

A REVISTA DE ENTRETENIMENTO PARA GAMERS ADULTOS

A SUA NOVA  
**EGM**  
BRASIL



# EGM

ELECTRONIC GAMING MONTHLY EFM

[www.nowloaded.org](http://www.nowloaded.org)



FUTURO



> EXCLUSIVO

# VIRTUA FIGHTER 5

A primeira boa razão para  
comprar um PlayStation 3

CONFIRA:

REALIDADE ALTERNATIVA

EVENTOS EM 2007

CHUVA DE MMOGS

SPOILER: CASTLEVANIA

DEPOIS DO JOGO: CRACKDOWN

RETRÔ: CRIADOR DO

ODYSSEY FAZ 85 ANOS



## PlayStation 3

O console é alvo de críticas.  
Saiba o que deu errado  
(e o que a Sony tem a dizer)

## Reviews

God of War II, Guitar Hero II  
(360), Wii Play, WoW: Burning  
Crusade, FFVI Advance

## Previews

Jericho, Kingdom Hearts  
II Final Mix+, Castlevania:  
Dracula X Chronicles

**Z** ZIFF DAVIS MEDIA

Nº 62  
R\$ 8,90

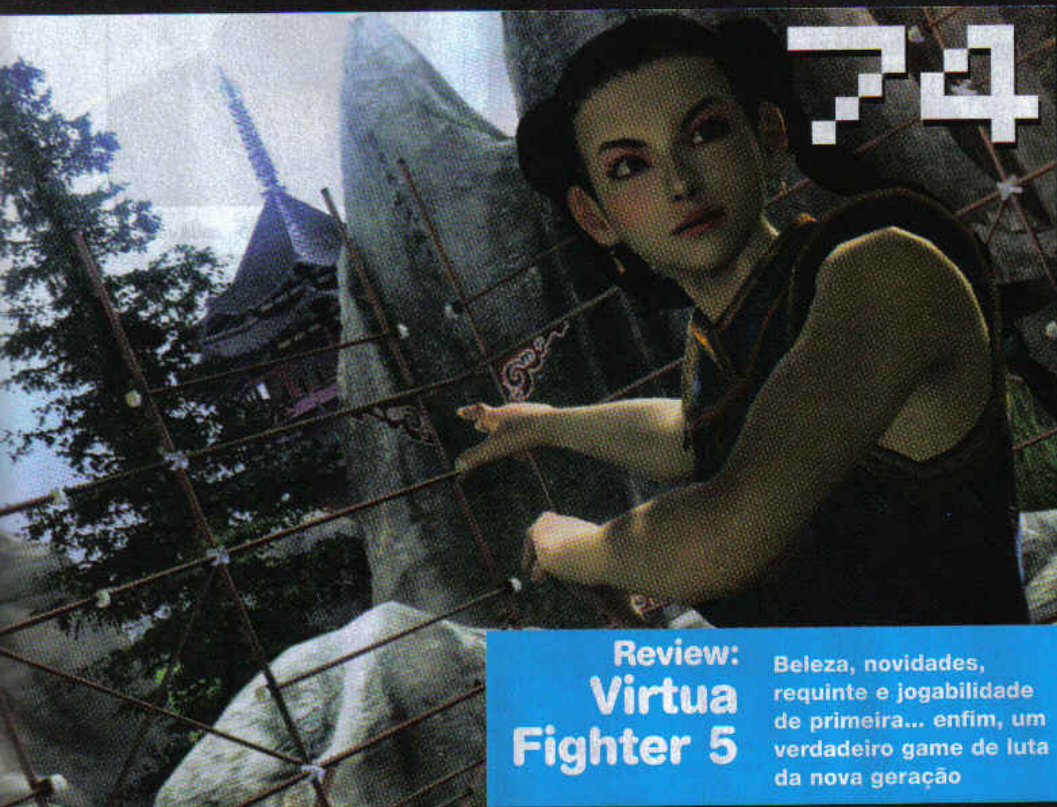


9 771677 337003

# ÍNDICE

> número 62 • março de 2007

www.nowloaded.org



## Review: Virtua Fighter 5

Beleza, novidades, requinte e jogabilidade de primeira... enfim, um verdadeiro game de luta da nova geração



## 48 Battle Station



## 42 Kingdom Hearts II Final Mix +

### > EGMAIL

08 Março é primavera. Mande flores.

### > START

12 **Alternate Reality Games**  
Conheça os games que não são games.

16 **Agenda Livre**  
Saiba o que você vai acompanhar este ano no mundo dos games.

18 **Game Music**  
*Streets of Rage*, *Yakuza* e muito game para seus ouvidos.

20 **Depois do jogo: Crackdown**  
Colocamos os caras do game no camburão.

22 **Gadgets**  
O mundo da tecnologia na palma de sua mão.

26 **EGM Nippon**  
Japão: a fronteira final.

28 **EGM Celular**  
Os celulares que jogam, somam e ainda telefonam.

30 **Roko-Loko**  
O cara que é gamer, não a bolinha pulante.

32 **Downloads**  
O que você pode baixar no seu console.

34 **Rola no Herói**  
Fique por dentro das últimas novidades de seu portal preferido.

36 **Quartermann**  
Ele ainda está pulando Carnaval.

37 **Em Breve**  
Dos ícones do rap em *Def Jam Icon* aos ares de *After Burner*.

### > PREVIEWS

42 **Kingdon Hearts II Final Mix +**  
Tudo o que você queria saber sobre o jogo mais emocionante do mundo Square-Disney.

44 **Castlevania: Dracula X Chronicles**  
O vampiro não morreu.

### > ESPECIAL

46 **BattleStation**  
O PlayStation está passando por problemas? Pergunte ao chefe da Sony.

54 **Do mundo para o Brasil**  
Saiba quais são os MMORPGs que estão bombando pelo mundo afora.

### > REVIEWS

#### PC

68 *World of Warcraft: The Burning Crusade*  
69 *Sam & Max Episode 2: Situation: Comedy*  
*Sam & Max Episode 3: The Mole, the Mob and the Meatball*

#### Wii

70 *Wii Play*

#### 360/PS3

71 *Armored Core 4*

#### Xbox 360

71 *Samurai Warriors 2: Empires*  
72 *Guitar Hero II*

#### PlayStation 3

74 *Virtua Fighter 5*

#### PlayStation 2

78 *God of War II*  
82 *Ghost Rider*  
*Ar Tonelico: Melody of Elemia*

#### PSP

83 *The Warriors*  
*Ratchet & Clank: Size Matters*

# ÍNDICE

(CONT.)

> egm brasil

> EDITORIAL

## Revista de joguinhos?



**PROCEDIMENTO PADRÃO:** cada vez que uma pessoa desinformada visita nosso núcleo de games, pergunta: "É aqui que vocês jogam o dia inteiro?". Parece um (prê)conceito que parte de uma mente coletiva e que liberta a alma de quem o exterioriza. Somos, nós todos, gamers, vítimas de uma nação sem cultura de jogos. A mesma percepção distorcida que estereotipa jogadores de videogame também perfila as publicações especializadas – "dão dicas e debulham os jogos" –, e, quer saber?, não temos a pretensão de mudar essa mentalidade. Até porque a EGM Brasil não é isso desde que nasceu. O que ela é? Uma revista que trata de entretenimento eletrônico com uma visão mais ampla, que transcende os próprios games para tratar de todo o ecossistema que os torna possíveis, que deixa para trás a superficialidade do modelo "resenhas-truques-detonados" para entregar conteúdo mais relevante, que não tem medo de abordar temas sérios e emitir opiniões, que, enfim, traz jornalismo sério sobre um assunto lúdico.

A rotina de trabalho em nossa redação vai muito além da (falsamente) idealizada jogatina desenfreada. Estabelecemos e mantemos contato com assessorias de imprensa mundo afora, acompanhamos as notícias do segmento em tempo integral, discutimos novas idéias de pautas constantemente, buscamos profissionais competentes para transformar essas idéias em matérias, controlamos a confecção de cada página publicada... Isso sem contar o contato com o "mundo real": política, economia, (outras formas de) cultura; afinal, é natural que relacionemos games com diversas outras áreas, quando necessário. Sessões de jogo no ambiente de trabalho se resumem, com raras exceções, a breves disputas de games casuais. A jogatina hardcore fica relegada ao lar. O estigma vai desaparecer um dia, eu sei. Até lá, fica o recado: revistas de games são feitas por seres pensantes, não por pessoas que "jogam os games até o fim, capturam as telinhas e depois escrevem".

—Fabio Santana, Editor Executivo  
fabio.santana@gameworld.com.br



46

**Preview:**  
Castlevania  
Dracula X  
Chronicles



52

**Retrô:**  
Os 85 anos  
do criador do  
Odyssey



53

**MMORPG:**  
Os jogos que  
estão bombando  
no exterior

### > REVIEWS (CONT.)

- Nintendo DS**
- 84 Lunar Knights  
Diddy Kong Racing DS
- 85 Wario: Master of Disguise
- Game Boy Advance**
- 86 Final Fantasy VI Advance
- Nano Reviews**
- 88 Sid Meier's Railroads! (PC)  
Salamander Portable (PSP)  
Parodius Portable (PSP)  
Twinbee Portable (PSP)
- 89 Stronghold Legends (PC)  
Romance of the Three Kingdoms XI (PS2)  
Lumines Plus (PS2)  
SnoCross 2: Featuring Blair Morgan (PS2)  
Chulip (PS2)  
Avatar: The Last Airbender (PS2/GC/XB)
- Virtual Live Network**
- 90 Super Mario World (Wii)  
The Legend of Zelda: Ocarina of Time (Wii)  
Tekken 5: Dark Resurrection (PS3)  
Alien Hominid HD (360)
- Celulares**
- 91 Rocky Balboa  
Sonic Jump  
Project Gotham Racing Mobile  
Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge: Missions
- > GAME OVER**
- 92 **Retrô**  
Os 85 anos criador do Odyssey, Ralph Baer.
- 94 **Spoiler: Castlevania: Rondo of Blood & Dracula X: Symphony of the Night**  
Tudo o que você queria saber sobre os vampirões que vão aparecer no PSP.
- 96 **Cult**  
Quer saber o que é legal de jogar? Aqui só tem filé.
- 97 **Em Pauta**  
Vale a pena ir para a próxima geração agora?
- 99 **Na próxima edição**  
Mas você nem leu esta ainda...

www.nowloaded.org  
www.nowloaded.org

André Forastieri Editor  
André Martins Presidente

**REDAÇÃO**

Odair Braz Júnior Diretor de Redação  
Fábio Santana Editor Executivo  
Rinaldo Bueno Editor Assistente  
Ricardo Farah Editor de Reviews  
Orlando Ortiz, Rodrigo Guerra e  
Ronaldo Testa Redação  
Henrique Minatogawa Revisão e Textos  
Robson Teixeira Coordenador de Arte  
Homero Lefonai, Marco Souza e Delfin Designers

**COLABORADORES**

Adriano Travizan, Alexei Barros, André Forte,  
André Sirangelo, Claudio Prandoni, Douglas  
Pereira, Douglas Vieira, Eric Araki, Gilsomar  
Livramento, Gustavo Hitzschky, Gustavo  
Lanzetta, Henrique Sampaio, João Paulo  
Nogueira, Marcelo Barbão, Pablo Miyazawa,  
Renata Honorato, Renato Pelizzari, Rodrigo  
Raugust e Suzana Bueno (textos); Ana Ban,  
Marcelo Barbão (traduções)

## FUTURO

**COMERCIAL**

Ana Paula Gonçalves Gerente Comercial  
Leandro Ribeiro Gerente Comercial de Assinaturas  
Cynthia Müller e Oswaldo Junior  
Assistentes Comerciais  
Andréa Vieira Pedro e João Luiz  
Atendimento ao Leitor

**PUBLICIDADE**

Luciana Eschepati Gerente de Negócios/Publicidade  
Isac Guedes Executivos de Contas  
Paula Lopes Assistente Comercial

**WEB**

Fernando Nogueira Webdesigner

**TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO**

André Jacoon Supervisor Técnico

**PRÉ-IMPRESSÃO**

Luiz Marcelo Noronha Produtor Gráfico

**FINANCEIRO**

Priscila Santos Gerente Financeira

EGM Brasil, edição 62, Março de 2007, é uma publicação da Futuro Comunicação. ISSN 1516-1892.

**REDAÇÃO, PUBLICIDADE, ADMINISTRAÇÃO E CORRESPONDÊNCIA:**

Rua Heitor Penteado, 813 Sumarezinho,  
São Paulo/SP CEP: 05437-000  
Tel.: (11) 6877-6088 Fax: (11) 6877-6076  
www.futurocomunicacao.com.br

**PARA ANUNCIAR**

publicidade@futurocomunicacao.com.br  
Site: www.futurocomunicacao.com.br  
Fone: (011) 6877-6051 / 6877-6053 / 6877-6054  
Fax: (011) 6877-6074

**SERVIÇO AO ASSINANTE**

Para falar sobre assinatura (renovação, atraso, pagamento, mudança de endereço e reclamações):  
E-mail: atendimento@futurocomunicacao.com.br  
Site: www.futurocomunicacao.com.br  
Telefones: (011) 6877-6056 / 6877-6057  
de segunda a sexta, das 9h às 18h  
Fax: (011) 6877-6076  
Cartas: Rua Heitor Penteado, 813 - Sumarezinho  
CEP 05437-000 - São Paulo/SP

Impressão: Oceano - Distribuição: DINAP

Filiado à **ANER**

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

> CARTA DO MÊS

**Fulo, muito fulo**

Escrevo para me expressar sobre as mudanças que ocorreram na revista. Eu ainda acho a EGM Brasil a melhor revista de games da atualidade, mas tem algumas coisas que me incomodam e a amigos meus:

- O calendário 2007 foi uma ideia horrível. É uma revista de games e, parem para pensar, vocês têm leitores crianças e leitoras. Minha namorada quase jogou a revista toda fora! Não era a publicação adequada para aquele pôster, sinceramente.

- Está com muitos palavrões "Kratos está puto, muito puto" é só um exemplo. Um grande abraço e desejo de melhoras é evolução constante.

Sérgio Pereira de Oliveira  
Rio de Janeiro / RJ

Já dizia Cliff B.: "O medo da linguagem é que a torna perigosa". Vez ou outra, um palavrão aparece nas páginas da EGM Brasil. Obscenidade? Vulgaridade? Rebelia de adolescente querendo parecer gente grande? Não é bem assim. Se você bem reparar, verá que as "palavras de baixo calão" aqui não são usadas gratuitamente, mas dentro de contextos específicos. Na frase que você citou, Sérgio, apenas quisemos enfatizar o quanto Kratos estava revoltado. O objetivo não era ofender o leitor ou insultar o espartano. Compreendeu a diferença?

Quanto ao pôster, acontece o mesmo. A garota (percebeu que eram duas fotos diferentes da mesma modelo?) representava a fantasia do gamer médio e tinha seus mamilos (viu como uma palavra estritamente científica pode parecer mais vulgar que um palavrão de verdade?) cobertos. Além disso, foi uma ocasião especial, não uma prática rotineira. E, para mostrar nossa consideração com as minorias, ainda apresentamos o brinde numa estrutura modular, ou seja, se você tirar o pôster central e a sobrecapa, não sobra um único vestígio ou mesmo menção do "calendário horrível".



**Old Boy**

Tenho 34 anos e sou um jogador das antigas. Meu primeiro videogame foi o Odyssey, da Phillips, isso no início dos 80. Depois tive outros consoles: um Atari 2600, um Phantom System, Mega Drive, Super NES, Nintendo 64 e, finalmente, um PS2. Agora, em 2007, quase 27 após o meu primeiro aparelho, uma nova geração de equipamentos e jogos desponta. Após maravilhar-me com as imagens e vídeos exibidos, como todo bom jogador, comecei a planejar uma poupança para poder comprar meu novo console o mais rápido possível. Mas enquanto este dia não chega, continuo me divertindo com meu velho PlayStation 2 tijolão e seus "ultrapassados" jogos: *Kingdom Hearts II*, *Burnout Legends*, *Final Fantasy XII*, *God of War II*... Op! Espera, eu disse "ultrapassados"? Como assim? Acho que ficamos todos tão ansiosos por imagens de alta definição, controles sem fio e som de inúmeros canais, que esquecemos que nada disso é garantia de qualidade e diversão. Claro, não vou bancar um velho ranzinza, dizendo que "bom era no meu tempo, quando jogávamos *River Raid*" ou qualquer coisa do tipo. Também quero jogos com gráficos espetaculares e sons decentes, mas, depois de jogos como *Black* e *Final Fantasy XII*, percebo que

eu não preciso de uma nova geração de equipamentos para ter diversão.

Pois, com tristeza, constato que meu PlayStation 2 não é tão velho assim. Na verdade, está é morrendo cedo demais.

Carlos Eduardo G. Alvarez  
São Vicente / SP

**Com certeza sempre há a possibilidade de melhor aproveitar o hardware, estudar seus recursos, otimizar a forma de programar, descobrir novas funções. Ainda assim, é necessário seguir as tendências de mercado, adotar novas tecnologias e acompanhar a demanda de mercado. O PlayStation 2, com seus mais de 100 milhões de unidades vendidas no mundo, parece estar tomando Viagra pra prolongar seus dias "em plena atividade". Só lamentamos pelo Xbox e GameCube, que são um ano mais novos que o console da Sony, serem abandonados tão rápido pelas produtoras.**

**Tem pirata porque é caro, ou é caro porque tem pirata?**

Estava agora há pouco lendo a reportagem da [Renata] Honorato ["Qual o problema?", EGM Brasil 61] e gostaria de tecer alguns comentários. Em primeiro lugar, eu achei que boa parte do pessoal



## > VERSÃO BRASILEIRA

Guitar Hero chegou, arrasou. O segundo game conquistou ainda mais jogadores, provando ao mundo que o rock n' roll está vivo como nunca. Agora chegou a vez do Brasil fazer parte dessa brincadeira, colocando seu roqueiro de qualidade à prova no mercado mundial. A RedOctane acaba de lançar *Guitarrero*, a versão tupiniquim com astros como Chimbinha, o rei da guitarra. Agora o Shaaman vai ficar feliz, graças ao Rodrigo Sonnesso!

A brincadeira continua todo mês: mande suas montagens para [EGMbrasil@gameworld.com.br](mailto:EGMbrasil@gameworld.com.br). As melhores aparecerão aqui no EGMail.

## > LÁ E CÁ

Quero saber se *Resident Evil: Umbrella Chronicles* irá contar com a mesma engine gráfica de *Resident Evil 4*?

Anônimo  
Via celular

Pela lógica, sim. Esperamos algo ainda mais bonito que *RE4* nesse novo game para Wii.

O Wii foi lançado "oficialmente" aqui na terra dos brasucas?

Outro anônimo  
Via celular

Sim, com documentação e português e tudo.

Por que até hoje não foi lançado nenhum game da série *Resident Evil* para os consoles da Microsoft?

Anônimo adicional  
Via celular

A Microsoft tem medo de zumbis.

Vocês têm algum projeto de lançar uma revista falando de toda a série *Resident Evil*, com fichas dos personagens e tudo?

Sérgio Gonçalves Jr.

Que fixação é essa por *Resident Evil*?

Alguém pode me dizer como matar o chefe na 10ª fase?

Luciano Salgado Afonso  
Pouso Alegre / MG

Se você disser de qual jogo, talvez. Será que é de *Resident Evil*?

## > PÉ DE LEITOR

"Nessa edição de março, a **EGM** vai comer muito **espinafre** pra ficar 'fortinha' que nem o **Popeye**."

—V46N3R S.C.C.P, no Orkut, descobriu nosso segredo. No mês que vem, esta seção se chamará "Galocha de leitor".

"Engraçado, quando fui comprar a **EGM** do pôster, ela estava na **seção pornô**."

—Ao que tudo indica, Dedeh Loyola tem muito o que fazer na seção pornô das bancas...

"**HDTV** é ruinzão pra ver **novela**, fica parecendo um **vídeo de Sega CD**."

—Falou, hein, Bruno? Você quer uma HDTV para ver novela? Ih...

"Lógico que tá na hora de vender o **velho PS2**.... pra comprar um **novo**... com **HD** e o **escambau**"

—Isso aí, Fausto. O escambau é um acessório indispensável.

"Essa **Santos** tá mais pra **favela carioca** e tem até um **sambinha** (é a **Beth Carvalho** que canta mesmo), tem umas **pinchacoes** [sic] em **inglês**, placas em português, e um **cartaz** em **espanhol**."

—Rafael, sobre *Shadowrun*. Normal, favelas do Rio também têm cartazes em espanhol e "pinchacoes" em inglês.

## > ESCREVA PARA A EGM BRASIL

E-mail: [EGMbrasil@gameworld.com.br](mailto:EGMbrasil@gameworld.com.br)

Endereço:

Rua Heitor Penteado, 813  
Sumarezinho - São Paulo / SP  
CEP: 05437-000

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

entrevistado traduziu o problema dos jogos eletrônicos no Brasil como pirataria. Como bem disse Gustavo Caetano, a pirataria é uma consequência, não a raiz do problema. Esta sociedade que aceita a pirataria foi construída pelo próprio sistema, que aceita que preços absurdos e impostos mais absurdos ainda sejam condensados no preço final de um produto. Como disse um leitor na seção de cartas, se a alfândega tem garras, estão bem ruinzinhas. Como eles querem criar uma consciência em um país onde um Wii de US\$ 250 (que convertido custaria algo em torno de R\$ 600, e com os devidos impostos de alfândega, custaria não mais do que uns R\$ 1.300) custa R\$ 2.400? Querem acabar com a pirataria? Facilitem o acesso aos produtos! Afinal, o que a maioria das pessoas prefere: pagar R\$ 15 em um DVD mal feito de PS2, com caixa porcaria e capa mulambenta, ou R\$ 50, que é o que pagaríamos por um jogo antigo de PS2 se convertêssemos diretamente de dólar para real. Ainda tenho fé de que esse mercado vá crescer no Brasil. Mas, por enquanto, prefiro comprar meus jogos lá fora, já que os preços são menores, inclusive quando é cobrada a alfândega. Como foi dito na revista "Essas medidas protecionistas são feitas para proteger qual mercado?". Até onde eu sei, o Brasil é um embrião no meio da indústria de entretenimento eletrônico. No dia em que fizerem algo como o Wii, 360 ou PS3 aqui dentro, aí concordo com as proteções. Até lá, não há o que proteger, afinal, não estamos falando de motocicletas.

