

PC, PlayStation, PlayStation 2, Dreamcast, Nintendo 64

Jogos

Mundo dos

www.jogos.com.br

Ano 1 - nº 1



escaLa
R\$ 4,50

Promoção de Lançamento:
PlayStation 2!!
(+50 prêmios)



→ FIFA 2002



→ Star Wars Galactic
Battlegrounds



→ Gran Turismo 3
PlayStation 2



→ Card Game
O Senhor dos Anéis



Detonado!
O Caminho para El Dorado

Conheça a terceira
Edição do D&D

GameCube e Xbox:
duelo de titãs

A MAGIA INVADE O PC
E O PLAYSTATION!

Harry Potter



Dicas e Previews para PC e Consoles, Mage Knight, RPG, Xadrez

www.anelum.com.br
e-mail: cc@anelum.com.br

AnelUm
PLAY-BY-MAT

SEIS RAÇAS ALIENÍGENAS DISPUTAM
O CONTROLE DA GALÁXIA.
ASSUMA O POSTO DE COMANDANTE
DE UMA NAVE DE COMBATE E TENTE
SOBREVIVER NESTA ARENA ESPACIAL.

COMANDO ESTELAR

Expediente



Editora Escala Ltda.
Av. Profª Ida Kolb, 551 Casa Verde
CEP 02599 900 São Paulo / SP
Telefone: (0XX11) 3966-3166
Fax.: (0XX11) 3857-9643
Caixa Postal 16.381
CEP 02158 000 São Paulo - SP

Diretores

Hercílio de Lourenzi
Mário Florêncio Cuesta

Produção

Nilson Luiz Festa
Prícila Del Claro
Camilla Freitas

Promoção e Marketing

Paulo Afonso de Oliveira
Álvaro Ângelo Tomiatti

Circulação

Zildete da Silva
Liliane Mendes Portelo

Atendimento ao leitor

Fone: (0XX11) 3966-3166

Conselho Editorial

André Lima, Carlos Gonçalves, Carlos Mann,
César Nemitz, Cristiano Pires, Eddie Van Feu,
Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Jorge Mann,
Marques Rebelo, Moacir Torres, Paulo
Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues,
Rosana Braga, Sandro Aloisio, Victor Rebelo.

Números atrasados

Através do telefone: (0XX11) 3966-3166

Impressão e Acabamento

Oceano Indústria Gráfica - Tel.: (0XX11) 4446-6544

Distribuidor exclusivo para bancas de todo Brasil

Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú.
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro - RJ.
Tel.: (0XX21) 3879-7766.

Disk Banca

Sr. Jornaleiro, a Distribuidora Fernando
Chinaglia atenderá os pedidos de números
atrasados da Editora Escala enquanto houver
estoque.

Assinaturas

Em apoio ao jornaleiro, a Editora Escala não
trabalha com assinaturas.

Observação Importante

O estúdio Mundo dos Jogos que criou, produziu
e realizou este projeto tem inteira
responsabilidade sobre a originalidade e
autenticidade de seu conteúdo.

Filiada à ANER.

Mundo dos Jogos

Editor: Rodrigo Castelo Branco
Programadora Visual: Vosnier Cambeses
(www.alquimiadigital.com.br)
Diagramadores: Bruno Cruz, Luciana Werneck e
Paulo de Loyola
Assistente de Arte: Renan Matos
Jornalista Responsável: Nicole Mezzasalma
Analistas de Jogos: Antonio Marcelo (Lkreso); Flavio
Dias (Fdias); Flavio Roberto (Ramsés); Gustavo
Pereira (Slaughter); Nicole Mezzasalma
Colaboradores: Alex Glenn; Cristiano Dias; João
Gurgel; Lucio Pimentel; Marco Andre Mezzasalma;
Omar Salomão; Paulo Eduardo Limp

www.jogos.com.br
mundodosjogos@jogos.com.br
Caixa Postal 33118 CEP 22440-970
Rio de Janeiro RJ

Editorial

É com prazer que a equipe Jogos.com.br anuncia o lançamento da revista Mundo dos Jogos, uma grande aventura no mundo real. A Jogos.com.br tem apostado no mercado brasileiro e expandido suas atividades.

A Mundo dos Jogos é fruto desta ousadia. Estamos trazendo para o público nacional um título inédito, com uma linha editorial radical, que não encontra similar no Brasil. De um lado, traremos tudo, absolutamente tudo sobre os jogos eletrônicos de consoles e PC: detonados, dicas, análises, previews, lançamentos! Do outro lado, em uma atitude inovadora, iremos falar sobre jogos convencionais e tradicionais, como xadrez, jogos estratégicos de tabuleiro, RPG, Card Game e muito mais.

Além de tudo isto, falaremos sobre a tendência da indústria de jogos, com notícias, entrevistas, reportagens e agendas de lançamento e eventos. Matérias ágeis, informando com profundidade, de fácil leitura e entendimento.

O nosso objetivo é criar uma revista dinâmica, divertida, para agradar a leitores e internautas de todo o Brasil, de todas as idades, de todos os estilos de jogos. Mas para isto precisamos da sua participação. Queremos construir uma revista com a sua cara, os seus gostos e suas preferências. Escrevam cartas, enviem e-mails, acessem o site, participem dos fóruns e chats on-line, pois estaremos 24 horas antenados na sua opinião.

A Jogos.com.br oferece uma revista feita para você gamemaniaco sem preconceitos, disposto a explorar o vasto universo e descobrir novos horizontes do Mundo dos Jogos.

Equipe Jogos.com.br
[editor@jogos.com.br]

Interatividade

A seção Interatividade será o espaço do leitor da Mundo dos Jogos, um mural dedicado às opiniões, críticas e, por que não, elogios. Nossa equipe e colaboradores estarão antenados a todos os e-mails e cartas que chegarem à redação. Não fique parado, escreva para nós, entre em contato o quanto antes! O nosso objetivo é oferecer um canal 100% interativo com você!

E-mail: opiniao@jogos.com.br
Endereço: Caixa Postal 33118
CEP 22440-970
Rio de Janeiro RJ

Sumário

Mundo dos Jogos n.º1 ano1



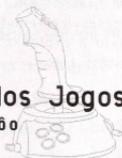
4. Notícias

18. Análises

Max Payne, Fifa Football 2002,
Star Wars Galactic Battlegrounds,
Tony Hawk 3, Gran Turismo 3

6. Bastidores dos Jogos

Simuladores de Voo



28. Destaque do Mês

Harry Potter



12. Tendências

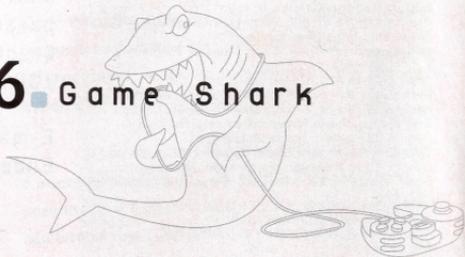
GameCube e Xbox

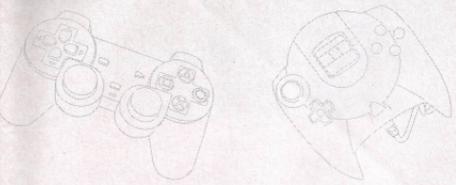
38. Dicas

16. Previews

Star Wars Obi-Wan
Soul Calibur 2

46. Game Shark





48 ■ Detonado
El Dorado



54 ■ Ultra Jovem
Sonic Adventure 2

56 ■ Conectado
MMORPG



58 ■ Card Game

Coluna MagicBR

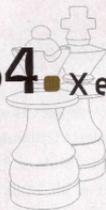
Preview Exclusivo O Senhor dos Anéis



61 ■ Estratégia
Mage Knight: Lancers

62 ■ Role-Playing Game
Terceira Edição D&D

64 ■ Xequre-Mate



Notícias



Metal Gear Solid inspira Lego

Vinte e quatro personagens do jogo Metal Gear Solid 2, entre eles Solid Snake, Revolver Ocelot e

Otacon, foram transformados em bonecos de Lego e estão sendo lançados. Além dos bonequinhos, a série inclui um arsenal de armas e objetos, incluindo pistolas, facas e escudos.

Jogos serão classificados por faixa etária

O Ministro da Justiça, José Gregori, determinou no dia 3 de outubro que todos os jogos eletrônicos devem ser classificados de acordo com a faixa etária recomendada. Os produtos da categoria devem ser encaminhados ao Ministério da Justiça para avaliação, e devem trazer na caixa a indicação da faixa etária, dividida em quatro categorias.

A portaria vale para todos os jogos, incluindo os que estão à venda. Os jogos que já estão nas lojas receberão selos adesivos informando a categoria em que foram enquadrados, enquanto os futuros lançamentos já terão essa informação integrada à embalagem.

Final Fantasy X chega às lojas

Os fãs americanos da série de jogos Final Fantasy ganharam um belo presente de Natal: o décimo episódio da série, para PlayStation 2, chegou às lojas dos Estados Unidos no dia 18 de dezembro. Final Fantasy XI sai em janeiro no Japão.

O que vem por aí no mundo do RPG

A Devir, maior editora de RPG nacional, está trabalhando na tradução dos livros Tribo Mokolé (suplemento para Werewolf), Lasombra (clanbook do Vampiro), e Gurps Psíquicos. Os futuros lançamentos também incluem produções totalmente nacionais, como o sistema genérico Ópera, e a aventura solo Ilíada.

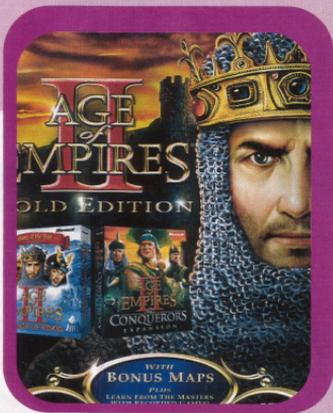
O retorno de Bobby Fischer

Diz o popular ditado que "quem é vivo sempre aparece". Será que isto vale para o mestre de xadrez Bobby Fischer? O grão-mestre inglês Nigel Short afirma ter jogado partidas online com o americano Bobby Fischer, um dos maiores mestres do xadrez de todos os tempos, que vive recluso em algum canto do planeta. "Eu estou 99% certo que eu joguei contra a lenda do xadrez", declarou Nigel ao jornal The Sunday Telegraph. Esperamos que Bobby volte ao mundo do xadrez com seus múltiplos ensinamentos.



Age of Empires II - Gold Edition: um sonho de consumo

A Microsoft lançou o Age of Empires II - Gold Edition, nova versão do jogo de estratégia mais vendido no mundo. O título inclui o segundo game da série, Age of Empires II - The Age of Kings; o pacote de expansão, The Conquerors, além de novos mapas, campanhas, veículos e elementos de cenário. "A versão Gold reúne dois grandes lançamentos da Microsoft em um só título. É uma excelente oportunidade para fãs de Age of Empires", diz Maria Carolina Braga Vianna, gerente de marketing de consumo da subsidiária brasileira.



Wargame 100% nacional

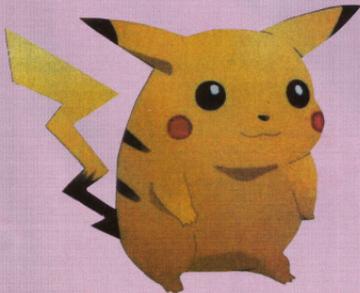
Recebemos em primeira mão a notícia do lançamento do jogo estratégico de tabuleiro Senhores da Guerra, da empresa homônima. Segundo os projetistas, o jogo estará disponível para o público no início deste ano. Participamos de um play-test no evento Expo RPG e constatamos a simplicidade e qualidade do jogo. Maiores informações no site www.senhoresdaguerra.com.br

Mais de 10 milhões de GameBoy Advance vendidos

A Nintendo confirmou em outubro que quase 12 milhões de unidades do GameBoy Advance, mais recente portátil da empresa, já foram vendidas em todo o mundo. Lançado em março no Japão e em junho nos Estados Unidos, os números impressionam, mas a empresa é ainda mais otimista: espera vender 20 milhões de unidades até março de 2002. O GameBoy original vendeu no mundo inteiro 130 milhões de unidades.

Novo acessório para GameBoy Advance traz para a tela dos cards de Pokémon

Foi lançado recentemente no Japão um novo acessório para GameBoy Advance, chamado provisoriamente de "Pokémon e-Card", que funcionará como um scanner dos novos e-cards de Pokémon. As cartas possuem um microcódigo que é captado pelo leitor do acessório, mostrando informações completas sobre o monstinho nela representado. A nova tecnologia, conhecida como ScanTalk, foi desenvolvida pela Olympus Optical Industries.



Bastidores dos Jogos

Simuladores de Vôo: ficção ou realidade?

por Ramsés [ramsés@jogos.com.br]

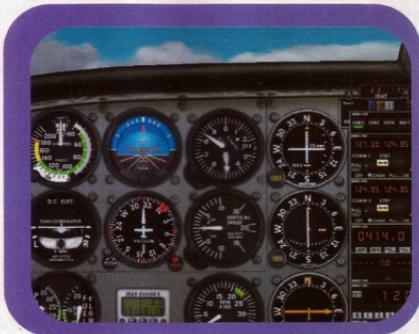
Aviação Civil

Nos ataques de 11 de Setembro contra os Estados Unidos, a mídia veiculou a possibilidade dos terroristas terem utilizado simuladores domésticos de vôo para estudo e treinamento antes da execução do plano sinistro.

Hoje, os simuladores de vôo superam muitas expectativas quanto ao realismo, reunindo um bom número de títulos apreciáveis e dignos de atenção pela alta fidelidade. Não se pode começar uma neurose acerca destes jogos, que por mais perfeitos que pareçam, são virtuais, não se comparando a pilotar um avião de verdade de qualquer tipo, muito menos um Boeing de grandes dimensões.

Porém, como será analisado abaixo, estes simuladores trazem informações muito importantes, como coordenadas reais e painéis de instrumentos idênticos aos das aeronaves de verdade, constituindo uma ótima opção no auxílio e incentivo à aprendizagem.

Os mais importantes simuladores civis para o PC são o Flight Simulator 2000 da Microsoft e o FlyII. Na verdade, os simuladores domésticos só podem ser considerados para treino caso o usuário já seja um piloto, ou esteja cursando uma escola de pilotagem (veja



entrevista do co-piloto Daniel Alves nesta seção). Os simuladores de boa qualidade trazem manuais completos e missões de aprendizado, onde o jogador conhece noções básicas de vôo e navegação e compreende os instrumentos da

aeronave. Entretanto, eles não fornecem elementos para uma pessoa comum embarcar em um avião e pilotá-lo como se fosse um carro, muito menos com a habilidade demonstrada pelos terroristas suicidas ao levarem os aviões, a baixa altitude, a colidirem bem no meio de cada torre, sem contar a manobra ousada praticada pelo avião atirado no Pentágono.

O Flight Simulator 2000, por exemplo, traz coordenadas precisas de qualquer ponto do globo terrestre, oferecendo GPS (Global Position System) e mapa móvel, além de cartas de navegação. O sistema de coordenadas é tão preciso, que o jogador pode achar a Estátua da Liberdade só inserindo os dados corretamente. Outro fator que adiciona realismo é a resposta do avião aos comandos do jogador, que sente a interferência das condições meteorológicas e de altitude, devendo agir de forma correta para estabilizar o avião.

Apesar de tudo isto, mais uma vez cabe destacar que a vida real é bem diferente e o piloto não pode se dar o luxo de errar. O uso dos simuladores domésticos nas ações terroristas não passou de especulação, e a comprovação veio através da notícia oficial que os terroristas eram pilotos formados nos EUA.

Jogos de Guerra

A aviação militar também tem seus simuladores, que são maioria no mercado de jogos. Entre eles, podemos citar o Falcon 4.0 (veja análise do jogo em www.jogos.com.br) e os da série Jane's, como o USAF e F/A-18. Estes dois últimos foram desenvolvidos em cooperação com as forças armadas norte-americanas, dando maior confiabilidade e realismo aos simuladores, além de serem utilizados e recomendados pelas forças mencionadas aos seus pilotos.



“ Os simuladores são uma ferramenta extremamente valiosa no treinamento do piloto de empresa aérea. ”



Por simularem aviões militares, estes jogos não podem revelar todos os segredos das aeronaves, mas há muita informação. A fidelidade é tanta, que a Jane's, segundo rumores e fontes não oficiais, teria parado de produzir seus jogos em virtude de uma ação do Departamento de Defesa dos EUA, que contestava a venda dos seus simuladores a países localizados fora do mundo "ocidental".

Todavia, a venda legal é o que menos importa, pois qualquer um poderia comprar o jogo nos EUA e levá-lo para outro país. O real motivo da discussão teria sido o rico detalhamento das aeronaves, que apesar de trazerem cockpits similares (não idênticos) aos aviões de verdade, incluíam dados importantes sobre os aviões, como velocidade e altitude ideais de ataque e de aproximação, formações de combate, gerenciamento de armas, e principalmente táticas avançadas de guerra, constituindo uma fonte repleta de informações estratégicas.

Embora possa se fazer uma crítica a esta hipótese, pois os jogos foram desenvolvidos em conjunto com as aviações militares americanas, o fato é que a empresa não produz mais softwares e não houve sequer uma explicação oficial. E olha que seus produtos faziam muito \$uce\$\$o.

A conclusão é que os simuladores virtuais são uma ótima ferramenta de auxílio no treinamento de pilotos, sendo utilizados por militares e civis, além de proporcionarem diversão e constituírem um hobby para os mais apaixonados. Todavia, ninguém deve supor que se adquira conhecimento necessário para pilotar uma aeronave de verdade, pois, por mais reais que sejam os simuladores, como o nome já diz, apenas simulam a realidade.



