonesas dos games. Na Europa, a série vem sendo lançada regularmente com o nome de *Pro Evolution Soccer*, versão que, aliás, acabou servindo de base para a chegada de *Winning Eleven* aos Estados Unidos.

Infelizmente, o game americano acaba não sendo uma versão perfeita: *International* é a versão em inglês de *Winning Eleven 6*, um game lançado no início do ano passado, o que significa times, uniformes, estatísticas e – o principal – elencos totalmente desatualizados. Ronaldo ainda joga pelo Inter de Milão (e está na reserva, se recuperando daquela famosa contusão no joelho), Rivaldo no Barcelona, a França ainda é mostrada como uma equipe fortíssima (o game original data de antes da Copa, quando os franceses fizeram um papelão) e o Fiorentina, apesar de ter falido e encerrado suas atividades, ainda está lá.

Mas mesmo com esses pequenos problemas (que ganham importância em um simulador tão realista como *WE*), o game ainda é sua melhor opção em termos de futebol – a menos que você esteja querendo continuar encarando o japonês de *Winning Eleven 6: Final Evolution*.

Neste guia, estamos assumindo que você já tem as noções básicas de comandos, inalterados desde o primeiro jogo da série, e nos dedicamos a estratégias, dicas para vitórias e exclusividades dessa versão. Vale lembrar que futebol é como mãe – cada um tem a sua, assim como cada um tem a sua preferência por esse ou aquele esquema tático, esse ou aquele jogador. Nossas sugestões são apenas conselhos, estratégias de comprovado sucesso, mas que podem ser ajustadas ao seu gosto pessoal. Outro detalhe: o jogo não traz os nomes corretos de muitos jogadores (explicamos melhor mais pra frente), mas usaremos seus nomes corretos no guia. Quando necessário, mostraremos os dois nomes.

Bola pra frente!

Por Renato Viliegas



DICAS E ESTRATÉGIAS BÁSICAS

Vejam os primeiros passos para se montar um bom time e alguns comandos especiais: Conhecendo seus jogadores

Para poder montar um esquadrão invencível, é preciso conhecer bem suas peças. Analise as estatísticas de cada jogador, e dê sempre preferência para quem possui habilidades especiais (marcadas com uma ★).

As posições – o que significa cada sigla

GK	—	Goleiro
CBW	—	Líbero
CBT	—	Zagueiro central
SB	—	Lateral
DMF	—	Volante/Meia Defensivo
OMF	—	Meia-ofensivo
LMF	—	Meia-esquerda
RMF	—	Meia-direita
WG	—	Ponta, Atacante que joga mais aberto
CF	—	Centroavante

Habilidades – o que cada um tem de melhor

Attack (Ataque) - Mostra o quanto o jogador é eficaz ofensivamente. Essencial para centroavantes e pontas.

Defence (Defesa) - Habilidades defensivas do jogador. Claro, é sempre alta em zagueiros e goleiros.

Balance (Estabilidade) - Mostra o quanto o jogador é estável, e determinante na resistência de seu jogador às divididas. Não vale para disputas aéreas

Stamina (Resistência) - É o fôlego de seu jogador. Quanto maior, mais ele demora para se cansar, e com isso, perde em performance.

Speed (Velocidade) - Auto-explicativo. Procure sempre usar pontas e laterais rápidos.

Acceleration (Aceleração) - Determina o tempo que o jogador vai demorar para atingir sua velocidade máxima.

Response (Resposta) - Quanto maior, mais rápido o jogador irá reagir às jogadas. Para os goleiros, significa que ele tem mais chances de fazer uma defesa de reflexo.

Dribble Accuracy (Precisão de drible) - Mostra como o jogador conduz a bola. Valores altos significam que ele conduz a bola próximo a seus pés, podendo mudar de direção mais facilmente.

Dribble Speed (Velocidade de drible) - Quanto maior o valor, menos velocidade o jogador perde ao correr com a bola.

S-Pass Accuracy (Precisão em passe curto) - Um valor alto significa mais sucesso em passes curtos.

S-Pass Speed (Velocidade em passe curto) - Quanto mais alto o valor, mais rápido o passes, o que dificulta a interceptação.

L-Pass Accuracy (Precisão em passe longo) - O mesmo de passes curtos, mas para os lançamentos.

L-Pass Speed (Velocidade em passe longo) - O mesmo de passes curtos, mas para os lançamentos.

Shot Accuracy (Precisão de chute) - Quanto maior o valor, maior a possibilidade do chute ter a direção do gol

Shot Power (Força do chute) - Auto-explicativo. Se seu jogador tem valores altos aqui, arrisque chutes de longe.

Shot Technique (Habilidade de chute) - Determina as chances de o jogador marcar de posições difíceis.

Header (Cabeceio) - Mostra a precisão das cabeçadas.

Jump (Pulo) - Quanto maior, mais ele sai do chão.

Technique (Técnica) - Mostra a habilidade do jogador, principalmente no domínio da bola e nos dribles.

Curving (Curva) - O tamanho da curva que a bola pode fazer nas cobranças de falta e escanteios. Estranhamente, não afeta os lançamentos.

Aggression (Agressividade) - Os carrinhos são mais pesados em jogadores com altos índices. Para os goleiros, mostra se ele joga mais embaixo das traves ou mais adiantado.

Mentality (Mentalidade) - Em bom "futebolês", é a boa e velha raça. Jogadores com altos índices irão se esforçar mais quando o time está perdendo, e é menos afetado pelo cansaço.

Stability (Estabilidade) - Mostra o quanto o jogador pode resistir ao cansaço após jogos seguidos.

Teamwork (Trabalho de equipe) - Quanto maior o valor, mais facilmente os passes irão dar certo. Jogadores com altos índices também irão procurar companheiros melhor posicionados, criando grandes jogadas.

Habilidades especiais - De olho nas ★! Jogadores que possuem uma ★ ao lado de uma determinada habilidade, se destacam nesse fundamento, e combinadas a certas estatísticas básicas, podem resultar em um craque sensacional. Vejamos o que elas significam:

Dribble Ability (Habilidade de drible) - O jogador tende a tentar um drible quando está com a bola.

Post Player Ability (Posicionamento junto à trave) - O atleta se coloca melhor na frente do gol em cruzamentos, faltas e escanteios. Útil também para zagueiros.

Positioning (Posicionamento) - O atleta se coloca melhor na frente do gol, ficando em boas posições para finalizar.

Reaction (Reação) - Para um atacante, ele corre mais diretamente em direção ao gol. Nos goleiros, aumenta sua capacidade de reação e reflexos.

Scoring (Goleador) - Essencial para atacantes, mostra a eficiência do jogador em converter gols.

Playmaker (Construtor de jogadas) - O cérebro do time, tem mais visão de jogo que a média e busca passes que deixam os atacantes na cara do gol.

Passing – (Passe) - Com essa estrela, o jogador erra menos passes.

B. F. Feint (Drible com os dois pés) - O jogador pode fazer cortes em qualquer direção, e dribla mais facilmente, mesmo em velocidade.

P.K. (Pênalti) - Aumenta a possibilidade de converter uma penalidade máxima.

1-1 Score (Gol 1-1) - Aumenta a possibilidade do jogador marcar quando estiver cara a cara com o goleiro.

L-Throw (Lateral) - Possibilita o jogador a lançar uma bola cobrando um lateral a até 40 metros!

1-Tch Pass (Passe de primeira) - Auto-explicativo.

Outside (Lado de fora) - Permite que o jogador use o lado de fora do pé nas cobranças de falta e escanteios. Pode curvar a bola em qualquer direção.

Marking (Marcação) - O jogador marca melhor, rouba mais bolas e foge mais fácil de seus marcadores.

D-Line (Linha de defesa) - O jogador faz melhor a linha do impedimento, em sincronia com o resto da defesa.

Fd. Kick (Passe baixo) - O atleta pode fazer lançamentos baixos, mais precisos e perigosos.

P.K. Goalie (Goleiro do pênalti) - Aumenta as chances do goleiro de defender pênaltis.

1-1 Goalie (Goleiro 1-1) - O mesmo de 1-1 Score, mas para os goleiros: ele tem mais chances de defender o ataque.

Injury Tolerance (Tolerância a contusões) - Indicado pelas letras A, B ou C em vez de uma ★. "A" significa boa resistência, "B" média, e "C" fraca resistência

A BOLA PARADA

Se no futebol real as cobranças de faltas e escanteios têm decidido partidas, a coisa não poderia ser diferente no futebol virtual. Busque não desperdiçar suas chances com essas jogadas, pois elas podem significar a vitória ou a derrota de sua equipe.

Faltas

Tente sempre ter um bom cobrador em seu time. Os melhores são Beckham, Rivaldo, Recoba, Verón e o goleirão Chilavert. Apesar de Rogério Ceni estar no game (é reserva da seleção do Brasil), sua versão digital é péssima para cobrar faltas.

Faltas próximas ao gol (menos de 22 metros)

■ + direcional – Procure mirar entre as cabeças dos jogadores da barreira, no canto onde o goleiro não está. Encha a barra de força até um pouco menos da metade e, se quiser, curve a bola com o direcional.

Faltas de média distância (menos de 30 metros)

Use apenas o ■, mirando entre as cabeças dos dois últimos jogadores do lado de fora da barreira. Encha a barra de força cerca de 3/4, e direcione para o gol. Se quiser um chute mais forte, segure L1, mas compense na barra de força – metade dever bastar.

Faltas de longa distância (mais de 30 metros)

■ + ↑ – Segurar ↑ a qualquer distância resulta em um chute mais forte para o gol, mas esse artifício é mais eficaz a longa distância. Segurar L1 junto com ↑ resulta em um chute mais rasante.

Faltas próximas à linha da área

Mire no canto onde o goleiro não está, e dê um leve (bem leve mesmo) toque no ●. É fatal, especialmente de frente para o gol.

Faltas próximas à linha da área – cobrança rasteira

Esta é mais difícil de dar certo, mas funciona. Mire no canto que o goleiro não está, segure ↓ e encha TODA a barra de energia com a ●. O resultado será um fortíssimo e indenfensável chute rasteiro, mas você precisa mirar bem entre as pernas dos jogadores da barreira, ou dar sorte dela saltar na hora exata, deixando a bola passar por baixo.

Defendendo as faltas

Na verdade, não há praticamente nada que você possa fazer quando seu adversário estiver cobrando uma falta, pois isso fica a cargo da máquina. Mas há duas coisas que você pode tentar:

Correr para abafar a cobrança

Fique segurando R1, e sua defesa vai correr em cima do jogador que está cobrando a falta.

Fazer a barreira pular

Fique segurando ■ para a barreira pular na hora da cobrança. Isso acontece de forma automática quase sempre, mas há uma bela diferença na altura e precisão do pulo quando o comando é executado.



DETONADO

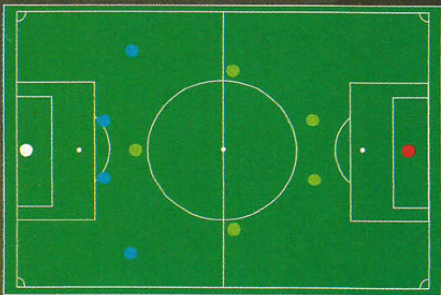
ESQUEMAS TÁTICOS

Certamente este é o ponto mais pessoal do game. Cada um se sente melhor jogando em um determinado esquema, mas alguns

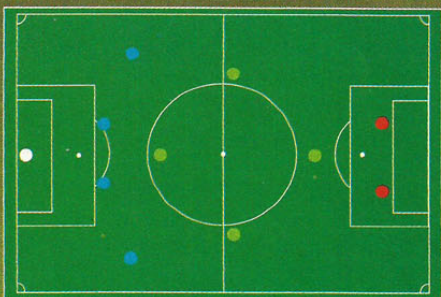
não são lá muito recomendáveis. O importante é você perceber a melhor maneira de armar sua tática de acordo com os jogadores que você tem disponível. Por questão de espaço, vamos colocar apenas formações mais usuais e mais eficazes em diversas situações. Acompanhe:

Default – A formação que o time joga na vida real. Nem sempre é muito eficaz no game.

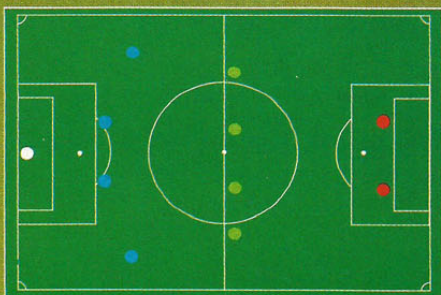
4-5-1 A – Uma formação bem balanceada, com dois meias ofensivos servindo a um único atacante. Concentra o jogo pelo meio, e sem um goleador, simplesmente não funciona.



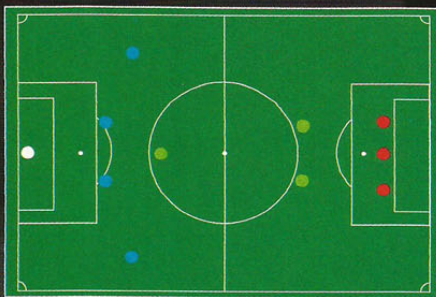
4-4-2 A – Um esquema forte no meio-campo, mas que precisa de bons passadores.



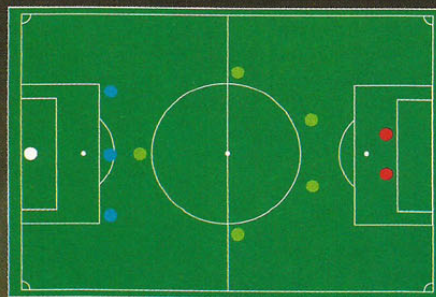
4-4-2 C – Uma formação bem comum e clássica. Opte por um atacante veloz e outro goleador, um pouco mais avançado. É bom ter bons passadores no meio campo.



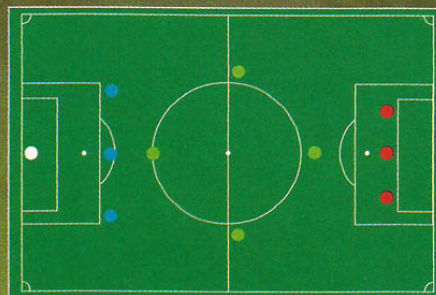
4-3-3 A – Ataque total, com cinco jogadores de frente. Deixa a defesa muito aberta, use em caso de desespero.



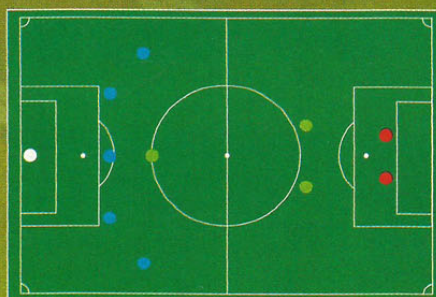
3-5-2 A – Uma formação mais moderna, congestionada o meio-campo e dificulta os contra-ataques inimigos.



3-4-3 A – Certamente, a melhor opção disponível e a mais usada pelos jogadores veteranos. Balanceada em ataque e defesa, proporciona um jogo rápido e aberto. É a nossa favorita.



5-3-2 A – Ideal para os iniciantes ou para quem precisa ganhar experiência na Master League. Uma defesa forte, mas com um meio-campo razoavelmente ofensivo.



ATRIBUINDO ESTRATÉGIAS

Ok, uma vez escolhido o esquema em que seu time irá atuar, é hora de definir algumas estratégias. Isso é muito importante, pois, como no futebol real, as situações da partida podem variar muito no decorrer dos 90 minutos. Assim, você pode querer explorar mais os contra-ataques, aumentar a marcação para tentar virar um jogo, ou recuar totalmente para segurar um resultado. Automaticamente, essa opção vem ajustada em “auto” — ou seja, nada específico. Isso pode ser uma boa se você estiver começando em *Winning Eleven*, mas dominar esses comandos pode ser determinante para seu sucesso no game.

Para mudar as estratégias durante o jogo, basta segurar L2 e pressionar ▲, ●, ■ ou X. Veja o que cada uma faz, e o melhor momento para usá-la.

Normal – jogo balanceado, nada muda.

Centre Att. - Concentra o jogo pelo meio, fazendo que seus pontas venham mais pelo meio. Use se quiser penetrar uma defesa fraca pelo meio.

R. Side Att. - Concentra o ataque pela ponta direita. Perfeito, se a defesa adversária teve um jogador expulso pelo lado esquerdo.

L. Side Att. - O mesmo que o anterior mas pelo lado esquerdo.

Opp Side Att. - Se o jogador que você está controlando está do lado contrário do campo onde normalmente joga, ligar esse comando o fará ficar lá.

Change Side – Todos os atacantes e meio-campistas invertem suas posições, para confundir a defesa. Funciona? Raramente.

CB Overlap – Faz seu líbero subir ao ataque. Use com cautela, pois os contra-ataques inimigos podem ser fatais.

Zone Press - Marcação pressão. A melhor maneira de roubar a bola, é uma boa quando você precisa marcar gols.

Counter Att. - O bom e velho contra-ataque. Faça o resultado, ligue esta opção e fique apenas nos lançamentos, seus pontas estarão mais abertos, esperando a bola.

Offside Trap – A famosa (e perigosa) linha do impedimento. Somente use com uma boa linha de zagueiros, de preferência com uma ★ no atributo “D-Line”.

2x Formation
— Muda para a formação escolhida. É a mais útil e pode mudar toda sua forma de jogar.



EQUIPES VENCEDORAS

Claro, nada disso funciona sem jogadores de qualidade. E nesse ponto, solte o técnico que existe em você e arrume o esquadrao que mais lhe agrade. Jogando na Master League, você começa sempre com os mesmos jogadores, não importa o time escolhido. A equipe não é lá das melhores, mas dá pra conseguir bons resultados. Veja só uma boa maneira de arrumar essa equipe inicial:

1. Ivanov
2. Stromer
13. Vorlander — tire esse cara do banco e o escale na zaga central logo de cara.
4. Valery
5. Iorga — Lento demais, troque logo.
6. Cellini
7. Ximenes — Quando possível, troque-o por alguém mais rápido e que chute melhor.
8. Espinas — esse cara lança muito bem, use isso
9. Miranda — tem um salário mais alto do que vale. Troque-o assim que possível.
10. Castello
11. Baroja — seu artilheiro. Pode confiar nele por um tempo, contrate em outras posições.



JOGADORES E EQUIPES SECRETAS

Deu pra notar que baseamos nosso guia nos jogadores disponíveis desde o início do jogo, mas eles não são os únicos. Completando os treinos e vencendo os campeonatos, você libera novas equipes e atletas, alguns deles verdadeiras barganhas — são excepcionais e custam relativamente barato para você usar na Master League. Veja a relação completa:

Liberados no treinamento

Consiga um status "Fantastic" (faça 1.100 pontos) em todos os sete eventos de treino para liberar os seguintes jogadores:

- Savicevic (Dribbling)
- Valderrama (Short Pass)
- Scifo (Manual Pass)
- Dunga (Free Kick Long Pass)
- Stoichkov (Free Kick Shoot)
- Deschamps (Possession)
- Stojkovic (Challenge King — aqui é preciso conseguir 5.000 pontos)

Liberados nos campeonatos

Vença os seguintes campeonatos com as equipes indicadas para liberar os times:

- European All-Stars** — Vença a International Cup com qualquer equipe.
- World All-Stars** — Vença a International League com qualquer equipe.
- Always Argentina** — Vença a American Cup com a Argentina.

- | | |
|--------------------------|-------------------------------|
| 18. Pumpido (Pumpas) | 20. Tarantini (Tarandoni) |
| 19. Ruggeri (Raderi) | 16. Olguin (Opalin) |
| 5. Brown (Brato) | 1. Ardiles (Arpoles) |
| 13. Garre (Guste) | 6. Gallego (Genego) |
| 9. Cuciuffo (Coufaro) | 4. Bertoni (Basoni) |
| 2. Batista (Barmista) | 8. Cruz (Orimas) |
| 12. Enrique (Emaril) | 22. Diaz (Dimaz) |
| 14. Giusti (Jurtas) | 21. Kempes (Karpes) |
| 7. Burchhaga (Buchaga) | 3. Fillol (Filimol) |
| 10. Maradona (Madorna) | 29. Di Steffano (Di Sefphoro) |
| 11. Valdano (Borana) | |
| 15. Passarella (Pallera) | |
| 17. Galvan (LuisMarkan) | |

Beloved Brazil — Vença a American Cup com o Brasil.

- Jogadores:
- | | |
|----------------------------|-------------------------------|
| 1. Leão (Lerdão) | (CarloNerto) |
| 4. Cesar (Sesar) | 23. Nilton Santos (NiltonDos) |
| 3. Oscar (Oscabar) | 22. Djalma Santos (Sarnos) |
| 6. Junior (Jurinor) | 25. Didi (Dardo) |
| 14. Leandro (Lemandro) | 19. Gerson (Berson) |
| 5. Toninho Cerezo (Recezo) | 20. Rivelino (Verilino) |
| 15. Falcão (Frolao) | 18. Pelé (Perles) |
| 8. Sócrates (Somares) | 17. Jairzinho (Zairzinho) |
| 10. Zico (Cizo) | 27. Tostão (Tristao) |
| 9. Careca (Ceraces) | 11. Garrincha (Gomincha) |
| 7. Muller (Miller) | 21. Gilmar (Milgar) |
| 2. Luizinho (LuizPira) | |
| 12. Carlos Alberto Torres | |

Heroic Holland — Vença a European Cup com a Holanda

- Jogadores:
- | | |
|-------------------------------|------------------------------|
| 1. Van Breukelen (Orangeso83) | 10. Gullit (Orangeso80) |
| 4. R. Koeman (Orangeso86) | 5. Hulshoff (Orangeso94) |
| 17. Rijkaard (Orangeso79) | 25. Israel (Orangeso93) |
| 2. Van Tiggelen (Orangeso85) | 11. Krol (Orangeso95) |
| 6. Van Aarle (Orangeso84) | 30. Suurbier (Orangeso92) |
| 20. Wouters (Orangeso87) | 3. Van Hanegem (Orangeso98) |
| 13. E. Koeman (Orangeso89) | 22. Haan (Orangeso97) |
| 7. Vanenburg (Orangeso88) | 16. Rep (Orangeso96) |
| 8. Muhren (Orangeso90) | 15. Rensenbrink (Orangeso99) |
| 12. Van Basten (Orangeso81) | 14. Cruyff (Orangeso82) |
| | 9. Neeskens (Orangeso100) |
| | 28. Jongbloed (Orangeso91) |
| | 18. Jansen (Orangeso109) |

Forever France — Vença a European Cup com a França

- Jogadores:
- | | |
|--------------------------|----------------------------|
| 1. Bats (Bats) | 3. Tusseau (Tisseu) |
| 8. Lacombe (Lancome) | 5. Janvion (Avion) |
| 6. Bossis (Bassus) | 15. Lopez (Peloz) |
| 2. Amoros (Amoreu) | 20. Genghini (Gangrini) |
| 4. Battiston (Bottiston) | 23. Ferreri (Ferrero) |
| 9. Fernandez (Hernandez) | 21. Kopa (Kapo) |
| 12. Giresse (Givrasse) | 13. Six (Sept) |
| 14. Tigana (Tigene) | 18. Rocheteau (Cailliteau) |
| 10. Platini (Argenti) | 19. Stopyra (Goyra) |
| 17. Papin (Pompin) | 11. Fontaine (Fontayne) |
| 7. Cantona (Kandonar) | 16. Bellone (Balone) |
| | 22. Etti (Itore) |

Genuine Germany — Vença a European Cup com a Alemanha.