Henrique Tozzi  
Via e-mail

Também temos fé no crescimento da indústria nacional de games, Henrique. E jogos a preços equivalentes aos praticados lá fora (ou até melhores) já são uma realidade. Lançamentos da Microsoft Brasil para Xbox 360 são vendidos a R\$ 170, ou seja, cerca de US\$ 80. Um *Gears of War* custa, nos EUA, US\$ 60. Comprado de maneira legal, incluiria frete (cerca de US\$ 10), imposto de importação (60%) e ICMS (18%); preço final: mais de US\$ 130. Um lançamento de PC sai por R\$ 100,00, mais barato que os mesmos jogos no país de origem (US\$ 50). A questão é: mesmo que os jogos chegassem um dia a custar R\$ 50 (e não vão), ainda haveria gente consumindo pirataria. Para entender melhor a indústria dos produtos falsificados, estamos preparando uma reportagem supercompleta para as próximas edições. Até lá, continuemos a fazer nossa parte pelo crescimento da indústria.

### Direito de resposta

Por que não responderam as cartas na edição passada? Isso também não é bom. Pode parecer que não estão dando atenção aos seus leitores, além disso, a seção de cartas é o único modo de vocês se defenderem e/ou esclarecerem coisas que não são o que parecem na opinião de vocês.

Raphael Abreu  
Via e-mail

Na verdade, tentamos apresentar a seção de uma maneira diferente, inserindo apenas as opiniões auto-explicativas dos leitores, interferindo minimamente, mas de maneira a expressar nossa opinião nas entrelinhas. Não colou, então tivemos que contratar de volta o respondedor de cartas. ☹

## > DEU TILT: EGM €1

Na legenda da página 67, não se trata de Trezeguet, mas do "craque" Thuram. E quem liga? É só um zagueiro francês que estava mal colocado no lance.

Na legenda da página 69, confundimos a bandeira da Ucrânia com a da Polônia. Então, fique atento: A República Checa está ganhando da Ucrânia, não da Polônia.

## > TOP 10 game lib

Véja quais são os games mais votados no site em fevereiro.

1. World of Warcraft: The Burning Crusade (PC)
2. Gears of War (Xbox 360)
3. Final Fantasy XII (PS2)
4. Crackdown (Xbox 360)
5. God of War (PS2)
6. Lost Planet: Extreme Condition (Xbox 360)
7. Guitar Hero II (PS2)
8. Legend of Zelda: Twilight Princess (Wii)
9. Resistance: Fall of Man (PS3)
10. Madden NFL 07 (PS2)

Dê a sua nota e participe do próximo ranking.  
Acesse [www.gamelib.com.br](http://www.gamelib.com.br)

&gt; OUVIU ESSA?



### MÃO NO BOLSO ANTES DE ATRAVESSAR

A pergunta "por que a galinha atravessou a rua?" pode gerar as mais complexas respostas. Agora tente descobrir "por que a galinha pagou uma multa de US\$ 100 ao atravessar a rua?". A resposta é: porque ela estava em Nova York e cruzou a rua ouvindo música em seu tocador de mp3, PSP ou telefone celular. A lei, em vigor desde o começo de fevereiro, pretende evitar os atropelamentos de pedestres desatentos, um fato cada vez mais comum. Nós achamos justo que o valor da multa seja multiplicado por cinco caso o pedestre esteja ouvindo 50 Cent.

Fonte: [www.gamespot.com](http://www.gamespot.com)

### DESAFIO AOS EDITORES

Rola em São Paulo, na loja Tybo ([www.tybo.com.br](http://www.tybo.com.br)), na Vila Madalena (R. Mourato Coelho, 747), um desafio aos editores das revistas de games da Futuro Comunicação. Serão três emocionantes edições (abril, maio e junho), cada uma com um jogo diferente. Se você bater nossos profissionais, fatura prêmios na hora. Cadastro e mais informações no site [www.heroi.com.br](http://www.heroi.com.br).

### > FRASES

"Na verdade, por um tempo eles quase chegaram a ser cancelados. Mas eu sabia que a Capcom precisava dar continuidade a esses projetos. Houve uma época em que eu pensei em desistir, mas estou orgulhoso de ter insistido neles e convencido a empresa a fazer os jogos."

—Keiji Inafune, criador do Mega Man e produtor executivo da Capcom, sobre dois jogos que demoraram para convencer seus patrões: *Dead Rising* e *Lost Planet*  
Fonte: *Blog da Comunidade Lost Planet*

&gt; EVENTOS

# Agenda livre

O que esperar do calendário 2007  
Por Renato Bueno



Quer dizer que Nintendo é videogame de criança? Então nada de paquerar as garotas!

EM 2006, ENQUANTO AGUARDAVA o lançamento de Wii e PlayStation 3, você visitou um número generoso de eventos, pelo menos em São Paulo e no Rio de Janeiro. O calendário da "Enxurrada de Eventos" (EGM Brasil 54 - julho de 2006), apresentava a programação e avisava: programe-se e confira. O resultado foi próximo do prometido - exceções feitas à EGS (Electronic Game Show, que foi cancelada) e ao Video Games Live (que veio e fez bonito). As negociações para 2007, o ano em que a E3 (Electronic Entertainment Expo) estréia seu novo formato, já começaram. O que podemos esperar?

### Hoje, só amanhã

Que fim levou a EGS (Electronic Game Show)? Com a palavra, Ivan Cordon, diretor do evento no Brasil: "Não existe um plano de continuar a EGS no Brasil. Infelizmente, é um evento muito caro de se fazer e, sem apoio, fica praticamente inviável". Acabou. Mas Ivan não descarta uma mudança de formato, buscando aproximação com eventos culturais: "As empresas não estão acostumadas a trabalhar o mercado com ações de marketing de forma mais agressiva". Outra sigla que abandona o barco é AGE (Arena Gamer Experience), a feira que estreou em 2006 prometendo uma programação de 15 anos. O que deu errado? Jessica Blumer, assessora de imprensa da Messe Frankfurt, justifica: "A companhia acredita que este mercado seja extremamente promissor e está buscando outros cenários possíveis para a realização de um futuro projeto para o AGE".

### Em construção


O Sesc Pompéia deve continuar com o Game Cultura, que em 2006 teve oficinas, fliperamas, MMORPGs e bate-papos com nomes da indústria nacional. O Senac prossegue com o Universo Games, que acontece em junho e promete "realizar palestras, mesas redondas,

oficinas, campeonatos e exposição em diferentes unidades do Senac". A carioca TGS (Top Game Show) sobreviveu ao primeiro ano e procura parcerias e idéias para consolidar o evento. Se você tem palpites, mande para [ideiastgs2007@topgameshow.com.br](mailto:ideiastgs2007@topgameshow.com.br).

### Temporada 07

O importante é competir, mas o fundamental é saber escolher o campeonato. WCG (World Cyber Games - a Olimpíada), ESWC (Electronic Sports World Cup - a Copa do Mundo) e GPL (Cyberathlete Professional League - o Pan-Americano?) estão garantidos. Ainda não estão definidos locais, formatos e datas. De qualquer forma, vá treinando.

### Conte conosco

Se a melhor maneira de prever o futuro é criá-lo, saiba que no final de março sobem aos palcos do 3o Troféu Gameworld os melhores jogos de 2006, escolhidos por toda a sua família mediante votação no [www.heroi.com.br](http://www.heroi.com.br). Novidade: você pode conferir de perto a cerimônia, que terá show de Nino Megadrive e outras surpresas. E, por falar em música e jogos... A segunda aparição do Video Games Live já está na mira. Além de outros planos que certamente aparecerão por estas páginas. 

### AS SIGLAS E SEUS SITES

EGS - [www.electronicgameshow.com](http://www.electronicgameshow.com)  
AGE - [www.messefrankfurtfeiras.com.br](http://www.messefrankfurtfeiras.com.br)  
WCG - [www.worldcybergames.com.br](http://www.worldcybergames.com.br)  
ESWC - [www.eswc.com](http://www.eswc.com)  
TGS - [www.topgameshow.com.br](http://www.topgameshow.com.br)  
Senac - [www.ead.sp.senac.br](http://www.ead.sp.senac.br)  
Sesc - [www.sescsp.org.br](http://www.sescsp.org.br)  
VGL - [www.videogameslive.com](http://www.videogameslive.com)



MADE IN BRAZIL

## Roko 'n' Roll NO PC

Criatividade+Rock+Games = sucesso  
Por Orlando Ortiz



Roko-Loko no Castelo do Ratozinger, lançado em 2005, foi o primeiro jogo brasileiro com um personagem autoral não-infantil.

Trabalhar com games no Brasil, como muitos suspeitam, envolve mais amor que lucro. Essa situação se torna ainda mais difícil no que diz respeito ao desenvolvimento de jogos. Com a indústria da pirataria sempre em alta, rios de dinheiro são movimentados diariamente com discos de proveniência duvidosa - são poucos os brasileiros que se aventuram a lançar um game por aqui. Marcio Baraldi, o cartunista mais envolvido com o mundo rock n' roll do Brasil, resolveu não ceder à pressão das gigantes internacionais. Sua empreitada no disputado mundo virtual rendeu bons frutos, colocando Roko-Loko, um de seus mais famosos personagens, no estrelato dos jogos. Aproveitando o sucesso de 11 anos do Roko - um adolescente cabeludo que vive e respira rock, o público-alvo de sua criação já estava cativado: "Meu game já ultrapassou as 200 mil cópias. Nada mal para meu primeiro jogo nacional", afirma Baraldi.

Chegar a tal marca não foi fácil. Marcio se uniu ao webdesigner Sidney Guerra e ao programador Richard Aguiar para levar adiante seu sonho, lembrando com

euforia dos primeiros passos: "Custeei tudo do meu próprio bolso. Acho que know-how e criatividade nós temos de sobra, o problema foi a grana". Foi aí que entrou em cena o espírito empreendedor do cartunista, que fez uma prensagem-teste de apenas duas mil unidades do game. Após se associar com diversas publicações especializadas, o game alcançou as 50 mil unidades vendidas, recebendo como premiação um disco de ouro. Neste ano, Roko-Loko no Castelo do Ratozinger deve receber um duplo disco de platina pela venda de 200 mil unidades.

"Guardadas as proporções, Roko-Loko tem potencial para se tornar um Mario Bros. brasileiro. O Mario é um personagem internacional, que já tem mais de vinte anos, criado por uma empresa com muita grana", afirma Baraldi. "Ainda assim, consegui fazer o game ter boa repercussão, a molecada adora o game", completa.

O pioneirismo de Baraldi pode servir de exemplo para outros aspirantes a designers de jogos. Quem sabe o futuro próximo não tem um espaço reservado para os games nacionais? **✚**

### >RATOZINGER? VATICÃO?

Os mais atentos devem ter entendido a (nada sutil, diga-se de passagem) alusão ao Papa Bento XVI, cujo nome verdadeiro é Joseph Ratzinger. "Meu game reúne duas coisas que o Papa afirmou odiar: videogames e rock n' roll", soltou o cartunista. "Já pensei em presentear-lo com o game, mas acho que ele odiaria Roko-Loko". Quando questionado se o personagem teria eventuais poderes satânicos, justificando a popular frase

"o diabo é o pai do rock", Baraldi prova ser mais conservador: "Ainda não tinha pensado nisso, mas o diabo seria uma figura bem engraçada para colocar num game. Imagine uma fase com estalactites, um caldeirão fervente e poças de fogo". O próximo game de Baraldi, cujo personagem principal será Tattoo-Zinho, terá um cenário macabro, dentro de um cemitério. "Vamos botar nossos demônios para fora, com certeza!". Eu, hein...



### PROMOCÃO "GAMER ROQUEIRO"

A EGM Brasil e o cartunista Marcio Baraldi prepararam uma promoção pra quem curte jogos e tem metal correndo nas veias. Para participar, é simples: basta enviar um e-mail respondendo a pergunta:

#### Qual é o personagem mais rock 'n' roll dos games e por quê?

Os autores das dez melhores respostas receberão, cada um, um kit contendo um jogo Roko-Loko no Castelo do Ratozinger, um livro Roko-Loko e Adrina-Lina e um boneco do personagem Roko-Loko.

Fique de olho no regulamento e não deixe de participar!

1. A promoção "Gamer Roqueiro" é aberta a todos os leitores da revista EGM Brasil 62, residentes no Brasil, sem limite de idade, e será válida de 14/03/2007 a 15/04/2007;
2. Não poderão participar da promoção os funcionários da Futuro Comunicação, de empresas coligadas ou colaboradoras de suas publicações, bem como seus respectivos parentes;
3. Para participar da promoção, o participante deve enviar um e-mail para EGMBrasil@gameworld.com.br com o assunto "Promoção Gamer Roqueiro", respondendo a pergunta: "Qual é o personagem mais rock 'n' roll dos games e por quê?";
4. Cada pessoa poderá enviar quantas frases diferentes vezes quiser no mesmo e-mail ou em e-mails diferentes;
5. Os e-mails devem ser enviados até o dia 15/04/2007, valendo a data de recebimento da mensagem como comprovante da data de envio;
6. Os vencedores serão escolhidos entre os e-mails recebidos com resposta à pergunta cultural. Somente serão aceitos textos, qualquer outro tipo de criação que fuja do tipo e tema propostos será automaticamente eliminado;
7. A escolha será feita pela Futuro Comunicação pelo quesito "criatividade" e não caberá apelação de nenhuma forma e em nenhuma hipótese. A decisão é final;
8. Cada um dos dez vencedores ganhará um kit contendo:
  - a) 1 (um) jogo Roko-Loko no Castelo do Ratozinger para PC;
  - b) 1 (um) livro Roko-Loko e Adrina-Lina;
  - c) 1 (um) boneco do personagem Roko-Loko;
9. Os prêmios são pessoais e intransferíveis e não poderão ser substituídos;
10. O resultado será publicado na revistas EGM Brasil 64;
11. A Futuro Comunicação se reserva o prazo de 90 dias para entrega dos prêmios a partir da divulgação dos vencedores;
12. Após a divulgação do resultado da promoção, não havendo resposta de algum vencedor, o direito ao prêmio prescreverá dentro de 180 dias;
13. Ao enviar o e-mail, o leitor estará automaticamente participando da promoção, presumindo-se que leu todo o regulamento e que está de acordo com todos os parágrafos;
14. Ao participarem da promoção "Gamer Roqueiro", os leitores concordam, automaticamente, em ceder os direitos sobre seus nomes e imagem, bem como de suas frases para divulgação do resultado e para eventual veiculação em material promocional da Futuro Comunicação por prazo indeterminado, sem que isso acarrete à empresa quaisquer ônus e/ou indenizações;
15. A Futuro Comunicação se reserva o direito de eliminar da promoção os participantes que não estiverem de acordo com esse regulamento.

## &gt; OUVIU ESSA?

**Processos e retrocessos**

Era uma vez a Immersion. Ela vivia feliz até que a Sony "inventou" a vibração nos controles. A Immersion não gostou e processou a Sony, que se saiu com "Nós achamos que a vibração é uma tecnologia do passado". Enquanto milhões de jogadores perdiam o sono imaginando quando as antigas alavancas analógicas também seriam rotuladas como "coisa do passado" e fatalmente eliminadas de DualShocks e Sixaxis da vida, a Sony fez as pazes, acertou as contas, deu o dedinho para a Immersion. No próximo capítulo: um Sixaxis com vibração (vulgo rumble)?

**Não foi possível conectar**

Enquanto os serviços online dos consoles de nova geração começam a se desenvolver e assumir importância no arsenal de cada empresa, a moda de março 2007 tem sido desligar e sepultar servidores de jogos antigos.

A Konami desabilitou os servidores de *Metal Gear Solid 3: Subsistence* (PS2) na América do Norte, alegando que a baixa procura pelo serviço não justifica a manutenção.

Já a Capcom resolveu encerrar as atividades online de *Resident Evil Outbreak File #2* - na ativa desde agosto de 2005.

Para não ficar para trás, a Sega deu um basta a *Phantasy Star Online*, que ainda salvava a vida de alguns donos de Xbox por aí. E, talvez oprimida pelas possibilidades de *Guitar Hero* na Xbox Live, a Sony desligou os amplificadores de *Amplitude*, uma espécie de Techno-Guitar-Dance-Style-Game que, é claro, não vai fazer muita falta. Quais serão os próximos? Pouco importa. Afinal, nós todos estamos jogando *World of Warcraft*, não é mesmo?



www.nowloaded.org



# QUARTERMANN

O primo da prima Vera  
Por Quatermann

**RUMORES RESSUSCITADOS**

Quem disse que no Brasil nada acontece?

Na EGM Brasil 37, eu disse que havia chances que poderia aparecer um novo canal de TV dedicado somente a games. Olha o Play TV aí para confirmar que eu sou bem enturmado inclusive com os filhos de grandes políticos.

**AS ESCOLAS DE SAMBA DESFILARAM.**

O Carnaval passou e o que ficou na avenida foram as chuvas que assolaram nosso país tropical. Tive que tirar meu casaco do armário para investigar novos boatos e trazer para você novidades incríveis enquanto tomava um chá com minha prima florada.

**Destino: Ivalice online**

Você não precisa ser um fã de *Final Fantasy* para descobrir que a série é bem popular. A franquia vai aparecer em quase todos os consoles, portáteis e celulares este ano nos EUA. Mesmo com toda esta chuva de games, o pessoal ainda tem planos para velhos jogos. Você joga *Final Fantasy XI*? Pode se preparar para colocá-lo de lado também, pois o próximo *Final Fantasy online* está sendo preparado para PC, 360 e PS3. No lugar de Vana'diel, o mundo é o de Ivalice, de *Final Fantasy XII*.

**Tekken 6? Espere sentado**

Graças a *Virtua Fighter 5*, o PlayStation 3 tem um segundo jogo que não saiu no 360 (pelo menos até outubro). O jogo da Sega é tão bonito que fez muitos ficarem de queixo caído - o que nos fez pensar como é que *Tekken 6* ficaria. Bom, mesmo com o "6" do Homem Aranha, o jogo vai levar um tempão para chegar ao seu console de cinco quilos,

pois lá na Namco Bandai, só se fala que **Tekken 6** será lançado apenas em 2008 por causa de ajustes dos polígonos dos personagens. Para os apressadinhos (japoneses) a empresa vai lançar *Tekken 5 HD* com alguns modos novos.

**Mais dragões azuis**

Por aqui, o Xbox 360 está indo muito bem, obrigado. No Japão, nem tanto. Pelo menos os caras de olhos puxados têm algo de dar inveja - o RPG *Blue Dragon* é só deles, por enquanto - o que fez as vendas do console subirem um pouquinho. Por causa disso, um amigo meu da Microsoft me disse que a *Mistwalker* já está planejando *Blue Dragon 2*... Isso se o jogo se sair bem por aqui também - e que tem grandes chances de ser traduzido para o português. Não pense que é só isso: um jogo da série também pode aparecer no DS e em um anime.

**A toda velocidade**

*MotorStorm* não é o único jogão de corrida que a Sony está levando para os EUA. De acordo com meu contato super secreto, o próximo *Wipeout* está programado para chegar ao mercado ainda este ano. A boa notícia? Usando a engine de *MotorStorm*.

## &gt; RAPIDINHAS DO Q

- ❑ Há algum tempo, eu disse que Tetsuya Mizuguchi estava trabalhando em algumas continuações. Anote: vem aí um novo *Space Channel 5*.
- ❑ Parece que Madden ainda tem muito leite para dar - segundo minhas fontes, a EA está criando um novo jogo da franquia Madden, para os fãs de touchdown.
- ❑ Um jogo de Indiana Jones vai aparecer. Quando? Pergunte a George Lucas, pois um Jedi me disse que o jogo de Indiana Jones vai aparecer quando o novo filme for lançado. 🍌

→ EM BREVE

# Março

Games de março com cheiro de flores

START



## Prince of Persia Rival Swords

Wii/PSP • Ubisoft • Dia 20

O príncipe mais inveterado do mundo dos games vai dar saltos, cambalhotas e mostrar seu lado negro tanto no PSP quanto no Wii. O lance legal mesmo é no console da Nintendo e o controle maluco para fazer tudo o que já fez no PS2 e no Xbox.



## Def Jam Icon

360/PS3 • Electronic Arts • Dia 06

"Os mano, pow! As mina, pá!" do rap internacional vão descer o cacete uns nos outros em *Def Jam Icon*, o jogo que promete ter batidas fortes e porradas rítmicas. Isso mesmo: se você bater no seu adversário no ritmo da música, a casa cai pro lado do segundo mano, quer dizer, jogador.



## Ghost Recon Advanced Warfighter 2

360/PS3 • Ubisoft • Dia 06

O sucesso do ano passado no Xbox 360 subiu à cabeça do pessoal da Ubisoft, que já tratou de fazer a continuação do jogo de guerra mais tático do mundo dos games. Agora você vai contar com alguns veículos na hora de invadir um local e terá ambientes mais abertos. Ótimo para quem atira primeiro e pergunta depois.

## Burnout Dominator

PS2/PSP • Electronic Arts • Dia 06

Velocidade, destruição e muita generosidade. Você pensou que seu PS2 estava com os dias contados? Enquanto os caras da Criterion estiverem dispostos para criar um novo *Burnout*, você vai ficar feliz – ainda mais pelo fato do jogo voltar às suas raízes.



## Virtua Tennis 3

360/PS3 • Sega • Dia 20

Bolinha pra lá, bolinha pra cá. O simulador de tênis mais arcade do mundo volta com um backhand que nem Guga conseguia fazer em seus tempos de glória.

## After Burner: Black Falcon

PSP • Sega • Dia 20

Você é fã de *Flight Simulator*? Então passe longe deste game, pois o que conta em *After Burner* é a adrenalina de atirar.



## SNK vs. Capcom Card F. DS

DS • SNK Playmore • Dia 27

O que acontece quando os maiores lutadores se reúnem em um card game? Isso mesmo, um intenso (e inteligente) duelo de cartas!



## TMNT

PC/360/PS3/Wii/PS2/GC/GBA DS/ PSP • Ubisoft • Dia 20

Ação, pancadaria e muita pizza... chame seus amigos para escutar os ensinamentos de Mestre Splinter e encarar a mais nova aventura de Raphael, Donatello, Michelangelo e Leonardo. Força da tartaruga!