A voz de um especialista

A nossa equipe entrevistou com exclusividade o co-piloto Daniel Alves da Silva, que nos trouxe informações valiosas para analisar da melhor forma possível o debate sobre simuladores de voo. Leia a entrevista e participe do nosso fórum de discussão Você pilotaria um Boeing treinando apenas com um simulador de PC? (em www.jogos.com.br, seção Fórum)

MdJ: Como é o treinamento dos pilotos de avião comercial de grande porte?

DA: O treinamento de qualquer piloto engloba basicamente duas fases: a de piloto amador (privado) e a de piloto profissional (comercial) e, em cada uma delas, três estágios: teórico, físico e prático.

O primeiro passo nesta longa caminhada se dá com o curso teórico de Piloto Privado (PP), feito em escolas de aviação. Este curso tem a duração aproximada de quatro meses. Após este curso, é prestada uma prova de conhecimentos em cinco áreas da aviação (Regulamentos de Tráfego Aéreo, Teoria de Voo, Conhecimentos Técnicos de Aeronaves, Meteorologia e Navegação Aérea). O futuro piloto também passa por um rigoroso exame de saúde para conseguir seu Certificado de Capacidade Física. Por fim, é feito o treinamento prático no avião. Após este treinamento e com um mínimo de experiência (computada em "horas de voo"), o aluno presta a prova prática de voo (chamado de "Voo de Cheque"), onde uma vez aprovado, receberá a sua Licença de Voo.

Para se tornar um Piloto Comercial (PC) e exercer a profissão, são repetidos todos os passos acima, mas com exigências muito maiores: curso específico (teórico e prático), muito mais experiência, aviões melhor equipados, exames de saúde mais rigorosos e treinamento de voo por instrumentos, assim como noções de voo de alta velocidade.

Além de todos os passos acima, o PC se torna um especialista em um ou mais tipos de aeronave ou equipamento. O piloto só é autorizado a voar nos tipos de aviões em que tem experiência e foi examinado.

MdJ: Quais os requisitos deste treinamento (equipamento, custo, tempo, etc.)?

DA: A empresa tem de ser capaz de suprir as condições para que todos os requisitos sejam satisfeitos, com equipamentos próprios (salas de aula, estrutura de cursos, grupos de instrutores e simuladores de voo) ou terceirizando-os.

Para se ter uma idéia do tempo e do custo envolvidos, o treinamento inicial de um piloto de Boeing 737-300 (avião usado na ponte aérea Rio - São Paulo), entre teoria e prática, leva em torno de 6 meses e custa, para a empresa, mais de quinze mil dólares por piloto.





MdJ: O piloto pode aprender a voar sem o uso dos simuladores?

DA: Os simuladores são uma ferramenta extremamente valiosa no treinamento do PC. Além de servir para o treinamento da prática e um primeiro contato com o avião, é onde são treinadas as situações anormais e de emergências que podem ocorrer (fogo no motor, perda de força elétrica ou hidráulica, etc.).

Quando não existiam estes simuladores, o treinamento era feito no próprio avião, em vôos de instrução sem passageiros. Os custos eram muito altos, pois não eram vôos economicamente rentáveis.

MdJ: Você já usou simuladores de computador? Quais?

DA: Já joguei muito o Flight Simulator da Microsoft, inclusive as últimas versões, com o Boeing 737-400, que é um dos aviões que piloto na empresa.

MdJ: Um amador poderia aprender a voar apenas com um simulador de computador?

DA: Não. É a mesma coisa que dizermos que alguém pode aprender a dirigir com jogos de corrida. Os simuladores de computador podem tornar uma pessoa familiarizada com os procedimentos e instrumentos de uma cabine, mas o mundo virtual não-profissional não consegue (ainda) simular toda a gama de nuances do mundo real. Mas uma pessoa pode aprender

a operar um sistema de piloto automático através de simuladores de computador, que já estão se aproximando bastante da realidade neste aspecto.

MdJ: Qual o nível de perícia exigido para realizar manobras como as do atentado de 11 de setembro?

DA: Se todas as manobras foram executadas pelo piloto automático, cabendo ao piloto apenas a operação do mesmo (como a seleção da altitude, velocidade e rumo), não seria necessária uma experiência de pilotagem muito apurada, mas exigiria um conhecimento muito bom de como o avião voa e reage, pois um grande avião a 800 Km/h tem bastante inércia de movimentos (curvas muito alongadas e retardo na resposta dos comandos de vôo) e erraria facilmente o alvo. O segundo avião que atingiu o WTC fez uma curva brusca e bastante inclinada logo antes de colidir com a torre, o que mostra que quem estava voando teve de assumir os controles (manualmente) para não errar o alvo, ao contrário do primeiro avião, que voava em linha reta até o impacto.

MdJ: Qual a sua avaliação da experiência de vôo dos seqüestradores?

DA: É difícil de dizer, mas com certeza possuíam alguma experiência de vôo de aviões a jato, além de conhecerem bem os dois tipos de aviões usados no atentado (757 e 767), a estrutura do espaço aéreo americano, a política das companhias aéreas envolvidas quanto a porte de lâminas a bordo e como elas são instruídas a reagir em seqüestros. Todo este preparo e treinamento não é conseguido em pouco tempo.

Daniel Alves da Silva
Co-piloto de 737 da Varig
3 anos de experiência na aviação comercial



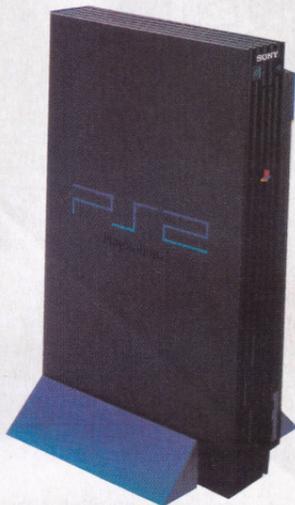
Promoção de Lançamento

Eu quero um PlayStation 2

Você não leu nada de errado na capa, é isso mesmo! A Mundo dos Jogos dará para você um PlayStation 2. Além disso, também sortearmos 30 CD-Roms da Ubisoft e 20 jogos da Grow. O sorteio é válido para as duas próximas edições, e será realizado em local público e data a serem estipulados na edição de fevereiro. Os nomes dos presenteados serão divulgados nas próximas edições e no site www.jogos.com.br.

Mas o que eu faço para ganhar o PlayStation 2 e os 50 jogos? Simples, muito simples! Basta preencher de forma legível todos os itens, recortar e enviar quantos cupons quiser, respondendo a seguinte pergunta: Qual revista de jogos vai dar para você um PlayStation 2?

Escreva do lado de fora da carta Promoção de Lançamento – Eu quero um PlayStation 2. O cupom deve ser enviado para Mundo dos Jogos – Caixa Postal 33118, CEP 22440-970, Leblon, Rio de Janeiro – RJ. Leia atentamente o regulamento.



Qual revista de jogos vai dar para você um PlayStation 2?

Nome completo _____

Data de nascimento: / / Sexo M F

Endereço _____

Bairro _____ Cidade _____

CP CE - UF

e-mail _____ Tel ()

Regulamento:

1. É proibida a participação de funcionários da Mundo dos Jogos e empresas envolvidas, seus parentes diretos (pais, filhos, irmãos) e cônjuges; 2. Não há quantidade limite para envio de cupons originais – você pode concorrer com quantos cupons quiser, contanto que sejam originais; 3. Não será aceita nenhum tipo de cópia do cupom, como fotocópia colorida, scanner, etc.; 4. Apenas concorrerão aos prêmios aquelas cartas postadas até 15 de março de 2002; 5. Da premiação: 1ª a 20ª cartas sorteadas: jogos da Grow 21ª a 50ª cartas sorteadas: jogos da Ubisoft (F1 Championship e Rayman 2) 51ª carta sorteadas: PlayStation 2; 6. Os participantes do sorteio aceitam todas as normas estipuladas; 7. O sorteio tem caráter exclusivamente cultural, aberto ao público em geral; 8. Os participantes autorizam a Mundo dos Jogos ou qualquer outra mídia ou imprensa a utilizar gratuita e plenamente suas imagens e textos, caso seja necessário; 9. Todo material enviado para a promoção não será devolvido em hipótese alguma; 10. A Mundo dos Jogos terá o poder de decidir sobre qualquer outro assunto não relacionado e imprevisto na elaboração do sorteio e premiação referente a evento por ela promovida.

Tendências

GameCube: O Cubo Mágico da Nintendo

por Nicole Mezzasalma [nicole@jogos.com.br]

Quando o GameCube foi lançado no Japão, apenas metade dos 500 mil consoles colocados à venda abandonou as prateleiras das lojas. A tragédia do dia 11 de setembro nos Estados Unidos e a ausência de um título com o nome "Mario" foram citadas como as principais razões para o aparente fracasso do console no Japão.

Felizmente para a Nintendo, o que é popular no Japão e o que é popular nos EUA muitas vezes varia bastante, e o lançamento americano do GameCube foi um enorme sucesso: das 700 mil unidades distribuídas para os revendedores americanos, 330 mil foram arrematadas por fãs ávidos só no primeiro dia de vendas.

Os atrativos do GameCube são muitos. Para começar, a Nintendo é a única empresa do mercado dedicada a produzir videogames, tendo lançado oito desde 1986. Vários jogos para o Cubo são sucessos garantidos, como Luigi's Mansion, Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader e Super Smash Bros. Melee, este último eleito o melhor game do ano. Como se isso tudo não fosse suficiente, o GameCube custa 100 dólares a menos que seus concorrentes, sendo vendido a US\$199!

O novo console da Nintendo traz ainda uma inovação bastante interessante: com o uso de um cabo especial, será possível utilizar o GameBoy Advance como controle para o GameCube, completo com sua própria tela para a escolha de armas ou apresentação das estatísticas vitais dos personagens. Este cabo permitirá ainda que o jogador troque informações entre os dois consoles em jogos especialmente criados para isso – alguém falou em Pokémon?



Para completar, o Cubo é praticamente tão portátil quanto um GameBoy. Com pouco mais de 15 centímetros de largura e de profundidade, 12 centímetros de altura e uma alça para facilitar o transporte, o GameCube parece mais um brinquedo do que um console de última geração. Sua mídia, um mini-disco de menos de oito centímetros de diâmetro, só realça esta característica. Resta saber se a Nintendo planeja tornar o Cubo realmente portátil, com a inclusão de uma tela própria (como o PSOne) ou um periférico com esta função.



Embora o Xbox chegue às lojas com uma variedade bem maior de jogos este ano, 2002 promete para o GameCube. Além de Mario Sunshine, The Legend of Zelda e Donkey Kong Racing, estrelados por personagens tradicionalmente conhecidos nos consoles da Nintendo, muitos jogos que até agora foram exclusividade dos concorrentes chegarão ao mercado com versões para o Cubo, como Soul Calibur 2, Phantasy Star Online e Sonic Adventure 2. Pra completar, a série Resident Evil será lançada, a partir do próximo ano, apenas para GameCube, incluindo um remake do RE original e um capítulo inédito, RE 4.

Fica evidente que a Nintendo, para tornar o Cubo competitivo em relação aos concorrentes Xbox e PS2, abandonou a imagem de produtora de consoles infantis e está apostando no mercado de jogos adultos. Será, no entanto, que o público vai conseguir dissociar a antiga imagem da empresa?

A briga entre os consoles de última geração não acontece apenas no plano dos softwares – mais do que nunca, o hardware faz diferença. Como o GameCube se comportará diante dos demais, que possuem funções adicionais como DVD player? A diferença de preço irá justificar a opção dos compradores? A tradição da Nintendo será o suficiente para mantê-la na competição? Até onde o marketing maciço e agressivo da Microsoft irá afetar o resultado desta disputa?

Seja qual for o resultado desta briga, quem ganha é o jogador, que tem agora novas opções de console, além de ter à disposição jogos cada vez mais complexos e interessantes.



Tendências

Xbox: uma caixa de surpresas

por Nicole Mezzasalma e Slaughter

Mais uma gigante entra na briga pelo mercado de videogames. A Microsoft, líder mundial em programas para computadores pessoais, colocou o Xbox no mercado americano em novembro.

“Vale a pena adquirir o Xbox. É o único sistema de videogame produzido na América do Norte. Isso é significativo porque garante aos lojistas que conseguiremos abastecer o canal de vendas com novas unidades do console a cada semana”, disse o executivo-chefe do Xbox, Robbie Bach.

O Xbox conquistou o apoio e a simpatia da comunidade de fabricantes de jogos, incluindo empresas líderes no mercado como a Sega, que abandonou seu próprio Dreamcast, Electronic Arts, Infogrames, Konami, Eidos e LucasArts, entre outras.

Os atrativos do Xbox são vários: o console tem o CPU mais poderoso do mercado, um Pentium III com 733MHz, e um HD interno de 8GB para armazenar informações dos jogos, uma novidade no mundo dos videogames, que sempre trabalharam com cartões de memória. O Xbox também funciona como DVD player e tem ainda uma placa Ethernet que permite ao usuário jogar em rede.

A promessa da Microsoft é um console pelo menos 3 vezes mais poderoso do que a concorrência (ver quadro comparativo na página ao lado), com possibilidade de edição de conteúdo (adição de skins, mapas e modelos que poderiam ser distribuídos na

internet), entre outras inovadoras características.

É tudo muito promissor, mas convém não esquecer que, basicamente, o Xbox é um PC. E mesmo os mais poderosos processadores Pentium III ainda têm compatibilidade de hardware com os antigos i386 e, por isso, mantém a confusa estrutura interna de registradores deste antepassado distante.

Estes CPUs têm sido otimizados ao longo dos anos visando a versatilidade, mas será que um console de videogame não deveria ter uma CPU especializada só para jogos? Será que os PCs são hoje a plataforma perfeita para rodar jogos? Será que a Microsoft e sua milionária infraestrutura conseguirão vencer os japoneses, que dominam o mercado de consoles há tempos? Ou seja, muitas perguntas, poucas respostas – uma caixa de surpresas!

Mas certamente esta é uma briga que iremos acompanhar de perto aqui na Tendências.

Em tempo: nós brasileiros, infelizmente, teremos de esperar mais um pouco pois o Xbox não deve chegar ao país antes do segundo semestre do ano que vem, como em toda a América Latina.



	Microsoft Xbox	Sony PlayStation 2	Nintendo GameCube
CPU	733 MHz	294,9 MHz	485 MHz Power PC
Processador Gráfico	chip de 250 Mhz, desenvolvido pela Microsoft e nVidia	147,4 MHz	chip de 162 MHz "Flipper"
Memória Total	64 Mb	32 Mb	40 Mb
Renderização de Polígonos	125 Milhões/s	66 Milhões/s	6-12 Milhões/s
Texturas Simultâneas	4	1	8
Mídia de Armazenamento	2-5x DVD, Disco Rígido de 8 Gb, Cartão de Memória de 8 Mb	4x DVD, Cartão de Memória de 8 Mb	Disco proprietário de 1,5 Gb, Cartão Digital de • Megabyte
Periféricos	4 Controles Rede Ethernet (10/100)	2 Controles Porta USB Entrada para cartões PCMCIA 1394	4 Controles 2 Portas seriais de alta velocidade 1 Porta paralela de alta velocidade
Canais de Áudio	256	48	64
Compatível com Internet de alta velocidade	Sim	Futuro Upgrade	Opcional
Reprodução de DVDs	Com Controle Remoto (opcional)	Sim	Não
Suporte para TV de alta definição em Filmes	Sim	Sim	Não
Suporte para TV de alta definição em Jogos	Sim	Não	Não divulgado
Resolução Máxima	1920x1080	1280x1024	Não divulgado
Data de lançamento nos EUA	Novembro de 2001	Outubro de 2000	Novembro de 2001

Previews

Xbox: Star Wars Obi-Wan

por Nicole Mezzasalma [nicole@jogos.com.br]

Após dois anos de promessa, a Lucas Arts está prestes a lançar para o Xbox o jogo de ação em terceira pessoa protagonizado pelo Jedi Obi-Wan Kenobi, originalmente planejado para o PC.

Os 19 diferentes níveis de Obi-Wan levam o Jedi a lugares conhecidos, como Coruscant, Theed e Tatooine, e a estória começa pouco antes da ação retratada em A Ameaça Fantasma, eventualmente alcançando os eventos do filme.

Os primeiros níveis mostram as experiências de Obi-Wan em seus treinamentos, realizando diversas missões para os membros do Conselho Jedi. Já os níveis finais revelam o que ele fazia entre as cenas de A Ameaça Fantasma.

No começo de cada missão, Obi-Wan recebe objetivos que devem ser cumpridos no decorrer daquela fase, além de aprimorar o uso dos poderes da Força e suas habilidades com o sabre de luz.

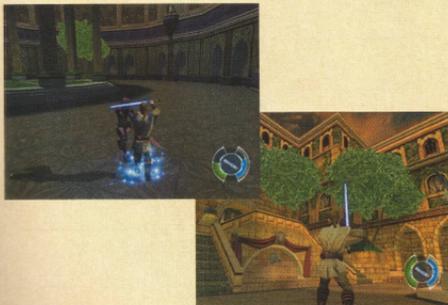


O jogo explora bem o controle do Xbox: os movimentos de Obi-Wan são controlados com o stick esquerdo, enquanto o sabre de luz é empunhado usando o direito. Embora possa parecer um pouco esquisito, este método de controle funciona bem no combate.

Os gráficos de Obi-Wan impressionam pela vastidão e detalhamento dos cenários. O Templo Jedi, utilizado para a prática de combate, possui um chão que reflete completamente ambos os combatentes e a ação que ocorre no ambiente.