- Jogadores:
- | | |
|-----------------------------|---------------------------|
| 1. Maier (Moyer) | 26. Buchwald (Buchbild) |
| 5. Breitner (Brogner) | 14. Forster (Fursner) |
| 3. Schnellinger (Schlinger) | 23. Brehme (Barhme) |
| 2. Vogts (Vorets) | 24. Kaltz (Kurtz) |
| 4. Beckenbauer (Badenfauer) | 6. Schuster (Schonster) |
| 15. Bonhof (Birhner) | 20. Grabowski (Gerovski) |
| 18. Haller (Haltern) | 11. Rummenigge (Ranigge) |
| 12. Overath (Offart) | 7. Littbarski (Lapenski) |
| 8. Netzer (Neuzer) | 19. Voller (Volnner) |
| 9. Seeler (Staeler) | 21. Schumacher (Schucher) |
| 13. Muller (Moelzer) | 10. Matthaus (Mehthaus) |
| 25. Schulz (Strotiz) | |

Eternal England — Vença a European Cup com a Inglaterra

- Jogadores:
- | | |
|----------------------------|-----------------------------|
| 1. Shilton (Shelton) | 5. Moore (Mawe) |
| 6. Butcher (Booter) | 13. Wilson (Willston) |
| 14. Fenwick (Fanwick) | 9. B. Charlton (Charleston) |
| 3. Sansom (Samsone) | 21. Edwards (Egwards) |
| 2. Stevens (Stephens) | 17. Finney (Pinney) |
| 19. Gascoigne | 18. Matthews (Mashew) |
| 11. Waddle (Wodell) | 29. Dean (D.C.Deene) |
| 4. Hoddle (Hodell) | 20. Greaves (Gravy) |
| 7. Robson (Rabson) | 22. Hurst (Hearst) |
| 10. Lineker (Ryneckner) | 31. Banks (Binks) |
| 8. Keegan (Keygun) | 30. Francis (Franks) |
| 16. B. Wright (BillyWrite) | |

Immortal Italy — Vença a European Cup com a Itália

- Jogadores:
- | | |
|--------------------------|---------------------------|
| 1. Zoff (Ziff) | 3. Facchetti (Focchetta) |
| 6. Gentile (Gentil) | 23. Bergomi (Borgemi) |
| 7. Scirea (Scirocco) | 8. Mazzola (Mozzole) |
| 5. Collovati (Callavoti) | 10. Rivera (Revira) |
| 4. Cabrini (Cibrani) | 17. Boniperti (Bonaparte) |
| 13. Orsini (Oreoli) | 19. Sivori (Soviro) |
| 14. Tardelli (Tardsi) | 21. Viali (Virelli) |
| 9. Antognoni (Cantonini) | 22. Mancini (Manroni) |
| 16. Conti (Canti) | 11. Riva (Ravi) |
| 18. Bettenga (Bottega) | 29. Schillaci (Shellaci) |
| 20. Rossi (Verdi) | 12. Zenga (Zange) |
| 2. Baresi (Berisi) | |

Liberados na Master League

Vença a primeira divisão da Master League uma vez para liberar os seguintes jogadores:

- | | |
|-----------|-------------|
| Pagliuca | Iligner |
| Ince | Preud'Homme |
| Lopez | Yashin |
| Ravanelli | Raf |
| Hernandez | Rush |
| Phillips | Francescoli |

Vença a primeira divisão da Master League três vezes para liberar os seguintes jogadores:

- | | |
|---------------|----------|
| César Sampaio | Jennings |
| Alex | Boban |
| Leonardo | Laudrup |
| Weah | Law |
| Bode | Eusébio |
| Ravelli | |

Vença a primeira divisão da Master League duas vezes para liberar os seguintes jogadores:

- | | |
|----------|-----------|
| Rapaic | Hagi |
| Baggio | Klinsmann |
| Signori | Dalglish |
| Palermo | Puskas |
| Jardel | Sanchez |
| Zamorano | Best |



VENCENDO NA MASTER LEAGUE

Depois de tudo isso, não há muito mais o que dizer a não ser o conselho básico: treine. Como em um time de verdade, é preciso treinar muito para conseguir dominar as jogadas, e até criar entrosamento entre os jogadores. Não desperdice as bolas paradas, tente ensaiar umas jogadas e escolha

DETONADO

bem os jogadores que for usar em seu time. E nada melhor para isso do que fazer bons negócios, não é verdade? Veja abaixo uma lista de bons jogadores que estão sem clube, ou seja, custam bem menos na hora da contratação. Muito deles nem têm um salário tão alto. Uma boa opção para a primeira temporada é tentar alguns empréstimos (loans). Um jogador sem clube dificilmente recusará. Veja a lista:

Chilavert (Chavilert) — Paraguai
Gamarra (Garama) — Paraguai
De la Cruz (Ulisees) — Equador
Espinoza (Espinozi) — Equador
Kaviedes (Kediaves) — Equador
Mpenza — Bélgica
Mostovoi — Rússia
Babangida — Nigéria
Aghahowa — Nigéria
West — Nigéria
Olisadebe — Polônia

Rebrov — Ucrânia
Sergei Rebrov — Ucrânia
Asprilla (Aspirina) — Colômbia
Diouf (Douif) — Senegal
Diatta (Daïtti) — Senegal
Camara (S. Camero) — Senegal
Fadiga (Fidaga) — Senegal
Issa — África do Sul
Suarez (Ruasez) — México
Rustu — Turquia
Edilson (Adelson) — Brasil

A seleção laranja

Como já dissemos lá no início (e você deve ter notado pelo texto), muitos jogadores não aparecem com seus nomes reais. Isso se deve a problemas de licenciamento. A Konami não conseguiu os direitos necessários para usar os nomes dos jogadores de alguns países e nem o nome dos clubes. Por isso que o Palmeiras virou "Mato Grosso" e o Vasco tem o hilário nome de "Selvas". Com a Holanda, a situação é ainda mais complicada, pois a federação holandesa não permite nem ao menos nomes parecidos, que se assemelhem aos de seus atletas. Por isso, todos os jogadores holandeses no game são chamados "Oranges", seguido de algum número. Como muitos são craques fundamentais para muita gente, damos aqui a lista completa dos jogadores da seleção holandesa. Se você tiver paciência, pode consertar um a um na opção apropriada.

Seleção Holandesa

1. Van Der Sar (Oranges025)
3. Stam (Oranges021)
4. F. De Boer (Oranges008)
5. V. Bronckhorst (Oranges062)
2. Reiziger (Oranges019)
6. Davids (Oranges005)
8. Cocu (Oranges004)
10. Kluyvert (Oranges011)
9. Van Nistelrooy (Oranges038)
11. Overmars (Oranges018)
20. Makaay (Oranges013)

13. Hofland (Oranges048)
14. Melchiot (Oranges015)
16. Numan (Oranges066)
15. Van Bommel (Oranges037)
17. Bosvelt (Oranges051)
18. Seedorf (Oranges020)
19. R. De Boer (Oranges064)
21. Hasselbaink (Oranges010)
7. Bouma (Oranges045)
22. Van Hooijdonk (Oranges065)
12. Westerveld (Oranges028)
23. Moens (Oranges106)

CHAMANDO TALENTOS

Uma opção muito interessante encontrada na Master League é a "growing" — aquele ícone com um jogadorzinho com duas folhinhas verdes em seu gerenciamento de equipe. Infelizmente, apesar de inovadora, é quase inútil. A menos que você seja algum doido por RPG que sente algum tipo de necessidade vital em ficar construindo personagens, passe direto para o próximo item. Oh, ainda lendo? Então tá, vamos lá... Repare que no local onde estão os jogadores sem clube (o "Free" no menu de negócios), de vez em quando surge um atleta com o tal ícone

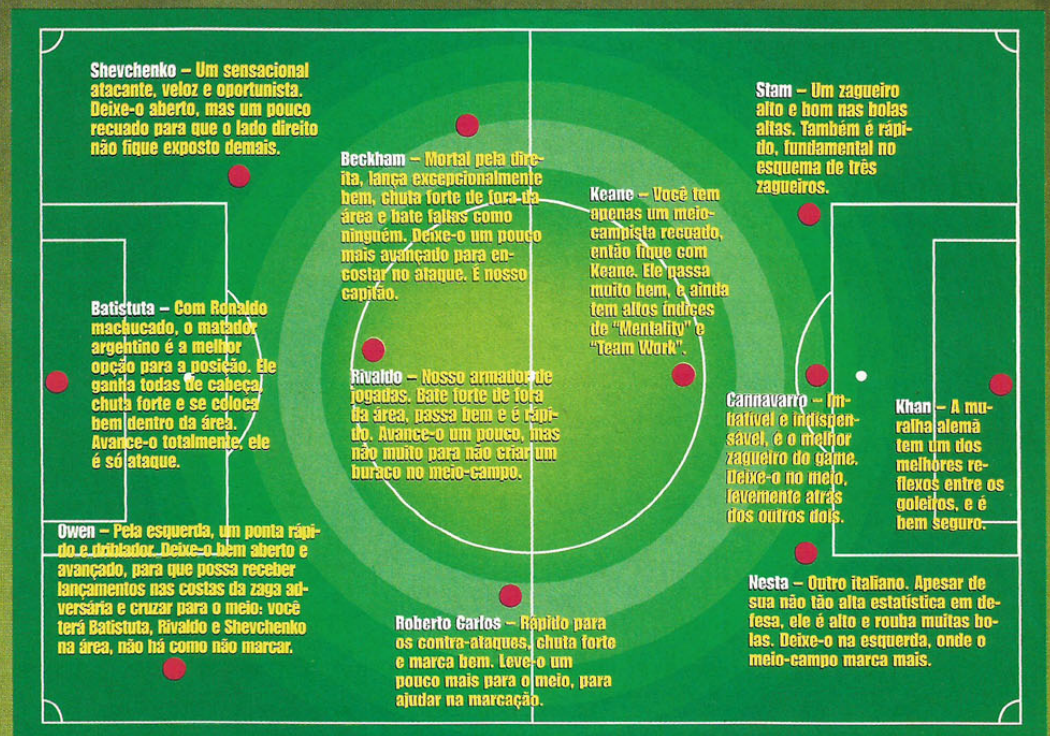
das folhinhas do lado. Ele é um personagem fictício, com estatísticas fracas. Mas é uma "promessa", tem potencial para virar craque. Cabe a você contratá-lo e colocá-lo no time, para que possa receber pontos de bônus para melhorar essas estatísticas da maneira que desejar. Simplesmente selecione aquele ícone anteriormente indisponível e vá distribuindo os pontos. Se quiser uma habilidade especial (aquela das ★), elas custam 25 pontos. Veja como conseguir pontos para seu futuro craque:
Jogar os 90 minutos de uma partida — 20 pontos
Vencer um jogo (mesmo sem atuar) — 20 pontos

Empatar um jogo (mesmo sem atuar) — 5 pontos
Jogar parte de um jogo — 5 pontos
Cada gol marcado pelo time — 1 ponto

Os pontos são acumulativos, ou seja, vencer uma partida por 1x0 com o atleta atuando o tempo todo rende 41 pontos. Se ele for substituído no meio do jogo, esse mesmo resultado rende apenas 26 pontos. Perder o jogo não rende nada, mas se você marcou gols nessa derrota, cada um deles conta um ponto. Você tem 30 jogos para melhorar seu jogador, distribua bem seus pontos.

A SELEÇÃO DA EGM BRASIL

Bem, depois de tantas dicas e conselhos, hora de revelar as nossas preferências. Claro que também passamos horas e horas jogando *Winning Eleven* aqui na redação, e esses são os nossos onze jogadores preferidos, já dispostos em nosso esquema de jogo. Usamos o 3-4-3 A, com pontas abertos, um centroavante avançado e um meio-campo ofensivo. Apesar de só ter craques, esse não é lá um time muito indicado para iniciantes, pois é um pouco fraco defensivamente — falta um pouco de marcação no meio-campo. É necessário um bom treino para conseguir jogar direitinho com um time assim. Outro detalhe em que vocês devem ter reparado: preferimos os jogadores em atividade, apesar de ter atletas melhores entre as equipes clássicas (quem é louco de deixar Pelé e Maradona fora de um time?). Mas isso é puro gosto pessoal, achamos mais divertido assim. Ah, sim: é um time caro, muito caro. Não é fácil de manter. 🏠



Tudo o que você queria ver.
Agora em mangá.

Saga de Hades

O lançamento mais esperado do ano. Inédito no Brasil.

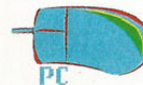
A Conrad está lançando a Saga de Hades. Tudo o que você não viu na TV, agora exclusivamente em formato mangá. Acompanhe desde o início as batalhas mais incríveis dos defensores de Atena. Mesmo quem ainda não conhece os Cavaleiros do Zodíaco não pode perder essa saga, considerada a melhor de toda a série.

Início da Saga na edição 32.

A partir de abril, quinzenalmente nas bancas.

SANJI SEIYA
**Cavaleiros
do
Zodíaco**





Reviews

Este mês

A história sempre se repete: todo ano, quanto mais a E3 vai se aproximando, mais as empresas escondem seus games, segurando alguns lançamentos quentes para a feira, visando chegar às lojas no segundo semestre. Mesmo assim, muita coisa bacana ainda acaba chegando aos consoles e aos PCs nessa espécie de

Nossa filosofia de avaliação

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

Nossos selos



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



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



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

“estiagem” de início de ano. Este mês, temos uma boa quantidade de títulos, em 13 páginas de reviews. Pode chegar, é uma das mais longas seções da história da revista. Muitas surpresas nas avaliações, alguns títulos esperadíssimos e outras coisas que muita gente estava curiosa para ver. Confira, e até a E3!

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



Jogo do mês



Zone of the Enders: The 2nd Runner pág. 67

Os robôs gigantes de Hideo Kojima se vingaram de Splinter Cell, batendo a chegada da aventura de Tom Clancy ao PS2. O novo Z.O.E impressionou nossos avaliadores, que ficaram abismados com a qualidade visual do título, só para citar um dos pontos elogiados em nosso review. Desafiador e cheio de segredos, ZOE merece a medalha.

WWE Crush Hour



Produtora: PS2
THQ
Desenvolvido por: Pacific Coast Power & Light
Jogadores: 1-2
Também para: GC
Web Site: www.thq.com

O melhor: Dá para engolir no Multiplayer
O pior: Não dá pra suportar o resto

Faço parte de duas categorias em extinção: sou fã da WWE e sempre curti a série Twisted Metal. Acho que um game que coloca meus lutadores favoritos em máquinas de destruição personalizadas, loucos para jogar mísseis na cabeça um do outro, deveria me agradar em cheio. Mas assim que comecei a jogar, a decepção foi completa. Desde o visual ridículo dos carros (por favor, o Undertaker merece coisa melhor), até a lentidão absurda dos comandos, tudo atrapalha nas batalhas. As armas são desequilibradas (muitas completamente inúteis), demora séculos para o jogo executar um comando seu, e ainda há um narrador chatíssimo que só fica falando besteira no seu ouvido. Para piorar, o jogo é incrivelmente fácil e curto, depois de poucas horas, você já terá desbloqueado todos os segredos e não conseguirá mais olhar para o disco do game. O que salva um pouco são os modos Multiplayer, mas os mesmos problemas citados acima (somados a uma sempre terrível tela dividida) também não fazem com que o pacote todo mereça mais elogios. Uma prova definitiva de que duas coisas bacanas nem sempre resultam em algo interessante quando são colocadas juntas. **Evite a todo custo.**

Renato

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
3	3	2	4

Primal



Produtora: PS2
Sony CEA
Desenvolvido por: Studio Cambridge
Jogadores: 1
Web Site: www.primalgame.com

O melhor: Os gráficos fantásticos
O pior: O ritmo arrastado

Nossa, já fazia tempo que a Sony não lançava um game desenvolvido em seus estúdios britânicos. Mas se o problema era tempo, este jogo poderia ter ficado mais uns meses em alguma gaveta londrina. **Primal é um game mediano**, mas que se você estiver de bom humor, pode ser considerado divertido. No quesito gráfico, o jogo até chega a convencer, com cenários bem vastos e amplos (mas não muito detalhados – um pouco de capricho aqui não faria mal algum) e os personagens até que são bem construídos, apesar de ficarem devendo na animação – além de fraca, ela é demasiadamente lenta, e acaba deixando o game com uma cara triste de título de segunda linha. O som também não é lá grande coisa. As músicas são chatinhas e as dublagens bem artificiais. Para tentar destacar os pontos “quase bons” do game e não ficar só reclamando, podemos citar a história, apesar dela ficar um pouco confusa em certos momentos do game. A jogabilidade também não merece o apedrejamento do restante do jogo: ela apenas é simplória, nem um pouco original, mas também não merece ser chamada de ruim. Resumindo, Primal é um game bem medíocre, mas que pode acabar agradando a um público que está à procura de opções no gênero.

Fabio Michelin

Primal

Esses caras chatos e reclames que dividem esta análise comigo não souberam apreciar a minha amiga Jen. Tudo bem, ela é complicada. Afinal, passou por maus bocados, e é uma fofa meio-demoníaca que anda por aí na companhia de uma gárgula falante... pensando bem, acho que dá para entender por que eles resolveram ficar com um pé atrás. Mas apesar das críticas, eu realmente acho que ela é uma ótima personagem, em jogo bonito e muito interessante. O visual e o som são lindos, e a dublagem, combinada a esses elementos, consegue criar uma atmosfera perfeita, com cenas que fluem livremente pelo jogo. É verdade que o ritmo é lento – o que vai desencorajar qualquer um que não tenha muita paciência ou mesmo algum tempo livre. E, às vezes, eu desejei ter um mundo totalmente interativo (você é obrigado a seguir um caminho pré-estabelecido). Perceber o que é preciso fazer na sequência pode demorar um pouco, mas vale a pena. **O jogo é bacana, mas melancólico.**

Jennifer

Os níveis luxuriantes de Primal, cheios de árvores que dançam ao vento e neve que cai com delicadeza, criam um ambiente que convida a um exame paciente. E a parceria profundamente simbiótica entre a heroína Jen e seu guia de pedra, Scree, fazem os slowdowns ocasionais, que são meio estúpidos, serem quase suportáveis (mas o vazio atmosférico e os marcos vagos demais pelo caminho muitas vezes me fizeram achar que eu não estava progredindo). Ainda assim, onde mais você pode escalar paredes desenhadas em ângulos à la M.C. Escher, possuir estátuas e bombar a alma do seu parceiro? **Pena que a péssima câmera e as batalhas forçadas e trêmulas com monstros infantis atrapalhem o clima.** Primal almeja a grandiosidade, mas, na hora H, dá pra trás.

Shawn

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	6	5	6

Zone of the Enders: The 2nd Runner



Produtora: Konami
 Desenvolvido por: Konami CE Japan
 Jogadores: 1-2
 O melhor: O visual das explosões
 O pior: É curto – muito curto
 Web Site: www.konami.com

Explosões, lasers e rastros de fumaça - cara, que diabos está acontecendo? Quando se está destruindo dezenas de inimigos ao mesmo tempo, as luzes e efeitos acabam te deixando tonto por um minuto. Mas não se preocupe: jogando, a coisa é mais simples do que parece nessas imagens



Omega Boost e Virtual On foram os primeiros a saciar meu desejo por um bom game de Mechs pilotáveis, mas havia um problema: nenhum deles trazia uma história, eram apenas uma sequência interminável de tiros, inimigos e chefes. Z.O.E foi o primeiro a trazer um enredo interessante. Mas só depois deste segundo episódio posso dizer que este é *O* jogo de Mechs. Mesmo trazendo uma receita semelhante ao game anterior, são os detalhes que colocam 2nd Runner em um patamar acima do primeiro. A história é toda apresentada em sequências de anime, ou mesmo por animações apresentadas no próprio cockpit de Jehuty, com diálogos falados e dublagem de primeira. Nos sistemas de jogo, as novidades ficam por conta da capacidade de ganhar experiência e níveis – que elevam sua energia – e as Sub Weapons, que adicionam uma série de novas formas de varrer os oponentes. As Extra Missions, que você coleta pelas missões convencionais, e a capacidade de um Versus Battle com os principais robôs do jogo também entram aqui. 2nd Runner peca por slow-downs ocasionais, falta de uma configuração dos controles e replay quase inexistente. Ainda assim, não deixe de jogá-lo.

Eric

Há muito tempo não me divertia tanto com um game de ação. Z.O.E 2 é pura adrenalina do começo ao fim, e com gráficos que eu não via há muito tempo no PS2. O que mais chama a atenção nesse deleite visual são os efeitos de luz em tempo real, um verdadeiro show à parte. Super-realistas, adicionam uma atmosfera única ao game. Mas não pense que 2nd Runner é apenas uma orgia gráfica, ele também conta com uma jogabilidade simples, divertida e dinâmica, além de efeitos sonoros e músicas de primeira. **Para fechar o pacote, um enredo bem legal e intrigante.** É seguro dizer que se você é fã de games de ação, e ainda não experimentou Z.O.E 2 está cometendo um pecado mortal. E se você for daqueles que curtem fases extras e segredos, elas aparecem aos montes aqui; compensa o modo Story meio curto.

Fabio Michelin

Afirmo sem nenhuma hesitação: Z.O.E 2 é o melhor game que joguei desde Metroid Prime. As sensações e emoções que tive enquanto jogava são incomparáveis, o que me deixa maravilhado. Este é o tipo de game que faz as pessoas olharem e comentarem “que diabos está acontecendo?”. O game é insanamente rápido, mas quer saber o que é melhor? Você consegue se sentir absolutamente no controle de tudo, o tempo todo. Uma vez dominados os comandos básicos, você consegue fazer movimentos que certamente o deixarão de boca aberta. Alguns irão reclamar de sua curta duração, mas acredite, o game é desafiador o suficiente, e recompensador uma vez vencido.

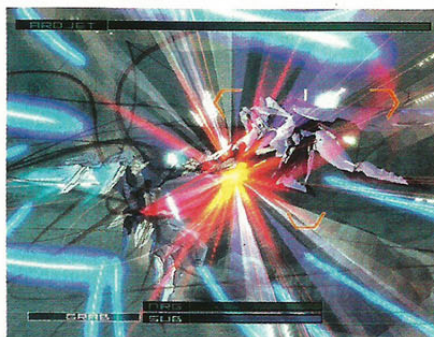
Miguel

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9,5	8	8	5

Jehuty, o robô gigante estrela de ZOE, é um azarado – em The 2nd Runner, mais uma vez, um bobalhão resolve passear pelo espaço com ele. Nesse caso, esse cara se chama Dingo Egret (que pelo menos não é um chorão como o primeiro piloto, Leo), e seu inimigo é outra vez Nohman, um ditador enlouquecido que tomou o controle de Marte.

Somente suas habilidades em combates com robôs podem manter Jehuty fora do controle maléfico de Nohman, portanto, prepare-se para algumas lutas. Intensas e rápidas, elas trazem ondas e mais ondas de robôs que atacam você, dezenas de vezes. Mas Dingo e Jehuty sabem bem o que eles merecem: lasers, mísseis e uma enorme espada – tudo com comandos bastante simples.

Ação é o coração do game, e isso garantimos que é inessante. Explodir coisas com seu robô gigante nunca cansa, graças a uma variedade



de ataques disponíveis e a um nível de dificuldade muito bem balanceado.

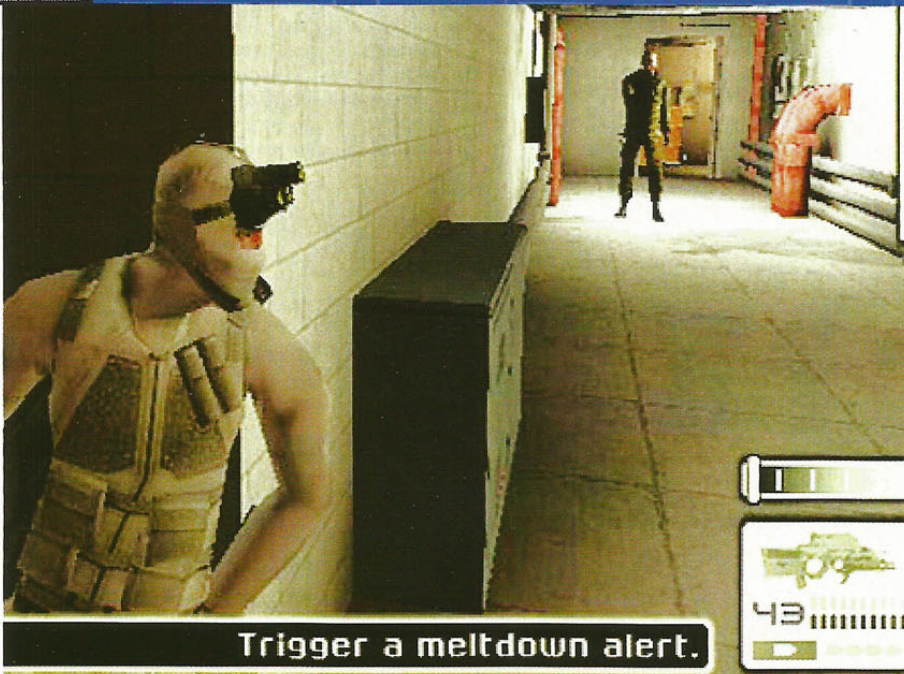
A bela história dá mais motivos para continuar jogando. O clima é tenso – há sempre um chefe de fase ou uma animação bacana logo à frente. Mas tire uma folga, e você é capaz de terminar o game na primeira jogada – sem brincadeira. Esta é a maior falha de 2nd Runner: apesar de ter algumas missões extras (em que você mata dezenas de inimigos) e um modo para dois jogadores, a maioria dos gamers vai parar de jogar após completar o modo Story, que é muito curto.

A GUERRA DO HARDWARE



Jehuty pode pegar certos objetos do ambiente e usá-los como armas. Às vezes, você deve fazer isso para sobreviver. Por exemplo, se você não pegar um outdoor para se proteger, Nephtis irá reduzi-lo a pedacinhos sem vida (esquerda). Mesmo os robôs inimigos podem ser apanhados – use-os como escudo ou atire-os em cima de um grupo de colegas malfeitores, só para curtir as explosões. Você também pode usar postes como tacos de beisebol, ou atirá-los como lanças.

Tom Clancy's Splinter Cell



Trigger a meltdown alert.

Produtora: Ubi Soft 
Desenvolvido por: Ubi Soft Shanghai Studios
Jogadores: 1
Também para: GC, Xbox, PC
O melhor: Inteligência Artificial sensacional
O pior: Dificuldade tediosa
Web Site: www.splintercell.com

Você sofreu tempo suficiente. Alguns meses se foram desde que seus amigos donos de Xbox colocaram as mãos em Splinter Cell. Mas você esperou e a sua paciência foi recompensada. É verdade que os gráficos do Xbox são melhores que os do PS2, mas ainda assim, o jogo tem um dos melhores visuais para o console. Os ambientes escuros e sombrios são muito bem definidos e as sombras se movem em tempo real com qualquer mudança da direção da luz. Os efeitos no clima dão uma

energia palpável às fases em que eles são um elemento do jogo. E a câmera pode ser utilizada livremente a qualquer momento para que você tenha uma noção perfeita do que quiser, quando quiser.

