REVISTA COM CD-ROM

Conheça as novidades do mundo dos games

PROGAMES

ARTE ANTIGA EDITORA

NO CD

Counter-Strike 1.6

A última versão do STEAM para você baixar o CS sem problemas. Confira!

Aliens vs. Predator 2

Demo imperdível!

Detone todos os aliens neste game que promete deixá-lo de cabelos em pé!

Painkiller

Demo de um jogo em que você entrará numa guerra entre o céu e o desconhecido. Não tenha medo e acabe com seus adversários

Saiba antes!

A EGS, primeira feira de games de grande porte da América Latina, está chegando. Saiba tudo o que vai rolar!



Garotas do CS

Saiba tudo sobre as duas brasileiras que conquistaram o segundo lugar no maior torneio de Counter-Strike do planeta

Dicas & Macetes

Os truques mais esperados para os games complicados do planeta estão aqui

O CD-ROM é parte integrante desta revista e não pode ser vendido separadamente.

ISSN 1679-4796

Ano 1 - Nº 8

R$ 9,90

€ 3,90

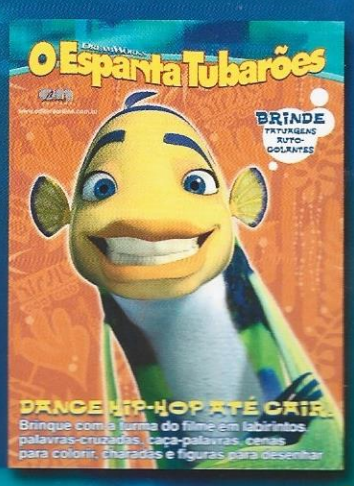
O FUNDO DO MAR NAS BANCAS

DREAMWORKS®

O Espanta Tubarões™

Oscar, Lenny e toda a turma esperam por você em revistas de atividades, no livro de piadas e na história completa do filme. Peça já ao seu jornaleiro!











Brinde!
Cartela de transfers ou tatuagens em todas as edições! Colecione!!!

Espanta Tubarões é marca registrada da DreamWorks LLC.
Shark Tale TM e © 2004 DreamWorks L.L.C.
Todos os direitos reservados.

On Line EDITORA

DREAMWORKS®

ARTE ANTIGA
EDITORA

PRESIDENTE: Paulo Roberto Houch
prh@editoraonline.com.br

REDAÇÃO
Diretora de Redação: Andrea Calmon
redacao@editoraonline.com.br
Editora: Thaise Rodrigues

COLABORARAM NESTA EDIÇÃO
Edição e textos: Reinaldo Siloto e Diogo Silva
Programação Visual: Patrícia Barboni

PROGRAMAÇÃO VISUAL
Coordenação: Arlete Scantamburlo
diagramacao@editoraonline.com.br
Programação Visual: Fernando Gomes

ESTÚDIO
Coordenação Fotográfica: Arnaldo Bento
estudio@editoraonline.com.br

PUBLICIDADE
Diretor de Publicidade: Isidro de Nóbrega
Gerente de Publicidade: Patrícia Massini Caldeira
comercial@editoraonline.com.br
Executivos de Conta: Antônio Demésio, Célia Candido, Jussara Baldini, Márcia Figueira, Rosana Franchi e Simonetta Lelo

MARKETING
Coordenação de Marketing: Daniela Cardoso
mkt@editoraonline.com.br
Assistente de Marketing: Bianca Grasseschi

CANAIS ALTERNATIVOS
vendaavulsa@editoraonline.com.br
Luciana Castropil Logarzo, Leandro Mileski Francisco, Mauro Garbellini e Ronie Emerson Miquelino
Tel.: (0**11) 3393-7777

LOGÍSTICA Luiz Carlos Sarra

ADMINISTRAÇÃO
financeiro@editoraonline.com.br
Gerente de Suprimentos: Jacy Regina Dalle Lucca

CRÉDITO E COBRANÇA
Coordenação: Isabel Cristina Ferreira
cobranca@editoraonline.com.br
Assistentes: Nanci de Souza Monteiro e Nanci de Araújo Nunes

Distribuído no Brasil por **Fernando Chinaglia**
Embalagem e manuseio **Riprell Ltda.**
Distribuição em Portugal **Midesa S.A.**

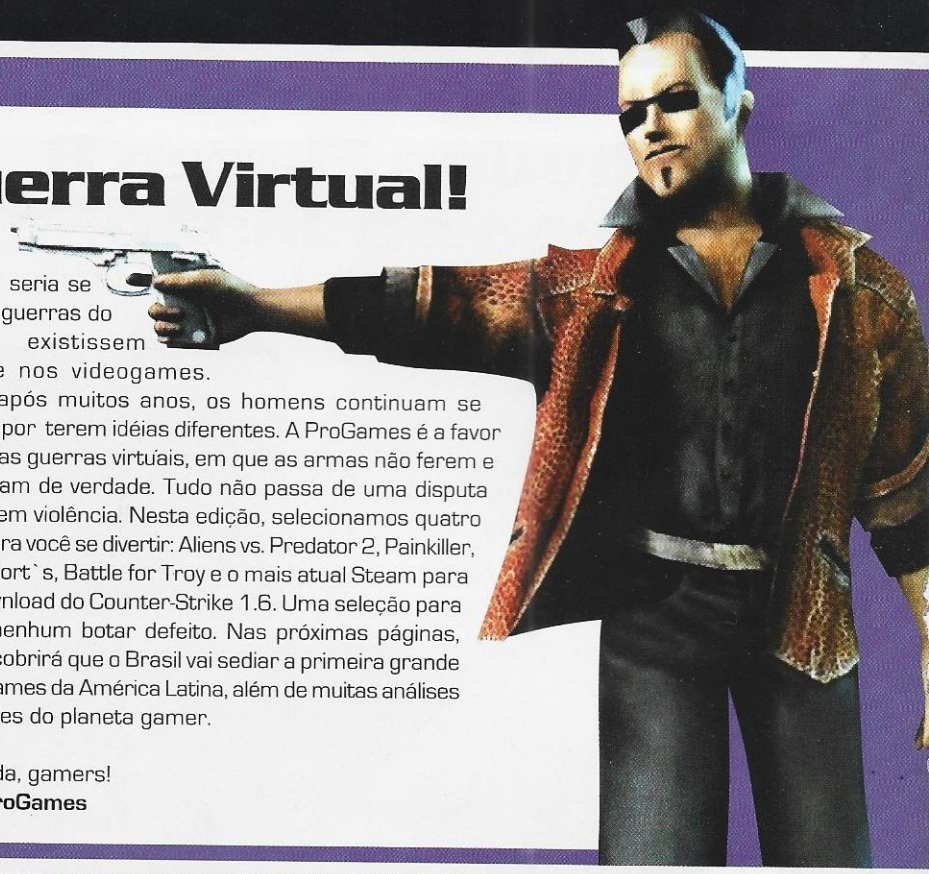
ProGames é uma publicação do IBC Instituto Brasileiro de Cultura Ltda. - Cx. Postal 61085 - CEP 05001-970 - São Paulo - SP - Tel.: (0**11) 3393-7777. A reprodução total ou parcial desta obra é proibida sem a prévia autorização do editor.

NÚMEROS ATRASADOS com o IBC ou por intermédio do seu jornaleiro ao preço da última edição acrescido das despesas de envio.
Para adquirir com o IBC - Tel/Fax.: (0**11) 3393-7777 - Cartão de Crédito - Cheque nominal cruzado ao IBC - Instituto Brasileiro de Cultura - Depósito em conta corrente Banco do Brasil - Ag. 3320-0 - Conta 6592-7 enviando comprovante e dados para envio por fax. É necessário checar a disponibilidade do exemplar em nosso estoque com antecedência. online@editoraonline.com.br
Pela internet: www.revistaonline.com.br

A Arte Antiga Editora tem a revista que você procura! Confira algumas das nossas publicações e boa leitura.
ARTESANATO LEVE: • Arte em EVA • Arte em Fuxico
ARTESANATO LINHA: • Ponto Russo
INTERESSE GERAL: • Conhecer Fantástico • Grandes Líderes da História
DECORAÇÃO: • Paisagismo & Decoração
FEMININA TEEN: • Top Girl Especial Testes
GAMES: • Detonando • Play Games • Pro Games
ESPORTE: • Guia de Fórmula 1

Aviso importante: A Arte Antiga Editora não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios publicados nesta revista, nem garante que promessas divulgadas como publicidade serão cumpridas. Cabe ao leitor avaliar cada caso e buscar informações sobre produtos e serviços aqui anunciados.

Guerra Virtual!



Que bom seria se todas as guerras do mundo existissem somente nos videogames. Mesmo após muitos anos, os homens continuam se matando por terem idéias diferentes. A ProGames é a favor apenas das guerras virtuais, em que as armas não ferem e nem matam de verdade. Tudo não passa de uma disputa limpa e sem violência. Nesta edição, selecionamos quatro demos para você se divertir: Aliens vs. Predator 2, Painkiller, Worms Fort`s, Battle for Troy e o mais atual Steam para fazer download do Counter-Strike 1.6. Uma seleção para jogador nenhum botar defeito. Nas próximas páginas, você descobrirá que o Brasil vai sediar a primeira grande feira de games da América Latina, além de muitas análises e novidades do planeta gamer.

Boa jogada, gamers!
Equipe ProGames

04 NOTÍCIAS
As news mais quentes e tudo o que está agitando o universo gamer.

10 CONHEÇA A EGS
O Brasil vai sediar a primeira feira de grande porte da América Latina. Confira tudo o que vai rolar!

12 REVIEWS
As análises de games que você não pode deixar de conferir.

16 AS NOVAS TENDÊNCIAS QUE PROMETEM INVADIR O MUNDO DOS GAMES
Saiba tudo o que está rolando e as novas tecnologias do entretenimento virtual.

18 PREVIEWS
As primeiras impressões dos games mais esperados do momento.

22 MANUAL DE COUNTER-STRIKE
Chegou a hora de você conhecer a fundo a febre CS.

24 DICAS & MACETES PARA PC
Os macetes campeões para você detonar nos games mais difíceis.

28 CS 1.6 INVADE OS COMPUTADORES
Descubra o universo do novo Counter-Strike e tire suas conclusões.

30 AS MENINAS DA REDE
O time feminino de CS que ficou em segundo lugar no campeonato mundial.

31 GUIA DO CD
Saiba tudo sobre o CD-ROM que acompanha a revista para não se perder na hora de jogar.

34 GAMES VIOLENTOS
Será que os games violentos são tão violentos como dizem os analistas?

Winning Eleven 8 chega ao Japão

KONAMI ESPERA VENDER CERCA DE 1,5 MILHÃO DE UNIDADES SÓ NO JAPÃO

O jogo Winning Eleven 8 chegou às prateleiras nipônicas com nada mais, nada menos, que 1 milhão de cópias no seu primeiro dia de vendas.

A Konami espera bater o recorde de vendas de Winning Eleven 7, que alcançou 1,5 milhão de cópias em três semanas.

O número real das vendas deve ser anunciado em breve pela empresa.





O fim da pirataria

SISTEMA ANTICÓPIA DE JOGO PARA CELULAR CUSTA CARO PARA PIRATAS

Especialistas de segurança na área de tecnologia desmentiram rumores do que parecia ser o primeiro vírus malicioso para telefones celulares que, na verdade, se revelou uma proteção anticópia de um game pirateado na plataforma. A nota é da BBC.

O jogo britânico Mosquitos começou a ser distribuído de forma ilegal em redes de download P2P como BitTorrent e Kazaa, com uma versão modificada para rodar de maneira ilegal em celulares. Quando o usuário instala o programa, ele tem uma instrução para enviar uma mensagem SMS para um servidor que cobra taxas altas do aparelho, caso não tenha sido adquirido legalmente. Relatos iniciais indicavam que a rotina era um vírus, quando, na verdade, era uma proteção anticópia do criador do game.

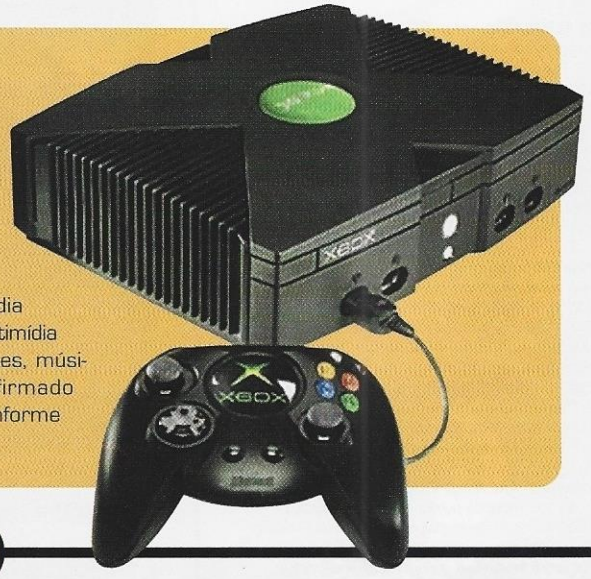
Como muitos consumidores reclamaram da medida, o serviço foi desativado e não cobra mais taxas tão caras, mas quem ainda usa versões piratas da primeira edição do game (que ainda estão disponíveis por meios ilegais na internet) continuarão a ter a mensagem enviada. A nova versão comercial do game não utiliza mais essa trava.

Novo Xbox somente em 2006

MICROSOFT CONFIRMA A NOTÍCIA EM REUNIÃO

Em uma reunião sobre finanças realizada na Microsoft, onde diversas novidades sobre a linha de novos produtos são mostradas para seus acionistas, uma notícia muito importante foi divulgada por Steve Ballmer, que foi direto ao assunto e disse que o Xbox 2 não será lançado em 2005 como previsto, e sim, somente em 2006. Nenhuma justificativa foi anunciada.

Já o Microsoft Media Center, uma estação multimídia capaz de gerenciar filmes, músicas e fotos, está confirmado para o próximo ano conforme era esperado.



Boatos ou novidades?

VAZAM INFORMAÇÕES DO MULTIPLAYER DE HALO 2

Com o início do beta de Halo 2, alguns envolvidos no teste do game deixaram vazar informações da opção multiplayer do game – as mensagens originais foram removidas do fórum oficial do Xbox, mas acabaram aparecendo em diversos sites dedicados ao game.

Três mapas multiplayer foram descritos: Zanzibar (exibido na E3), Mid-Ship, que se ambienta dentro de uma nave dos Covenant e Ivory Tower, uma estufa com elevadores.

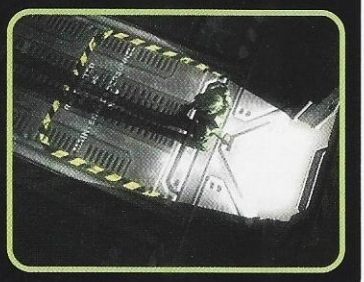
Entre as armas reveladas estavam a nova SMG, um rifle de batalha que também oferece função sniper, o rifle de raios Covenant, o Brute Shot (que arremessa granadas que quicam), a carabina Covenant (descrita por eles como a melhor arma do jogo) e a famosa espada energética.

Os testadores também confirmaram que as duas forças opostas do multiplayer são idênticas do ponto de vista da jogabilidade, e que existirá uma opção cooperativa do game para quatro jogadores por meio do Xbox Live.

Microsoft e Bungie não confirmaram as informações.





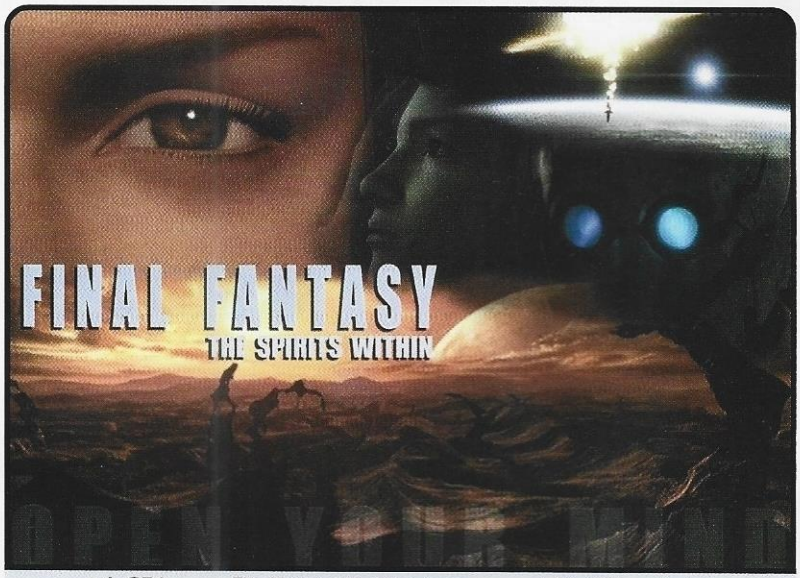


Confira os 10 jogos mais vendidos no Japão

FINAL FANTASY I & II ADVANCE CHEGA À LIDERANÇA

Depois de Paper Mario cair nas graças dos nipônicos, agora é a vez de Final Fantasy I & II Advance para o GBA SP, que foi lançado na semana passada, trazendo um remake dos dois últimos episódios de Final Fantasy.

Confira o ranking entre 26 de julho a 1º de agosto no Japão:



▸ 1. GBA	Final Fantasy I & II Advance	149.400 unidades
▸ 2. GC	Paper Mario	51.300 unidades
▸ 3. PS2	One Piece: Land Land	49.400 unidades
▸ 4. PS2	The Nightmare of Druaga	43.200 unidades
▸ 5. PS2	Guilty Gear Isuka	38.700 unidades
▸ 6. GBA	Power Pro Kun Pocket 1.2	32.000 unidades
▸ 7. PS2	Powerful Pro Baseball 11	31.400 unidades
▸ 8. PS2	Tenchu Kurenai	28.200 unidades
▸ 9. PS2	Taiko no Tatsujin 4	25.400 unidades
▸ 10. PS2	Pachi-Slot: Hokuto no Ken	20.400 unidades

Logotipo do novo Playstation 3

SONY ENTRA COM PEDIDO DE PATENTE

A Sony entrou, nos EUA, com o pedido de registro de patente para firmar a nova marca que trará em seu novo console.