O jogo não saiu completamente ileso da passagem do PC para o Xbox – os personagens são ligeiramente quadrados e a animação é um pouco rígida, o que está sendo trabalhado pela LucasArts antes do lançamento nas lojas.

Apesar destes pequenos problemas gráficos, Obi-Wan parece ser um jogo sólido. Caso o visual consiga acompanhar a jogabilidade em termos de qualidade, o jogo irá merecer um destaque na lista de jogos mais desejados do Xbox.



Gráfico

O MAX-FX é um senhor engine 3D otimizado para DirectX 8.0, onde praticamente todos os objetos reagem à ação do protagonista. Os vidros se quebram, paredes de tijolos soltam poeira quando crivadas de tiros, pedaços de reboco e estilhaços de madeira voam pelos ares quando atingidos pelas balas individualmente modeladas.

Juntando a capacidade do MAX-FX com a competência dos artistas envolvidos no jogo, o resultado não poderia ser melhor! Os ambientes de MP são os mais detalhados e realísticos que você já viu em um jogo, pode acreditar.

Os modelos são muito bem animados e caracterizados, sendo Max o mais detalhado e com o maior número de polígonos. Os modelos não têm animação facial, porém, os rostos de todos os personagens são de pessoas reais, membros da equipe de desenvolvimento e amigos destes.

O enredo vai sendo desenvolvido ao longo do jogo como uma história em quadrinhos. Tudo no estilo luxuoso das melhores "Graphic Novels". Sem dúvida uma sacada de gênio. É possível voltar e rever toda a história em quadrinhos desde o início ou apenas parte dela, para garantir o entendimento da complexa trama.

Jogabilidade

É difícil encontrar um defeito no que diz respeito à jogabilidade de MP. O jogo é tão viciante que, uma vez terminado, você tem vontade de jogar tudo novamente. A Interface é muito simples, tem controles fáceis de se adaptar e, sendo assim, permitem que você manipule Max com agilidade e rapidez durante complexas cenas de ação.

As seqüências de ação, por sua vez, são outro ponto alto do jogo. MP incorpora a técnica "Bullet Time" de ação em câmera lenta, introduzida em "Matrix". No jogo você pode ativar o Bullet Time por um tempo limitado que depois vai sendo "recarregado" conforme você vai matando outros bandidos.



O jogo é capaz de adaptar sua dificuldade de acordo com a sua performance. Assim, não se torna impossível nem muito fácil. Se você morrer em determinada situação, deverá reiniciar a partir do último jogo gravado, inexistindo tempo de recarga. Isto mesmo, você pressiona F9 para carregar o último save game e, então, ele imediatamente aparece na sua tela! O jogo flui sem travar durante todo o tempo, até nas seqüências repletas de inimigos.

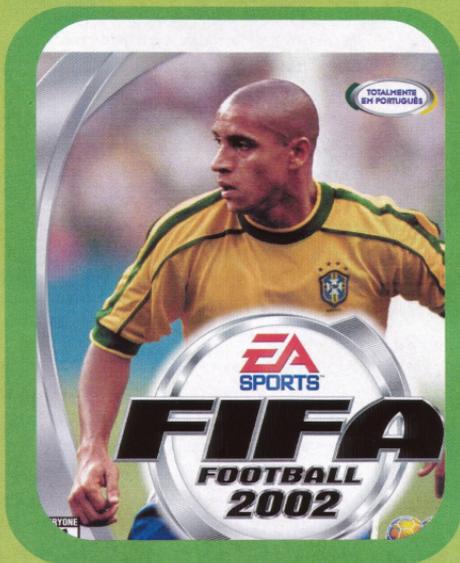
Conclusão

Max Payne é sensacional, um dos fortes candidatos a jogo do ano, comparável ao fantástico Metal Gear Solid do PSX. É o estado da arte dos jogos de ação em terceira pessoa que só peca pela brevidade. Porém pode-se afirmar que muito mais está por vir, como a própria Remedy afirma nos créditos finais do jogo. Não é todo dia que lança-se um produto que é jogo, filme e quadrinhos ao mesmo tempo, e todos criados por mãos de mestres no assunto.

Avaliação do Jogo

gráfico	●●●●●●●●●●	10.0
som	●●●●●●●●○	9.5
jogabilidade	●●●●●●●●●●	10.0
total geral =		9.8

A magia do futebol está de volta na mais nova edição da aclamada série FIFA da Electronic Arts (EA), que traz melhorias em relação a anterior e um jogador brasileiro na capa, o lateral esquerdo Roberto Carlos.



As edições anuais do FIFA sempre trazem novidades e melhorias, mantendo o estilo original, mas desta vez, atendendo a pedidos, a EA criou um jogo quase novo, com muitas mudanças, principalmente na jogabilidade. As diferenças são diversas, a começar pelo nome do jogo que passou a ser FIFA Football! E também pelo engine novo que melhorou muito a jogabilidade, sendo um marco no processo evolutivo da série.

FIFA Football 2002

Reinventando a paixão nacional

Por Ramsés [ramsés@jogos.com.br]

O Jogo

De início, o jogador percebe o novo layout dos menus, mais modernos e bonitos e, em seguida, descobre novas opções como ajustes de inteligência artificial e o assistente do FIFA 2002, que auxilia o jogador nas substituições, indicando até o jogador cansado. Ainda nos menus, o jogador notará que, pela primeira vez na história da série, os controles poderão ser configurados conforme a sua vontade, algo que era esperado há bastante tempo.

O FIFA 2002 possui os já conhecidos campeonatos (torneios e temporadas), que podem ser editados ou criados, assim como campeonatos reais de vários países, excluindo, infelizmente, o “Brasileirão”. Como nos outros jogos, o jogador poderá criar seu campeonato nacional com os principais times. Porém, nem todas as equipes brasileiras estão presentes, sendo que nesta edição entrou o Atlético Mineiro, mas saíram São Paulo e Palmeiras por não terem assinado contrato a tempo.

No entanto, há uma grande novidade: um novo torneio embalado no ritmo da Copa do Mundo de 2002, a Classificação para a Copa, onde a missão do jogador é levar sua seleção para o maior evento futebolístico do mundo, além da possibilidade de se jogar partidas amistosas. O gerenciamento do time é o mesmo da edição passada, incluindo mudanças táticas, substituições e transferências de jogadores.

Mas não fica só nisso, pois a EA Sports ainda resolveu criar a seção “Premiação”, onde são exibidas as principais conquistas do jogador e as competições que ainda devem ser desbloqueadas, já que agora, com a conquista de certos campeonatos, o jogador ganhará figurinhas e novas competições.



Jogabilidade

A jogabilidade está melhor do que nunca com o aperfeiçoamento dos controles e mais realismo, proporcionando um jogo aberto e flexível, e permitindo aos jogadores tentar várias jogadas diferentes, prender a bola ou recuar, administrando a partida. Basicamente, tudo é possível nesta nova edição.

O realismo também está presente na movimentação dos jogadores: quando perde aquele gol feito, o jogador leva as mãos à cabeça e chega até a se ajoelhar; sem contar com os inúmeros gestos bem naturais, matadas de bola, dribles reais, belas defesas, tropeços e escorregões.

Uma ótima inovação é a possibilidade de se lançar a bola à frente, incluindo lançamentos longos, para um jogador conseguir se desgarrar da marcação, correr em direção a redonda com velocidade, sendo muito útil para surpreender a defesa e fazer aquele golaço! O legal é que o jogo faz isso automática e manualmente, e o jogador que se coloca em boa posição para receber a bola, chega até a erguer o braço pedindo o passe ou o lançamento. Este recurso já era visto nos jogos de futebol da Konami, mas só agora a FIFA adotou, mas com maior qualidade.

Outra novidade é a tabelinha com dois jogadores. Quando o segundo jogador recebe a bola, toca imediatamente para onde o primeiro se deslocou. Com estas inovações e uma inteligência artificial avançada, o jogo se tornou mais complexo e difícil, o que significa mais realismo e emoção.

Fazer gols já não é tão simples e jogadas que

sempre davam certo (desista dos infalíveis cruzamentos de linha de fundo – eles quase nunca funcionam!), agora poderão ser defendidas, pois neste título, o sucesso vai depender sempre da habilidade de cada jogador e do usuário. Nestas jogadas, estão incluídos os passes, medidos por uma barra de energia, dando maior precisão e controle.

Os ângulos de visão continuam os mesmos do antecessor, podendo-se jogar vendo de perto ou de longe, de frente para os gols ou de lado, assim como os replays, que podem ser gravados e mostrar as jogadas e os gols de vários ângulos, reproduzindo as faltas automaticamente. Nesta edição, o usuário poderá ainda assistir a um tira-teima dos impedimentos. Também é possível criar e editar times e jogadores, torneios e campeonatos que ficam registrados, além de muitas outras opções para você configurar seu FIFA como quiser. Ao todo, FIFA 2002 conta com mais de 450 times, incluindo seleções e clubes, garantindo muita diversão por muito tempo.



Gráfico e som

O que já era bom, ficou ainda melhor! O visual do FIFA 2002 é de encher os olhos dos mais exigentes. Tudo está mais bem detalhado: o gramado, o gol, a torcida, os estádios e, principalmente os jogadores, que possuem movimentos suaves e realísticos, com texturas mais definidas. Muitos craques estão fielmente representados, e suas expressões da face são mais naturais.

Como sempre, detalhe é o que não falta neste jogo, e podemos notar as câmeras de TV que acompanham sempre a bola, o pessoal de apoio, o banco de reservas, e as placas publicitárias de empresas famosas, além de outras minúcias, sem contar o balanço da rede e os efeitos da luz, da chuva e do brilho do sol, tudo em alta qualidade.

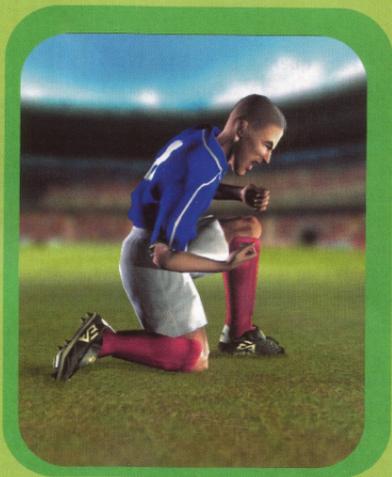
Sem dúvida, a qualidade gráfica é elemento importante na interação do jogador com o ambiente do jogo, e o FIFA 2002 viabiliza esta interação, fazendo com que você sinta todas as emoções de uma partida de futebol.

As músicas combinam bem com o jogo e complementam a navegação pelos seus vários menus, assim como nos intervalos entre as partidas. Os efeitos sonoros estão muito bons, representando bem as torcidas e os barulhos dentro de campo, como a comemoração e discussão dos jogadores, o toque de bola e o apito do juiz. As torcidas cantam, tocam cornetas, vaiaem, aplaudem, incentivam o time e até pode se ouvir algumas batucadas.

A narração, novamente feita por Milton Leite, é outro fator importante, pois além de nitida é coerente com o que acontece dentro das quatro linhas e os comentários de Antônio Moreno também são interessantes.

Conclusão

FIFA Football 2002 traz mais uma vez para dentro de nossos lares a emoção do futebol, que mesmo virtual, torna-se cada vez mais apaixonante, inovador. Em suma, evolui junto com a exigência e o desejo do jogador de usufruir um grande jogo que une excelente jogabilidade, ótimos gráficos e áudio de primeira. É gol de placa!



Avaliação do Jogo

gráfico ●●●●●●●●●● 10.0

som ●●●●●●●●●● 10.0

jogabilidade ●●●●●●●●●● 9.5

total geral = 9.8

Star Wars: Galactic Battlegrounds

Por Marco Andre Mezzasalma [elric@jogos.com.br]

Para quem é fã de Star Wars, introduções são desnecessárias. Imagine um jogo onde você pode comandar os exércitos de andróides da Federação de Comércio em sua luta contra os anfíbios Gungans e o povo pacifista de Naboo, ou então um jogo em que você controla os Wookies de Kashyyyk enfrentando a ameaça do Império. Agora você não precisa mais imaginar, pois a LucasArts lançou o jogo de estratégia em tempo real Star Wars: Galactic Battlegrounds.

Force Commander, o jogo anterior do gênero ambientado no universo dos cavaleiros Jedi e Lordes Sith, não chegou a ser um sucesso, pois tinha uma interface de comando meio complicada, gráficos não tão empolgantes assim e uma jogabilidade que beirava o sofrível. Felizmente, a LucasArts aprendeu a lição, e o resultado é um jogo que tem um brilhantismo que transcende o seu antecessor.



O Jogo

As seis campanhas cobrem toda a cronologia já descrita nos filmes e livros da série de Star Wars, desde a República apoiada pelo Conselho Jedi, passando pelo Império e os Lordes Sith e indo além da derrocada do Império pelas mãos da Aliança Rebelde.

A primeira campanha é um tutorial no qual você ensina o jovem Chewbacca a erguer, proteger e desenvolver uma colônia Wookiee em um planeta remoto. Em seguida, você e seus companheiros Neimodeanos seguem as ordens de Darth Sidious e invadem o planeta Naboo para o benefício da Federação de Comércio. As outras quatro campanhas preservam o espírito da saga, incluindo participações de outros personagens ilustres como Darth Vader e Han Solo.

Jogabilidade

Star Wars: Galactic Battlegrounds (SWGB) utiliza o mesmo engine de outros jogos de estratégia como Age of Empires e Starcraft, onde você constrói estruturas que produzem unidades e pesquisa avanços tecnológicos específicos. Quando sua civilização atinge um novo estágio tecnológico, todas as unidades beneficiadas sofrem um melhoramento automático.

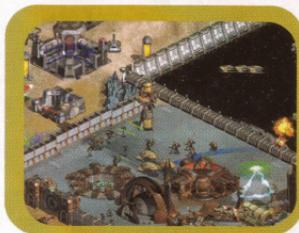
Além disso, alguns detalhes se diferenciam no quesito jogabilidade. Os trabalhadores, aqueles que coletam recursos e constroem as estruturas em todos os jogos, têm no painel de controle um indicador que lhe avisa se há algum trabalhador ocioso. Este mesmo indicador permite ir direto para o "vagabundo", designando-o para uma tarefa. Se isso não é inovação suficiente, que tal um alerta que, quando ativo, permite que seus trabalhadores se protejam no Centro de Comando e contra-ataquem seus inimigos?

Outra inovação muito boa permite ao jogador ver o contorno de qualquer unidade localizada atrás de alguma estrutura ou cenário, e a cor deste indica se é uma unidade aliada, neutra ou inimiga.

Gráfico e som

Os gráficos de SWGB são infinitamente melhores que os de seu predecessor, Force Commander, e não deixam nada a desejar quando comparados a jogos semelhantes como Age of Empires 2. As imagens das unidades são muito bem renderizadas.

As músicas e efeitos sonoros são muito bons também, e junto com a dublagem dos personagens fazem com que você se sinta realmente dentro do jogo. Só para dar uma idéia da importância disto, no tutorial o Mestre Jedi Qui-Gon Jin lhe explica os objetivos e ações que você deve seguir, e quando ele lhe envia seu aprendiz, o jovem Padawan Obi-Wan Kenobi, os diálogos acrescentam um tom de realismo ao jogo, que de outra forma não seria a mesma coisa.



Conclusão

O jogo Star Wars: Galactic Battlegrounds não é apenas mais um jogo de estratégia em tempo real, e sim uma fantástica combinação deste tipo de jogo com o universo de Star Wars.

As inovações são fenomenais e superam algumas das limitações mais desagradáveis dos outros jogos deste tipo. Como se isso ainda não bastasse, se você for um fã de Star Wars, a possibilidade de criar AT-ATs e Mestres Jedi e Sith, de lutar no planeta gelado Hoth ou nos pântanos de Dagobah, bem como de pesquisar avanços como Rede de Espionagem Bothan e Endosso Hutt adicionam um tempero especial a esse jogo.

Avaliação do Jogo

gráfico	●●●●●●●●●○ 9.0
som	●●●●●●●●●○ 9.0
jogabilidade	●●●●●●●●●●●●●● 10.0
total geral =	9.3

Análises

PlayStation

Tony Hawk's Pro Skater 3

Crianças, não tentem fazer isso em casa

Por Slaughter [slaughter@jogos.com.br]



Uma das vantagens de ser fera nos games é tornar-se um ás virtual em atividades radicais. Nós, por exemplo, seríamos incapazes de nos equilibrar sobre um skate por mais de alguns míseros segundos e, no entanto, somos capazes de fazer malabarismos sobre uma prancha virtual que deixariam o próprio Tony Hawk envergonhado!

Embora o jogo tenha sido originalmente desenvolvido para PS2, a Shaba Games fez um excelente trabalho transportando o título da Neversoft para o PSX, mantendo intactas as principais características da melhor série de jogos de esportes radicais do momento.

O Jogo

Seguindo a mesma fórmula vencedora dos anteriores, você pode jogar com celebridades internacionais, ou pode criar um skatista personalizado.

No modo carreira, você é apresentado a uma série de objetivos por fase, e deve completá-los num tempo determinado para liberar novas fases e prosseguir na carreira. Os objetivos são os mais variados: colecionar itens, encontrar setores secretos, realizar truques em setores do cenário, entre outros.

Além destes, cada truque e manobra especial executada com o skate vale pontos, e altos placares valem como objetivos completados. Não é necessário conseguir todos os objetivos de um cenário para liberar o próximo, basta completar alguns, e você pode optar pelos que achar melhor.