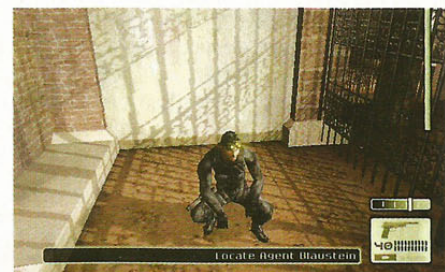
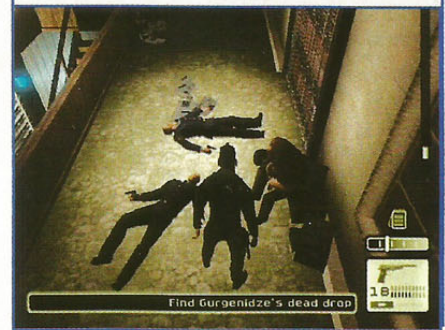
Todos esses elementos legais do visual são mais do que detalhes, são parte essencial do sistema de jogo de SC. Sua arma inicial em toda as dez missões (sim, dez. A Ubi deu um jeito de turbinar esta versão) é sua capacidade de se esconder e passar sorrateiramente por tudo. Na verdade, armas, balas, granadas e coisas do tipo – que são bastante úteis às vezes – são elementos secundários, pois o negócio aqui é um só: não ser visto. Entre, saia e não deixe nenhuma pista. A luz é seu inimigo mais constante, e é usada brilhantemente para deixar tudo mais difícil pra você. Claro que você pode se valer das armas, mas

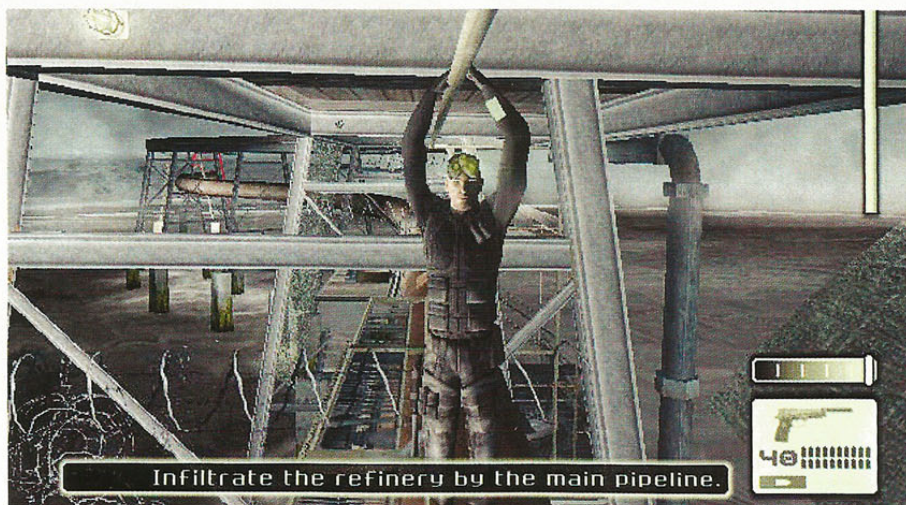
QUEIMA DE CORPOS



Escondendo as evidências

Sam Fisher nunca deixa um homem para trás (pelo menos não os mortos). Isso significa que você deve encontrar um canto para colocar os corpos, para que um soldado não veja o que você fez. Pode ser ruim ter que carregar uns cem quilos nas costas. Mas para que o trabalho seja bem feito, encontre um armário escuro, a parte de baixo de uma escada ou outro lugar que não seja um corredor de passagem para jogar os seus presuntos, caso contrário você pagará caro por isso. Seu alerta contra inimigos vai explodir quando os amigos dos caras que você apagou descobrirem por que seus amigos não apareceram na noite passada.





Infiltrate the refinery by the main pipeline.



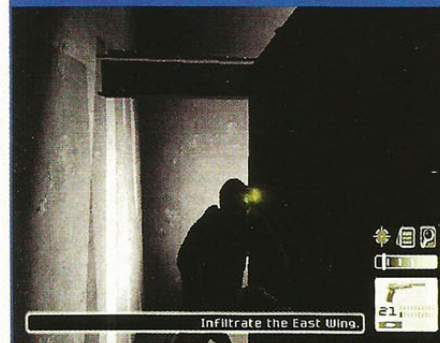
Locate the Hostages.



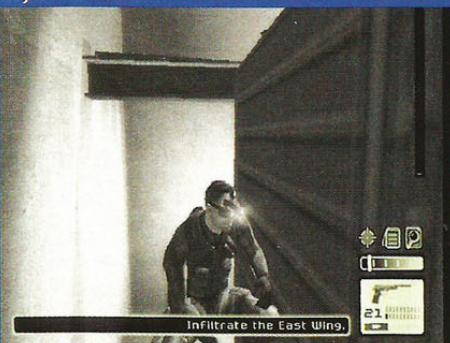
ficar silencioso nas sombras é sua melhor opção porque é muito menos arriscado. O game faz com que sua infiltração seja bastante sorrateira, mas sempre existem opções. Você pega um caminho longo através do sistema de ventilação ou bloqueia as câmeras para tentar uma aproximação direta pelo hall? Pendura-se de cabeça para baixo numa queda d'água até o sentinela passar para poder descer na boa ou agarra o cara pelas costas e descobre se

ele tem alguma informação pra você? Atira na cabeça ou tira a arma da mão do cara? O melhor do game é poder buscar uma alternativa para resolver algum problema, e contar com a bela Inteligência Artificial do jogo para que tudo fique mais legal ainda. Você, provavelmente, vai falhar em algumas missões, mas quando conseguir passar sem ser visto por meia dúzia de guardas e fugir da luz do sol, irá se sentir o maior espião do continente.

QUE SE FAÇA A LUZ



Infiltrate the East Wing.



Infiltrate the East Wing.

Visão noturna – o segredo do sucesso para os espões sorrateiros

As trevas são, definitivamente, o melhor amigo de Sam Fisher quando se trata de pegar inimigos sem que as câmeras de segurança o vejam. Mas isso nem sempre é fácil para os olhos de um jogador. É por isso que os óculos de visão noturna de Sam salvam sua vida – eles iluminam tanto a tela quanto corpos quentes que possam estar por ali, mas não entregam sua posição como a luz natural faz. E mais: você vai se sentir meio que como o Predador dos filmes, o que já é um bônus legal.



Bem, aqui vai: os fanáticos do Xbox insistiam que o PS2 não seria capaz de rodar Splinter Cell, mas a máquina consegue fazer isso muito bem. É verdade que esta versão não é tão impressionante visualmente quanto a do Xbox – os efeitos de luz são os que mais sofrem perdas – mas ainda assim é um grande jogo. Splinter Cell mantém todos os atrativos que fizeram dele um dos grandes jogos para o console da Microsoft no ano passado. E esse lançamento é muito mais do que uma simples versão, já que muitas melhorias foram feitas. O sistema de alarme é menos exigente, muitas fases foram modificadas em termos de layout, e uma missão inteiramente nova foi colocada bem no meio da aventura. É interessante notar que as áreas da nova fase são mais refinadas visualmente (e até mais divertidas de jogar) do que as que vieram originalmente do Xbox. E saiba que você está recebendo um título que rivaliza facilmente com Metal Gear Solid 2 no departamento de diversão. Não há heróis bobos, diálogos idiotas ou história bizarra, mas sim um jogo de ação realista, cheio de estratégia e muito viciante. E cada fase exige que você pense muito e use sua criatividade. Isso fará com que você sinta vontade de jogar tudo de novo várias vezes, apenas para explorar todas as possibilidades. É um jogo obrigatório.

Ethan

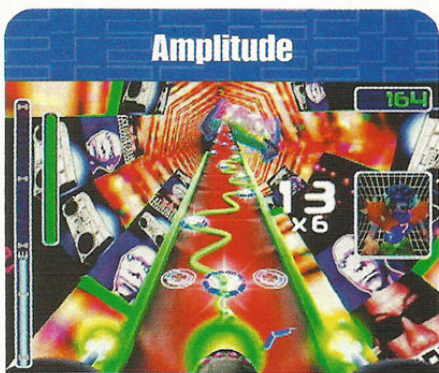
O que muita gente está querendo saber é qual é a melhor versão de Splinter Cell: para Xbox ou a de PS2. A verdade é que ambas têm suas vantagens e desvantagens. Muitas pessoas achavam que seria impossível uma boa transição do game para o PS2, mas a Ubi Soft mostrou que quase tudo é possível com um pouco de paciência e força de vontade. Não é preciso ser especialista para notar que a versão para Xbox leva uma boa vantagem visual se comparada à de PS2: os efeitos são mais legais, o frame rate é mais sólido, e os efeitos de luz, bem superiores. Mas não deixe que isso o desencoraje, o game continua sendo um dos mais bonitos para o console. Essa versão ainda tem uma jogabilidade mais elaborada, cenas novinhas em folha na apresentação e a cada começo de missão, e uma fase totalmente inédita e exclusiva nos consoles. Acha difícil escolher a melhor versão? Jogue as duas, o jogo vale a pena!

Fabio Michelin

Sou um daqueles bobalhões que não jogaram SC no Xbox, portanto, os tais gráficos revolucionários acabaram não estragando meu julgamento. Mas essa versão para PS2 parece tão boa que você nem pensa no que estava perdendo. Os gráficos nem são o principal para mim. O que me chama mais atenção é o incrível equilíbrio entre ação e a capacidade de agir sorrateiramente, o que faz com que as missões sejam memoráveis. Excelentes controles e uma câmera altamente funcional se misturam com o ótimo sistema de jogo, e tudo aqui é extremamente realista. As frustrações são mínimas (a maior parte é culpa da Inteligência Artificial muito sensível) e aparecem conforme as fases vão ficando mais difíceis. Mas o fator de diversão ainda assim é enorme, e este é um jogo que precisa ser comprado por qualquer tipo de jogador.

Jon D.

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	9	9	8



Amplitude

Produtora: Sony CEA
Desenvolvido por: Harmonix
Jogadores: 1-2 (2-4 com Multitap ou Online)
Seqüência de: Frequency (PS2)
O melhor: A ótima seleção musical
O pior: Chegar até trilhas sonoras distantes
Web Site: www.playstation.com

Assim como acontece com qualquer jogo musical, o quanto se gosta de Amplitude está ligado com gostar ou não das músicas da trilha sonora. Felizmente, aqui há uma boa mistura: uma confusão de techno, rock alternativo e remixes que incluem músicas de nomes como Garbage, Papa Roach, Slipknot e Run-DMC. Se você gosta dessas bandas e consegue bater ritmos, deve dar uma chance a Amplitude. Claro, conhecer Frequency vai ajudar, já que esta aqui é a sua seqüência direta. No que diz respeito ao jogo em si, você continua utilizando os botões R e L do joystick para "tocar" a música, mas Amplitude traz um gás extra, com mais opções do que o original, um nível mais alto de dificuldade, um novo método de inicialização e um modo Online. E é tudo novo. Mas ainda não está perfeito, apesar de algumas mudanças superficiais, continua sendo basicamente o mesmo jogo. Uma modificação aparentemente inócua, no entanto, tem enorme impacto. O plano que representa a música agora é chapado e não cilíndrico (como era em Frequency), o que ajuda na hora de saber onde está cada coisa, mas que acaba emperrando o jogo. É preciso dizer que não há maneira rápida de passar de um lado para o outro, o que é um problema quando se chega a músicas mais difíceis nas quais é necessário manter suas combinações. Apesar disso, **Amplitude é muito divertido, especialmente nos modos Versus e Online.**

CJ

Não saia dançando no meio da rua se você detonou Frequency. Em vez disso, passe direto a Amplitude, que melhora o jogo original (a pontuação com Multiplayer é mais fácil de localizar) e traz canções de grupos famosos. É essa lista de mais de 20 canções – indo de pop melado a heavy metal – que transforma Amplitude em um game para as massas (se tivesse mais umas dez músicas, seria perfeito). **Até mesmo gente que só consegue jogar com os polegares vai conseguir abrir a maior parte das músicas.** Vença um duelo Online ou entre em sua zona para acessar sucessos mais complicados, o game se transforma em um hit arrasador. Além disso, as meninas também gostam, o que faz do título uma ótima opção para casais.

Crispin

Não vá achando que se dar bem em Amplitude significa que você tem jinga. Se pensar isso, por favor, pare imediatamente e vá comprar um CD do Busta Rhymes ou do Stevie Wonder – vale até um vídeo da Janet Jackson – e dedique alguns minutos para ver o que é manter o reboledo de verdade. Apertar alguns botões em um joystick simplesmente não é a minha idéia de ritmo. **Amplitude cumpre bem o seu papel** – e a trilha sonora tem alguns dos meus cantores preferidos (Weezer, Blink 182, até a música nova do David Bowie é bacana). Mas eu prefiro algo mais físico. Samba de Amigo (Dreamcast), cadê você?

Jennifer

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	8	6	7



Clock Tower 3

Produtora: Capcom
Desenvolvido por: Capcom/Sunsoft
Jogadores: 1
O melhor: Enredo que fica cada vez mais estranho
O pior: Quebra-cabeças que são muito fáceis
Web Site: www.capcom.com

Tente se esconder de um serial killer alucinado agachando atrás de um aquário transparente e veja se o seu coração não dispara. A ausência de rifles sniper ou de espadas ninjas à sua disposição dão a Clock Tower 3 um medo bem realista, mesmo com o enredo maluco do jogo e os inimigos idiotas. Eu adorei os ambientes assustadores, o velho charme de usar água benta para combater inimigos e água de lavanda para acalmar seu medidor de pânico, a música estranha, e o processo de destravar as histórias por trás dos assassinos. Partes da trama causam arrepios, mas as animações de transição, que normalmente odeio, são tão interessantes quanto outras partes do jogo. **Minha principal reclamação com o game é que seus puzzles são muito fáceis.** Não apenas não existem grandes enigmas, como também não existem muitos pontos no jogo onde você precisa pensar sobre a situação e avaliar o que irá fazer. Tirando algumas situações tensas e batalhas cheias de ação do chefes, o jogo não é muito desafiador. CT3 se parece mais com um título de aventura, onde a história vai se desenrolando (como Myst ou Broken Sword), do que com o tradicional thriller de horror e sobrevivência. Mas apesar disso, gostei de jogar. É um game divertido, com uma história fantástica e surpreendente.

Carrie

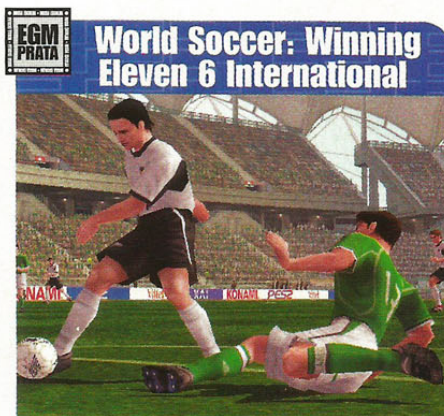
CT3 não se decide por um público. Com suas emoções no estilo de livro de terror, muito do jogo se parece com uma versão light para contar ao lado de uma fogueira. Você joga água benta nos espíritos, resolve puzzles simples e se recupera de tentativas de assassinato com banhos de lavanda. Está longe de ser o terror de virar o estômago de Silent Hill. Mesmo os serial killers no seu encaixe são mais irritantes do que aterrorizantes; isto é, até que as animações mostrem os feitos desses assassinos nos seus detalhes mais mórbidos e macabros, corajosamente quebrando barreiras da brutalidade nesses jogos. E embora tais filmes causem o maior impacto, o visual luxuoso e combate diferenciado também não são ruins.

Shawn

Apesar das cenas brutais de animação e os serial killers perseguindo você com objetos grandes e afiados, eu bocejei durante quase todo o jogo. Você passa 70% do game fugindo e se escondendo desses malucos, o que seria emocionante se eles não seguissem o mesmo estúpido padrão de ataque. Como eles conseguiram fazer mais de trinta vítimas está além da minha compreensão. **O jogo é relativamente curto e muito fácil,** com puzzles tão simples que vão entediar um garoto da quinta série. Apenas os gráficos decentes, a trilha sonora requintada e (eventualmente) a história interessante fazem Clock Tower valer o aluguel para os fãs de horror.

Mark

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	7	6	3



World Soccer: Winning Eleven 6 International

Produtora: Konami
Desenvolvido por: Konami CET
Jogadores: 1-2 (2-8 com Multitap)
O melhor: O complexo modo Master League
O pior: Está muito desatualizado
Web Site: www.konami.com

WE6 é o jogo de futebol mais respeitado do mundo, e nos grupos de discussão da internet, você provavelmente já deparou com fãs maníacos que não se cansam de elogiá-lo. Apesar de alguns exageros, **este é um simulador incrível que merece elogios:** tem gráficos espetaculares, muita profundidade e é ótimo de se jogar. Fiquei embasbacado com as animações realistas para todo tipo de situação – é raro ver as mesmas roubadas de bola, as mesmas quedas ou bloqueios duas vezes em uma partida. O áudio também foi feito de forma magistral e seu casamento com a ação é irreprensível. Mas o que prende mesmo é o jogo em si. O excelente modo Training ajudará iniciantes a percorrer a curva de aprendizado íngreme do jogo e, uma vez que você tenha dominado as habilidades, é só diversão. Não sou louco por futebol, mas este título merece crédito como provável jogo esportivo do ano.

Dan L.

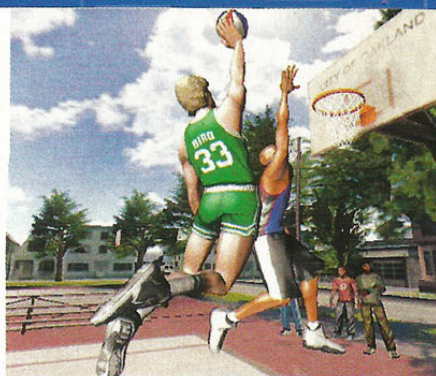
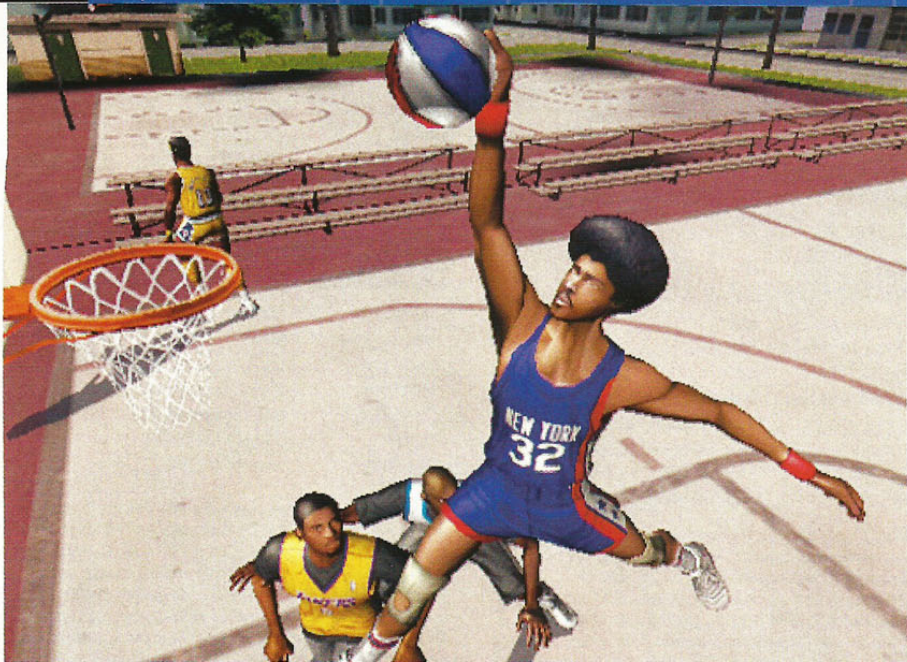
Já fui um grande fã das disputas nos gramados virtuais, principalmente nos anos dourados do Super NES. De lá para cá, a empolgação com os games do gênero ficou limitada à série WE. **Esta franquia é, de longe, o melhor simulador de futebol disponível.** Nada de gols manjados, aqui o cara tem que se craque. O gol é resultado de jogadas trabalhadas e tudo é definido nos detalhes. Até que você domine as técnicas de chute, drible e enfiadas de bola, o sujeito de baixo das traves será uma maldição. As opções para arrumar o time transformam você em um técnico de verdade, sem que lhe falte nada: é possível mexer em tudo no time. Os atletas possuem características reais – atacantes são mais rápidos e driblam melhor, por exemplo – e observando o status para colocá-los nas posições corretas, você leva grande vantagem. Aventure-se nos campeonatos, ligas, amistosos ou parta para o desafiador Master League, que rola com as melhores equipes mundiais.


Ronny

Não é segredo que sou fã da série WE, e dá pra imaginar o quanto esperei pelo game finalmente ser lançado no Ocidente. Mas **parte da espera virou frustração ao ver que a Konami não trouxe a versão mais atual** (WE6: Final Evolution), mas apenas localizou um game com mais de um ano de vida. O resultado? Times desatualizados (o Fiorentina nem existe mais – faliu no ano passado), craques com estatísticas pré-Copa do Mundo e uma desagradável sensação de que tudo poderia ser melhor. A narração em inglês também fica devendo, já que estamos habituados aos gritos insanos do japonês Jon Kabira. Indiscutivelmente, este ainda é um dos mais fantásticos games de esporte que você possa querer, mas quem importou Final Evolution (e isso inclui muita gente) vai preferir a versão mais atual. Vamos torcer para que os próximos jogos da série cheguem mais rápido por estes lados.

Renato

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	7	9	9,5



Produtora: EA Sports 
Desenvolvido por: EA Big/NuFX
Jogadores: 1-2 (2-4 com Multitap)
Também para: GC, Xbox
O melhor: O locutor Bobbito Garcia é demais!
O pior: É muito fácil no nível de dificuldade normal
Web Site: www.easportsbig.com



NBA Street Vol. 2 chega para completar o sucesso inovador do Street original, adicionando melhorias em todos os aspectos possíveis do jogo, a começar por sua personalidade contagiante. Volume 2 é cheio de aspectos significativos da cultura do basquete de rua, do visual amalucado à música de fundo. O jogo, certamente, consegue incorporar o espírito genuíno desse esporte dos guetos. E ainda empresta características de todas as gerações, combinando de maneira inteligente lendas da velha guarda como Earl "The Pearl" Monroe e Wilt "The Stilt" Chamberlain na mesma quadra que estrelas recentes da NBA como Allen Iverson e Shaquille O'Neal. O jogo, em si, também melhorou – não dá para cansar das partidas com quatro jogadores, das reações defensivas para conter movimentos especiais

e dos passes por trás da tabela (e, ocasionalmente, da cabeça de nossos oponentes). Além disso, o maravilhoso bônus Gamebreaker (em que você ganha pontos extras ao mesmo tempo em que os subtrai do oponente), agora ferrou com o seu rival com o dobro de capacidade de roubar pontos. E se você não curtir os padrões, dê uma olhada em "My Rules", uma opção que deixa você ajustar o jogo ao seu gosto. Se estiver jogando contra um molenga, dê dez pontos de vantagem a ele. Está com pressa? Jogue até 11 pontos em vez de 21. Não gosta do Gamebreaker? Simplesmente desligue-o. A única parte do jogo que esqueceram de turbinar foi a dificuldade das disputas Single Player – são ridiculamente fáceis, não se esqueça de modificá-las antes de sair pra rua.

Assim como um filme de Hollywood de alto orçamento e valores monstruosos de produção, Street Vol. 2 me prendeu no mesmo instante em que comecei a ver os grafites bacanudos desfilarem pela tela de abertura, seguidos por alguma espécie de arte conceitual que é mais animada do que a trilha sonora de Superfly, de Curtis Mayfield. (pequena pausa: você precisa saber que senti um imenso potencial no primeiro NBA Street, de modo que estava totalmente pronto para uma experiência sem limites desta vez. Será que o jogo estaria à altura das minhas ambiciosas expectativas? Tudo bem, voltemos à minha euforia sem sentido). Então, após essas boas-vindas brilhantes e artísticas, feitas para que eu me sentisse em casa, em meio à cultura cintilante de meados da década de 70, logo descobri que o jogo, em si é, de longe, o melhor que o título tem a oferecer (e por acaso deveria ser diferente?). **Tudo que precisava ser melhorado no último jogo foi lapidado de maneira mais do que satisfatória** (falta de opção para Multitap, rebote fraco, falta de incentivo para voltar a jogar, impossibilidade de defender movimentos especiais). Agora, o Multiplayer é fantástico, o rebote é preciso, o modo Career faz com que você destrua lendas da NBA (muito mais bacanas do que aquele rastafári bobalhão chamado Biggs) e uma nova manobra defensiva adiciona toneladas de estratégia ao jogo. Ainda assim, é o estilo visual de Vol. 2 que me emociona mais do que a gama de movimentos de Pete Maravich. Os modelos de jogadores têm sombras perfeitas, e são ambientados em fundos bem realistas, como se fossem fotografias. Considerando todos os aspectos, este é um jogo obrigatório em qualquer plataforma.

Todd

Se você gosta de jogar basquete fazendo enterradas monstruosas e dando saltos triplos fantásticos, é melhor se sentar. NBA Street Vol. 2 refina e melhora o jogo original que já era excelente, trazendo suporte para quatro jogadores e toda uma ampla gama de coisas para destruir. Dá até para editar os truques que cada jogador faz: jogadas, enterradas, defesas. Assim, você pode personalizar até os mínimos detalhes. **Vol. 2 vai diverti-lo durante muitas horas** (o coitado do Bryan ficou tão viciado que nem conseguia mais dormir), e isso só no modo Single Player – com mais alguns amigos nos controles, é o tipo de game que nunca cansa. Mesmo que você não goste de títulos de basquete, deve experimentar este aqui.