Além do registro, uma amostra do que será o provável logotipo foi anunciada. O logo seguirá os mesmos padrões do PS2. Confira abaixo.

Vêm aí mais jogos!

NOVO ESTÚDIO DO CRIADOR DE FINAL FANTASY ESTÁ PRODUZINDO DOIS JOGOS



A Mistwalker, nova produtora de Hironobu Sakaguchi (criador da série Final Fantasy) está trabalhando paralelamente em dois RPGs, informou o designer da empresa em uma recente entrevista.

Como dito anteriormente, os títulos estão sendo produzidos com os consoles da próxima geração em mente. Sakaguchi fez questão de ressaltar que pretende deixar o desenvolvimento dos dois projetos progredir naturalmente, independente de quanto tempo isso leve – para garantir a qualidade de ambos.

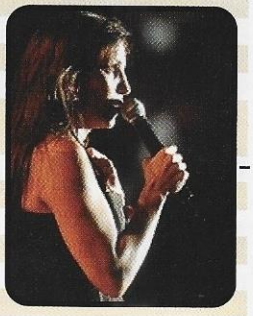
Artistas brasileiros no FIFA 2005

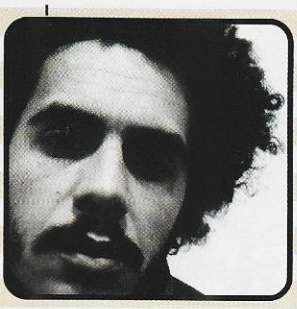
MARCELO D2 E IVETE SANGALO NA TRILHA SONORA DO GAME

A Eletronic Arts revelou uma lista com as músicas que irão compor a trilha sonora de FIFA 2005. A novidade fica por conta de dois artistas brasileiros que farão parte da coletânea. Entre eles, ninguém mais que Ivete Sangalo, a musa do futebol, e Marcelo D2.

Confira a lista de todos os artistas:

- Sorte Grande (Ivete Sangalo) –
- What You Need (Coldcut Force Mix 13ª Edição) – EA Sports Throwback Trax Powered By Rhino (INXS)
- A Necessidade (Jose)
- Esto Es Lo Que Hay – Reggaeton Remix (Los Amigos Invisibles)
- Jugadoras, Jugadores (Mala Rodriguez)
- Miss Evening (Manana)
- Profissão MC (Marcelo D2) –
- Follow Me (Miss J)
- Irish Blood, English Heart (Morrissey)
- An die Wand (Nachlader)
- Blue Monday – EA Sports Throwback Trax Powered By Rhino" (New Order)
- Almada (Clorofila of Nortec Collective)
- Augen Auf! (Oomph!)
- EA SPORTS Football Theme (Paul Oakenfold)
- Ciao Sono Io (Sandro Bit)
- World on Fire/Junkie XL Remix (Sarah McLachlan)
- Take Your Mama (Scissor Sisters)
- Release (Seeed)
- The End of All Good (Sneak Attack Tigers)
- Cientos de Preguntas (Sober)
- Surfing on a Rocket (Air)
- Dieci Cento Mille (Brothers)
- One Rhythm – Da Yard Riddim Mix (Debi Nova)
- She Wants You Back (Emma Warren)
- No Roots (Faithless)
- Rock Your Body, Rock (Ferry Corsten)
- To Youth – My Sweet Roisin Dub (Flogging Molly)
- Tell Her Tonight (Franz Ferdinand)
- Sorcerary (Future Funk Squad)
- Vive La Vida (Gusanito)
- Brooklyn is Burning (Head Automatica)
- Eu Perdi Você (Inverga + Num Kebra)
- 1.000.000 Monsters Attack (Sould Out)
- Seven Days a Week (The Sounds)
- Karmageddon (The Soundtrack of our Lives)
- Fit But You Know It (The Streets)
- Hot In The Club (Wayne Marshall)









Mortal Kombat 7 a caminho do Xbox 2 e PS3?

SÉTIMO MK NOS CONSOLES DA NOVA GERAÇÃO

Os criadores de Mortal Kombat têm interesse em trazer o sétimo título da série para a nova geração de consoles (Xbox 2 e PS3).

A revelação foi feita em uma conferência de tecnologia nos EUA, onde foi anunciado o título e em que plataformas ele aparecerá. Vale lembrar que isso é apenas uma intenção dos produtores. Nada foi dito ou revelado oficialmente pela Sony ou pela Microsoft.

Caem as vendas do Playstation 2 no Japão

MESMO ASSIM CONSOLE NÃO PERDE A LIDERANÇA

Apesar da diminuição da compra do Playstation 2, na última semana, no Japão, o console ainda se mantém na ponta entre os mais vendidos. Isso porque seu maior concorrente, o GBA SP, também viu suas vendas caírem e manteve-se em segundo lugar.

Confira o ranking da semana, segundo a Media Create, das vendas entre os dias 26 de julho a 1º de agosto:

- 1º PlayStation 2 – 35.409 unidades
- 2º Game Boy Advance SP – 33.321 unidades
- 3º GameCube – 9.730 unidades
- 4º Game Boy Advance – 2.387 unidades
- 5º Xbox – 334 unidades



PS3 terá capacidade de ler discos Blu-ray

CONSOLE DEVE SER MOSTRADO EM 2005

Uma nota oficial da Sony - citada durante a conferência Comtex no Japão, confirma que o Playstation 3 terá a capacidade de ler discos Blu-ray conforme rumores que rondavam na net.

O sistema Blu-ray tem a capacidade de armazenamento cinco vezes maior que um DVD comum, e deve ser revelado com o Playstation 3, no dia 31 de março de 2005.

Novidades no Japão

SEGA E KONAMI TERÃO JOGOS INÉDITOS NA TOKYO GAME SHOW

Os organizadores do evento japonês de videogames Tokyo Game Show divulgaram uma lista de títulos que serão demonstrados na ocasião. Apesar de listar diversos títulos, o texto informa também que algumas empresas terão surpresas para o evento. Confira:

ACQUIRE
- Way of the Samurai 2 (PS2)

ARDUC
- C@M-Station (PS2)

GAME INFINITY
- Mystic Nights (PS2)
- Digi Dance (XB)

KOEI
- Samurai Warriors: Xtreme Legends (PS2)
- Angelique Etoile (PS2)
- Harukanaru toki no naka de 3 (PS2)
- Dynasty Warriors (tentative name, PSP)
- Uncharted Waters Online (PC)
- Jogos novos a serem revelados

KONAMI
- Enthusia Professional Racing (PS2)
- Rumble Roses (PS2)
- Metal Gear Solid 3: Snake Eater (PS2)
- Jogos novos a serem revelados

CYBER FRONT
- Koron (PSP)
- Chuukana Janshi Painyan (PS2)
- Fantastic Fortune 2 Triple Star (PS2)
- New Princess Maker game (PS2)

GRAVITY
- Rose Online

SEGA/SAMMY
- Phantasy Star Online Blue Burst (PC)
- Sakura Taisen V Episode 0: Arano no Samurai Murasume (PS2)
- Shining Force: Resurrection of the Dark Dragon (GBA)
- Shining Tears (PS2)
- Novo Shining Force (PS2)
- Dororo (PS2)
- Altered Beast (PS2)
- Guilty Gear Isuka (PS2)
- Strugarden (PC)
- Berserk (PS2)

TOMY
- Zoids Versus III (GC)
- Zoids Struggle (PS2)
- Naruto RPG (GBA)
- Naruto: Gekitou Ninja Taisen! 3 (GC)

TONKIN HOUSE
- White (PS2)

NAMCO
- Tales of Symphonia (PS2)
- Tales of Rebirth (PS2)
- Ace Combat 5 (PS2)
- Death By Degrees (PS2)
- Tekken 5 (Arcade)

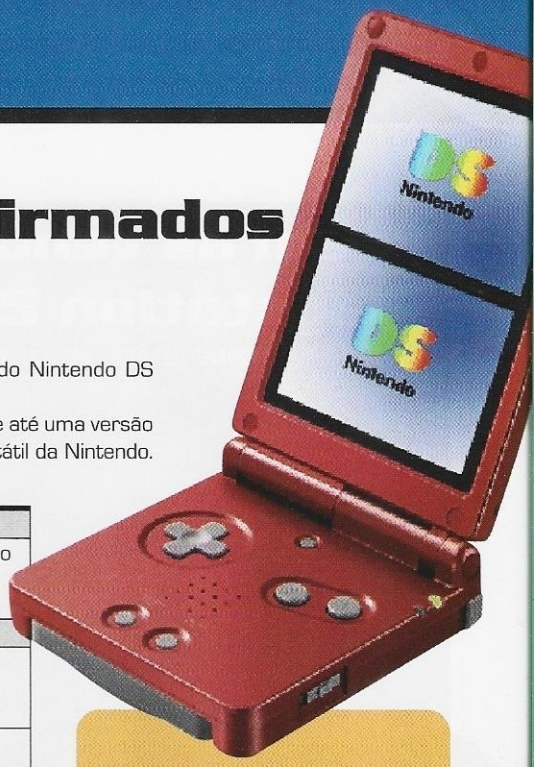
HUDSON
- Tengai Makyou III: Namida (PS2)
- Rengoku: The Tower of Purgatory (PSP)
- Momotaro Dentetsu USA (PS2)
- Boboboubo Boubobo: Dasshutsu! Hajike Royale (GC)
- Bomberman Battles (PS2)

Confira os títulos confirmados para o Nintendo DS

72 JOGOS A CAMINHO

Depois de mostrar os 75 jogos confirmados para o PSP, chegou a vez do Nintendo DS divulgar sua lista.

Entre os destaques estão os já anunciados Sonic DS, Metroid Prime Hunters e até uma versão de Winning Eleven. Confira agora os 72 jogos confirmadíssimos para o novo portátil da Nintendo.



AKI
- Mikke!

ATLUS
- Jinsei game
- Shin Megami Tensei DS
- Snowboard Kids
- Caduceus
- Choro Q DS

ARUZE
- Tounou Ni Asekaku Game Series Vol 1

BANDAI
- Mobile Suit Gundam Seed
- One Piece
- Meteos

BANPRESTO
- Dragon Ball Z

CAPCOM
- Megaman Battle Network series
- Viewtiful Joe series
- Gyakuten Saiban series

CHUNSOFT
- Mysterious Dungeon

D3 PUBLISHER
- Action game

EPOCH COMPANY
- Action game

GAMEARTS
- New RPG

GENKI
- Kisei Gawa Tantei Jiken Bo
- Living High, Killing Low
- Kaido Racing Battle

HUDSON
- Bomberman
- Tengai Makyo series

IDEA FACTORY
- Spectral Force

JAMS WORKS
- New board game

KOEI
- Shin Sangoku Musou
- Rekishi Simulation
- Mahjong

KONAMI
- Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour
- Ganbare Goemon
- Survival Kids
- Vandal Hearts
- Boktai
- Powerful Pro Baseball series
- Castlevania
- Winning Eleven series

MARVELLOUS INTERACTIVE
- Harvest Moon
- Kawa no Nushi Tsuri series
- Original RPG

MTO
- Minna no Mahjong
- Race game

NAMCO
- New Mr Driller
- New RPG
- Pac Pix
- Pac n Roll

NINTENDO
- Super Mario 64x4
- Metroid Prime Hunters
- Wario Ware DS
- Mario Kart DS
- Animal Forest DS
- New Super Mario Bros
- PictoChat
- Nintendogs

ROCKET COMPANY
- Doubutsu Shima no Chobigurumi 3

SAMMY
- Fist of the North Star

SUNRISE INTERACTIVE
- Simulation game

SQUARE ENIX
- Egg Monster Heroes
- New Final Fantasy Crystal Chronicles game
- New Dragon Quest Monsters game
- New Secret of Mana series game
- New Slime Mori Mori Dragon Quest series game

SPIKE
- Kenshuui Tendou Dokuta

SEGA
- Sonic DS
- Project Rub

TAITO
- Rakugaki Tengoku series
- Puzzle Bobble series

TECMO
- New Monster Farm game
- Team Ninja game

TOMY
- Naruto
- Zoids

YUKES
- Wrestling

Tem gente com a corda no pescoço

LUCASARTS PASSA POR REESTRUTURAÇÃO

A produtora e distribuidora LucasArts confirmou recentes rumores de demissões do seu quadro de funcionários e afirmou estar passando por uma grande reestruturação.

As grandes mudanças, até o momento, foram a dispensa de 31 funcionários – inclusive os envolvidos nos primeiros estágios da produção de Knights of the Old Republic 3 – e a nomeação de Peter Hirschmann como vice-presidente de desenvolvimento de produtos. Peter já foi produtor da Electronic Arts antes de ir para a LucasArts, onde está há dois anos.

A empresa afirma que passará a focar em uma menor quantidade de jogos. Star Wars Episode III, por exemplo, teve seu desenvolvimento migrado para o estúdio californiano The Collective, que já trabalhou em outros jogos da LucasArts, como Wrath Unleashed e Indiana Jones and the Emperor's Tomb.



Medal of Honor: Pacific Assault é adiado!

JOGO CHEGA SOMENTE EM NOVEMBRO



Prometido para o início de 2004, Medal of Honor: Pacific Assault teve seu lançamento adiado para setembro e, agora, prorrogado para novembro, segundo a Eletronic Arts.

Os motivos são: o jogo precisa de mais tempo para dar um polimento e para adicionar alguns recursos inéditos, como o Combát Squad Control, que permite ao jogador emitir comandos à sua tropa pelo teclado.

A Eletronic Arts promete uma versão demo do jogo antes de seu lançamento.

Quem segura a GBA SP?

PORTÁTIL SE APROXIMA DO PS2 NO JAPÃO

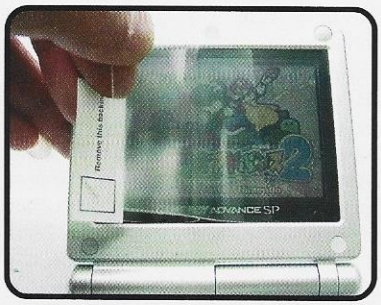
Final Fantasy I-II Advance foi o líder isolado em vendas no Japão na semana do dia 26 de julho a 1º de agosto. Mas sua boa performance não foi suficiente para fazer o GBA SP assumir a primeira colocação no ranking dos consoles.

Na verdade, o portátil vendeu menos que na semana anterior, mas o Playstation 2 também caiu bastante e os dois ficaram bem próximos.

Os demais consoles não variaram significativamente, segundo a Media Create.

Os números foram os seguintes:

Playstation 2	35,4 mil
GBA SP	33,3 mil
Gamecube	9,7 mil
GBA	2,3 mil
Xbox	334 unidades
PSOne	80 unidades
Swan Crystal	70 unidades





Cinema se une aos games

CONHEÇA OS TALENTOS DE HOLLYWOOD E DAS DISCOTECAS QUE PARTICIPARÃO DE GOLDENEYE

A Electronic Arts chamou diversos pesos-pesados para ajudar na criação de Goldeneye: Rogue Agent, seu novo game baseado em 007 que coloca jogadores na pele de um agente renegado.

A trilha sonora do produto será feita pelo famoso DJ Paul Oakenfold, aclamado como um dos maiores da música eletrônica e dance. Entre outros projetos do DJ estão Swordfish, Austin Powers e Matrix Reloaded.

Atores conhecidos também não vão faltar: com a volta de vilões e personagens famosos, como Xenia Onatopp, Goldfinger, Pussy Galore, Oddjob, Dr. No, M, Francisco Scaramanga, as participações de Judi Dench e Christopher Lee já estão confirmadas.

A produção artística também foi turbinada: Sir Ken Adam, produtor de diversos filmes clássicos de Bond, está trabalhando na direção artística das fases do game. A figurinista Kym Barrett (Matrix) e o designer de personagens Rene Morel (Final Fantasy) completam a equipe.



UNIVERSO GAMER

SÃO PAULO VAI SEDIAR MAIOR A FEIRA DE GAMES DA AMÉRICA LATINA

Foi divulgada, este mês, uma novidade que surpreendeu, positivamente, toda a comunidade gamer do Brasil. É que, finalmente, o país será sede de uma feira de games de porte expressivo.

Organizada pela Oelli Brasil, subsidiária da promotora mexicana de eventos de entretenimento Oelli, a Electronic Game Show será voltada exclusivamente para o universo dos jogos eletrônicos.

A boa nova surpreende não apenas pelo fato de a EGS ser a primeira feira do segmento realizada no país, mas também por ser o maior evento de games de toda a América Latina.

EXPERIÊNCIA MEXICANA

A Electronic Game Show nasceu no México, em 2002, e, devido ao êxito e aos bons resultados que acarretou na indústria eletrônica do país, ganhou uma segunda edição no ano seguinte. Hoje é um evento de referência em todo o continente, tendo conquistado milhares de visitantes e a confiança da indústria.

Foram reunidas as principais produtoras e companhias de games com a intenção de associar sua marca ao mundo dos jogos eletrônicos. Assim, a feira funcionou como uma verdadeira convenção de games, muito semelhante à E3, de Los Angeles, o maior evento de jogos do mundo.

UM EVENTO PARA TODOS

A EGS de São Paulo, aberta ao público, promete agradar a gregos e troianos, de todas as idades. De acordo com as informações liberadas até o momento, os organizadores têm a expectativa de reunir um público de cerca de 30 mil pessoas, oferecendo atrações para usuários avançados, jogadores iniciantes e para "leigos" interessados em desvendar os mistérios do entretenimento eletrônico.

