

PROMOÇÃO!
SEJA REDATOR
POR UM DIA

SAIBA COMO ESTARÁ SEU CONSOLE NO FUTURO

1 revista #1 para PS2 • Xbox • GameCube • PC • GBA • Celular...

EGM

ELECTRONIC GAMING MONTHLY

 **BRASIL**

EGM

Edição de aniversário!
• 2 ANOS •



Z ZIFF DAVIS MEDIA
AUTHORIZED PUBLISHER

NINTENDO DS

Tudo o que você ainda não
sabe sobre a nova máquina

COMO SERÁ O AMANHÃ?

O que o futuro guarda para seus consoles favoritos

Estratégia especial:

007 EVERYTHING OR NOTHING
e NFL STREET

Exclusividade mundial

METAL GEAR SOLID 3

SNAKE EATER

6 páginas de informações quentes sobre o game
mais aguardado do ano (e cobras, muitas cobras)

PROMOÇÃO!

Concorra a
1 COMPUTADOR
+ 2 N-GAGE e
muitos prêmios!

METAL GEAR SOLID:
THE TWIN SNAKES



JAMES BOND 007:
EVERYTHING OR NOTHING



UNREAL
TOURNAMENT 2004



■ Worms 3D ■ Mafia ■ MX Unleashed ■ MVP Baseball 2004
■ Lifeline ■ Drakengard ■ Firefighter F.D. 18 ■ Cy Girls
■ Nightshade ■ Battlefield Vietnam ■ Pokémon Colosseum



Abril de 2004

#25

www.gameworld.com.br

R\$ 6,90

P R O M O Ç Ã O

GAMEBOY ADVANCE SP DUAL TONE

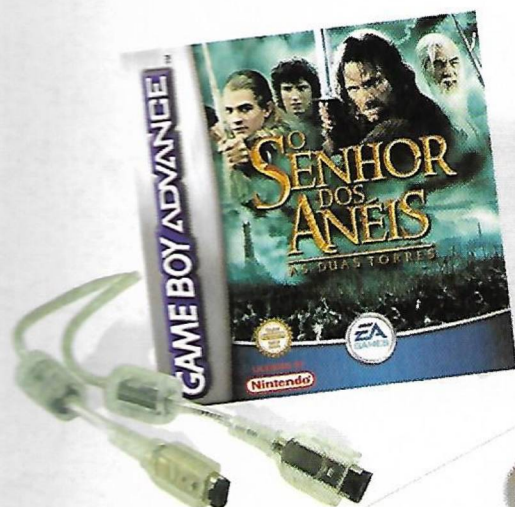
E D I Ç Ã O L I M I T A D A



**GAME LINK E "O SENHOR DOS ANÉIS
AS DUAS TORRES" - VERSÃO EM PORTUGUÊS
TUDO A PARTIR DE R\$649,00.**

Você encontra esta promoção nos revendedores: A7 (021) 2275-2340 • AMERICANAS.COM • BLANC JARDIM SUL (011) 3749-1000 • BLANC PLAZA SUL (011) 5073-6012 • BRINO. MORUMBI (011) 5181-5261 • BRINO. LAURA PLUSH (011) 5181-3973 • BRINO. LAURA SHOP. PAULISTA (011) 251-2818 • BUY CLICK (021) 2275-2340 • CARDSMANIA (011) 3814-0402 • COBRINHA GAMES - TAUBATÉ SHOPPING CRAZY GAMES (098) 235-7982 • CROCODILE GAMES (021) 3872-2623 • EDIÇÃO EXTRA (081) 3464-6525 • ELETROMIL (011) 3362-2309 • EXTREME GAMES - (021) 2295-1443 • FNAC CAMPINAS (019) 3709-9000 • GAME BIT (011) 4799-8110 • GAME LAND COPACABANA (021) 2547-3370 • GAME STORE (011) 6941-4278 • GENESIS GAMES (062) 215-5384 • GRGAMES.COM.BR (024) 2242-8887 • INSTANT KOLOR (011) 3032-3326 • (031) 3286-6690 • LEITURA MINAS SHOP. (031) 3426-1101 • LEITURA SAVASSI (031) 3287-2002 • LEITURA VITÓRIA (027) 3345-1905 • MEGAMIDIA BOURBON COUNTRY (051) 3345-9655 • MEGAMIDIA BOURBON MULTIMIX SHOP CENTRAL PLAZA (011) 6161-8090 • NET BOX BOTAFOGO (021) 2559-9560 • PIER 88 SHOP. TATUAPÉ (011) 6192-9624 • PLAY OFF (011) 5585-0566 • PORÃO GAMES (015) 3285-1919 • POWERNICK (011) 4193-1004 (011) 3865-2904 • PREMIER VIDEO (Z. OESTE) (011) 3021-3636 • PRESENTES ARIGATO SHOP. IBIRAPUERA (011) 5561-9511 • SHOP DAN INFO. METRO LIBERDADE (011) 3207-5222 • SIL GAMES (011) 3872-8335 • TAYCOM • THREE WORLD GAMES (015) 234-1584 • TOP GAMES (013) 3284-3272 / 3284-5618 • TOY MANIA (021) 2275-8082 / (021) 3982-8587 • TWIM PRESENTES (011) 5506-6068 • UNION SHOP ABC (011) 4994-7541 • UZ GAMES (011) 3814-4888 / 3012-5151 • UZ GAMES SHOP. MORUMBI (011) 5182-2211 • UZ GAMES SHOP. TATUAPÉ (011) 6192-3258 • UZ GAMES TOYS (011) 3812-5151 • UZ GAMES VILA MARIANA (011) 5572-4145 • UZ GAMES WEST WWW.DISKGAMES.COM.BR (019) 3242-0541 • WWW.DSHOP.COM • WWW.LOJASUPERGAMES.COM.BR (061) 443-1300 • WWW.MISTERBROS.COM.BR (011) 3265-7020 • WWW.PREMIEREVIDEO.COM.BR •

EXCLUSIVIDADE



KIT EXCLUSIVO
EDIÇÃO
LIMITADA
KIT EXCLUSIVO



Nintendo



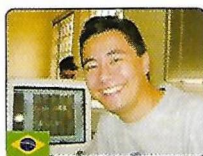
LAURA C. NORTE (011) 6222-2412 • BRINQ. LAURA HIGIENOPOLIS (011) 3661-6864 • BRINQ. LAURA IBIRAPUERA (011) 5535-1670 • BRINQ. LAURA (012) 3695-1155 • COBRINHA GAMES - ROD. VELHA (012) 221-1255 COMICS GAMES (011) 3422-0164 • COSMOS DVD & VIDEO (069) 6192-7163 • FNAC RJ (021) 2431-9292 • FNAC SP (011) 3097-0022 • FRATELLO GAMES (011) 3362-2206 • GALAXIA (085) 241-3340 • GAME TEC (021) 2559-6444 • LEITURA BIG (031) 3391-3252 • LEITURA CIDADE (031) 3271-5282 • LEITURA ITAÚ SHOPPING (031) 3363-5030 • LEITURA MEGA STORE BH SHOP. IPIRANGA (051) 3339-3018 • METROPOLE GAMES (011) 3328-6827 • MICROPLUS VILA LOBOS (011) 3021-9947 • MICROPLUS PAULISTA (011) 3283-1466 • PRECISÃO SJ RIO PRETO (017) 227-7997 • PREMIER VIDEO (Z. SUL) (011) 3721-0777 • PREMIER VIDEO (Z. SUL) (011) 3743-4792 • PREMIER VIDEO (Z. OESTE) (011) 5073-8204 • TEXAS FILM ESPLANADA SHOPPING (015) 224-3581 • TEXAS FILM BARÃO DE TATUÍ (015) 233-8295 • TEXAS FILM EXTRA (015) 232-3357 CENTER NORTE (011) 6251-0511 • UZ GAMES IBIRAPUERA (011) 5536-4523 • UZ GAMES SHOP ARICANDUVA (011) 6721-1999 • UZ GAMES SHOP. ELDORADO PLAZA (011) 3673-5998 • VILA SET (011) 3846-7161 • WAT ELETRONICA (081) 3467-5268 • WWW SOFTWARE E GAMES (011) 3815-8490 • WWW.SSGAMES.COM.BR (011) 3328-6802 • WWW.SUBMARINO.COM • ZYZ BRINQUEDOS (031) 3286-1860