Demian

Vol. 2 é exatamente a seqüência pela qual eu sempre rezei. Implementa vários novos elementos de jogo, como defesas espertas e níveis múltiplos de Gamebreaker, que vão conquistar de cara tanto os novatos como os veteranos. **O jogo é assustadoramente viciante** – eu me peguei acordado até altas horas, jogando até não poder mais, só para destravar os grandes nomes da NBA e melhorar as habilidades do meu jogador. E apesar do Demian sempre achar um jeito de tirar o grito de vitória da minha garganta, o modo Multiplayer é demais. Mas não se esqueça de turbinar a dificuldade antes de jogar sozinho: se não o fizer, não irá encontrar absolutamente nenhum desafio. Tirando essa ausência de dificuldade, Vol. 2 é um seqüência que ultrapassa todas as expectativas.

Bryan

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	7	7	9

QUEM É ESSE TAL DJ CUCUMBER SLICE?

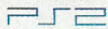


Com um nome que significa "fatia de pepino", ele é locutor na rádio 89,9 FM de Nova York, escreve para revistas e faz a narração de NBA Street Vol. 2 (e se você for habilidoso, ele é também um personagem escondido). Bobbito Garcia é um cara que tem mais veneno na língua do que Dennis Rodman tem tatuagens. Quer saber qual a parte que ele mais curte do jogo que apresenta? Ele explica: "Gosto do aspecto fantasioso e da participação dos jogadores da NBA em um jogo de basquete de rua. Acho que muita gente sonha em jogar contra atletas da NBA, mas é muito difícil aparecer na sua rua um cara com mais de dois metros de altura capaz de enterrar de costas. E mesmo se aparecer, você acha mesmo que dá pra encarrar? O jogo lhe dá essas experiências, em pé de igualdade".

Dynasty Warriors 4



Produtora: Koei
Desenvolvido por: Omega Force
Jogadores: 1-2
O melhor: Batalhas épicas
O pior: Design "já-vi-isso-antes"
Web Site: www.koegames.com



Talvez você ache que Dynasty Warriors tenha mais atualizações inúteis que discador da AOL, ou que ele deva seu sucesso às prateleiras vazias que dividia com Fantavision na infância do PS2. Mas jogue este quarto capítulo da série e reconsidere sua opinião. Nenhum outro game mistura tão bem pancadaria com a administração de estatísticas e grande escala da estratégia em tempo real. O combate foi refinado até quase a perfeição, e a maneira com que DW4 impede que sua superficial premissa "mate-todo-mundo" envelheça é realmente genial: mesmo quando está apenas passando a faca em um mar de otários, você deve adaptar seus ataques e fugas juntamente com as tendências da guerra. Isso não quer dizer que tudo é lindo. Suportar o áudio é como ser atacado por uma trilha de speed-metal enquanto os espectadores o desafogam com ópera chinesa. Também existe o fato de que cada novo capítulo oferece apenas sutis diferenças em vez de mudanças verdadeiras. Duos manos a mano, um elenco completo de chefes controláveis e uma nova estrutura de cerco trazem profundidade, mas apenas os fãs de verdade vão apreciar esses pequenos aprimoramentos. Enquanto isso, o visual não evoluiu e a persistente lentidão da série são bem tristes. **DW4 é um game melhor para aqueles que nunca experimentaram a série.**

Shawn

Não deixe que os elementos estratégicos supostamente aprimorados o enganem: **DW4 ainda é apenas pancadaria generalizada.** E isso é muito bom, pois a série é excelente em tornar divertido o combate. Aperfeiçoar meus personagens com armas mais fortes e novos itens proporciona incentivo suficiente para me manter na peleja. Passar pelo jogo Single Player não é nem um pouco revolucionário, mas é diversão boa e desencana. Enquanto isso, as opções Multiplayer ganham destaques ambíguos; as limitadas batalhas Versus desapontam (lutar num lugar escuro não é minha idéia de diversão), enquanto que o modo cooperativo para dois jogadores assume a liderança dos estágios mais difíceis do game.

Bryan

Você vai ver muitos críticos (inclusive os dois idiotas desta página) chamarem DW4 de "mais do mesmo". Bem... talvez ele seja muito similar, mas por mim, tudo bem. Esta série tem me encantado desde DW2, e gostei desta nova versão da mesma maneira. Combater horda após horda de antigos chineses com nomes impronunciáveis não enjoa nunca e, embora eu tenha terminado o game duas vezes (uma vez com a personagem secreta Lu Bu!), ainda tenho intenção de retornar ao jogo mais vezes. Mesmo que as novas opções como estruturas de cerco e crie-um-general não tenham ficado tão boas quanto eu esperava, **ainda assim este é o capítulo mais divertido e refinado da série até hoje.**

Chris B.

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	6	6	7



Produtora: Atari
Desenvolvido por: Treasure
Jogadores: 1-2
Também para: Dreamcast (Japão)
Jogue 10 horas: E ganhe Continues infinitos
O melhor: Jogabilidade intensa e engenhosa
O pior: É muito curto
Web Site: www.us.infogrames.com



Os jogadores podem ser classificados em duas categorias: aqueles que nunca ouviram falar de Ikaruga e aqueles que já o importaram do Japão. E uma vez que não preciso explicar o que há de tão bom neste jogo para os fãs hardcore que já o estão jogando no Dreamcast há meses, eu vou falar exclusivamente com vocês, pessoas normais: vocês simplesmente têm que experimentar este jogo. Eu sei que hoje em dia os shooters do estilo antigo são tão populares quanto as Spicy Girls, mas felizmente este é tão bom que pode ajudar a reviver o gênero. Eu não estou recomendando Ikaruga apenas devido aos seus gráficos espetaculares (na verdade, o visual aqui é apenas mediano) ou pela diversidade de fases (não dá para contá-las em uma das mãos). A razão para se comprar este jogo está na jogabilidade incrivelmente inovadora e superviciante. **É coisa de gênio.** Cada inimigo do jogo é preto ou branco e atira balas dessas cores. Você pode mudar a cor da sua nave entre as duas, e quando estiver da mesma cor da bala voando em sua direção, você a absorverá em vez de sofrer danos. Fica mais complexo, suas balas brancas causam mais danos aos inimigos negros (e vice-versa) e você ganha gigantescos pontos de bônus se matar consecutivamente inimigos da mesma cor. Parece confuso? Bem, talvez depois de alguns jogos você não consiga mais parar por um longo tempo.

Shane

Eu tive um momento Gollum (de "O Senhor dos Anéis: As Duas Torres") quando escrevi este review: "Ssssim... o jogo é bonito. Jogabilidade maravilhossaaa!" "Mas é muito difícil, as pessoasss não vão gostar!" "Mas os velhos mestresss gostarão do jogo!" "É das antigasss!" "Mas nãooooo... a maioria dos jogadores são novos, não podemos recomendar este jogo!" Como faço o review deste game? Eu adoro shooters 2D, e Ikaruga atira como poucos. Esse truque do branco e do preto irá testar suas habilidades como nunca, mas se não você cresceu jogando Raiden e R-Type, provavelmente não entenderá por que Ikauga é tão preciosssssso.

Shoe

Como Keanu Reeves disse em... bem, em quase todos os seus filmes: whoa. **O massacre de Ikaruga irá forçar seus reflexos ao limite,** com seu brilhante esquema de troca de preto e branco e seu sistema de pontuação por combo, que cria uma jogabilidade profunda. À medida que aprende os padrões, desenvolva habilidades. Jogar Ikaruga evolui de jogar apenas tentando sobreviver ao desejo de ganhar o jogo, até o ponto em que você deseja atingir a perfeição em cada fase. Minha única reclamação é que, a despeito de se poder jogar infinitas vezes, poderiam existir mais fases. Mesmo assim, se você gosta de contar vantagem da sua técnica e da sua pontuação, este jogo é a sua cara.

Mark

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	7	9	9

Army Men: Sarge's War



Produtora: 3DO
Desenvolvido por: 3DO
Jogadores: 1-4
Melhor que: Portal Runner 2
O melhor: Sequências de alta qualidade
O pior: Câmera assassina
Web Site: www.3DO.com



Com seus soldados de plástico estilo Toy Story e ação exagerada, **Sarge's War inicialmente parece com uma guerrilha para bebezinhos.** E contanto que eu tenha em mente que é apenas um game de criança, posso ignorar algumas de suas dúbias decisões de design, como a mira automática exageradamente generosa e que drena a dificuldade. Posso tentar apreciar a bizarra mistura de ambientes infantis e reais (em uma fase você está no quarto do Joãozinho e em outra, no Vietnã). Caraca, acertar alguns soldados do exército marrom dentro de suas latas-esconderijo até me deixou animado... isto é, até que uns problemas toscos de jogabilidade derrubaram meus óculos da Turma da Mônica. A câmera estraga-prazeres, que precisa ser corrigida constantemente, é bastante frustrante, e depois você descobre que a mira automática e a movimentação lateral ocupam o mesmo botão. Como resultado, você acidentalmente mira em alvos fora da tela e é forçado a escolher entre liberar a mira ou olhar para aquilo em que está desperdiçando munição. Esses mesmos problemas técnicos também estragaram os modos Multiplayer, nos quais qualquer incentivo para se tornar um alvo móvel é totalmente destruído pela pentelha da mira automática que está sempre em cima de você – mesmo que role, pule e corra. Ficar parado e segurar o botão de tiro é toda a estratégia que se precisa aqui. Não há nada muito sangrento – apenas outra anêmica opção sob o nome Army Men.

Shawn

Pra que gastar dinheiro em Sarge's War quando você pode simular a experiência de graça? Faça assim: passo 1: esvazie um saco de soldadinhos do exército marrom em qualquer canto de sua casa; passo 2: pule de um móvel a outro atirando nos soldadinhos com uma pistola de água; passo 3: arrume os brinquedos e móveis levemente e recomece do Passo 2. Pronto! Você acabou de economizar uma boa grana! Melhor ainda, você não terá que passar pelas repetitivas fases deste game e brigar com o péssimo controle. Por que o velho Sarge não atira quando eu quero? **A coisa melhora um pouco perto do final,** mas af os horrores da guerra já haviam me deixado com os olhos vidrados.

Crispin

Sarge's War estabelece o padrão em ser padrão. Neste banal jogo de tiro em terceira pessoa, Sarge usa o costumeiro e chato arsenal para despachar as monótonas (e monocromáticas) forças armadas marrons. Em cada uma das fases sem inspiração, ele, tediosamente, procura por bombas para explodir a artilharia inimiga. Essa rotina começa fraca e depois fica mais fraca ainda. **Qualquer aspecto do game que aspira à distinção é negado pela mediocridade.** As áreas em que Sarge trava uma guerra liliputiana entre sapatos gigantes e latas de cerveja seriam bem memoráveis não fossem os gráficos sem brilho e o patético design de fases. Embora o insípido Sarge's War seja o melhor game Army Men até agora, ainda não é nada especial.

Paul

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
5	5	2	4

The Sims



Produtora: EA Games
Desenvolvido por: Maxis
Jogadores: 1-2
Também para: PS2, Xbox, PC
O melhor: O modo Get a Life
O pior: O tempo Sim, às vezes, passa devagar demais
Web Site: www.thesims.com



versas modalidades de crueldade digital. O modo Play the Sims é ótimo para controlar malucos ou sádicos em potencial. Você constrói uma casa e cria uma família a seu gosto, depois os mantém da maneira que achar mais conveniente: pode deixá-los saudáveis e felizes ou fazer com que explorem por misericórdia (e pode deixar, eles irão implorar). Se isso o incomoda, então, o novo modo Get a Life (exclusivo dos consoles) é perfeito para você. Com objetivos específicos em cada fase, que vão ficando cada vez mais difíceis (e mais interessantes), a ótima curva de aprendizado de Get a Life oferece toneladas de momentos interessantes. Competições secretas entre dois jogadores agrupam toda a enorme variedade de opções que existem neste jogo brilhante e – por que não – esquisito

Dizem que o importante não é ganhar ou perder, mas como se joga The Sims atesta que essa teoria está correta. Tanto no modo Get a Life como no modo Play the Sims com final em aberto, você logo aprende que o objetivo do jogo – manter a motivação dos seus Sims (alimentação, diversão, energia, etc.) – pode variar de um exercício muito satisfatório de microadministração, até uma experiência distorcida e pervertida, em que você pode exercer di-

Caso você não tenha lido a minha resenha da versão praticamente idêntica para PS2 na EGM Brasil # 11, vou confessar aqui que este jogo me transforma em uma tarada por sexo, louca para ficar com todos os Sims bonitões (de ambos os sexos) que estejam ao alcance de uma cusparada, e as novelas virtuais que acabo criando prendem toda a minha atenção. Isso provavelmente soa estranho, difícil de imaginar e é potencialmente assustador ou triste, mas, acredite, acontece – até mesmo o sensível Demian fez festas de arromba em sua casa (leia abaixo). O divertido modo Get a Life ensina como tomar conta de seus Sims em doses aceitáveis, e você é recompensado cada vez que atinge algum objetivo. No fim do jogo, quando você já aprendeu o que é preciso fazer para que seu Sim suba na carreira, tenha muitos amigos e transforme sua casa em um lar agitado de solteiro, você provavelmente irá se surpreender ao descobrir que, de fato, criou laços afetivos com ele. Vai se orgulhar quando ele chegar em casa depois de um dia de trabalho árduo e souber que ele ganhou uma promoção e um aumento, e vai cumprimentá-lo quando ele conseguir ficar com a gostosona da festa. O modo Play the Sims, com final em aberto, pode parecer um pouco assustador de início, mas depois você vai entender como extrapolar os limites e ser criativo. A liberdade que The Sims permite é maravilhosa, e já era hora do GameCube receber um título inovador como este.

Jennifer

Pense em The Sims como um Animal Crossing sem os animais psicóticos. Este é o simulador original de relacionamentos/montar a casa/atender necessidades físicas e, apesar de ter incorporado algumas melhorias na transição PC-para-Cube (estou olhando para vocês, jogos Multiplayer), você pode achar que as constantes visitas ao banheiro, a preparação de comida e as tarefas domésticas assustadoras no começo. Mas se insistir um pouco, a vida virtual melhora bastante, graças aos serviços de empregadas, às Jacuzzis em forma de coração e às festas animais com as minas do quarteirão. Em relação ao conteúdo, esta versão é idêntica à do PS2, mas o visual é um pouco melhor. Também sofre um pouco com bizarros loadings no meio do jogo, mas isso não chega a atrapalhar em nada.

Demian

Mancadas sociais! Desastres de decoração! Por que estragar a minha vida real se eu posso sacanear na virtual? The Sims continua sendo a melhor opção para fazer experiências que você não ousaria testar na vida real. O jogo foi concebido e executado de maneira brilhante, ao passo que eu poderia passar muito bem sem toda a chatice de ficar alimentando e cuidando dos caras – especialmente no modo meio sem sentido Play the Sims – gostei mais do desafio de equilibrar necessidades e de alcançar objetivos específicos no modo Get a Life. Ter mais opções de móveis e objetos de decoração seria legal, mas há muitos elementos com que se divertir. Eu (assim como Demian) percebi algumas quedas de velocidade, mas isso não afetou o jogo – nem a minha nota.

Carrie

TESTE: A SUA PERSONALIDADE SIM

Use este prático teste para descobrir se você será um ditador benevolente – ou apenas um ditador



Você é um fracassado que mora com a mãe. Se fizer jantar para ela, ela lhe ajuda a conseguir seu canto. Você:

A. Pega um livro de receitas, aprende a fazer um prato e vai para a frente do fogão.

B. Vende a TV dela e pede uma pizza com o dinheiro.

C. Tranca a velha do lado de fora e espera que ela morra de fome.



Seu novo habitat nunca ficará aconchegante sem uma TV de plasma. Para conseguir uma grana extra, você:

A. Trabalha duro até conseguir grana para aquela superpromoção.

B. Aprende a pintar e depois lucra com a venda de sua arte.

C. Vende a guitarra e o equipamento de som do cara que mora com você.



Você tem uma queda pela vizinha boazuda e resolve convidá-la para uma festa. Sua tática de ataque é:

A. Esquentar o clima com uma piada e depois jogar todo o seu charme.

B. Embebedá-la e convidá-la para a para tomar banho na Jacuzzi.

C. Prendê-la no seu quarto e ignorar seus gritos de socorro.

RESPOSTA: Não importa o que tenha respondido, você terá momentos divertidos em The Sims (mas se você escolheu com todas as letras que tem uma mente doentia).

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	8	9	10

WWE Crush Hour



Produtora: THQ
Desenvolvido por: Pacific Coast Power & Light
Jogadores: 1-2
Também para: PS2
O melhor: Preço baixo
O pior: O simples fato de existir
Web Site: www.thq.com

Conceitualmente, adoro a idéia de lutadores da WWE dirigindo carrões de energia atômica onde um tenta arrebentar o nariz do outro. Mas WWE Crush Hour falha ao tentar fazer dessa idéia um game, no mínimo, passável. O jogo tem aqueles veículos legais de Twisted Metal? Não. Crianças cegas poderiam ter feito carros mais bacanas na aula de artes plásticas, usando uma barra de sãão e um estilete. Então pelo menos a parte do combate é aproveitável, né? Até parece. Os combos não existem, os tiros secundários são inexpressivos e os quase indistinguíveis movimentos personalizados dos lutadores são logicamente ligados aos personagens toscos que os executam. E ainda por cima, as fases são uma moleza enorme, simplesmente sem nenhum tipo de segredo ou desafio. **A narração consegue ser pior do que tudo, e é o aspecto mais embaraçoso de todo o jogo:** Crush Hour tem apenas algumas poucas falas do narrador Jim Ross, que conta o que aconteceu na tela com uns três minutos de atraso. É terrível. Crush Hour está sentado num poço de coisas ridículas, e ainda por cima se leva a sério, o que é uma pena. Se fosse jogado como um passatempo qualquer, poderia até funcionar. Mas do jeito que está, deve ser evitado a todo custo.

Shawn

WWE Crush Hour é uma idéia que veio e foi tão rapidamente quanto o que demorei para escrever esta frase. Apesar de trazer um nome forte como a liga americana de luta livre, até os fãs mais ardorosos de Undertaker e sua turma vão ficar desapontados com essa bomba. As fases lembram remotamente as arenas onde ocorrem as lutas na TV, e dão a chance de os jogadores pilotarem em círculos, atacando seus inimigos com diversas armas como foguetes e raios laser, enquanto escapam da morte pegando um monte de energia esplahada pelo local (que parece não acabar nunca). **Não há absolutamente nada inovador aqui, e até a emoção de usar o carro do The Rock perde a graça depois de algumas vitórias.**

Greg O.

Antes mesmo de ligar o GameCube, já havia percebido de longe que este jogo não era boa coisa. Infelizmente, o ponto forte de Crush Hour (o nome da WWE, que tem fama de vender qualquer coisa) é o que mais atrapalha aqui. **Lutadores se enfrentando em carros de combate é uma idéia absolutamente idiota.** Mas mesmo sem a sigla famosa o jogo não se salva. Tire todas as referências da luta livre e o game ainda não chega nem perto da série Twisted Metal. Crush Hour Não tem apelo visual e é sonoramente repulsivo. O sistema de jogo é ruim, com uma fraca seleção de armas, ataques especiais de dar dó e o fato de você atirar de qualquer jeito ser mais eficaz do que mirar, realmente é lamentável. Crush Hour vai desapontar até mesmo o maior dos fãs de luta livre. Não perca seu tempo e dinheiro com ele.

Bryan

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
4	2	2	4

EGM PRATA

Rayman 3: Hoodlum Havoc



O melhor: Extras exclusivos, usando o GBA
O pior: Câmera problemática

Produtora: Ubi Soft
Desenvolvido por: Ubi Soft
Jogadores: 1
Também para: PS2, Xbox, PC
Web Site: www.rayman3.com

O gênero plataforma anda meio saturado. Tirando o excelente Super Mario Sunshine e mais alguns outros títulos que dá pra contar nos dedos de uma mão, os games com mascotes que pulam desvairadamente e arrebentam os inimigos na base da bundada acabaram caindo na mesmice. Sorte que, de vez em quando, aparece algo como este Hoodlum Havoc. Rayman é o nome da vez, e parece que o topetudo desmembrado quer assumir o lugar que o bigodão da Nintendo tem no coração da galera que curte este tipo de jogo. As novidades aqui são muitas. A turma de personagens bizarros criada pela Ubi Soft está mais pirada do que nunca, usando e abusando de sarcasmo e humor negro durante todo o game. Os cenários continuam altamente psicodélicos mas ganharam um aspecto mais sombrio. Minigames existem aos montes para serem destravados e um deles até pode ser jogado em conexão com o Game Boy Advance por dois jogadores. **Ponto positivo para as diversas transformações de Rayman** (dando um ar fresco para a jogabilidade a todo momento) e ponto negativo para a câmera do jogo, que teima em não ficar na posição que você escolhe.

Trivella

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	7	7,5	7,5

EGM OURO

Winning Eleven 6 Final Evolution



O melhor: É o melhor game de futebol do momento – agora no GC
O pior: Perde o suporte para oito jogadores

Produtora: Konami
Desenvolvido por: KCET
Jogadores: 1-4
Também para: PS2
Web Site: www.konami.com

Aqueles fanáticos do PS2 devem estar querendo morrer. Seu querido Winning Eleven, certamente a melhor série de futebol de todos os tempos, deixa de ser exclusiva da Sony e chega – oh, quanta heresia – ao GameCube. Primeiro: chega dessa bobagem de exclusividade, quanto mais consoles receberem bons jogos, melhor. Segundo: o PS2 já recebeu WE6:FE há meses, então, não há tanto do que se reclamar. No Cube, o game está um pouco mais rápido, mas eu esperava um visual melhor. Particularmente, **estava curioso para ver como o jogo se comportaria no joystick do Cube, e não me decepcionei.** Apesar de ter dois botões a menos do que o do PS2, ele se sai muito bem, e não prejudica a jogabilidade. Veteranos da série poderão se adaptar rapidamente. De resto, o game é absolutamente idêntico à versão de PS2, com os mesmos modos de jogo, equipes e elencos. O único porém é que, como o Cube tem suporte apenas para quatro jogadores. Quem já jogou WE em oito pessoas sabe como isso é divertido, é uma falha pequena em um jogo sensacional.

Renato

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	8	9,5	10

Tao Feng: Fist of the Lotus



Produtora: Microsoft
Desenvolvido por: Studio Gigante
Jogadores: 1-2
O melhor: Belíssimos visuais
O pior: Uma jogabilidade tosca demais
Web Site: www.xbox.com



A velha máxima de não se julgar um livro pela capa vale em dobro aqui, pois 1) a caixa do game é absolutamente ridícula e certamente irá virar motivo de piada, mas o game é bem bonito, e 2) apesar de os gráficos serem fantásticos, a jogabilidade é uma completa porcaria. **Sua primeira entrada no mundo do jogo o deixará de boca aberta** – cada uma das arenas de luta são sensoriais, até os seus mínimos detalhes. Por exemplo, você pode agarrar um poste de suporte, girá-lo no ar e acertar seu oponente, jogando o cara em cima de uma gaiola gigante, que se quebra e libera uma revoada de pássaros. Parece demais, não? Bem, seria, se o engine do game não fosse tão fraco e problemático. Uma combinação de combos no estilo Mortal Kombat, especiais apelativos de um só botão e o menos eficiente sistema de bloqueio da história dos games de luta tornam Tao Feng miseravelmente chato. Oh, não posso esquecer o terrível modo de treino, que nunca mostra nenhum exemplo visual do combo que você está tentando fazer. Ou mesmo a chatíssima voz de fundo que precede cada uma das lutas. Ou ainda a cômica A.I. dos inimigos (tente apenas ficar dando repetidas voadeiras no chefe final – funcionou comigo). No geral, é um belo, mas fraco game de luta, que não vale seu dinheiro.

Shane

Tao Feng é um game de luta assinado por um dos responsáveis pelo megahit Mortal Kombat, um simples detalhe que torna impossível não comparar os dois jogos. Logo de cara, vemos uma grande semelhança entre os games, com gráficos 3D superminuciosos, mas bem superiores a MK5. **Os cenários são enormes e os personagens, bem detalhados.** O esquema de combo também é legal, permitindo que você faça os seus próprios, coisa que não acontece em MK. Também é interessante o esquema de poder “machucar” o oponente: conforme ele vai levando sopapos, você pode ver os hematomas e sangramentos causados. Se você bater bastante no mesmo braço, por exemplo, ele pode até se quebrar. Mas o jogo erra feio na jogabilidade, que é um travada e lenta.

Fabio Michelim

Tao Feng parece reunir uma lista de desejos dos fãs de luta, mas o resultado é uma jogabilidade esquisofrênica. Exemplo: por que adicionar ataques especiais apelativos (vômito ácido, alguém?) em um jogo inspirado por outros mais elegantes – no caso, Virtua Fighter 4? Você não irá se importar em tentar combos se um simple toque em um botão dispara o especial, bem mais eficaz. E por que arenas tão grandes se os controles o confinam a uma pequena área? **Mas Tao Feng não é um lixo total.** Com mais detalhes do que um museu e muita coisa trazida dos melhores jogos do gênero, é diversão para algumas horas. Só não vejo lutadores experientes perdendo muito tempo com ele.