O evento, certamente, não será apenas um amontoado de vitrines – apesar de que elas também estarão lá, entre games e celulares. A feira será palco de campeonatos diversos, com modalidades para os mais experientes para os que nunca competiram. A organização do evento pretende garantir a presença do público nesses torneios internos, o que não deverá ser tarefa difícil, já que a maioria dos visitantes da feira deverá ser de gamemaníacos.

POTENCIAL VERDE-AMARELO

Instalada no Expo Center Norte, em São Paulo, entre os dias 19 e 21 de novembro de 2004, a EGS terá uma ampla área de exibição, onde as principais empresas do setor mostrarão seus produtos, inclusive lançamentos, e um espaço exclusivo para a realização de torneios em consoles e computadores.

A organização da feira tem como objetivo consolidar o EGS como o evento mais importante para a indústria de jogos eletrônicos na América Latina. E o Brasil tem mostrado, gradativamente, forte potencial nesse segmento.

De acordo com o gerente da Oelli no Brasil, Reinaldo Normand, somente no País há aproximadamente 18 milhões de jogadores entre crianças, jovens e adultos. Esse dado já justifica, por si só, a escolha do Brasil para a realização de um evento do porte do EGS. "Nossa estratégia é impulsionar o setor", completa Normand, fazendo referência ao sucesso da edição mexicana do Electronic Game Show.

Esta será a primeira vez que algo do tipo acontece no Brasil, e sua importância é indiscutível, já que o país tem uma cultura de games e tecnologia intensa que vem aumentando a cada dia, especialmente no que diz respeito ao desenvolvimento de jogos.

O Brasil, no entanto, apresenta uma característica que chega a ser conflitante com a idéia original de uma feira internacional de games, que é o aquecimento da indústria desse segmento: o mercado de jogos no Brasil é quase todo pirateado, ou seja, a maioria dos conso-



CHEGA AO BRASIL

les e games não são produzidos aqui. "O Brasil é um dos poucos países do mundo que não possui oficialmente consoles como o Xbox, da Microsoft, e o Playstation 2, da Sony. A Nintendo saiu daqui em 2003 e agora opera apenas com um distribuidor local. Contudo, os jogadores brasileiros surpreendem lá fora, fazem bonito, ganham medalhas e desbancam asiáticos, europeus e, principalmente, norte-americanos", explica Normand.

Este ano, os consoles ainda não estarão aqui, mas os lançamentos estarão mais próximos dos brasileiros e o encontro entre as comunidades nacionais e latino-americanas poderá render bons frutos.

"Para quem não sabe, são os consoles de videogames e os jogos produzidos para eles que movimentam a indústria de games mundial, sendo responsáveis por quase 80% dos US$ 30 bilhões faturados em 2003. A idéia da feira é começar com os jogos para PC e chamar a atenção dos fabricantes para o potencial dos consoles no Brasil", ressalta Normand

Fabricar esses equipamentos no país parece ser uma eficiente forma de combate à pirataria, já que a medida faria com que os preços dos jogos e consoles caíssem significativamente. Especialmente no Brasil, onde a maior parte da população não pode pagar R$ 200,00 por um jogo.

A Electronic Game Show no Brasil, portanto, pode e deve ser uma ferramenta para despertar a atenção de empresas como Sony, Microsoft e Nintendo para o potencial do segmento de games neste país que, sem atenção das grandes companhias, já possui 18 milhões de jogadores. Esperto será quem enxergar e acreditar que esse número tem tudo para crescer.

MERCADO BRASILEIRO

Quando o assunto é mercado de games no Brasil, os números não são dos melhores.

As estimativas da pirataria apontam para o altíssimo índice de 90% de jogos vendidos no país, o que indica que quase dois milhões de consoles da nova geração (PSOne, PS2, Xbox, GameCube), vendidos nos últimos oito anos, entraram aqui por contrabando.

Nesse aspecto, a EGS não é um evento apenas de entretenimento. No México, por exemplo, o primeiro país a receber a feira, o resultado sobre o mercado de jogos eletrônicos foi significativo. De acordo com dados apontados por Reinaldo Normand, há três anos o México faturava metade do que o Brasil com os jogos eletrônicos. Até o final deste ano, deve faturar 50% a mais, com a possibilidade de ultrapassar o Canadá.

O combate à pirataria é fundamental para o crescimento desse mercado, e deve ser tarefa do governo e dos *publishers* locais. Já existe inclusive uma associação para traçar estratégias em conjunto e estimular o cresimento do mercado.

JOGADORES EM ALTA

Em direção contrária ao panorama da pirataria está o favoritismo dos jogadores brasileiros nas competições. O time brasileiro de Counter Strike, g3nerationX, já foi, este ano, para Dallas para participar da CPL ou Cyberathlete Professional League, um dos maiores campeonatos de games do mundo, e ainda coleciona títulos de renome, como o vice-campeonato de CS da etapa brasileira do World Cyber Games 2003 e da última etapa da Latin Cup 2004, realizada no Peru.

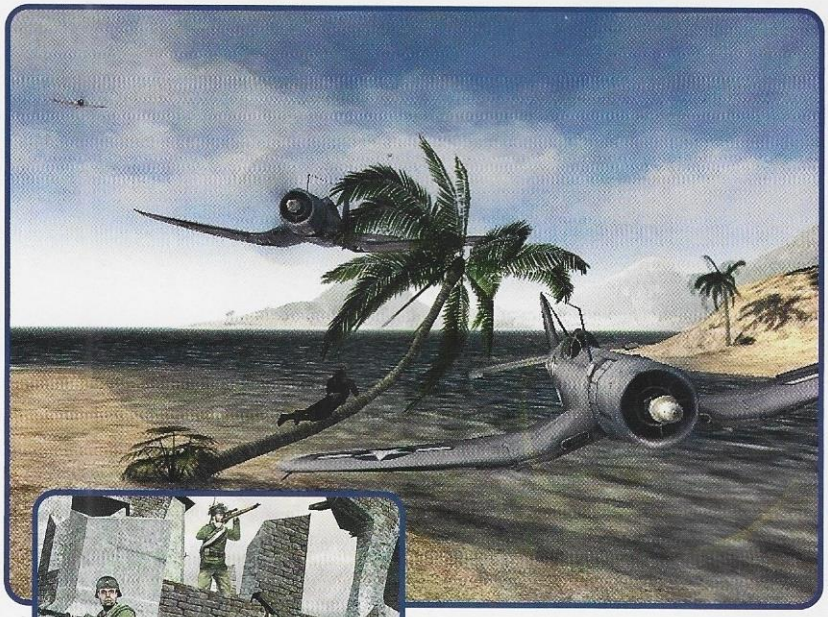
Outra equipe brasileira, de Minas Gerais, também fez bonito e desbancou os times representantes da Ásia, Europa e Estados Unidos, no campeonato mundial de Medal of Honor.

A presença de um time de mineiros na coordenação do World Cyber Games, um dos maiores torneios nacionais, que rola em Brasília de 10 a 12 de setembro, é uma novidade. Gustavo Fonseca Nogueira, um dos diretores da empresa responsável pela etapa brasileira do WCG, a VSEN e-Sports Network, pretende não apenas reunir gamers talentosos, como incentivar a competição com os mineiros, que lotam mais de 300 Lan Houses com jogadores de futuro promissor.

O Brasil também se destacou com o vice-campeonato mundial de Counter Strike conquistado pela equipe feminina do país, este ano. Foi a primeira vez que um time formado por garotas brasileiras consegue ter esse resultado num campeonato mundial.

Battlefield 1942

PLATAFORMA: PC







Battlefield 1942 possui uma estrutura diferente dos jogos de tiros convencionais. Os jogadores podem escolher classes com habilidades especiais (batedores, médicos, engenheiros), assim como podem operar dezenas de veículos terrestres, aquáticos e aéreos.

Você pode optar pela opção de um jogador ou multiplayer, com diferentes tipos de missões, e a opção Conquest jogado on-line. Selecionando essa opção, você escolhe entre quatro facções opostas (alemães, ingleses, americanos e russos) que devem dominar determinados pontos estratégicos. Cada jogador possui um determinado número de tickets e bases pré-definidas. Esses tickets servem para que o jogador morto possa comprar um novo soldado. Isso quer dizer que, quanto mais um jogador morre, mais o outro time se aproxima da grande vitória. Como seu personagem pode ser morto com um tiro, sua equipe deve encarar a guerra com estratégia e muita paciência.

A parte de execução técnica é bem legal, mas nada comparado a grandes títulos, principalmente no setor gráfico ou sonoro. Porém, tudo o que o jogo oferece é feito com muita competência.

JOGABILIDADE

O sistema de controle se destaca pois, apesar de bastante simples, é extremamente funcional. Todos os personagens e veículos podem ser operados com o mesmo conjunto de comandos.

GRÁFICO

Os mapas são grandes ambientes reais, onde as batalhas antigas foram travadas e marcadas por pontos estratégicos e pelos quais devem ser protegidos.

SOM

Ruídos e músicas que envolvem o jogador tornam este game ainda mais realista.

Battlefield 1942 pode surpreender quando você conseguir reproduzir o ambiente certo com as pessoas certas. Porém, quando estiver em ação, honre sua camisa e boa sorte!

Need for Speed: Underground

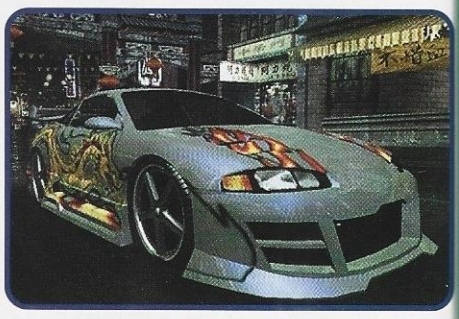
PLATAFORMA: PC

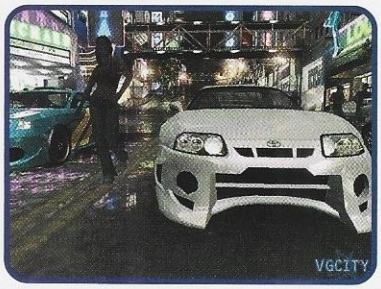
Para quem gosta de velocidade e carros invocados, Need For Speed é um prato cheio. Trazendo mais de 20 carros licenciados, a grande atração fica por conta do Golf que, pelo jeito, será o xodó de muitos brasileiros.

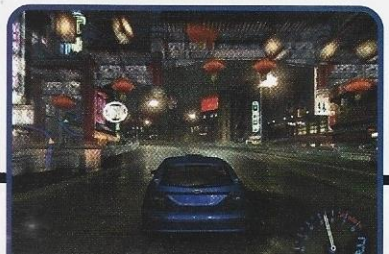
O jogo mostra bem os ambientes urbanos e noturnos, deixando no ar a ilegalidade de rachas e velocidade. O objetivo da Eletronic Arts é levar Need For Speed ao submundo, onde você poderá pilotar carros populares podendo modificá-los e disputar corridas com premiações em dinheiro.

Se você se der bem nas corridas, poderá investir seu prêmio para a compra de novos carros ou até mesmo acessórios que podem deixar seu carro ainda mais envenenado.

O grau de dificuldade nas corridas é cada vez mais perigoso e é isso o que fará com que você seja um piloto respeitado e conhecido no submundo dos rachas, e lhe permitirá acesso a circuitos secretos e premiações absurdas em dinheiro.







Call of Duty

PLATAFORMA: PC

Call of Duty leva você direto para a Segunda Guerra Mundial, onde será necessário um trabalho em equipe para que seu objetivo seja alcançado.

Embarque no passado e sinta na pele a adrenalina de uma verdadeira guerra.

JOGABILIDADE

O grande objetivo do jogo é mostrar o que os soldados sentiram e passaram dentro da guerra, e Call of Duty mostra bem esse lado, com detalhes em todas as características.

O controle do jogo é simples de manipular e apresenta botões individuais para cada ação. Dessa forma, fica fácil executar manobras antes de levar um tiro na cabeça.

Os inimigos não o perdoam, e uma simples bobeira que cometer, você já era. Por isso, é fundamental o trabalho em equipe, no qual sua tropa dá cobertura e efetua ataques fantásticos.

Durante o jogo, você encontra diversas armas diferentes e caixas de salvamento, essenciais para a sua sobrevivência. As armas vão desde simples espingardas até metralhadoras e lança-bombas fatais - quando utilizados em tanques de guerra ou pequenas bases inimigas.

Você poderá se locomover de várias formas:

-Correndo: sua locomoção é muito rápida;

-Agachado: em casos de uma deslocação simples entre trincheiras;

-Rastejando: você fica bem lento (eficaz para lugares estreitos).

O silêncio em Call of Duty é essencial. Qualquer ruído pode chamar a atenção do inimigo, e aí, todo o seu trabalho de espreita vai por água a baixo.

Em situações de batalhas contra os alemães, em longa distância, você tem a opção, com o botão direito do mouse, de mirar o inimigo. Com ele, você pode mirar perfeitamente a uma grande distância e executar o inimigo com apenas um tiro.

GRÁFICO

Os gráficos são bem autênticos. Com trajes de guerra e armas da época, os veículos seguem o mesmo caminho e são bem interessantes.

Os gráficos são bem contínuos, com texturas muito boas e ambientes totalmente destruídos e devastados pelos supostos ataques aéreos.

A feição e o movimento das tropas são muito bons e bem realistas, com expressões de medo e de adrenalina. As texturas na parte gráfica são boas, mas melhoram muito, dependendo do poder de seu computador e da sua placa de vídeo.

O jogo não é muito colorido e, com poucos verdes, sua característica é voltada a cores que lembram os terrenos arenosos e devastados por bombardeios. Mas isso não significa que ele seja basicamente de cores mortas, parte do jogo mostra o lado belo e ainda preservado de um país em guerra.

SOM

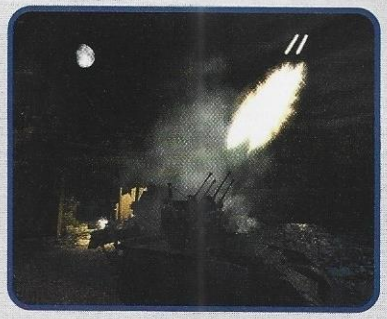
A parte sonora agrada muito, principalmente a seqüência de tiros e bombas, que parecem ser intermináveis no decorrer das batalhas, e coloca você no clima de pânico de uma guerra.

As vozes são boas, porém, às vezes, os barulhos ensurdecedores dificultam o áudio das instruções do sargento (nessa hora, a legenda ajuda bastante).

O barulho de tiros, explosivos e gritos são espetaculares e dão um certo pavor e desespero. Porém, tudo é parte do show e coloca você num dos melhores jogos de guerra da atualidade.

Call of Duty leva você a 1944 e conta um pouco da história desse passado que, com certeza, nunca será esquecido. Vale a pena conferir!











Dark Age of Camelot

PLATAFORMA: PC

A Mythic, recentemente, liberou a expansão para seu popular jogo on-line Dark Age Of Camelot. Somando três continentes, corridas, seis classes e uma variedade de monstros e itens, o jogo vem ao PC repleto de criaturas lendárias, que mostram muito realismo.

JOGABILIDADE

Baseado em mitos de Nordic e indo além das fronteiras entre diversas terras, o jogador encara várias batalhas em Camelot. O jogo obteve melhoras e um novo conteúdo. O personagem possui novos dons e, além disso, jogadores de vários níveis estão disponíveis para participar do Realm Versus e do Realm Combat.

Em Dark Age of Camelot, há três novas ilhas (uma para cada Realm) a serem exploradas. Nessas ilhas, existem determinadas corridas e duas classes que também foram adicionadas. Cada ilha tem animais e guerreiros que podem ser utilizados. Os animais servem somente para estimação e os guerreiros entram com dons especiais no jogo.

A jogabilidade é boa e leva um certo tempo para se acostumar com os comandos, mas depois fica fácil. Outra deficiência encontrada, é a ausência de mapas, o que dificulta um pouco sua locomoção.

Em cada continente ocorrem cerca de 10 a 20 encontros em níveis diferentes. Encontros são objetivos a serem cumpridos diante dos inimigos. Por exemplo: um encontro com nível 15-30 cujo objetivo é atacar uma cidade. Se os jogadores não se unirem para atacar os inimigos, eles tomam posse dela rapidamente.

GRÁFICO

A Graphics Engine ampliou, nessa expansão, vários efeitos de sombras e movimentos de água que contribuem com o ambiente do jogo. As cidades estão ainda maiores e foram incluídos novos continentes e inimigos.

SOM

Novas músicas e efeitos de vozes foram acrescentados, deixando o jogo com um ambiente atmosférico realista maravilhoso.

A empresa que está desenvolvendo Dark Age of Camelot disse que ainda serão feitas melhoras no sistema. Porém, não acreditamos que a parte sonora obtenha ainda maiores êxitos.

Tom Clancy's Splinter Cell

PLATAFORMA: PC

Splinter Cell é um dos jogos mais procurados para PC, e a ProGames trará em primeira-mão o que o jogo oferece.

JOGABILIDADE

Sam, um ex-presidiário militar, recebeu licença para efetuar qualquer tipo de missão a favor dos EUA. Dessa vez, foi uma grande encrenca para resolver, pois é uma missão que, inicialmente, seria apenas um simples resgate, mas que acaba se tornando um inferno.

Voltado a uma política americana convencional, o jogo se desenrola por meio de uma célula que está nas mãos dos soviéticos e precisa voltar à sua origem, antes que o caos aconteça. E é você quem receberá o desafio.

Sua primeira missão começa com a investigação do desaparecimento de dois agentes da CIA: um tinha se infiltrado no governo da Geórgia antes de desaparecer e, o outro, sumiu enquanto investigava o desaparecimento do primeiro.

O jogo leva você a diversas missões, que serão apresentadas no desenrolar do jogo. Tapes e vídeos fornecem um resumo da história, em que você poderá interrogar pessoas, escutar conversas, interceptar e-mails e transmissões de rádio.