## → AINDA EM MARÇO

**FEAR.**  
PlayStation 3 • Vivendi Games • Dia 13

**300: March to Glory**  
PSP • Warner Bros. Int. • Dia 01

**Shining Force EXA**  
PlayStation 2 • Sega • Dia 20

**Armored Core 4**  
360/PS3 • Sega • Dia 20

**Cooking Mama: Cook Off**  
Wii • Majesco • Dia 20

**Grand Theft Auto: Vice City Stories**  
PlayStation 2 • Rockstar • Dia 05



> KINGDOM HEARTS II: FINAL MIX +

# Esta sim é a versão DEFINITIVA

Muito mais que um remake, e em dose dupla  
Por Gilsomar Livramento



**Plataforma:**  
PlayStation 2

**Produção:**  
Square Enix

**Desenvolvimento:**  
Square Enix

**Lançamento:**  
29 de março  
de 2007 (Japão)

**O PRIMEIRO KINGDOM HEARTS** foi uma grande surpresa que, no fim das contas, agradou a muitos mundo afora. Nascia assim uma nova franquia de sucesso da Square Enix e projeção de Tetsuya Nomura. Agora está chegando a versão obrigatória para os fãs, e os motivos para sorrir são muitos, traduzindo-se em dois DVDs recheados com muitas novidades.

## DVD 1 - KHII: Final Mix

No primeiro DVD, você terá a versão turbinada de *KHII*, oferecendo o conteúdo da versão americana (com direito a diálogos em inglês, mas legendas em japonês) e ainda contará com uma infinidade de novidades que quase o tornam um novo game. Muitas cenas e diálogos inéditos estarão presentes, detalhando e tornando a fluência da trama mais coerente e condizente com os acontecimentos de *Chain of Memories*. Além disso, haverá uma

maior integração da Organização XIII e a inclusão da XIII Mushroom – um grupo de inimigos cogumelos com números ligados a cada integrante da organização dos vilões – e reformulação de cenas e lembranças que ilustram melhor o elo entre Sora e Roxas e seu conflito com a Organização, resultando em uma batalha extra que ocorrerá no mundo *The World That Never Was*. Muita gente achou o game linear e sem atrativos extras. Nomura parece ter atendido pedidos e não só inclui novos inimigos em pontos distintos, como

ajustou a dificuldade (o Proud Mode estará muito mais difícil), incluiu uma



[www.nowloaded.org](http://www.nowloaded.org)

[www.nowloaded.org](http://www.nowloaded.org)

[www.nowloaded.org](http://www.nowloaded.org)

### ■ Uma das batalhas (secretas) contra Marluxia



opção extra chamada Critical Mode, reorganizou batalhas contra os membros da Organização (até a dificuldade da batalha contra Sephiroth foi reduzida) e adicionou um novo chefe secreto extremamente difícil. Nomura também deixou transparecer a "possibilidade" de re-enfrentar todos os membros (inclusive os mortos) da Organização XIII em uma série de batalhas inéditas na área Underworld do Olympus Coliseum. Para adequar alguns dos ajustes da trama, novas áreas foram adicionadas em diferentes mundos, mas a única revelada foi o White Place no castelo de Hollow Bastion. Em consequência disso, e do novo chefe secreto, Sora ganhou uma sexta Form: a Limit Form – ela permitirá usar as habilidades Dodge Roll, Strike Raid e Ragnarok, todas do primeiro KH, sendo que as duas últimas terão os reaction command Judgement e Giga Impact, respectivamente. Lembra das marcas Trinity do primeiro game? Pois bem, elas estarão de volta em *Final Mix*, e agregarão mais valores e novidades ainda não revelados.

### DVD 2 - RE: Chain Of Memories

Em 2004, foi lançado *Chain of Memories* para GBA, game que servia de ponte para justificar o avanço da trama e maturidade de Sora em *KHII*. Ainda em *CoM*, entra em cena Naminé, a versão "nobody" de Kairi, que detém o poder de alterar as memórias e é usada pela Organização dentro do Castle Oblivion (este apaga as memórias daqueles que vagam por seus andares), castelo este encontrado por Sora, Donald e Goofy ao final da estrada de tijolos amarelos (final do primeiro game). A de grande surpresa de *FM+* é que no lugar dos sprites e áreas limitadas, *CoM* foi totalmente reformulado (justificando o "RE" no título), com novos e extensos ambientes, personagens 3D, cenas em CG e novos diálogos (com vozes em japonês), além de pontos divididos por capítulos outros extras. O sistema integrará a jogabilidade de *KHII*, com direito a reaction commands e magias associados, associado ao uso de cartas mágicas. Estas, por sua vez, serão mantidas no Stock Technique (ativado com o botão **○** em batalha), onde serão selecionadas para as batalhas. Os botões **□** e **△** servirão

para escolher uma das cartas do seu deck, enquanto **⊕** servirá para pular à carta seguinte. Dentre as cartas, também estarão presentes algumas muito especiais que permitem a combinação de Donald ou Goofy para realizar um "MM Miracle" (Mickey Mouse Miracle?), resultando em magias super poderosas capazes de paralisar ou empurrar o adversário,

por exemplo, além de causar dano. Tanto Sora quanto os chefes terão um valor POWER em marcadores no alto da tela, equivalendo à suas forças. Segundo a imagem de uma carta com a escrita "VS Marluxia", tudo dá a entender que você será obrigado a obter cartas específicas, dentre as muitas existentes e as inéditas que foram adicionadas, para se tornar apto a usar um reaction command para evitar o ataque dos chefes. Aliás, falando neles, a quantidade de cenas e ações individuais destes em *Re:CoM* serão muitas, inclusive com novas batalhas tanto de Sora quanto Riku contra membros da Organização XIII. E como novidade é o que não falta, um minigame chamado "Vegetable Panic" – em que você deve acertar os vegetais usando a Keyblade – foi inserido no mundo de 100 Acre Wood. Também foram confirmados alguns mapas de cartas que afetarão o campo de batalha, mas nada sobre o mesmo foi detalhado.

### Mais completo e melhor

Muita surpresa ainda se ocultam em *KHII:FM+*, especialmente a do novo e revelador final secreto voltado à aparição de um personagem de armadura, seu envolvimento com os membros da Organização XIII e a "Guerra da Keyblade" no próximo game da série – projeto no qual Nomura se dedicará totalmente após a finalização de *FFXIII Versus*. Outra surpresa e sugestão de Nomura é de terminar *Re:CoM* antes de se aventurar em *KHII:FM* – possivelmente você poderá carregar o load de um game para o outro, ativando elementos de batalhas particulares de um para o outro e também ativar todos os membros da Organização em batalhas secretas no Underworld do Olympus Coliseum. Mas esta, dentre outras surpresas, certezas e incertezas, serão confirmadas primeiro pelos jogadores japoneses. E devido aos jogos das franquias de sucesso da Square Enix, assim como sua expansão de negócios, a possibilidade da chegada deste game ao ocidente ainda em 2007. Afinal, só nos EUA, *KHII* vendeu mais de 1 milhão e seiscentas mil cópias de um total de 3 milhões e 210 mil no mundo todo! Números que a Square Enix não pode ignorar. **▲**

### ■ Derrotar a XIII Mushroom garante a (novíssima) Mushroom Keyblade



### ■ Qual o significado das flores brancas no menu de batalha?



### ■ Novos detalhes (e imagem) das memórias em Halloween Town

### > UMA DAS NOVAS CENAS (E DIÁLOGO) ENTRE ROXAS E AXEL



Roxas, com um sorvete na mão, senta-se na beirada da torre em Twilight Town, quando uma voz ecoa iniciando o seguinte diálogo:

(...): Então você finalmente acordou.

Roxas: Axel...

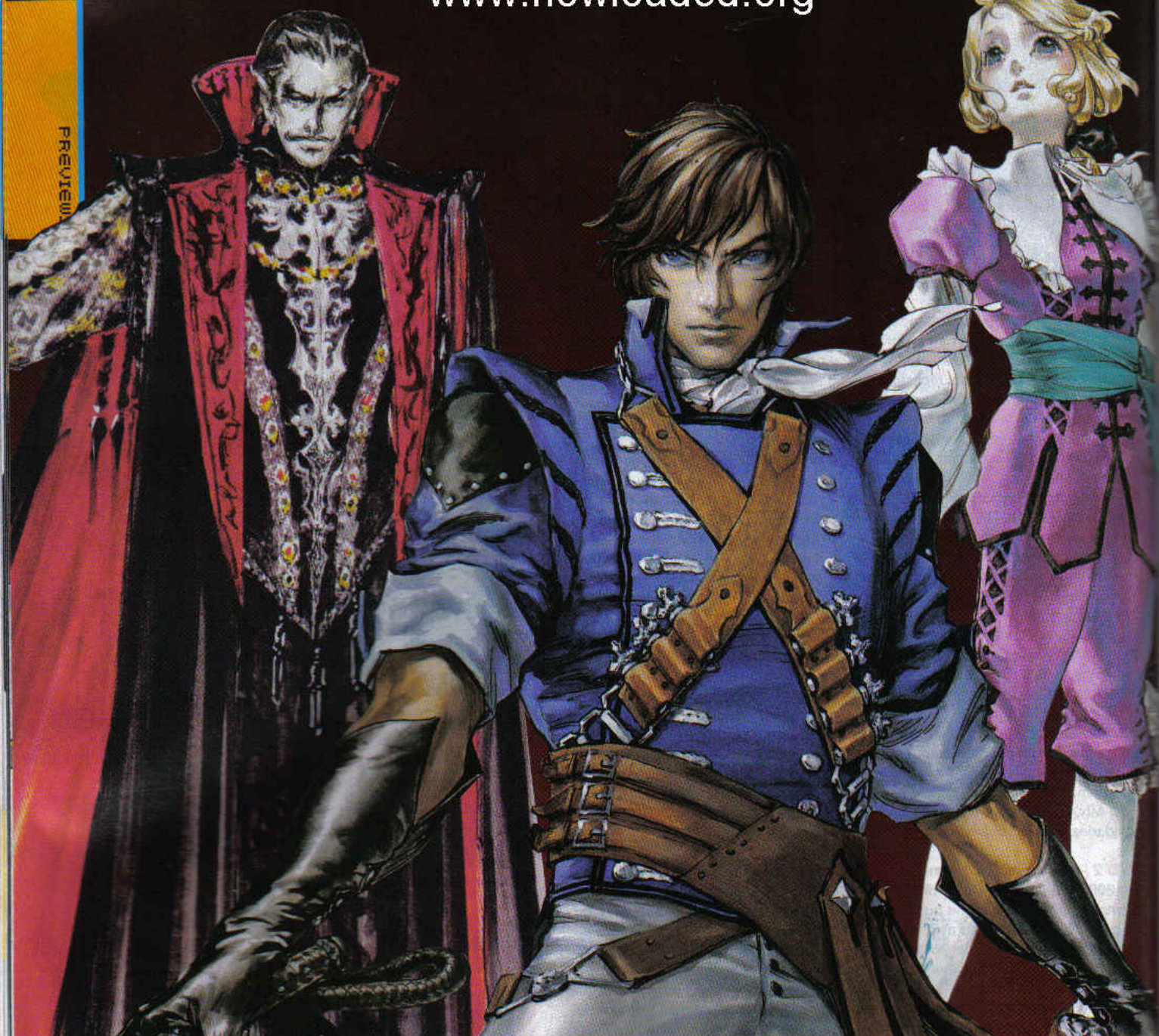
Axel: Não... isso não está relacionado com seu sono.

Roxas: Estou retornando à minha forma original...

Axel: Estive pensando por um tempo. Naminé disse a mesma coisa que você. Roxas, talvez você tenha um coração.

Roxas: Eu não tenho certeza quanto a isso... Sora encontrará a resposta.

PREVIEW

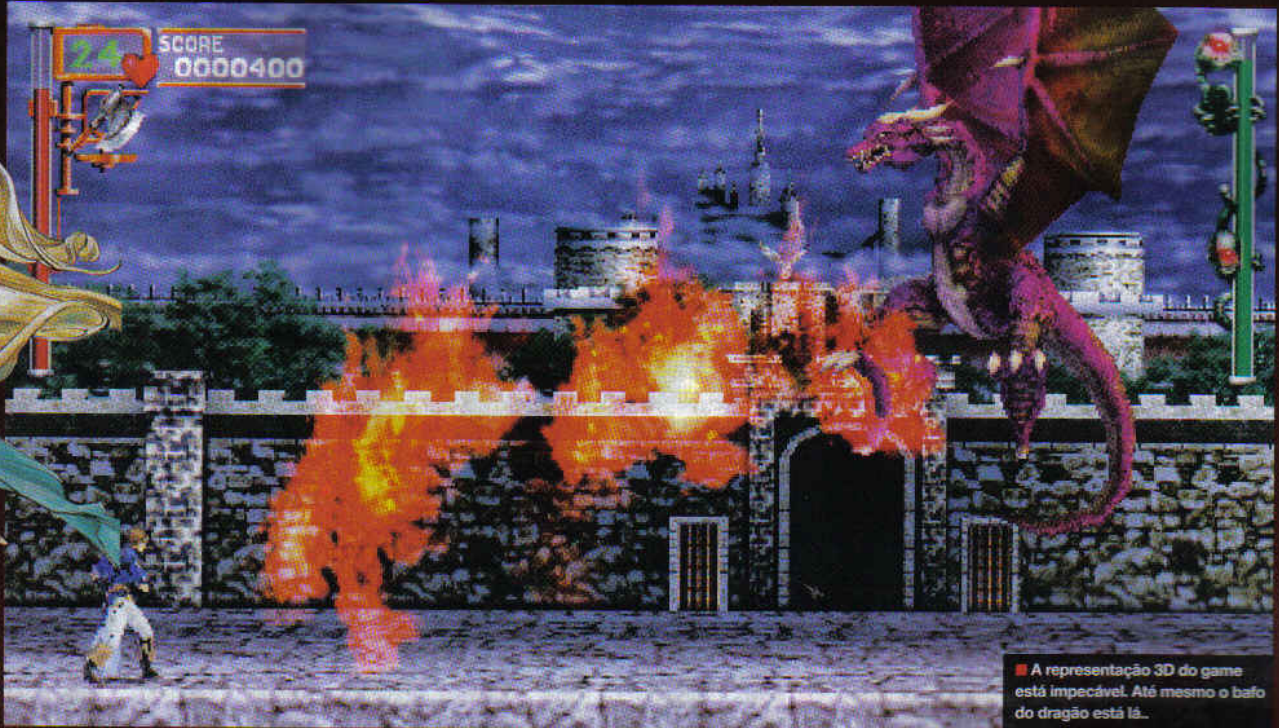


> CASTLEVANIA: DRACULA X CHRONICLES

## O retorno triunfal DO CONDE

Rondo of Blood + Symphony of the Night +  
remake no PSP = o passado em sua melhor forma

Por Shane Bettenhausen



■ A representação 3D do game está impecável. Até mesmo o bato do dragão está lá.

**Plataforma:** PSP  
**Produção:** Konami  
**Desenvolvimento:** Konami Tokyo  
**Data de lançamento:** Outubro de 2007

**MAIS OU MENOS DA MESMA MANEIRA COMO A SQUARE ENIX HÁ POUCO BRINDOU** os aficionados mais pacientes com uma versão para DS de *Final Fantasy III* (uma exclusividade japonesa durante 16 anos), a Konami tem uma belezinha à espera dos fãs do clã Belmont. No Dia das Bruxas deste ano [31 de outubro], prepare-se para uma derrota de vampiros há muito esperada com *Castlevania: Dracula X Chronicles*, uma compilação que combina a versão atualizada do capítulo lendário e clássico *Dracula X: Rondo of Blood*, lançado só no Japão, com sua seqüência para PS1 igualmente reverenciada, *Symphony of the Night*.

**Vingança sangrenta**  
 Com o passar dos anos, *Rondo* conquistou posição quase mítica entre os fãs, lançado em 1993 para o console japonês TurboDuo. A Konami tinha planos de lançamento nos EUA, mas foi obrigada a engavetá-los devido às vendas fracas do Turbo no mercado local. Uma versão para Super NES com o título simplificado de *Castlevania: Dracula X* encontrou seu caminho até os EUA em 1995, mas a versão não passava de uma sombra do original. Finalmente, os jogadores do outro lado do Pacífico agora poderão descobrir qual era

o motivo de tanto barulho... e de um jeito totalmente novo. "Nossa inspiração foi todos os fãs que pediam um título com gráficos em 3D e jogabilidade típica de 2D há tanto tempo", explica o produtor da série Koji Igarashi (mais conhecido como Iga). "Como *Rondo of Blood* nunca tinha sido lançado de maneira adequada fora

do Japão, resolvemos que seria o candidato perfeito para um remake". Então, este *Rondo* revisita os personagens simples em 2D e os cenários chapados em um "2.5D" bacanudo, em estilo artístico bem parecido com o de *Ultimate Ghosts 'n Goblins* (PSP), da Capcom. "Apesar de estarmos refazendo *Rondo* em 3D, nosso obje-

➤ AMOR À SEGUNDA MORDIDA

Quais são as diferenças entre a nova versão em 3D de *Rondo of Blood* para PSP em comparação ao original antiquado de 16-bits? A atualização parece bem fiel - as telas do PSP são as da direita.



# CASTLEVANIA: DRACULA X CHRONICLES (cont.)

tivo é manter o visual e o clima do jogo em 2D", Iga explica. "O primeiro estágio é particularmente fiel, de modo que os jogadores familiarizados com o original terão facilidade de fazer a transição para o novo visual". Jogadores com mais experiência, que brincaram com a versão para o Turbo, vão apreciar o fato de que a jogabilidade reconhecidamente difícil continua perigosamente intacta. Rondo representa uma espécie de ponte entre os clássicos *Castlevania* do passado (conhecidos por estágios lineares, controles imperdoáveis e chefes brutais) e *Symphony of the Night* (que introduziu níveis amplos interconectados, personagens ágeis e diversos elementos de RPG). Na medida em que você vai conduzindo Richter Belmont, nosso caça-vampiros levemente heróico, por estágios labirínticos em busca de quatro jovens donzelas seqüestradas por Drac (inclusive a sua amada Annette), a provação toda vai ficando cada vez mais parecida com um upgrade ambicioso de *Castlevania III: Dracula's Curse* (NES). Apesar de os estágios parecerem simples à primeira vista, logo você descobrirá que cada nível apresenta duas saídas (cada uma com seu próprio chefe), e montes de segredos escondidos. Iga planeja expandir o castelo de Drácula ainda mais: "Mudamos alguns dos estágios originais para que os jogadores experientes ainda possam desfrutar da exploração e da sensação de estar jogando pela primeira vez. Além do mais, estamos promovendo mudanças drásticas em um nível e adicionando alguns leves elementos de coleta ao jogo de modo geral, mas a jogabilidade básica continuará bem fiel [ao original]". Os três estágios que atravessamos de chicote na mão pareceram absolutamente fiéis ao jogo de 93: cada inimigo, cada power-up e cada costeleta de porco apetitosa apareceram precisamente no lugar em que deveriam aparecer. Até mesmo o controle levemente rígido era condizente com o formato em 16-bits. Um dos elementos que estávamos loucos para ver - Maria, a outra personagem jogável - ainda não estava pronto para ser mostrado, mas seu retrato retrabalhado oferece um vislumbre do seu visual novo, cheio de estilo. Alguns outros aspectos desta versão continuam no ar: Iga ainda não resolveu o que vai fazer com as cenas intermediárias do original (com cara de animê), não sabe se vai remixar a trilha sonora nem se vai poder implementar alguma funcionalidade para multiplayer. Mas informa que a versão original de Rondo para TurboDuo está no disco, em opção destravável.

## Bis sinfônico

A maior parte dos aficionados por *Castlevania* nunca enfiou os caninos em *Rondo*, mas qualquer aspirante a Belmont sabe se virar bem com *Symphony of the Night*, a aventura de

## LIVE ARCADE SYMPHONY


Drácula para download

Você não agüenta esperar até o lançamento desta coleção arrasadora? Obtenha então sua dose de *Castlevania* na Xbox Live Arcade a partir de fevereiro, quando a versão direta de *Symphony of the Night* estará disponível para download. Não apresentará nenhum dos adendos de conteúdo presentes na versão para PSP, mas vai oferecer tabela de pontuação e conquistas online. Só que tem um probleminha: como este é o primeiro título da XBLA a romper os limites de 50 MB, não vai caber na unidade de memória do Xbox 360. Isso quer dizer que os usuários mais ferrenhos do sistema não vão poder passar um tempinho a sós com a Sra. Succubus.



■ "Mãe, ele me seguiu até em casa, posso ficar com ele? Por favooooor!"

1997 para PS1 considerada, de maneira geral, o melhor momento da série. Como *Rondo* está diretamente ligado a *SOTN*, a edição dos dois jogos juntos finalmente oferecerá aos jogadores a saga completa e sem cortes de Richter, Maria e Alucard - o filho meio-vampiro estéril de Drácula. Diferentemente de *Rondo*, *Symphony* não vai receber um lifting completo e estonteante para o 3D, mas os fãs podem esperar uma lipoaspiração aqui e ali, porque a Konami vai ter de reprogramar o jogo para que caiba no formato widescreen do PSP, modificando alguns detalhes do cenário. Mas pode ter certeza de que o áudio vai mudar. "Vamos fazer mudanças nas partes com as quais não estou satisfeito", diz Iga, referindo-se especificamente à dublagem pavorosa que há muito é

motivo de vergonha para um jogo que, de outro modo, é irrepreensível. Em ocasiões anteriores, Iga também já falou sobre aspectos de *SOTN* que acabaram ficando no chão da sala de edição devido a limitações de tempo. Alguns desses elementos - duas áreas adicionais, novas músicas e a possibilidade de jogar como Richter e Maria desde o início - acabaram aparecendo apenas na versão importada para Sega Saturn, mas problemas técnicos e execução mal-feita impediram que a versão superasse sua prima do PS1 (não foi a equipe de Iga que assinou a versão). Será que veremos essas áreas e opções no PSP? "Boa pergunta, mas creio que, por enquanto, seja segredo. Só posso dizer que temos planos de incorporar conteúdo novo que será divertido para qualquer fã da série", completa o criador. 