Shawn

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	6	2	3

Godzilla: Destroy All Monsters Melee



Produtora: Infogrames
Desenvolvido por: Pipeworks Software
Jogadores: 1-4
Também para: GC
Monstro novo: Mechagodzilla 3
O melhor: O caos monstruoso promovido por quatro jogadores
O pior: Os controles lerdos
Web Site: www.us.infogrames.com

Se você está lendo esta resenha e pensando se vai gostar deste game, responda a este questionário fácil: 1) Você gosta de monstros gigantes representados por caras usando fantasias de borracha?; 2) Você gosta de esmigalhar coisas (especialmente prédios de escritórios)?; 3) Você não liga para o fato de os controles não serem tão precisos quanto os de Street Fighter (leia-se: lerdos)? Se respondeu "sim" às três perguntas, então, você é exatamente o tipo de pessoa que vai querer conferir as lutas com protagonistas como Godzilla, Rodan e Megalon (se respondeu "não" às questões acima, vai ficar no time de Paul, que está cheio de ódio no coração – leia abaixo). Se você já leu a nossa cobertura anterior sobre a versão para GC, já sabe que Godzilla é uma encenra sem sentido – tem menos de fineza e mais de zona generalizada – que foi feita para permitir que quatro caras acabem um com o outro na pele de monstros cinematográficos, usando socos, lançamentos e bafo de laser. Os donos de Xbox vão gostar de saber que **esta versão tem características que faltavam na versão para Cube**, como gráficos mais refinados (a pele de um dinossauro mutante raramente parece tão macia e flexível), novas arenas para devastar e um sistema de controle aerodinâmico. Os combates são conduzidos por meio de simples toques de botões, mas isso combina perfeitamente com o teor do jogo. Se você é um jogador mais jovem ou um fã do Godzilla em geral, este título é para você

Milkman

GDAMM recria com fidelidade os habitantes de Monster Island, mas os coloca em um jogo de luta morno e raso, com controles que não respondem aos seus comandos. Está cheio de movimentos que podem ser explorados – se você joga seu oponente no campo de força que rodeia a arena, vai voltar na sua direção, e daí você poderá jogá-lo mais uma vez. Um monstro pode cavar o chão impunemente e atacá-lo por baixo. A única maneira de vencer é descobrindo os ataques baratos do seu personagem e repeti-los à exaustão. Se, como Milkman, seu desejo é ver Godzilla em um jogo de luta, dê uma chance a GDAMM. Se preferir encarar uma luta de verdade, passe longe.

Paul

O melhor de Godzilla está no modo Single Player. O modo Adventure é chato e só serve como meio de libertar bestas que serão usadas nas batalhas Versus, muito superiores. Mesmo assim, GDAMM é o motivo perfeito para convidar uma turma de amigos para se espantarem virtual e mutuamente enquanto engolem pizzas e refrigerantes (cervejas, se você for maior de idade). Mas tome cuidado: o jogo favorece quem é bom em apertar botões, contém uma porrada de golpes baixos e tem controles que, às vezes, podem ser decepcionantes. Esta versão tem algumas melhorias em relação à sua prima para Cube (Mechagodzilla 3, a promessa de atualizações de conteúdo Live e trilhas sonoras customizadas), mas a gente se contenta com o que tem.

CJ

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	7	4	6

State of Emergency



Produtora: Rockstar
Desenvolvido por: Vis Interactive
Jogadores: 1-4
Também para: PS2
Monstro novo: Mechagodzilla 3
O melhor: Opções Multiplayer, e preço de US\$20,00
O pior: O modo Story continua chato
Web Site: www.stateofemergency.com

Retrabalhado e feito para Xbox, esta simulação de anarquia balança as estruturas do pensamento moderno. A premissa ultraviolenta de seu antecessor de PS2 ainda vive – você verá muitas explosões, tiros, espancamentos e carnificina. O game faz o circo romano parecer o circo do Bozo. No papel de um soldado da liberdade, os jogadores quebram coisas, matam pessoas e tentam driblar o cassetete das autoridades. A jogabilidade – seja ela baseada em missões seja com objetivos em aberto – geralmente chega a um nível frenético, com centenas de policiais, saqueadores, cidadãos, membros de gangues e rebeldes fritando na tela. A Vis pisou na bola ao fazer a versão de PS2 apenas para um jogador, e acabou afundando graças à Inteligência Artificial ruim, escassez de tipos de missões e desafios sem equilíbrio. Mas alguns problemas continuam: personagens que precisam de proteção ainda correm imbecilmente para o meio do tiro, e as melhorias no equilíbrio do jogo parecem ter sido feitas por chimpanzés. Felizmente, um novo modo Multiplayer oferece salvação. Aqui, os jogadores não precisam se preocupar com missões repetitivas, tarefas impossíveis ou idiotas controlados pelo computador que não entendem a simples equação “balas + sua carne = prejuízo”. Com quatro jogadores, a carnificina quadruplica e o estado de euforia aumenta exponencialmente.

Greg O.

Qualquer um que tenha bombardeado alguns restaurantes na versão para PS2 de SOE sabe que este game joga sujo, com sua ultraviolência cartunesca e enganadoras multidões que são divertidas de olhar por algumas horas mas que logo perdem o encanto. É nessa hora que você se dá conta das falhas do game – principalmente do fato de que não existe um jogo de verdade aqui. Missões de salvamento no modo Revolution se tornam frustrantes (prepare-se para infinitas repetições) e distinguir alvos no meio da multidão não é nada fácil. Os criadores até que fizeram algumas melhorias, mas a grande jogada aqui é o Multiplayer. Junte quatro amigos e faça uma vaquinha para comprar e o game – vira uma pechincha.

Crispin

Cara, achei que nunca mais fosse jogar isso novamente. A decepcionante versão para PS2 era um saco, e a Rockstar está travando uma perigosa batalha para fazer com que os donos de Xbox se importem com o game agora. Mas eu lhes dou um crédito – as melhorias (modos Multiplayer, um game Single Player rebalanceado e suporte personalizado de trilha sonora) definitivamente deixam o negócio mais bacana, e o preço reduzido (US\$ 20 dólares, nos EUA) é uma escolha acertada. O problema é que a coisa toda ainda é despedaçada por visuais abaixo da média, mira descalibrada, Inteligência Artificial imbecil e muitas missões cansativas. Jogue com a turma, mas não perca tempo jogando sozinho.

Shane

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
4	7	4	7

Run Like Hell



Produtora: Interplay
Desenvolvido por: Digital Mayhem
Players: 1
Também para: PS2
Quça sempre: Captain Janeway
Web Site: www.interplay.com

O melhor: O enredo surpreendentemente interessante
O pior: Os ângulos de câmera atrapalham a ação

Antes da era dos videogames, o filósofo Jean-Paul Sartre comentou: “O inferno são os outros”. Se ele ainda estivesse por aqui para experimentar Run Like Hell, teria mudado sua idéia para: “Inferno é jogar um game com uma câmera péssima”. Apesar das falhas, RLH é divertido. Invasores espaciais estão à solta, os aliados de Nick estão morrendo como moscas, e a porcaria da câmera fica tremendo loucamente. O ritmo frenético e um maravilhoso sentimento de estar condenado fazem com que os jogadores corram e atirem numa boa – quer dizer, a não ser pela câmera trêmula. No que diz respeito à história, Run Like Hell faz Conner buscar seu verdadeiro amor no meio de todo o caos, e o jogo dá vida a seus personagens de maneira agradável. No Xbox, o jogo ganhou algumas melhorias em relação à versão para PS2 – gráficos melhores, ambientes adicionais a serem explorados e uma ambientação toda nova, em uma baía de plantações hidropônicas. É só um chapéu novo em um jogo velho, mas ajuda a transformar RLH em uma experiência mais gratificante tanto para novatos quanto para veteranos.

Greg O.

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	6	5	3

Inuyasha: A Feudal Fairy Tale



Produtora: Bandai
Desenvolvido por: Dimps
Jogadores: 1-2
Inuyasha significa: “Cachorro Demônio”
Web Site: bandaigames.com

O melhor: Muitos extras para os fãs
O pior: Jogabilidade prejudicada

Se você está pensando “Inu-o-quê?”, certamente ainda não viu o popular anime exibido no Cartoon Network que inspirou este game de luta. É um bom desenho, vale a pena para os fãs do gênero. De cara, este game pode parecer com qualquer outro jogo de luta 2D, mas o modo Story – em que você soca as estrelas do jogo para conseguir cristais místicos – oferece um enredo envolvente. Diálogos específicos para os personagens e uma série de minigames bastante engenhosos (como destruir uma enorme rocha dentro de um certo limite de tempo) mantêm o jogo interessante. Jogue bastante e desative o Backpack – um menu com diversas coisas para os fãs, incluindo galerias de arte, testes de som e uma opção para personalizar a comemoração dos vencedores. Mas no final, isso é tudo disfarce para um jogo de luta visualmente banal e simplista. O estilo de jogo de Inuyasha parece duro e pouco criativo e, por isso mesmo, até as partidas tipo Versus não vão manter seu interesse por muito tempo. Mesmo assim, provavelmente irá satisfazer os amantes do anime e serve como um interessante complemento ao desenho.

CJ

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	7	5	5



Produtora: Nintendo
Desenvolvido por: Camelot
Jogadores: 1 (1-2 com cabo link)
Importe o seu: Personagem Golden Sun
O melhor: Controlar dois personagens ao mesmo tempo deixa os puzzles e batalhas mais divertidos
O pior: É a mesma coisa de sempre, só que muito mais difícil
Web Site: www.nintendo.com

Ao contrário da maioria das continuações, The Lost Age não é uma seqüência completa. É essencialmente o segundo ato de uma história gigantesca (algo como a saga O Senhor dos Anéis). Ele tem seqüência poucos momentos depois do primeiro Golden Sun, o que é ótimo para os fãs, mas confuso para quem é novo à série. Ser uma continuação direta também significa que não parece nem um pouco melhor que seu predecessor. Esses valores de produção quase idênticos desapontam um pouco. Por outro lado, prefiro uma jogabilidade melhor e mais desafiadora a gráficos melhores. No entanto Age é bem melhor no quesito jogabilidade. **Destá vez é um RPG mais denso e recompensador.** Você será bombardeado por incontáveis Djinn, interessantes novos poderes de Psynergia e maravilhosos lugares para explorar. Mas você terá que dar duro para merecer tudo, pois Age conta com labirintos e alguns Puzzles bem complicados. Eu adoro esse tipo de dificuldade, e estes desafios intelectuais me deixam ligado (e de vez em quando, perplexo) o tempo todo. Eu adoro ter mais personagens controláveis, e aqui você controla os secundários Felix, Jenna, Sheba e Pier, desde o começo, e eventualmente, pode adicionar-lhes os quatro personagens originais de GS. A melhor franquia de RPG em portáteis de todos os tempos merece continuar.

Scooter

Opá, quem são esses caras? Embora tenha terminado o primeiro GS, precisei de algumas horas para que me recordasse completamente dos eventos ocorridos por volta de 2001 (ôô Nintendôôô! Pode ser que 15 meses entre os dois lançamentos tenha sido um espaço muito grande, não?). Tirando a trama confusa, Lost Age é um RPG sensacional, com suas prioridades no lugar certo. Suas batalhas-relâmpagos e aleatórias não são a maior fonte de desafios. Ao contrário, você usará a maior parte do seu intelecto resolvendo puzzles bastante complexos. **Lost Age não ganhará nenhum concurso de originalidade** (ele tem o mesmo visual de seu antecessor), mas quando isso significa RPG da maior qualidade, e eu não posso reclamar.

Shane

Eu nunca terminei o Golden Sun original, portanto, essa seqüência me deixou bastante confuso desde o início. Os eventos que ocorreram no final do primeiro jogo são importantes para este, e o longo (e difícil de acompanhar) texto de prólogo que introduz Lost Age não ajuda muito. Quando, finalmente, entendi o que estava acontecendo, achei a história boa, mas nada de especial. O mesmo vale para as inúmeras batalhas aleatórias. **O que faz deste jogo algo especial são os seus puzzles engenhosos e seu luxuoso e surpreendente visual.** Lost Age não é Final Fantasy, mas é o melhor RPG que você pode conseguir para o GBA neste momento.

Ethan

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	8	5	5



Produtora: THQ
Desenvolvido por: Sonic Team
Jogadores: 1 (2-4 com link)
Aceita: Conexão com o GC
O pior nome: Cream the Rabbit (o Coelho Creme? Como assim?)
O melhor: Os gráficos
O pior: O design de fases nem um pouco original
Web Site: www.thq.com

Como veterano da grande guerra de consoles entre o Super NES e o Mega Drive em 1991, sempre acho que estou em uma espécie de "Além da Imaginação" quando assumo os controles do porco-espinho da Sega em um console da Nintendo. Mas desde que seja um título de primeira linha como Sonic Advance 2, tudo bem fazê-lo correr no meio da turma do Mario. Esta seqüência melhora todos os aspectos do primeiro Sonic para GBA: a arte gráfica é mais chique, a música é mais agradável, os chefes são mais ameaçadores e cada personagem tem seu próprio arsenal de ataques especiais. Além disso, desta vez não se trata apenas de uma luta para pegar as esmeraldas do Caos – os estágios-bônus com caçadas a robôs são bem divertidos. Essa mesma fagulha criativa não se alastra pelos níveis normais, já que a maior parte deles foi emprestada de outros jogos da série Sonic (já passei antes por várias fases de fogo e gelo). Felizmente, todos são tão envolventes e bonitos que você nem vai ligar para a falta de criatividade. Na verdade, você até vai querer passar por esses estágios várias vezes para descobrir todas as coisas que há para se pegar neles – incluindo níveis secretos e dois personagens jogáveis a mais. Além disso, os jogos para quatro pessoas (quando se conecta vários GBAs) e uma simulação de Chao-rasing (com um link para Sonic Adventure 2 no GameCube) fazem aumentar ainda mais a já impressionante profundidade do jogo. **Esse é o melhor game de ação/plataforma para o GBA, sem discussão.**

Shane

Isto aqui é exatamente o que eu achava que o primeiro Sonic Advance seria – uma estripulia divertida e veloz com design de níveis que ficam à altura daqueles que existiam nos jogos clássicos para o Mega Drive. Advance 2 é uma dose de adrenalina de bolso, é o complemento perfeito para os jogos da série Mario que já estão em casa. Finalmente, Sonic recebeu uma porrada de movimentos novos – o ataque-furação, o salto mortal para trás, o superpulso e mais: agora não está mais restrito a correr, pular e rodar. **A minha única reclamação é que o jogo é muito curto,** mas esse sempre foi um problema dos jogos da série.

Ethan

Uma constatação simples: Sonic pertence ao mundo 2D. Foi por isso que eu gostei do Sonic Advance original, e esta seqüência aqui é tão boa quanto ele. **O design das fases é clássico,** e você vai precisar jogar diversas vezes para descobrir tudo. Animações específicas para cada nível também trazem uma dose extra de diversão (tipo quando você vê o Sonic segurando o traseiro ao escorregar colina abaixo na Ice Paradise Zone). As lutas com chefes no meio das corridas cansam, mas, de maneira geral, esta é uma grande continuação para a série Sonic.

Phil

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	8	6	6



Produtora: Capcom
Desenvolvido por: Atomic Planet
Jogadores: 1-2 (em um GBA ou em link)
Também para: PSOne, Saturn
A mais gata: Hsien-Ko, de Darkstalkers
O melhor: Viciante a vida toda
O pior: Diferenciar a cor das gemas em uma tela escura
Web Site: www.capcom.com

Você não vai mais precisar recorrer a sites de leilão na internet para jogar Super Puzzle Fighter II Turbo. Aqui está uma versão perfeita do jogo, e num console portátil. Como em todos os melhores puzzles, SPFIIT atrai o nível de dificuldade às alturas, partindo de uma premissa simples. Arrume as gemas coloridas em espaços verticais ou horizontais e esmague sua coleção com um combo. Isso cria espaços para você e aumenta a competição, enquanto seus personagens deformados da Capcom trocam capas. É bem fácil de aprender a jogar, exatamente igual ao seu vovozinho Tetris. E claro, saber a hora certa de detonar diversas linhas de gemas de uma vez só (sob o risco de ter seu próprio plano enterrado em escumbrões), e quando contra-atacar com pequenos e cirúrgicos ataques dá ao game um balanceamento bem interessante. E assim como seu inspirador game de luta, jogar sozinho é bom para treinar, e desbloquear personagens secretos (adivinha quem) é sensacional. Jogar em link com um amigo também é ótimo, e você irá certamente, jogar até a pilha acabar. Minha única reclamação surge no território do portátil: **diferenciar os tipos de gemas é bem difícil com a tela escura do GBA.** Ainda assim é um pequeno preço a se pagar pela perfeição deste puzzle, e uma boa desculpa para você comprar um GBA SP.

Shawn

Super Puzzle Fighter II Turbo pode ser velho, mas ainda é um dos melhores games de puzzle já feitos. Felizmente, **esta versão para o portátil é muito bem feita.** Todos os combos de detonação de gemas estão aqui, junto com todos os segredos desbloqueáveis. É possível até jogar utilizando o cabo game link. Muito legal. As únicas coisas erradas que encontrei ocorrem durante os grandes combos, quando o ritmo ficam um pouco lento e o som fica com uns defeitos. Mas isso não chega a atrapalhar muito. Jogar SPFIIT no GBA é como jogar o Tetris original no Game Boy: dá pra fazer isso pra sempre.

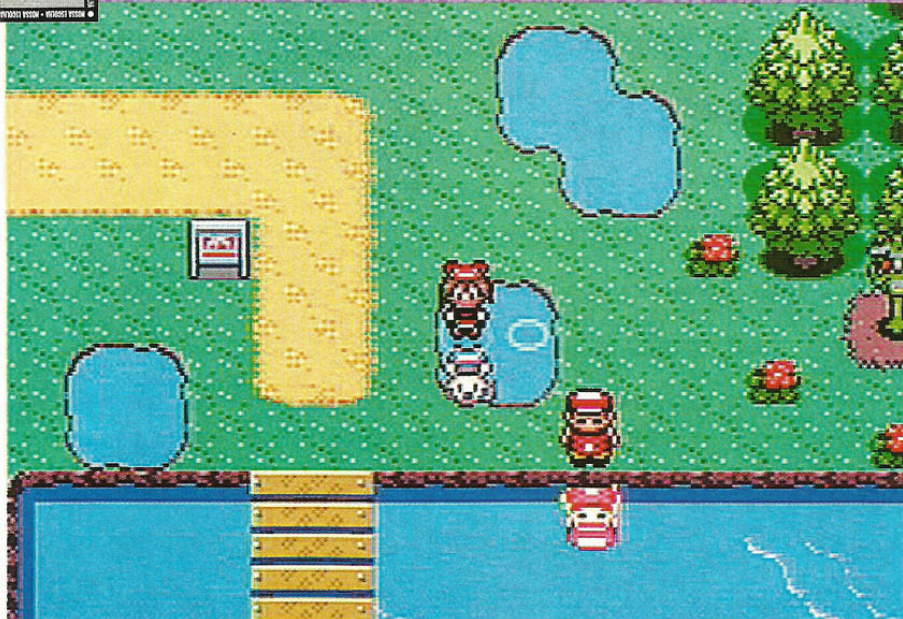
Phil

Toda a redação (incluindo os dois acima) age como se este fosse o melhor jogo desde Tetris. Minha teoria: esses bobalhões não têm capacidade de apreciar obras-primas como Puyo Pop, Tetris Attack e Pokémon Puzzle. SPFIIT é um jogo bom pra caramba, mas alguns elementos – como gemas especiais que limpam a tela, e blocos neutros que podem ajudar o jogador – transformam de uma forma muito simples derrotas certas em vitórias. Claro que isso faz o jogo mais divertido e excitante, mas acaba não levando a sério habilidades dos jogadores. Você vai encontrar um monte de coisas legais aqui, **mas por aí existem puzzles portáteis melhores.**

Shoe

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	6	6	8

Pokémon Ruby and Sapphire



Produtora: Nintendo
 Desenvolvido por: Game Freak
 jogadores: 1
 O melhor: Toneladas da novos Pokémon para capturar
 O pior: Ainda é o mesmo jogo de sempre
 Web Site: www.pokemon.com



Por tempo demais a Nintendo ficou quieta enquanto Yu-Gi-Oh! roubava os corações das crianças em todos os cantos. Mas isso acabou! Finalmente, Pokémon chega ao Game Boy Advance. Será que a série conseguirá repetir o sucesso que os games anteriores tiveram? É difícil responder tão cedo, mas com uma nova jornada em um novo mundo, mais de uma centena de novos bichos para colecionar, e as sempre populares batalhas (agora com suporte para

quatro combatentes), provavelmente irá trazer alguns Pokéfãs de volta. Nossos analistas gostariam que um pouco mais de esforço tivesse sido colocado para fazer deste game um verdadeiro upgrade para a nova geração. Do jeito que está, é uma bela aventura, mas nada excepcional.

Não seria estranho deixar meu lado fã falar mais alto e cobrir o jogo de elogios. Afinal, eu, como treinador Pokémon, esperei mais de dois anos por esta nova versão. Mas sejamos críticos. As versões R&S são formadas por dois lados bastante distintos. Um é o jogo superficial, que qualquer um pode jogar e analisar. É a repetição da receita que fez dos games anteriores um sucesso. Nesse ponto, a Game Freak peca. Criou semelhanças demais com o passado. Nisso, concordo com o que meu colegas abaixo dizem: RS é um clone melhorado, e o que deveria ser um déjà vu, acaba por parecer mais um desleixo. Entretanto, a "revolução RS" está mesmo no outro lado da moeda – o lado que exige um nível diferente de aproveitamento e de percepção do jogo. As grandes inovações estão no treinamento diferenciado de cada Pokémon, com a distribuição de pontos. Está nos novos golpes criados, dando utilidade para tipos antes considerados abaixo da média. Está no sistema de genes ampliado, nos efeitos de golpes alterados para melhores estratégias nos combates em dupla, nas novas combinações de tipo que melhoram o Type Match. Esse é o jogo pelo qual os fãs mais radicais esperaram ansiosos durante mais de dois anos, e que merece atenção. Simplesmente jogue.

Eric

Acho que deveria ter vergonha. Tenho 28 anos e adoro Pokémon. Claro, todos os desenhos, cards, brinquedos, quadrinhos e outras coisas ficaram um pouco (ok, muito) excessivas, mas no meio do fenômeno, havia bons games. Agora que a febre passou, esses novos lançamentos para o GBA chegam com pouco barulho. Como nos jogos anteriores, estes são RPGs simples e divertidos, mas, infelizmente, muito parecidos com seus antecessores. Até demais. Parece que a Nintendo está seguindo a fórmula "em time que está ganhando não se mexe", mas a coisa já começa a cansar. Não me entenda mal, os jogos são divertidos, e me tornei um fã novamente, mas senti já ter feito tudo isso antes. Claro, há melhorias aqui e ali – um visual mais colorido, efeitos gráficos ocasionais, concursos de Pokémon (como numa feira de cães), conexão com e-Reader e batalhas 2x2 – porém, nada mais para tomar vantagem do poder do GBA. Apesar de adorar as criaturas, essa fórmula já cansou. É melhor a Nintendo melhorar da próxima vez, ou posso não ser tão bondoso.

Phil

Pokémon está de volta, e apesar de adorar os antigos, algo está diferente. RS parecem ser melhor, são mais organizados e têm batalhas com quatro jogadores – mas há um problema: não consigo parar de pensar que já joguei este game antes. As novidades não são o suficiente. De muitas formas, não são nem tão complexas como em Gold & Silver. Claro, Pokémon sempre foi divertido, e não é diferente com Ruby & Sapphire. Ainda são grandes RPGs, e mesmo que você não tenha intimidade com Pikachu, merecem ser jogados (é sério). Mas algumas pessoas (como eu) podem se decepcionar.

CJ

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
5	5	6	7



QUE POKÉMON É ESSE?

Não dá pra negar que os games Pokémon são mesmo muito parecidos. Veja se você pode indentificar cada uma das versões olhando para essas imagens:



Resposta: 1. Yellow, 2. Gold/Silver, 3. Crystal, 4. Ruby/Sapphire, 5. Red/Blue.

Freelancer



Produtora: Microsoft
Desenvolvido por: Digital Anvil/Microsoft
Jogadores: 1-16
O melhor: A enorme variedade de coisas para se fazer
O pior: O número excessivo de comandos
Web Site: www.microsoft.com

Fiquei muito contente quando joguei Freelancer. Ele me devolveu toda a diversão que eu sentia com Wing Commander, há mais de uma década. **Como é agradável ver um game que foi desenvolvido com cuidado.** Jogando, você realmente tem a impressão de ter sido levado a um universo gigante, onde você tem que se virar para se tornar um grande piloto caçador de recompensas, seja do lado "bom" ou "mal". Há uma impressionante quantidade de detalhes. Existem informações, como situações políticas e econômicas, que podem ajudá-lo bastante se você tomar o cuidado de observá-las. Mas o que mais chama atenção é o modo no qual você evolui no game: é muito similar a jogos de RPG, com a diferença que aqui as batalhas são de uma ação alucinante. A união de estilos tão diferentes é o que faz de Freelancer um jogo único de ação espacial.

Cassiano

Freelancer é o maior simulador espacial já criado. Você joga na pele de Edison Trent, que constrói sua reputação assumindo diferentes missões. Mas isso é apenas uma premissa inicial, pois você é totalmente livre para assumir o papel que desejar: ajudar os defensores da lei, trair seus aliados, atacar frotas comerciais... alianças e inimizades se formam de acordo com suas atitudes, seja nas partes de conversação, seja nos combates espaciais, determinando as áreas onde você é ou não bem-vindo. E você nunca teve tantos lugares para explorar! São quase 50 sistemas estelares, centenas de planetas, bases espaciais e rotas comerciais e milhares de personagens divididos em dezenas de facções. A interface completa e informativa não intimida, e o controle das nave através de mouse e teclado é ousado, mas surpreendentemente funcional.