Em comparação com o Xbox, um detalhe crucial pode prejudicar o PC: o controle cuidadoso e analógico de movimentos existentes no Xbox não está presente no PC, ficando apenas com um incômodo teclado digital.

Uma tentativa para conseguir o sistema, era substituir o analógico pelo mouse do computador, o que é simplesmente terrível de se acostumar. Porém, no geral, o jogo para PC ganha de lavada do Xbox.

GRÁFICO

Em relação aos gráficos, apenas um comentário: sensacional! Os gráficos são extremamente perfeitos, com profundidades notáveis que complementam todo o cenário. Sem falar na riqueza de detalhes que inserem você no jogo.

A empresa que desenvolveu o game não teve preguiça e trabalhou pesado na parte gráfica, tanto que, sem dúvida, é o ponto forte do jogo.

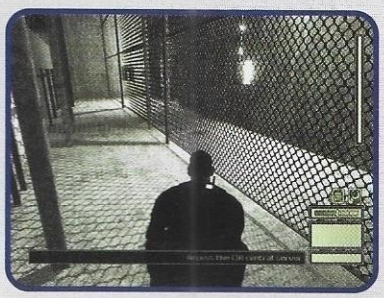
SOM

O som não deixa a desejar em nenhum aspecto. O game apresenta barulhos ensurdecedores de explosões, tiros, gritos, sons de vidros quebrando e socos, além de belas trilhas de fundo, que dão ao ambiente um certo mistério.

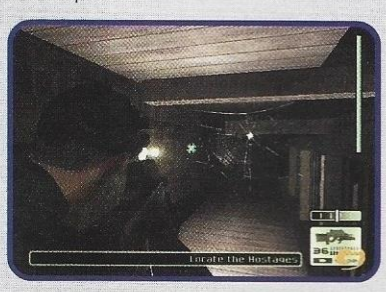
A melhor coisa da parte sonora é que, em nenhum momento, você se irritará a ponto de desligar as caixas de som. Tenha certeza de que isso é excelente!

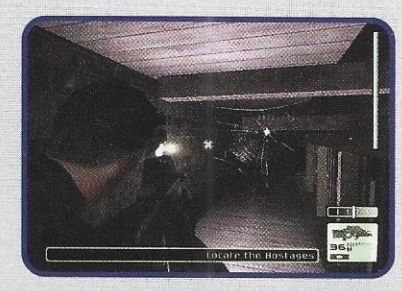
Em relação a outros jogos do estilo, Splinter Cell detém a melhor produção sonora já vista nos jogos para PC.

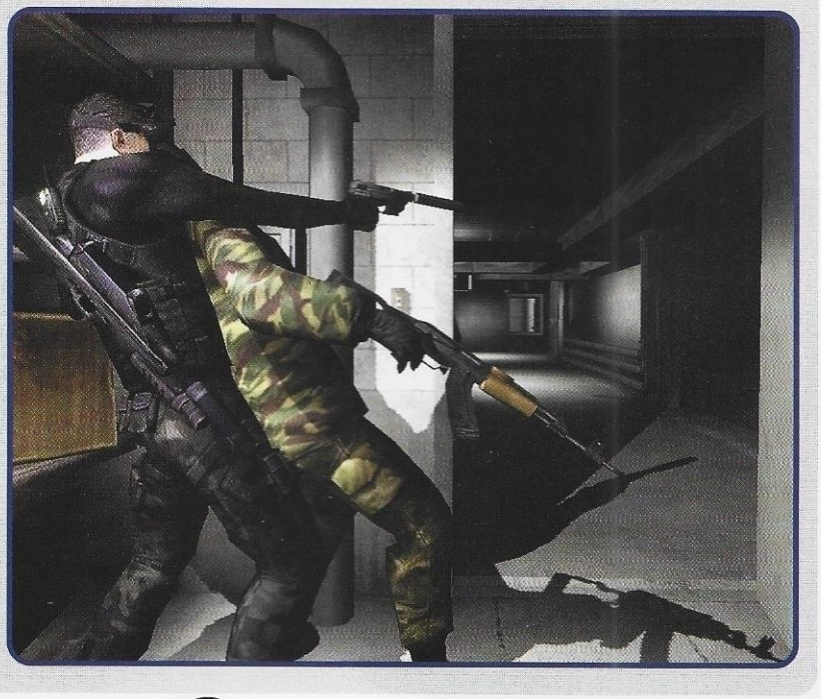
Quando tudo se combina em Splinter Cell, o jogo se torna uma obra-prima maravilhosa e, com certeza, você não vai se arrepender.











NUM FUTURO PRÓ

AS NOVAS TENDÊNCIAS QUE PROMETEM INVADIR O MUNDO DOS GAMES

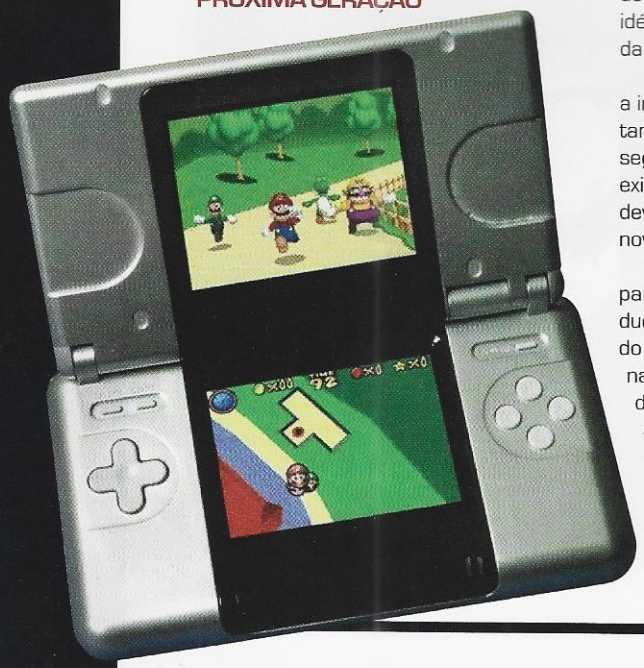
O entretenimento eletrônico é, hoje, uma das maiores, senão a maior fonte de diversão, lazer e até trabalho para todas as idades, em todo o mundo.

A tecnologia aplicada no desenvolvimento de aparelhos eletrônicos se aperfeiçoa em ritmo quase frenético e, muitas vezes, o próprio consumidor acaba tendo certa dificuldade em acompanhar tamanha evolução em intervalos tão curtos de tempo.

As gerações mais novas, no entanto, são as que têm maior facilidade com o advento de novidades eletrônicas, principalmente pelo fato de estar em constante interação com esses tipos de aparelhos desde o seu nascimento. Atualmente, são raros os casos de crianças e jovens que preferem um passeio de bicicleta ou um jogo de futebol a uma partida de videogame. Sem falar nos celulares de última geração que, além de executarem sua principal função, têm ferramentas que os tornam verdadeiros aparelhos multiuso.

A ProGames fez uma seleção das novidades que aterrisaram por aqui este ano e ainda estão por vir, como a próxima geração de consoles.

CONSOLES DA PRÓXIMA GERAÇÃO



NINTENDO

A Nintendo já havia dado a dica na E3 2004, em Los Angeles, mas foi em junho que veio a confirmação: um novo videogame da companhia está por vir. A tradição de não liberar muitas informações com antecedência, no entanto, permanece.

Os detalhes sobre o console ainda são poucos e superficiais, mas o temporão da Nintendo já tem um nome provisório: Revolution. A opção por não associar o próximo console ao atual GameCube se deve aos resultados não tão favoráveis do Cubo da Nintendo, que atualmente segue na disputa com o Xbox, pelo segundo lugar.

De acordo com o presidente da Nintendo, Satoru Iwata, o primeiro protótipo do aparelho será exibido apenas no dia 17 de maio de 2005, na coletiva de imprensa que antecede a abertura da E3 2005, provavelmente junto ao sucessor do PS2, da Sony.

Para quem está imaginando apenas um GameCube mais potente, Iwata já afirmou que não é o caso, e que o Revolution dará novas idéias de entretenimento. "O que nós precisamos não é uma nova geração de console, mas uma geração de como um jogo é usado", explicou Iwata. "Precisamos propor idéias para que a indústria de jogos saia da crise", concluiu.

O presidente da Big N acredita que a indústria de jogos não pode mais contar apenas com visual sofisticado para segurar o jogador, que está ficando mais exigente. Por isso, a aposta da Nintendo deve ser em novas idéias, e não apenas novos formatos.

No entanto, o atual console da companhia, GameCube, não terá sua produção interrompida após o lançamento do Revolution. Ambos devem conviver nas prateleiras por longo tempo, usando, dessa forma, a mesma estratégia adotada pela Sony, que até hoje comercializa simultaneamente o PSOne e o PS2.

Entre as escassas informações sobre o próximo console da Nintendo, Iwata anunciou para a imprensa, numa conferência realizada em Tóquio, que o Revolution poderá ser usado tanto em televisores como em monitores de PC. Também há informações de que o novo console deverá rodar jogos do GameCube.

Tecnologia

A produção e uso de chips gráficos para o sucessor do GameCube ficará por conta da ATI, a mesma do Xbox 2. A empresa, porém, afirmou que duas equipes distintas e sem contato estão cuidando de cada projeto separadamente, para que não haja vazamento de informações. Já o coração do novo console da Nintendo será IBM, com sua nova tecnologia PowerPC.

SONY



Além do sucessor do PlayStation2, a Sony investe em novas tecnologias para outros aparelhos, como televisores, por exemplo.

Com o objetivo de voltar ao mercado de TVs de tela plana – no qual perdia para concorrentes como a Sharp – a empresa divulgou, no início de agosto, que pretende implementar o chip do PlayStation 2 em TVs de tela plana que serão lançadas no Japão no final deste ano. A proposta é usar a peça para criar interfaces gráficas de alta qualidade na nova linha de TVs. O chip já foi utilizado anteriormente na interface do gravador digital PSX, que apresenta menus visuais com elementos 3D e interação facilitada, cujo sistema é o mesmo a ser aplicado nas futuras TVs. A estratégia de usar componentes do PlayStation em outros produtos para baratear sua produção deve ser utilizada também com componentes do sucessor do PS2, o PlayStation3, ainda inédito.

E falando no sucessor do PlayStation 2, ainda não se sabe muito sobre o

ÓXIMO

próximo console da Sony, a não ser que a tecnologia utilizada no console será algo nunca visto antes em matéria de gráficos e processamento e o provável logo que será utilizado, como pode ser visto nas notícias desta edição. Em dezembro do ano passado, a empresa anunciou que o Chip Cell, o coração do PlayStation 3, já estava pronto.

Tecnologia

Fruto da parceria com a IBM e Toshiba, o projeto Cell do PS3 será o chip escalável mais poderoso do planeta. Além disso, a Sony planeja uma estratégia de domínio de mercado impressionante, com a comunicação do PSP com o futuro PS3.

O PlayStation 3 será compatível com seus dois antecessores e trará uma versão "cell-powered" do Emotion Engine, o que fará do PS3 16 mil vezes mais poderoso que o PS2. De fato, 256MB de memória para um console é um número assustador.

MICROSOFT

Em agosto de 2003, a empresa anunciou que rompeu o seu contrato com a nVidia e elegeu a ATI Technologies como parceira para prover o chip gráfico do Xbox 2, que terá três processadores PowerPC 3.5 Ghz em um só chip. O motivo do rompimento foi, bem provavelmente, as vendas abaixo do esperado do Xbox e a tecnologia considerada ultrapassada ainda utilizada pela nVidia.

Compatibilidade

O Xbox 2 já carrega uma desvantagem antes mesmo de nascer. Tudo indica que e o novo console não será compatível com o atual Xbox. A Microsoft chegou a disponibilizar uma equipe de programadores encarregados de criar um emulador para que se torne possível rodar jogos antigos no novo console. Boatos, no entanto, espalham que o esforço não tem dado muitos resultados e que, talvez, esse plano caia por terra.

Estética

Apesar das reclamações com relação ao tamanho do console da Microsoft não terem influenciado diretamente nas vendas, tudo indica que o sucessor do Xbox deverá ter proporções bem menores que o atual.



Lançamento

O sucessor do Xbox já vinha sendo anunciado para lançamento em 2005 há tempos, e a Microsoft já havia, inclusive, anunciado que o lançaria antes do PlayStation 3 e do novo console da Nintendo, para ganhar a concorrência.

Novas informações, contudo, liberadas no início deste mês, mostram que não haverá mais Xbox 2 em 2005. Steve Ballmer, CEO da divisão de consoles da Microsoft, não demonstrou nenhum otimismo com relação à chegada do novo videogame em breve.

Ainda existe, no entanto, a possibilidade de o console ser exibido na E3 2005, com os concorrentes dos quais tentou passar à frente.

PORTÁTEIS

A E3 2004 foi, novamente, uma das maiores porta-vozes de novidades do mundo eletrônico. Foi no evento em Los Angeles que os novos portáteis foram apresentados. Eles são pequenos, leves e com uma capacidade que, de pequena, não tem nada.

Se o mercado de portáteis foi dominado pelo GameBoy durante muitos anos, agora, divide forças com os pequenos da Sony e Nintendo, o PlayStation Portable e o Nintendo DS, respectivamente.

Na E3, a expectativa para conhecer o videogame de bolso da Sony era tanta que os fãs, ansiosos pela novidade, tiveram que enfrentar filas intermináveis. Impressionou o público e a crítica o potencial multimídia do PSP, que exibiu em sua tela filmes em alta resolução, com qualidade de DVD. Ainda assim, o PSP é pequeno, extremamente fino e quase totalmente liso. O aparelho conta com quatro botões na face, um direcional digital, um direcional analógico (que parece um alto-falante) e dois botões de ombro transparentes. Na parte interativa, os melhores gráficos ficaram por conta de demonstrações técnicas (como uma banheira com pato de borracha, exatamente como foi feito na demonstração do PS2).

Já o Nintendo DS, cuja lista de funcionalidades é bem inferior ao PSP, causa a mesma – às vezes até maior – empolgação que o portátil da Sony. Isso porque o objetivo da Nintendo não era projetar filmes DVD ou arquivos MP3, e sim, criar uma experiência em jogos interativos. Nesse sentido, a companhia atingiu o que pretendia, especialmente graças à sua tela sensível ao toque, que permite, de fato, opções interativas como jogos no estilo "raspadinha" e desenhos feitos pelo próprio jogador.

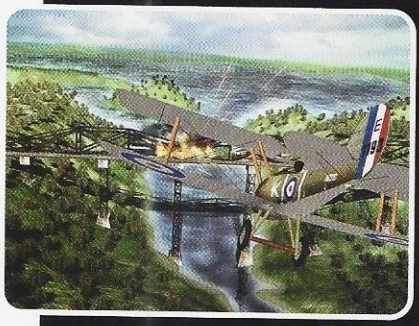
A principal diferença entre os portáteis da Sony e Nintendo é que, pela tecnologia utilizada e pelo preço sugerido, o PSP será um passatempo de bolso, sim, mas não ao alcance de todos.

Já o DS pode ser comparado como parte da nova geração do GameBoy, principalmente por ser compatível com a maior parte dos jogos do portátil e por ter um preço mais acessível.



Wings of Honour

PLATAFORMA: PC





Baseado na Primeira Guerra Mundial, Wings of Honour quer inovar o gênero de jogos de aviões, explorando uma variedade de estilos quando o negócio é combate aéreo.

O game trará missões de espionagem, destruição e bombardeios. Além disso, terá um modo on-line, com combates aéreos entre 30 jogadores que poderão optar por máquinas do começo do século XX.

A parte gráfica do jogo promete mostrar uma boa qualidade nas texturas, que deixará o céu repleto de rastros de balas, nuvens e explosões cinematográficas. Já o sistema de controle será bem simples para não desanimar os pilotos de primeira viagem.

Wings of Honour deve ser lançado em outubro nos EUA. Por enquanto, dê uma espiadinha nas primeiras imagens do jogo.

Dragonshard

PLATAFORMA: PC







Os jogos de estratégia em tempo real são alguns dos menos originais do mercado: praticamente todos seguem os exemplos dados pelos dois gigantes do gênero (Command & Conquer e WarCraft), sem tentar oferecer maiores novidades. A Liquid quer dar um basta nisso com seu mais novo projeto: Dragonshard.

O game já começa com um ambiente diferenciado: o mundo de Eberron. Tirado de Dungeons & Dragons, esse reino se diferencia até na sua mídia de origem: ele é um mundo moderno baseado nas regras de fantasia – cidades grandes, corporações, transporte em massa – só que tudo regido por magia e raças como anões e elfos.

Porém a verdadeira novidade está na fórmula do game. WarCraft III integrou elementos de RPG com a introdução dos heróis. Mas Dragonshard faz algo totalmente diferente para mesclar o RPG: separa a aventura em duas partes. Algumas fases são como as de jogos de estratégia, mas essas são intercaladas por calabouços que parecem uma mistura de Diablo com Neverwinter Nights. Você explora esses ambientes com calma, encontra itens que melhoram os personagens e pode interagir com outras pessoas.

Dragonshard se ambienta no continente de Xen'drik, mais precisamente no Anel das Tempestades. Esse vale foi o lar da maior e mais magnífica cidade de elfos do mundo, e muito mais avançado que qualquer outra civilização de Eberron. Só que um terrível cataclisma destruiu esse lugar, afundando a cidade nas profundezas da terra e espalhando seu povo – que acabou dividido em diferentes sub-raças.

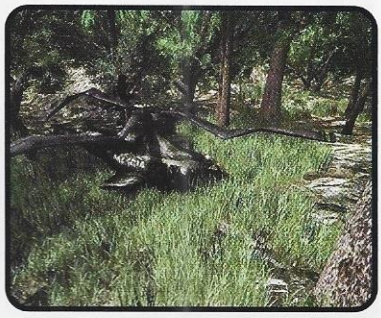
O objetivo principal do game é se aventurar pelas catacumbas e ruínas da cidade, caçando tesouros da civilização antiga. Mas além de lutar contra os guardiões antigos (que vão de estátuas animadas até beholders), você precisa enfrentar as outras três facções representadas no game. Todos os seus personagens morreram no calabouço? Isso não é problema: sua base na superfície pode treinar mais deles para um novo ataque.