&gt; ESPECIAL

# BattleStation!

Não tinha como errar. Centenas de milhões de unidades vendidas (chegando a ter um console para cada três famílias americanas). Um nome que quase virou sinônimo de "videogame"... como a Nintendo no final dos anos 80. O jogo parecia ganho, mas no final do ano passado, os gamers viraram as costas para a marca PlayStation. >

Por Dan "Shoe" Hsu e Shane Bettenhausen

Tradução: Marcelo Barbão

[www.nowloaded.org](http://www.nowloaded.org)



➤ Todo mundo, do gamer hardcore à grande imprensa, estava seguindo de perto o novo console da família PS. O que aconteceu? Como uma força incontrolável se transformou em vítima cheia de problemas? Será que o reinado do PS3 vai terminar antes mesmo de começar? Nós pesquisamos essa inesperada fronteira sangrenta da guerra dos novos consoles para descobrir o que deu errado... e quais são os planos da Sony.

www.nowloaded.org

### Falha no lançamento?

Do ponto de vista puramente matemático, o lançamento do PS3 foi um sucesso. Apesar de o preço ter sido quase o dobro do PS1 ou do PS2 quando eles foram lançados, o monstro da Sony rapidamente se transformou no console com a venda mais rápida da história da Sony – mais de 2 milhões de unidades nas lojas (EUA e Japão) depois de dois meses de lançamento. O principal jogo, o FPS *Resistance: Fall of Man*, foi bem recebido e se tornou o título mais popular do sistema, sendo vendido para quase metade dos gamers que compraram o PS3. Parece um resultado ótimo, não? Você ficaria surpreso. Enquanto o Xbox 360 e o Wii ganharam muitos elogios durante a época de Natal em 2006, o PS3 se transformou instantaneamente na principal vítima das críticas da indústria. Reclamações contra o preço alto, problemas no controle e lançamentos fracos se tornaram comuns nos fóruns da internet, enquanto a grande mídia preferiu destacar os preços exorbitantes encontrados no eBay e os ocasionais atos de violência que explodiram nas filas de compra do supercomputador. O console estava vendendo, mas quase todas as notícias sobre o PS3 pareciam ter um lado negativo. Quando a revista *Time* chamou o seu console de "fracasso", algo saiu errado.

O PS3 é realmente uma porcaria? Ou todo mundo só está querendo

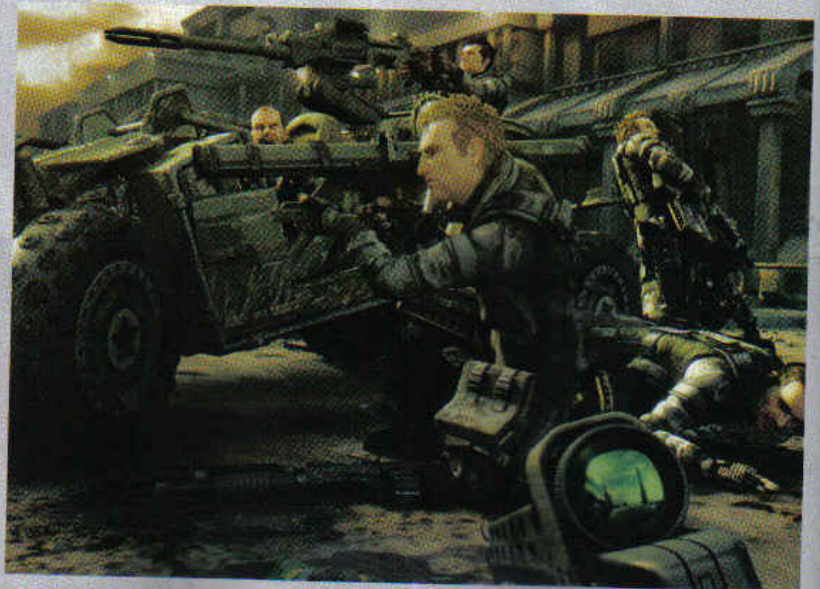
ver uma luta estilo Davi e Golias dos outros consoles (Xbox 360 ou Wii) contra a gigante da indústria? Não existe uma resposta fácil, porque uma grande quantidade de fatores contribuiu para a situação complicada do PS3. Concorrência forte, aposta incerta no formato Blu-ray, PlayStation Network prometendo e ainda não cumprindo e, finalmente, um êxodo de exclusividades para outros consoles (*Virtua Fighter 5*, *Assassin's Creed*, *Armored Core 4*, *Fatal Inertia*, *Blade Storm* e *Mercenaries 2: World in Flames* também terão versões para 360). Com *Grand Theft Auto IV* já garantido em

múltiplos consoles, será que veremos mais nomes grandes mudando de barco? Se *Metal Gear Solid 4* ou *Final Fantasy XIII* chegarem ao 360, imagine os danos inevitáveis que serão causados ao produto da Sony.

Assim, o que significa tudo isso para o PlayStation 3? A bola agora está com a Sony e as publishers, que precisam mostrar jogos excelentes. Felizmente, alguma ajuda parece estar chegando.

### Curto prazo

Exclusividades como *MotorStorm* e *F-1* vão ajudar a atrair interesse, bem como algumas promessas mul-



■ *Resistance* não teve o sucesso esperado pela Sony, mas o novo *Killzone* promete virar o tabuleiro muito em breve. Será que agora a hegemonia de *Halo* no gênero será ameaçada?

www.nowloaded.org



■ Ao que tudo indica, o novo Devil May Cry só chegará ao mercado em 2008...

www.nowloaded.org

tiplataforma como *Virtua Tennis 3*, *Def Jam Icon* e *Armored Core 4*. E, apesar da herança recebida da geração anterior, *Ninja Gaiden Sigma* parece estar muito bom no PS3. Mas é difícil ficar animado com *Rainbow Six: Vegas*, *Oblivion*, *The Godfather*, *F.E.A.R.* e *Splinter Cell: Double Agent*, que chegam atrasados e podem ser potencialmente inferiores às versões do Xbox 360.

### Mais para o final do ano

Nós esperamos boas coisas, como *Lair* e *Heavenly Sword* quando forem lançadas no meio do ano, mas o problemático projeto *Warhawk* pode sofrer mais atrasos. Pelo menos, uma onda boa de jogos para download via PlayStation Network vai ajudar a cortar o tédio. É difícil prever o que será lançado nas férias de julho. *Grand Theft Auto IV* será o grande nome nas lojas (e nos debates sociais) quando sair, em 17 de outubro, mas ele também sai para Xbox 360. Talvez um dos grandes títulos exclusivos do Japão – *Metal Gear Solid 4*, *Final Fantasy XIII* ou *Devil May Cry 4* – será finalizado a tempo de bater de frente com *Halo 3* ou *Super Mario Galaxy*. Ou talvez a Sony tenha de correr para, finalmente, terminar um *Killzone 2* que faça jus àquele ambicioso preview que eles mostraram.

Mesmo que o futuro dos softwares para PS3 pareça bom, a Sony ainda tem um longo caminho para conseguir reparar a imagem do console. Vire a página para conhecer os planos da empresa.



■ Não deixe um fã de NASCAR pegá-lo jogando o incrível *Formula 1* da Sony



■ O próximo *Final Fantasy* promete deixar os fãs de xeixo caído... e ao que indica as imagens, sem serrilhado



■ *Ninja Gaiden Sigma* é *Black* mais bonito. Tanto que as antigas CGs viraram animações em tempo real

www.nowloaded.org

publicidade negativa do PS3. O novo presidente e diretor executivo da Sony Computer Entertainment America tem uma mensagem muito clara para todos: esperem e verão. Armados com as nossas próprias implacáveis perguntas (e algumas emprestadas de nossos intrépidos leitores), pedimos que ele defendesse o complicado lançamento do PS3, mostrasse qual é o caminho para o sucesso no futuro e comentasse a situação geral da indústria de games

Jack Tretton chegou à Sony Computer Entertainment America (SCEA) no seu início, em 1995, como diretor de vendas e estava por lá no lançamento de cada plataforma PlayStation. Ele foi promovido a presidente e diretor executivo da SCEA em novembro de 2006. Ele é responsável pela gestão diária de operações, licenciamento, relações com empresas terceirizadas, desenvolvimento de negócios, desenvolvimento de produtos da empresa, marketing, vendas, e torce para os New England Patriots.

**EGM Brasil: Em todos esses anos cobrindo essa indústria, nós só vimos outro lançamento com tanta negatividade: o do Sega Saturn. O que aconteceu?**

**Jack Tretton:** O problema que temos... é a sociedade em geral. Nós fomos os melhores, sem nenhuma dúvida, por mais de uma década, e as pessoas ficam esperando que a Sony faça algo de errado. Mas nós não fizemos, então elas tentam inventar histórias que não existem. A realidade é, independentemente da forma como ela seja medida – e eu o desafio a mostrar algum número negativo –, que o PlayStation 3 foi o lançamento com mais sucesso da nossa história.

**EGM: Como você mede esse sucesso?**

**JT:** Nós tivemos muita visibilidade na E3 dois anos antes do lançamento do PS3. As pessoas disseram: "Uau, grande apresentação, realmente adorei a coletiva para a imprensa". Essa é a opinião da imprensa. Ela declarou que o nosso evento foi positivo. Quando nós partimos para o lançamento, quando os consumidores começaram a pegar o console e liam sobre o que ele podia fazer, todos ficaram muito animados e isso culminou no dia 17 de novembro. Quando você leva pessoas para 20.000 lojas em toda a América do Norte, acampando nas portas para conseguir o PS3, então é óbvio que tem um produto que despertou muito interesse no consumidor, e foi o que aconteceu.

**EGM: Bom, vamos falar sobre isso, porque, do ponto de vista do nosso estudo não-científico, nos pareceu que 50% das pessoas na fila estavam lá para ganhar dinheiro no eBay. E agora dá para ver muitas unidades nas prateleiras das lojas.**

**JT:** Verdade?

**EGM: Sim.**

**JT:** Se você conseguir encontrar um PS3 em algum lugar da América do Norte que fique nas prateleiras por mais de cinco minutos, eu te pago US\$ 1.200. Eu posso ligar para qualquer lojista agora para você falar com ele e verificar que não há nenhuma loja nos EUA onde o PlayStation 3 esteja estocado. Todos eles foram vendidos em questão de minutos.

[Nota do Editor: esta entrevista foi feita no começo de janeiro de 2007]

**EGM: Mas nós ligamos para 18 lojas ao acaso, incluindo a Best Buy e a EB Games, e metade delas tinha PS3 no estoque. Algumas tinham até 20 unidades na loja. Então, dá para comprá-los se você quiser.**

**JT:** Nós colocamos mais de 1 milhão de unidades nas mãos dos clientes norte-americanos nos primeiros 43 dias, desde o lançamento. Se apenas nove das 18 lojas que você contactou têm o produto, isso parece ser uma clara indicação de que as vendas continuam altas. E se as pessoas estavam acampando nas portas das lojas para comprar as nossas máquinas e vendê-las no eBay, e conseguiram vender com bastante lucro, eu não acho que você vai encontrar uma empresa no mundo que faleira: "sim, isso é muito ruim. Não só as pessoas acamparam atrás dele, mas ainda venderam com um lucro de US\$ 2.500 de um dia para o outro, sim, estou bastante desapontado com o nosso lançamento".

**EGM: Mas por que a visão geral do lançamento está sendo tão negativa? Os gamers tradicionais estão desapontados. A revista Time até chamou o PS3 de um dos grandes fracassos de 2006.**

**JT:** O rapaz [da revista Time] estava fazendo sua primeira entrevista sobre a indústria de

games, tinha tocado no primeiro console da sua vida uns dois dias antes, então eu posso dizer que a revista Time não entende do consumidor ou do gamer como a EGM. Tudo que eu posso dizer é que as pessoas para as quais nós tentamos vender o PlayStation 3, e nós estamos falando de vender o PlayStation 3 para um milhão de pessoas, todas elas compraram o console mais rapidamente do que nós conseguimos distribuir. Mas como estamos nessa posição de liderança, há muitas expectativas e algumas delas são pouco realistas. Se nós tivéssemos fracassado e estivéssemos em terceiro lugar, as pessoas seriam menos duras e se lembrariam dos bons tempos do PlayStation e até nos ajudariam a voltar ao topo.

**EGM: Vocês falaram: "Nós oferecemos o mesmo que a Xbox Live... o grande fator de diferenciação é que não vamos cobrar". OK, por onde começar... Há muitos recursos que vocês não oferecem agora e que o Xbox 360 oferece, como troca de mensagens mesmo estando em jogos diferentes, download em segundo plano, leaderboards [placares virtuais], suporte a conversa em todos os jogos...**

**JT:** Ela [PlayStation Network] está nos seus primeiros 60 dias e ainda não é o que gostaríamos que fosse. Mas é gratuita e eu acho isso importante, e vai melhorar. Nós sabemos bem o que os consumidores querem. Agora, se é tão importante pagar para conseguir esses recursos, então isso, acho, é um forte argumento que explica os motivos pelos quais as pessoas assinaram o serviço Xbox Live. Mas eu ainda acho que nós temos uma experiência online muito forte no PlayStation 3 e vamos continuar a adicionar recursos. Nosso objetivo é ser capaz de inserir mais recursos e continuar a fazer isso de graça.

➤ **As pessoas ficam esperando que erremos, e não erramos, então ficam inventando histórias que não acontecem.**

—Jack Tretton, presidente e diretor executivo da Sony Computer Entertainment America



Fotos: www.claudiogeritzelmann.com

**EGM: Então vai ser uma longa e dura jornada até serem capazes de dizer honestamente que "agora estamos literalmente fazendo tudo que a Xbox Live faz, mas de graça"?**

**JT:** Eu acho que vamos tentar melhorar nossos esforços online, mas eu não sei se a experiência da Xbox Live é o objetivo que queremos para nós. Nós vamos ter recursos que eles não têm; eles podem ter recursos que nós não teremos. Mas eu não poderia adiantar um prazo para a criação de todos os recursos.

**EGM: Isso lembra o que disse o CEO da Sony, Howard Stringer. Ele admitiu que o preço do PlayStation 3 é muito alto, mas que os consumidores estavam pagando pelo potencial do console. Por que não podemos pagar US\$ 600 por algo que valha o preço agora?**

**JT:** Historicamente, nossas plataformas são as melhores. Não durante três anos, nem cinco, mas por dez anos. Então, você quer fazer um investimento pelos próximos 45 dias, um ano, cinco, dez anos? Isso tem um pouco a ver com determinação tanto quanto valor. Eu entendo o que você quer dizer: o potencial está ali, mas o que realmente eu estou comprando? Eu diria que o PS3 tem a melhor experiência de jogo de qualquer plataforma que já foi lançada. [Você está levando] a combinação de grandes games, experiência online gratuita, capacidade de tocar discos Blu-ray, ser capaz de entrar na internet, possibilidade de fazer download de fotos, vídeos, música... e tudo isso são coisas que eu, como consumidor, quero ter. Então, se você quer a melhor experiência em games e dá valor a todas as outras experiências, então de repente os US\$ 599 não parecem muito dinheiro.

## A PALAVRA DOS JOGADORES

"Na verdade, só estou interessado em MGS4, mas se realmente esse jogo sair para o 360, talvez eu nunca compre mesmo o PS3."

—V46N3R

"PlayStation 3, por enquanto, não o vejo como um videogame e, sim, como um reproduzidor de Blu-ray."

—Lucas Diaz

"Se o 360 tiver mais jogos como Blue Dragon, não existirão mais grandes motivos para eu querer um PS3."

—Fernando Brandão

"O PS3 foi uma ideia surgida da megalomania da Sony, arrogante, achando que todos iriam cair no deleite do seu hardware, que só o nome faria tudo."

—Marco Antonio

"Sou mais o Xbox 360, pelo simples fato de a Microsoft estar suportando o console em território nacional, coisa que a Sony nunca pensou em fazer em 12 anos da marca PlayStation."

—José Rodrigo

"A Sony não soube aproveitar o ano extra que teve após o lançamento do 360, que arriscou ao mostrar suas armas e permitir que seus concorrentes estudassem maneiras de suplantarem todas as características do seu aparelho."

—Silvio Teixeira

"O PS3 vai ter o mesmo destino do N64: ótimos jogos, muito mais potente que os adversários, uma confiante e experiente empresa por trás, mas, infelizmente, não vai vingar."

—Douglas Mauricio

**EGM: De todas as coisas que você listou, só o Blu-ray e o serviço online gratuito são vantagens reais. Dá para fazer todo o resto no Xbox 360... por US\$ 200 a menos.**

**JT:** Bom argumento, mas eu vou apresentar um fator de diferenciação: a marca PlayStation. O que isso significa? PlayStation significa que você pode ter comprado um console em 1995 e ele tinha suporte e estava vendendo muito bem até 2005, e ele ainda vende nos dias de hoje, mas nós paramos de fabricar. E depois saiu o PlayStation 2 que vendeu 110 milhões de unidades e ainda é console mais vendido sete anos depois, em 2007, e tinha uma retrocompatibilidade com o PlayStation original. Enquanto não desapontarmos o consumidor, essa será uma vantagem estratégica para nós. Esperamos nunca desapontá-lo.

**EGM: A Sony disse que o recurso de vibração foi tirado do controle SixAxis por causa dos custos, não tendo nada a ver com questões legais. A empresa que licencia a tecnologia, a Immersion, com quem vocês tiveram problemas legais, nos contou que eles têm três meios simples de incluir aquela tecnologia no controle, no curto prazo, e que isso não vai custar mais do que a inclusão no DualShock 2 do PS2.**

**JT:** Nós vendemos milhões de unidades de hardware com um controle padrão sem o recurso de vibração e vendemos milhões com ele. Eu joguei muitos games que usavam o recurso e isso, pessoalmente, não significou muita coisa. Nós achamos que a vibração não é parte do nosso futuro. Se houver interesse nesse recurso, tenho certeza que há vários fabricantes que vão lançar controles periféricos para o PS3 com o recurso de vibração.

www.nowloaded.org

## A PALAVRA DOS JORNALISTAS

"Não tenho certeza do que penso sobre o PlayStation 3 porque ainda não o joguei, e acho que o mesmo valerá para muita gente, já que o preço do console é proibitivo. Meu palpite, porém, é que surgirão jogos muito bons para o PS3 e a partir daí ele vai crescer, sobretudo se o preço baixar um pouco."

—Daniel Galera, colunista do site *No Mínimo*

"Hoje o PlayStation 3 não é um console interessante, mas ainda o vejo como o mais provável para terminar a nova geração como líder. Apesar do desgaste que vem tendo desde a E3 do ano passado, a marca PlayStation é muito forte, e o público ainda se interessa pela estratégia mais conservadora da Sony - atualização de hardware e gráficos melhores, sem grandes inovações."

—Bruno Abreu, editor do site *Outerspace*

"O PlayStation 3 não me convenceu, mas confesso que muito foi por minha culpa. Nenhum dos games lançados até agora me gerou curiosidade a ponto de eu me esforçar para ir atrás. Não duvido que minha opinião irá mudar assim que o primeiro grande hit for lançado. Hoje eu não apostaria que o PS3 será o líder desta geração, mas também não apostaria o contrário."

—Pablo Miyazawa, editor da revista *Rolling Stone*

"Depois do evento [E3 2006], quando pude conhecer de perto o sistema, fiquei tão decepcionada que passei a descreditar no console. Hoje, reforço confortavelmente que atualmente ele é, sim, o sistema mais falho e, conseqüentemente, o menos vendido. Sua performance e aceitação devem melhorar ao longo dos anos, principalmente se o Blu-ray se tornar uma mídia popular."

—Renata Honorato, editora do site *Arena Turbo*

**EGM:** *MotorStorm* é bonito, mas não se parece nem um pouco com o vídeo original que vocês mostraram há uns dois anos para apresentar a jogabilidade dele. Qual é o objetivo de enganar o público assim? Vocês não estão apenas ganhando o desapontamento dos consumidores?

**JT:** Bom, eu acho que isso é questão de opinião. Eu acho que ele ficou idêntico e, na verdade, eu mesmo comentei que ele oferece o que foi prometido dois anos atrás. Também, foi um preview em uma coletiva para a imprensa. Não foi uma exibição para consumidores; nós não colocamos aquele vídeo no mercado. Mostramos o que a máquina podia fazer e eu acho que *MotorStorm* faz e cumpre com o prometido. O consumidor será o juiz final e é com isso que contamos.

**EGM:** Isso significa que você espera que *Killzone 2* seja tão bom como o que foi mostrado há dois anos?

**JT:** Eu acho que *Killzone* é ótimo, pelo que eu já vi dele. Será impressionante.

**EGM:** Apesar de não estarmos falando disso, o que é o *Afrika*, exatamente?

**JT:** [Risos] Bem, para mim, *Afrika* é um tributo a tudo que fizemos, e eu falo isso com toda a seriedade porque tive a mesma reação quando vi. Nós fizemos algumas coisas [no passado] que eram um pouco diferentes, e um desses games de que eu gostei muito, mas que [inicialmente] perguntei, "que coisa é essa?", e que acabou se tornando bastante relevante, do ponto de vista cultural, foi *PaRappa the Rapper* [para o PS1].

**EGM:** Mas como você vê o 360, especificamente, como concorrente?

**JT:** Eu acho que nós temos uma máquina melhor, eu acho que temos um modelo de negócio melhor e acho que vamos ganhar no longo prazo. Estou muito satisfeito de termos vendido mais unidades do PS2 do que eles de 360. Isso é algo que me surpreendeu, francamente. Mas apesar de os primeiros indicadores não serem irrelevantes, não dá para ignorá-los e eu ficaria um pouco preocupado, se fosse eles.

**EGM:** No passado, a Sony não parecia tomar conhecimento ou reconhecer a concorrência, por causa da sua postura arrogante de líder. Mas, na última coletiva de imprensa, você fez algumas críticas ao Xbox 360, falando do barulho e da bateria enorme. Isso é um sinal de que vocês estão tratando a Microsoft como uma ameaça legítima?

**JT:** Não, eu acho que isso foi uma tentativa de ser engraçado. Você está falando de duas coisas. Em relação ao modelo de negócio, nós o executamos independentemente de quando nossa concorrência está lançando, qual o preço deles e qual a estratégia deles. Eu não passo muito tempo pesquisando as estatísticas das máquinas da concorrência. Eu passo muito tempo seguindo o que nós estamos fazendo e, francamente, se a nossa concorrência tem sucesso e nós também, é melhor para a indústria. Mas se um consumidor vai comprar um console, queremos que ele compre o nosso.