Além do modo carreira, você pode optar por fazer suas acrobacias livremente, sem limite de tempo, no modo "Free Skate". Se preferir, pode construir, gravar e jogar em seu próprio cenário customizado. Opções é que não faltam!

Jogabilidade

Essa é a palavra de ordem do jogo: "jogabilidade". Além de ser bem estudado, desenhado e implementado, TH3 é resultado de um longo refinamento. Sendo assim, é natural que proporcione excelente jogabilidade. O jogo se destaca por ser capaz de inserir o jogador no contexto de um esporte de difícil adaptação de uma maneira tão natural. Como isto foi feito?

Primeiramente, o estado natural é o de movimento, ao invés de parado. Não há esforço no controle para mover o jogador, pois ele já está deslizando sobre a prancha tão logo o cenário é carregado.

Fazer truques com o skate, além de ser maneiro, vale pontos. Uma vez que você já está indo bem nas tarefas de se manter em movimento, por que não aproveitar e fazer umas piruetas durante o processo?

Pois é justamente assim que a coisa flui, e quando você menos espera, já está desafiando as leis da física ao escalar uma parede sobre as quatro rodinhas. Neste momento, Kickflips, Airwalks, Ollies, e outros, se incorporam naturalmente ao seu vocabulário.



Gráfico e som

Não dá para comparar a qualidade gráfica do original para PS2 com esta versão mas, mesmo assim, podemos dizer que os recursos do bom e velho PSX foram usados ao máximo e da melhor maneira possível.

Os efeitos sonoros são bem realistas. Cada superfície tocada pelo skate produz um som diferenciado e a trilha sonora é de arrasar. A abertura do jogo rola ao som de "Ace of Spades" do Motorhead, ao lado de outras bandas clássicas, como o eterno Ramones. Se não tivesse nada para jogar no CD, ele já seria bom só para ouvir!

Conclusão

Se você é um skatista dos bons e já entende todas as manhas do negócio, irá adorar este jogo. Agora, se a sua taxa de tombos por metro quadrado em cima de um skate, assim como a nossa, ultrapassa a casa de uma dúzia, compre esse jogo e encare seus desafios. Você vai amá-lo! Mas não se emocione, e tente lembrar que os tombos fora da tela sempre machucam muito mais.

Avaliação do Jogo

gráfico ●●●●●●●●○ 8.0

som ●●●●●●●●●● 10.0

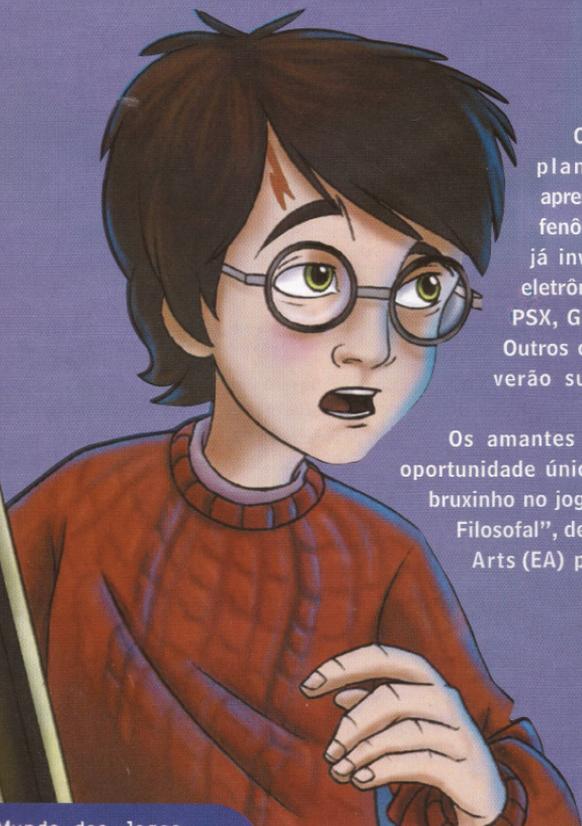
jogabilidade ●●●●●●●●○ 9.0

total geral = 9.0



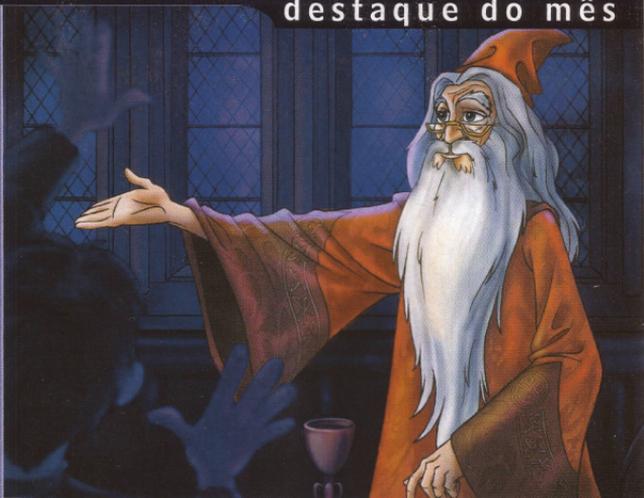
Destaque do mês

Harry Potter



O bruxinho mais famoso do planeta dispensa longas apresentações: Harry Potter é um fenômeno em todas as mídias e já invadiu o mundo dos jogos eletrônicos com versões para PC, PSX, GameBoy Color e Advance. Outros consoles, como GC e PS2, verão suas aventuras em 2002.

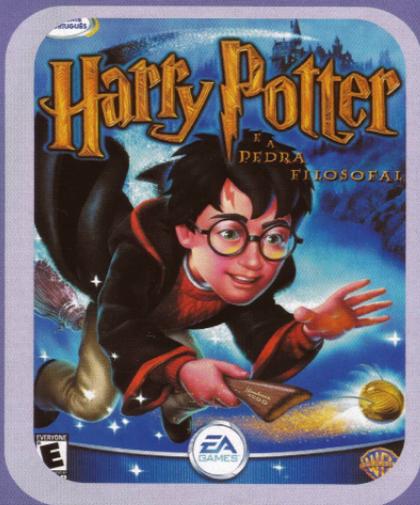
Os amantes dos livros têm agora a oportunidade única de assumir o papel de bruxinho no jogo "Harry Potter e a Pedra Filosofal", desenvolvido pela Electronic Arts (EA) para diversas plataformas.



Todos os jogos partem da mesma premissa: o jogador incorpora Harry a partir de sua chegada na escola de Hogwarts. Lá, cada aluno é selecionado para fazer parte de uma das quatro casas de feiticeiros que compõem a escola: Grifinória, Sonserina, Lufa-Lufa e Corvinal.

Os títulos foram desenvolvidos para um público que não tem experiência com jogos eletrônicos, e são bastante fáceis de aprender. Não conhecer a história também não é problema, uma vez que “Harry Potter e a Pedra Filosofal”, por ser baseado no primeiro livro, não exige profundos conhecimentos.





A EA queria que este fosse um jogo simples e divertido, que pudesse ser jogado por crianças e adultos. Por um lado esta é a grande qualidade do jogo. Do outro é um defeito: jogadores mais experientes podem considerá-lo fácil demais comparado à maioria dos jogos de aventura para PC.

Durante o jogo, Harry deve aprender diversos feitiços para conseguir ultrapassar os obstáculos que encontrará pelo caminho. Para aprender uma magia, o jogador deve desenhar com o mouse um símbolo que aparece na tela, sem tremer ou passar do tempo limite.

Assim que um feitiço for aprendido, Harry deverá praticá-lo em uma fase de treinamento – cada feitiço tem uma fase desse tipo, que é praticamente um subjogo dentro do jogo.

Além disso, o jovem feiticeiro deve recolher Feijões de Todos os Sabores coloridos, que podem ser

PC

ser trocados por cartas colecionáveis falando sobre os grandes bruxos de todos os tempos. Embora as descrições nas cartas sejam curtas, colecionar todas elas pode ser um desafio digno de qualquer viciado.

Outra característica agradável é a participação de Harry em uma partida de Quadribol, o esporte dos bruxos. Voar não é moleza, mas é virtualmente impossível perder uma partida, já que o outro time não se esforça nem um pouco para ganhar.

Jogabilidade

O jogo é extremamente simples, mesmo para iniciantes, e possui instruções na tela para os comandos, o que facilita ainda mais o aprendizado. Seu único problema é que a necessidade de usar o teclado sempre existe, embora a maior parte das funções possa ser realizada apenas com o mouse.

Aumentar ou reduzir a velocidade de sua vassoura mágica, por exemplo, só pode ser feito no teclado.





Mas algumas seqüências são empolgantes, como a hora em que Harry deve utilizar seu manto de invisibilidade para passar furtivamente pelo inspetor da escola e sua gata de estimação.

Gráfico e som

A versão para PC é um deleite para os olhos. Os gráfico, que utilizam o engine do jogo Unreal, recriam com perfeição os cenários do recém-lançado filme. Os cômodos do castelo de Hogwarts são extremamente detalhados, e as áreas exploráveis são um prazer a mais para o jogador vivenciar. Fantasmas passeiam pelos corredores, as armaduras se movem e os quadros olham em diferentes direções.

Harry pode olhar em todas as direções, e a ambientação do jogo suporta muito bem esta habilidade. Um ponto positivo é a caracterização dos demais personagens, visivelmente inspirada no filme, como é o caso dos professores.

A música é boa do começo ao fim. A trilha sonora do jogo traduz bem as emoções de cada momento, sejam elas a excitação de uma partida de Quadribol ou a tensão de um mistério difícil de resolver. As vozes dos personagens também são ótimas, e a dublagem em português nada deve à original.

Conclusão

“Harry Potter e a Pedra Filosofal” para o PC é um jogo divertido, mas não tem o apelo do livro e pode ser repetitivo às vezes. As crianças certamente adorarão, mas o jogo não vai satisfazer o público mais velho, especialmente os jogadores inveterados. A duração do jogo também não encanta – é possível terminá-lo em um dia sem muito esforço. Mesmo assim, para quem gosta de Harry Potter, é um prazer passar pelas diversas fases do jogo, e este é um bom título para crianças, que estejam abandonando os jogos puramente educativos, começarem a se divertir.



Avaliação do Jogo

gráfico ●●●●●●●●○ 9,0

som ●●●●●●●○ 8,0

jogabilidade ●●●●●●●○ 7,0

total geral = 8,0

PlayStation

Harry Potter

E A PEDRA FILOSOFAL



Este é um caso daqueles em que o mesmo jogo é bem diferente de uma plataforma para outra. Mais complexo e difícil de controlar que a versão para PC, "Harry Potter e a Pedra Filosofal" para PSX pode complicar a vida até mesmo de especialistas em videogame.

A história é a mesma, embora alguns detalhes sejam diferentes: os Feijões de Todos os Sabores servem para conseguir as senhas para passar através dos retratos do castelo de Hogwarts, onde se escondem várias passagens secretas. Os feitiços são aprendidos através de seqüências que devem ser digitadas utilizando os botões do controle, e cada feitiço usa um tipo diferente de seqüência - não é só a ordem dos botões que muda, mas o modo de apertá-los.

Jogabilidade

Simplemas nem tanto, os comandos deste jogo para PSX são fáceis de aprender, mas difíceis de dominar. Algumas passagens, como a primeira aula de voo de Harry sobre uma vassoura, são complicadas e requerem paciência, além de coordenação motora. Os enigmas são relativamente fáceis, e embora não sejam um desafio, podem exigir um bocado de habilidade manual.

O jogo só pode ser salvo em pontos específicos, sinalizados por livros vermelhos que ficam abertos no meio do nada, flutuando e brilhando. É importante lembrar que o título requer um cartão de memória – para começar a jogar, ele deve estar encaixado no aparelho. Não se esqueça disto, hein???

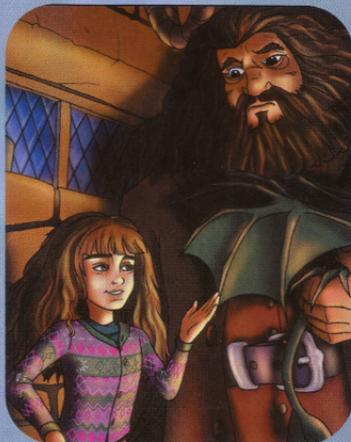
Gráfico e som

Visualmente, a versão para PSX de "Harry Potter e a Pedra Filosofal" pode ser considerada uma "prima pobre" da versão para PC. Os personagens são mais quadrados, os cenários são menos detalhados e não deslumbram tanto, e os efeitos especiais não são tão caprichados. A variedade de ambientes e salas, no entanto, impressiona, mesmo que eles não sejam tão bem acabados.

O jogo para PSX não tem versão em português, então não se pode compará-la nesse sentido com o jogo para PC, mas as vozes dos personagens são fiéis à caracterização dos mesmos, e os efeitos sonoros são bons, embora repetitivos. A ausência de música incomoda em alguns momentos, ainda que boa parte das cenas possua ruídos de fundo.

Conclusão

Por incrível que pareça, "Harry Potter e a Pedra Filosofal" para o PSX é em alguns momentos mais instigante do que a versão para PC, embora menos luxuosa. Fanáticos por Harry Potter podem insistir em adquirir as duas versões do jogo, mas aqueles que querem apenas se divertir podem optar por uma delas. Qual? Mais do que o jogo em si, o jogador deve levar em conta na hora de decidir a plataforma com a qual ele se sente mais confortável.



Avaliação do Jogo

gráfico ●●●●●●○ 7.0

som ●●●●●○ 6.0

jogabilidade ●●●●●●○ 8.0

total geral = 7.0

Análises

PlayStation 2

Gran Turismo 3

Por Slaughter [slaughter@jogos.com.br]

Se você estava procurando um bom motivo para quebrar aquele cofrinho e comprar um PlayStation 2, esse motivo chama-se Gran

Turismo 3 A-spec (GT3). Mesmo você não sendo um entusiasta de jogos de corrida, GT3 é, no mínimo, um colírio para os olhos.

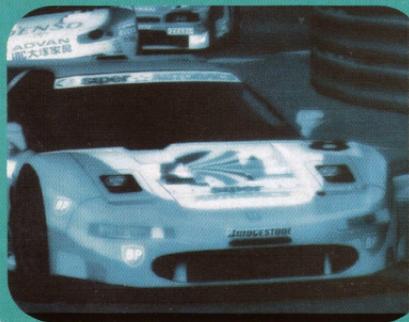
O Jogo

A série Gran Turismo fez seu nome no PSX, e agora chega com sua mais impressionante versão para PS 2. O jogo mantém a mesma fórmula dos seus antecessores, incrementada em alguns pontos, principalmente nos gráficos. Para quem não conhece, os jogos da série destacam-se por simular com muita precisão os mais velozes carros do mundo real, com controles que se mostram ao mesmo tempo acessíveis para os iniciantes e desafiadores para os veteranos.

GT3 traz novamente as opções de jogo em modo arcade e simulation. No primeiro, o jogador tem acesso direto aos carros e pistas e, conforme vai ganhando corridas, novos carros e pistas são revelados. Já no segundo modo, o jogador começa com uma pequena quantia em dinheiro, suficiente para comprar um carro de início de carreira.

Diferentemente dos antecessores, no GT3 não existem carros usados para compra, todos são 0Km e quase todos os modelos estão disponíveis. Esta nova versão traz apenas 25% da quantidade de carros presentes no GT2, o que corresponde, é bom deixar claro, a mais de uma centena de carros, como Alfa Romeo, Audi, BMW e outros tantos.

Grande parte dos campeonatos disponíveis exige do piloto determinadas licenças especiais de direção, que podem ser conseguidas completando-se provas especiais. São seis licenças, cada uma com oito exames. Estes não são nada fáceis, e exigem, geralmente, muitas repetições.



Com as licenças, o piloto poderá se inscrever em qualquer uma das competições disponíveis no jogo, que desta vez foram classificadas em 5 grupos: liga iniciante, liga amadora, liga profissional, endurance e rally. As competições que fazem parte de cada um dos grupos apresentam diferentes regulamentos, todas elas consistindo em duas ou mais corridas. Os participantes são premiados em dinheiro a cada corrida, com quantias que variam com a posição de chegada, e o vencedor da competição leva ainda um carro de presente.

Para manter as supermáquinas sempre competitivas, o jogador tem a seu dispor uma enorme quantidade de melhoramentos disponíveis, capazes de incrementar a estabilidade, suspensão, peso e potência dos veículos. Ao adicionar determinadas peças ao carro, o jogador poderá fazer ajustes individuais em diversos parâmetros: suspensão, freios, entre outros.

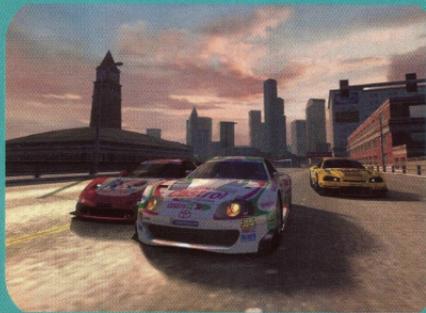


Jogabilidade

O que dizer sobre a jogabilidade de GT3? Este jogo traz a emoção de pilotar carros de uma maneira que nenhum outro jamais conseguiu! Depois de algumas horas de jogo, até os iniciantes se sentirão dentro de um cockpit, acelerando as batidas do coração juntamente com o carro e respirando fundo após cada derrapada em alta velocidade.

Para os mais puristas, GT3 não é uma simulação perfeita, e de fato não é. Os carros não se amassam ou quebram em batidas, por exemplo. Dessa vez foram adicionados ainda dois novos auxílios de pilotagem que podem ser desativados em prol de uma experiência ainda mais real. São eles: o Controle Ativo de Estabilidade (ASM) e o Sistema de Controle de Tração (TCS). Ambos podem ser configurados em diferentes níveis para agradar desde o jogador mais comedido até o mais audacioso.