A construção da base também ganha uma nova proporção estratégica: você começa com um castelo, que delimita uma certa área de construção. Esse espaço restrito impede o jogador de criar todas as estruturas existentes – então a escolha deve ser feita a dedo. Até mesmo seu posicionamento causa influência: uma torre de magos ao lado de um centro de treinamento militar cria lutadores com resistência mágica ampliada. Adicione uma igreja à mistura e você terá paladinos.

Uma opção multiplayer permitirá que tudo isso possa ser misturado em enormes confrontos com duas frentes – uma subterrânea e outra ao ar livre, exigindo total atenção e estratégias complexas e sem precedentes no gênero.

El Matador

PLATAFORMA: PC



El Mariachi que se cuide! El Matador é o mais novo matador da América do Sul e promete deixar todos os traficantes de drogas tremendo de medo!

Neste jogo de ação em terceira pessoa, jogadores encarnam El Matador, um agente especial do departamento de combate ao tráfico de drogas que decidiu fazer justiça com as próprias mãos: depois de ver o irmão morto pelo sindicato Narkomafia, ele viaja para o lar de seus integrantes para aplicar a pena de morte por conta própria.

Além de usar seu treinamento avançado, El Matador depende de muita furtividade para chegar até o esconderijo dos lordes da Narkomafia. No decorrer de suas missões, ele viverá uma intensa trama repleta de surpresas e momentos dramáticos – o game é um conto de corrupção, vingança, ambigüidade moral e justiça.

Como um agente treinado, El Matador conta com inúmeros equipamentos avançados para conseguir se infiltrar sem ser detectado. Inimigos não faltarão – de capangas idiotas até outros assassinos, o game terá chefes, civis hostis e até animais como crocodilos e cães treinados para matar.

Além de contarem com habilidades diferentes, os inimigos também têm uma hierarquia: os mais experientes podem dar ordens e organizar a ação dos menos treinados. Caso o alarme dispare, eles podem coordenar suas forças para caçar você.



Full Spectrum Warrior

PLATAFORMA: PC

Com o sucesso mundial de Counter-Strike, os jogos on-line de combate em times viraram mania e até mesmo a força militar mais poderosa do mundo aderiu à onda.

Full Spectrum Warrior é um simulador para treinamento de infantaria criado pela Pandemic Studios para servir de ferramenta de ensino ao exército americano.

No jogo, você assume o papel de líder do seu esquadrão e deve comandar seus suburdinados em missões de combate urbano, sempre levando em conta as doutrinas e usando o arsenal do exército americano.

A produção do jogo é supervisionada pela força armada americana o que promete situações de combate reais. Somália, Bagdá e Cabul são alguns dos 24 cenários que os soldados do teclado terão que enfrentar. Como não poderia deixar de ser, Full Spectrum Warrior traz também combates multiplayers.





Doom III: The Legacy

PLATAFORMA: PC





Doom III já está revirando o mundo dos games, e a revista ProGames traz algumas novidades que rondam por aí e estão abalando a cabeça dos fãs da série.

Doom está voltando ao PC em seu tercerio episódio. Considerado um dos maiores sucessos do mundo dos games, ele promete retornar com toda força e totalmente remodelado, trazendo um novo mundo em 3D.

A ID Software promete um visual com alta tecnologia e com notáveis avanços na parte gráfica, combinando ambientes e personagens. Os personagens serão mais detalhados e o criador e fundador John Carmack da ID explica que os impressionantes efeitos de luzes em tempo real não estarão ali por acaso. Segundo ele, esses efeitos atuarão como elementos concretos e que ajudarão a criar um ambiente aterrorizante. Toda essa tecnologia reproduzirá com qualidade e uniformidade a sombra dos personagens, objetos e do próprio cenário, calibrando, assim, tudo isso com a quantidade necessária de luz para cada situação do jogo.

A parte sonora também merece destaque, e está sendo melhorada para deixar o jogo ainda mais alucinante.

Wings of War

PLATAFORMAS: PC/XBOX

Depois de Wings of Honour ser anunciado para PC, agora é a vez de Wings of War chegar para o Xbox e PC nos mesmos padrões de jogatina.

A diferença é que Wings of War coloca o jogador em aviões alemães em missões pela Europa dividida pela Primeira Guerra Mundial. Ambas as forças deverão entrar em batalha com grupos inimigos para controlar bases militares durante as 70 fases do jogo.

Com mais de 25 aviões, Wings of War conta com artilharia pesada que vai desde bombardeiros até metralhadoras antiaéreas, muito úteis para derrubar forças inimigas.

Conforme o seu progresso durante o jogo, você receberá recompensas que permitem a atualização das aeronaves com novas armas, motores, armaduras, foguetes e pinturas.

Nada foi dito sobre uma provável opção multiplayer on-line para PC ou para Xbox, mas espera-se que ela esteja presente no jogo. Wings of War deve aparecer nas prateleiras em meados de novembro.

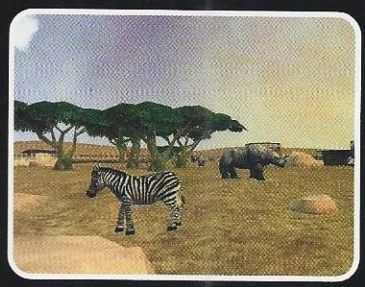






Zoo Tycoon 2

PLATAFORMA: PC



Se você adora bichos e sempre quis ter um animalzinho de estimação, que tal ter seu próprio zoológico?

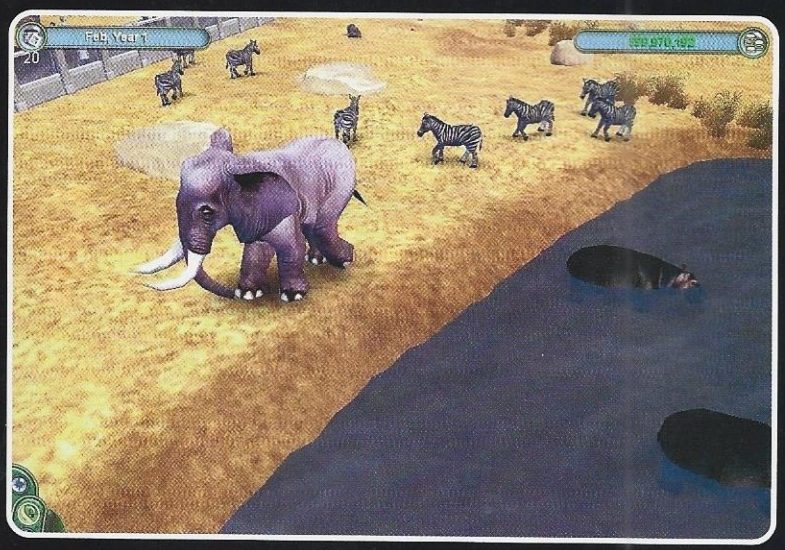
Em Zoo Tycoon 2, você é o administrador de um zoológico e deverá manter seu empreendimento sempre em ordem e em perfeita paz. Para isso, o jogador terá que manter o zoo sempre limpo, comprar novas jaulas para os animais, não esquecer de tratá-los e sempre ganhar o sorriso de seus visitantes.

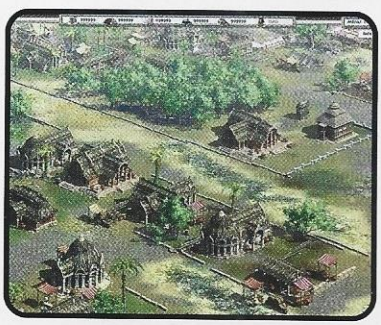
A nova edição de Zoo Tycoon 2 permite ao jogador mais três opções de perspectiva, caso não queira somente dirigir o lugar: você poderá encarar o zoo como um funcionário, um fotógrafo ou, se preferir, como um simples visitante.

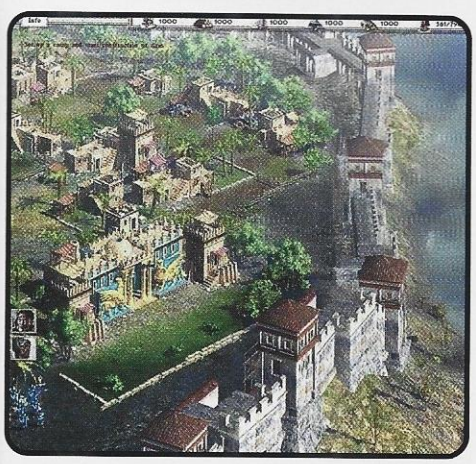
Os gráficos em 3D estão bem melhores que a versão anterior e oferecem texturas e sombras muito bem trabalhadas, que dão todo o realismo de um verdadeiro zoológico.

Como na versão anterior, o jogo oferecerá atualizações de novos animais, novos cenários e outros itens que não deixarão o game cair na rotina indesejada.

Zoo Tycoon 2 deve aparecer ao PC em meados de outubro.





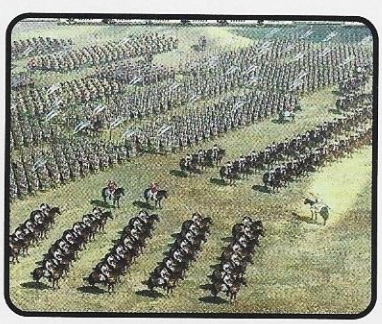


Alexander

PLATAFORMA: PC

A Ubisoft está desenvolvendo o game Alexander, baseado no filme de mesmo nome de Oliver Stone. O longa metragem conta a vida de Alexandre, o Grande – enquanto o jogo recriará suas conquistas militares na forma de desafios de estratégia militar.

Tanto o game quanto o filme são focados nas grandes conquistas militares do personagem histórico, contadas com a ajuda da trilha sonora de Vangelis (Blade Runner). A versão interativa, porém, permite aos jogadores explorarem alternativas como a vitória do rei persa Dário.



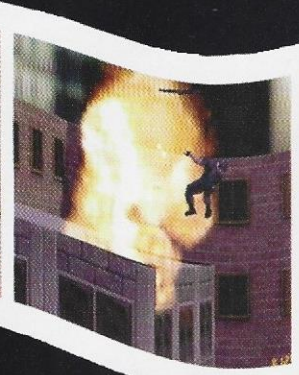
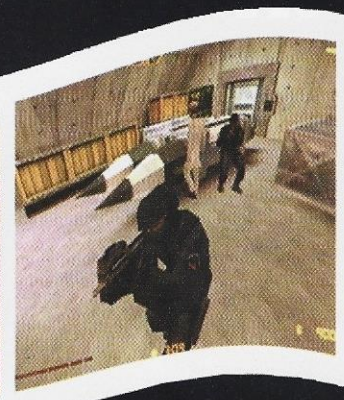
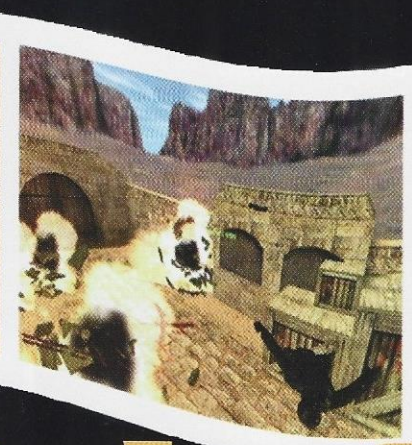
O sistema de estratégia em tempo real de Alexander planeja "agradar gregos e troianos" – ou, nesse caso, veteranos e novatos. A mistura entre acessibilidade e dificuldade promete ser um dos destaques do game.

Jogadores poderão experimentar a escala épica das conquistas de Alexandre por meio das campanhas históricas – cada qual com características únicas e desafios específicos no gerenciamento de recursos. Além disso, figuras históricas como Alexandre e outros famosos personagens da épica estarão representados.

Uma vez à frente das tropas, será possível coordenar suas formações com táticas militares reais da época, levando gigantescas tropas para terras estrangeiras.

Sangue será derramado no campo de batalha e a honra será posta à prova, com uma combinação de coragem e estratégia, decidindo quem será vitorioso.

SAIBA TUDO SOBRE O JOGO MULTI


Manual de Co

Poucas pessoas sabem que o CS não é um jogo. Calma, nós explicamos: Counter-Strike é uma modificação do game Half-Life, e foi desenvolvido especialmente para ser jogado pela internet ou em rede. O seu enredo é muito simples e de fácil compreensão, e talvez esse seja um dos maiores motivos para ele ter se tornado o game mais praticado do mundo inteiro. Nele, você encontra um confronto entre dois grupos: os terroristas (terrorists) e os policiais (counter-terrorist). De acordo com o mapa utilizado, cada grupo possui um objetivo, que pode variar em implantar, desarmar bombas, fazer/resgatar reféns, matar/proteger o líder etc.

A cada inimigo morto e ao término de cada objetivo, o jogador ganha pontos e dinheiro, que permite a ele adquirir armamentos, munições, equipamentos de segurança e outros produtos que os jogadores poderão usar no decorrer do game.

A POLÊMICA

Desde o seu lançamento, que ocorreu em junho de 1999, a modificação de jogos mais famosa do mundo causou muita polêmica. Mesmo sendo apontado como um game criado para combater o terrorismo, Counter-Strike caiu na mira de alguns juízes e chegou até a ser proibido em vários países. Esse veto, no entanto, não deu muito certo por dois motivos: o primeiro, é que um game proibido sempre causa muita curiosidade, isto é, quanto mais críticas recebe, maior o número de pessoas que querem botar as mãos em cima do jogo para ver se tinham mesmo razão; o segundo motivo é que a modificação do game Half-Life não era vendida e, sim, disponibilizada para download, e isso fez com que o game invadisse muito mais rápido as casas e Lan Houses do mundo inteiro.

OS CRIADORES

Foi em março de 1999, que Gooseman e Cliffe, criadores de modificações para games, resolveram se unir para trabalhar em uma modificação para Half-Life. Partiram da idéia de criar um game contra o terrorismo e trabalharam pesado nessa concepção, até então, nova no mundo dos games. Antes de chegarem ao título Counter-Strike, foram citados vários nomes, como: Counter-Force, Terrorist Wars e Counterterrorism. Porém, o nome que mais agradou a todos foi Counter-Strike. Três meses depois, exatamente no dia 19 de junho de 1999, a primeira versão da modificação mais premiada de todos os tempos estava disponível na internet para todos os jogadores de Half-Life fazerem seus downloads e começarem a entrar no mundo em que as guerras não ferem e que as armas só funcionam virtualmente. Depois dessa primeira modificação, foram criadas muitas outras versões atualizadas de CS.

LAN HOUSES

As modernas casas de jogos em rede não herdaram quase nada de seus antepassados fliperamas. Os famosos "flipers" sofriam com os preconceituosos pais que os taxavam de lugares obscuros freqüentados por desocupados. Assim, milhares de pessoas ficavam vetadas de passar ao menos uma vez na porta do lugar. Quem nunca ouviu uma história de uma mãe furiosa que foi buscar o filho pela orelha em um fliperama? Já as modernas casas de jogos em rede ficaram conhecidas por serem seguras e contarem com serviços exclusivos que os fliperamas não ofereciam. Em algumas Lan Houses, os pais podem deixar os filhos e acompanhá-los por meio de câmeras instaladas na loja. Sem dizer que os atendentes prestam atenção em tudo e não deixam que nada de estranho aconteça. Isso fez com que as Lan Houses agradassem os pais e os filhos.

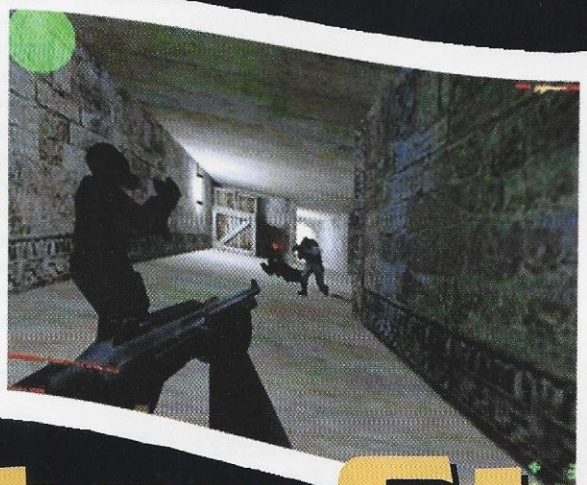
RECOMENDAÇÕES

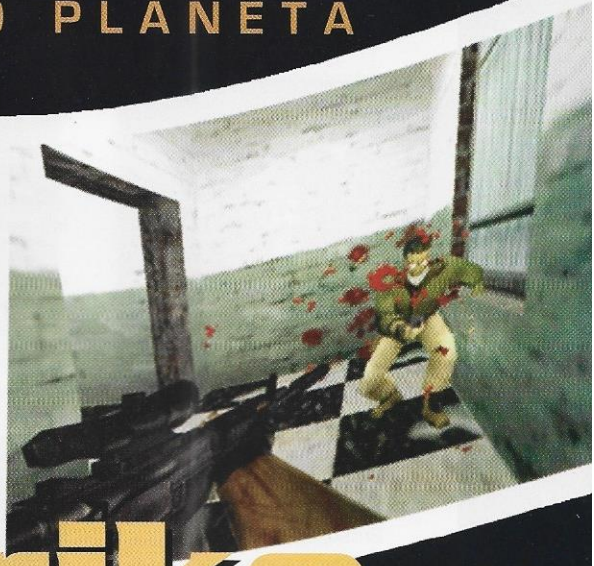
Se você é iniciante e precisa aprender um pouco mais de Counter-Strike, aconselhamos que treine em casa com os bots, ou então, reúna alguns jogadores iniciantes como você para jogar em alguma Lan House. Não comece jogando com pessoas experientes, pois isso vai causar uma certa frustração. Os gamers que costumam jogar CS sempre, não perdoam nenhum vacilo e o melhor mesmo é treinar antes de encarar um campeonato de verdade.