Cadastre sua revenda
(11) 6236-1157

Atendimento exclusivo para revendedores
Não atendemos a consumidor final

editorial

EGM, Ano 3



Há pouco mais de três anos, lá pelos idos de 2000, a Electronic Gaming Monthly não passava de um projeto bem distante da Conrad Editora. Hoje, é uma realidade. Mas também é bem mais do que isso. A EGM Brasil é, inegavelmente, a líder do segmento de revistas de games multiplataforma e a publicação mais respeitada do gênero em nosso mercado editorial. Já ouvimos muita gente dizer que a EGM Brasil contribuiu para que os videogames fossem vistos com profissionalismo e respeito. Os jogos deixaram de ser mera brincadeira de criança e se tornaram um negócio sério. Nós sabemos disso. De fato, a seriedade sempre foi nossa prioridade. Todos os meses, temos a preocupação de trazer a informação mais quente, a matéria mais interessante, o review mais coerente, sempre levando em conta a credibilidade e a confiança adquiridas edição após edição. Conseguimos manter essa

excelência durante dois anos, e faremos de tudo para levar isso para frente nos próximos anos que vêm por aí. Pode acreditar. Mas há uma coisa que não podemos esquecer, mesmo quando as coisas ficam sérias demais: jogar games é muito divertido. E fazer uma revista de videogames? Isso é bom demais. E foi com esse espírito que preparamos esta edição especial de aniversário. Esperamos que o conteúdo atenda às suas expectativas. Obrigado por estar conosco durante todo esse tempo – só estamos aqui hoje por sua causa. E aproveite, que a festa é toda sua!

– Pablo Miyazawa
pablo@conradeditora.com.br

Você deve ter percebido que a pessoa que escreve neste espaço não é a mesma de sempre. O nosso amigo Renato Villegas é agora o editor de conteúdo do programa G4 Brasil, especializado em videogames e transmitido pela Rede Bandeirantes. Mas ele continua conosco mensalmente, contribuindo com suas matérias e reviews. Sucesso para ele!

nostra equipe

A partir desta edição, você confere quais são os games preferidos da equipe EGM! no mês



ODAIR BRAZ JUNIOR
■ O Junior não anda com tempo de jogar, mas diz que isso vai mudar: "Logo estarei com o meu PS2!".
Favoritos: Metal Gear Solid: The Twin Snakes, UT2004.



BEATRIZ SANTANA
■ A Bia fechou esta edição em ritmo de carnaval. Pensa que ela cansou? "Que venha a próxima!".
Favoritos: Manhunt, Need For Speed: Underground, BG & E.



EDUARDO TRIVELLA
■ O Trivas está cansado e pediu o que o deixassem em paz até maio. Tá bom!
Favoritos: The Twin Snakes, 007: Everything or Nothing.



ERIC ARAKI
■ O Eric não ficou nada feliz com o novo game Pokémon... mas passou horas jogando escondido.
Favoritos: The Twin Snakes, Battlefield Vietnam, UT2004.



FABIO SANTANA
■ Faz dias que o Fábio não aparece na redação: surgiu um caixote bizarro em seu lugar...
Favoritos: UT2004, Onimusha 3, MGS: The Twin Snakes.



ANA FRANCO
■ Você sabia que a Ana faz aniversário na mesma semana que a EGM? Parabéns para ela!
Favoritos: Tetris, WarioWare Inc., Castlevania.



KELVEN FRANK
■ O santista da EGM está empolgado com seu time. Isso porque o Brasileiro nem começou...
Favoritos: Winning Eleven 6, 7 e 7 International.



DENIS TAKATA
■ Não se engane pela foto. O Denis é muito comportado. O que o álcool não faz com as pessoas...
Favoritos: Red Alert 2, UT2004, Final Fantasy Tactics Advance.



HOMERO LETONAI
■ Esperem só até ver a foto do "novo" Homero na próxima edição. Você não vai reconhecê-lo!
Favoritos: UT2004, Kaido Battle 2, Call of Duty, Front Mission 4.



RENATO VILLEGAS
■ O Renato foi embora, mas continua colaborando na EGM. Alguém aí já sentiu saudades?
Favoritos: UT2004, Battlefield Vietnam, Wrestlemania XIX.



ALBERTO ALERIGI JR.
■ Nosso repórter sofreu o diabo para fazer a matéria sobre games e celulares desta edição.
Favoritos: Final Fantasy X, Mario Kart, Homeworld.



FELIPE AZEVEDO
■ O "Mega Man" tem cara de bonzinho, mas em seu discman só rola rock barulhento.
Favoritos: Siren, MTX Mototrax, The Twin Snakes.



CASSIANO BARBOSA
■ A participação do Cassi foi pequena nesta edição, mas ele jura que vai jogar mais na próxima.
Favoritos: NFS: Underground, UT2004, Tony Hawk's 4.



THÉO AZEVEDO
■ Além de editor do theogames.com.br, nosso novo colunista é fã de MPB!
Favoritos: Counter-Strike, Condition Zero, Half-Life 2, Doom 3.



DANIEL NIEUWENHUIZEN
■ O caçula da EGM topa qualquer parada: reviews, detonados, dicas... ele encara tudo!
Favoritos: Far Cry, Resident Evil (todos) e Mega Man 3.

CONSELHO EXECUTIVO Cristiane Monti
André Forastieri
Rogério de Campos

REDAÇÃO

Diretora de Redação Noelly Russo
Editor Executivo Pablo Miyazawa
Editora Maria Beatriz Sant'Ana
Designers Ana Franco, Kelvin Frank e Elisabete Nagahama
Revisora Andréa Aguiar

COLABORADORES

Renato Villegas, Eduardo Trivella, Fabio Santana, Eric Araki, Ronny Marinoto, Marcel R. Goto, Fabio Michelin, Cassiano Barbosa, Théo Azevedo, Alberto Alerigi Jr., Felipe Azevedo, Daniel Nieuwenhuizen (textos); Michelle Veronese, Ana Ban, Arianne Brogini (tradução e adaptação); Denis Takata, Homero Letonai (arte); Ed da Silva Rodrigues (ilustrações)

PRÉ-IMPRESSÃO

Supervisor Alexandre Monti
Secretário Gráfico William Domingos

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS

Coordenador Alexandre Cardoso da Silva
Escaneamento e Tratamento de Imagens
Edilson Carlos de Moraes

PRODUÇÃO GRÁFICA

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

WEB

Coordenador de Conteúdo Odair Braz Junior
Webmaster Mateus Reis, Fernando Nogueira

COMERCIAL

Diretor Comercial André Martins

PUBLICIDADE

Coordenadora de Publicidade Luciana Eschapiati
Executivos de Vendas Gracia Lemos, Rafael Ferreira
Assistente Comercial Krisley Camilo
Tel.: (11) 3346-6075
publicidade@conradeditora.com.br

VENDAS

Gerente de Vendas em Bancas Ana Paula Gonçalves
Gerente de Vendas Diretas Chris Peruch
Gerente de Circulação Aparecido Gonçalves

NEGÓCIOS

Gerente de Produto Dirceu Darin
Coordenadora de Marketing Vanessa Serra
Analista de Novos Projetos Flávia Tavares

ADMINISTRAÇÃO

Diretor Administrativo-Financeiro Celso Pedrosa Leite
Gerente Financeira Solange Reis
Analista de Recursos Humanos Sileide Fernandes Silva

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO

Suporte Técnico André Jacon

EGM Brasil

Edição 25, abril de 2004, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda.
ISSN 1516-1892.