Fabio Santana

Um game que passou seis anos em desenvolvimento não poderia decepcionar. Freelancer é um presente para os fãs de simuladores espaciais no estilo Wing Commander e Tie Fighter. Você é um mercenário que topa tudo por dinheiro – seja o trabalho honesto ou não. Dependendo de suas escolhas, as possibilidades mudam: quem é vilão pode se tornar aliado, por exemplo. A jogabilidade é intuitiva e simples: tudo é feito com mouse e teclado, usando o esquema "aponte e clique". Mas são tantos comandos que é quase obrigatório jogar com o manual do lado. O que chama a atenção é a gigantesca interatividade. Você conversa com muita gente, coleta dados e resolve se aceita ou não as missões. O visual é incrível – principalmente nas cenas animadas – e a **grandiosidade do enredo chega a assustar.** Freelancer é ideal para jogadores cheios de tempo e com toda a paciência do mundo.

Pablo

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	8	8,5	8

Dragon's Lair 3D



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

O melhor: Vale pela nostalgia
O pior: A câmera é terrível

Se você tem menos de 20 anos não vai entender por que este game tem um apelo nostálgico tão forte. DL foi o primeiro jogo a usar a tecnologia de lasedisk, e tinha um visual absurdo para a época. Neste remake, o cavaleiro Dirk the Daring continua a tentar resgatar a princesa Daphne – uma loiraça em um maiô decotado que faz valer a pena enfrentar um dragão. Em suas andanças pelo castelo do dragão, Dirk enfrenta desafios típicos de games de plataforma, com alguns momentos de ação com sua espada e besta (que tem diversos tipos de flecha). Mas o principal ponto para um bom game de plataforma foi negligenciado: os comandos são confusos e, mesmo podendo ser personalizados, não são nada precisos ou intuitivos. **A câmera é um desastre:** quando automática, insiste em escolher péssimos ângulos e, se ficar livre, você é obrigado a mover o mouse a cada curva, tornando o progresso impossível. Mas como este é um jogo simples e fácil, com um pouco de paciência, você supera esses problemas e consegue se divertir, principalmente os mais marmanhões saudosistas, categoria na qual eu me incluo. Logo no primeiro chefe, lembrei bem porque gostava tanto desse jogo no início dos anos 80.

Renato

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	6,5	4	5

Jedi Knight II: Outcast



Produtora: LucasArts
Desenvolvido por: Raven
Jogadores: 1
Também para: Xbox, PS2, GC
Web Site: www.lucasarts.com

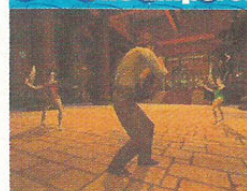
O melhor: O bom uso dos poderes Jedi
O pior: O tremendo atraso no lançamento nacional

Apesar de ter sido lançado com muito atraso no Brasil, pelo menos este ótimo jogo da série Star Wars não ficou apenas nas prateleiras de importados, e finalmente chegou. A essa altura, a maioria das pessoas já deve ter um computador mais equipado e podem aproveitar ao máximo o que o game oferece em termos de som e gráficos. Nos últimos tempos, os jogos da Lucas dedicados ao universo Star Wars não podem ser chamados de maravilhas, mas Outcast merece mais atenção. Ele é bem inovador quanto à ação em primeira pessoa, até porque existe a possibilidade de se jogar em outro tipo de visão. Os mundos são bastante detalhados, a jogabilidade é melhor do que muitos jogos Star Wars mais recentes. **O mais interessante de Outcast é sair correndo e detonando stormtroopers com um sabre de luz,** um de meus sonhos de criança. Vale a pena dar uma conferida no game, mesmo que seja só para visitar alguns lugares conhecidos da série, ver uma nova história paralela e, acima de tudo, apreciar um bom game de ação (que ainda conta com o engine de Quake!).

Cassiano

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8,5	7,5	7	6

Indiana Jones and The Emperor's Tomb



Produtora: LucasArts
Desenvolvido por: The Collective
Jogadores: 1
Também para: PS2, Xbox
Web Site: www.lucasarts.com

O melhor: Usar os punhos é bem mais divertido
O pior: O excesso de comandos

Já detalhamos este game em nossa edição anterior (versão para Xbox), mas no PC, Indy está um pouco melhor, e um pouco pior. O aperfeiçoamento veio nos gráficos: o game está muito mais limpo e fluente. Mas sem um joystick, controlar o dr. Jones vira uma bagunça generalizada: você usa o teclado e o mouse ao mesmo tempo, de uma forma nem um pouco cômoda. Espere tomar vários tiros enquanto busca se acertar com os comandos, sem mencionar que o mouse também controla a câmera. No mais, Emperor's Tomb é um jogo que realmente faz frente ao domínio de Lara Croft (quem?) na busca por artefatos em catacumbas perdidas. Pena também que os chefes sejam muito fáceis, alguns puzzles fazem justiça ao chapéu de Indy. O ponto inovador (e mais interessante) são os combates. A ordem do game: armas são para os fracos, o negócio é partir pra cima dos nazistas na base da pancada. Acredite, é muito mais divertido sair distribuindo sopapos do que balas. **É um dos melhores games do explorador em muito tempo,** e certamente fará você esquecer as bobagens Star Wars que a Lucas vem lançando sem perdão.

Renato

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	9	5	5

TOCA Race Driver



Produtora: Codemasters
Desenvolvido por: Codemasters
Jogadores: 1
Também para: PS2, Xbox
Web Site: www.codemasters.com

O melhor: O modo Story é profundo e completo
O pior: A curva de aprendizagem é longa

A Codemasters está se tornando a melhor desenvolvedora de games de corrida. É impressionante a qualidade de seus jogos. Com muitos carros licenciados e representados fielmente, este jogo, certamente, será a alegria dos mais fanáticos por realismo nos games de corrida. **A maior inovação do jogo é também seu ponto forte: o modo Story,** em que você encarna um jovem piloto procurando vencer na carreira. Cabe a você conseguir melhores contratos de patrocinadores e até se relacionar bem com os amigos e companheiros de equipe. Pise na bola (dentro ou fora das pistas) e corra o risco de perder seu contrato, sendo obrigado a correr com uma máquina inferior o que, obviamente, dificulta vencer. Isso cria um clima de tensão interessante, difícil de se ver em games do gênero. Os traçados das pistas merecem elogios. Variados e equilibrados, irão puxar ao limite suas habilidades em um volante virtual, o que nos leva ao único ponto negativo: ele exige muita dedicação para ser dominado, pois não é nada fácil. Isso pode assustar os iniciantes, mas é muito recompensador para quem resolver encarar.

Renato

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



Dicas e Truques

PS2 PLAYSTATION 2

Black And Bruised

UM CRUZADO DE ESQUERDA NAS REGRAS

Coloque as senhas abaixo na tela Cheat, dentro do menu Setup. Para desativar o truque, repita a senha:

Todos os lutadores – Start, X, ●, ■, ■, R1, R1, ■, ●, X, Start

Energia máxima para todos os lutadores – Start, X, ■, ●, R1, X, ■, ●, R1, Start

Roupas extras – Start, X, R1, ●, ■, Start

Muitos power-ups – Start, X, ●, X, ●, X, ●, ■, ■, Start

Modo de conversação – Start, R1, X, ●, ■, R1, R1, R1, Start

Intercontinental Tournament – Start, X, X, X, ●, ●, ●, ■, ■, ■, Start

Invencibilidade – Start, X, X, ●, ●, R1, R1, ■, ■, Start (se houver um joystick na entrada 2, o segundo jogador terá invencibilidade)

Lutadores mais rápidos – Start, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, Start

Cenário Scrap Yard – Start, ●, R1, ●, R1, X, X, Start

Dr. Muto

CIENTISTA LOUCO E TRAPACEIRO

Escolha entre as senha abaixo:
Invencibilidade – NECROSCI.

Nunca sofrer danos – CHEATER-BOY.

Todos os equipamentos – TINKERTOY.

Transformações secretas – LOGGLOGG.

Todas as transformações – EUREKA.

Vá a qualquer lugar – BEAMME-UP.

Todos os filmes – HOTTICKET.

Superfinal secreto – BUZZOFF.

Dark Cloud 2

Todas as informações sobre os 24 personagens coadjuvantes!



CEDRIC



ERIK



BORNEO



JULIA



GORDON



PARN

Cedric – *Localização:* início. *Junta-se a você:* no capítulo 2. *Habilidades:* pontos de bônus com upgrades de armas e itens. Vende pedaços de Ridepod. **Erik** – *Localização:* início. *Junta-se a você:* no capítulo 2. *Habilidades:* faz bombas. Vende pólvora. **Borneo** – *Localização:* início. *Junta-se a você:* no capítulo 2. *Habilidades:* melhora a aquisição de itens de monstros. Vende Ore. **Julia** – *Localização:* início. *Junta-se a você:* quando você encontra Parn. *Habilidades:* feitiços (encanta inimigos). Vende Armbands. **Gordon** – *Localização:* Palm Brinks, na frente da casa do Max. *Junta-se a você:* dê-lhe Holy Water. *Habilidades:* ataques de bônus em plantas. Vende pedaços de Georama. **Parn** – *Localização:* Palm Brinks, no estúdio. *Junta-se a você:* dê-lhe tinta dourada. *Habilidades:* escapa de labirintos. Vende tinta.



DONNY



FERDINAND



CLAIRE



PAU



STEWART



ADEL

Donny – *Localização:* entrada do Underground Channel. *Junta-se a você:* dê-lhe a Dark and Indestructible Coin. *Habilidades:* abre portas e baús trancados. Vende Repair Powder. **Ferdinand** – *Localização:* na casa do Max. *Junta-se a você:* dê-lhe uma castanha. *Habilidades:* pode fazer Premium Chicken. Vende itens de cura. **Claire** – *Localização:* na Coffee Shop ou no quarto dela. *Junta-se a você:* mostre-lhe uma foto de La-frescia Stern. *Habilidades:* aumenta seu Enemy Rage em +2. Vende Gift Capsules. **Pau** – *Localização:* monte Gundor. *Junta-se a você:* dê-lhe uma cenoura. *Habilidades:* pode achar chaves e artefatos e indica itens no mapa. **Stewart** – *Localização:* casa do Max. *Junta-se a você:* dê-lhe 2,000 Guida para o leilão. *Habilidades:* cura (3 min. no chão). Vende sapatos para Max. **Adel** – *Localização:* casa do Max. *Junta-se a você:* dê-lhe Thick Hide, Hunk of Copper, Sturdy Cloth. *Habilidades:* recupera WHP na arma equipada. Vende frutas.



AUNT POLLY



BLINKHORN



MILANE



GERALD



MAYER NEED



BRUNO

Aunt Polly – *Localização:* padaria da Polly. *Junta-se a você:* aleatoriamente. *Habilidades:* faz pão. Vende ingredientes. **Blinkhorn** – *Localização:* sede de polícia, de Palm Brinks. *Junta-se a você:* vença o tempo de 2 min. no barco. *Habilidades:* mostra anotações de monstros. **Milane** – *Localização:* loja de armas de Palm Brinks. *Junta-se a você:* faça o Gladius 2 vezes. *Habilidades:* pontos de bônus nos upgrades de espadas. Vende ferramentas e espadas. *Peitos:* lindos. **Gerald** – *Localização:* casa do Max. *Junta-se a você:* faça uma arma para o Bell Trigger. *Habilidades:* pontos de bônus no upgrade de armas. Vende armas. **Mayor Need** – *Localização:* prefeitura. *Junta-se a você:* diga-lhe a senha "1221". *Habilidades:* aumenta o dinheiro tomado de inimigos. Troca medalhas. **Priest Bruno** – *Localização:* igreja, de Palm Brinks. *Junta-se a você:* apague todas as velas da igreja. *Habilidades:* ressuscita você uma vez. Vende itens de recuperação de status.



RUFIO



FABIO



MENA



CORRINE



ROSA



DR. DELL

Rufio – *Localização:* lago de Palm Brinks. *Junta-se a você:* mostre-lhe uma foto da lua. *Habilidades:* aumenta os danos contra zumbis. Vende elementos. **Fabio** – *Localização:* porto de Palm Brinks. *Junta-se a você:* pegue um Nonky com mais de 60cm. *Habilidades:* faz e vende iscas de pesca. **Mena** – *Localização:* dentro da prefeitura, durante o dia. *Junta-se a você:* vença dez fases de Spheda. *Habilidades:* cura (total). Vende roupas para Monica. **Corrine** – *Localização:* casa do Morton. *Junta-se a você:* encontre-a em um jogo de esconde-esconde. *Habilidades:* no cara ou coroa, faz o lado do anjo sair sempre. Vende enfeites de cabelo para Monica. **Granny Rosa** – *Localização:* casa do Max (noite), prefeitura (dia). *Junta-se a você:* diga "Let's go together." *Habilidades:* faz queijo. Vende amuletos. **Dr. Dell** – *Localização:* Palm Brinks. *Junta-se a você:* faça-o examinar Lin. *Habilidades:* cura status anormais. Vende Mighty Healing (cura total).

Grand Theft Auto: Vice City

MOTO INDESTRUTÍVEL!



Encontramos um bug muito bacana em GTA: Vice City, ideal para vocês que estão loucos para passear de moto pela cidade, mas morrem de medo de tomar um tombo daqueles. Vá até o alfaiate pilotando uma moto, estacione em cima do ícone de roupas, saia e monte na moto novamente. Se você fez tudo certinho, estará agora DENTRO da moto, podendo bater de frente em carros sem sofrer um arranhão! Apenas não pressione ●, ou você instantaneamente volta ao normal, sobre a moto, e sujeito a se quebrar inteiro na próxima esquina.

 DREAMCAST

F355 Challenge

FERRARIS E TRAPAÇAS

Limpar tela de pause – Pause o jogo e aperte X + Y.

Habilitar fases secretas – Na tela com o menu principal, escolha Options e segure X + Y. Coloque o cursor sobre a opção Password, aperte A e escreva (respeite as letras maiúsculas e minúsculas):

Habilitar fase Atlanta – Daysoffthunder.

Habilitar fase Fiorano – Cinque-Valvole.

Habilitar fase Laguna-Seca – Stars&Stripes.

Habilitar fase Nürburgring – LiebfraMilch.

Habilitar fase Sepang – KualaLumpur.

Ooga Booga

ARMAS, ARMAS E MAIS UM POUCO DE ARMAS

Use umas das senhas abaixo na opção correspondente:

Habilitar arma Fireball – strikeamatch.

Habilitar arma Homing Head – dodgethis.

Habilitar arma Lightning Bolt – kilowatts.

Habilitar arma Lightning Cloud – stormyweather.

Habilitar arma Mine – kaboom.

Habilitar arma Tornado – blowhard.

Habilitar personagem Abe Kahuna – ahousesdivided.

Habilitar personagem Death Kahuna – salmonmouse.

Habilitar personagem Disco Kahuna – dothehustle.

Habilitar personagem Dwarf Kahuna – heightchallenged.

Habilitar personagem Leprechaun Kahuna – blarneystone.

Habilitar personagem Pirate Kahuna – warezwrong.

Habilitar personagem SuperGuy Kahuna – secretidentity.

Variar tela de ranking – Na tela que mostra o ranking aperte A, B, X, ou Y.

Looney Tunes: Space Race

E POR ENQUANTO É SÓ, PESSOAL

Escreva a senha desejada na tela de Passwords:

Jogo sem GAGS – SUCCOTASH.

Habilitar fase Acme 2 – MAROON.

Habilitar fase Galactorama 1 – YOIKS.

Habilitar fase Galactorama 2 – DODGPARRY.

Habilitar fase Mars 2 – SCWEWBALL.

Habilitar fase Nebula – MRFUZZY.

Habilitar fase Off World 1 – DURNIDGIT.

Habilitar fase Off World 2 – PALOOKA.

Habilitar fase Wild West 1 – HOGGRAVY.

Turbo infinito – DUCKAMUCK.

Habilitar personagem Marvin Martian – REDWAGON.

Habilitar personagem Porky Pig – YAVARMINT.

Habilitar todas as as fases e todos os personagens – CHEESFISH.

Habilitar todos os Acme Events – 3LILBOPS.

Habilitar todos os Challenges – MOIDALIZE.

Habilitar todos os itens – MICHIGANJ).

 GAMECUBE

ATV Quad Power Racing 2

SE A PISTA JÁ É SUJA, USE

TRUQUES MAIS SUJOS AINDA

Coloque uma das senhas abaixo no lugar do nome do piloto. Uma mensagem confirma a dica:

Todos os pilotos – BUBBA

Todos os veículos – GENERALLEE

Todas as pistas – ROADKILL

Todas as manobras – FID-DLSELBOW

Status no máximo – GINGHAM

Todos os desafios – DOUBLEBARREL

Die Hard: Vendetta

BRUCE WILLIS TAMBÉM TRAPAÇEA

Digite as seqüências na tela de menu principal:

Invencibilidade – L, R, L, R, L, R, L, R

Seleção de fase – X, Y, Z, Z, X, Y, Z, Z

Texturas de metal líquido – B, Y, X, B, Y, X

Cabeção – R, R, L, R

Cabecinha – L, L, R, L

Cabeça de pinos – B, X, Y, B, X, Y

Punho explosivo – R, R, Y, B, X, R, R

Punhos de fogo – L, L, X, B, Y, L, L

Balas explosivas – L, R, Z, Y, B

Modo Hero – L + Y (quando a barra de especial estiver cheia)

Modo Hero infinito – B, X, Y, Z, L, R

Rayman 3: Hoodlum Havoc

QUER MAIS JOGOS QUE SÓ O CUBE TEM?

Minigames extras – Faça a conexão com o GBA e o game do Cube para habilitar novos minigames no modo Multiplayer.

 PLAYSTATION

Gundam: Battle Assault 2

ROBÔS CHEIOS DE TRUQUES

Cores alternativas – Na tela onde você escolhe os personagens, coloque o cursor em cima do seu favorito, segure R1 e aperte Start.

Habilitar modo Time Attack A – Complete o modo Street usando os quatro Mobile Suits.

Habilitar modo Time Attack B – Complete o modo Street na dificuldade Hard usando os oito Mobile Suits.

Habilitar modo Survival – Complete o modo Street com os oito Mobile Suits.

Habilitar modo Sound Test –

Complete o modo Street na difi-

culdade Hard usando os oito Mobile Suits.

Habilitar personagem Acguy – Complete o modo Street usando o personagem Gundam RX-78.

Habilitar personagem Ball – Complete o modo Street usando o personagem Gundam RX-78.

Habilitar personagem Big-Zam – Complete o modo Street na dificuldade Hard usando os oito Mobile Suits e complete o modo

Time Attack A em menos de cinco minutos.

Habilitar personagem Bolt Gundam – Complete o modo Street usando Gundam Maxter.

Habilitar personagem Dark Gundam – Jogue contra vinte personagens diferentes no modo Versus.

Habilitar personagem Full Armor ZZ Gundam – Complete o modo Street usando Tallgeese III.

Habilitar personagem Gundam Epyon – Complete o modo Street na dificuldade Hard usando os oito Mobile Suits.

Habilitar personagem Gundam Physalis (GP-02A) – Complete o modo Street usando Burning Gundam.

Habilitar personagem Heavy Arms Custom – Complete o modo Street usando Gundam Deathscythe Hell Custom.

Habilitar personagem Hydra Gundam – Complete o modo Street usando Tallgeese III.

Habilitar personagem Hygoog – Complete o modo Street usando Wing Gundam Zero Custom.

Habilitar personagem Master Gundam – Complete o modo Street usando Burning Gundam e Gundam Maxter.

Habilitar personagem Neue Ziel – Derrote vinte personagens no modo Survival.

Habilitar personagem Psycho Gundam – Complete o modo Street na dificuldade Hard usando os oito Mobile Suits e também o modo Time Attack B em três minutos ou menos.

Habilitar personagem Quin Mantha – Complete o modo Street usando Master Gundam.

Habilitar personagem Tallgeese III – Complete o modo Street na dificuldade Hard usando Gundam Deathscythe Hell Custom e Wing Gundam Zero Custom.

Habilitar personagem Zaku IIS – Complete o modo Street na dificuldade Hard usando Gundam RX-78.

Habilitar personagem Zeong – Complete o modo Street usando Zaku IIS.

Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories

Em nossa lista completa das cartas de Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories, organizada pelo número das cartas no game, você tem o nome de cada uma, seguido pelos seus valores de ATK e DEF (cartas que não tiverem esses valores listados são cartas de armadilha ou magia, e não monstros), sua respectiva Password e preço. Para obter a carta desejada, basta inserir a sua password e, depois, pagar o seu custo em Starchips – se você não tiver a quantidade exigida, não poderá obter a carta. É necessário notar que as cartas de custo 99999 somam o máximo de Starchips possível, e receberam esse preço propositalmente para dificultar a obtenção de cartas poderosas logo no início do jogo. Além disso, as cartas que possuem um custo (zero) de Starchips não podem ser obtidas através de Password – só durante o jogo mesmo. Para finalizar, só é possível adquirir uma unidade de cada carta através de Password.

Lista de Cartas

Nº	Nome	ATK/ DEF	Password	Preço
001	Blue Eyes White Dragon	3000/2500	89631139	999999
002	Mystical Elf	800/2000	15025844	160
003	Hitotsu-Me Giant	1200/1000	76184692	70
004	Baby Dragon	1200/700	88819587	999999
005	Ryu-Kishin	1000/500	15303296	30
006	Feral Imp	1300/1400	41392891	140
007	Winged Dragon #1	1400/1200	87796900	999999
008	Mushroom Man	800/600	14181608	30
009	Shadow Specter	500/200	40575313	15
010	Blackland Fire Dragon	1500/800	87564352	80
011	Sword Arm of Dragon	1750/2030	13069066	1000
012	Swamp Battleguard	1800/1500	40453765	290
013	Tyhone	1200/1400	72842870	120
014	Battle Steer	800/1300	18246479	230
015	Flame Swordsman	1800/1600	45231177	320
016	Time Wizard	500/400	71625222	999999
017	Right Leg of the Forbidden One	200/300	08124921	999999
018	Left Leg of the Forbidden One	200/300	44519536	999999
019	Right Arm of the Forbidden One	200/300	70903634	999999
020	Left Arm of the Forbidden One	200/300	07902349	999999
021	Exodia the Forbidden	1000/1000	33396948	999999
022	Summoned Skull	2500/1200	70781052	999999
023	The Wicked Worm Beast	1400/700	06285791	60
024	Skull Servant	300/200	32274490	10
025	Horn Imp	1300/1000	69669405	80
026	Battle Ox	1700/1000	05053103	999999
027	Beaver Warrior	1200/1500	32452818	140
028	Rock Ogre Grotto #1	800/1200	68846917	999999
029	Mountain Warrior	600/1000	04931562	35
030	Zombie Warrior	1200/900	31339260	60
031	Koumori Dragon	1500/1200	67724379	140
032	Two-headed King Rex	1600/1200	94119974	160
033	Judgeman	2200/1500	30113682	1000
034	Saggi the Dark Clown	600/1500	66602787	60
035	Dark Magician	2500/2100	46986414	999999
036	The Snake Hair	1500/1200	29491031	140
037	Gaia the Dragon Champion	2600/2100	6688913	999999
038	Gaia the Fierce Knight	2300/2100	06368038	999999
039	Curse of Dragon	2000/1500	28279543	999999
040	Dragon Piper	2000/1800	55763552	55
041	Celtic Guardian	1400/1200	91152256	120
042	Illusionist Faceless Mage	1200/2200	28546905	320
043	Karbonala Warrior	1500/1200	54541900	140
044	Rogue Doll	1600/1000	91939608	120
045	Oscillo Hero #2	1000/500	27324313	30
046	Griffone	1200/1500	53829412	140
047	Torike	1200/600	80813021	45
048	Sangan	1000/600	26202165	35
049	Big Insect	1200/1500	53606874	140
050	Basic Insect	500/700	89091579	25
051	Armored Lizard	1500/1200	15480588	999999
052	Hercules Beetle	1500/2000	52584282	999999
053	Killer Needle	1200/1000	88979991	70
054	Gokibore	1200/1400	15367030	999999
055	Giant Flea	1500/1200	41762634	140
056	Larvae Moth	500/400	87756343	999999