ARMAMENTO

O mais popular game em rede de todos os tempos é conhecido por seu poder de tiro avançado. As armas que você encontra no jogo reproduzem qua-







ounter Strike

se perfeitamente o tamanho, modelo e poder das originais. Isso foi criado para que o game passasse um realismo incomparável. Outro ponto forte do armamento do jogo é que cada time possui armas exclusivas, o que torna a batalha mais acirrada e o jogo muito mais emocionante.

MAPAS

Os mapas sempre deram o que falar no jogo. Tudo porque os fãs de CS criam cenários das mais variadas situações. A popularização do jogo é tão grande que hoje em dia já existem mapas da favela da Rocinha, da cidade de São Paulo e muitas outras maluquices.

ESTRATÉGIA

Cada time, geralmente, monta uma estratégia para vencer a batalha. Mas se você é iniciante e ainda não conseguiu ganhar nenhuma guerra, vamos ajudar:

- **1º:** você precisa conhecer todos que fazem parte do seu time. Isso é muito importante para que não atire nos seus companheiros. Nos campeonatos, o fogo amigo vale, e se você atirar em seus companheiros, já vai começar na desvantagem;
- **2º:** nunca parta para a ignorância sozinho. Seja como aquelas pessoas que só brigam em bando e, só saia em busca de seus inimigos, se um companheiro estiver lhe dando cobertura. Isso, certamente, vai deixar o seu time com muito mais poder de tiro e perseguição e o ataque mais intenso;
- **3º:** existem lugares no mapa em que os terroristas são obrigados a passar. Conhecer todo o mapa ajuda bastante, tanto para se proteger, quanto para armar uma emboscada. Lembre-se de que o Counter-Strike não é apenas um jogo de ação. Você também vai precisar de uma boa estratégia para vencer a batalha;
- **4º:** nunca fique atirando sem parar, pois isso faz com que seus inimigos percebam rapidamente sua posição e você se tornará um alvo muito fácil. O ideal é atirar apenas o necessário;
- **5º:** quando andar em grupos, tenha sempre um líder. Isso faz com que a sua equipe tenha um grande sincronismo. Além disso, estipule pessoas para tomar conta da retaguarda e outros para o confronto cara a cara.

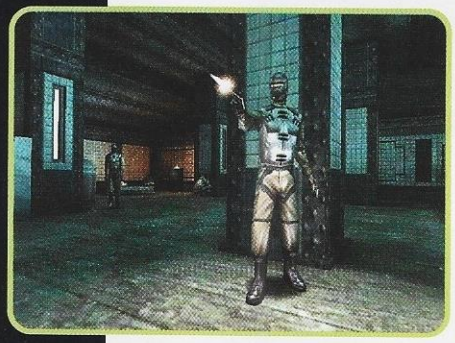
APRENDA A SE COMUNICAR E NÃO PAGUE MICO POR AÍ

Algumas expressões são usadas apenas por uma galera que curte os jogos em rede. Se você está começando a freqüentar as Lan Houses, já deve ter se deparado com alguma "palavrinha" estranha que nunca ouviu falar. Mas, a partir de agora, você pode começar a entrar de vez nesse universo e conhecer o vocabulário mais usado dentro das casas de jogos. Dessa forma, nós vamos dar uma forcinha para que você não pague mais nenhum mico. Entenda tudo o que a galera das Lan Houses está falando.

VOCABULÁRIO DE LAN HOUSE

- **Bugar:** uma pane no sistema. "Aí caramba meu teclado bugou";
- **Bots:** de "robots" – personagens programados para lutar;
- **Camper:** pessoa que joga escondido. "Eu vou te pegar, seu camper!";
- **Camperar:** do verbo "camper". Esconder-se;
- **Cheater (xíter):** trapaceador
- **Clã:** time de jogadores. "Vamos formar um clã?";
- **Defusar:** desarmar uma bomba;
- **Fragger:** o jogador mais bem pontuado no ranking;
- **GG:** abreviação de "good game" (bom jogo). "Caraca, GG!";
- **GL:** "Good Luck" – boa sorte;
- **Lan:** "Local area network" – rede local;
- **Lag (leg):** demora no sistema. "Só morri porque deu lag";
- **Lol:** rir muito alto. Dito quando algo é muito engraçado;
- **Mod:** modificação de um jogo. "Você viu aquele mod de Half-Life?";
- **Nerd:** pessoa que não deixa de jogar nem mesmo pra namorar;
- **Newbie:** iniciante, novato;
- **Operado:** morto a facadas;
- **RLZ:** de "rules" – ser muito bom. "O cara rules";
- **Rox:** de "rocks" – arrasar, fazer sucesso. "Aquele time é rox!";
- **Rushar:** apressar;
- **Sux:** de "sucks" – oposto de rox. "Morri, de sux!";
- **TK:** "Team kill". Matar alguém do próprio time. "Pára de TK!".

Deus EX



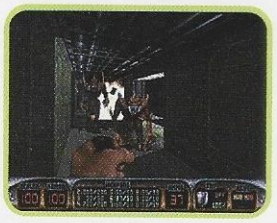
CÓDIGOS DE TRAPAÇA
Edite o arquivo user.ini, de modo que a carta aberta se refira à palavra "talk". Então, durante o jogo, aperte a tecla "talk", apague "say", e escreva: **set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True.** Então, você poderá colocar os códigos a seguir:
-**Modo de deus:** god;
Pegar todas as armas: allweapons;
-**Preencher todas as munições:** allammo;
-**Ganhar toneladas de pontos de skill:** allskillpoints;
-**Augmentations básicos:** allaugs;
-**Preencher a saúde:** allheath;
-**Preencher a energia:** allenergy;
-**1000 créditos extras:** allcredits;
-**Destrancar todas as imagens:** allimages;
-**Gerar um grande grupo de inimigos:** spawnmass;
-**Destrancar portas:** opensesame;
-**Menu especial:** legend;
-**Matar o inimigo:** tantalus.

Diablo



DUPLIQUE OS ITENS
Primeiro, escolha o item a ser duplicado e jogue-o no chão, deixando o espaço reservado para a sua volta ao inventório. Então, escolha um item do inventório para ser "transformado" e feche todas as telas (Status, etc). Com tudo pronto, mantenha uma distância do item que está no chão e dê um "click" nele. Assim, seu personagem andará para pegá-lo e, nesse momento, você deverá abrir o inventório com a tecla "i" e colocar o cursor sobre o item que será transformado. Então, no exato momento em que seu personagem pegar o item do chão, dê um clique no item que será transformado.

Duke Nukem 3D Atomic Edition



CÓDIGOS DE FRAUDE
Durante o jogo, digite um dos seguintes códigos para conseguir o efeito desejado:
-**dnkroz:** invencibilidade (god mode);
-**dnhyper:** esteróides imediatos;
-**dnclip:** caminhe por algumas paredes;
-**dnstuff:** todas as chaves, munições, armas e artigos;
-**dnitems:** armadura completa e todas as chaves;
-**dnkeys:** todas as chaves;
-**dnweapons:** todas as armas e munições;
-**dndebug:** mostrar apenas informações desnecessárias;
-**dncoords:** exibir coordenadas;
-**dnshowmap:** exibir mapa inteiro;
-**dnunlock:** alternar todas as portas;
-**dnscotty###:** ir para o episódio #, nível ##;
-**dninventory:** todo o inventário;
-**dnmonsters:** liga/desliga monstros;
-**dncashman:** jogar dinheiro quando a barra de espaço é apertada;
-**dnending:** terminar o episódio;
-**dneat:** saúde completa;
-**dnnuk:** munições completas;
-**dnskill # 0:** sem monstros/ 1-4 são níveis de habilidade;
-**dnrate:** exibir taxa de frames/segundo (frame rate);
-**dncosmo:** exibir "Register Cosmo today!";
-**dnbeta:** exibir "Pirates Suck!";
-**dntime:** exibir mensagem.

Doom 2

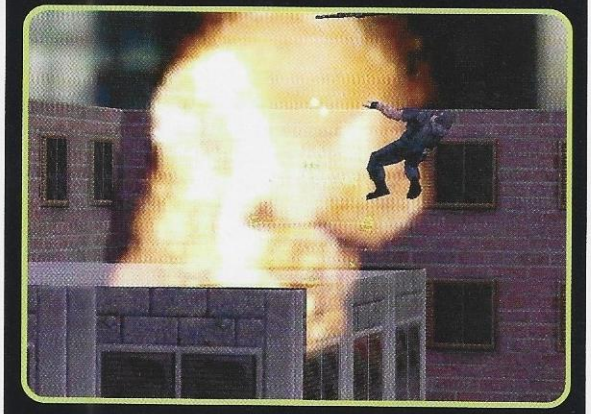


MODO DE FRAUDE EM REDE
Segure [alt] e digite "iddtiddtiddtiddt" no modo mapa.

MODO DE FRAUDE DO DEATHMATCH
Aperte T no mapa para entrar em modo de conversa. Então, segure [alt] e digite "iddt" várias vezes. A primeira vez revelará o mapa inteiro. Repita o código para revelar todos os artigos. Repetindo o código novamente, devolverá o mapa ao normal.

CÓDIGOS DE FRAUDE
Durante o jogo, entre com um dos seguintes códigos para ativar a função de fraude correspondente:
-**iddt:** aperte tab antes para entrar no mapa;
-**(1x):** mostra mapa do nível;
-**(2x):** mostra o andar todo;
-**(3x):** mostra os monstros;
-**iddqd:** invencibilidade;
-**idkfa:** todas as armas, chaves, munições e 200% de armadura;
-**idfa:** recarregar munição;
-**idbeholds:** força de Berserker;
-**idbeholdv:** invencibilidade

Counter Strike



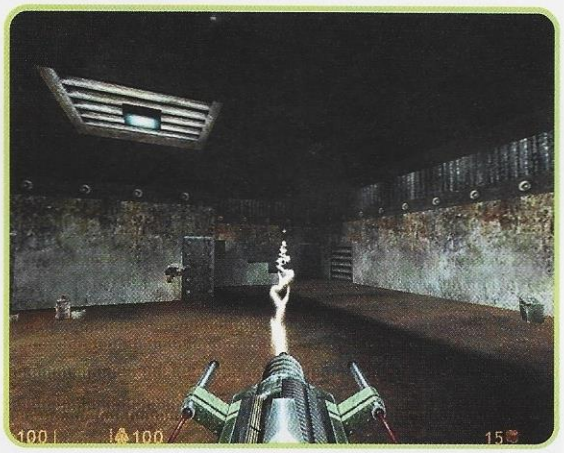
SEM GRAVIDADE
Digite sv gravity 0 e aperte o botão de pular.

COMEÇAR COM O MÁXIMO DE DINHEIRO
Aperte a tecla " (aspas) e, depois, quando aparecer uma tela preta com palavras laranjas, digite: "sv impulse 101".
Nota: Obedeça os espaços escritos.

temporária;
-**idbeholdi:** invisibilidade temporária;
-**idbeholda:** mapa do micro (automap);
-**idbeholdr:** roupa anti-radiação;
-**idbeholdl:** visor de amplificação de luz (ver no escuro);
-**idclip:** atravessar paredes;
-**idchoppers:** pegar a serra;
-**idclev [nº do nível 01-32]:** seleciona a fase (ideclev 31 e 32 são fases secretas do wolfenstein);
-**idmypos:** exibição das coordenadas e título;
-**idmus [nº do nível 01-32]:** mudar a música do nível indicado;
-**fhhall:** mate todos os inimigos no nível;
-**fhshh:** invisível a inimigos até ao ataque.

Obs.: Também existem códigos de command line. Para entrar no jogo, use um desses comandos:
-**Doom2 -warp nn:** inicia o Doom II diretamente na fase selecionada. O número máximo de fases é 30. O "nn" é o número da fase;
-**Doom2 -warp nn -fast:** o efeito é catastrófico. Os inimigos vão se mover e atirar até 3 vezes mais rápido. Só funciona em conjunto com o comando Warp. Ex.: Doom2 -warp 19 -fast (começa o jogo no nível 19 e com inimigos super-rápidos);
-**Doom2 turbo:** aumenta a sua velocidade. Você pode dar um tiro, correr e ser atingido por ele;
-**Doom2 -timer mm:** faz com que o Doom II termine o nível atual e passe para o próximo no tempo especificado. O "mm" é o numero de minutos.

Half Life



CHEAT CODES
Carregue o jogo como "hl.exe -console" na linha de comando. Aperte ~ para exibir o console e digite "sv_cheats 1" para habilitar o modo de fraude. Então, digite um dos seguintes comandos de console para ativar a função de fraude correspondente:
-/**god:** invencibilidade (god mode)
-/**noclip:** atravessar os obstáculos;
-/**map [nome do mapa]:** selecionar mapa;
-/**give [nome do item]:** obter itens (lista dos itens abaixo).

LISTA DOS ITENS:
-item_airtank
-item_antidote
-item_battery
-item_healthkit
-item_longjump
-item_security
-item_sodacan
-item_suit
-ammo_357
-ammo_9mmAR
-ammo_9mmbox
-ammo_9mmclip
-ammo_ARgrenades
-ammo_buckshot
-ammo_crossbow
-ammo_egonclip
-ammo_gaussclip
-ammo_glockclip
-ammo_mp5clip
-ammo_mp5grenades
-ammo_rpgclip
-weapon_357
-weapon_9mmAR
-weapon_9mmhandgun
-weapon_crossbow
-weapon_crowbar
-weapon_egon
-weapon_gauss
-weapon_glock
-weapon_handgrenade
-weapon_hornetgun
-weapon_mp5
-weapon_python
-weapon_rpg
-weapon_satchel
-weapon_shotgun
-weapon_snark
-weapon_tripmine

Independence Day



Vá para ID4's Menu Principal e entre com um dos seguintes nomes abaixo. Então, no menu de opções, aperte ctrl, shift (direito) e 8, simultaneamente, para ativar a dica:

NOME DO JOGADOR:
-**LIVE FREE:** invencível;
-**TOURIST:** selecionar nível;
-**GO POSTAL:** bônus de indenização, armas e recarregar;
-**FOX ROX:** selecionar nível;
-**GODZILLA:** morte civil e asas assassinas;
-**MR HAPPY:** selecionar o avião;
-**KYRA NR:** selecionar nível e avião, invencível, morte civil, asas assassinas, bônus de indenização, armas e recarregar.

Half Life: Opposing Force



CHEAT
Carregue o jogo usando a linha de comando: "-CONSOLE-GAME GEARBOX" sua linha de comando deverá aparecer HL.EXE -CONSOLE -GAME GEARBOX. Então, aperte ~ para ativar o Cheat.

TODAS AS ARMAS E MUNIÇÃO
Faça o cheat. Depois de apertar ~, digite: impulse 101.

CONSEGUIR ITENS
Faça o cheat. Após apertar ~, digite: give item. Substitua a palavra item por algum nome destes abaixo:
-Ammunition Ammo_556
-Ammo_772
-Weapons
-Weapon_displacer
-Weapon_grapple
-Weapon_knife
-Weapon_pipewrench
-Weapon_eagle
-Weapon_M249
-Weapon_Shockrifle
-Weapon_Sniperrifle
-Weapon_SporeLauncher

INVENCIBILIDADE
Faça o cheat. Depois de apertar ~, digite:/god.

SELEÇÃO DE FASES
Faça o cheat. Depois de apertar ~, digite: map name. Substitua a palavra name por alguma das fases abaixo:
No treino:
-Ofboot1
-Ofboot2
-Ofboot3
-Ofboot4
No jogo
É um pouco complicado:
-of<0-7>a<0-5>letra
Exemplos:
-Se você quiser ir para a fase 3, level 2, escreva: of3a2;
-Se você quiser ir para a fase 4, level 2b, escreva: of4a2b.

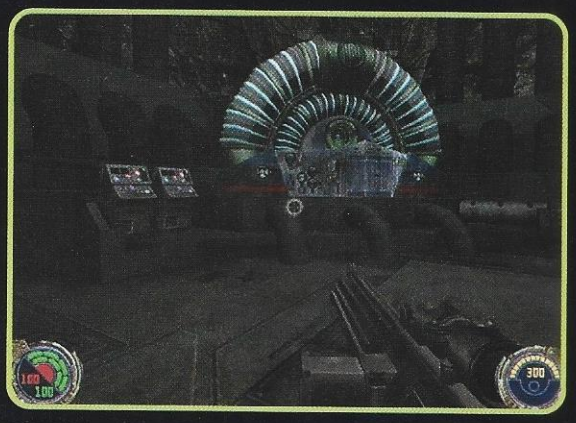
Medal of Honor: Allied Assault



CHEAT CODES
Começe o jogo com a seguinte linha de comando (ou edite o atalho) "[drive e pasta]\mohaa.exe" + set ui_console 1 + set cheats 1 + set thereisnomonkey 1. No modo single player, durante o jogo, tecle ~ para trazer o console, agora, é só entrar com um dos códigos abaixo:
-**Invencibilidade:** dog
-**Saúde:** fullheal;
-**Todas as armas e munição:** wuss;
-**Modo fantasma:** noclip;
-**Remover alvo:** notarget;
-**Lista inventário:** listinventory;
-**Teletransportar para uma coordenada indicada:** tele [x y z coordenada];
-**Mostrar a coordenada corrente:** coord;
-**Setar a saúde:** health [número];
-**Cometer suicídio:** kill;
-**Ganhar a arma desejada:** giveweapon weapons/"[nome da arma]".tik.