Assim como seus antecessores, o GT3 permite a visualização de replays da corrida completa. Quem já conhece a série sabe que estes não são replays comuns, mas sim "OS replays". Não há nada parecido em nenhum outro jogo do gênero. É possível ficar horas assistindo a replays gravados.



Desta vez, eles estão tão perfeitos que é possível enganar os desavisados, dizendo tratar-se de um filme ou corrida real na televisão! Não é brincadeira!! E pra matar a pau de uma vez, agora é possível visualizar os replays de diversas maneiras, sendo a mais fantástica delas aquela que permite sincronizá-lo com uma música. Nota 1000!!!

Outra novidade que deve agradar aos mais "certinhos" é o novo analisador de performance, em que é possível carregar dois replays gravados e analisar, comparativamente, a performance dos carros através de diferentes métodos, como replays em câmera lenta e gráficos matemáticos.

Gráfico e som

Vamos deixar uma coisa clara: não existe jogo de corrida hoje, com gráficos tão fabulosos quanto o GT3. Não estamos falando só de jogos para consoles, mas sim, de todas as plataformas. Se você tem um computador e uma placa de vídeo aceleradora 3D de última geração, não é possível reproduzir nele os gráficos de GT3 com a mesma taxa de frames por segundo conseguida no PS2. Os modelos dos carros esbanjam em realismo, e a iluminação aplicada sobre eles gera um efeito só conseguida em imagens estáticas de objetos 3D pré-renderizados.

O jogo traz de volta os famosos circuitos dos jogos anteriores, como Trial Mountain, Grand Valley, Deep Forest e Laguna Seca, entre outros novos. No total são 19 pistas originais e 34 variações. Todas as pistas antigas foram drasticamente remodeladas e agora parecem "vivas".

Os efeitos sonoros do jogo são sensacionais, desde o ronco dos motores até os diferentes sons ouvidos quando as rodas tocam diferentes tipos de superfícies, como o asfalto,

brita ou grama. A trilha sonora é composta por um elenco de bandas famosas. Nomes como Lenny Kravitz, The Cult, Mötley Crüe, Judas Priest e Snoopy Dog estão presentes, alguns com versões feitas especialmente para o jogo.

Conclusão

Pois é, os japoneses conseguiram novamente nos arrebatam (e arrebentam) com mais esse fabuloso jogo da série GT, que mostra todo o potencial do PS2. As vendas de GT3 ao redor do mundo ultrapassaram até as mais otimistas expectativas da indústria, e não era para menos. Afinal, estamos falando do jogo de corrida mais jogável e bem produzido da história dos videogames, e ponto final.



Avaliação do Jogo

gráfico	●●●●●●●●●●	10.0
som	●●●●●●●●●●	10.0
jogabilidade	●●●●●●●●●○	9.5
total geral =		9.8

CADA GUERREIRO TEM UM NOME...
E TODOS MORRERIAM POR VOCÊ



BATTLE REALMS™

PC
CD



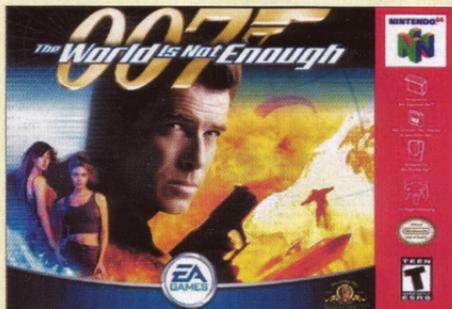
© 2001 Crave Entertainment, Inc. Todos os direitos reservados. Engine de Batalha ©2001 Liquid Entertainment, LLC. Todos os direitos reservados. Desenvolvido por Liquid Entertainment, LLC. Co-publicado por Ubi Soft Entertainment S.A. e Crave Entertainment, Inc. sob licença da Crave Entertainment, Inc. Battle Realms, Crave Entertainment e o logotipo da Crave Entertainment são marcas registradas de Crave Entertainment, Inc. nos E.U.A. e em outros países. Liquid Entertainment, LLC e o logotipo da Liquid Entertainment são marcas registradas da Liquid Entertainment, LLC. Todos os outros copyrights e marcas pertencem a seus respectivos proprietários. GameSpy Arcade © 1994-2001 GameSpy Industries, Ltd. O logotipo de GameSpy e GameSpy são marcas de propriedade de GameSpy Industries, Ltd.

Dicas



por Flávio Dias [fdias@jogos.com.br]

Nintendo 64: 007 The world is not enough:



→ MUDAR AS OPÇÕES DE ARMA:

Segure e aperte para mudar as opções da sua arma. Por exemplo, você pode fazer a sua Wolfram P2K ter silenciador (cada arma tem uma opção diferente).

→ USAR DISPOSITIVOS:

Segure e aperte para usar outros dispositivos, como os óculos nightvision. Dependendo da fase, apenas alguns dispositivos irão funcionar.

→ CENÁRIO AIR RAID:

Complete o level Masquerade na dificuldade "Agent" em um tempo menor do que 3:15 para destravar o Air Raid cenário para o modo multiplayer.

→ CENÁRIO CAPTURE THE BRIEFCASE:

Complete o level Turncoat na dificuldade "Secret Agent" em um tempo menor do que 3:20 para destravar o cenário Capture The Briefcase no modo multiplayer.

→ CENÁRIO CASTLE:

Complete o level Subway na dificuldade "Agent" em um tempo menor do que 2:15 para destravar o cenário Castle no modo multiplayer.

→ CENÁRIO FOREST:

Complete o level Night Watch na dificuldade "00 Agent" em um tempo menor do que 2:20 para destravar o cenário Forest no modo multiplayer.

→ CENÁRIO GOLDEN GUN:

Complete o jogo na dificuldade "00 Agent" para destravar o cenário Golden Gun no modo multiplayer. Neste cenário você deve coletar as três partes da golden gun e matar todos os seus oponentes com ela para ganhar.

→ CENÁRIO SKY RAIL:

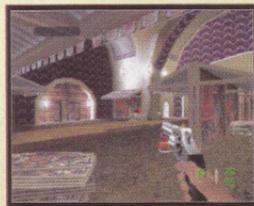
Complete com sucesso o Cold Reception level na dificuldade "Secret Agent" em um tempo menor do que 3:15 para destravar o cenário Sky Rail no modo multiplayer.

→ CENÁRIO TEAM KING OF THE HILL:

Complete o level King's Ransom na dificuldade "Agent" em um tempo inferior do que 2:20 para destravar o cenário Team King Of The Hill no modo multiplayer.

→ SKINS DE CIVIL:

Complete o level City Of Walkways 1 na dificuldade "Agent" com um tempo inferior do que 3:35 para jogar com a textura da roupa do civil.





→ SKINS CLÁSSICAS:

Complete o jogo na dificuldade "Secret Agent" para destravar as texturas Tuxedo Bond, Baron Samedi, Oddjob e Jaws.

→ SKINS CONTEMPORÂNEAS:

Complete o jogo na dificuldade "Agent" para destravar as Skins de Alec Trevelyan (006), Wai Lin, Max Zorin, May Day e Christmas Jones (vestido).

→ SKINS COVERT:

Complete o level City Of Walkways 1 na dificuldade "Secret Agent" com um tempo inferior a 3:45 para destravar as Skins covert.

→ SKINS EXÓTICAS:

Complete o level Cold Reception na dificuldade "00 Agent" com um tempo inferior a 3:25 para destravar as skins Exóticas.

→ SKINS SECURITYS:

Complete o level King's Ransom na dificuldade "Secret Agent" com um tempo inferior a 3:45 para destravar as skins Security.

→ SKINS DOS CIENTISTAS:

Complete o level Masquerade na dificuldade "00 Agent" com um tempo inferior a 4:20 para destravar a skin dos cientistas.

→ SKINS DOS SOLDADOS:

Complete o level Midnight Departure na dificuldade "Agent" com um tempo menor do que 3:05 para destravar a skin dos soldados.

→ SKINS DE TERNO:

Complete o level Curious na dificuldade "Secret Agent" com um tempo menor do que 2:00 para destravar a skin do terno.

→ MODO GADGET WAR:

Complete o level Fallen Angel na dificuldade "Secret Agent" com um tempo menor do que 2:45 para destravar o modo Gadget War.

→ MODO WILDFIRE:

Complete o level City Of Walkways 2 na dificuldade "Agent" com um tempo menor do que 3:40 para destravar o modo Wildfire.

Tony Hawk's Pro Skater:

→ TODAS AS 'TAPES':

Pause o jogo, segure L e aperte C direita, Esquerda, Cima, C de Cima, C de Cima, Direita, Baixo, Cima. Se você fez corretamente a tela irá tremer.

→ BALANCE PERFEITO:

Pause o jogo e segure L e aperte C de Cima, C direita, Esquerda, C direita, Direita, Cima, Baixo.

→ AUMENTAR OS STATS PARA 10:

Pause o jogo, segure L e aperte C de Cima, C esquerda, Esquerda, Cima, C de Baixo.



007 Golden Eye

→ TODOS OS PERSONAGENS:

Faça o código (abaixo) na tela de escolha de personagens no último personagem e ganhe todos eles.

1. Segure o L e R e pressione C esquerda.
2. Segure o L e pressione C de Cima.
3. Segure o L e R e pressione Esquerda no Pad (NÃO o 3D Pad).
4. Segure o L e pressione Direita no Pad
5. Segure o R e pressione Baixo no Pad
6. Segure o L e R e pressione C esquerda
7. Segure o L e pressione C de Cima
8. Segure o L e R e pressione Direita no Pad
9. Segure o L e R e pressione C de Baixo
10. Segure o L e pressione Baixo no Pad

Nota: Fazendo este passo, você pode selecionar um personagem diferente na tela. Isto é suposto de acontecer.

LEVEL	FASE	CHEAT	NÍVEL	TEMPO
1	DAM	modo paintball	secret agent	2:40
2	facility	invencibilidade	00 agent	2:40
3	runway	modo dk	agent	2:05
4	surface	2x grnd. launcher	secret agent	5:00
5	bunker	2x rocket launcher	00 agent	3:30
6	silo	modo turbo	agent	4:00
7	frigate	sem radar	secret agent	3:00
8	surface-2	bond minúsculo	00 agent	4:30
9	bunker-2	2x thrng. knives	agent	4:15
10	statue	animação rápida	secret agent	1:30
11	archives	invisibilidade	00 agent	3:15
12	streets	foguetes inimigos	agent	1:20
13	depot	animação lenta	secret agent	1:45
14	train	silver pp7	00 agent	1:30
15	jungle	2x hntg. knives	agent	5:25
16	control	munição infinita	secret agent	3:45
17	caverns	2x rc-p90	00 agent	10:00
18	cradle gold	pp7	agent	9:30
19	aztec	2x lasers	secret agent	2:15
20	egyptian	todas as armas	00 agent	9:00

Playstation:

Driver 2:



→ SAIR DO CARRO:

Pressione ao mesmo tempo Cima e Triângulo.

→ DIRIGIR CARROS DE POLÍCIA DE BOMBEIROS:

Quando estiver andando e achar um carro de polícia estacionado, vá até ele e pressione Triângulo para entrar no carro. Se você avistar um carro de bombeiros em Chicago, pare-o e entre nele. Experimente apertar o botão da buzina para ouvir o som das sirenes dos carros.

→ CARRO SECRETO EM CHICAGO:

Em Chicago, vá até o estádio de baseball, e vá para a parte dos fundos, oposta aos portões principais, até a bilheteria e aperte Triângulo. O portão principal irá se abrir, entre nele e saia do carro. Suba a escada que leva à arquibancada e siga o caminho até você encontrar um carro esporte amarelo com listras pretas.

→ CARRO SECRETO EM HAVANA:

Dirija até o túnel localizado na parte oeste no final da cidade. Pouco antes de entrar no túnel existe uma rua à sua esquerda. Dirija até o final dessa rua até encontrar uma parede com um portão. Vire à direita e, a mais ou menos 1/3 do caminho, você encontrará um switch ao lado de algumas árvores a sua direita. Saia do carro, vá até ele e pressione Triângulo para abrir uma passagem secreta. Volte ao carro, dê meia volta e entre no portão agora aberto. Avance e desça no túnel, continue reto e siga até o final. Vire à direita e siga em frente fazendo contínuas curvas à esquerda. Quando chegar até a parte inferior vire à esquerda novamente, direita, e esquerda de novo. Siga o túnel até o final para achar o carro secreto na plataforma suspensa. Pressione o switch que está na parede do lado direito da plataforma.

→ CARRO SECRETO EM LAS VEGAS:

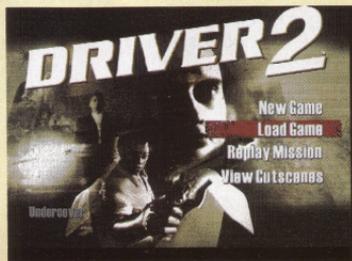
Pegue a primeira curva à direita e siga em frente. Vire à esquerda para ir até a área Tropicana. Vire à esquerda na segunda rua e pegue a primeira curva à esquerda. Siga a curva em "S" e pare no cruzamento. Você verá um prédio e um portão. Entre nesse prédio que tem 4 cones na frente. No final do prédio existe um portão aberto. Entre lá e veja um switch ao lado da grade no final do prédio. Saia do carro e ande até o switch. Pressione Triângulo e o primeiro portão visto se abrirá. Volte ao carro e dirija até a nova área aberta. O carro secreto estará atrás do prédio a sua frente.

→ JOGO SECRETO NO RIO:

Dê meia volta com o carro, siga a rua até o final e vire à direita. Siga esta rua até o final e vire à direita. Você verá alguns prédios à sua direita. No final desses prédios existe uma área com grades. Siga as grades e pare na última seção. Olhe à esquerda e você verá o switch ao lado do prédio. Dê meia volta com o carro, estacione, vá até o switch e pressione Triângulo para abrir uma área secreta. Volte ao carro e siga a grade. No meio do caminho você verá duas filas de palmeiras, essa é a entrada! Siga este caminho para revelar o jogo secreto na parte de trás do prédio. Esse jogo secreto também pode ser habilitado ganhando o Undercover Mission.

→ JOGO SECRETO 2 NO RIO:

Quando você deixar a área do primeiro jogo secreto (dica anterior), vire à direita e volte para a rua. Vire na terceira rua à esquerda. Siga essa próxima rua e pegue a segunda saída. No final da rampa, faça a curva em U e siga a rua entre as rampas. Siga esta rua, passe a primeira rua à direita e vá para a grade. O switch está à sua direita ao lado da grade. O jogo secreto também pode ser habilitado ganhando o Undercover Mission.



PC

Desperados: Wanted Dead Or Alive :

CHEAT CODES:

Durante o jogo, pressione [Shift Esquerdo] + [F11], e então entre com os seguintes códigos para habilitar a respectiva dica:

Resultado	Código
Mostrar todos os objetos	show me all
Munição Extra	jackal
Tornar-se invisível	hollow man
Parar o tempo	timeless
Ver diálogos	fidel castro
Mostrar condição de vitória	epitaph
Mostrar dicas	medic
Mostrar sinopse da missão	whats my destiny
Mostrar zona de sons	supersonic
Nova Arma	powerman
Ganhar o level atual	clint
Perder o level atual	schneider
Pressionar [Alt] para matar inimigos com um relâmpago	zeus

Alone In The Dark: The New Nightmare:

→ MODO CHEAT:

Comece o jogo usando o parâmetro "-wizardmaster" na linha de comando para destravar a opção de Cheat na tela de Inventário.

→ SAVES INFINITOS:

Quando estiver deixando o manor's lobby como Carnby, uma seqüência de FMV aparecerá ao encontrar Edenshaw. Na seqüência, ele irá dar a você um charm para salvar. Salve o jogo imediatamente após o término da seqüência de vídeo. Continue gravando o jogo repetidamente para pegar um "four save use" de cada vez.





Age Of Empires 2: The Age Of Kings:

MACETES:

Enquanto estiver jogando, aperte ENTER para mostrar a janela de chat e digite um dos macetes abaixo para ativar a função correspondente:

Resultado	Código
1000 ouro	robin hood
1000 madeira	lumberjack
1000 pedra	rock on
1000 comida	cheese steak jimmy's
Vitória Instantânea	i r winner
Perda Instantânea	resign
Construir Rapidamente	aegis
Mapa Completo	marco
Matar Oponente Indicado	torpedo[número]
Matar Todos os Oponentes	black death
Sem Sombras	polo
Controlar animais	natural wonders
VDML	i love the monkey head
Carro Cobra	how do you turn this on
Sabotagem	to smithereens
Cometer Suicídio	wimpywimpywimpy

Age Of Empires 2: The Conquerors :

CHEAT CODES:

Durante o jogo, pressione e digite os seguintes códigos para habilitar as dicas:

Resultado	Código
food em 1000	cheese steak jimmy's
gold em 1000	robin hood
stone em 1000	rock on
wood em 1000	lumberjack
Cobra car	how do you turn this on
Cometer suicídio	wimpywimpywimpy
Controlar natureza	natural wonders
Destruir todos os oponentes	black death
Construir mais rapidamente	aegis
Cães voadores	woof woof
Mapa inteiro	marco
Perda instantânea	resign
Vitória instantânea	i r winner
Matar oponente 1	torpedo1
Matar oponente 2	torpedo2
Matar oponente 3	torpedo3
Matar oponente 4	torpedo4
Matar oponente 5	torpedo5
Matar oponente 6	torpedo6
Matar oponente 7	torpedo7
Matar oponente 8	torpedo8
Macaquinho	furious the monkey boy
Guerra sem Fog	polo
Sabotar Unidade	to smithereens
Villager mais rápido e alto	i love the monkey head



Dreamcast

Crazy Taxi 2:



→ DESABILITAR FLECHA INDICADORA:

Na tela de seleção de caracteres, segure **START** e pressione **A**. A mensagem "No Arrows" aparecerá no canto esquerdo confirmando a dica.