ATENDIMENTO AO LEITOR

Felipe Rasoilo e Regina Toledo
Números atrasados, sugestões, dúvidas, reclamações, etc. Tel.: (11) 3346-6191 Fax: (11) 3346-6078
atendimento@conradeditora.com.br

Redação, Publicidade, Administração e Correspondência:
Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Aclimação,
São Paulo/SP CEP: 01539-020
Tel.: (11) 3346-6088 Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br
Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3346-6191 atendimento@conradeditora.com.br
A Conrad Editora do Brasil Ltda. não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados nesta revista.

ANER

Impressão: Plural
Distribuição DINAP



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



índice

número 25 • Abril de 2004

EDITORIAL, NOSSA EQUIPE

- 04 Loucura! A equipe da EGM mudou.
Conheça o novo pessoal

EGMAIL

- 06 Tá a fim de ter sua foto na EGM?
Veja como fazer

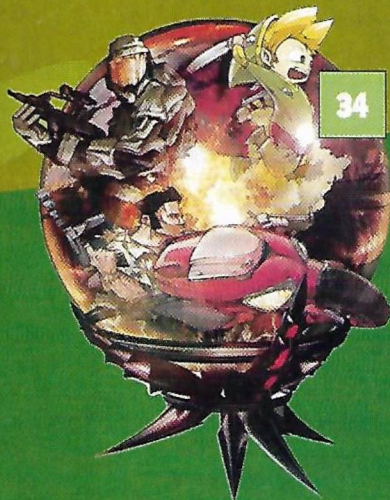
START

- 10 **NINTENDO DS**
Pensa que sabe tudo sobre o lançamento da Nintendo? Não mesmo...
- 12 **ADVENT CHILDREN**
As informações sobre o filme Final Fantasy VII: Advent Children estão sendo guardadas a sete chaves pela Square Enix. Mas aqui não!
- 13 **MULHERES, MULHERES**
WWX: Rumble Rose dá às moças uma chance no ringue
- 14 **A AUTORIDADE**
Quer bater um recorde mundial? Conheça o cara que anota os números
- 16 **DEPOIS DO JOGO**
O produtor Brian Clarke fala sobre True Crime: Streets of L.A.
- 18 **CELEBRIDADE NOS GAMES**
A cantora Mya comenta sua participação em Everything or Nothing
- 22 **CELULAR**
Nem só de consoles vive o mundo dos games. Saiba o que jogar no seu telefone
- 25 **PC**
Como se comportar Online e o que jogar em abril
- 28 **EM BREVE**
Mostramos todas as novidades mais quentes deste mês
- 29 **QUARTERMANN**
O fofinho dos games e suas novidades

ESPECIAL

TÚNEL DO TEMPO

Dois anos de EGM Brasil! Você se lembra de tudo o que aconteceu durante esse período? Leia sobre o passado, o presente e o futuro do seu console preferido



44

CAPA:

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

O herói mais perigoso dos videogames é o único personagem que você não vai ver em Metal Gear Solid 3: Snake Eater, graças ao novo efeito de camuflagem (e bota efeito nisso!) de Solid Snake. Mas nós não escondemos jogo e entregamos de bandeja essa megassequência para PS2.

PREVIEWS

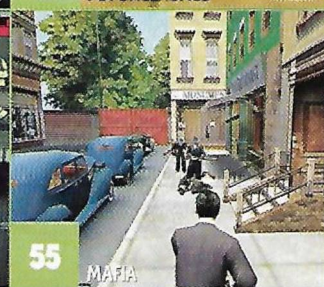
- 32 **GRAN TURISMO 4**
Jogamos e agora contamos como será



REVIEWS

A única revista que traz três analistas para cada jogo

- 53 JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING
55 WORMS 3D
55 MAFIA
56 MX UNLEASHED
56 MVP BASEBALL 2004
57 LIFELINE
58 ONIMUSHA BLADE WARRIORS
59 DRAKENGARD
59 FIREFIGHTER F.D. 18
60 CY GIRLS
61 NIGHTSHADE
62 UNREAL TOURNAMENT 2004
63 BATTLEFIELD VIETNAM
64 METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES
66 POKÉMON COLOSSEUM
68 HARVEST MOON: A WONDERFUL LIFE
68 PHANTASY STAR ONLINE EPISODE III: REVOLUTION



carta do mês

CADÊ O PC? ACHOU!

Olá, pessoal da EGM! Compro a revista sempre e quero fazer uma reclamação! Acho que vocês não estão dando a devida atenção para os jogadores de PC. Vocês comentam sobre cada plataforma, mas não fazem nada específico para nós! Puxa vida! Anderson Luiz
Via e-mail

Fala, galera da EGM! Estou escrevendo para pedir que vocês falem mais sobre PC. Obrigado.

Enio Marques Junior
Campinas/SP

Eu sou um grande fã da EGM Brasil e tenho razão em dizer que ela é a melhor do mercado que fala sobre jogos. Em relação aos videogames, vocês são ótimos! Só que, simplesmente, ignoram o PC. Gostaria que entendessem que isto não é uma reclamação, mas uma sugestão. Beijinhos e abraços para todos daí!

Pedro Faillace
Niterói/RJ

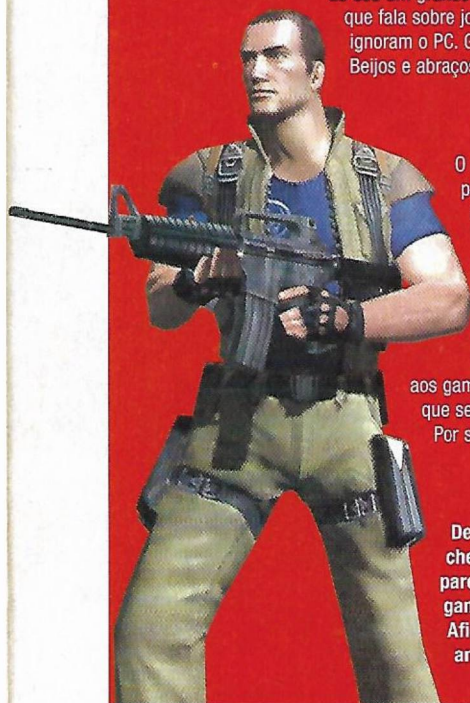
O ponto em que vocês falham é fazer uma análise de um jogo que existe tanto para os consoles quanto para o PC, mas "esquecem" de mencionar a coitada e injustiçada versão para computador. Creio que jogos para PC merecem um pouco mais de respeito. Por fim, quero parabenizar a todos pelo ótimo trabalho e pela excelente tentativa de levantar o mercado brasileiro!

Antônio Carlos B. M. Ferreira
Via e-mail

Olá, eu queria saber o porquê de vocês serem tão preconceituosos em relação aos games para PC. Não estou pedindo que vocês só façam matérias sobre PCs, mas que se lembrem que ele existe. Digam pelo menos quando um game sai no Brasil. Por serem brasileiros, isso é o mínimo que vocês podem fazer.

Robson
Via e-mail

Depois de horas de reuniões, análises e cálculos, a equipe da EGM Brasil chegou à seguinte conclusão: o leitor está sempre certo! Portanto, preparem-se! Nesta edição, vocês já encontrarão algumas novidades sobre games para PC. Porém, isso é pouco em relação ao que estamos preparando. Afinal, a partir desta edição, a sua revista favorita entra em seu terceiro ano. Nada melhor do que trazer muitas novidades e fazer os leitores felizes!