NOMES DAS ARMAS
-colt45
-m2frag_grenade
-p38
-steilhandgranate
-m1_garand
-kar98
-shotgun
-bazooka
-panzerschreck
-bar
-mp44
-thompsonsmg
-mp40
-springfield
-kar98sniper

Star Wars Jedi Knight: Dark Forces 2



CÓDIGOS
Para entrar com os códigos, pressione T enquanto estiver jogando e, então, entre com as senhas abaixo:
-**jediwannabe on:** habilitar o modo God;
-**jediwannabe off:** desabilitar o modo God;
-**red5:** Todas as armas;
-**wamprat:** todos os itens;
-**eriamjh:** modo Flight;
-**bactame:** preencher a energia;
-**yodajammies:** preencher a magia;
-**sithlord:** Dark Jedi;
-**imayoda:** Light Master;
-**raccoonking:** todos os poderes da força;
-**5858lvr:** mostrar o mapa;
-**deeznuts:** pular a fase;
-**pinotnoir #:** passar para a fase #;
-**slowmo on:** câmera lenta;
-**slowmo off:** velocidade normal;
-**thereisnotry:** terminar a fase em andamento;
-**white flag on:** desabilitar a IA;
-**white flag off:** habilitar a IA;
-**iamthebestjedi:** modo Upsidedown.

VENDO AS CUTSCENES
Edite o arquivo yourname.plr e dirija-se até a linha "end". Depois dela, adicione estas linhas, exatamente como são mostradas aqui, e você poderá ver todas as cutscenes.
Cutscenes (25):
01-02a.smk 1
03-04a.smk 1
06a.smk 1
08-10a.smk 1
12a.smk 1
16a.smk 1
18-19a.smk 1
21a.smk 1
23a.smk 2
25a.smk 2
27a.smk 2
33-34a.smk 2
36a.smk 2
38a.smk 2
39a.smk 2
41da.smk 2
54a.smk 2
41-42a.smk 2
41dsa.smk 2
44a.smk 2
46a.smk 2
48a.smk 2
50a.smk 2
52-53a.smk 2
57a.smk 2

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Clique no atalho do jogo que há na sua área de trabalho com o botão direito do mouse. Escolha "propriedades" e, no campo "destino", "C:\Arquivos de programa\Rockstar Games\Max Payne 2\MaxPayne2.exe", acrescente developer (com um espaço depois de "exe"). Execute o jogo. Tecle tab e escreva:
-**jump10:** salto. Troque 10 por 20 ou 30 e salte mais alto;
-**coder:** todas as armas e modo God;
-**showhud:** ativar Hud;
-**getbullettime:** restaurar bullet time;
-**getgraphicsnovelpart1:** obter a primeira parte das histórias em quadrinhos que servem de introdução para as fases. Troque 1 por 2 e 3, e obtenha o resto dos episódios;
-**help:** mostra mais opções debug.

PERSONAGENS SECRETOS
Faça o mesmo que no item anterior, mas, ao descrever o destino, coloque: "C:\Arquivos de programa\Rockstar Games\Max Payne 2\MaxPayne2.exe" – developerkeys. Clicando em "avançar" e "voltar", poderá trocar de personagem.



Quake III: Arena

CHEATS
Entre no console apertando a tecla abaixo do esc e digite um dos códigos abaixo para obter o efeito desejado:
-**Todas as skills abertas na skill 1:** /iamacheater;
-**Todas as skills abertas na skill 100:** /iamamonkey;
-**Ligar/desligar invencibilidade:** /god;
-**Atravesar coisas:** /noclip;
-**Todas as armas e munições:** /give all;
-**Criar item:** /give;
-**Mudar visão:** /cg_thirdpersonrange <320-500>;
-**Mudar ângulo:** /cg_thirdpersonangle <-360-360>;
-**Mudar gravidade:** /g_gravity <0-800>;
-**Mudar pele de Sarge:** /model sarge/krusade.

Star Wars: Jedi Outcast

HABILITAR MODO CHEAT:
Durante o jogo, aperte as teclas shift +~ na configuração de teclado americano e shift + ´] na configuração português. Digite helpusobi 1 ou devmapall para ligar o modo cheat. Agora, basta entrar com os códigos a seguir para habilitar as dicas correspondentes:
-**Armadura no máximo:** give amor;
-**Atravessar paredes:** noclip;
-**Barra de bateria no máximo:** give batteries;
-**Energia no máximo:** give health;
-**Invencibilidade:** god;
-**Todas as armas:** give weapons;
-**Munição no máximo:** give ammo;
-**Suicidar-se:** kill;
-**Pilotar a AT-ST com visão em terceira pessoa:** drive_atst;
-**Todas as armas, máxima energia e armadura:** give all;
-**Travar o jogo:** fly_xwing.

Splinter Cell



Aperte a tecla F2, escreva o código e tecle enter:
-**Modo Deus:** invincible 1;
-**Sair do modo Deus:** invincible 0;
-**Saúde completa:** health;
-**Invisibilidade:** invisible 1;
-**Fim da invisibilidade:** invisible 0;
-**Toda a munição:** ammo;
-**Voar:** fly;
-**Atravessar as paredes:** ghost;
-**Encerrar o modo voar e atravessar:** walk;
-**Congelar os inimigos:** playersonly 1;
-**Encerrar modo congelar inimigos:** playersonly 0;
-**Jogar sem nenhum inimigo:** killpawns.

Grand Theft Auto 3



LISTA DE TRAPAÇAS E EXTRAS
Durante o jogo, pressione esc e digite os códigos correspondentes no menu para ativar os efeitos:
-**Carros invisíveis:** anicesetofwheels;
-**Destruir todos os carros:** bangbangbang;
-**Jogabilidade mais veloz:** boooooring;
-**Veículos voadores:** chittycittybb;
-**Direção mais precisa:** cornerslikemad;
-**Recuperar energia:** gesundheit;
-**Obter o tanque (Rhino):** giveusatank;
-**Obter todas as armas:** gunsgunsguns;
-**Obter mais dinheiro:** ifiwerearichman;
-**Mudar o visual:** ilikedressingup;
-**Clima com nuvens carregadas:** ilikescotland;
-**Clima chuvoso:** ilovescotland
-**Clima enevoado:** peasoup;
-**Clima normal:** skincancerforme;
-**Clima maluco:** madweather;
-**Relógio acelerado:** timeflieswhenyou;
-**Aumentar nível de procurado pela polícia:** morepoliceplease;
-**Diminuir nível de procurado pela polícia:** nopoliceplease;
-**Pedestres loucos:** itsallgoingmaaad;
-**Pedestres contra você:** nobodylikesme;
-**Pedestres lutando um contra o outro:** weaponsforall.



A nova fase do

SAIBA TUDO SOBRE O CS 1.6 E MUITO MAIS NOVIDADES DO TIROTEIO VIRTUAL

A tão esperada versão do Counter-Strike , o CS 1.6, vem com uma surpresa que para muitos, não foi tão grata, o chamado STEAM. Desenvolvido pela Valve, é um programa que, instalado na máquina, faz com que você tenha acesso a todos os jogos e MOD's referentes ao jogo Half-Life.

Alguns desses jogos podem ser comprados no Steam e são "baixados" diretamente para a sua máquina. Os preços, logicamente, são em dólar.

É recomendável o uso de uma "boa" máquina e uma conexão de banda larga para o uso completo do Steam, pois ele, continuamente, baixa paths e arquivos dos jogos.

Uma novidade que o Steam traz, é a possibilidade de uma chat com amigos pré-cadastrados, algo como um icq, que pode ser acessado a qualquer hora, mesmo durante o jogo.

O Steam só permite a conexão com a central Steam, que é o host de autenticação dos jogos da Valve, por meio de um CD-Key original.

Counter-Strike foi lançado como um MOD gratuito que adicionava um modo multiplayer ao bom e velho Half-Life. Esse game de terrorismo virou uma verdadeira coqueluche na Internet, enchendo servidores e LAN parties por todo o mundo. E aproveitando a oportunidade, a criadora do original uniu-se à Gearbox (responsável pela expansão Opposing Force) e, juntos, criaram uma versão single-player desse MOD: Condition Zero. Mas agora, o projeto foi passado para a Ritual Entertainment.

Imaginem o melhor de dois mundos: toda a ação frenética e estratégia da equipe de Counter-Strike, só que com o enredo e as seqüências pré-definidas de Half-Life. Se isso não fosse suficiente, o pacote adiciona novas armas e cenários.

No Counter-Strike 1.6, a batalha entre terroristas e contra-terroristas ganha algumas modificações. Além de gráficos mais detalhados e bonitos, a

jogabilidade continua a mesma, fazendo com que aqueles que já jogavam a versão anterior não sintam tanta diferença com a mudança de versão.

Em julho de 2004, a Valve desabilitou todos os servidores WON, que davam acesso à versão 1.5 do Counter-Strike.

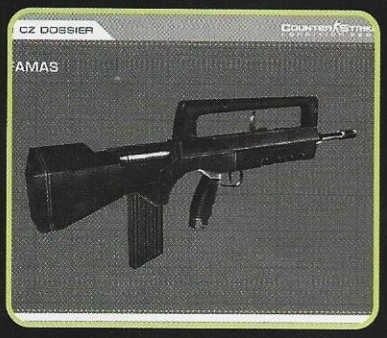
No início, o Steam saiu com muitos problemas, o que fez com que a Valve liberasse muitos pacotes de correção até lançar sua versão mais estável, que tem 600Mb.

Durante a apresentação de algumas demos do Half-Life 2 na E3, a Valve revelou novidades que vão agradar muito: modificações como o popularíssimo Counter-Strike e o Day of Defeat foram convertidas para a engine do Half-Life 2.

Após a demostração da versão do Counter-Strike utilizando os recursos do Half Life 2, que foi denominado Counter-Strike Source (Source é o nome da engine do Half-Life 2). A Valve afirma que esse não será chamado Counter-Strike 2 e sim o modo multiplayer do Half-Life 2.

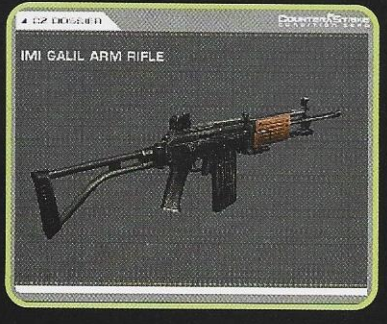
Além das melhorias "estéticas", perfeitamene notórias, a utilização do Source Engine poderá elevar a experiência do CS a níveis impossíveis de atingir no nível tecnológico atual, o que só pode ser positivo para o jogo como experiência de entretenimento para a sua enorme comunidade de seguidores e principalmente para a longevidade do jogo como plataforma competitiva.

Segundo a própria produtora, Half-Life 2 será lançado até o final deste ano, mas, mais uma vez, não foi revelada uma data específica.



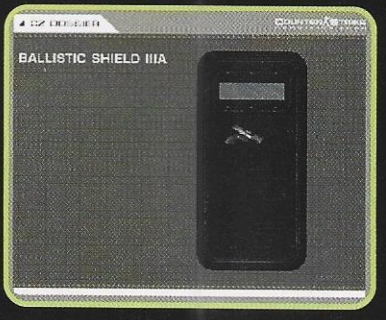
▸ **História:** Feito para competir com o poderoso AK-47 dos terroristas, esse fuzil é conhecido por sua aparição em Metal Gear Solid. Quem jogou irá lembrar-se dele. Vai custar um pouco menos que o M4A1, e usará 25 projéteis de calibre 5.56mm NATO por pente (o mesmo que o M4A1 usa). O tiro alternativo (função secundária) será o modo burst (como a glock) ou o modo auto (automático). Um tiro burst de três projéteis atira três balas mais rápido do que o modo auto, porém, possui uma cadência maior entre as rajadas. Supostamente, o FAMAS tem uma boa mira e é forte o bastante para se comparar ao AK-47. Que vença o melhor!

▸ **Arma:** Galil
▸ **Fabricante:** Israeli Military Industries
▸ **Preço:** $2,000



▸ **História:** Israel produziu esse assault-rifle para competir com o AK-47 no campo de batalha. Atualmente, é a arma "oficial" de Israel, e usa 35 projéteis de calibre 5.56mm NATO, compatíveis com o rifle M4A1 dos CTs. A caixa de descrição descreve a arma como o AK, apenas mais pesada e, conseqüentemente, mais certeira. Esse assault-rifle pode ser visto perto do fim do filme The Way of the Gun. Não tem função secundária.

▸ **Arma:** Escudo
▸ **Fabricante:** Não Disponível
▸ **Preço:** $1,000



▸ **História:** Este novo e excitante item bloqueará completamente todos os disparos dados contra o usuário na versão beta. É claro que isso deverá mudar por motivos de balanço. Você poderá comprar o escudo com qualquer pistola (menos a Dual Beretta) e ele ocupará o slot de primary weapons. O escudo, eventualmente, cobrirá a frente do corpo do usuário, enquanto você poderá olhar pela pequena janela dele (completamente visível apesar de a sua visão ficar reduzida a um pequeno retângulo). Abaixado, o escudo protege completamente o corpo da pessoa, mas em pé não. De ângulos diferentes é mais fácil acertar, mas pela janela, não dá para acertar. Porém, quando ligado, o escudo diminui sua velocidade.

NO COUNTER-STRIKE 1.6

O Counter-Strike 1.6 traz algumas modificações, como novas armas, alterações em alguns mapas e um escudo balístico de CT. Confira as modificações do CS 1.6:

ARMAMENTO PESADO

▸ **Arma:** FAMAS
▸ **Fabricante:** Groupement Industriel des Armements Terrestres
▸ **Preço:** $2,250

Gostou da idéia de ter o Counter Strike 1.6 instalado no seu computador? Temos uma surpresa para você. Confira em nosso CD o STEAM para fazer o download do CS 1.6 e comece a detonar todos os seus adversários.



Nome: Claudia Shiro Miranda
Nick: LadieS.AMD | Lokinha
Idade: 20
Histórico em campeonatos:
- MK Pomp
- Aztech Lan House
- Pré-Qualify CPL
- ESWC Challenge I
- ESWC Challenge II
- ESWC Femile

Arma favorita: Colt
Mapa favorito: de_Inferno
Melhor partida: LadieS.AMD x EIBO



Nome : Hyun Joo Jang (Michelle)
Nick: LadieS.AMD | 1004
Idade: 24
Histórico em campeonatos:
- MK Pomp
- Aztech Lan House
- Pré-Qualify CPL
- ESWC Challenge I
- ESWC Challenge II
- ESWC Femile

Arma favorita: AWP
Mapa favorito: todos
Melhor partida: LadieS.AMD x EIBO

PODER FEMININO

TIME DE BRASILEIRAS CONQUISTA VICE-CAMPEONATO MUNDIAL DE CS

O Counter Strike, jogo de tiros em primeira pessoa que virou febre entre os gamers de todo o mundo e, especialmente no Brasil, conquistou também uma parcela relativamente pequena entre os jogadores: as meninas. Provando que Lan House não é lugar apenas para garotos, duas brasileiras foram motivo de orgulho para a comunidade gamer do país e deram um show para marmanjo nenhum botar defeito.

Elas são Claudia Miranda e Michelle Jang, conhecidas nos clãs de Counter como *Lokinha* e *1004*, respectivamente. E o que essas duas meninas aprontaram para se tornarem comentário geral entre os gamers brasileiros? Conquistaram nada menos que o vice-campeonato de Counter Strike Mundial na França (Electronic Sports World Cup) com a equipe "LadieS AMD", que é atualmente o time de destaque da modalidade feminina no Brasil.

Com o patrocínio da AMD, conseqüência de um trabalho desenvolvido há cerca de dois anos, as garotas do Counter seguem agora em busca de novas batalhas.

O COMEÇO

Elas nunca imaginaram que se tornariam profissionais. Ambas começaram a freqüentar Lan Houses para acompanhar amigos e irmãos. Entraram na onda do CS por diversão, mas foi depois de vencer os primeiros campeonatos que a brincadeira se tornou coisa séria e a aspiração por melhores resultados virou prioridade. Entre diversão e trabalho, Michelle e Claudia estão jogando há quatro anos. Juntas, porém, desde setembro de 2003.

Comparadas com o Mibr no quesito skill, as garotas têm agora uma grande responsabilidade, já que os fãs de CS depositam nelas uma expectativa cada vez maior, especialmente após o resultado do ESWC. Buscando uma elevação constante de nível, elas aperfeiçoam seus jogos com treinos diários de até 4 horas.

DESAFIOS ESWC

Na ESWC, o maior desafio foi o time das chinesas da Eibo, que chegam a treinar 10 horas diárias. Mas com muito treino e concentração, as meninas acabaram por não cometer muitos erros e venceram por 13x3.

Na França, as regras foram as mesmas dos outros campeonatos internacionais, o único diferencial é que as jogadoras podiam falar 'mortas'.

Após uma grande controvérsia envolvendo o jogo final na ESWC, o time feminino de Counter-Strike LadieS.AMD conquistou o vice campeonato perdendo na final para o time dinamarquês all4one por 13:10.

PRECONCEITO

Quando questionadas se são páreo para os times masculinos, as garotas são sinceras. Afirmam que existem alguns times medianos que elas são capazes de "bater", mas os tops brasileiros ainda não. Mas, é claro que nada é impossível e ninguém duvida da capacidade dessas meninas.

O preconceito contra meninas nesse ambiente também existe e elas próprias já ouviram coisas do tipo: "por que não vão pilotar fogão?". Ainda bem que elas não seguiram esses conselhos, já que são responsáveis pela credibilidade que o Counter brasileiro têm ganhado mundo afora.

CURIOSIDADES

- O apelido de Michelle é 1004 porque esse número tem o mesmo fonema que a palavra anjo, em coreano.
- As meninas viajaram à França no mesmo avião que Pato e AT-skyward, e disseram ter se divertido muito com os colegas.
- Além de Counter, nossas campeãs gostam de WarCraft 3 e Gunbound.
- As meninas odiaram a AWP na versão 1.6 do Counter Strike, mas acabaram se acostumando.