**EGM:** Como você vê o Wii?

**JT:** Eu acho que a Nintendo está tentando encontrar seu nicho no mercado. Os primeiros resultados que eu vi foram bastante positivos, mas eu não sei se esse é o tipo de máquina que essa indústria precisa para dar o salto que é preciso dar de vez em quando. Novamente eu pergunto, ela está vendendo para 100 milhões de consumidores no mundo todo, para 50 milhões de consumidores na América do Norte, atraindo novos consumidores, expandindo a base?

**EGM:** Quais são os objetivos a curto prazo para o PS3 agora?

**JT:** É ter o máximo de unidades produzidas o mais rápido possível. Nós gostaríamos de não precisar fazer entregas emergenciais como estamos fazendo agora e normalizar a distribuição - isso provavelmente vai acontecer em março/abril. Esse é o objetivo número um. O objetivo número dois é que, apesar de estar animado com o que alcançamos no lançamento, estou animado, assim como os consumidores, para ver muitos games no mercado, o mais rápido possível - games que diferenciem nossa plataforma e realmente mostrem o que ela pode fazer.

**EGM:** E no longo prazo?

**JT:** A questão é transformá-la [a plataforma] em um sucesso. Para nós, sucesso significa 40 a 50 milhões de consumidores na América do Norte. Sucesso significa ter boas vendas no mundo todo sem exceção [até no Brasil?]. É difícil ter sucesso na América do Norte, mas fazer isso no Japão e na Europa ao mesmo tempo é extremamente difícil, porque os consumidores têm gostos diferentes. Depois de três anos é que eu vou poder dizer com algum grau de certeza como estamos indo, como fomos e como eu acho que iremos durante o ciclo de vida do console. Há muito trabalho a ser feito nos próximos anos.

**EGM:** Você acredita que o PS3 possa alavancar o formato Blu-ray?

**JT:** Eu acredito que podemos complementar o formato Blu-ray. Eu não



■ Tretton afirma que *Resistance: Fall of Man* "claramente demonstrou a força e o potencial do PlayStation 3"

➤ **Se... estivéssemos num distante terceiro lugar na corrida das plataformas, as pessoas... iriam tomar nosso partido para que voltássemos ao topo.**

www.nowloaded.org

## A PALAVRA DOS CRIADORES

"Eu esperava mais da empresa que teve um ano a mais que a Microsoft para melhorar o que a concorrência tinha feito. Por que a Sony não conseguiu ter uma arquitetura online que fosse a metade do que é a Xbox Live é algo que não consigo entender. Eu não sei quando a potência ganhou sozinho a guerra dos consoles, mas parece que é nisso que eles estão apostando."

—Game designer anônimo

"A PlayStation Network foi um desastre desde o primeiro dia. Basicamente, os desenvolvedores tiveram que fazer todo o trabalho pesado. A Microsoft só nos pediu para inserir um plug-in no código deles. A Sony exigiu que construíssimos tudo ou usássemos uma tecnologia de terceiros. Infelizmente, eu acho que a qualidade dos games poderia melhorar se o processo de desenvolvimento não fosse tão complicado. Em relação ao relacionamento, a Microsoft é muito superior em termos de comunicação, suporte e oportunidade. Mesmo a documentação para certificação técnica inicial da Sony chegou atrasada e só veio em japonês. Como estúdio, nós estamos animados com as possibilidades do PlayStation 3 e vamos fazer de tudo para apoiá-lo, mas isso não significa que vamos fingir que estamos contentes com a situação."

—Produtor de games anônimo

## A PALAVRA DOS LOJISTAS

"Um sonho! Assim talvez pudesse ser descrito até aqui a maior tecnologia em videogames da atualidade. A procura é alta, as expectativas enormes. Mas as decepções acabam superando quase todo o positivismo do povo que 'nunca desiste'. A pergunta a ser respondida é: o sonho se tornará realidade?"

—Maurício, gerente da Only Games

"O PlayStation 3 é um produto que promete. Hoje sua venda ainda é muito baixa, somente para os fanáticos. A gama de jogos ainda é muito restrita, mas se seguir o caminho de PS2, promete ser o console com melhor mix de games."

—Gestor comercial que pediu para não ser identificado

"Provavelmente, num futuro próximo, deva emplacar aqui no Brasil, quando o preço baixar e tiver jogos que valem o investimento. A relevância no mercado brasileiro hoje é bem pequena, devido à Sony não estar oficialmente no país, o console ter poucos jogos e ser muito caro."

—Claudinei Freitas, Housegames

"É como se tivesse sido lançado antes do tempo. Acho que com o tempo (de

um a dois anos, para ser sincero) ele embarca. Na verdade, o leitor de Blu-ray está sendo, para muitos, o principal atrativo do console."

—Marcos Teixeira, Metrópole Games

"Nenhum jogo à altura que possa nos mostrar sua capacidade, além de um custo-benefício muito abaixo em relação à concorrência. O mercado ainda se mostra tímido por causa do preço, mas começa a dar sinais de melhoras."

—Eduardo Santos, gerente da Disk Games

"É um console muito novo, e os desenvolvedores e produtores de jogos não têm o completo conhecimento da plataforma e de seu poder gráfico e de processamento. Os clientes dizem que vão esperar o preço baixar um pouco, reclamam da pouca variedade de títulos e estão sentindo a falta de Winning Eleven."

—Rodrigo Silva Carvalho, Gameone

"A procura é grande, mas [os clientes] reclamam demais do preço e falta de jogos bons. [A relevância no Brasil] é grande, pelo nome. Mas se a Sony não lançar jogos bons, ele pode ficar para trás."

—Rodrigo Soares de Oliveira, CDStation Games

acho que poderemos fazer tudo sozinhos. Vai depender das empresas que produzem eletrônicos para os consumidores; é um erro pensar que o Blu-ray é um esforço só da Sony. Vejo que ele é bom para os consumidores como formato para filmes, mas, mais importante, é bom para os gamers. O Blu-ray faz coisas maravilhosas para a comunidade desenvolvedora e o que eles podem oferecer para os consumidores com o Blu-ray. É algo que nenhum outro console pode oferecer.

**EGM: Por que vocês não conseguiram popularizar o formato UMD com o PSP?**

**JT:** O erro que fizemos no UMD como formato para filmes foi achar que os estúdios de cinema entenderiam os nossos consumidores e seus gostos, que eles sabiam o que estavam fazendo. Ele inundaram o mercado com filmes – eu não sei se eram necessariamente os filmes que

nossos consumidores queriam.

**EGM: Qual é o futuro do conteúdo via download? Você espera ter todos os games de PS1 disponíveis para download em algum momento?**

**JT:** Eu acho que o conteúdo para download é muito bom. Não é fisicamente possível colocar nas lojas todos os jogos que já foram feitos para PlayStation e há milhares de games que só foram lançados na Europa e no Japão que o consumidor americano nunca viu. Então, a oportunidade de distribuir esse conteúdo via download é muito animadora.

**EGM: Como vocês tratam as inovações, quando os riscos financeiros são maiores que nunca?**

**JT:** É melhor ser a Insomniac [desenvolvedora de Resistance] e já ter feito coisas boas se quiser um investimento

nosso de US\$ 30 milhões e esperar por três anos pelo game. Eu não acho que é uma oportunidade real para alguém que acabou de sair da faculdade, mas por outro lado, existem oportunidades reais de desenvolvimento para PS2, PlayStation Portable e games online (para download), setores em que estamos muito interessados em pequenos estúdios ou pessoas que estão dando os primeiros passos nas suas carreiras.

**Independentemente de ter tentado atenuar os problemas do PS3, o Sr. Tretton ainda vai ser obrigado a enfrentar uma enorme concorrência no mercado de videogames. Como nenhum console existe no vácuo, é justo mostrarmos como está o presente e o futuro dos outros consoles. Nem tudo é boa notícia. Alguns deles gostariam de ter os problemas do PS3...**

www.nowloaded.org

# Para o Brasil

Os jogos online de hoje e de amanhã  
Por JP Nogueira

NUM PAÍS COM TAXAS ELEVADÍSSIMAS DE PIRATARIA, os Massively Multiplayer Online Games parecem ter encontrado um terreno promissor. Claro, existem os servidores piratas espalhados pela internet, mas eles não fazem sombra à quantidade de jogos que tem sido lançados por aqui.

O Brasil já conta com cinco empresas investindo em jogos online (Gamematrix, Gunsoft, Kaizen, Level Up! Games e Orange), e é possível escolher entre mais de uma dezena

deles, desde jogos casuais até RPGs mais exigentes. O caminho trilhado pela maioria desses MMOGs é semelhante: eles se destacam no exterior, especialmente em países orientais, como China e Coreia do Sul, atraem milhões de jogadores e então ganham uma versão no Brasil. Enquanto você se diverte com o cartão disponível no Brasil, fique atento ao que acontece em outros cantos do mundo. Pode ser que amanhã você esteja se aventurando por um desses jogos.



## Primeiros Acertos

Os brasileiros amam a internet, não há dúvidas. Dê uma olhada em comunidades online como o Orkut ou avaliar o sucesso de blogs, flogs, chats e fóruns entre nós. Para os jogadores, isso não é diferente. Já há algum tempo os brasileiros desbravam sites de jogos online, cadastram-se e passam a figurar entre gringos nos servidores internacionais. Mas o pagamento em dólar com cartão internacional, lag devido à distância do servidor e problemas com a língua inglesa sempre foram uma grande barreira para a maior parte do público tupiniquim. Isso quando as próprias empresas não bloqueiam IPs de países estrangeiros, como é o hábito com jogos do Sudeste Asiático. De olho nesse mercado, algumas empresas decidiram investir e tornar os MMOGs uma realidade no Brasil. Uma das pioneiras, a Ignis Soft partiu para a briga com *Erinia*, um RPG desenvolvido aqui, com elementos do folclore brasileiro integrados ao seu universo. Um investimento inovador e de risco, que passou apuros para estabelecer servidores nacionais, mas também chegou a ser exportado para a Alemanha, por exemplo. Recentemente, passou da Ignis Soft para a Rede Networks, que vem operando os cadastros e investindo em eventos no jogo. Embora compartilhasse o mesmo espírito visionário, um grupo de amigos resolveu investir num título que já fazia sucesso nos EUA e em alguns países asiáticos. Sob a franquia da Level Up! Games, eles negociaram a localização de *Ragnarök Online* para o Brasil. Desde então a versão nacional passa por um trabalho pesado de tradução, que se estende a cada nova atualização (que no caso de *RO* são chamadas de "Episódios"). Dessa forma, *Ragnarök Online* iniciou sua fase

de Beta Test no Brasil em setembro de 2004. Com um sistema de pagamento de mensalidade, um preço acessível e uma campanha de marketing bem planejada, até 2007 arrebatoou mais de 400 mil jogadores para o universo baseado na mitologia nórdica. Outro título que já se tornou popular entre os jogadores online foi *Gunbound*. No comando de um Mobile, o objetivo é calcular a trajetória do seu disparo e bombardear os adversários. Com partidas relativamente rápidas, disputas acirradas e muitos oponentes para se enfrentar, o fato de ser um jogo gratuito o fez cair na graça dos jogadores. A aposta da Ongame se baseava no comércio de itens com Cash, moeda virtual utilizada para compra de equipamentos. De olho nas tendências, ficou claro que trazer um jogo de sucesso para o mercado nacional era mais lucrativo do que produzir um totalmente novo.

## Tocando o barco

O mercado de MMOGs no Brasil passa por uma nova fase. As conexões banda larga se multiplicaram pelo país e os novos jogos não exigem máquinas tão poderosas, facilitando o acesso para alguns jogadores. Agora você pode escolher melhor algo que vá de encontro às suas expectativas e gosto. E embora a maioria ainda seja relacionada com elementos medievais fantásticos, o leque abrange desde jogos de tiro até combates espaciais. Depois da febre de *Ragnarök Online*, a LUG percebeu que seu carro-chefe havia perdido um pouco o brilho. Então a aposta foi trazer novos jogos para o catálogo. Como *The Duel*, um jogo de tiro com movimentação que mistura armas de fogo, armas brancas e acrobacias, e *Grand Chase*, jogo de luta de plataforma com personagens carismáticos e infantis. Recentemente veio *Rising Force Online*, um RPG

## APONTE E CLIQUE

Se você não agüenta mais ficar de fora dos mundos de jogos online, avalie bem aquele que melhor se enquadra no seu estilo. É muito fácil se apegar a um personagem e submeter-se a um serviço ruim por parte da empresa que mantém o título. Ou então conviver com uma comunidade repleta de maus jogadores, que adoram acabar com a diversão dos outros ao praticar KS (Kill Steal, matar monstros que você já esteja batalhando) ou Looting (roubar itens que surgem para outros jogadores).

Há ainda aqueles jogos deficientes em segurança e repletos de malfetores, uma combinação sinistramente ideal para invasão de contas, itens ou até mesmo roubo de informações pessoais. Portanto, esteja atento e não se submeta a situações assim. Um MMOG não se resume apenas ao programa que você instala na sua máquina, mas é um conjunto de elementos que podem fidelizá-lo por meses ou ser o motivo de frustrações. Uma dica é jogar sempre com amigos e pesquisar bem antes de se dedicar a um jogo em específico. Ter companhia nas aventuras virtuais faz uma grande diferença na hora de se dedicar a um jogo online. ➤

3D futurístico ambientado na guerra entre três raças (os arcanos Cora, os metálicos Acrecianos e os tecnológicos Bellatos) pelos recursos de um planeta. A Ongame também reforçou seu catálogo com *With Your Destiny*, RPG 3D com ambientação medieval. Atualmente ela conta com a representação de *Pang Online*, em Open Beta (fase de testes), jogo de tiro com grande personalização sobre de personagem. Na mesma linha, a Kaizen trouxe para o Brasil *Priston Tale*. Foi o primeiro MMORPG aqui no Brasil a implementar a venda de itens fornecendo vantagens.

Fugindo do mercado dos RPGs, um popular jogo de golfe também chegou aos computadores tupiniquins com gráficos bonitos e personagens em estilo mangá: *Pangya*.



• Cabal online é baseado no sistema de combos

## Sangue Novo

*Cabal Online*, da Gamemaxx, tem uma proposta interessante: unir os elementos de um MMORPG com a ação desenfreada dos fliperamas. O sistema de batalha é baseado em combos, as seqüências de golpes quase intermináveis que dilaceram os inimigos. O Beta fechado está em andamento, e há a expectativa de ser aberto logo para o público.

*Last War*, conhecido lá fora como *Last Chaos*, foi trazido pela Gunsoft (que estreou com *Kaos Online*) e apresenta um mundo medieval tomado pela maior guerra de todos os tempos. Os gráficos são muito bonitos e trazem bastante realidade ao cenário. Também existem as Dungeons Pessoais, locais em que você entra sozinho para caçar uma série de monstros e tem acesso a habilidades exclusivas, sem influência de outros jogadores.

A expectativa é que uma nova leva de jogos online seja disponibilizada para o público em 2007. Bastar dar uma olhadinha nos MMOGs que estão bombando lá fora para se ter uma noção de como o mercado ainda pode melhorar. E com uma concorrência mais forte ainda, algumas empresas daqui valorizarão melhor aos seus jogadores. Se você quer que alguém viva no seu universo, nada melhor do que fazer ele sentir-se bem, certo?

## SISTEMAS DE PAGAMENTO

Já decidi o que quer jogar na internet, mas esbarrou no fator "pagamento"? Sim, é essa barreira que priva alguns jogadores de experimentarem os melhores jogos disponíveis no mercado, como *World of Warcraft*. Existem pelo menos três modelos de negócios no mercado dos MMOGs. O primeiro e mais antigo é o pagamento de mensalidades.

Algumas empresas, inclusive, dão descontos para jogadores que compram mais de um mês de assinatura. Assinar por seis meses, por exemplo, pode garantir um bom desconto.

Algumas empresas cobram pela caixa do jogo, como é o caso de *City of Heroes* e *City of Villains* comercializados aqui pela Level Up! Games.

O segundo modelo é a disponibilização gratuita do jogo na internet. Qualquer um pode baixar e instalar o jogo sem problemas, e começar a se divertir após algumas atualizações. Mas onde a empresa ganha nisso? Ela vende itens para os jogadores melhorarem a evolução dos

personagens ou conseguir equipamentos melhores. É uma prática criticada por uma parte das comunidades, por beneficiar quem tem maior poder aquisitivo. Mas aí há um dilema: existe um mercado informal muito forte baseado em RMT (Real Money Transaction). Cabe a empresa decidir se combaterá essa informalidade com banimento de contas e advertências ou então oficializar as ofertas e gerenciar esse comércio.

O último modelo é uma mistura dos dois anteriores. Você pode jogar sem pagar centavo algum, mas pode a qualquer momento mudar a sua conta para mensalidade. Isso significa que algumas vantagens serão oferecidas em troca, como disponibilização do serviço de suporte ou acesso a áreas exclusivas do jogo. De uma forma ou de outra, sempre haverá uma opção que melhor se enquadra às suas condições. Você pode até não jogar aquilo que deseja, mas também não ficará de mãos abanando.

## ONDE BAIXAR?

Ficou curioso para testar os jogos que são comercializados no Brasil? Alguns deles oferecem um período de alguns dias para teste grátis, como é o caso de *Ragnarök Online*. O formato adotado pelos outros permite a jogatina de graça – você pagará apenas por algumas vantagens ou itens exclusivos oferecidos em lojas virtuais. Faça a sua escolha!



• Cabal Online  
<http://www.cabalmania.com.br/>



• Last War  
<http://www.lastwar.com.br/>



• Gunbound, With Your Destiny  
<http://www.ongame.com.br>



• PangYa  
<http://pangya2.unogames.com>

• Ragnarök Online, The Duel, Grand Chase, RF Online  
<http://www.levelupgames.com.br>

# REVIEWS

> no mundo dos videogames, um só de esparta já dá conta do recado

## > ÍNDICE DOS JOGOS

- PC**
- 68 World of Warcraft:  
The Burning Crusade
- 69 Sam & Max Episode 2:  
Situation: Comedy
- Sam & Max Episode 3: The  
Mole, the Mob and the Meatball
- Wii**
- 70 Wii Play
- 360/PS3**
- 71 Armored Core 4
- Xbox 360**
- 71 Samurai Warriors 2: Empires
- 72 Guitar Hero II
- PlayStation 3**
- 74 Virtua Fighter 5
- PlayStation 2**
- 78 God of War II
- 82 Ghost Rider
- Ar Tonelico: Melody of Elemia
- PSP**
- 83 The Warriors
- Ratchet & Clank: Size Matters
- Nintendo DS**
- 84 Lunar Knights
- Diddy Kong Racing DS
- 85 Wario: Master of Disguise
- Game Boy Advance**
- 86 Final Fantasy VI Advance
- Nano Reviews**
- 88 Sid Meier's Railroads! (PC)
- Salamander Portable (PSP)
- Parodius Portable (PSP)
- Twinbee Portable (PSP)
- 89 Stronghold Legends (PC)
- Romance of the Three  
Kingdoms XI (PS2)
- Lumines Plus (PS2)
- SnoCross 2:  
Featuring Blair Morgan (PS2)
- Chulip (PS2)
- Avatar:  
The Last Airbender (PS2/GC/XB)
- Virtual Live Network**
- 90 Super Mario World (Wii)
- The Legend of Zelda:  
Ocarina of Time (Wii)
- Tekken 5: Dark Resurrection (PS3)
- Alien Hominid HD (360)
- Celulares**
- 91 Rocky Balboa
- Sonic Jump
- Project Gotham Racing Mobile
- Banjo-Kazooie:  
Grunt's Revenge: Missions

## GOD OF WAR II

> NOS REVIEWS DESTA MÊS...

# OS DEUSES PAGARÃO CARO

Kratos está de volta e não está feliz...

### O QUE É 'MELHOR'?

"Guerra, posso passar aí amanhã para jogar?". "Guerra, me passa a lista de colaboradores?", "Guerra, levanta pra mim os jogos do mês?"... foram algumas das perguntas que ouvi no último mês, enquanto cobria as férias do Ricardo para editar os reviews da EGM Brasil. Cuidar desta parte é trabalhoso e prazeroso, o melhor é poder escolher qual jogo vai avaliar. Nem todos os analistas pensam ou trabalham de forma igual, sequer sabem qual é a nota de seu companheiro de review, tomando o desafio ainda maior, pois temos que contextualizar os reviews e mantê-los coerentes. Eu senti falta desta correria insana, mas agora o Ricardo voltou de suas férias e fica ao encargo dele juntar os pensamentos de nossos analistas para oferecer a você informação e diversão.

—Rodrigo Guerra,  
Editor de Reviews Especialmente

### > O PESO DAS NOTAS

<b>10 a 9</b>	Excelente
<b>8.5 a 7</b>	Bom
<b>6.5 a 5</b>	Regular
<b>4.5 a 3</b>	Ruim
<b>2.5 a 0</b>	Péssimo

### > FILOSOFIA DE AVALIAÇÃO

**Reviews:** A EGM Brasil avalia os games baseado em sua originalidade, diversão, jogabilidade e replay, e atribui uma única nota geral a eles. A escala é simples e vai de 0 a 10, com escalas de 0.5 ponto. Sempre que um game receber nota 10, pode estar certo de que se trata de um dos melhores jogos da história, superior a tudo em seu gênero. Já a nota 0 significa que o game é uma porcaria completa, e deve ser tratado como um vírus contagioso. No meio do caminho está o 5, uma nota média, e que não é ruim. Repetimos: 5 é a MÉDIA. Simples, não?

**Selos:** Nossos selos são atribuídos aos jogos que recebem médias mais altas. Selo Prata: para os jogos que recebem média 8.0 ou 8.5. Selo Ouro: para os jogos que recebem média 9.0 ou 9.5. E selo Platina: para os jogos que recebem o lendário (e raro) triplo 10 dos analistas. Além disso, temos o selo Jogo do Mês (para aquele que recebe a melhor média de notas da edição) e o selo Lixo do Mês (para aquele que recebe a pior média de notas do mês).

AS NOTAS  
(DE 0 A 10)

FABIO

**9.0**

EXCELENTE

FARAH

**6.5**

REGULAR

ERIC

**1.5**

PESSIMO



**Jogo do Mês:**  
**God of War II** e o poder do PS2 como nunca se viu antes



**Guitarras Furiosas:**  
Novas músicas e volume no talo... para desespero dos vizinhos



**Pancadaria em 1080p:**  
Espancar o adversário em alta definição é muito mais gostoso

www.nowloaded.org

## ELENCO DE ANALISTAS

Fechamento com pancadaria (virtual), tiros (reais) e muita confusão



### Fabio Santana

Editor Executivo

Falar mal do cabelo do chefe não é uma boa idéia, então nem vou contar que o Guerra o chamou de "Fabinho" quando adentrou a redação nessa peruca.