O GAME DA DISCORDIA

Acho que em vez de vocês criticarem o jogo *Deer Hunter* (PC), deveriam apoiá-lo. Sinceramente, ele não merecia ser a "vergonha do mês". Merecia, sim, ser o orgulho do mês, pois é um jogo nacional. Tudo bem que não é tão bom se comparado com a qualidade dos games da Nintendo, Microsoft, Electronic Arts e Ubi Soft. Mas é um jogo nosso que vendeu milhares de cópias no mercado externo, o que já é motivo para se comemorar. É também um ótimo exemplo do potencial do Brasil para fazer bons jogos. Uma coisa que é fácil de se notar hoje é que as grandes empresas estão engolindo as pequenas, o que torna o mercado cada vez mais repetitivo. *Deer Hunter* deveria ser mais respeitado, afinal, não há nenhum problema

em ser nacional (vi jogos estrangeiros bem piores nessa mesma edição). Ele é original e isso o faz ser um excelente game.

Mikael Malanski Scremin
Via e-mail

Não pude deixar de notar as péssimas notas que vocês deram para *Deer Hunter 2004*, desenvolvido pela brasileira Southlogic. Acho que vocês foram, sim, meio radicais. Reclamar de um simulador por ele reproduzir exata-

mente (ou quase) o que acontece na realidade não me parece tão aceitável.

Ora, esse não é mais um *Sonic*, nem a sequência de um *NBA Street*. É um jogo de caça a cervos! Estranho seria se os benditos bichos caíssem do céu, ou se houvesse chefões armados com mísseis. Acho que o game faz muito bem o que se propõe a fazer. Levando em consideração a tradição dos seus reviews, simuladores perfeitos de golfe e pescaria nunca tirariam boas notas, o que não é justo. Se o que vocês



querem é ação, tudo bem: *Deer Hunter 2004* certamente não é o melhor exemplo. Mas não descontem essa ânsia em cima de um jogo competente.

Rodrigo de Sena
Via e-mail

Deer Hunter 2004 é realmente tão ruim assim? Ou será que vocês deram notas baixas porque ele é nacional? Não é a primeira vez que um jogo nacional é eleito o pior do mês. Pelas telas que vi, parece ser muito bonito. Caça não é um gênero muito famoso no Brasil, mas futebol americano também não é. Mesmo assim, *NFL Street* recebeu o selo de prata... Fico pensando como fica a cara das produtoras quando lêem a revista. Vocês disponibilizam a última página para alguém da indústria nacional escrever sobre o mercado e, no final, detonam os jogos brasileiros. Não acho que vocês devam mentir e dizer que um jogo ruim seja bom, apenas por ser nacional. Mas que isso tudo parece estranho, parece.

Fernando Victorino
Via e-mail

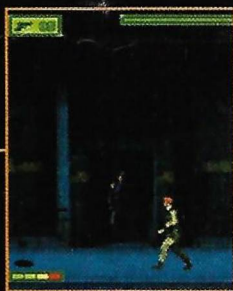
Acho que vocês foram injustos com o game *Deer Hunter 2004*. Os reviews foram um pouco preconceituosos. O jogo foi avaliado por analistas que nem gostam do gênero. Isso desanima completamente os fãs brasileiros, pois o game tem qualidade comprovada internacionalmente. Não acredito que seja tão ruim assim.

Dayber M. Santos Lopes
Via e-mail

Já que reclamaram tanto, respondam à seguinte pergunta: será que vocês jogaram *Deer Hunter 2004* por horas e horas como os nossos analistas? Bem, se jogaram, deveriam estar concorrendo conosco. Em primeiro lugar, ninguém falou mal do jogo apenas porque ele foi feito no Brasil. Caso contrário, estaríamos jogando contra o nosso próprio trabalho (alguém aí se lembra que esta revista se chama EGM Brasil?). O nosso compromisso com o leitor é mostrar se um jogo é bom ou ruim, e explicar o porquê dessa conclusão. Portanto, para os nossos analistas, *Deer Hunter 2004* é, sim, um jogo ruim. Independente de ser nacional ou não.

Foi aqui que
ele não me viu chegando.

Tom Clancy's
**SPLINTER
CELL**
TEAM STEALTH ACTION



Tom Clancy's Splinter Cell Team Stealth Action, agora no N-Gage.
Jogue como Sam Fisher e se infiltre por trás das linhas inimigas,
ou monte seu time via Bluetooth para surpreender seu inimigo em
um dos dois modos para múltiplos jogadores exclusivos do N-Gage.
www.n-gage.com/br

N-GAGE
NOKIA

anyone
anywhere

gameloft

Copyright 2003 Nokia. Todos os direitos reservados. Nokia e N-Gage são marcas comerciais ou marcas registradas da Nokia Corporation.
© 2003 Gameloft. Todos os direitos reservados. Gameloft e o logotipo Gameloft são marcas registradas da Gameloft S.A. Sob licença da
Ubisoft Entertainment. Splinter Cell e Sam Fisher são marcas registradas da Ubisoft Entertainment nos Estados Unidos e/ou em outros países.
Todas as outras marcas registradas pertencem a seus respectivos proprietários. Todos os direitos reservados. Imagens meramente ilustrativas.

PIADA?

Escrevo para fazer um apelo ao pessoal da EGM Brasil. Depois de juntar toda a grana necessária, comprei meu PS2. Há duas semanas, ele lia jogos com alguma dificuldade. Fui a um técnico, que limpou o leitor óptico fazendo meu videogame voltar a funcionar perfeitamente. Estava quase chegando no meu carro quando me pararam e roubaram meu PS2. Voltei para casa pensando em como iria comprar outro. Percebi que isso só acontecerá daqui a um ano ou mais. Então, pensei na minha revista favorita de

games, a EGM. Por favor, se houver algum jeito de realizar o meu desejo, eu agradeço muito. Estou morrendo de vontade de poder jogar meus games de novo. Valeu pela força!

Bruno Costa
Via e-mail

Sim, ficamos tristes com a sua história. Mas a galera aqui está devendo até a alma, e a "vaquinha" que fizemos para ajudar você não deu nem para comprar um desentupidor de pia. Quando dezembro estiver próximo, tente com o Papai Noel!

LEITORES DESATENTOS

Olá! Quero desejar os meus sinceros parabéns por fazerem a melhor revista de games do Brasil! Muito obrigado por todas as dicas, análises e matérias. Desde a primeira edição, percebi que vocês vieram para ficar! FELIZ ANIVERSÁRIO!!!

Fernando Scoczynski Filho
Ponta Grossa/PR

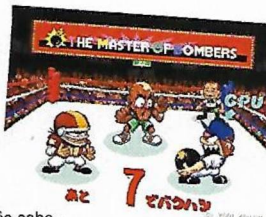
Pode acreditar, esse foi o único e-mail que recebemos com votos de feliz aniversário pelos dois anos de EGM Brasil...

QUE DÚVIDA!

Olá pessoal, beleza? Estou com um problema. Eu e meus amigos somos loucos pelos jogos da série *Bishi Bashi* do PS1. Mas ainda não encontramos nenhum jogo nesse estilo para PS2. Vocês saberiam nos dizer se há algum jogo nesse estilo, ou até mesmo uma continuação de *Bishi Bashi*, para PS2?

Marcelo Saito
Via e-mail

Fabio Santana, editor da revista *SuperDicas PlayStation*, explica: "Os games da série *Bishi Bashi*, da Konami, ficaram apenas no PS1 mesmo. Foram três games lançados somente no Japão. Se você quiser algo similar no PS2, pode tentar os games de tabuleiro *Monopoly Party*,



Pac-Man Fever e *Shrek: Super Party*. Mas avisamos: não espere muita diversão com esses três títulos fracos. Para fazer uma festa com seus amigos e seu PS2, o melhor é pegar

algo como *Karaoke Revolution* ou os games do acessório Eye Toy. As garalhadas são garantidas!"