→ DESABILITAR MARCADOR DE DESTINO:

Na tela de seleção de caracteres, segure **Y** e pressione **A**. A mensagem "No Destination Mark" aparecerá no canto esquerdo confirmando a dica.

→ MODO EXPERT:

Na tela de seleção de caracteres, segure **START + Y** e pressione **A**. A mensagem "Expert" aparecerá no canto esquerdo confirmando a dica. Neste modo não haverá setas nem marcadores de destino.

→ DISPLAY ALTERNADO:

Durante o jogo, pressione **B** no controle 3 (plugado na porta 3) para trocar o display para a perspectiva de primeira pessoa. Pressione **Y** no controle 3 para mudar para outro ângulo de câmera. Pressione **X** no controle 3 para ver o velocímetro. Pressione **A** no controle 3 para dar reset no display. Pressione **L** no controle 3 para mudar a cor da flecha.

→ MAPA AROUND APPLE:

Complete a primeira fila de mini-games (do 5-1 ao 5-5) no modo Crazy Pyramid para destravar o mapa around Apple.

→ MAPA SMALL APPLE:

Complete a segunda fila de mini-games (4-1 ao 4-4) no modo Crazy Pyramid para destravar o mapa Small Apple.

→ USAR A PUSH BIKE:

Complete a terceira fila de mini-games (3-1 ao 3-3) no modo Crazy Pyramid para destravar a push bike. Pressione **L** e **R** na tela de seleção de personagens para escolher a Push-bike.

→ USAR CARRINHO DE BEBÊ:

Complete a quarta fila de mini-games (2-1 ao 2-2) no modo Crazy Pyramid para destravar o carrinho de bebê. Pressione **L** e **R** na tela de seleção de personagens para escolher o carrinho de bebê.

→ USAR OS PERSONAGENS ORIGINAIS:

Complete a sexta fila do mini-game (5-5) no modo Crazy Pyramid para destravar todos os 4 personagens do Crazy Taxi original, Axel, Gena, B.D. Joe e Gus.



Game Shark

Códigos

Driver 2:

Efeitos	Código
Dano Infinito	D001CDA8 0009 / 8001CDA4 1043
Dano Infinito & Destruir outros carros com batida	D001CDA8 0009 / 8001CDA4 1043 / D001CDBC 0003 / 8001CDBE 1000
Tempo Infinito	800D77B4 A8C8 / 800D77B6 0112 / 800DA490 A8C8 / 800DA492 0112
Destruir todas as cidades	D01C1308 F809 / 801C130C 0000
Completar missão (Pressione L1 + R1 + L2 + R2)	D00AA674 000F / 800AA194 0001 / D00AA674 000F / 800AAA6C 0004
Barra Felony diminui com 2 carros	D004C270 92B0 / 8004C27A A4A0 / D004C888 92B0 / 8004C892 A4A0
Não morrer de capotagem & poder sair com dano total	D0063878 0058 / 8006387A 1000
Parar o tráfego	D0053D88 5A1F / 80053D8A 2400
Habilitar abandono do carro durante perseguição	D005589C 000A / 8005589E 1000
Entrar no carro da polícia	D0071E54 2021 / 80071E5A 2400
Pular todos os vídeos (FMVs)	D005B170 1289 / 8005B160 0006 / D005B170 1289 / 8005B162 1000
Dirigir atravessando paredes	D00639FC 0028 / 800639FE 1000 / D006F244 0003 / 8006F246 1000 / D001D868 0249 / 8001D86A 1000
Levitar os Carros (L1 para levitar o seu carro e R1 para levitar os outros carros)	D0056894 1903 / 8005689C 1D80 / D0056894 1903 / 8005689E 0C00 / 80007600 FFFF / 80007602 2403 / 80007604 000B / 80007606 3C01 / 80007608 A674 / 8000760A 8C21 / 8000760C 0004 / 8000760E 8CC2 / 80007610 000C / 80007612 3021 / 80007614 000C / 80007616 2404 / 80007618 000D / 8000761A 1020 / 8000761E 2400 / 80007620 0007 / 80007622 1024 / 80007624 0008 / 80007626 3024 / 80007628 0003 / 8000762A 1480 / 8000762C 5026 / 8000762E 0069 / 80007630 0007 / 80007632 1540 / 80007634 0001 / 80007636 340A / 80007638 0005 / 8000763A 1140 / 8000763E 2400 / 80007640 0002 / 80007642 1069 / 80007644 0300 / 80007646 2442 / 80007648 0300 / 8000764A 2442 / 8000764C 0004 / 8000764E ACC2 / 80007650 0008 / 80007652 03E0 / 80007656 2400
Códigos Take A Ride	
Permitir Seleção de Vegas	D01C6E9C 0300 / 801C6E9C 0103
Permitir Seleção do Rio	D01C6ED8 0300 / 801C6ED8 0103
Driving Games: Quick Chase & Códigos Survival	
Permitir Seleção de Vegas	D01C8184 0300 / 801C8184 0103
Permitir Seleção do Rio	D01C81C0 0300 / 801C81C0 0103

Driver 2 *continuação*

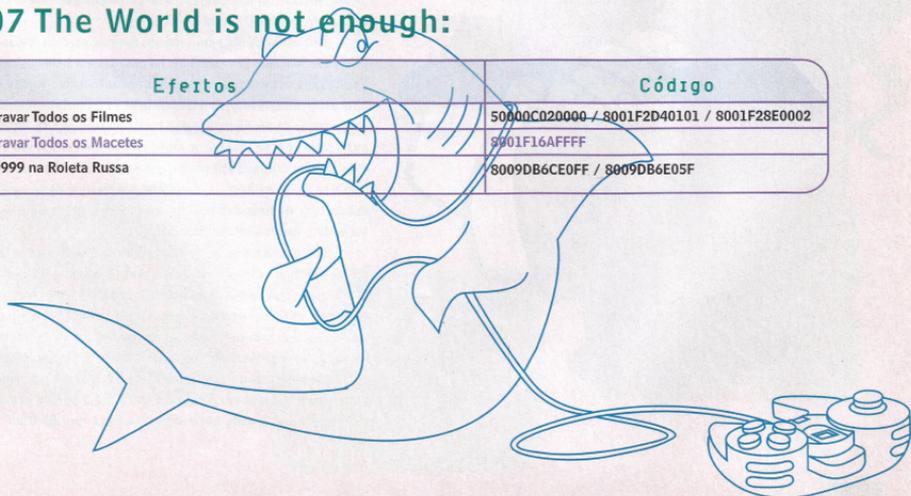
Efeitos	Código
Driving Games: Quick Getaway, Gate Racing, Trailblazer & Códigos Checkpoint	
Permitir Seleção de Vegas	D01C7DBC 0300 / 801C7DBC 0103
Permitir Seleção do Rio	D01C7DF8 0300 / 801C7DF8 0103
Códigos Take A Ride Multi-Player	
Permitir Seleção de Vegas	D01CAD00 0300 / 801CAD00 0103
Permitir Seleção do Rio	D01CAD3C 0300 / 801CAD3C 0103
Cops 'n' Robbers Multi-Player, Checkpoint & Códigos Capture The Flag	
Permitir Seleção de Vegas	D01C8EC0 0300 / 801C8EC0 0103
Permitir Seleção do Rio	D01C8EFC 0300 / 801C8EFC 0103

007 Racing:

Efeitos	Código
Energia Infinita	8005DFOA 0000
Munição Infinita na Pick-Up	D00C1C7A ACC2 / 800C1C7A 2400
Shields Infinitos na Pick-Up	D00C1C12 AC82 / 800C1C12 2400
Score Máximo Rápido	D005E240 0000 / 8005E240 FFFF
Destruir todas as Missões e Filmes	8003DA7E 0101 / 8003DA80 0101 / 8003DA82 0101 / 8003DA84 0101 / 8003DA86 0101 / 8003DA88 0101

007 The World is not enough:

Efeitos	Código
Destruir Todos os Filmes	50000C020000 / 8001F2D40101 / 8001F28E0002
Destruir Todos os Macetes	8901F16AFFFF
\$999999 na Roleta Russa	8009DB6CE0FF / 8009DB6E05F





Detonado

El Dorado



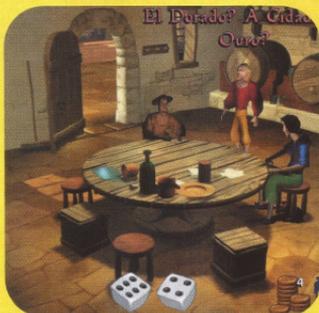
A Mundo dos Jogos preparou para você um guia completo com todas as dicas e truques necessários para se chegar à Cidade de Ouro.

Fuga da Cidade: 1.º etapa

Túlio e Miguel começam o jogo em frente a um cartaz de "Procura-se" com suas fotos. Pegue o cartaz, e fale com o primeiro vendedor, comprando dele um saco de milho. Você vai reparar que existe uma galinha no fundo desta cena; vá atrás dela, e use o milho para agarrar a pobrezinha. Seguindo adiante, um outro vendedor possui uma barraca cheia de... galinhas! Embora ele as venda por 20 pesetas, você terá que se contentar em vender a sua por apenas cinco. Com este dinheiro em mãos, siga para a porta à direita do vendedor de galinhas. Lá, você encontra o grande Zaragoza, um jogador de dados pronto para tirar todo o seu dinheiro. Com um pouco de sorte e habilidade (e um bocado de paciência), você consegue com ele o mapa para a lendária El Dorado!

Com o mapa em mãos, nossos amigos percebem que sair da cidade não será tão fácil, pois há guardas em todas as saídas. Explorando um pouco a cidade, eles encontram um garoto com uma atiradeira. O moleque tem uma ótima pontaria, logo você vai precisar da ajuda de um dos barris à esquerda da tela para alcançá-lo sem se machucar muito. Assustado, o garoto corre e deixa para trás sua atiradeira, que será útil mais adiante, por isso não deixe de pegá-la. Seguindo em frente, Miguel e Túlio acham um homem guardando um portão, atrás do qual se esconde o furioso touro El Diabolo.

Em outra cena, os heróis vêem um vestido verde de mulher atrás de uma cerca – este vestido ajudará Túlio a sair da cidade, já que mulheres não precisam pagar a taxa portuária, mas você precisará de uma mãozinha para conseguir o vestido. Continue andando pela cidade até encontrar um homem na frente de uma fonte. Este é o Grande Malezo, um toureiro que afirma ter derrotado El Diabolo. Fale com ele e desafie-o a enfrentar mais uma vez o touro. Ele irá até o portão provocar o animal, e você deve abrir o portão para que El Diabolo se



divirta um pouco. O touro só para quando o Grande (e molhado) Malezo pula dentro da fonte, e você deve usar sua atiradeira para chamar a atenção de El Diablo. Ele virá correndo atrás de você, que vai seguir pela esquerda para alcançar a cerca do vestido. Pregue o cartaz com seu rosto na cerca, e espere para ver o que acontece.

Com o vestido, faça Túlio se passar por uma mulher e conversar com o guarda do cais. Enquanto isso, Miguel se esconde agachado por trás do guarda, e nossos amigos estão finalmente no portão!

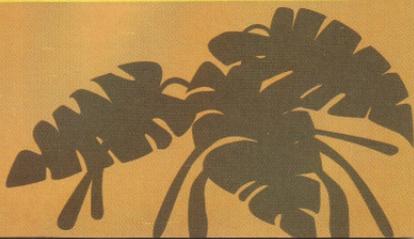
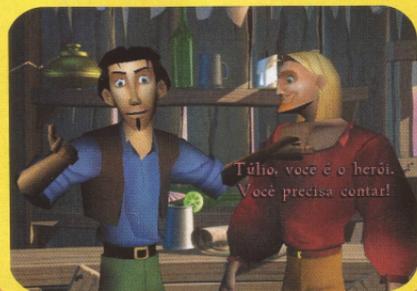
Fuga da Cidade: 2.ª etapa

Mais guardas atrapalham o caminho de Miguel e Túlio. Aproxime-se dos guardas; passando por eles há um barril de cenouras, que irão servir para conseguir a ajuda do burro que está na cena. Vista Miguel mais uma vez com um dos barris à esquerda da tela, e espere os guardas virarem de costas para chegar com ele até as cenouras. Pegue uma, e mais uma vez aguarde os soldados estarem virados para o outro lado para passar. Prenda a cenoura na corda que está na frente do burro, e o animal acionará uma esteira de transporte. Siga para a direita do burro, onde você encontrará uma alavanca. Abaixe a alavanca para mudar o sentido do movimento das esteiras. Suba na escada à direita, entre em um dos barris e ande até a esteira. Pronto! É só fazer o mesmo com os dois heróis e você estará embarcando no navio de Cortez!

Viagem para o Novo Mundo

Cortez e seus homens não ficam muito felizes com a presença de clandestinos em seu navio, e prendem Miguel e Túlio no porão do barco. Túlio deve pegar a maçã que está no chão, escalar a viga central e jogar a maçã para Altivo, o cavalo de Cortez que está no convés. Altivo jogará um gancho para o porão, com o qual você poderá alcançar a escada enrolada do lado direito da tela. Suba a escada e se aproxime da porta à sua frente. Lá você verá um marujo dormindo e uma macaca. Pegue os biscoitos no criado-mudo e chame a macaca, dando a ela um biscoito. Peça que ela pegue as chaves azul e rosa (você só pode pedir duas, senão ela acorda o marujo). Afaste-se da porta e repare no teto – você verá ganchos presos a ele, que você pode usar para atravessar para o outro lado. Use as chaves na porta e ela será destrancada.

Agora, você terá que se mover para o lado do canhão na extrema esquerda, e pegar um lenço no chão para se disfarçar de pirata. Devidamente caracterizado, você pode falar com o marinheiro que está polindo os canhões, e depois de ajudá-lo um pouco, pegue um de seus biscoitos. Saia desta sala e desça a escada até onde Miguel está, abra o bueiro no canto esquerdo e use o gancho para apoiá-la. Jogue o biscoito lá dentro e o rato que está passeando pelo porão ficará preso. Use a meia que o marinheiro te deu para polir o canhão e pegue o rato. Leve-o





para cima e mostre-o ao pirata medroso, que cairá duro no chão. Agora, molhe a meia na garrafa de óleo que fica atrás do pirata; acenda a meia na lamparina e acione um dos canhões. Bum! O caminho para a liberdade está aberto no casco do barco! Entre pelo buraco e use Túlio para escalar a lateral até o convés. Desamarre Altivo quando estiver lá em cima, amarre uma corda solta no gancho grande que você vê assim que sobe, e chame Miguel para abaixar o barco salva-vidas. Pegue uma maçã no barril à esquerda e coloque sobre a prancha para conseguir a ajuda de Altivo, e divirta-se com a cena de animação que vem em seguida.

A Procura por El Dorado: Parte 1

O barco leva nossos amigos até uma praia distante, onde eles encontram o primeiro marco do mapa para El Dorado. Pegue a espada próxima ao esqueleto na areia, escale a pedra com o formato de cabeça de pássaro e use a espada para cortar o cipó que cai da pedra. Do lado esquerdo da pedra, corte a folhagem para abrir caminho. Depois você encontrará uma cobra ameaçando um tatu.

Ande um pouco mais e pegue a madeira no chão. Volte e use-a como uma flauta, tocando para assustar a cobra e salvar o tatu, que Miguel chamará de Bibó. Seguindo, faça Miguel segurar o tronco, dê a Bibó o cipó e coloque o tatu sobre o tronco. Miguel largará a árvore, e Bibó voará até o topo do precipício com o cipó, permitindo que nosso heróis subam até lá.

Pegue um galho que você encontra lá em cima e siga em frente. Prenda o galho nas pedras à direita da entrada, e use-o como uma alavanca com a força de Miguel. As pedras rolarão e formarão um caminho para atravessar o rio.

A Procura por El Dorado: Parte 2

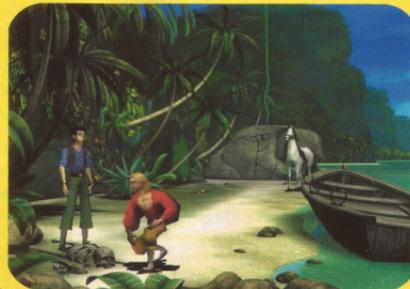
Túlio puxa a alavanca que se encontra à esquerda da tela, e Miguel e Bibó caem no rio. Não se preocupe, você os verá novamente. Entre num labirinto de portas e alavancas. Repare nos desenhos acima das alavancas e das portas: eles representam qual porta se abrirá e qual se fechará quando você puxar uma das alavancas.

Use as janelas redondas para ver as salas adiante e planejar seu caminho. Depois que Túlio chega ao final e sobe no elevador de pedra, você terá que fazer o mesmo com Miguel. Quando os dois estiverem juntos novamente, você enfrentará mais um teste de paciência e de trabalho em equipe.

Coloque Túlio sobre a segunda caveira e puxe a alavanca de cima com Miguel. Ande com Miguel até a primeira caveira e puxe a alavanca que Túlio encontra em sua plataforma. Suba com Túlio na segunda caveira mais uma vez, e use Miguel para puxar a alavanca que ele tem ao seu lado. Túlio caminha até a primeira caveira, Miguel abaixa sua alavanca mais uma vez e os dois descem juntos as escadas.