**Jogando:** VF5, FFVI, Zelda: TP  
**Blog:** [gamerlifestyle.wordpress.com](http://gamerlifestyle.wordpress.com)



### Ronaldo Testa

Editor da Nintendo World

"Como pode uma coisa dessas? Dois jogos com o mesmo personagem: um tão bom, outro tão medíocre". A cara do Testa já diz tudo, tire suas conclusões de notas pela expressão facial dele.

**Jogando:** Final Fantasy III  
**Blog:** [hardgamer.wordpress.com](http://hardgamer.wordpress.com)



### Rodrigo Guerra

Editor da SuperDicas PlayStation

Durante um tiroteio na padaria, o Guerra resolveu fingir de morto e gritou "aamgh" com a mão no peito. Resultado: uma garota saiu correndo chorando. É sério.

**Jogando:** Hotel Dusk, Zelda: TP  
**Blog:** [guerreiro.wordpress.com](http://guerreiro.wordpress.com)



### Renato Bueno

Editor da EGM PC

E durante o mesmo tiroteio em que o Guerra se fingiu de morto, o Bueno continuou calminho, sem mesmo engasgar com as lentilhas do almoço. "Era calibre pequeno", disse ele.

**Jogando:** Supreme Commander  
**Blog:** [freeko.wordpress.com](http://freeko.wordpress.com)



### Ricardo Farah

Editor de Reviews

Voltou de sua lua de mel cheio de energia e vigor. Calma, não pensem besteira, ele só está empolgado com a chegada do novo *Guitar Hero*, para Xbox 360. Ô, maldade, hein?

**Jogando:** Guitar Hero II (360)  
**Blog:** [www.rfarah.com](http://www.rfarah.com)



### Orlando Ortiz

Editor de Voadoras

Jogou *Virtua Fighter 5* demais, tomou muitas cervejas no carnaval e acabou aprontando na praia. A título de curiosidade, a vítima na foto é um dos melhores amigos dele.

**Jogando:** Virtua Fighter 5  
**Blog:** [naomola.wordpress.com](http://naomola.wordpress.com)



### Henrique Minatogawa

Revisor e Redator

Dizem que não temos minas na redação, mas isso é uma mentira. Temos o Minatogawa, que além de ser mina, é também togawa, ou seja, japonesa.

**Jogando:** Star Wars: KOTOR  
**Blog:** [spoilerproof.wordpress.com](http://spoilerproof.wordpress.com)



### Pablo Miyazawa

Membro Honorário

Para eliminar seu charme excessivo com as garotas, Pablo teve de adotar medidas drásticas: comprou o chapéu alemão mais feio que encontrou e nunca mais o tirou da cabeça.

**Jogando:** The Warriors  
**Blog:** [gamerbr.blog.ig.com.br](http://gamerbr.blog.ig.com.br)



### Gilsomar Livramento

Colaborador

Sabe o que o Gil está pensando? "Vou trocar isso aqui por dinheiro, e depois fazer mais dinheiro, ha ha ha! Detonados nunca mais!". Pobre Gilsomário, vive em um mundo de fantasias.

**Jogando:** SF Alpha Anthology  
**e-mail:** [celgaria@gmail.com](mailto:celgaria@gmail.com)



### Renata Honorato

Colaboradora

Eis uma autêntica foto da Renata Honorato trajando preto, ao mesmo tempo em que segura um papelzinho com os dizeres "sampaist.com". OK?

**Jogando:** Sam & Max  
**Blog:** [gamegirl.blog.ig.com.br](http://gamegirl.blog.ig.com.br)



### Gustavo Hitzschky

Colaborador

Gustavo não acha seu sobrenome difícil de pronunciar. Mas como a piadinha nome+[chiado de rádio] já foi usada, resolvemos adaptar para Hitz[TV fora de sintonia], para ficar mais moderno. Gostou?

**Jogando:** Sam & Max  
**Blog:** [hadcooken.wordpress.com](http://hadcooken.wordpress.com)



### Suzana Bueno

Colaboradora

A foto com a colher de plástico na boca não deu muito lobo, então a Suzana resolveu trocá-la por uma máquina fotográfica. Porém, a máquina vai na mão mesmo.

**Jogando:** WoW Burning Crusade  
**E-mail:** [suzanagbueno@gmail.com](mailto:suzanagbueno@gmail.com)

## E ainda

### EGM Brasil

Alexei Barros

Redator

Contribuinte

Henrique Sampaio

Redator

Contribuinte

Renato Pelizzari

Redator

Contribuinte

Adriano Trivisan

Redator

Contribuinte

Claudio Prandoni

Redator

Contribuinte

Douglas Pereira

Redator

Contribuinte

Eric Araki

Redator

Contribuinte

Gustavo Lanzetta

Redator

Contribuinte

JP Nogueira

Redator

Contribuinte

Rodrigo Raugust

Redator

Contribuinte

## > COMO FUNCIONA

Na EGM Brasil, cada game é jogado por três analistas diferentes. O primeiro fica a cargo de escrever o review principal – aquele que, além de maior, necessita de mais informações. O segundo escreve um review concordando ou discordando com a opinião do primeiro redator. Por fim, cabe ao terceiro analista escrever um review que faça referências à série, franquia ou quaisquer informações necessárias para completar o conteúdo da análise. Ainda assim, os três analistas expressam suas expectativas e opiniões pessoais quanto ao jogo avaliado e, só após a edição final, é que ficam sabendo as notas dadas por todos os redatores.

www.nowloaded.org

www.nowloaded.org





■ Você pode dar toques pessoais em seus lutadores, percebe?

PlayStation 3

# VIRTUA FIGHTER 5

■ Produção: Sega ■ Desenvolvimento: Sega-AM2 ■ Jogadores: 1-2 ■ Site: [www.sega.com](http://www.sega.com)

AS NOTAS  
(de 0 a 10)

GUERRA

**9.0**  
EXCELENTE

GUSTAVO

**9.5**  
EXCELENTE

ORLANDO

**9.5**  
EXCELENTE

**O melhor:** pancadaria para gente grande  
**O pior:** diminui a vida útil do seu joystick  
**O narrador:** tomou umas e fala tudo atrasado. Desligue

## O couro vai comer

→ **GUERRA:** Cai nas mãos dos jogadores mais famintos por jogos de luta a responsabilidade de comprar o primeiro jogo obrigatório do PlayStation 3. Chega de jogos meia-boca. Aqui no Brasil não aceitamos jogos de tiro tão bem quanto os americanos – desculpe, mas *Resistance: Fall of Man* não desce nem a pau. Depois de um tempo amargo, sem lançamentos de games bons de verdade, finalmente podemos jogar um dos melhores jogos de luta que já apareceram na face da Terra. **Virtua Fighter 5 é jogo pra macho, pra mocinha e pra quem mais gosta de enfiar o pé virtual na cara de um adversário.** O bom é que VF5 é jogo para todos, do melhor jogador casual ao cara super dedicado. Quem quer apenas apertar botões vai conseguir jogar contra o computador e até contra seu priminho sem noção que fica enchendo o saco

para jogar uma. Mas *Virtua Fighter* é, acima de tudo, uma série que precisa de dedicação. Esqueça o seu personagem de MMORPG nível 99 e todas as armas ferradas. Dedicação é aquilo que os jogadores japoneses têm de sobra – alguns seres assumem que conseguem reagir a cada um dos 60 frames dos movimentos dos personagens na tela. Sim, existe gente que não vive para mais nada. Gustavo, Orlando e eu somos jogadores medianos. Gostamos de nos dedicar, mas existem outras coisas supérfluas na vida, como respirar, comer, dormir... Enfim, se você não se controlar, VF5 vai tirar você de seus amigos, namorada e até de sua família. É um jogo que vai manter seu PlayStation 3 ligado por dias e mais dias. Se você não tiver um PS3, vai fazer como Orlando fez – arrumar um só para sentir o gostinho

deste game. VF5 tem este poder, pois é excelente em todos os aspectos. Uns vão reclamar que o jogo não tem modo online, outros vão dizer que não se utiliza nada do controle Sixaxis, mas nada disso importa. A suavidade de cada um dos golpes aplicados (seja uma pancada ou um simples tapa) é estonteante, coisa não vista em nenhum jogo de luta até hoje. Graficamente, é fantástico. Detalhes tão pequenos como os fios de tecido na calça de Wolf têm movimento independente, os cachos de Pai fluem como se fossem reais e Dural em forma de vidro é coisa de maluco. Mas falar sobre este aspecto é chover no molhado, pois desde o segundo game da série, ser belo é padrão. O mesmo primor acontece com os controles. Engraçado como uma fórmula tão simples de se usar apenas

[www.nowloaded.org](http://www.nowloaded.org)



Combos e precisão, são necessários para sobreviver em VF5



REVIEWS

## Indo às compras

Não pense que vai ser fácil deixar seu personagem bacanudo quando pensar na palavra "editar", pois comprar itens para dar seus toques pessoais em seus lutadores não é fácil. Existem diversas formas de se ganhar itens, porém a mais comum é indo ao Item Shop. O problema é que você só coloca dinheiro no bolso se perde ou, em raros casos, ganha uma luta do tipo "Item Battle". Para dar uma ajudazinha, você pode comprar um Orb Disc para ganhar um conjunto de roupas bem legais.

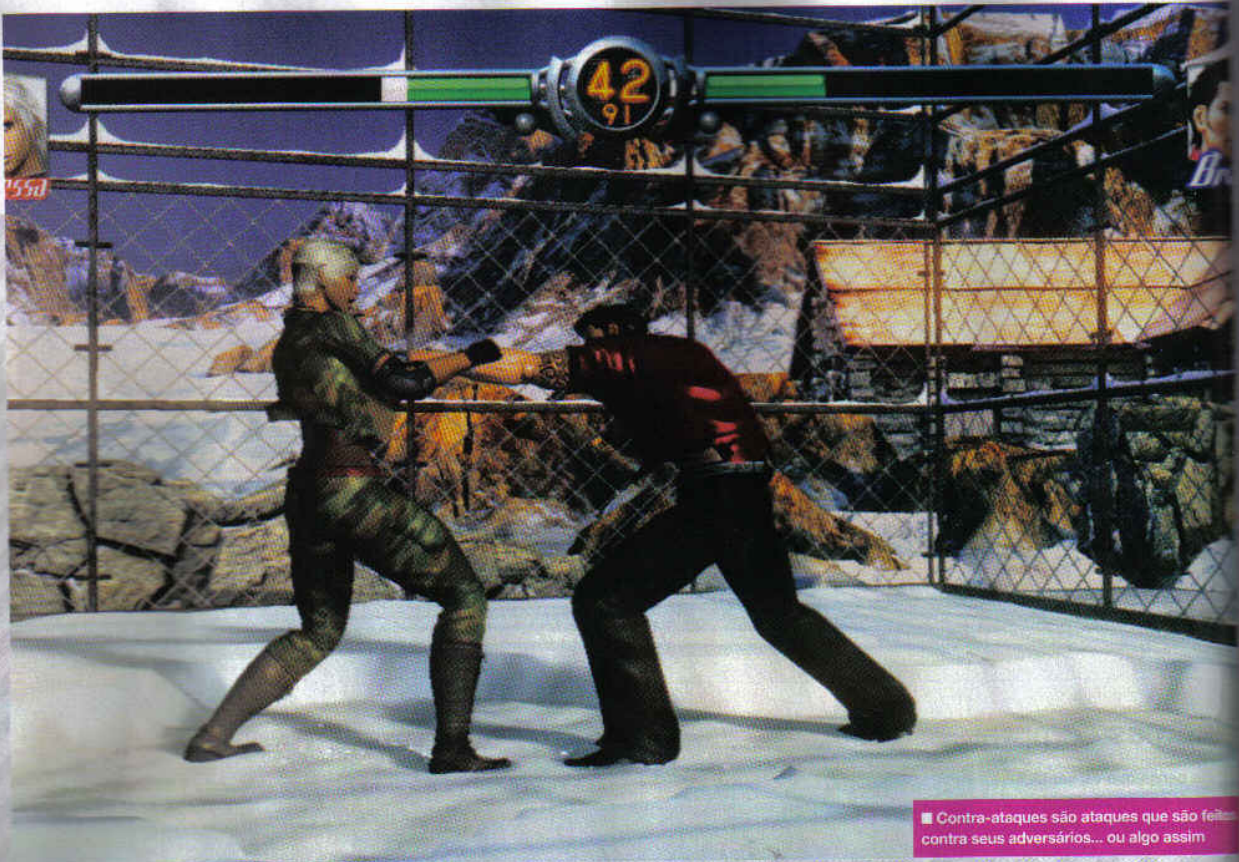


três botões funciona tão bem por tanto tempo. Sim, estes três botões são usados para realizar dezenas de combos diferentes por jogador – e é este um dos segredos para provar a superioridade de VF5 sobre muitos games de luta em 3D. Mas chega de babar. Falta muito para que este game seja perfeito, como o caso da exclusão dos cenários interativos que apareceram em VF3. Onde foram parar dunas de areia, telhados e afins? Outro aspecto que incomoda é que, para dar seus toques pessoais em seus personagens, você precisa ter muito tempo livre – ganhar dinheiro neste game para comprar objetos é uma tarefa árdua. Nada no quesito técnico, mas que fazem falta. Seria legal ter alguma coisa online, nem que fosse a capacidade de apenas enviar replays de seus melhores embates para serem vistos na VFTV. Porém, nada é pior do que o narrador tosco e podre que foi

adicionado ao game – principalmente o narrador da versão americana. Imagine que você esteja lutando e, enquanto vai distribuindo sopapos, tem um cara falando quais são seus movimentos. O pior é que este indivíduo não está só – ele vem acompanhado de um comentarista que manja nada e só sabe dizer coisas do tipo "O 'jogador um' se deu bem ao acertar uma boa seqüência de golpes, mas tem que se prevenir melhor dos ataques de seu adversário". Pô! Até Cleber Machado e Falcão poderiam dizer coisas tão inúteis assim. Por essas e outras, acho que este jogo é perfeito no que importa, mas peca nas perfumarias que os jogadores gostam, sim. Decreto que Virtua Fighter 5 é o melhor jogo já lançado para PlayStation 3 e vale a pena comprar o videogame para jogá-lo.

**➔ GUSTAVO:** Guerra, Orlando e eu somos fãs de Virtua Fighter de longa

data, os mais altos de nós tendo até versões de fliperama dos jogos da série. Isso não significa que não vamos poder avaliar o jogo imparcialmente, pelo contrário. Acredito que ninguém é mais exigente com Virtua Fighter do que os fãs. E mesmo sendo um fã, há pouco que eu possa exigir a mais de um excelente jogo de luta como Virtua Fighter 5. Na redação, adoramos o visual de Virtua Fighter 5 e como a jogabilidade se torna cada vez melhor a cada novo jogo da série, mas é claro, há mais que isso. O jogo conta com quatro modos de jogo, o clássico Arcade, em que você luta contra alguns personagens, Akira, Dural e... pronto, acabou. O modo Versus agora se chama "vs." mas continua igual. Você e um amigo se digladiam durante alguns rounds para ver quem é "O" cara. O modo Dojo é o practice mode, muito útil para iniciantes e jogadores intermediários que querem virar verdadeiros



■ Contra-ataques são ataques que são feitos contra seus adversários... ou algo assim



mestres de *Virtua Fighter*. O quarto e maior modo do jogo tem tudo a ver com a mecânica de evoluir um lutador personalizado como se fosse um carro em *Need for Speed: Underground*, misturado a um sistema de níveis que lembra RPGs simples. O modo principal em que se pode evoluir um personagem, o Quest, é muito interessante porque você luta contra personagens controlados pelo computador, mas que simulam oponentes que você encontraria em um fliperama – é até possível entrar em campeonatos. Acumulando vitórias, você não só melhora seu rank como desbloqueia novas roupas e itens para seu personagem. Esta parte é muito interessante porque você pode usar um personagem que já existe no jogo, mas com o visual único que você criou. Nada melhor para alegrar uma tarde como depois de várias lutas disputadíssimas, poder pôr um moicano no Jeffrey ou

uma camisa verde em Lion. O fator replay de *Virtua Fighter 5* é ótimo, pois você pode ter vários personagens visuais modificados e poderá melhorar o status de cada um jogando qualquer um dos modos de VF5. Além disso, pela primeira vez na série, você pode desbloquear a chefona, Dural, para uso nos modos Arcade e vs. Para fazer isso, é necessário vencer o modo Arcade com os dezessete personagens do jogo, o que lhe dará um tempo para melhorar seus lutadores personalizados e meter porrada em velhinhos bebados e garotinhos chinesas. **Virtua Fighter 5 é excelente porque todos os aspectos do jogo são sólidos e bem trabalhados.** Os únicos pontos do jogo que decepcionam são os loadings e algumas opções que seriam boas de se ter, como rankings online, poder compartilhar replays pela internet e, como a Guerra já falou, os cenários soberbos de *Virtua Fighter 3*.

✚ **ORLANDO:** Como muitos devem saber, sou um dos maiores fãs de *Virtua Fighter* aqui na redação (a ponto de, em certo ponto da vida, comprar o arca-de de 50" da terceira encarnação do game). Dito isso, coloco-me em posição de falar com muita propriedade sobre o game e compará-lo com outros que dizem "competir" pelas arenas virtuais. Quer saber de um segredo? Não há competição alguma, prezados amigos. Essa é a única saga de lutas que encara as artes marciais com tanta seriedade, e depende tanto do primor técnico para garantir a jogabilidade impecável, absolutamente balanceada. Do primeiro VF até agora, foram sete títulos (se contarmos *Remix* e *Kids*, é claro) – cada um deles com aprimoramentos feitos a passos largos, rompendo com conceitos batidos. Os mais atentos devem lembrar que, durante o lançamento de VF3 (Model 3), a Sega fez uma forte publicidade em cima dos gráficos do



■ El Blaze é o baixinho invocado que foi convocado para dar um pau em Wolf

## Virtua Fighter: 14 anos de sucesso

PlayStation 2



Quem diria, a série já tem a idade de um pré-adolescente. Porém, ao contrário de crianças atingindo a puberdade, *Virtua Fighter* já se tornou maduro o suficiente para consagrar-se "papai" no gênero. Entre as diversas versões, são dez jogos da série principal (VF, VF *Remix*, VF2, VF3, VF3: TB, VF4, VF4: EVO, VF4: *Final Tuned*, VF 5, VF Kids – sem contar as atualizações, como 2.0, 2.1), diversos discos de imagens para Sega Saturn (da série *CG Portrait*), versões 2D para Mega Drive (VF2) e Game Gear (VF *Mini*), minigames, um dream match (*Fighters Megamix*, também para Saturn) e um tenebroso RPG para GameCube e PlayStation 2, chamado *Virtua Fighter Cyber Generation: Ambition of the Judgement Six*. Até chegar ao último título, para PlayStation 3, foram diversas etapas de aprimoramento e aprendizado para os jogadores e para a equipe de desenvolvimento. Será que um dia veremos uma sexta edição? Dá até medo de sentir as porradas...

game, que na época muito se assemelhavam às animações feitas através de computação gráfica. Com *Virtua Fighter 5*, isso foi levado muito além. Por diversas vezes, Guerra, Fabão e eu ficamos rodando o personagem pelo cenário para apreciar os modelos tridimensionais soberbos, o cenário detalhado e o capricho absolutamente estonteante em imitar superfícies com verniz, água suja, o sol por trás das montanhas, o balanço das coisas ao vento e toda a composição visual. Aprecio muito investidas técnicas como essa, mesmo sabendo (e afirmando constantemente) que gráficos não fazem um bom game. O caso é que, aqui, ele incorpora um conceito artístico muito forte, que está fortemente amarrado à jogabilidade: cada frame de animação tem sua importância, já que muitos contra-ataques, esquivas e bloqueios dependem de uma fluidez gráfica impecável, sem quaisquer chances de gargalos de velocidade. Alguém

se lembra de algum *Virtua Fighter* com slowdown? A parte "humana" da brincadeira está ainda mais adequada: comandos respondem com facilidade, mas pedem também precisão na hora de desferir os ataques. Jogadores leigos (ou button-mashers amantes de *Tekken*) não têm vez, pois são massacrados por qualquer um que saiba uma ou outra combinação/esquiva para se safar das investidas alheias. Uma pena o SixAxis não ser nada adequado para os "profissionais" do jogo, tornando Akira muito mais difícil de controlar. Justifica a compra de um bom joystick estilo arcade (Hori? Sega? Tanto faz). Deixo aqui minha recomendação: se você é um fã verdadeiramente ardoroso da série, **este é o game definitivo, que o fará sonhar diariamente por um PlayStation 3**. É bom assim.



■ Nada mudou. Ele continua sensível, equilibrado e objetivo em suas ações

PlayStation 2

# GOD OF WAR II

■ Produção: Sony CEA ■ Desenvolvimento: Sony Santa Monica Studios ■ Jogadores: 1 ■ Site: [www.us.playstation.com](http://www.us.playstation.com)

AS NOTAS  
(de 0 a 10)

GUERRA  
**10**  
EXCELENTE

FARAH  
**9.5**  
EXCELENTE

DOUGLAS  
**10**  
EXCELENTE

**O melhor:** Kratos p da vida do início ao fim  
**O pior:** um pouco familiar demais  
**Faltaram:** puzzles inteligentes como no primeiro jogo

## O Senhor da Guerra não gosta de crianças

→ **GUERRA:** Eventualmente temos a chance de colocar as mãos em algo simplesmente incrível. Eu disse isso no ano passado quando fiz o review de *Okami* e repito agora em *God of War II*. Simplesmente um jogo sem nenhuma falha sequer, um jogo livre de erros. Tudo presente nele é acerto, desde as minúsculas modificações nas funções dos botões, até o aprimoramento incrível nas partes técnicas. Na minha opinião, *God of War II* merece nota máxima por muitos motivos: é melhor que o *God of War* original. Saiba que nenhuma delas consegue passar a sensação de estar vendo isso em movimento. Cenas magníficas que nunca foram imaginadas para serem feitas no PlayStation 2 – nisso os outros avaliadores e eu concordamos. **A sensação de grandeza deste jogo já começa logo no primeiro estágio,**

**onde Kratos luta contra um enorme colosso por toda sua extensão. Um quê de *Shadow of the Colossus* dá o tempero à batalha,** em que os típicos comandos de botões aparecem na tela, permitindo que você escale o gigante de bronze. No final da primeira fase, Kratos já sabe quem é seu real inimigo e os motivos para que deve correr para a ilha do destino. Se você pensa que ele vai dar a volta no mundo para chegar ao local supracitado, vai cair do cavalo, quer dizer, do pégaso. Sim, isso mesmo, o Fantasma de Esparta vai até locais distantes montado em um belo pégaso de asas de fogo para combinar com suas belas Blades of Athena. Sobre o fato de mudar de armas em tempo real que todos comentaram, foi sim uma grande adição para os que são sedentos por sangue. Kratos pode

destróçar qualquer inimigo usando as suas lâminas presas por correntes, mas destróçar usando as magias, espadas e os próprios inimigos como arma é revigorante e um bálsamo para a alma de quem está segurando o controle.