AQUI TAMBÉM SE ERRA

Ao contrário do que foi publicado na edição 24, o site correto para os jogos *War* e *Supertrunfo* é <http://www.grow.com.br/jogos>

PARTICIPE!

Leia sua história na EGM!

Você nos conhece bem, vê as nossas fotos nos editoriais e tudo mais. Então, está na hora de conhecermos você, leitor! Mande fotos e conte-nos a sua história de vida envolvendo os videogames e a sua EGM Brasil. Aproveite essa chance de ver sua cara na maior revista de games do país! As melhores fotos e histórias serão publicadas aqui na seção EGMail. O quê? Se pode mandar foto da vizinha bonita? Só se ela estiver lendo a EGM também!

DO VESTIÁRIO À PRORROGAÇÃO, O GUIA MAIS COMPLETO DO ANO

Chegou a Agenda Futebol 2004

+ de 250 páginas de informações, serviços e os calendários completos dos principais campeonatos do ano. Mais que uma agenda, é um guia de curiosidades para você descobrir tudo sobre o seu time, os melhores jogadores e muito mais. Não perca!

Já nas bancas

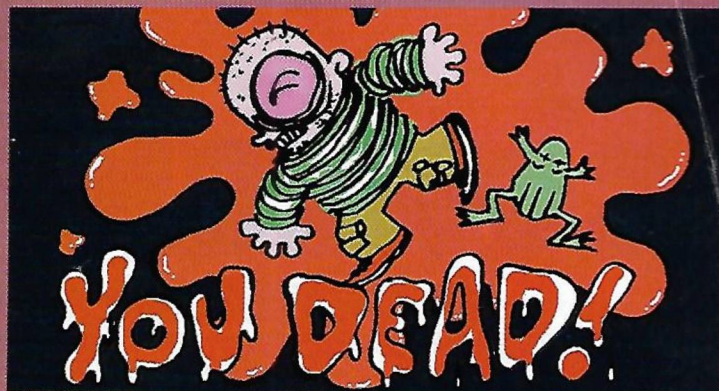
www.conradeditora.com.br



AQUELE ZUMBI PEGA
VOCÊ DESPREVENIDO...



...VOCÊ TOMA UM
GAME OVER NA TESTA...



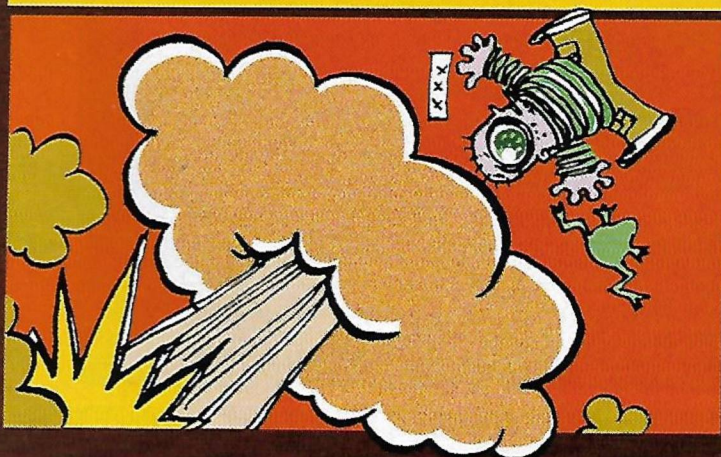
...MAS TUDO BEM, VOCÊ TEM
A CHANCE DE TENTAR DE NOVO.



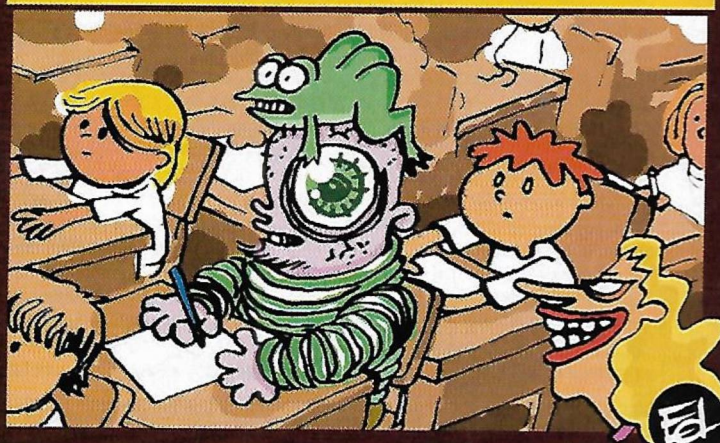
A PROFESSORA PEGA
VOCÊ COLANDO...



...VOCÊ TOMA UMA BELA
DUMA BOMBA NA TESTA...



...MAS TUDO BEM, VOCÊ AINDA TEM
A CHANCE DE TENTAR DE NOVO





start

o que rola de melhor no mundo dos games

CODINOME: NITRO

A Nintendo revela os primeiros detalhes sobre seu novo portátil com tela dupla, o **Nintendo DS**

O novo videogame da Nintendo causou um verdadeiro frisson ao ser anunciado. O aparelho, chamado Nintendo DS, está previsto para ser lançado no fim do ano, no mundo inteiro, e alguns detalhes já começaram a ser revelados. O que mais causou impacto não foram os games, o design ou o preço do DS. Na verdade, a Nintendo sequer falou sobre esses assuntos, que só serão revelados em maio, durante a E3. O que está deixando muita gente de queixo caído é uma característica incomum, e intrincada, em vez de uma, o DS terá duas telas. Ainda não está claro como essas duas telas serão aproveitadas. Por enquanto, só foi dado um exemplo: em um game de futebol, uma tela pode exibir uma visão ampla do jogo, enquanto a outra registra detalhes da ação. A Nintendo garante que seu novo portátil não vai competir com o GBA e que os trabalhos de desenvolvimento do próximo Game Boy vão continuar. No entanto, a empresa não confirmou se o DS poderá rodar games do GBA. Até agora, nenhum game foi anunciado para o aparelho, mas grandes produtoras japonesas, como a Namco, a Sega e a Konami (que tal *Castlevania*?) já se comprometeram a desenvolver títulos para o DS. Outras desenvolvedoras, incluindo a expert em games de esportes, Electronic Arts, admitiram que estão avaliando o portátil e que, em breve, decidirão se vão ou não trabalhar com ele. Depois da revelação da Nintendo, um site japonês publicou uma lista com as supostas especificações do aparelho, vazadas de uma produtora que teria recebido o kit de desenvolvimento.

Não se engane: este não é o visual oficial do Nintendo DS, mas sim uma ilustração criada a partir das informações divulgadas até agora



Segundo essas informações, o DS terá o codinome Nitro e funcionará com dois processadores (principal e secundário), permitindo gerar gráficos 2D (com capacidades semelhantes ao GBA) e 3D (com recursos equiparáveis ao N64). Quanto aos botões, o aparelho terá os mesmos do GBA, mas a Nintendo vai considerar a inclusão dos botões L e R. Além disso, o Nitro terá capacidade de juntar até 16 jogadores simultâneos através de rede local sem fio, com o protocolo E802.11, e de trocar mensagens instantâneas, através de um teclado na touch screen (tela sensível ao toque). Rumores ou verdades? Só saberemos na E3 2004.

O QUE VOCÊ ACHOU DO NINTENDO DS?

Estou em dúvida. Pode ser bom ou ruim

59%

Não gostei! Não gostei mesmo

22%

Adorei! Viva a Nintendo

19%

CONCEITO ARTÍSTICO

A Nintendo não revelou muitos detalhes sobre o DS, mas decidimos nos antecipar. Baseados no que já foi anunciado, fizemos um retrato falado do filho bastardo do GC com o GBA.