Lá embaixo, você encontra mais uma alavanca – pode puxá-la sem medo. No fundo do corredor, existe uma saída para a esquerda. Siga por ela e dê a volta na pedra da mulher que chora, outro marco do mapa, até chegar ao outro lado. Mande Bibó seguir pelo buraco à direita e use-o para empurrar para trás a estátua no meio do buraco.

Empurre agora as pedras para frente, onde estava a estátua, e leve a estátua para fora do buraco. Coloque-a no buraco da parede iluminado quando você puxou a última alavanca, e você poderá então seguir caminho entrando no olho da mulher que chora, chegando finalmente à Cidade de Ouro!



O rugido do Jaguar de pedra Parte 1

Em El Dorado, nossos heróis são recebidos como deuses, mas atraem a ira do sacerdote Tzekel Khan, que lança sobre eles um enorme jaguar de pedra. Na fuga, Miguel e Túlio vão parar na Ponte da Destruição, onde devem agradecer a quatro ídolos para poderem passar. Túlio deve se mover até que estátua à esquerda de Miguel se acenda (você só pode falar com um ídolo se ele estiver aceso).

Use Miguel para se aproximar dela, e quando ela pedir um cheiro especial, mostre a meia do pirata para o ídolo, que o deixará passar. Mova Túlio mais uma vez até que a carranca à direita de Miguel acenda. Este ídolo pede algo para seus ouvidos, e mais uma vez Miguel deve mostrar que não tem dotes musicais e tocar a flauta para ele.

Ande com Túlio até a plataforma no centro da tela, onde ele encontra um prato de ouro. Pegue o prato e leve até o ídolo à esquerda de Túlio, mas não esqueça de andar com Miguel até que a estátua acenda.

Mostre o prato ao ídolo, e ele o deixará seguir caminho. Pule agora até a plataforma à direita de Túlio, onde está o último ídolo, que pede algo para comer. Dê a ele os biscoitos do navio, e o último ídolo o dará passagem!

Agora você terá que pular sobre pedras mais uma vez – só que sobre um rio de lava! Cuidado com as pedras que ficam vermelhas, elas em pouco tempo desaparecem. Leve Miguel pelo caminho da direita até a plataforma lateral, onde você abre a porta principal com uma alavanca. Siga com Túlio para a esquerda e abra a porta lateral para que Miguel possa prosseguir. Mais um desafio superado!



O rugido do Jaguar de pedra Parte 2

Se você achou difícil chegar até aqui, irá se assustar com o que vem pela frente! Não se esqueça de salvar o jogo nessa parte, ela é complicada! Mais uma vez, Miguel e Túlio terão de trabalhar em equipe, mas agora não faz diferença com qual personagem você se movimentar primeiro.

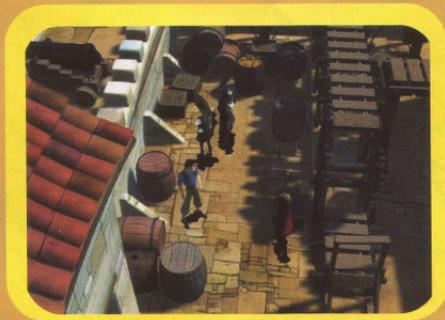
Puxe a alavanca quando a aranha verde estiver perto de seu buraco, e ela irá embora. Suba na plataforma e puxe com o outro herói a alavanca. Quem estiver em cima da plataforma segue caminho e desce a escada, parando para pegar uma frutinha no arbusto que se encontra lá embaixo.

Ele deve então prosseguir e puxar a alavanca que encontra à sua frente quando a aranha estiver perto da toca. O outro herói, que ficou do para trás, sobe na primeira plataforma, e quem estiver na segunda alavanca deve puxá-la para que o outro personagem possa juntar-se a ele.

Alguém com uma fruta do arbusto deve subir na segunda plataforma, enquanto o outro personagem puxa a alavanca. Quem estiver em cima vai subir as escadas até chegar no nível superior, onde há outra alavanca que controla uma plataforma no andar de cima. Esta plataforma tem que estar levantada, deixando um vão embaixo dela.

Espera a aranha que está lá em cima se afastar ao máximo para a direita, corra até o vão e coloque a fruta sob a plataforma. Corra para baixo novamente, e quando a aranha parar para comer a fruta, puxe a alavanca esmagando a coitada.

Mude de personagem e posicione quem estiver lá embaixo sobre a segunda plataforma. Suba mais uma vez com o herói que





estiver na parte de cima da pirâmide e puxe a alavanca do andar superior, movendo quem estiver embaixo até o andar de cima.

Siga com Miguel pelo caminho da direita, e desça as escadas até a alavanca quando a aranha estiver perto das escadarias do outro lado. Puxe a alavanca, e a aranha entrará num buraco sob a escada.

Puxe a alavanca mais uma vez para atravessar para o outro lado e subir as escadas, mas preste atenção na outra aranha que está no andar de cima – ela deve estar no canto esquerdo da tela quando você puxar a alavanca.

que Miguel tiver subido as escadas, e puxe-a de modo a erguer Miguel ao nível mais alto da pirâmide. Agora, é só usar a alavanca de onde Miguel está para levar Túlio até o topo, tomando cuidado com a aranha, e seguir pela direita até a saída. Ufa!

alavanca que aciona o alçapão e espere o jaguar ficar em cima dele, puxando a alavanca então. Quando os dois animais tiverem sido despachados, siga até a sala onde Túlio encontrou o primeiro jaguar e puxe a alavanca atrás da grade. Missão cumprida!

El Dorado em perigo

Na última fase do jogo, Miguel e Túlio devem ajudar os habitantes de El Dorado a impedir que Cortez e seus conquistadores encontrem a cidade. Para isso, eles devem acionar o Templo da Água para bloquear a entrada de El Dorado. Miguel entrará primeiro e você controlará Túlio.

Siga por onde Miguel foi e recolha todas as engrenagens que encontrar pelo caminho (são três). Volte até a entrada e siga pelo outro caminho (o da esquerda) até encontrar a antiga bomba de abastecimento. À direita há um sistema onde você consegue encaixar as engrenagens, e uma pedra cairá aos seus pés.

Pegue a pedra e abra a porta à sua frente – Túlio entrará numa sala onde há um pequeno jaguar de pedra e uma grade à direita. Tente abrir a grade, e a cena passará para Miguel.

Siga com Miguel até encontrar um olho encravado na parede da sala do alçapão no chão. Use a espada para tirar o olho dali e pegá-lo. Siga pelo templo e use sua espada para abrir todas as comportas de água, e vá até a sala da bomba. Na parede da direita, existe uma porta onde só o portador do olho pode entrar. Siga por ela e tente abrir a comporta que encontrará na sala.

Os jaguares de pedra acordarão e perseguirão tanto Miguel quanto Túlio. Siga com ambos, cada um em sua vez, até a sala do alçapão onde Miguel pegou o olho. Vá até a



Ultra Jovem

Dreamcast

Sonic Adventure 2

A sombra do mal

por Ramsés [ramses@jogos.com.br]



O mascote da Sega está de volta em mais uma eletrizante aventura para o Dreamcast. Agora, o inimigo de Sonic preparou uma nova surpresa: um Sonic malvado! O enredo traz novamente o vilão Dr. Robotnik, criador do Shadow, uma imagem negra e imortal do Sonic. Com esta nova criatura, Dr. Robotnik pretende novamente dominar o mundo, mas Sonic e seus amigos tentarão impedi-lo.

O Jogo

Desta vez o jogador vai poder jogar com os vilões da história, comandando inclusive o Dr. Robotnik em seu "ovo" voador para defender sua colônia espacial dos militares, ou jogar com o Sonic, para impedir que o eggman (homem-ovo) tenha sucesso em seu plano de conquistar o planeta. Para ajudar o porco-espinho azul, o jogador contará mais uma vez com a ajuda de Knuckles e Tails. Ao todo, são seis personagens controláveis, sendo três mocinhos e três bandidos, incluindo o novo Sonic Shadow.

Jogabilidade

O jogo já começa com muita velocidade, com Sonic descendo várias ladeiras em um snowboard, desviando dos carros e coletando os anéis. Os controles são quase os mesmos da primeira aventura, com novidades como o uso especial do botão B, que serve para chamar criaturinhas que podem ser levadas para o Cao World, um lugar mágico onde elas podem até participar de corridas. O botão serve também para puxar e empurrar objetos. Há muitos segredos nas fases, como chaves que permitirão ao jogador ir até Cao World, além de inúmeros obstáculos que podem ser vencidos usando bem as habilidades do seu personagem e aproveitando o cenário, alcançando itens especiais. Se o jogador possuir memória em sua VMU, as criaturas do Cao World podem ser usadas nesta unidade como um bichinho virtual.

Os cenários possuem temas variados, e o estilo da fase se adapta ao personagem. Na verdade há três estilos, sendo um para cada personagem do bem e do mal. Sonic e Shadow entram em cenários de alta velocidade com muitas rampas, saltos incríveis e até loopings, entre muitas plataformas; já Knuckles e Rouge exploram labirintos em busca de tesouros, resolvendo enigmas para encontrar partes de uma esmeralda. Tails e o Dr. Robotnik envolvem o jogador em ação no estilo "shoot-'em-up", usando armas laser. Também há fases de bônus com os tradicionais mini-games, incluindo um de corrida no estilo Mario Kart. O jogador enfrentará vários inimigos diferentes e os chefes são menos freqüentes e mais fracos.

Gráfico e som

Sonic 2 é ainda melhor no visual que seu antecessor, com gráficos mais detalhados, melhores texturas e personagens com mais polígonos, e o que é melhor: tudo continua bonito em alta velocidade! O jogo de câmeras é sensacional, proporcionando mais emoção ao jogador, que pode correr junto com o Sonic em um looping radical, descer em alta velocidade por uma parede e ainda visualizar a ação de ângulos diferentes. Os efeitos de luz, água, explosões, entre outros, também estão de primeira, interagindo bem com os belos visuais do jogo.

Como no seu antecessor, Sonic Adventure 2 traz músicas boas e variadas, como rock n'roll e hip-hop, incrementando a jogabilidade. Os efeitos sonoros, mais simples, estão bons e apurados, e as vozes dos personagens, basicamente as mesmas do primeiro jogo, são bem gravadas. O áudio integra bem a ação do jogo, sendo mais notado nas músicas.



Conclusão

A Sega manteve o nível e criou um ótimo jogo de aventura e ação em 3D, marcando o segundo episódio desta nova versão da série Sonic, que inclui muita ação, aventura e exploração de vários mundos. É um jogo muito dinâmico e bonito, compra obrigatória para os fãs da série e uma boa opção para os amantes do gênero.

Avaliação do Jogo

gráfico	●●●●●●●●○	9,0
som	●●●●●●●○	9,0
jogabilidade	●●●●●●●●○	9,0
total geral =		9,0

Conectado

Os primeiros mundos virtuais

por Alex Glenn e Cristiano Dias [conectado@jogos.com.br]

Você viu o filme “Matrix”, ficou eletrizado e pensou, “puxa, seria incrível se existisse um mundo virtual como aquele!”. Pois anime-se, os primeiros mundos virtuais, habitados por centenas de milhares de pessoas já são uma realidade.

O nome dessas realidades virtuais é MMORPG, sigla em inglês para Massive Multiplayer Online Role Playing Games (algo como RPGs online para muitos jogadores simultâneos).

No início, quando os recursos dos PCs eram escassos e se conectar significava usar modems lentíssimos para entrar em uma BBS, foram criados os MUDs (multi-user domain), ou seja, um mundo virtual onde coexistiam várias pessoas. Naquela fase era tudo feito por meio de texto. Você escrevia “pegar copo” e o programa dizia o que acontecia a partir dali.



Em paralelo, surgiu nos anos 90 uma nova leva de games, os jogos de tiro em primeira pessoa. Doom não foi o primeiro de seu gênero, mas consagrou o conceito de um jogo em que você entra em um mundo 3D e, mais importante, vinha com um sistema onde quatro pessoas poderiam jogar juntas ou se enfrentar em uma rede local.

Este gênero evoluiu em duas frentes nos anos seguintes. Os gráficos foram ficando mais realistas e sofisticados a cada lançamento e o número de jogadores simultâneos suportados foi crescendo. O resultado foi o Meridian 59, em 1996. Alguém viu Doom e se perguntou: e se eu criasse servidores que seriam capazes de colocar, centenas, milhares de jogadores ao mesmo tempo? O que iria acontecer?



Claro que, se você fizer isso com o jogador usual de um game como Doom ou Quake, o resultado seria uma carnificina. A solução foi criar um mundo "real", com clima e geografia que fizessem algum sentido, organização social e econômica. Nada melhor para isto do que os populares mundos de fantasia de RPGs. Afinal, a maioria dos MUDs eram mundos medievais.

O funcionamento básico dos MMORPG é o seguinte: você compra o jogo (preços de US\$ 20 até cerca de US\$ 40), instala em seu PC, se conecta ao serviço e cria uma conta que deve custar US\$ 10/mês.

Em setembro de 1997, os criadores do jogo Ultima, o RPG de computador mais admirado e adorado do mundo, lançaram Ultima Online. Em pouco tempo, já eram mais de 100 mil jogadores. Logo surgiram novos produtos. Os mais interessantes são o EverQuest e o Asheron's Call. E, ano que vem, para delírio de milhões de fãs do universo criado por George Lucas, será lançado o esperadíssimo Star Wars Galaxies.



O jogo criado para entreter milhares de jogadores de uma só vez ainda é uma opção para poucos brasileiros privilegiados. Mas isso pode mudar, se você começar a pedir às distribuidoras daqui, por meio de e-mails, faxes, telefones e cartas, que lancem os jogos no Brasil, em bom português.

EverQuest

www.everquest.com

EverQuest (Jewel Case) US\$ 9.99

Assinatura mensal: US\$ 9.99

Ultima Online

www.uo.com

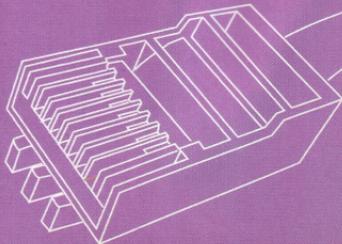
Ultima Online Renaissance (Jewel Case) - US\$ 9.99

Assinatura mensal: US\$ 9.99

Asheron's Call

www.asheronscall.com

Asheron's Call - US\$ 19.99



Card Game

Preview Exclusivo: Lord of the Rings Trading Card Game

por Nicole Mezzasalma [nicole@jogos.com.br]

Na primeira metade do século XX, o estudioso britânico J.R.R. Tolkien descreveu, em uma série de livros, o mundo fantástico da Terra-Média. Seu objetivo era criar uma mitologia específica para a Inglaterra, mas Tolkien terminou por criar uma estória universal, idolatrada por todo o mundo. Sua obra prima, a trilogia O Senhor dos Anéis, descreve a luta entre o Bem e o Mal em uma terra cheio de fantasias.

Com o lançamento da versão cinematográfica para o primeiro livro da trilogia, A Irmandade do Anel, uma enxurrada de produtos ambientados na Terra-Média está invadindo o mercado. A Decipher Inc. lançou em novembro nos Estados Unidos o Lord of the Rings Trading Card Game, e a Mundo dos Jogos teve acesso com exclusividade a algumas das cartas contidas no primeiro conjunto, The Fellowship of the Ring.

As imagens utilizadas nas cartas foram retiradas do filme A Irmandade do Anel. É inevitável não se impressionar com a perfeição dos detalhes, a riqueza dos cenários e a maravilhosa caracterização das personagens. Além de fotos de tirar o fôlego dos fãs, as cartas

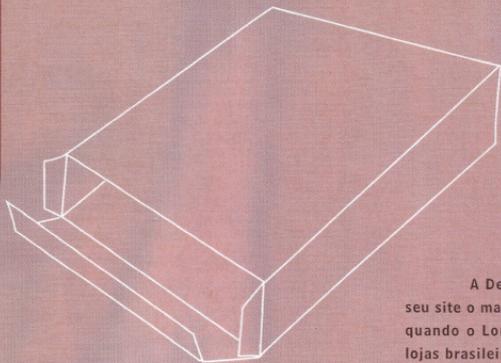
possuem uma bela arte, com símbolos e cores específicos para cada uma das culturas abrangidas pelo jogo (Gandalf, Orcs de Mória, Elfos, Anões, Hobbits, Homens de Gondor, Isengard, Nazgûl e Sauron) e uma diagramação limpa e organizada. Para agradar aos puristas, todas as cartas, exceto as localidades, possuem citações dos livros.

O Jogo

O funcionamento do jogo é o seguinte: todos os jogadores controlam tanto a Irmandade do Anel quanto os servos de Sauron. Enquanto um jogador tenta levar seus heróis até o Monte da Perdição, o(s) outro(s) deve(m) impedi-lo como puder(em). Para isso, todo baralho deve conter uma cópia das cartas que representam Frodo e o Um Anel, nove localidades e no mínimo 60 outras cartas, das quais metade deve ser de companheiros e aliados da Irmandade, e a outra metade de Servos Negros. O objetivo é destruir o Um Anel com a sua Irmandade, percorrendo para isso um longo percurso até Mordor, onde o Anel foi forjado por Sauron. Este caminho é representado por localidades, numeradas de um a nove, e seus heróis devem passar por todas elas para chegar ao Monte da Perdição. Cada localidade se refere a um trecho da viagem da Irmandade – na primeira série, ela termina quando esta se separa, nas margens do rio Anduin.