Você lembra de quando estava chegando perto de Chronos para chegar ao templo de Pandora? Visualizações como aquela se tornarão comuns, porém, nunca corriqueiras: locais vastos, lindos e deslumbrantes marcam presença forte e firme. As músicas do jogo também são, no mínimo, inspiradoras. Todas as faixas têm o tema épico que passam a sensação de ser o último estágio do jogo. Surpreendem da mesma forma que os cenários. Nada é tão imponente quanto as batalhas. Ah, como é agradável lançar as Blades of Athena em cima dos



■ Lá vem um processo por destruição de patrimônio histórico

## O que faltou?



**God of War II** manteve muitas coisas do original – como gráficos e jogabilidade ótimos – mas coisas do primeiro jogo ficaram faltando como...

**Matar inocentes:** Você não vai encontrar cidadãos de Atenas para matar e ganhar orbes verdes (que recuperam energia).

**Puzzles épicos:** Existem alguns quebra-cabeças, mas nada como "alinhe-as-portas-no-Templo-de-Pandora".

**Habilidade no lugar da força:** Havia momentos no primeiro jogo em que era melhor ser inteligente do que forte, como andar em vigas de madeira na ponta dos pés ou escalar muros rotativos. Aqui estes momentos são raros.

**Balistas:** Arcos gigantes que disparavam lanças para revelar passagens secretas desapareceram da Grécia em *GoWII*.



inimigos. Só para você ter uma idéia, eu joguei o *God of War* original pouco tempo antes de experimentar a continuação. Agora, os contadores de combos passam facilmente da segunda casa decimal, basta ter habilidade suficiente para fazer combos e manter o olho esperto para evitar ser atacado. O timing foi aumentado um pouco, o que faz com que os combos tenham mais chances de continuar subindo. Claro que com os novos poderes o Fantasma de Esparta terá mais desafios. Enfrentei seis inimigos gigantes e super desafiadores – infelizmente não consegui terminar o game para fazer o review. Não vá pensando que será fácil para chegar ao final do jogo, estima-se que sejam 14 horas para terminar o game pela primeira vez, sem fazer tudo e sem encontrar todos os baús secretos. Para ter uma experiência completa do game, você terá que terminá-lo pelo

menos mais duas vezes e habilitar todos os extras. Por falar nisso, você sabia que este game é feito em dois discos? Isso mesmo rapaz! São duas bolachinhas recheadas de coisas para os aficionados por *God of War*. Agora, tendo em vista tudo isso. Tudo o que este game oferece, acha mesmo que este épico mereceria nota inferior a 10? Eu não e, para ser honesto, acho que este game mereceria nota superior ainda. Nunca mais você verá um jogo tão bom para o PlayStation 2 e talvez, só talvez, no final deste ano verá um jogo tão bonito como este no PS3 ou Xbox 360. Pode acreditar.

→ **FARAH:** "...Cenas magníficas que nunca foram imaginadas no PlayStation 2". Bah, fale por você, amigo Guerra. Com o investimento que eu fiz quando comprei meu PS2, sempre acreditei que o console chegaria a este ápice de qualidade (coisa

que tenho duvidado um pouco do nosso tão sonhado PS3 e seus cinco milhões de chip Cell). Falando com mais sinceridade do que com cautela, peço que continue lendo minha análise antes de esbravejar sua ira em minha pessoa por conta da minha nota. *GoWII* tem tudo que um amante desta arte busca: gráficos primorosos, batalhas épicas, sistema refinado, história envolvente e, o principal, não rodeia nem titubeia em momento algum, fazendo com que ao jogarmos, nossa adrenalina e empolgação nunca oscilem entre os extremos maçante e estúpido. Você sempre acha que o momento em que está jogando é o que desfecha a aventura, ou seja, o melhor parâmetro para identificar quando o game está no final acaba sendo a lista de power ups de cada arma e não um momento específico do jogo, como acontece com muito *Devil May Cry*, *Onimusha*,



■ Uma imagem que mostra Kratos voando? Spoiler por acaso...

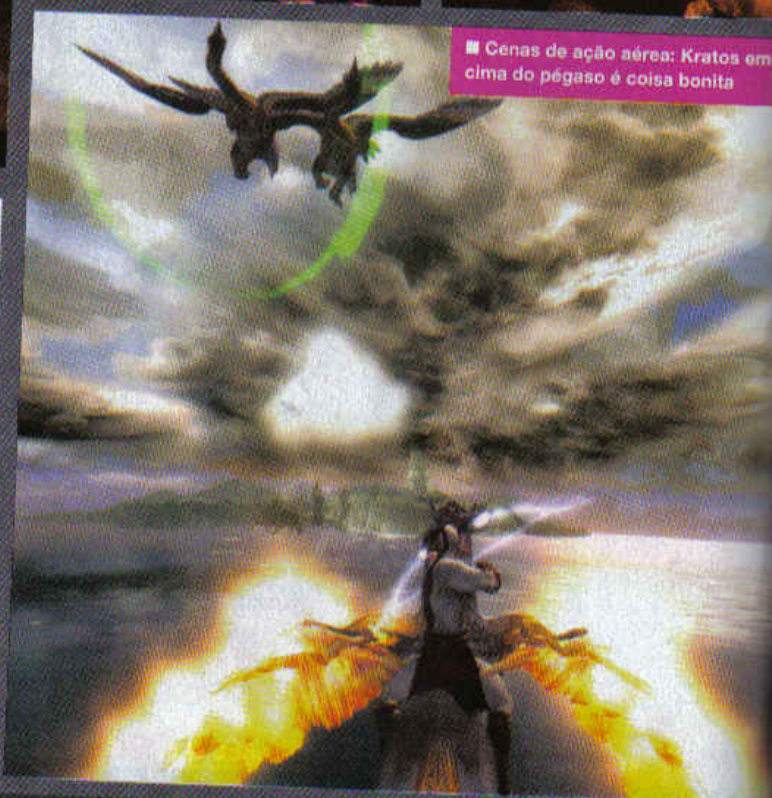


■ Cenas de ação aérea: Kratos em cima do pégaso é coisa bonita

## Extras gregos



God of War II é um jogo no qual você vai ficar ligado. Pensa que o jogo foi dividido em dois discos? Errou. Um dos DVDs que acompanha a caixa é só de extras, contendo documentários e outras coisas interessantes. O primeiro disco traz novas roupas para Kratos, um novo modo de jogos chamado de "Challenge of Gods" e outras coisas que vão mantê-lo entretido por dias e mais dias a fio.



➤ *Ninja Gaiden Black*, entre outros. Em termos de uniformidade e narrativa inteligente, a competência do diretor Cory Barlog e da equipe de produção se mostra digna do respeito que qualquer jogador deve ter para com o game. Clarifico aqui que sim, *God of War II* é uma obra máxima de todos os tempos, mais empolgante que seu predecessor e muito melhor que qualquer game "nova-geração". No entanto, ao jogar boas horas deste mais novo clássico, passei por muitos momentos uma sensação de trilogia *Matrix*. Explico. Você assistiu ao primeiro *Matrix*? Gostou dos efeitos especiais revolucionários, do Neo desviando de balas, do agente Smith brigando em bullet time? Acredito que sim. E você assistiu ao segundo e terceiro filmes da trilogia? Sentiu que, apesar de serem excelentes filmes e manterem a mesma qualidade de seu predecessor, não tiveram um só momento trans-

cidental e imprevisível como o bullet time? Pois bem, *GoWII* segue esta mesma fórmula. **As poucas novidades não deixam de ser melhorias sutis de arranjos concebidos no primeiro game. Ainda assim, tenha certeza de que GoW é daquelas séries que será mantida pela empresa como "o é na manga"**: quando menos esperarmos, quando uma plataforma estiver com seus dias contados ou quando a empresa estiver perambulando entre os dividendos, uma adaptação até mesmo um remake da será feito. O primeiro título já me fazia acreditar em tal teoria. E a continuação só confirma esta minha previsão gamística.

➔ **DOUGLAS:** Eu estava muito preocupado com esse review de *God of War II*. Tudo parecia tão perfeito durante os previews e naquela demo que apareceu por aqui, que provavelmente eu seria obrigado a dar uma nota 10.

E, sinceramente, eu não queria isso. Afinal, já havia dado 10 para *FFXII* e *Twilight Princess*. Seria a quarta nota máxima em cinco meses. Com um pouco de medo de perder a credibilidade, joguei *GoWII* com o máximo de atenção e crítica. "Tenho que achar algo que abaixe essa nota!" Eu procurei. Juro que procurei. Em cada canto, em cada parede. E não achei. Droga! Como pode um game ser tão bem executado assim e ser mais bonito que qualquer (eu disse qualquer) game da nova geração? Os gráficos são inferiores a *Gears of War*. É óbvio. Mesmo assim, são mais bonitos, pois tudo ao redor combina com o clima do jogo. Falando nisso, é o clima mais sensacional que já vi na vida. Você fica até cansado, pois Kratos não pára por um segundo. E esse é o principal motivo que faz essa maravilha de PS2 ser tão incrível. O jogo simplesmente não pára em



■ Existem novos golpes, mas este era nosso favorito no primeiro jogo

## Quais são as novidades?



Kratos possui novos brinquedinhos neste novo jogo, como as Asas de Ícaro, um pégaso bem maneiro, novos poderes e, é claro, novas armas para fatiar seus inimigos – além de ter uma penca de chefes bem legais de enfrentar.

momento algum. Depois daquela parte do colosso que você já conhece, acontece uma cena grande que dá a história da continuação (e vai lhe surpreender e deixar bem empolgado, com certeza). Ai não tem como parar de jogar. Quando você vai para a ilha de Lahkesis, descobre que para chegar lá tem que fazer algo que, se eu dissesse aqui, você não acreditaria. E assim continua. Devô dizer como fiquei pasmo durante o minuto em que estava guiando Kratos por uma corrente enorme, que ficava minúscula perante o cenário à sua volta. **Fantástico.** **A história é digna de filme. Não tentam fazer uma história qualquer que use os famosos mitos gregos, mas adequar a história de Kratos ao que já existe. Os Titãs, novos amigos do Fantasma de Esparta, são o melhor exemplo possível, misturando algumas passagens da mitologia para ajudar o anti-herói.**

E como o jogo causa essa emoção e não apresenta uma falha sequer (a não ser algumas texturas estranhas de alguns inimigos), eu não tenho como não dar a nota máxima. É justamente o contrário da opinião do Farah, pois certamente GoW não se tornará uma série caça-níqueis. **God of War II é a perfeição que o PS2 pode alcançar.** O game mais bem feito da história do sistema, um dos três melhores games de PS2, e um dos melhores de todos os tempos. Não dá para não aplaudir o trabalho de David Jaffe, Cory Barlog e todo o estúdio Santa Monica. E tudo isso em um videogame velho e sem frescura. Obrigado, Sony.



PlayStation 2

# GHOST RIDER

■ Produção: 2K Games ■ Desenvolvimento: Climax  
 ■ Jogadores: 1 ■ Site: www.2kgames.com/ghost rider

AS NOTAS  
(de 0 a 10)

BUENO

## 3.5

RUIM

ORLANDO

## 5.0

REGULAR

MINATOGAWA

## 4.5

RUIM

○ melhor: o Olhar da Penitência

○ pior: a mesma música, sempre Cabeça quente?

Use o editor de incógnita

## Kratos versão 50 cilindradas

→ **BUENO:** As manobras do motoboy camarada nas páginas das HQs tiveram bons, razoáveis e maus momentos. Já na estreia no traiçoeiro mundo dos videogames, os resultados são maus momentos seguidos de outros piores ainda. Não bastasse ser uma cópia mal acabada de "Gorwar", *Ghost Rider* tem tudo que o selo Genérico exige: inspiração zero, história mal contada em CGs pretensivas, linearidade cabeçada, ambientação fajuta, música repetitiva e apenas três campos para salvar o jogo (assim como o revolucionário *Zelda: Twilight Princess*. Ha). Johnny Blaze, motoqueiro acrobata, é bonificado com uma maldição e passa a usar seus poderes contra o mal – geralmente escondido nos túneis de mineração – em nome da onipresente e anônima vingança. **Ora pilotando a motoca em fases gratuitas, como se o inferno fosse projetado pelo produtor de As Olimpíadas do Faustão, ora indo e vindo por ambientes nada**

**emocionantes, eu pude jurar que, com 1h40min de sofrimento, aquilo à minha frente seria o último chefe.** Não era. E então chorei. Existem dois ou três bons momentos em *Ghost Rider*, mas eles já foram feitos antes, e 300 vezes melhor.

→ **ORLANDO** Tenho uma mensagem para nossos prezados desenvolvedores de jogos: não queremos jogos maçantes de motoca. Nós gostamos da velocidade e impacto de *Road Rash*. De nada adianta roubar conceitos pré-aprovados de *God of War*, quando erros básicos detonam com a diversão por pura falta de capricho na produção. **Convenhamos, o Motoqueiro Fantasma é um cara durão, parrudo e não um bocó de mola que, por influência do destino, ficou com a cabeça em chamas e ganhou super-poderes.** Sua falta de personalidade lembra muito os bonecos de papelão que figuram nos jogos de futebol – nada ameaçador. Outro pomenor

irritante: as magias mais elaboradas têm uns gritos e ruídos que deixam qualquer um completamente doido: após acionar o golpe pela décima vez, você saberá o que estou falando.

→ **MINATOGAWA:** O que os dois precisam levar em consideração é que *Ghost Rider* é um game licenciado, no embalo do filme que talvez você já tenha visto. Sabemos as complicações que é desenvolver jogos desse tipo (claro que isso também não é desculpa), mas é possível notar que eles estão ficando tecnicamente melhores. **Que copie God of War, até aceitável. Afinal, melhor que reciclar a jogabilidade dos games LotR-Namia-Eragon-Piratas do Caribe. Mas isso também não significa que o jogo seja uma maravilha,** afinal, original, ele já não é. Inova só na ausência do pulo duplo. O roteiro foi escrito por Garth Ennis e Jimmy Palmiotti, que também trabalharam em *The Punisher*.



PlayStation 2

# AR TONELICO: MELODY OF ELEMIA

■ Produção: NIS America ■ Desenvolvimento: Gust  
 ■ Jogadores: 1 ■ Site: www.nisamerica.com

AS NOTAS  
(de 0 a 10)

GILSOMAR

## 6.5

REGULAR

PELIZZARI

## 6.5

REGULAR

GUERRA

## 6.0

REGULAR

○ melhor: música de primeira

○ pior: sistema simples demais

Musical: *Ar Tonelico* poderia ir para a Broadway

## Música em forma de RPG

→ **GILSOMAR:** Visual 3D e cel-shading viraram padrão, mas há quem prefira o bom e velho estilo 2D e um bom apelo visual nostálgico que prende a imaginação. *Ar Tonelico* se encaixa aqui, com muitos detalhes interessantes, mas se perdem nos "poréns". Parado, visualmente o game é maravilhoso, mas em movimento, parece faltar animação – a interação personagem-cenário é fraca. **O sistema de batalha oferece dinamismo, funcionalidade excepcional** com destaque às personagens Reyvateils. Até rola um quase simulador de namoro, sintetização de ingredientes para criar novos itens / equipamentos e uma ótima personalização de armas. Porém, a batalha se apaga com os poderosos ataques das Reyvateils, a facilidade ridícula e a falta de profundidade no enredo criam um ar de mesmice pertinente. O valor replay (são sete finais diferentes) não é bem explorado, já que não há desafio. Porém, explorar as dungeons é interes-

sante graças a um mapa simples e muito bacana. Não é um game de todo ruim, mas acaba figurando como o irmão pobre de *Atelier Iris*.

→ **PELIZZARI:** Eu tenho que concordar com o Gil na maioria dos pontos levantados por ele. *Ar Tonelico* não é um grande jogo, mas não chega a ser uma experiência ruim. **O visual não é lá muito impressionante, mas as músicas dão o ambiente certo para o desenrolar da história,** mas nenhuma vai ficar martelando na sua cabeça. No geral, a sensação que fica é a de que poderia ser bem melhor, algumas grandes idéias não foram bem aproveitadas. As batalhas seriam legais se não fossem desequilibradas com as Reyvateils. Para ganhar novas canções (magias), você deve desenvolver um bom relacionamento com sua Reyvateil favorita e então entrar na sua mente para conhecê-la melhor. Pena que o resto do jogo não acompanha

o ritmo. Enfim, assim como o Gil, prefiro *Atelier Iris*.

→ **GUERRA:** Parece que o Gil e o Pelizzari se acostumaram mal com os RPGs atuais. **A proposta de Ar Tonelico é trazer à tona sentimentos, não ser desafiador ou mesmo excelente em quesitos técnicos.** Penso que este jogo que a Gust fez é mais para os iniciantes dos jogos de interpretação de papel. Afinal a empresa é a mesma que fez a série *Atelier* (o mais recente é *Iris 2*, mas saíram cinco jogos da franquia para o PSOne). Em todos os games da empresa, inclusive neste, o primor está nos diálogos bem estruturados e situações cômicas que envolvem os personagens (por isso, a Nippon Ichi trouxe o jogo para a América). Não discordo que se torna maçante usar a Reyvateils, mas o jogo se torna cada vez mais envolvente e desafiador conforme avança a um dos sete finais disponíveis.



PSP

## THE WARRIORS

■ Produção: Rockstar ■ Desenvolvimento: Rockstar Leeds  
 ■ Jogadores: 1-4 ■ Site: www.rockstargames.com

AS NOTAS  
(de 0 a 10)

PABLO  
**6.0**  
REGULAR

HITZSCHKY  
**7.0**  
BOM

TESTA  
**7.0**  
BOM

O melhor: é igual ao do PlayStation 2.  
 O pior: disco analógico (o vilão de sempre).  
 Não sai no PS2 porque: foi lançado há dois anos

“Guerreeeeiros... Venham me pegar!”

✦ **PABLO:** Muito desengaçado para servir como videogame de bolso, grande demais para ser usado como um mp3 player, complicado demais para ser usado como um player de vídeos. O PSP é realmente um dos maiores embustes do mundo tecnológico. Mesmo jogos interessantes e bem intencionados como *The Warriors* se tornam inadequados na maquininha, tantos são os problemas técnicos enfrentados: a tela escura demais e a alavanca analógica, má posicionada tornam o ato de jogar uma dolorida tortura. **Não fosse por essa jogabilidade defetiva, Warriors seria uma verdadeira aula de como se fazer um bom game baseado em filme e reforça a qualidade única da Rockstar.** Os fãs deste verdadeiro clássico da Sessão de Gala vão adorar a fidelidade ao enredo original, o capricho técnico (repare nos efeitos sonoros e vozes) e o irrepreensível aprofundamento do universo dos personagens, mas vão se divertir ainda mais se

experimentarem a versão do mesmo jogo no PS2, que é idêntica e muito menos desconfortável do que esta.

✦ **HITZSCHKY:** Sou um crítico ferrenho da bisonha alavanca analógica do PSP, porém não seréi tão incisivo quanto Pablo-san no caso de *The Warriors*. É verdade que a jogabilidade perde em qualidade no portátil, mas não é algo tão alarmante assim. Digo isso porque tudo o que há de melhor no jogo lançado para PS2 em outubro de 2005, como as missões e o fino trabalho na parte sonora, são encontrados na edição de bolso. **A violência gratuita nas brigas de rua ou a disputa para obter respeito por meio do medo e expressão nos becos da Grande Maçã proporcionam momentos de delírio e relaxamento para aqueles dias de estresse após o expediente.** Já que o game é praticamente igual ao do PS2, nota-se o mesmo defeito – uma hora você cansa! E, de repente, toda

aquela pompa de integrar uma gangue se perdem no marasmo da repetitividade.

✦ **TESTA:** Nunca é tarde para transformar um filme antigo em um game novo. Deve ter sido esse o lema que a Rockstar usou para lançar *The Warriors*, jogo baseado no filme de 1979, dirigido por Walter Hill. Você começa dentro de um prédio e pode ir para as ruas, onde encontra 60 mil guerreiros por toda cidade de Nova York que aproveitam a escuridão para firmar o poder de suas gangues. A escuridão incomoda, mas ambienta toda a trama, o melhor a fazer é se acostumar com ela. **O tal direcional analógico realmente reage esquisito, mas é questão de tempo. Dai é só largar o braço nas gangues, seguir o mapa no melhor estilo GTA e procurar mais aliados, que recebem suas ordens pelo botão Select.** *The Warriors* tem uma ótima sonorização e boas texturas, mas não é o jogo que fará você comprar o PSP.



PSP

## RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS

■ Produção: Sony CEA ■ Desenvolvimento: High Impact Games  
 ■ Jogadores: 1-4 ■ Site: www.us.playstation.com

AS NOTAS  
(de 0 a 10)

RAUGUST  
**8.5**  
BOM

GILSOMAR  
**7.0**  
BOM

ORLANDO  
**7.5**  
BOM

O melhor: esquecer do “bendito” segundo analógico.  
 O pior: perceber que às vezes ele fará falta.  
 Sorria: ao usar suas armas contra os gringos malias

Tamanho importa mesmo

✦ **RAUGUST:** Já conhecida e amada pela galera do PlayStation 2, a dupla Ratchet & Clank acaba de chegar ao PSP, após suas merecidas férias serem interrompidas pela missão de resgatar a pequena Luna, seu objetivo no game. Incrível como certos lançamentos para o portátil conseguem conservar tamanha qualidade, sejam nos belos gráficos, na ótima jogabilidade, história envolvente e modos de jogo variados. **O bom humor dos personagens marca presença, assim como as armas, o grande destaque da série,** que podem evoluir ou serem equipadas com acessórios adquiridos ao longo da jornada. O game traz também um ótimo design de fases e uma duração razoável, se considerarmos as missões paralelas e a busca por objetos secretos nas fases. Destaque também para os modos multiplayer, que podem ser disputados por até quatro jogadores, seja via Ad Hoc ou Infrastructure contando com detalhes

bacanas como lista de amigos e conteúdo para download, inclusive novos mapas. Olha aí mais um game que o fará sentir orgulho do seu portátil.