■ Segundo a Nintendo, as duas telas (cada uma com três polegadas, medidas diagonalmente) terão backlight, iluminação que permite jogar no escuro. Nossos olhos – e nosso oftalmologista – agradecem.

■ Adeus cabos de conexão? Há rumores de que a conexão entre DSs será sem fio e de que os aparelhos vão funcionar como joysticks sem fio para o GameCube ou para o próximo console da Nintendo.

■ Esperamos que, ao contrário do GBA SP, o DS tenha saída para fones de ouvido convencionais. Ouviu isso, Nintendo? Saída. Fones de ouvido. Convencionais.

CONVERSANDO SOBRE O NINTENDO DS

Quanto vai custar? Quais games serão lançados com o aparelho? Há muito mais perguntas do que respostas sobre o portátil. A Nintendo só pretende respondê-las em maio, mas a vice-presidente de assuntos corporativos da empresa, Perrin Kaplan, conversou conosco e esclareceu alguns pontos:

EGM: Você poderia dar outros exemplos de utilização da tela dupla, além do já mencionado jogo de futebol (no qual, uma tela mostra uma visão geral do jogo e a outra, revela closes da ação)?

EGM: O que você diria para aqueles que consideram a tela dupla do DS um mero golpe publicitário?

PK: Quando tiverem a chance de ver, sentir, tocar, manusear e jogar no DS, esperamos

PK: Quando anunciarmos as outras características, vocês verão que são dois produtos diferentes. O preço, a estratégia de marketing e o fato de ter duas telas são detalhes que vão fazer a diferença.

EGM: O DS vai causar atrasos no lançamento do novo Game Boy?

PK: Não, eu diria que não.

EGM: Os games para o DS serão armazenados em cartões semelhantes aos do Game Boy?

PK: Estamos finalizando essa questão, é uma possibilidade.

"O Nintendo DS terá características e formas de jogar jamais vistas..."

—Perrin Kaplan, vice-presidente de assuntos corporativos da Nintendo

Perrin Kaplan: Não posso dar muitos detalhes, pois essas informações só serão anunciadas em maio, durante a E3... Mas o exemplo do jogo de futebol é o que há de mais básico. Posso garantir que o Nintendo DS terá características e formas de jogar jamais vistas.

que essas pessoas mudem de idéia. Acho que a atitude mais sábia é aguardar uma oportunidade para testar o aparelho.

EGM: Segundo foi divulgado, o DS não competirá com o GBA. Como, já que ambos são videogames portáteis?

EGM: Então, a Nintendo continua trabalhando no sucessor do Game Boy Advance?

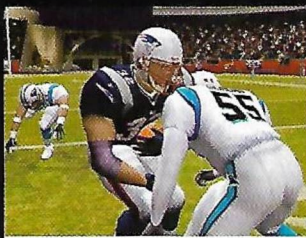
PK: Estamos trabalhando no próximo portátil Game Boy desde que o Game Boy Advance SP ficou pronto. Garanto que é um produto diferente.

EGM: Sabemos que você não está autorizada a dizer, mas pode falar se os desenvolvedores já estão criando títulos para o DS?

PK: Vários desenvolvedores já receberam briefings sobre o portátil... Agora, vamos nos reunir com eles. Estamos trabalhando com muitos proprietários de licenças, tentando oferecer todas as ferramentas necessárias ao desenvolvimento dos jogos.

VISÃO DUPLA: QUATRO MANEIRAS DE USAR AS DUAS TELAS

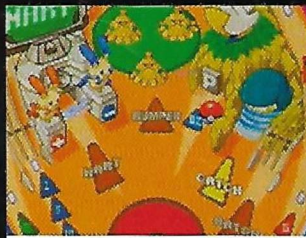
A Nintendo não anunciou nenhum game para o DS, mas temos algumas sugestões de como usar as duas telas do portátil. Selecionamos imagens de jogos que já existem para ilustrá-las.



Multângulos: o único exemplo dado pela Nintendo. Uma tela mostra a tradicional visão ampla do jogo, a outra faz zoom, mostrando detalhes da ação. Um efeito bacana, mas não chega a ser fundamental para o jogo.



Status: a segunda tela poderia funcionar como um submenu, mostrando o inventário, estatísticas, mapas e outras informações. Na verdade, não é nada original nem empolgante, mas temos quase certeza de que vários jogos vão fazer isso.



Combinação: de acordo com a Nintendo, o jogador poderá utilizar as duas telas como uma só. Fora os shooters verticais e jogos de pinball, não conseguimos nos lembrar de outros games que vão se beneficiar com esse recurso.



Multitarefa: as duas telas poderiam ser usadas separadamente, com os jogadores controlando, alternadamente, dois personagens (ao estilo de *Mario & Luigi*, para GBA) ou controlando dois personagens ao mesmo tempo (como em *The Adventures of Cookie & Cream*, para PS2).

SÉTIMO CÉU

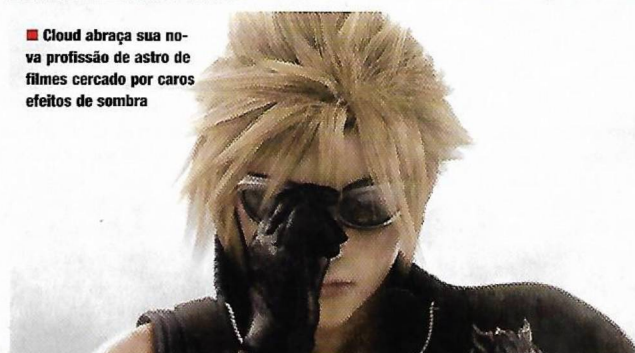
Novas imagens de **Advent Children**

As informações sobre o filme *Final Fantasy VII: Advent Children* estão sendo guardadas a sete chaves pela Square Enix. Por enquanto, sabemos apenas que será

uma continuação de *Final Fantasy VII*, terá 80 minutos e será lançado primeiro no Japão e, depois, nos Estados Unidos. Mesmo com tanto segredo, algumas imagens acabaram vazando:



■ Esta é a primeira imagem de Barret, o líder do grupo Avalanche



■ Cloud abraça sua nova profissão de astro de filmes cercado por caros efeitos de sombra



■ Estes três inimigos misteriosos atacam Cloud, juntos e separados, no primeiro clipe do filme

CARA A CARA

Brigando pela audiência



POKÉMON CHANNEL

PLAYBOY CHANNEL

Colocar mulheres peladas para lutar contra um Pokémon pode parecer maldade, mas Pikachu merece. Será que este Poké-game vai funcionar sob pressão? Chegou a hora de descobrir. Vamos chicotear o monstinho e nos deleitar!

PROGRAMAÇÃO



Shop'n Squirtle

411 Sexposé: Squirters (verdade!)
Vantagem: Playboy Channel



ELENCO



Monstros em bolas

Bolas não são permitidas
Vantagem: Playboy Channel



CONTRA-INDICAÇÃO

Ficou conhecido por causar problemas em crianças com menos de oito anos

Ficou conhecido por causar infarto em homens com mais de 70 anos
Vantagem: Ah, que droga, Playboy Channel!

TROCANDO DE LUGAR



Tocar Smoochum de maneira inapropriada

Socar uma coelhinha
Vantagem: Playboy Channel



MENSAGEM PARA O TELESPECTADOR



Compre muito mais Poké-coisas
Vantagem: Empate

Suas chances com elas são inversamente proporcionais ao tamanho das calcinhas
Vantagem: Empate



O VENCEDOR: PLAYBOY CHANNEL

Franquias fajutas! Se esses rivais deixassem de lado as diferenças de tamanho e se unissem, poderiam manipular todas as mentes masculinas (acima de três anos) do planeta! Agora, é tarde demais.