Como cada jogador controla tanto os mocinhos quanto os vilões, existem outras duas formas de ganhar o jogo: matar o portador do Anel do seu oponente, ou corrompê-lo, trazendo-o para o lado do Mal. Cada vez que Frodo usa o poder do Anel para evitar seus inimigos, ele recebe um burden, ou fardo, e quanto mais fardos ele carrega, mais difícil é chegar ao final de sua jornada.





A Decipher Inc. disponibilizou para download em seu site o manual de regras do jogo, mas ainda não se sabe quando o Lord of the Rings Trading Card Game chega às lojas brasileiras, embora a empresa esteja trabalhando sua versão em português. Resta torcer para que Ilúvatar ilumine os distribuidores nacionais...

Regras do jogo

O combate entre criaturas e personagens é bastante simples: compara-se a força de cada um, e o mais forte vence, causando um de dano ao inimigo. Algumas habilidades, como **Damage +1** (Dano +1) causam pontos extras de dano. Um personagem ou criatura morre quando sua vitalidade chega a zero, e certas habilidades ou feitiços podem curar ou evitar os ferimentos.

Uma regra interessante do Lord of the Rings Trading Card Game é a de esforço. Algumas habilidades especiais ou eventos durante o jogo exigem que os personagens se esforcem, recebendo um ponto de dano. O personagem pode se esforçar quantas vezes for necessário, até só ter um ponto de vitalidade, quando ele passa a ser considerado exausto. Um personagem exausto, além de ficar mais vulnerável, não pode se esforçar.

O mecanismo mais engenhoso do jogo, no entanto, é a Twilight Pool, ou Pilha do Crepúsculo, que o torna muito equilibrado. Cada vez que o jogador controlando a Irmandade se move para uma nova localidade, ou coloca em jogo um Companheiro, Aliado, Evento, Condição ou Objeto para ajudar Frodo, ele soma um número de tokens (marcadores) a esta pilha. Na vez do oponente, ele gasta estes tokens para colocar servos da Sombra em jogo e usar suas cartas do Mal. Esta pilha é esvaziada ao final de cada rodada, e o processo se repete até o final da partida. Assim, quanto mais forte estiver a Irmandade, e quanto mais sombrio for o lugar onde eles estiverem, mais fortes serão os inimigos enviados por Sauron para detê-los.



Coluna MagicBR

por Omar Salomão
www.magicbr.com
[magicbr@jogos.com.br]

Uma nova Odisséia

Magic: The Gathering foi o primeiro jogo de cards colecionáveis, e é o mais vendido do gênero. Produzido pela Wizards of the Coast desde 1993, encontra-se em nove idiomas, sendo distribuído no Brasil pela Devir. O card game combina coleção e troca de cartas com um jogo de infinitas possibilidades estratégicas em um mundo de imaginação.

No Magic, os jogadores são magos que lutam pelo controle de um mundo fantástico, conjurando criaturas, artefatos e magias. Uma partida dura em torno de vinte minutos e pode ser jogado por pura diversão ou competitivamente em torneios. Existem séries voltadas para jogadores iniciantes, como Portal (apenas em inglês) e 7ª Edição, e outras para jogadores mais experientes, como Invasão e Odisséia.

Todo ano é lançada uma série autônoma (com 350 cartas) e 2 suplementos seguindo uma mesma saga. Este grupo de séries é chamado de bloco. Odisséia é a mais recente expansão autônoma do Magic, iniciando assim um ciclo novo. Nos torneios, muda muita coisa. No formato limitado (Tipo 3), o bloco antigo, de Invasão, sai para dar lugar ao de Odisséia. No formato construído (constructed), o impacto maior é no Tipo 2 (Standard), pois a entrada do novo bloco derruba o bloco de Mercádia, composto pelas edições Máscara de Mercádia, Nemesis e Profecia, alterando todos os baralhos do ambiente.

A saga por trás do bloco é a reconstrução do mundo de Dominária, destruído cerca de cem anos antes, em uma feroz guerra contra os invasores de Phyrexia, um outro plano dimensional. Odisséia está, portanto, focada no uso e abuso do cemitério. A expansão introduz dois novos mecanismos que intensificam o poder deste:

Limiar (Threshold): os cards ficam maiores e melhores



quando atingem o limiar (que é atingido sempre que você tiver sete cards ou mais no seu cemitério);

Recapitular (Flashback): os cards podem ser usados do seu cemitério como se estivessem na sua mão, pagando-se o custo de recapitular, e em seguida removendo-o do jogo. Nos cards com recapitular há uma pequena lápide ao lado do nome da carta, permitindo a identificação rápida quando localizada no cemitério.

Fique de olho:

Chamado do Rebanho e Ataque das Bestas, as mágicas que melhor utilizam recapitular. Mago das Sombras Infiltrador, uma carta extra por turno. Vigia Devotado, criatura barata com uma poderosa habilidade. Anjo Iridescente, a criatura que faltava no controle Azul e Branco. Minotauro Explorador, rápido, forte e conciso.

Estratégia



Lance o seu ataque!

Lancers, a primeira expansão do jogo de miniaturas Mage Knight Rebellion (MKR), acaba de ser lançada em português pela Editora Devir. São mais 142 miniaturas vendidas em boosters (pacotes) de quatro, sendo uma delas uma figura montada.

Para quem não conhece, Mage Knight é um revolucionário jogo de miniaturas colecionáveis, lançado pela Wizkids, que tomou de surpresa o mercado e se transformou em um campeão de vendas em todo o mundo.

Há vários anos esse passatempo tem tido um grupo fiel de jogadores mas, por exigir muita dedicação dos seus praticantes, ele nunca atingiu um público muito grande. São necessárias várias horas para pintar cada figura e as regras são extremamente complexas.

O MKR trouxe duas inovações que explicam seu sucesso. A primeira é oferecer as miniaturas já pintadas. Basta abrir e começar a jogar. A segunda foi incluir em cada figura uma

por Lúcio Primentel [lucioprim@jogos.com.br]

base giratória contendo todas as suas estatísticas (ataque, dano, defesa, movimentação, alcance de tiro, habilidades especiais e pontos de vida), dispensando assim o uso de tabelas e planilhas.

Nesse jogo, a estratégia já começa antes do início da partida. Os participantes devem montar um exército para derrotar seus oponentes, sendo que cada miniatura representa um homem (ou criatura) com poderes e habilidades únicas. Existem inúmeras estratégias que levam a vitória: tropas de mortos vivos que insistem em retornar pelas mãos de necromantes, arqueiros auxiliados por curandeiros ou mesmo grupos de trolls mal encarados que regeneram. Cada peça inimiga capturada ou destruída vale um número de pontos, e quem terminar com mais é declarado vencedor.

Voltando ao Lancers, este lançamento traz como principal novidade as peças montadas. Elas variam do tradicional cavaleiro andante armado com lança até figuras exóticas montadas em insetos mecânicos voadores, ou mesmo centauros meio homem, meio cavalo. Além disso, a série apresenta três novas habilidades: carga, decidido e invulnerabilidade.

Isso, porém, é apenas o início. Os fãs não perdem por esperar. Uma nova expansão chamada Whirlwind já foi lançada nos Estados Unidos e deve chegar ao Brasil em pouco tempo. Além disso, a trilogia O Senhor dos Anéis vai ganhar jogo de miniatura, publicado pela Games Workshop e a Wizkids já fechou acordos com a Marvel e a DC para adaptar seus personagens de quadrinhos. Em breve, Homem-aranha, Wolverine, Magneto, Batman, Super-homem, Gandalf, Frodo entre outros estarão disponíveis nas lojas.



Role-Playing Game

A Terceira Era

por Lúcio Pimentel [lucropim@jogos.com.br]

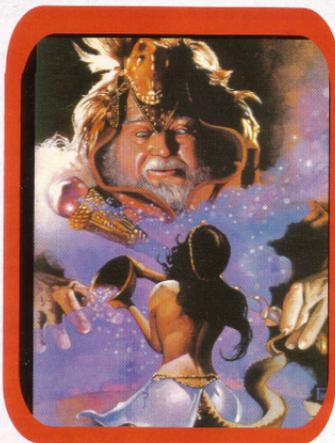
Depois de uma longa espera, finalmente saiu em português a terceira edição do Dungeons & Dragons (D&D) pela Editora Devir. Para quem não conhece, trata-se do primeiro RPG e até hoje o mais jogado no mundo. O cenário foi inspirado claramente nas obras clássicas de fantasia como o Senhor dos Anéis, com direito a cavaleiros medievais, dragões e magos. Desde sua criação, muitas mudanças ocorreram nos jogos de interpretação de personagem (RPG).

No início, o D&D focava mais nos combates, incentivando o uso de miniaturas e mapas quadriculados, velha herança dos jogos de guerra. Nos anos 90, essa tendência mudou graças a livros como Vampiro a Máscara, que prestigiavam mais a representação e o terror pessoal e, há um bom tempo, o velho jogo medieval estava pedindo uma nova versão.



O sistema de regras foi reformulado sem mudar nenhum dos seus conceitos básicos. Os personagens continuam sendo divididos em classes (guerreiro, mago, clérigo, etc.) que passam de nível e ficam mais poderosos à medida que vão vencendo desafios. Se por um lado, as regras ficaram mais simples, com os inúmeros testes padronizados em um rolamento do dado de vinte lados, por outro, novas opções foram incluídas como ataques de oportunidade e sucessos decisivos. Duas novas classes foram resgatadas dos livros antigos, monge e bárbaro e uma nova foi criada, o feiticeiro.





A apresentação do livro é excelente, toda colorida com capa dura e papel de boa qualidade. A diagramação porém, é um pouco confusa e a leitura é atrapalhada pelas letras miúdas e um irritante fundo de linhas pautadas. O visual mudou bastante, se afastando da imagem medieval clássica, para criar um novo padrão de imagens. Nada de magos barbudos com chapéus pontudos ou halflings barrigudos de cachimbo, os desenhos agora são mais espalhafatosos, com uma aparência quase artificial, lembrando um pouco o estilo usado nas cartas de Magic the Gathering (jogo de cards lançado pela mesma editora).

O novo Dungeons & Dragons tem tudo para conquistar novos jogadores sem desagradar os veteranos, injetando um pouco de luz e criatividade nesse mundo das trevas dos jogos de RPG.

Edições:

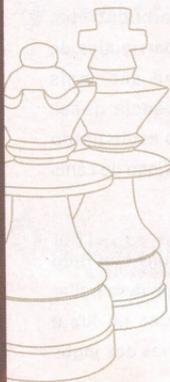
A primeira edição do D&D saiu em 1974, escrita por Gary Gygax e Dave Anderson, criando um estilo de jogo inteiramente novo. O jogo depois foi dividido em cinco caixas que levavam um personagem do primeiro ao 36º nível e ganhou uma versão mais sofisticada (e complicada) chamada Advanced Dungeons & Dragons. No Brasil, no final dos anos oitenta começaram a aparecer as caixas vermelhas da tradução portuguesa do jogo.

Em 1995 a Abril Jovem lançou o AD&D em português, junto com uma série de complementos, como Karameikos e Forgotten Realms - os Reinos Esquecidos. A Devir Livraria lançou o Livro do Jogador, primeiro dos três livros básicos da nova edição do D&D.



Xeque-Mate

A história do xadrez [parte I] *Revelando segredos milenares*



Impossível contar a história de um jogo tão rico como o xadrez em apenas uma página. Pensando no nosso leitor, Mundo dos Jogos vai descrever a trajetória deste belíssimo jogo de estratégia em dois números. Na edição nº1, percorremos desde as origens até o início da era moderna.

Origens

As primeiras fontes arqueológicas da história do xadrez, reconhecidas como verdadeiras, se encontram no noroeste da Índia. Aproximadamente no ano 570 d.C., nasce o "jogo dos quatro membros" (Chaturanga). Participavam dele quatro parceiros, com oito peças cada, dispostos nos quatro cantos do tabuleiro de 64 cascas. O lançamento de dados definia a peça a ser movimentada.

Em decorrência do relacionamento entre países vizinhos, o Chaturanga é exportado para a China, Coréia, Japão e Pérsia (onde recebeu o nome Chatrang) - e conhece uma imensa popularidade. Na Pérsia é criada parte do vocabulário enxadrístico utilizado até hoje, e o número de parceiros é reduzido a dois. Simultaneamente, cria-se uma nova peça: o Xá (Rei).

Por volta do ano 651 d.C., com a conquista da Pérsia, os árabes adotam este jogo, valorizando-o e difundindo-o pelo norte da África e Europa. Em Portugal, recebe o nome de Xadrez.

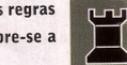
Mulheres no comando

No século XI, o xadrez é conhecido em toda a Europa, e o Ministro (uma das peças) torna-se a Rainha! A transformação de uma peça masculina em Rainha pode ser considerada como um indicio da crescente valorização da mulher durante o período medieval, mas também como metáfora de uma sociedade dominada por um casal monárquico.

Na Idade Média, o "jogo dos reis" passa a ser um dos passatempos favoritos da nobreza europeia, sendo proibida a sua prática entre os plebeus. Todavia, as mulheres nobres podem jogar o xadrez, e não ficam atrás dos homens no quesito habilidade.

Ao longo dos três séculos seguintes, as regras são lentamente alteradas, até que em 1850 abre-se a era moderna do xadrez com o Primeiro Torneio Internacional de Mestres, disputado em Londres.

Após mais de 1400 anos, continua crescente o interesse despertado pelo xadrez. É de se esperar, portanto, que a história deste belo esporte não termine por aqui. Mas este é um assunto para a matéria do número 02.



NÃO FIQUE FORA DESSA AVENTURA!

GRATIS SUPER CALENDÁRIO 2009

TOY STORY

2 AS NOVAS AVENTURAS DE WOODY E BUZZ LIGHTYEAR

POKEMON

SUPER POSTER DO POKEMON

REVISTA R\$ 2,90
COD.: R-UJ-01

NOVO LONGA-METRAZENHO

POKEMON

WONALDUZ

A SAGA DOS ANDRÓIDES O CIMA DE EPISÓDIOS E POSTER

REVISTA R\$ 2,90
COD.: R-UJ-02

Invite para a WILD com Namiké e o clonôide Laki!

Dragon Ball

DRAGON BALL GT

A SAGA DE MADIN BOO, O FILME, EPISÓDIOS E POSTER

REVISTA R\$ 2,90
COD.: R-UJ-03

JOGUEI NESSE MUNDO DE CINEMA E FAZEM MAIS ESTADOS QUE O BANGU!

Dragon Ball

DRAGON BALL GT

REVISTA R\$ 2,90
COD.: R-UJ-04

POSTER DE PERSONAGEM OU SÓ SE LUTA E LUTA?

Dragon Ball

DRAGON BALL GT

A CONCLUSÃO DA SÉRIE DRAGON BALL E MUITO MAIS

REVISTA R\$ 2,90
COD.: R-UJ-05

SOUTH PARK: O SUCESSO NA TV CONTINUA COM SEUS TURBULENTO

TOY STORY

3

CONHEÇA O SUCESSO DE SEUS PERSONAGENS

REVISTA R\$ 2,90
COD.: R-UJ-06

AKIRA TORIYAMA, CONHEÇA O HOMEM QUE CRIOU O SUCESSO DRAGON BALL

Dragon Ball

DRAGON BALL GT

REVISTA R\$ 2,90
COD.: R-UJ-07

ELITE SUMIBIRAI E TODA MAGIA DO SHOGUN

Dragon Ball

DRAGON BALL GT

REVISTA R\$ 2,90
COD.: R-UJ-08

VANDREIA: ALÉM, HOMEM E UMA AVENTURA

Dragon Ball

DRAGON BALL GT

REVISTA R\$ 2,90
COD.: R-UJ-09

DRAGON BALL GT: UM SUPER-VOO DE PRODUÇÃO

Dragon Ball

DRAGON BALL GT

REVISTA R\$ 2,90
COD.: R-UJ-10

PARTEIRO DO NOVO CONGRESSO ULTRACORRENTE

Dragon Ball

DRAGON BALL GT

REVISTA R\$ 2,90
COD.: R-UJ-11

SAMURAI X: KENSHIN ESTÁ DE VOLTA!

Dragon Ball

DRAGON BALL GT

REVISTA R\$ 2,90
COD.: R-UJ-12

NOVA, MUITO MISTÉRIO E CHARME NESTA

Dragon Ball

DRAGON BALL GT

REVISTA R\$ 2,90
COD.: R-UJ-13



COMPLETE SUA COLEÇÃO

- ANISALE ABRAVO AS REFERÊNCIAS QUE DESEJA:
- () R-442-01 (R\$2,90) () R-442-02 (R\$2,90)
 - () R-442-03 (R\$2,90) () R-442-04 (R\$2,90)
 - () R-442-05 (R\$2,90) () R-442-06 (R\$2,90)
 - () R-442-07 (R\$2,90) () R-442-08 (R\$2,90)
 - () R-442-09 (R\$2,90) () R-442-10 (R\$2,90)
 - () R-442-11 (R\$2,90) () R-442-12 (R\$2,90)
 - () R-442-13 (R\$2,90)

ESCOLHA O(S) EXEMPLARES E ENVIE-NOS O CUPOM

Nome:

Endereço:

Cidade: Estado: CEP:

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 14.381
CEP: 02599-970 - São Paulo/SR. Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar
suo revista, basta mandar colar ou anexar dentro do cupom. **OBSERVAÇÃO IMPORTANTE:** Os leitores que listarem opção pelo compra
através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com o código da revista.
MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE (0**11) 3966-3166

ATENÇÃO: 30% de desconto para pedidos acima de 10 (dez) exemplares (não precisa ser necessariamente da mesma edição).



Jogos.com.br

O MAIOR SITE DE JOGOS DO BRASIL