057	Great Moth	2600/2500	14141448	999999
058	Kuriboh	300/200	40640057	10
059	Mammoth Graveyard	1200/800	40374923	55
060	Great White	1600/800	13429800	999999
061	Wolf	1200/800	49417509	55
062	Harpie Lady	1300/1400	76812113	999999
063	Harpie Lady Sisters	1950/2100	12206212	999999
064	Tiger Axe	1300/1100	49791927	999999
065	Silver Fang	1200/800	90357090	55
066	Kojikocy	1500/1200	01184620	140
067	Perfectly Ultimate Great Moth	3500/3000	48579379	999999
068	Garoozils	1800/1500	14977074	290
069	Thousand Dragon	2400/2000	41462083	999999
070	Fiend Kraken	1200/1400	77456781	120
071	Jellyfish	1200/1500	14851496	140
072	Cocoon of Evolution	0/2000	40240595	999999
073	Kairyu-Shin	800/1500	76634149	290
074	Giant Soldier of Stone	1300/2000	13039848	290
075	Man-Eating Plant	800/600	49127943	30
076	Krokodilus	100/1200	76512652	80
077	Grappler	1300/1200	02906250	100
078	Axe Raider	1700/1150	48305365	160
079	Megazowler	1800/2000	75390004	500
080	Uraby	1500/800	01784619	80
081	Crawling Dragon #2	1600/1200	38289717	160
082	Red-eyes B. Dragon	2400/2000	74677422	999999
083	Castle of Dark Illusions	1200/2500	00602121	160
084	Reaper of the Cards	1380/1930	33066139	290
085	King of Yamimakai	2000/1530	69455834	350
086	Barox	1380/1530	06840573	180
087	Dark Chimera	1610/1460	32344688	200
088	Metal Guardian	1150/2150	68339286	290
089	Catapult Turtle	1000/2000	95727991	200
090	Gyakutenno Megami	1800/2000	31122090	500
091	Mystic Horseman	1300/1550	68516705	999999
092	Rabid Horseman	2000/1700	94905343	999999
093	Zanki	1500/1700	30090452	260
094	Crawling Dragon	1600/1400	67494157	200
095	Crass Clown	1350/1400	93889755	140
096	Armored Zombie	1500/0	20277860	260
097	Dragon Zombie	1600/500	66672569	200
098	Clown Zombiet	350/0	92667214	140
099	Pumpkin the King of Ghosts	1800/2000	29155212	500
100	Battle Warrior	700/1000	55550921	40
101	Wings of Wicked Flames	700/600	92494626	30
102	Dark Mask	900/400	28933734	30
103	Job Change Mirror	800/1300	55337339	999999
104	Curtain of the Dark ones	600/500	22202707	25
105	Tomozaurus	500/400	46457856	20
106	Spirit of the Winds	1700/1400	54615781	230
107	Kagenigen	800/600	80600490	30
108	Graveyard and the Hand of Invitation	700/900	27094595	35
109	Goddess With the Third Eye	1200/1000	53493204	70
110	Hero of the East	1100/1000	89983208	60
111	Doma the Angel of Silence	1600/1400	16972957	200
112	The Witch that Feeds on Life	1200/1000	52367652	70
113	Dark Gray	800/900	09159938	40
114	White Magical Hat	1000/700	15150365	40
115	Kamion Wizard	1300/1100	41544074	120
116	Nightmare Scorpion	900/800	88643173	40
117	Spirit of the Books	1400/1200	14037717	120
118	Supporter in the Shadows	1000/1000	41422426	55
119	Trial of Nightmares	1300/900	77827521	70
120	Dream Clown	1200/900	13215230	60
121	Sleeping Lion	700/1700	40200834	120
122	Yamatano Dragon Scroll	900/300	76704943	25
123	Dark Plant	300/400	13193642	15
124	Ancient Tool	1700/1400	49587396	230
125	Faith Bird	1500/1100	75582395	120
126	Orion the Battle King	1800/1500	02971090	290
127	Ansatsu	1700/1200	48365709	180
128	Lamoon	1200/1700	75850803	180
129	Nemuriko	800/700	90963488	30
130	Weather Control	600/400	37243151	20
131	Octoberger	1600/1400	74637266	200
132	The 13th Grave	1200/900	00032864	60
133	Charubin the Fire Knight	1100/800	37421579	50
134	Mystical Capture Chain	700/700	63515678	30
135	Fiend's Hand	600/600	52800428	25
136	Witty Phantom	1400/1300	36304921	140
137	Mystery Hand	500/500	62793020	20
138	Dragon Statue	1100/900	09177355	55
139	Blue-eyed Silver Zombie	900/700	35282433	25
140	Toad Master	1000/1000	62671448	55
141	Spiked Snail	700/1300	98075147	55
142	Flame Manipulator	900/1000	34460851	50
143	Necrolancer the Time Lord	800/900	61454890	40
144	Djinn the Watcher of the Wind	700/900	97843505	35
145	The Bewitching Phantom Thief	700/700	24348204	30
146	Temple of Skulls	900/1300	00732302	70
147	Monster Egg	600/900	36121917	999999
148	The Shadow Who Controls the Dark	800/700	63125616	30
149	Lord of the Lamp	1400/1200	99510761	120
150	Akhiron	1700/1400	36904469	230
151	Rhainundos of the Red Sword	1200/1300	62403074	100
152	The Melting Red Shadow	500/700	98898173	25
153	Dokuroize the Grim Reaper	900/1200	25882881	60
154	Fire Reaper	700/500	53581214	25
155	Larvas	800/1000	94675535	45
156	Hard Armor	300/1200	20060230	30
157	Firegrass	700/600	53293545	30
158	Man Eater	800/600	93553943	30
159	Dig Bear	500/800	29948642	30
160	M-Warrior #1	1000/500	56342351	30
161	M-Warrior #2	500/1000	92731455	30
162	Tainted Wisdom	1250/800	28725004	55
163	Lisark	1300/1300	55210709	120
164	Lord of Zemina	1300/1000	81618817	80
165	The Judgement Hand	1400/700	28003512	60
166	Mysterious Puppeteer	1000/1500	54098121	100
167	Ancient Jar	400/200	81492226	15
168	Darkfire Dragon	1500/1250	17881964	140
169	Dark King of the Abyss	1200/800	53375573	55
170	Spirit of the Harp	800/2000	80770678	160
171	Big Eye	1200/1000	16768387	70
172	Armail	700/1300	53153481	55
173	Dark Prisoner	600/1000	89558090	35
174	Hurricail	900/200	15042735	25
175	Ancient Brain	1000/700	42431843	40
176	Fire Eye	800/600	88435542	30
177	Monsturtle	800/1000	15820147	45
178	Claw Reacher	1000/800	41218256	45
179	Phantom Dewan	700/600	77603950	30
180	Arlownay	800/1000	14708569	45
181	Dark Shade	1000/1000	40196604	55
182	Masked Clown	500/700	77581312	25
183	Lucky Trinket	600/800	03985011	30
184	Genin	600/900	49370026	30
185	Eyeguard	600/500	64511793	25
186	Fiend Reflection #2	1100/1400	02863439	100
187	Gate Deeg	700/800	49258578	30
188	Synchar	800/900	75646173	40
189	Fusionist	900/700	01641882	35
190	Akakleisu	1000/800	38035986	45
191	Lala Li-Oon	600/600	09430387	25
192	Key Mace	400/300	01929294	15
193	Turtle Tiger	1000/1500	37313348	100
194	Terra the Terrible	1200/1300	63308047	100
195	Doron	1000/500	36151751	30
196	Arma Knight	1000/1200	00756652	70
197	Mech Mole Zombie	500/400	63545455	20
198	Happy Lover	800/500	99030164	30
199	Penguin Knight	900/800	36039163	40
200	Petit Dragon	600/700	75356564	30
201	Frenziid Panda	1200/1000	98818516	70
202	Air Marmot of Nefariousness	400/600	75889523	20
203	Phantom Ghost	600/800	61201220	30
204	Mabarre	1700/1400	98795934	230
205	Dorover	900/800	24194033	60
206	Twin Long Rods #1	900/700	60589682	35
207	Droll Bird	600/500	97973387	25
208	Petit Angel	800/900	38142739	30
209	Winged Cleaver	700/700	39175982	30
210	Hinomata Soul	700/500	96851799	25
211	Kaminarikozou	600/600	15510980	30
212	Meotoko	700/600	53832650	30
213	Aqua Madoor	1200/2000	8563925	260
214	Kagemusha of the Blue Flame	800/400	15401633	25
215	Flame Ghost	1000/8		

227	Hitodenchak	600/700	46718686	30	309	Steel Shell	/	02370081	800	395	Dancing Elf	300/200	59983499	10
228	Wood Remains	1000/900	17733394	50	310	Vile Germs	/	39774685	800	396	Ocubeam	1550/1650	86088138	260
229	Hourglass of Life	700/600	08783685	30	311	Black Pendant	/	65169794	800	397	Leghul	300/350	12472242	15
230	Rare Fish	1500/1200	80516007	140	312	Silver Bow and Arrow	/	01557499	800	398	Oguchi	300/250	58861941	10
231	Wood Clown	800/1200	17511156	55	313	Horn of Light	/	38552107	800	399	Swordsman from the Foreign Land	250/250	85255550	10
232	Madjinn Gunn	600/800	43905751	30	314	Horn of the Unicorn	/	64047146	800	400	Emperor of the Land and Sea	1800/1500	11250655	290
233	Dark Titan of Terror	1300/1100	89494469	120	315	Dragon Treasure	/	01435851	800	401	Ushi oni	2150/1950	48649353	700
234	Beautiful Head Huntress	1600/800	16899564	120	316	Electro-Whip	/	37820550	800	402	Monster Eye	250/300	84133008	15
235	Wodan the Resident of the Forest	900/1200	42883273	999999	317	Cyber Shield	/	63224564	800	403	Leogun	1750/1550	10538007	290
236	Guardian of the Labyrinth	1000/1200	89272878	70	318	Elegant Egotis	/	90219263	999999	404	Tatsunootoshigo	1350/1600	47922711	180
237	Haniwa	500/500	84285623	20	319	Mystical Moon	/	36607978	800	405	Saber Slasher	1450/1500	73911410	180
238	Yashinoki	800/600	41061625	30	320	Stop Defense	/	63102017	800	406	Yaiba Robo	1000/1300	10315429	80
239	Vishwar Randi	900/700	78556320	35	321	Malevolent Nuzzeler	/	99597615	800	407	Machine King	2200/2000	46700124	800
240	The Drdek	700/800	08944575	30	322	Violet Crystal	/	15052462	800	408	Giant Mech-Soldier	1750/1900	72299832	400
241	Dark Assassin	1200/1200	41949033	120	323	Book of Secret Arts	/	91595718	800	409	Metal Dragon	1850/1700	09239777	350
242	Candle of Fate	600/600	47695416	25	324	Invigoration	/	98374133	800	410	Mechanical Spider	400/500	45688586	20
243	Water Element	900/700	03732747	35	325	Machine Conversion Factory	/	25769732	999999	411	Bat	300/350	72076281	15
244	Dissolverock	900/1000	40826495	50	326	Raise Body Heat	/	51267887	800	412	Giga-Tech Wolf	1200/1400	08471389	120
245	Meda Bat	800/400	76211194	25	327	Follow Wind	/	98252586	800	413	Cyber Soldier	1500/1700	44865098	260
246	One Who Hunts Souls	1100/1000	03606209	60	328	Power of Kaishin	/	77027445	800	414	Shovel Crusher	900/1200	71950093	60
247	Rot Water	900/800	39004808	40	329	Dragon Capture Jar	/	50045299	999999	415	Mechanicalchacer	1850/800	07359741	120
248	Master & Expert	1200/1000	75499502	70	330	Forest	/	87430998	55	416	Blocker	850/1800	34743446	120
249	Water Omotics	1400/1200	02483611	120	331	Wasteland	/	23424603	55	417	Blast Juggler	800/900	70138455	40
250	Hyo	800/1200	38982356	55	332	Mountain	/	50913601	55	418	Golgoil	900/1600	07526150	100
251	Enchanting Mermaid	1200/900	75376965	60	333	Sogen	/	86318356	55	419	Giganto	1700/1800	33621868	350
252	Nekogal #1	1100/900	01761063	999999	334	Umi	/	22702055	55	420	Cyber-Stein	700/500	69015963	25
253	Angelwitch	800/1000	37160778	45	335	Yami	/	59197169	55	421	Cyber Commander	750/700	06400512	30
254	Embryonic Beast	500/750	64154377	25	336	Dark Hole	/	53129433	20000	422	Jinzo #7	500/400	32809211	20
255	Prevent Rat	500/2000	00549481	100	337	Raigeki	/	12580477	999999	423	Dice Armadillo	1650/1800	69893315	320
256	Dimensional Warrior	1200/1000	37043180	70	338	Mooyan Curry	/	58074572	999999	424	Sky Dragon	1900/1800	95288024	1000
257	Stone Armadiller	800/1200	63432835	55	339	Red Medicine	/	38199696	55	425	Thunder Dragon	1600/1500	31786629	230
258	Bestaking of the Swamp	1000/1100	99426834	60	340	Goblin's Secret Remedy	/	11868825	20000	426	Stone D.	2000/2300	68171737	900
259	Ancient Sorcerer	1000/1300	36821538	80	341	Soul of the Pure	/	47852924	35000	427	Kaiser Dragon	2300/2000	94566432	900
260	Lunar Queen Elzaim	750/1100	62210247	45	342	Dian Keto the Cure Master	/	84257639	999999	428	Magician of Faith	300/400	31560081	999999
261	Wicked Mirror	700/600	15150371	30	343	Sparks	/	76103675	10	429	Goddess of Whim	950/700	67959180	999999
262	The Little Swordsman of Alle	800/1300	25109950	60	344	Hinotama	/	46130346	55	430	Water Magician	1400/1000	93343894	120
263	Rock Ogre Growth #2	700/1400	62193699	60	345	Final Flame	/	73134081	20000	431	Ice Water	1150/900	20848593	55
264	Wing Egg Elf	500/1300	98582704	45	346	Okokazi	/	19523799	35000	432	Waterdragon Fairy	1100/700	66836598	45
265	The Furious Sea King	800/700	18710707	30	347	Tremendose Fire	/	46918794	999999	433	Ancient Elf	1450/1200	93221206	120
266	Princess of Tsurugi	900/700	51371017	35	348	Swords of Revealing Light	/	72302403	999999	434	Beautiful Beast Trainer	1750/1500	29616941	260
267	Unknown Warrior of Fiend	1000/500	97360116	30	349	Spellbinding Circle	/	18807108	999999	435	Water Girl	1250/1000	55514050	70
268	Sectarian of Secrets	700/500	15507080	25	350	Dark Piercing Light	/	45895206	999999	436	White Dolphin	500/400	92409659	50
269	Versago the Destroyer	1100/900	50259460	55	351	Yaranzo	1300/1500	71280811	160	437	Deepsea Shark	1900/1600	28593363	350
270	Wetha	1000/900	96643568	50	352	Kanan the Swordmistress	1400/1400	12829151	160	438	Metal Fish	1600/1900	55998462	350
271	Megirus Light	900/600	23032273	30	353	Takriminos	1500/1200	44073668	140	439	Bottom Dweller	1650/1700	81386177	290
272	Mavelus	1300/900	59036972	70	354	Stuffed Animal	1200/900	71068263	60	440	7 Colored Fish	1800/800	23771716	120
273	Ancient Tree of Enlightenment	1300/900	86421986	60	355	Megasonic Eye	1500/1800	07562372	290	441	Mech Bass	1800/1500	5016820	290
274	Green Phantom King	500/1600	22910685	60	356	Super War-Lion	2300/2100	33951077	0	442	Aqua Dragon	2250/1900	86164529	700
275	Ground Attacker Bugroth	1500/1000	58314394	100	357	Yamadron	1600/1800	70345785	320	443	Sea King Dragon	2000/1700	23659124	1000
276	Ray & Temperature	1000/1000	85309439	55	358	Seiyaryu	2500/2300	06740720	1700	444	Turu-Purun	450/500	59053232	20
277	Gorgon Egg	300/1300	11793047	35	359	Three-legged Zombie	1100/800	33734439	50	445	Guardian of the Sea	1300/1000	85448931	80
278	Petit Moth	300/200	58192742	10	360	Zera the Mant	2800/2300	69123138	0	446	Aqua Snake	1050/900	12436646	50
279	King Fog	1000/900	84686841	50	361	Flying Penguin	1200/1000	05628232	70	447	Giant Red Snake	1800/800	58831689	120
280	Protector of the Throne	800/1500	10071456	80	362	Millennium Shield	0/3000	32012841	200	448	Spike Seadra	1600/1300	85326399	80
281	Mystic Clown	1500/1000	47060154	100	363	Fairy's Gift	1400/1000	68401546	120	449	30,000-Year White Turtle	1250/2100	11714098	290
282	Mystical Sheep #2	800/1000	83464209	45	364	Black Luster Soldier	3000/2500	05405694	0	450	Kappa Avenger	1200/900	48109103	60
283	Holograph	1100/700	100859908	45	365	Fiend's Mirror	2100/1800	31890399	0	451	Kanikabuto	650/900	84103702	30
284	Tao the Chanter	1200/900	46247516	999999	366	Labyrinth Wall	0/3000	67284908	200	452	Zarigun	600/700	10598400	30
285	Serpent Maurauder	700/600	82742611	30	367	Jirai Gumo	2200/100	94773007	80	453	Millennium Golem	2000/2200	47986555	800
286	Gate Keeper	1500/1800	19737320	290	368	Shadow Ghoul	1600/1300	30778711	180	454	Destroyer Golem	1500/1000	73481154	100
287	Ogre of the Black Shadow	1200/1400	45121025	120	369	Wall Shadow	1600/3000	63182310	999999	455	Barrel Rock	1000/1300	10476868	80
288	Dark Arts	600/1400	72520073	999999	370	Labyrinth Tank	2400/2400	99551425	999999	456	Minomushi Warrior	1300/1200	46849667	100
289	Change Slime	400/300	18914778	15	371	Sanga of the Thunder	2600/2200	25955164	999999	457	Stone Ghost	1200/1000	72269672	70
290	Moon Envoy	1100/1000	45909477	60	372	Kazejin	2400/2200	62340868	999999	458	Kaminari Attack	1900/1400	09653271	290
291	Fireyarou	1300/1000	71407486	80	373	Suijin	2500/2400	98434877	999999	459	Tripwire Beast	1200/1300	45042329	100
292	Psychic Kappa	400/1000	07892180	30	374	Gate Guardian	3750/3400	25833572	0	460	Bolt Escargot	1400/1500	12146024	180
293	Masaki the Legendary Swordsman	1100/1100	44287299	70	375	Dungeon Worm	1800/1500	51228280	290	461	Bolt Penguin	1100/800	48531733	50
294	Dragonesse the Wicked Knight	1200/900	70681994	60	376	Monster Tamer	1800/1600	97612389	320	462	The Immortal of Thunder	1500/1300	84926738	160
295	Bio Plant	600/1300	07670542	50	377	Ryu-Kishin Powered	1600/1200	24611934	160	463	Electric Snake	800/900	11324436	40
296	One-eyed Shield Dragon	700/1300	33064647	55	378	Swordstalker	2000/1600	50005633	400	464	Wing Eagle	1800/1500	47319141	290
297	Cyber Soldier of Dark World	1400/1200	75559356	120	379	La Jinn the Mystical Genie	1800/1000	97590747	160	465	Punished Eagle	2100/1800	74703140	550
298	Wicked Dragon with the Ersatz Head	900/900	02957055	45	380	Blue Eyes Ultimate Dragon	4500/3800	23995346	0	466	Skull Red Bird	1550/1200	10202894	140
299	Sonic Maid	1200/900	38942059	999999	381	Toon Alligator	800/1600	59383041	120	467	Crimson Sunbird	2300/1800	46696593	700
300	Kurama	800/800	85705804	35	382	Rude Kaiser	1800/1600	26378150	320	468	Queen Bird	1200/2000	73081602	260
301	Legendary Sword	/	61854111	800	383	Parrot Dragon	2000/1300	62762898	290	469	Armed Ninja	300/300	09076207	15
302	Sword of Dark Destruction	/	37120512	800	384	Dark Rabbit	1100/1500	99261403	120	470	Magical Ghost	1300/1400	46474915	140
303	Dark Energy	/	04641116	800	385	Bickuribox	2300/2000	25655502	900	471	Soul Hunter	2200/1800	72869010	800
304	Axe of Dispair	/	40619825	800	386	Harpie's Pet Dragon	2000/2500	52040216	999999	472	Air Eater	2100/1600	08353769	1000
305	Laser Cannon Armor	/	77007920	800	387	Mystic Lamp	400/300	98049915	15	473	Vermillion Sparrow	1900/1500	35752363	320
306	Insect Armor With A Laser Cannon	/	03492538	800	388	Pendulum Machine	1750/2000	24433920	1000	474	Sea Kamen	1100/1300	71746462	120
307	Elf's Light	/	39897277	800	389	Giltia the D. Knight	1850/1500	51828629	290	475	Sinister Serpent	300/250	08131171	10
					390	Launcher Spider	2200/2500	87322377	999					