NOTINHAS QUE VÃO FAZER ALGUNS RIREM E OUTROS CHORAREM



É até divertido o conceito de *Game Over*, comédia em computação gráfica que acompanha a vida de vários personagens dos videogames. O programa estreou no dia 10 de março, no canal americano UPN, e deixou uma dúvida no ar: é impressão nossa ou o cachorro da família é a cara do Chet, personagem do Bill Paxton no filme *Mulher Nota Mil*?



Já é comum as empresas de games adquirirem o domínio dos endereços falsos de internet que aparecem em seus jogos. Mas quando a Ubi Soft esqueceu de registrar a URL que aparece nos pôsteres de *Rainbow Six 3*, alguém tratou de fazer isso... e criou um site pornô. O dono da URL também tentou leiloar o domínio no eBay, mas não deu certo.

SAI DA FRENTE, BOXEADORA BOAZUDA


■ Dixie Clemets e Reiko Hinomoto, de WWX, lutam da melhor maneira que sabem

WWX: Rumble Rose, da Konami, dá às moças uma chance no ringue

Pode falar o que quiser a respeito de **WWX: Rumble Rose**, o jogo de luta livre da Konami para PS2 só com mulheres, menos que ele é feioso. Além de seguir a belíssima linha visual de *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball*, a empresa de desenvolvimento de games Yuke's promete entregar em novembro um jogo que faz jus

ao pedigree por trás da série *WWE SmackDown!*, da THQ. Cada moça tem um arsenal de golpes de tirar o fôlego, tanto os de praxe quanto alguns no estilo Arcade. "Como nossas mãos não estão atadas por questões de licenciamento, não precisamos nos manter na esfera do que é possível", explica o produtor Akari Uchida. "Mas elas

não vão ter raios laser saindo dos olhos, nem vão voar pelos ares." Puxões de cabelo? Claro. O detalhe que faz a diferença é que a personalidade das moças vai mudar de acordo com seu estilo de lutar no modo história de *WWX*. Se você lutar sujo, sua princesinha de polígonos vai ficar maldosa, e isso pode fazer com que

use movimentos e roupas que nem pensaria se continuasse boazinha. Mas independente de que lado estão estas mulheres serão sempre lindonas. "Na verdade, pensei em colocar algumas não tão bonitas", conta Uchida. "Mas daí eu pensei melhor e cheguei à conclusão de que, caramba, todas tinham que ser bonitinhas." 



A Maior e Melhor Loja do Brasil

Garantimos o melhor **PREÇO**

Lançamentos



Endereço:
Av. Alberto Sarmiento, 725
CEP 13070-711
Campinas / SP

Disk Games

Desde 1992

TELEVENDAS

(19) 3242-0541

Atendimento de Seg. à Sex. 9 Hs. às 19 Hs. / Sábado 9 Hs às 18 Hs.

Video Games
Jogos • Acessórios
Assistência Técnica Especializada

Tudo em até

12^x

↓ Compras On Line ↓

WWW.DISKGAMES.COM.BR



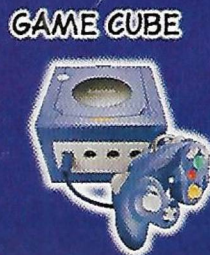
PLAYSTATION 2



X BOX



GB ADVANCE SP



GAME CUBE



PLAYSTATION ONE

AK 0 1st
TB 0 4:54
FUMBLE

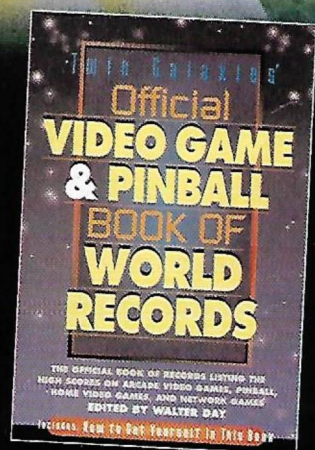
A AUTORIDADE

Quer bater o recorde mundial dos videogames?
Conheça o cara que registra as pontuações

Você pode até se achar uma fera em *Tony Hawk*, *Gran Turismo*, *Ms. Pac-Man* ou (insira aqui o nome de um jogo), seu metido. Mas se quer se dar bem de verdade, vai precisar de uma mãozinha de Walter Day. Este norte-americano de 54 anos é a maior autoridade mundial em videogames. Ele coordena a Twin Galaxies, uma organização que registra recordes de pontuação em mais de 100 mil games. O cara também dirige a www.twingalaxies.com e o *The Official Video Game and Pinball Book of World Records*, o livro mundial dos recordes em videogame e pinball. "Fazemos como o Guinness Book, veri-

ficando e acompanhado o maior número possível de competições", diz. Mas registrar recordes não é nada fácil. Primeiro, porque as disputas de games não acontecem em estádios e arenas, mas em bares e casas. Sendo assim, o time de árbitros tem que se desdobrar para assistir desde um campeonato de *Street Fighter*, no Estado de Iowa, a um torneio de FPS da Cyberathlete Professional League, em Dallas. Na maioria das vezes, no entanto, eles só contam com fitas de vídeo enviadas por gamers que querem provar suas habilidades. "Mas não adianta mandar uma fita com pais dizendo o quanto seu pimpolho é bom

em *Tony Hawk*. É preciso gravar o jogador ao iniciar a partida, navegar pelas opções e registrar o jogo inteiro, do início ao fim", diz Day. Todos os anos, a Twin Galaxies recebe milhares de inscrições (veja as instruções no site twingalaxies.com). Foi por acaso que Day virou uma autoridade dos games. No início dos anos 80, na era de ouro dos Arcades, ele trabalhava em um posto de gasolina no Texas. Graças ao convite de um amigo, entrou em um fliperama pela primeira vez, jogou *Pac-Man* e ficou encantado. "As pontuações e habilidades aumentavam no decorrer do jogo, dando uma sensação de progres-



Está tudo registrado neste livro

■ Usou um joystick de quinze anos atrás na foto, levou cartão vermelho



so", diz. Tempos depois, Day abandonou o negócio de combustíveis e abriu uma loja de fliperamas, chamada Twin Galaxies. Quando descobriu que ninguém estava registrando as maiores pontuações, entrou em contato com produtoras de jogos e se ofereceu para o trabalho. Dai por diante, Day se transformou no principal "registrador de scores" da indústria de games, — trabalho que está cada vez mais difícil de ser realizado, principalmente devido à proliferação de códigos e cheats. Quando um novo game é lançado, Day e sua equipe o analisam detalhadamente antes de aceitar inscrições. Para equilibrar as disputas, a Twin Galaxies também organiza competições como o Console Games Championship, um torneio que envolve as categorias direção, tiro e estratégia. O prêmio de US\$ 1 mil (cerca de R\$ 3 mil) não é ruim, mas a maioria dos jogadores compete por puro prazer. Na opinião de Day, campeões de games como o lendário Billy Mitchell (veja abaixo) merecem tanto respeito quanto um Tiger Woods ou um Michael Jordan. "Os grandes gamers não são diferentes dos grandes atletas. Eles também utilizam a combinação olhos-mãos e mente-corpo. E precisam de muita inteligência para decifrar o jogo e seus mistérios. Fico fascinado só em observar a genialidade envolvida no processo de se tornar o melhor jogador." ■

BILLY MITCHELL: CAMPEÃO E EXPERT EM MOLHO APIMENTADO

■ Mitchell faz pose de gato ao receber o prêmio que comprova suas habilidades em Pac-Man



Billy Mitchell é o Muhammad Ali dos videogames. Ele vem detonando desde o início dos anos 80. Hoje, com 37 anos, estabeleceu uma série de recordes nos Arcades — mesmo quando precisou jogar 47 horas seguidas de Centipede. Conversamos com Billy pelo celular, enquanto ele curtia férias na Disney.