PARA ACHAR AS LADIES AMD
O site das meninas é:
www.cyberlan.com.br/angels

Desvendando o CD

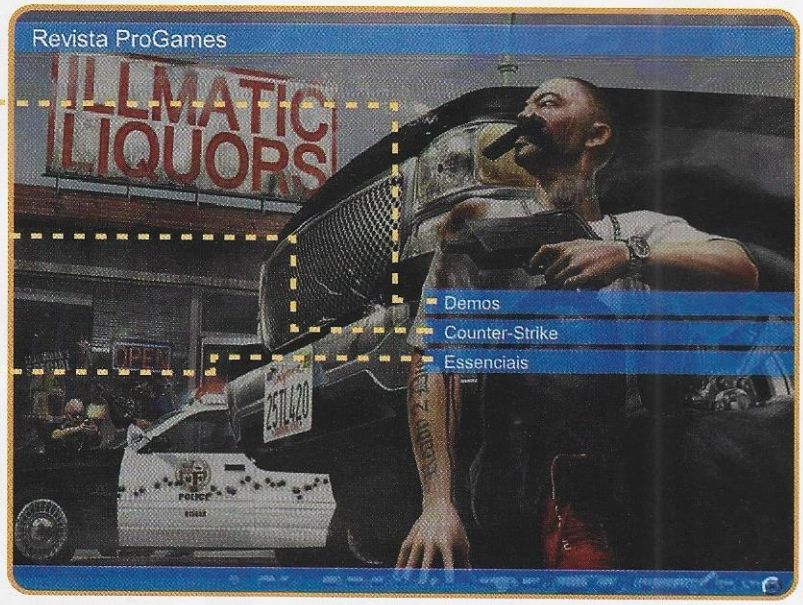
Uma das coisas mais chatas que podem acontecer é você comprar uma revista com CD-ROM e, na hora de começar a se divertir, o CD não funcionar. Como nós, da **ProGames**, tratamos o nosso leitor com o devido respeito que ele merece, testamos tudo antes de chegar na sua casa. Assim, não terá problemas quando o assunto for diversão. Para facilitar ainda mais o uso deste CD, nós desvendamos, ao máximo, todos os mistérios. Acompanhe as melhores dicas, para não se perder na hora da jogatina:

Para jogar sem ter problemas, aconselhamos que instale a última versão do DirectX que se encontra na pasta Essenciais do CD. Desse modo, todos os jogos devem rodar sem problemas.

DEMOS
Nesta seção, você encontra quatro demos de tirar o fôlego. Confira!

COUNTER STRIKE
Só aqui você encontra o Steam para fazer download do CS 1.6.

ESSENCIAIS
Os programas essenciais para você não ter problemas na hora de rodar nosso CD-ROM.



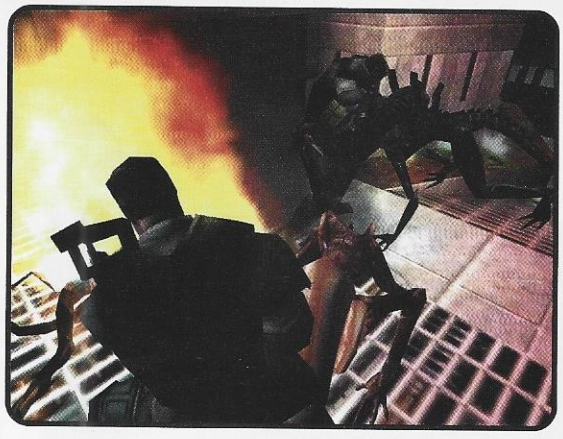


M
Volta para tela anterior.

X
Fecha o CD.

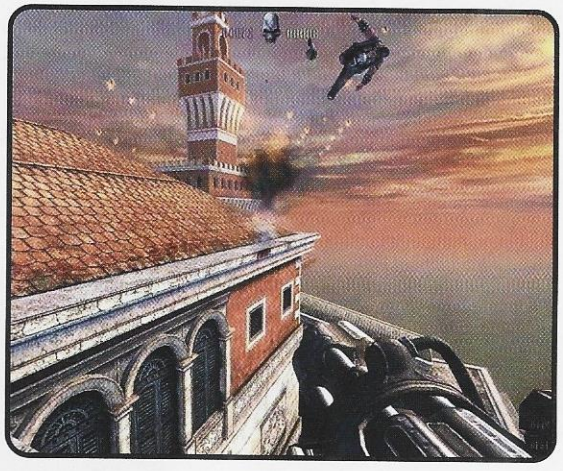
Caso o seu CD não abra automaticamente, procure o drive de CD do seu computador e execute o item que representa o CD-ROM da ProGames.

Alien vs Predator 2



A primeira versão de Aliens vs Predator já era excelente, graças aos gráficos de primeira linha e à inclusão de dois dos mais famosos personagens de ficção científica. O segundo game mantém todas essas qualidades e acrescenta novidades: os ambientes estão bem mais complexos e melhor desenhados, como resultado de uma nova versão do engine LithTech (parte responsável pelos gráficos). A cópia de demonstração traz apenas uma fase, que pode ser disputada em rede ou pela internet. Se você ficou com água na boca para começar a detonar todos os seus adversários, sua tarefa será muito simples. No CD-ROM que acompanha esta ediação, clique na categoria Demos e, em seguida, selecione o item Aliens vs Predator 2. Será descompactado em seu computador a versão demo desse jogo, que está fazendo sucesso no mundo inteiro. Comece agora mesmo a desfrutar deste game e não tenha medo dos inimigos que estiverem à sua frente.

Painkiller



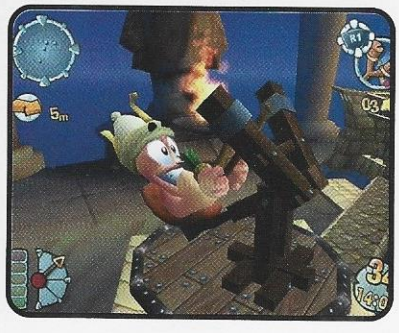
Em Painkiller, você é Daniel Garner, um homem que acabou de sofrer um acidente de carro e morreu. Relegado ao purgatório, Daniel se vê no meio de uma briga entre o céu e o inferno. Esse é o enredo de Painkiller, um dos melhores jogos da temporada. Desenvolvido pela empresa polonesa People Can Fly, o game tem física extremamente realista e gráficos espetaculares, e está pronto para detonar em seu computador desde que você tenha os seus requisitos mínimos: um Pentium III 800MHz, 128MB de RAM, Placa 3D com 32MB, Win98/Me/XP/2K. Se você tem um computador com essa configuração, pode começar a comemorar, pois a versão demo de Painkiller vai fazer muito sucesso em seu PC. Não tema o desconhecido neste game que promete tirar seu folêgo, e comece agora mesmo a se divertir com um dos melhores jogos produzidos para PC. Para começar a diversão basta clicar na seção Demos que acompanha este CD-ROM e será descompactado em seu computador a versão do jogo.

Worms Fort`s

As minhocas mais violentas dos jogos multiplayer estão de volta! E dessa vez, elas estão mais preparadas. Em Worms Forts's, os anelídeos contam com alguns novos truques para se defender e atacar, que prometem deixar a série ainda mais interessante.

Como o nome indica, a grande novidade são fortes: cada equipe deve construir uma base a partir de seu ponto de início. Mas essa estrutura é muito mais do que um simples escudo para os heróis – cada construção exige certos recursos que o participante deve usar sabiamente, assim como define quais armas suas minhocas poderão empregar.

Toda base tem um coração, e se um prédio intermediário for destruído, todas as construções que não estão diretamente ligadas ao centro de comando perdem sua funcionalidade.



Battle for Troy



Houve um tempo em que dois reis disputaram o coração da mesma mulher: Helena, a rainha de Sparta. De um dos lados estava o Paris, o rei de Tróia, e do outro, um traidor ordinário. A batalha para recuperar o coração da amada levou Tróia a se tornar um rio de sangue.

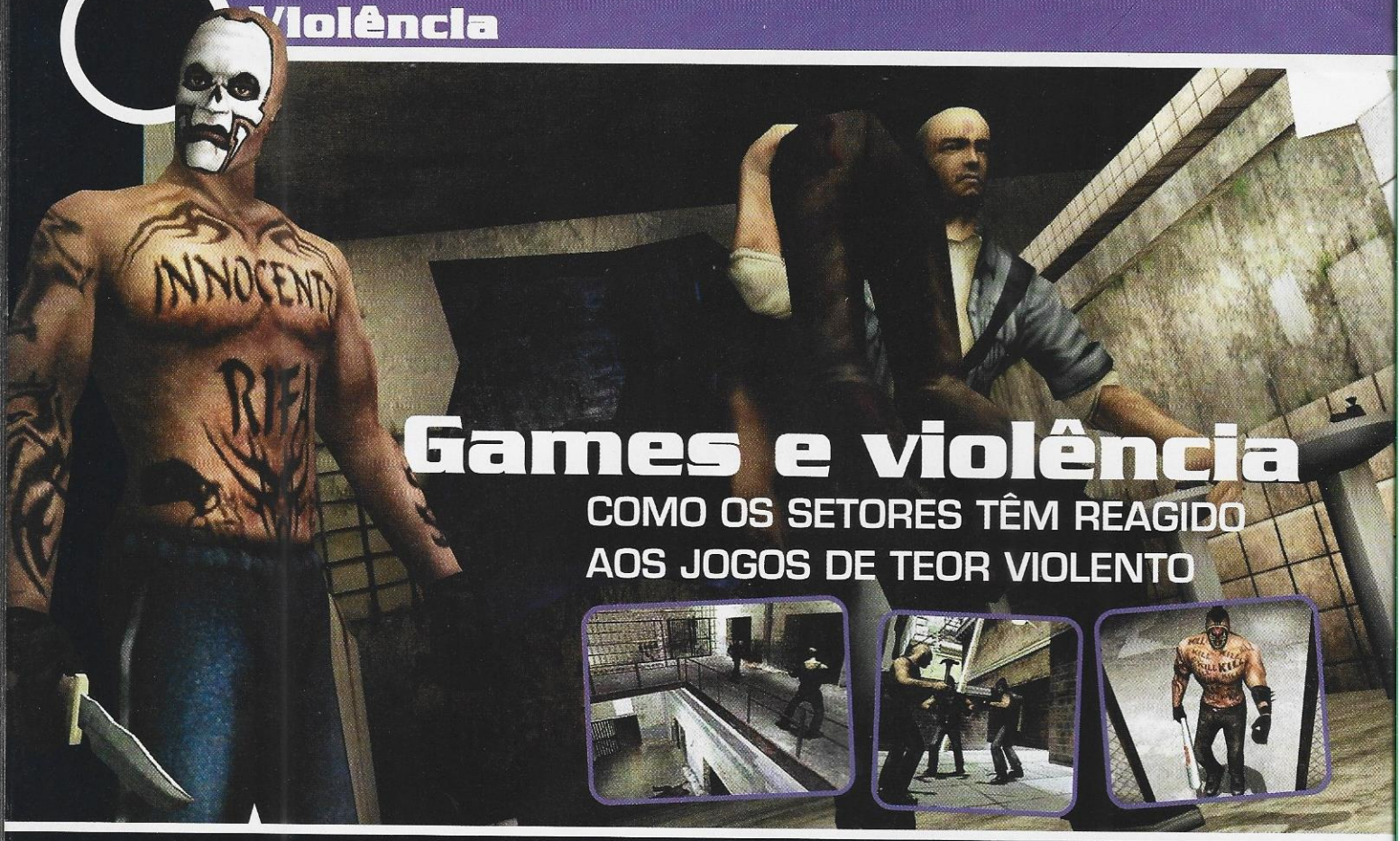
Escolha seu lado nessa guerra e espere que os deuses o ajude. Este é Battle for Troy, um game de estratégia baseado nos lendários povos europeus.



Steam

Depois de muito esperarmos, finalmente a versão 1.6 de Counter-Strike foi lançada, sem bugs e falhas. Mas não pense que é só chegar, baixar e sair jogando esta nova versão. Primeiramente, deve-se instalar o novo Steam Client da Valve, que atualizará o seu Half-Life para a versão v1.1.2.0, junto com o CS, e ter muita paciência, pois o pacote total tem 379,4 Mb. Detalhe importante que podemos ressaltar: para jogar os mods (os jogos modificados, mas baseado no Counter), como o DoD (Day of Defeat), deve-se atualizar tudo, senão, pára de funcionar, pois, ao instalar o Steam, os arquivos do HL serão substituídos. A Valve, também se preocupando com a pirataria, colocou um bloqueador no Steam Client, que identifica os jogos piratas. Será necessário ter um CD-Key original para instalar o jogo. Para utilizar o Steam, basta baixar do CD que acompanha esta edição.





Games e violência

COMO OS SETORES TÊM REAGIDO AOS JOGOS DE TEOR VIOLENTO

Com tanta polêmica em torno da violência nos games, não poderíamos deixar esse assunto – que envolve e une pessoas do mundo todo – passar em branco. Vejamos o que diversos setores e países pensam a respeito.

O fato negativo mais recente sobre a violência nos videogames foi um homicídio praticado no Reino Unido por um adolescente de 14 anos. A família da vítima alega que o assassino foi influenciado pela violência do jogo Manhunt. Não é a primeira vez que o game é alvo de acusações. Em alguns países da Europa (como Inglaterra e Alemanha) a justiça tem tirado esse tipo de game de circulação ou tem vendido com controle severo a maiores de 18 anos.

Há vários detalhes em questão: a autorização de venda dos jogos a menores, a autorização de produção de games muito violentos, a prova de que realmente games induzem jovens a atos destrutivos. Porém, o feto envolve mais prismas do que aparenta. Há, por trás da polêmica: indústrias, empregos, liberdade de expressão e relações comerciais internacionais.

Os aspectos positivos são argumentados por especialistas em comportamento individual e social. E não são poucos. Outro bom aspecto dos videogames é o tratamento hospitalar. Os jogos são usados para entreter crianças doentes.

A discussão sobre o que deve ou não ser vetado nos jogos envolve lideranças de diversos setores sociais. Políticos, ONGs, cientistas e religiosos envolvem-se na polêmica. Cada um com seu respaldo – parece que há um consenso: jogos violentos alteram negativamente o comportamento dos usuários.

No Brasil, há restrição em casas de jogos em redes em relação à idade e permanência de responsáveis no ambiente de jogo. Nos EUA, há diversos projetos de lei que buscam proibir a venda de games violentos a menores.

Uma universidade jesuíta norte-americana descobriu – via pesquisa – que o videogame torna as pessoas menos sensíveis à dor física.

Alguns profissionais de psicologia argumentam que, além da violência, outros fatores são inseridos na deseducação dos menores, entre eles, deturpação da concepção sobre sexo e moral (como racismo, por exemplo).

São constantes alvos de crítica, jogos cujo contexto envolve cenas de agressão, roubo, extermínio, contravenção, pornografia, entre outros do gênero. Isso acontece porque alguns jogadores têm facilidade em confundir os bonecos dos jogos com seres humanos.

A verdadeira necessidade de conteúdos violentos também é questionada por parte da sociedade mundial.

A disseminação dos jogos eletrônicos é tão grande nos dias de hoje, que os games estão em celulares, casas de jogos, Lan Houses, pagers, computadores e relógios.

Os jogos mais recentes que podem ter influenciado criminosos são Grand Theft Auto, Resident Evil e Carmageddon. Os games menos inteligentes influenciam a má formação do vocabulário de crianças e adolescentes.

Na maioria dos meios de entretenimento, há aspectos que deseducam e enferrujam os neurônios. Porém, defensores do uso de videogames têm seus respaldos na ciência. Muitos deles alegam que os jogos eletrônicos ajudam a desenvolver o raciocínio lógico e estratégico. Disciplina e aceitação de regras também são vistas com bons olhos por esses psicólogos e observadores.

Outros grupos acreditam que os jogos ajudam a conter a violência, porque o jovem extravasa sentimentos ruins através dos jogos.

A psicóloga brasileira Márcia Homem de Mello afirma que os jogos em rede, como **Counter-Strike,** ajudam a sociabilizar pessoas num momento da vida em que elas costumam ter dificuldades para lidar com estranhos.

O mundo dos games em detalhes para você





bater todos os recordes

ARTE ANTIGA
EDITORA

PROGames

O mais completo CD-ROM multimídia do Brasil

Os melhores jogos do mundo gamer estão aqui. Confira!

NO CD



ALIEN vs. PREDATOR - DEMO

Chegou a hora de mostrar toda a sua coragem neste game de alienígenas



PAINKILLER - DEMO

Uma guerra sobrenatural entre o céu e o inferno. Destrua todos os seus adversários

IMPERDÍVEL!

EGS BRASIL



Vem aí a primeira feira de games da América Latina. Saiba tudo que vai rolar neste grandioso evento

NOVAS TENDÊNCIAS

As expectativas dos gamers sobre as tecnologias que vão fazer parte do mundo dos jogos

NEWS!

As notícias mais quentes do universo da diversão eletrônica estão aqui!

MENINAS NA REDE

Conheça o time feminino vice-campeão mundial de Counter-Strike e veja que esse game também é coisa de mulher

E MAIS!

Encontre aqui as dicas e truques mais procurados para os seus jogos de PC

MAIS GAMES NO CD!



Além dos demos de Aliens vs. Predator 2 e Painkiller, você ainda encontra no CD:

- Worms Forts (Demo)
- Battle for Troy (Demo)
- STEAM para download do CS 1.6

Configuração mínima para rodar nosso CD

Processador Pentium II ou equivalente, 64 MB de memória RAM, 8 MB de vídeo, placa de som, drive de CD-ROM 2x. Alguns jogos podem requerer mais que a configuração mínima especificada, como placa de vídeo 3D.

Atenção: Todos os jogos contidos no CD-ROM são versões freeware, shareware ou demos. Alguns programas podem não funcionar corretamente no Windows XP 2000.