✦ **GILSOMAR:** Falta um imenso caminho para que o PSP ganhe notoriedade com games originais, e não gozar (ou abusar) de continuações ou adaptações. Mas haverá exceções, como este capítulo de *Ratchet & Clank*. Muito bom, mas é pasatempo inicial. Lá pelos idos de 2002, quando a primeira aventura surpreendeu no PS2 ao combinar o estilo shooter com ação e plataforma, foi legal e estimulante. O PSP mantém a fórmula e game esbanja qualidades tal como o Raugust citou. Quem busca ação descompromissada, *Ratchet & Clank* é bem-vindo. Mas se busca desafio, vai se decepcionar. **A jogabilidade surpreende, mas sofre com o controle de câmera.** O multiplayer é legal, mas duas partidas depois,

fica desinteressante. A diversão se apaga como uma vela na chuva, e o valor replay não é muito estimulante.

✦ **ORLANDO:** Apesar de impregnar a jogabilidade com conceitos vendidos como “novos”, a mais recente empreitada de *Ratchet & Clank* consegue ser bastante genérica, não impressionando os jogadores veteranos. **Size Matters é uma continuação dos jogos para PS2, abusando de piadas e clichês bobos,** deixando a trama com um ar infantil. Não que isso seja um demérito, pois existem diversos games de qualidade cujo alvo são as crianças, porém o legado se tornou uma mistura de idéias de outros games. Lembro de diversos jogos de plataforma e ação em 3D melhores que esta aventura. Se busca uma opção descompromissada, vá em frente. Se quiser algo épico para o seu portátil, espere mais um pouco e economize uns trocados.

# Nano Reviews

Tempo de menos, jogos demais...

[www.nowloaded.org](http://www.nowloaded.org)

PC

## SID MEIER'S RAILROADS!

■ Produção: 2K Games ■ Jogadores: 1

**7.5**  
BOM

➔ **ADRIANO:** Afastem os sofás, abram espaço para as peças dos trilhos dessa mistura de Ferrorama e Banco Imobiliário, mas com muita malícia adulta. Em *Sid Meier's Railroads!*, o foco é a diversão, deixando de lado elementos que tornariam o simulador mais fiel à realidade. Em cada cenário, trilhos e estações invadem cidades já estabelecidas transportando a sensação, irreal, de que nada pode parar os Ferroramas. A falta de um modo campanha quebra um pouco o ritmo, mas não prejudica o sentimento imperialista de disputar peça a peça com outros investidores o domínio do transporte entre as metrópoles.



■ E dizem que maquinistas não se divertem dominando o transporte ferroviário...



PSP

## SALAMANDER PORTABLE

■ Produção: Konami (Japão) ■ Jogadores: 1

**8.0**  
BOM

➔ **ALEXEI:** O shooter espacial *Salamander* apareceu em 1986 como uma espécie de série paralela de *Gradius*, oferecendo o acréscimo de fases em progressão vertical. A seqüência, *Salamander 2*, sairia dez anos depois, ostentando uma trilha sonora fantástica. Pois bem, esta coletânea inclui não apenas esses dois nas edições do arcade, como também *Life Force*, versão americana do original que possui alterações no sistema de melhora da nave. Também faz parte da compilação *Gradius II* do MSX, que é bem diferente de *Gradius II: Gopher* no Yabou da saga principal. Completando o pacote vem o obscuro, porém fabuloso, *Xexex*, game com visual psicodélico que surgiu exclusivamente no fliperama em 1991.



PSP

## PARODIUS PORTABLE

■ Produção: Konami (Japão) ■ Jogadores: 1

**7.0**  
BOM

➔ **ALEXEI:** *Parodius* é uma eschachada série de tiro espacial da Konami que satiriza outros jogos da empresa. É possível optar entre diversos veículos e personagens, como, por exemplo, Pentarou, pingüim que foi aspirante a mascote da produtora no passado e figurou em diversos títulos. Escolhida a nave, destroem-se vacas, polyos e outros animais em cenários excêntricos. Ótima, mas não tão indispensável quanto *Salamander* e *Twinbee Portable*, a compilação abrange o original do MSX, três games do arcade – *Parodius Da!*, *Gokujuu Parodius!* e *Sexy Parodius* – e um do Super Famicom, *Jikkyou Oshaberi Parodius*. A disposição da imagem pode ser vista na resolução original ou esticada na tela do PSP.



PSP

## TWINBEE PORTABLE

■ Produção: Konami (Japão) ■ Jogadores: 1

**7.5**  
BOM

➔ **ALEXEI:** Das três novas antologias da Konami, *Twinbee Portable* é a única que traz um remake propriamente dito. *Twinbee Da!*, que era preto e branco na versão do Game Boy monocromático, recebeu revigoramento visual. De resto, todos são idênticos aos originais: *Twinbee*, *Detana! Twinbee* e *Twinbee Yahho!* (os três do fliperama), além de *Pop'n Twinbee* do Super Famicom. A jogabilidade em progressão vertical da série consiste em controlar uma espécie de nave humana pelos céus, enquanto conquista novos poderes coletando sinos. Bizarro, mas bastante divertido. Ainda mais que as músicas são espetaculares e podem ser ouvidas uma por uma na seção Music Gallery, assim como em *Salamander* e *Parodius Portable*.

[www.nowloaded.org](http://www.nowloaded.org)



PC

## STRONGHOLD LEGENDS

■ Produção: 2K Games ■ Jogadores: 1

6.5

REGULAR

➔ **ADRIANO:** Anteriormente focada no gerenciamento e conquista de castelos medievais, a série *Stronghold* aventura-se

definitivamente pelo gênero "exércitos insaciáveis", como gosta o Bueno. Se não é o melhor RTS de todos os tempos da última semana, cativa pela idéia fantástica e fantasiosa de contar a história de lendas com origens tão diferentes, como o Rei Artur, o Conde Drácula e o guerreiro Siegfried. *Legends* não salva os peões do trabalho escravo e busca de comida, e muito menos foge do padrão em suas construções, mas propicia batalhas interessantes com dragões, gigantes, bruxas e morcegos. Indicado para relaxar e variar a fantasia entre uma missão e outra de *Age of Empires*.



PlayStation 2

## ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS XI

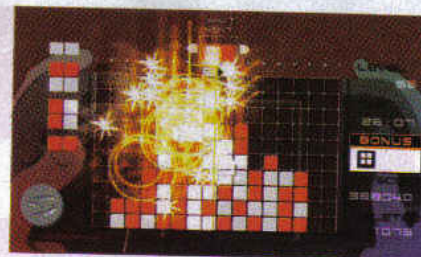
■ Produção: Koei ■ Jogadores: 1-8

7.0

BOM

➔ **ORLANDO:** Tente colocar Buda para jogar este game. Até sua paciência terá um limite com o lerdo passo da trama. Criar

o próprio universo dentro de um ambiente histórico chinês é atraente, ainda mais para os fãs de estratégia. O problema é que a parte "burocrática" da sua sociedade sino-militar toma muito tempo, demorando muito para ser construída. É possível lutar enquanto suas construções são levantadas, porém seus soldados precisam de guarnições – tudo requer muita estratégia, frieza e cálculo dos movimentos para garantir o progresso. Se você for digno de concentração suprema, dê uma chance ao game: governar a China pode se tornar uma tarefa bastante divertida!



PlayStation 2

## LUMINES PLUS

■ Produção: Disney Interactive Studios ■ Jogadores: 1-2

5.5

REGULAR

➔ **PABLO:** As produtoras deveriam ser proibidas de executar reciclagens sem antes passarem pelo crivo de especialistas. Se

um game foi lançado originalmente para PS2, ele não pode ser simplesmente "achatado" para ser lançado no PSP (o caso de *The Warriors*, também malhado nesta edição). A recíproca é verdadeira: se um game foi lançado para o PSP, não dá para simplesmente "esticá-lo" e lançá-lo no PS2. É o caso de *Lumines Plus*, que de "plus" não tem nada. É o maravilhoso *Lumines* que você cansou de jogar no PSP. Poderia ser um jogo perfeito, mas será que as peças precisavam aparecerem tão minúsculas na tela? Miopo que sou, me senti ofendido e perdi a vontade de jogar rapidinho. Cadê o meu PSP?



PlayStation 2

## SNOCROSS 2: FEATURING BLAIR MORGAN

■ Produção: Crave Entertainment ■ Jogadores: 1-2

3.0

RUIM

➔ **GUERRA:** Quem gosta de esportes radicais de inverno aqui no Brasil... deve ir para um hospício. Sério. Primeiro porque aqui

não neva; segundo, se nevasse, os esportes "radicais" não seriam tão radicais assim. Blair Morgan é a ridícula que dá o nome para o jogo por ser a melhor mulher americana que pilota um jet ski de neve. O jogo não é ruim, é péssimo. Controles nada intuitivos, cenários repetitivos e inteligência artificial desbalanceada e nem se dá ao trabalho de ter um tutorial decente para ensinar macetes – só ensina o básico e deixa você se ferrar feio. Sabe o que é melhor você fazer com o dinheiro deste game? Compre tudo de sorvete, assim será melhor para você se sentir com o friozinho do inverno.



PlayStation 2

## CHULIP

■ Produção: Natsume ■ Jogadores: 1

4.5

RUIM

➔ **GUERRA:** *Chulip* é um jogo para o cara que não sai de casa – nem para comprar jogos.

Coisas assim acontecem o tempo todo no Japão, mas tudo bem, pois os caras fazem isso lá porque têm vergonha. Aqui em nosso país, nerds como Fabão, Testa e Ricardo saíam muito de casa – tanto que se apaixonaram e casaram. Eu sou o solteirão e por isso deveria jogar um game de aventura que ensina que beijar é bom? *Chulip* mostra a aventura de um cara que tem que se dar bem com a mulherada, mas ao longo da trama coisas inusitadas acontecem e o bendito perde a tal da vergonha de tudo. Resumo da ópera: ele se torna o maior beijeiro. Passe para seu irmãozinho jogar – talvez ele goste.



PlayStation 2

## AVATAR: THE LAST AIRBENDER

■ Produção: THQ ■ Jogadores: 1

5.0

REGULAR

➔ **GILSOMAR:** A chegada do cel-shading mudou muito a vida de alguns RPGs, que afrontam, e até superam em alguns casos, mundos

3D e CGs. *Avatar* estaria gozando a parte positiva se não fosse o tão básico feijão-com-arroz. Tem uma ótima mistura de elementos de ação e RPG, mas um layout muito confuso nos menus e gerenciamento de equipamentos. Parece até que tiveram *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* como grande fonte de inspiração – copiaram a idéia dos sons de início, o fim dos diálogos (alguns ridículos) são parecidos, mas se deram ao trabalho de usar sentenças compreensíveis. Tudo é bem dinâmico, mas tropeça desde o início na mesmice de combates sonolentos e do gratuito minigame de apertar botões aos moldes da série *Dance Dance*.



+ CULT

# Recordar é viver

Antes tarde do que praticamente nunca  
Por Gustavo Hitzschky

**REFLETINDO POR UM MOMENTO**, você se dá conta de que aquele nome é familiar - mas você estava muito ocupado aproveitando os jogos mais conhecidos e não

teve oportunidade de experimentar. Neste mês, seguimos com novas (ou velhas) sugestões de games alternativos para os consoles de geração passada.

## Beyond Good & Evil

Com apenas 17 anos, o designer francês Michel Ancel ingressou na Ubisoft, e em 1992 começou a esboçar o que seria o seu trabalho mais notável - o personagem Rayman. Ancel ganhou destaque na empresa, e em 2003 cuidou da direção, história e design do memorável *Beyond Good & Evil*. No controle da jornalista Jade, armada com uma câmera e um bastão, o jogador precisava investigar as teorias de conspiração que envolviam a

invasão dos alienígenas integrantes do exército DomZ e a facção militar Alpha Section do planeta Hillys. Para tal, a moça deveria fotografar e obter provas que ajudassem a entender o que realmente acontecia no local. Jade contava com o apoio do porco Pei', tio da garota responsável pela invenção de uma série de aparatos, inclusive um hovercraft utilizado em minigames e deslocamento pelos cenários, e do repórter Double H,

cuja força bruta era útil em momentos diversos. Em novembro do ano passado, Michel Ancel revelou que existem planos para produzir uma seqüência, mas o desenvolvimento tem sido dificultado pelo baixo número de vendas da aventura. **Curiosidade:** o conflito entre o DomZ e a Alpha Section foi visto como uma crítica à cobertura que a mídia norte-americana vinha fazendo durante a invasão do Iraque.

**Plataforma:**  
PC/PS2/XB/GC

**Produção:**  
Ubisoft

**Desenvolvimento:**  
Ubisoft Montpellier Studios

**Lançamento:**  
novembro de 2003

**Avaliação:**  
8.5/9.0/8.0  
(EGM Brasil 21)

**Plataforma:**  
PlayStation 2

**Produção:**  
Tecmo

**Desenvolvimento:**  
Tecmo

**Lançamento:**  
novembro de 2002

**Avaliação:**  
9.0/8.5/9.0  
(EGM Brasil 10)

## Rygar: The Legendary Adventure



Antes mesmo de *God of War* abordar com rara maestria o tema mitologia, *Rygar* o fez. Baseado em um arcade lançado em 1986 pela Tecmo, o

jogo de PS2 nos transporta à ilha Argus, situada no Mar Mediterrâneo, onde controlamos o guerreiro que dá nome ao jogo, na tentativa de resgatar a princesa Harmonia, capturada pelos Titãs. Além do primor paisagístico, *Rygar* tem excelentes batalhas contra chefes (Minotauro, Centauro...) e várias opções de caminhos. Os ataques são proferidos por meio de um escudo preso por uma corrente (semelhança com a *Blades of Chaos* de Kratos?), denominado Diskarmor, sendo que cada um dos três tipos era acompanhado por uma entidade distinta: Cerberus, Taros e Siren. Não surpreende que *Rygar: The Legendary Adventure* seja tão marcante, visto que Max Naka, produtor executivo, exerce a mesma função na bela franquia *Fatal Frame*, também da Tecmo.

## Jade Empire



Desenvolvido pela BioWare, *JE* apresenta algumas semelhanças com o igualmente aclamado *Knights of the Old Republic* (também da BioWare), mas com mais possibilidades. Tomando como base lendas orientais e a mitologia chinesa, temos acesso a seis personagens que podem optar por seguir duas filosofias distintas: *Way of the open palm* (o caminho da palma aberta) e o *Way of the closed fist* (o caminho do punho cerrado), conferindo ao jogo possibilidades distintas e numerosas. Os combates se destacam na medida em que o guerreiro muda o estilo de luta com o simples apertar de um botão, garantindo um dinamismo sem igual nas lutas. Belo RPG para um videogame que não fez fama no gênero.

**Plataforma:**  
Xbox

**Produção:**  
Microsoft Game Studios

**Desenvolvimento:**  
BioWare

**Lançamento:**  
abril de 2005

**Avaliação:**  
9.0/9.5/9.5  
(EGM Brasil 40)

# Sem medo do futuro

Como encarar a nova safra de consoles?

Por Renata Honorato

**DESDE QUE A NOVA GERAÇÃO DESEMBARCOU NOS MERCADOS** japonês e americano, ainda no final do ano passado, o coração - e o bolso - gamer não tem tido sossego. Mesmo sabendo dos valores "superfaturados" das máquinas no Brasil, é difícil deixar passar despercebido o fato de que já é possível experimentar o que de mais moderno existe atualmente. É evidente que os preços, pelo menos por aqui, devem baixar expressivamente nos próximos meses, assim como é certo afirmar que os jogos, por mais impressionantes que sejam, ainda não exploram toda a capacidade operacional dos videogames. No entanto, mesmo ciente de todos esses "poréns", há quem prefira investir pesado e comprar, sem culpa, os Xbox 360, Wii e PS3 exibidos com exatidão em toda e qualquer vitrine de loja de shopping center. Mas será um bom negócio adquirir ainda no "pós-lançamento" um desses consoles? Vale a pena entrar de cabeça na nova geração? Nossos convidados apostam na ousadia, apesar de algumas ressalvas.

## TRANSIÇÃO DE GERAÇÕES

As transições entre gerações de videogames costumam ser um verdadeiro tormento para os fãs. Claro que todos ficam naquela curiosidade de ver os recursos dos novos consoles e os jogos que os acompanham. Mas, à medida que o lançamento se aproxima, uma série de perguntas pipoca na cabeça e começamos a botar na balança vários fatores: os games de lançamento estão valendo a pena? Será que a primeira leva de consoles vai dar algum problema técnico? Lembrando dos preços salgados das importadoras, será que vale a pena esperar cair o preço - ou ao menos pintar uma promoção ou condição mais agradável?

Mas nem só de dúvidas negativas se constitui esse dilema. Do outro lado da moeda, as gerações mais recentes de consoles têm oferecido algumas funcionalidades que reforçam a idéia de uma adoção adiantada, como a retrocompatibilidade (potencialmente anulando a questão "joguei tudo o que interessava da outra geração?"). Isso serve tanto para o entusiasta de determinado sistema como para aqueles que não tiveram um dos consoles, mas se interessam por seu sucessor direto. Por que não aproveitar a viagem e conferir os games mais antigos, que certamente estarão bem mais baratos do que na época de lançamento? No final, o que mais vale para decidir a compra é saber equacionar esses fatores. Independentemente de jogos para o novo sistema ou não, material para jogar certamente não vai faltar. Pense nestes fatores, pegue a calculadora, pesquise as possibilidades e compre conscientemente.



**PEDRO GIGLIO**  
é redator do site Finalboss  
(finalboss.com.br)

## QUANDO MIGRAR PARA A NOVA GERAÇÃO?

Quando você tiver dinheiro. A sétima geração de videogames oferece possibilidades de interação inéditas e tem capacidades técnicas bastante superiores ao seu velho console. Só que não basta ter apenas o videogame. Ainda é possível plugar o seu novíssimo console em uma TV convencional, mas pode ter certeza de que a experiência é muito mais interessante se você puder comprar uma grande TV de plasma ou LCD. Os preços desses aparelhos estão caindo rapidamente, mas se você está com pressa, pode ligar o seu videogame de nova geração no monitor do computador. Funciona bem, já que a grande maioria dos monitores consegue exibir resoluções que mostram o poder de fogo gráfico destes videogames.

Mas os gráficos são apenas a pontinha do iceberg. Os videogames modernos têm capacidade de reproduzir som com qualidade semelhante à dos grandes filmes de Hollywood. Além disso, a inteligência artificial dos inimigos usa e abusa do grande poder de processamento dessas novas máquinas. Eles ainda não são tão espertos quanto os seus amigos de internet, mas já dá para notar uma grande diferença em relação aos consoles da geração passada.

Desta vez, será realmente necessário ter uma graninha extra para curtir o seu novo videogame. A pirataria nos novos consoles será muito mais difícil. Todos os consoles da nova geração podem se conectar à internet e isso faz com que os produtores atualizem constantemente o firmware do videogame e podem assim, detectar se ele foi modificado de alguma maneira. Jogos originais são mais caros, é verdade, mas são a garantia de diversão segura e vida longa do seu console tão caro.



**MARCELO MARTINS**  
é editor do site oficial do  
Xbox 360 (xbox.com/pt-BR)

→ NA PRÓXIMA EDIÇÃO\*

GAME OVER

# Feliz Aniversário

EGM Brasil 63 • Abril • Nas bancas dia 13 de abril



## CINCO ANOS NA ATIVA

Parece que foi ontem que você foi à banca e se deparou com aquele sonho se tornando realidade: uma nova revista de games, com aquelas três letrinhas mágicas e respeitadas junto ao nome do nosso país. Pois é, mês que vem faz **cinco anos** que a EGM Brasil vem crescendo e aprendendo com a indústria nacional de games – para os mais minuciosos, o aniversário é exatamente no dia 8 de abril, domingo de Páscoa (vai dizer que você não consulta periodicamente o seu calendário dado na nossa edição 60?).

E, como aniversário é época de resgatar clichês, quem ganha o presente é você (mas também não vamos reclamar se chegarem bolos e presentes pelo correio). Estamos preparando uma edição de luxo, recheada de matérias especiais. Que tal um festival de **estatísticas e curiosidades** de toda a história da revista, para começar? **Promoção imperdível!** Está garantida também. Sem contar as **novidades** que ainda não podemos contar.

Como nosso sobrenome é Brasil, vamos apertar o ritmo para fazer matérias de **brasileiros para brasileiros**, com assuntos instigantes e relevantes para este nosso povo tão único. Aguarde e verá.

## > REVIEWS



- Burnout Dominator (PS2/PSP)
- Grand Theft Auto: Vice City Stories (PS2)
- MotorStorm (PS3)
- Sonic and the Secret Rings (Wii)
- SSX Blur (Wii)

## > PREVIEWS



- Final Fantasy Tactics: The Lion War (PSP)
- Assassin's Creed (PC/360/PS3)
- BioShock (PC/360)
- Heavenly Sword (PlayStation 3)

## > E MAIS



- 25 anos de Pitfall
- Wii na terceira idade
- As belas que jogam
- Existe game depois do casamento?

\* Conteúdo sujeito a alteração sem aviso prévio

[www.nowloaded.org](http://www.nowloaded.org)

# O 1º MMO DE CORRIDA DO BRASIL! DIVERSÃO PARA TODA A FAMÍLIA!

PARA ENCONTRAR MUITO MAIS CONTEÚDO VISITE

[WWW.NOWLOADED.ORG](http://WWW.NOWLOADED.ORG)



NOWLOADED FOREVER

Produto de caráter demonstrativo. Se você ainda não possui a revista deve deletar os arquivos em 48 horas, de acordo com as regras do fórum

PARA ENCONTRAR MUITO MAIS  
CONTEÚDO VISITE:

[WWW.NOWLOADED.ORG](http://WWW.NOWLOADED.ORG)

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

BAZANI

UNISOFT