480 Kuwagata Alpha	250/1000	60802233	70	565 Man-Eating Black Shark	2100/1300	80727036	320	649 Hibikime	1450/1000	64501875	120
481 Burglar	850/800	06297941	35	566 Yormungarde	1200/900	17115745	60	650 Whiptail Crow	1650/1600	91996584	260
482 Pragtical	1900/1500	33691040	320	567 Darkworld Thorns	1200/900	43500484	60	651 Kunai with Chain	/	37390589	800
483 Garvas	2000/1700	69780745	1000	568 Antrosaurus	1000/850	89904598	45	652 Magical Labyrinth	/	64389297	10
484 Amoeba	300/350	95174353	15	569 Drooling Lizard	900/800	16353197	40	653 Warrior Elimination	/	90873992	999999
485 Korogashi	550/400	32569498	20	570 Trakadon	1300/800	42348802	60	654 Salamandra	/	32268901	800
486 Boo Koo	650/500	68963107	25	571 B. Dragon Jungle King	2100/1800	89832901	999999	655 Cursebraker	/	69666645	10
487 Flower Wolf	1800/1400	95952802	260	572 Empress Judge	2100/1700	15237615	500	656 Eternal Rest	/	95051344	999999
488 Rainbow Flower	400/500	21347810	20	573 Little D.	1100/700	42625254	45	657 Megamorph	/	22046459	50000
489 Barrel Lily	1100/600	67841515	40	574 Witch of the Black Forest	1100/1200	78010363	80	658 Metalmorph	/	68540058	999999
490 Needle Ball	750/700	94230224	30	575 Ancient One of the Deep Forest	1800/1900	14015067	1000	659 Winged Trumpeter	/	94939166	800
491 Peacock	1700/1500	20624263	260	576 Giant Scorpion of the Tundra	1100/1000	41403766	60	660 Stain Storm	/	21323861	999999
492 Hoshinigen	500/700	67629977	25	577 Crow Goblin	1850/1600	77998771	320	661 Crush Card	/	57728570	999999
493 Maha Vailo	1550/1400	155013676	180	578 Leo Wizard	1350/1200	93204770	100	662 Eradicating Aerosol	/	94716515	999999
494 Rainbow Marine Mermaid	1550/1700	29402771	260	579 Abyss	750/400	40387124	25	663 Breath of Light	/	20101223	999999
495 Musicain King	1750/1500	56907389	260	580 Patrol Robo	1100/900	76775123	55	664 Eternal Drought	/	56606928	999999
496 Wilmece	1000/1200	92391084	70	581 Takuhee	1450/1000	02050832	120	665 Curse of the Millennium Shield	/	83094937	10
497 Yado Karu	900/1700	29380133	120	582 Dark Witch	1800/1700	35565537	350	666 Yamadron Ritual	/	29089635	10
498 Morinphen	1550/1300	55784832	160	583 Weather Report	950/1500	72053645	120	667 Gate Guardian Ritual	/	56483330	999999
499 Kattappillar	250/300	81179446	999999	584 Binding Chain	1000/1100	08058240	60	668 Bright Castle	/	82878489	800
500 Dragon Seeker	2100/2000	28563545	700	585 Mechanical Snail	800/1000	34442949	45	669 Shadow Spell	/	29267084	999999
501 Man-Eater Bug	450/600	54652250	20	586 Greenkappa	650/900	61831093	30	670 Black Luster Ritual	/	55761792	100
502 D. Human	1300/1100	81057959	120	587 Mon Larvas	1300/1400	07225792	140	671 Zera Ritual	/	81756897	100
503 Turtle Raccoon	700/900	17441953	35	588 Living Vase	900/1100	34320307	55	672 Harpie's Feather Duster	/	18144506	999999
504 Fungi of the Musk	400/300	53830602	15	589 Tentacle Plant	500/600	60715406	25	673 War-Lion Ritual	/	54539105	100
505 Prisman	800/1000	80234301	45	590 Beaked Snake	800/900	06103114	40	674 Beastry Mirror Ritual	/	81933259	100
506 Gale Dogra	650/600	16229315	25	591 Morphing Jar	700/600	33058719	30	675 Ultimate Dragon	/	17928958	999999
507 Crazy Fish1	600/1200	53713014	160	592 Muse-A	850/900	69992868	40	676 Commencement Dance	/	4347563	50
508 Cyber Saurus	1800/1400	89112729	260	593 Giant Turtle Who Feeds on Flames	1400/1800	96981563	260	677 Hamburger Recipe	/	80811661	50
509 Bracchio-Raidus	2200/2000	16507828	800	594 Rose Spectre of Dunn	2000/1800	32485271	500	678 Revival of Sengenjin	/	16263666	50
510 Laughing Flower	900/500	42591472	30	595 Fiend Reflection #1	1300/1400	68870276	140	679 Novox's Prayer	/	43694075	50
511 Bean Soldier	1400/1300	84990171	140	596 Ghoul With An Appetite	1600/1200	95265975	160	680 Curse of Tri-Horned Dragon	/	79699070	50
512 Cannon Soldier	1400/1300	11384280	140	597 Pale Beast	1500/1200	21263083	140	681 House of Adhesive Tape	/	15083728	999999
513 Guardian of the Throne Room	1650/1600	47879985	260	598 Little Chimera	600/550	68658728	25	682 Eatgaboon	/	42578427	999999
514 Brave Scizzar	1300/1000	74277583	80	599 Vient Rain	1550/800	94042337	80	683 Bear Trap	/	78977532	999999
515 The Statue of Easter Island	1100/1400	10262698	100	600 Key Mace #2	1050/1200	20541432	70	684 Invisible Wire	/	15361130	999999
516 Muka Muka	600/300	46657337	20	601 Tenderness	700/1400	57935140	60	685 Acid Trap Hole	/	41356845	999999
517 Sand Stone	1300/1600	73051941	180	602 Penguin Soldier	750/500	93920745	25	686 Widespread Ruin	/	77754944	999999
518 Boulder Tortoise	1450/2200	09540040	400	603 Fairy Dragon	1100/1200	20315854	999999	687 Goblin Fan	/	04149689	999999
519 Fire Kraken	1600/1500	46534755	230	604 Obese Marmot of Nefariousness	750/800	56713552	30	688 Bad Reaction to Simochi	/	40633297	999999
520 Turtle Bird	1900/1700	72929454	400	605 Liquid Beast	950/800	93108297	40	689 Reverse Trap	/	77622396	999999
521 kullbird	1900/1700	08327462	400	606 Twin Long Rods #2	850/700	29692206	30	690 Fake Trap	/	03027001	999999
522 Monstrous Bird	2000/1900	35712107	550	607 Great Ill	1250/1300	55691901	100	691 Revival of Serpent Night Dragon	/	3941600	50
523 The Bistro Butcher	1800/1000	71107816	160	608 Shining Friendship	1300/1100	82085619	120	692 Turtle Oath	/	76806714	100
524 Star Boy	550/500	08201910	20	609 Bladefly	600/700	28470714	30	693 Construct of Mask	/	02304453	100
525 Spirit of the Mountain	1300/1800	34690519	230	610 Electric Lizard	850/800	55875323	35	694 Resurrection of Chakra	/	39399168	100
526 Neck Hunter	1750/1900	70084224	400	611 Hiro's Shadow Scout	650/500	81863068	25	695 Puppet Ritual	/	05783166	50
527 Milus Radiant	300/250	07489323	10	612 Lady of Faith	1100/800	17358176	50	696 Javelin Beetle Pao	/	41182875	999999
528 Togex	1600/1800	33878931	320	613 Twin-headed Thunder Dragon	2800/2100	54752875	1900	697 Gamma Sword Oath	/	78577570	50
529 Flame Cerberus	2100/1800	60862676	550	614 Hunter Spider	1600/1400	80141480	200	698 Cosmo Queen's Prayer	/	04561679	50
530 Eldeen	950/1000	06367785	50	615 Armored Starfish	850/1400	17535588	70	699 Revival of Skeleton Rider	/	31066283	10
531 Mystical Sand	2100/1400	32751480	500	616 Hourglass of Courage	1100/1200	43530283	80	700 Fortress Whale's Oath	/	77454922	10
532 Gemini Elf	1900/900	69140098	160	617 Marine Beast	1700/1600	29929832	290	701 Performance of Sword	1950/1850	04849037	0
533 Kwagar Hercules	1900/1700	95144193	400	618 Warrior of Tradition	1900/1700	56413937	400	702 Hungery Burger	2000/1850	30243636	0
534 Minar	850/750	32539892	35	619 Rock Spirit	1650/1900	82818645	350	703 Sengenjin	2750/2500	76232340	0
535 Kamakiriman	1150/1400	68928540	100	620 Snakayashi	1000/1200	29802344	70	704 Skull Guardian	2050/2500	03627449	0
536 Mechaleon	800/600	94412545	30	621 Succubus Knight	1650/1300	55291359	180	705 Tri-Horned Dragon	2850/2350	39111518	0
537 Mega Thunderball	750/600	2181254	30	622 Ill Witch	1600/1500	07805359	40	706 Serpent Night Dragon	2350/2400	66516792	0
538 Niwatori	900/800	07805359	40	623 The Thing that Hides in the Mud	1200/1300	18180762	100	707 Skull Knight	2650/2250	02504891	999999
539 Corroding Shark	110/700	34290067	45	624 High Tide Gyojin	1650/1300	54579801	180	708 Cosmo Queen	2900/2450	38999506	0
540 Skelengel	900/400	60694662	30	625 Fairy of the Fountain	1600/1100	81569346	140	709 Charka	2450/2000	65393205	0
541 Hanehane	450/500	07089711	999999	626 Amazon of the Seas	1300/1400	17968114	140	710 Crab Turtle	2550/2500	91782219	0
542 Misairuzame	1400/1600	33178416	200	627 Nekogal #	1900/2000	43352213	550	711 Mikazukinoyaiba	2200/2350	38277918	999999
543 Tongyo	1350/800	69572024	60	628 Witch's Apprentice	550/500	80741828	999999	712 Meteor Dragon	1800/2000	64271667	999999
544 Dharma Cannon	900/500	96967123	30	629 Armored Ra	950/1100	16246527	55	713 Meteor B. Dragon	3500/2000	90660762	0
545 Skelgon	1700/1900	32355828	999999	630 Ancient Lizard Warrior	1400/1100	43230671	100	714 Firewing Pegasus	2250/1800	27054370	999999
546 Wow Warrior	1250/900	69750536	60	631 Maiden of the Moonlight	1500/1300	79629370	160	715 Psycho Puppet	2000/2350	63459075	0
547 Griggle	350/300	95744531	15	632 Stone Ogre Grotto	1600/1500	15023985	230	716 Gamma Sword	2550/2150	90844184	0
548 Bone Mouse	400/300	21239280	15	633 Winged Egg of New Life	1400/1700	42418084	230	717 Javelin Beetle	2450/2550	26932788	0
549 Frog the Jam	700/500	68638985	25	634 Night Lizard	1150/1300	78402798	120	718 Fortress Whale	2350/2150	62337487	0
550 Behegon	1350/1000	94022093	80	635 Queen's Double	350/300	05901497	15	719 Dokuroider	1900/1850	99721536	0
551 Dark Elf	2000/800	21417692	160	636 Blue Winged Crown	1600/1200	41396436	160	720 Mask of Shine and Dark	2000/1800	25100231	0
552 Winged Dragon #2	1200/1000	57405307	70	637 Trent	1500/1800	78780140	290	721 Dark Magic Ritual	/	76792184	0
553 Mushroom Man #2	1250/800	93900406	55	638 Queen of the Autumn Leaves	1800/1500	04179849	290	722 Magician of Black Chaos	2800/2600	30208479	0
554 Lava Battleguard	1550/1800	20394040	999999	639 Amphibious Bugroth	1850/1300	40173854	230				
555 Tyhone #2	1700/1900	56789759	999999	640 Acid Crawler	900/700	77568553	999999				
556 The Wandering Doomed	800/600	93788854	30	641 Invader of the Throne	1350/1700	03056267	200				
557 Steel Ogre Grotto #1	1900/1800	29172562	260	642 Mystical Sheep #1	1150/900	30451366	55				
558 Pot the Trick	400/400	55567161	20	643 Disk Magician	1350/1000	76446915	80				
559 Oscillo Hero	1250/700	82065276	50	644 Flame Viper	400/450	02830619	20				
560 Invader from Another Planet	950/1400	28450915	80	645 Royal Guard	1900/2200	39239728	700				
561 Lesser Dragon	1200/1000	55444629	70	646 Gruesome Goo	1300/700	65623423	55				
562 Needle Worm	750/600	81843628	999999	647 Hyosube	1500/900	02118022	120				
563 Wretched Ghost of the Attic	550/400	17238333	20	648 Machine Attacker	1600/1300	38116136	180				





Códigos para GameShark

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

PS2 PLAYSTATION 2

F1 2002



F1 2002

Código mestre

f4129926faf40246
Medalha de ouro adv arrows
 24903028343443ca
Medalha de ouro adv bar
 249030283434436a
Medalha de ouro adv ferrari
 24903228343443ca
Medalha de ouro adv jaguar
 249030283434437a
Medalha de ouro adv jordan
 249030283434434a
Medalha de ouro adv mclaren
 24903228343443ea
Medalha de ouro adv minardi
 24903028343443ea
Medalha de ouro adv renault
 249030283434435a
Medalha de ouro adv sauber
 24903228343443fa
Medalha de ouro adv toyota
 24903028343443da
Medalha de ouro adv williams
 24903228343443da
Medalha de ouro basic arrows
 24d0312834b443fa
Medalha de ouro basic bar
 24d0312834b443ca
Medalha de ouro basic ferrari
 24d0322834b443fa
Medalha de ouro basic jaguar
 24d0312834b443da
Medalha de ouro basic jordan
 24d0312834b4437a
Medalha de ouro basic mclaren
 24d0312834b4434a
Medalha de ouro basic minardi
 249032283434434a
Medalha de ouro basic renault
 24d0312834b443ea
Medalha de ouro basic sauber
 24d0312834b4435a
Medalha de ouro basic toyota
 249032283434436a
Medalha de ouro basic williams
 24d0312834b4436a

Onimusha 2

Código mestre:
 0e3c7df21853e59e
 ee8a60d6bcc0a096

Máximo armamento (segurar R1 + quadrado)

d161108ebca99b82
Baixo tempo de jogo
 d17a4ffabca9a053
Máxima defesa
 c1611532bca9c292
Máximo critical
 c160f39abca9c292
Máximo total de almas
 d161165abc413102
Sempre ser o primeiro Save
 d17a4e76bca99b83
Habilitar black necklace
 d161ffb2bca99b84
Habilitar blue necklace
 d161ff92bca99b84
Habilitar green necklace
 d161ffa2bca99b84
Habilitar hat & sunglasses
 d161faf2bca99b84
Habilitar orange necklace
 d161ff42bca99b84
Habilitar purple necklace
 d161ffbabc99b84
Habilitar red necklace
 d161ff8abc99b84
Habilitar white necklace
 d161ffaabc99b84
Habilitar yagyu arm armor lv2
 d161f9b2bca99b84
Habilitar yagyu arm armor lv3
 d161f9babc99b84
Habilitar yagyu armor lv2
 d161f982bca99b84
Habilitar yagyu armor lv3
 d161f98abc99b84
Habilitar yagyu foot armor lv2
 d161f99abc99b84
Habilitar yagyu foot armor lv3
 d161f9a2bca99b84
Habilitar yellow necklace
 d161ff9abc99b84
Item blue bracelet
 d160fd4abca99b84
Item blue stone pole
 d161057abc99b84
Item blue wedge
 d161050abc99b84
Item bronze mask(left)
 d1610012bca99b84
Item bronze mask(right)

d161000abca99b84
Item buraitou secret
 d160fdcabca99b84
Item buraitou tech.1
 d160fd62bca99b84
Item buraitou tech.2
 d160fd62bca99b84
Item charity orb
 d161ff62bca99b84
Item cherry key
 d161ffe2bca99b84
Item circle key
 d161ff22bca99b84
Item crescent key
 d161ffdabca99b84
Item dokoutsui secret
 d161ff5abca99b84
Item dokutsui tech.1
 d160fd3abca99b84
Item dokutsui tech.2
 d160fdc2bca99b84
Item ekei's keepsake
 d160fe92bca99b84
Item faith orb
 d161ff6abc99b84
Item fashionable goods
 d160feaabc99b84
Item fossilized bones
 d160fde2bca99b84
Item gold scale
 d161056abc99b84
Item golden key
 d161ffd2bca99b84
Item great powder tube
 d161ff1abc99b84
Item green bracelet
 d160fd42bca99b84
Item green wedge
 d161047abc99b84
Item herbs
 d1610052bca99b84
 d1610062bca99b84
Item honesty orb
 d161f9d2bca99b84
Item hyoujin-yari secret
 d161ff4abca99b84
Item hyuoujin-yari tech.1
 d160fd7abca99b84
Item hyuoujin-yari tech.2
 d160fdoabc99b84
Item key plate
 d161ff32bca99b84

Item magic jewel
 d161ffcabc99b84
Item magic liquid
 d1610002bca99b84
Item medicine
 d161005abc99b84
 d161006abc99b84
Item mountain permit
 d160fddabca99b84
Item nobunaga's dignity
 d16100dabc99b84
Item nobunaga's knowledge
 d161ff3abca99b84
Item nobunaga's reign
 d16100d2bca99b84
Item normal bullets
 d160feb2bca99b84
Item perfect medicine
 d161007abc99b84
Item power jewel
 d161ff02bca99b84
Item purify charm
 d161ff7abc99b84
Item purple wedge
 d16100f2bca99b84
Item red bracelet
 d160fd2bca99b84
Item red ring
 d161049abc99b84
Item red stone pole
 d1610572bca99b84
Item red wedge
 d1610502bca99b84
Item respect orb
 d161ffc2bca99b84
Item ring of takajo
 d1610462bca99b84
Item sacred flute
 d161ff2abc99b84
Item scarlet key
 d161ff2bca99b84
Item secret medicine
 d1610072bca99b84
Item senpumaru secret
 d161ff52bca99b84
Item senpumaru tech.1
 d160fd12bca99b84
Item senpumaru tech.2
 d160fd32bca99b84
Item siaga bomb
 d161ff72bca99b84
Item snake key
 d161ff12bca99b84
Item special m.liquid
 d1610632bca99b84
Item strength orb
 d160fe8abc99b84
Item super m.liquid
 d161063abc99b84
Item talisman
 d160fdeabc99b84
Item yellow bracelet
 d160fd5abc99b84



Onimusha 2



GAME OVER



Por Fábio Vinícius Binder

Caminhos para o desenvolvimento de games no Brasil

Sá da LAN House decidido! Meus amigos disseram que foi resultado de alterações cerebrais provenientes de muitas horas de *Counter-Strike*, mas não importa. Decidi ganhar a vida desenvolvendo jogos. Não é uma boa? Já terminei o curso de informática, sei tudo sobre programação C++, um colega faz modelos no 3D MAX e minha cabeça está cheia de idéias! Só um detalhe: como ganhar dinheiro com isso?

Muita gente desiste da idéia de trabalhar com jogos por não saber como tirar benefícios financeiros da atividade. Convenhamos, isso não é muito fácil no Brasil. Temos poucos casos de sucesso, mas acreditamos no crescimento desse mercado.

A quantidade de empresas só vem aumentando nos últimos anos, e há vários jogos brasileiros no mercado. Há alternativas para o sucesso, algumas mais, outras menos viáveis. Atualmente, uma delas é criar jogos baseados em personagens e/ou marcas conhecidas. *Show do Milhão*, *Sítio do Picapau Amarelo* e *Big Brother Brasil* são exemplos de jogos desenvolvidos e publicados aqui. Embora sejam títulos polêmicos, algumas empresas sobrevivem graças a essa associação. Outra maneira de gerar receita é desenvolver jogos para empresas. Marcas conhecidas como a Nike, a Mastercard, a Kaiser, entre outras, incluem em sua campanha publicitária jogos gratuitos. Jogos desse tipo não decolaram, assim como sites similares. Ainda não foi encontrada a fórmula para o que um dia foi a grande aposta da internet.

Jogos para web são diversificados, indo desde coisas simples (semelhantes aos primeiros games) passando por produções de tamanho razoável como jogos de corrida, FPSs e até imensos mundos onde pessoas interagem, como em MMORPGs. Jogos menores são interessantes para quem está começando, pois apresentam um baixo custo de produção. O mercado de jogos educacionais já foi muito explorado. A disseminação do uso da internet nas escolas desacelerou um pouco esse nicho, sem contar a crise do dólar em 1999, que obrigou o fechamento de algumas empresas especializadas em jogos educacionais. Ainda há espaço, mas exige uma estratégia de venda direta nas escolas privadas ou em projetos para escolas públicas. Dois fatos importantes: as escolas estão investindo muito em internet, no formato de portais educacionais (dentro deles é que ficam os jogos). Além das atividades, esses portais oferecem conteúdos (muitas vezes games) para serem acessados de casa. Isso tem um reflexo nas vendas dos jogos educacionais nas lojas, porque os pais já os recebem através do site da escola. O segundo fato é que os jogos que vendem mais estão associados a nomes conhecidos como Disney ou Sítio do Picapau Amarelo, por exemplo. O problema com o desenvolvimento de jogos no Brasil não está ligado a incapacidade técnica ou criatividade. O difícil é fechar a conta "custo de desenvolvimento" x "potencial de venda". Por isso, um caminho a seguir é o

desenvolvimento de jogos baratos, nos quais a criatividade, e não a inovação tecnológica, é que dá o tom. A idéia se encaixa muito bem aos jogos para web e para celular/handheld, nos quais os custos com arte e som serão bem menores do que um jogo tradicional. Além disso, as operadoras precisam de muitos títulos para justificar ao consumidor a compra de um novo aparelho. Se tiver interesse nesse mercado, estude as alternativas para cobrança antes de desenvolver seu produto. Como a idéia é um game

de baixo custo, você pode enfrentar problemas, o que pode inviabilizar essa transação financeira. Se você pensou em desenvolver para console, saiba que esse é um mercado muito fechado. Você precisa de um SDK (Software Development Kit) e uma autorização do fabricante do console. Não que o mercado não seja atraente, mas lembre-se que o primeiro esforço não será o desenvolvimento, mas a busca da autorização, que virá mais facilmente caso você já tenha um publisher. Vamos generalizar a discussão. Qual deve ser o mercado do meu jogo? Devo atuar num nicho com títulos inspirados em temas regionais, ou procurar competir em mercados estrangeiros? Difícil. Esses mercados são dominados por poucos distribuidores, e não ache que é fácil convencer um deles a publicar o seu produto. Além disso, há títulos cujo desenvolvimento custou vários milhões de dólares. Entretanto, é exatamente o fator custo que pode viabilizar a estratégia de atingir o mercado internacional. O custo para desenvolver um jogo é menor aqui do que nos EUA, por exemplo. A alternativa é atuar como uma empresa terceirizada, desenvolvendo jogos sob encomenda de um publisher internacional. Não é fácil, mas já há uma empresa no Brasil trabalhando assim: a South Logic Studios que, com seu bom trabalho, pode incluir o Brasil na lista de alternativas para terceirização dos publishers.

Para evitar a necessidade de um publisher, algumas empresas optam pelo gênero MMO (Massive Multiplayer Online). Nesse modelo, o usuário paga mensalidade para ter acesso ao jogo. Vantagens: o desenvolvedor não precisa ter o jogo completo no lançamento e os usuários interferem nas atualizações, tornando sua vida mais longa. Como vemos, não há receita para o sucesso. Lembre-se: quanto mais complexo o jogo, maiores serão os custos, o que não implica em alto faturamento. Os desafios são grandes, mas acreditamos no potencial desse mercado que nitidamente cresce no Brasil. Estamos trabalhando para desenvolver nosso próprio espaço. Quer fazer parte desse grupo?

Fábio Vinícius Binder trabalha com jogos desde 1994 e coordena o curso de Especialização em Desenvolvimento de Jogos do UnicenP, em Curitiba (PR). Colaborou Parahuari Solnowski Branco, gerente de pesquisa e desenvolvimento da Positivo Informática.





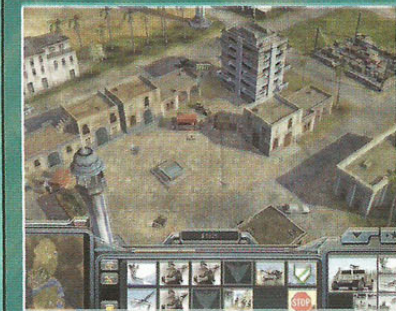
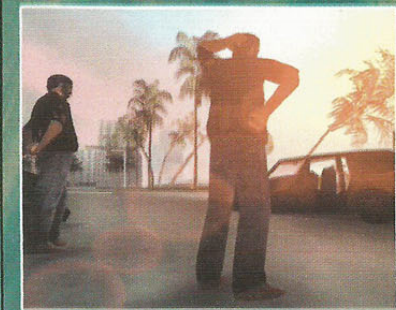
PlayTime

games

- Assistência Técnica
- Peças e ModChips
- Destreamento de PS2 na Hora
- Transcodificação e Consertos em Geral

Enviamos Sedex para Todo o Brasil

Além do melhor preço para consoles e acessórios contamos com assistência técnica especializada para consertos e instalação dos modchips mais confiáveis do mercado



110.000 VAGAS DE EMPREGO

LANÇAMENTOS

Apple iPod 2ª geração	PlayStation 2	PlayStation 3	PlayStation 4
PlayStation 2	PlayStation 3	PlayStation 4	PlayStation 5

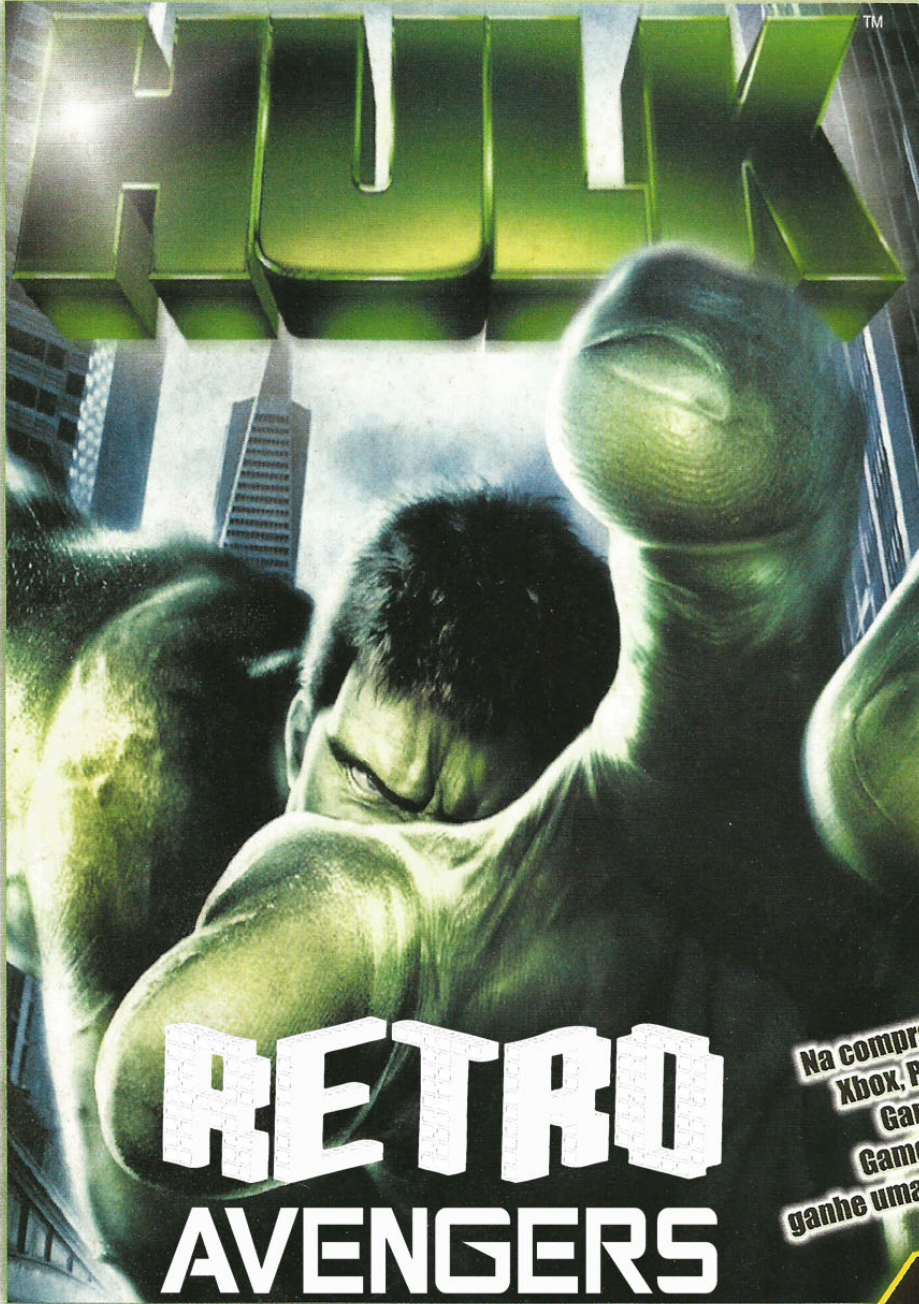
www.playtimegames.com

Rua Santa Ifigênia, 213 - 1º andar - sala 11
 Fones: (11)3362-1327 / (11)3338-0013



25 ambientes destrutíveis, vilões clássicos e um herói com 45 ataques devastadores.

E aí, vai encarar?



RETRO
AVENGERS

Na compra do jogo para Xbox, PlayStation 2, GameCube ou Game Boy Advance ganhe uma camiseta exclusiva*



VIVENDI
UNIVERSAL
games

UNIVERSAL
INTERACTIVE

Distribuído por:
UNIVERSAL
MUSIC

Distribuído por:
NCA
GAMES

PC
CD

PlayStation 2
GAME BOY ADVANCE

XBOX

GAME CUBE

Você encontra esse jogo nas lojas:

Livraria Saraiva, Livraria Siciliano, Livraria Bom Livro, Livraria Curitiba, Fnac, Lojas Americanas, Americanas.com, Shoptime.com, Submarino.com, A17 Informática, Blanc Brinquedos, Brinquedos Laura, Multi Mix, Bussy Game (RJ), Crocodile Games (RJ), Extreme Games (RJ), Net Box (RJ), Pro-Games Barra, Pro-Games Tijuca, Star Computer Rio Sul, Star Computer Tijuca, Galaxia Shop (CE), Game Bit (Mogi das Cruzes - SP), World Games (Sorocaba - SP), Premier Video (Morumbi/Sumaré - SP), Shop Dan, Sil Games, Taycom Eletrônicos, Union Eletrônicos, Uz Games, WWW Softwares & Games e outras lojas de informática, livrarias e supermercados em todo o Brasil.

*Promoção válida até o término do estoque. Consulte nossas revendas. Imagem meramente ilustrativa.

Jogo interativo "THE HULK" © 2003 Universal Interactive, Inc. Marvel, THE INCREDIBLE HULK e todos os personagens de história em quadrinhos relacionados: TM & © 2003 Marvel Characters, Inc. Todos os direitos reservados. Filme "THE HULK" © 2003 Universal Studios. Licenciado pela Universal Studios Licensing LLLP. Todos os direitos reservados. Publicado e distribuído por Universal Interactive, Inc.



RETRO AVENGERS WELBO



Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.

A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

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

Digitalizado por: *crimsonphoenix*

Editada por: *evil_arthas*

Revista: *evil_arthas*

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

[facebook.com/retroavengers](https://www.facebook.com/retroavengers)

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br