EGM: As pessoas reconhecem você?
Billy Mitchell: Sim. Todo os dias eu sou abordado por alguém. É impressionante o quanto as pessoas me conhecem. É uma prova do poder dos videogames.

Ontem, eu estava passeando em uma das atrações e uma funcionária de lá me reconheceu. A garota ficava pulando e gritando: "Oh, meu Deus!"

EGM: O que o levou a competir?

BM: No início dos anos 80, eu comecei a jogar *Donkey Kong* e fiquei obcecado pelo jogo. Não queria ouvir ninguém dizendo que era melhor que eu. Queria ser o melhor.

EGM: O que você fez para ser tão bom?

BM: É a velha coisa de sempre. Há muita

pressão para você se manter no topo e é preciso ter a atitude de não aceitar ser derrotado. Você joga contra o game, mas, na verdade, também está jogando contra si mesmo. É como participar de uma maratona — é dolorido, mas extremamente intenso.

EGM: Já se machucou competindo?

BM: Nunca. Mas alguns caras já se machucaram batendo as cabeças contra a parede.

EGM: Por que você não compete nos consoles atuais?

BM: A tecnologia dos consoles é superior, mas como o jogo é contínuo, o nível de competição acaba minimizado. A experiência também é totalmente diferente. Nos Arcades são aqueles imensos monitores de 25 polegadas. E o seu poder não vem do jogo, vem da máquina. Na década de 80, era como ir a um show de rock. Quando você começava a ganhar, uma multidão se formava ao seu redor.

EGM: Algum conselho?

BM: Deixe isso para lá. Ou você tem o dom e consegue desenvolvê-lo, ou é melhor nem tentar. Está no DNA.

EGM: Ouvimos falar de um possível filme sobre Billy Mitchell.

BM: Já tive algumas ofertas, mas minha história ainda não terminou. Quando eu pendurar o joystick, aí sim, estarei pronto para as câmeras.

EGM: Você fabrica molhos apimentados e os vende no site www.800hotsauce.com. O que criar molhos tem em comum com jogar games?

BM: Me dedico aos molhos que minha empresa fabrica com a mesma intensidade que me dedico aos games. Quando participamos de competições, em exposições de alimentos, não aceitamos sair perdendo. Temos que esmagar os adversários.

DEPOIS DO JOGO: **TRUE CRIME:** STREETS OF L.A.

Relembre as melhores cenas do game mais cinematográfico de 2003

T rue Crime: Streets of L.A. foi um dos games que mais fez barulho no ano passado, e não apenas por causa do enredo polêmico e de seu protagonista politicamente incorreto. A atenção dos jogadores também se voltou para a grande participação de astros e estrelas de Hollywood, como Michelle Rodriguez, Gary Oldman e Michael Madsen, que cederam suas vozes e interpretações aos personagens. Durante uma pausa na criação da versão para PC, o produtor americano Brian Clarke conversou com a EGM Brasil a respeito da influência cinematográfica em seu game. Confira:

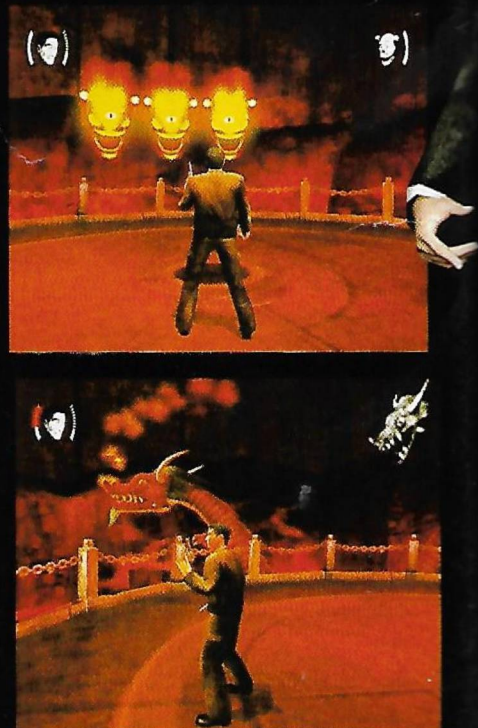
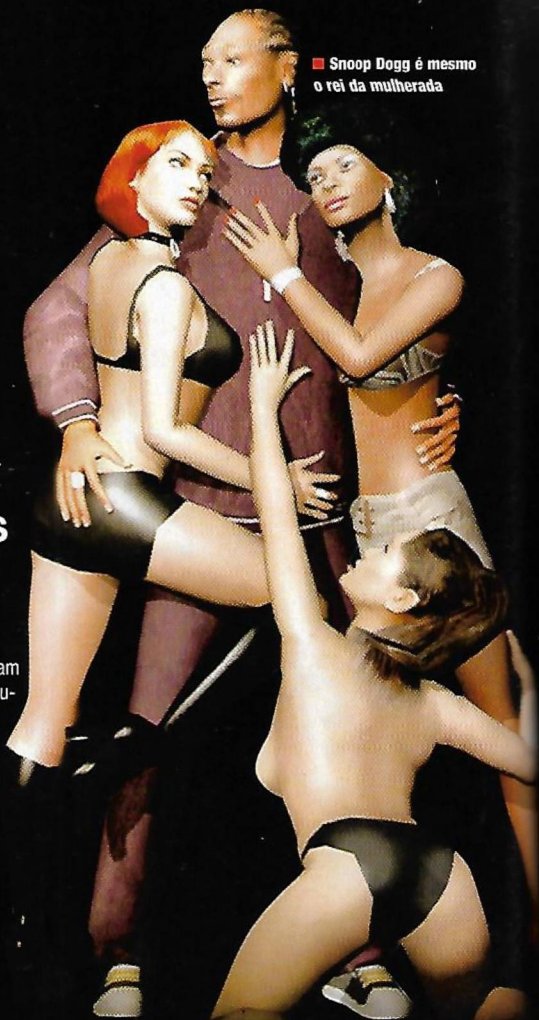
EGM: True Crime ficou mais conhecido por trazer a participação de um vasto elenco de famosos. Por que as empresas estão escolhendo celebridades para atuar em jogos? A partir de quando isso deixou de ser considerado absurdo?

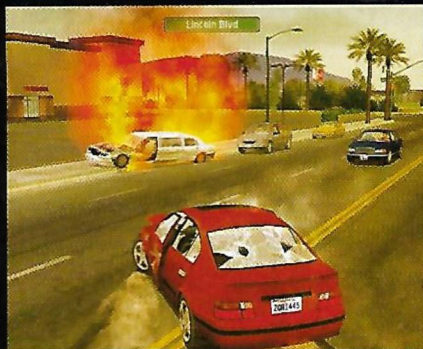
Brian Clarke: À medida que os videogames se tornam mais evidentes na indústria do entretenimento, é natural que fiquem cada vez mais parecidos com os filmes. Maiores orçamentos e públicos pedem games com alto padrão de qualidade, o que inclui o uso de atores conhecidos e talentosos. Eu não sei quando foi que o uso de estrelas nos games começou — talvez com Tia Carrera em *Daedalus Encounter*? Mas já que a indústria de games está amadurecendo, é possível sentir uma nova tendência.

EGM: Há algum gênero específico de game que favoreça a participação de atores famosos? Ou não há regras?

BC: Não há regras, mas há uma inclinação em colocar o ator certo no papel certo. Há atores que, graças à sua experiência, tornam-se sinônimo de certos gêneros de filme. Vincent Price, por exemplo, era sinônimo de terror. Ter uma voz como a dele em um game de terror

■ Snoop Dogg é mesmo o rei da mulherada





ajudava muito a estabelecer a atmosfera desejada. Dos muitos gêneros de game, não há nenhum que se destaque quando o assunto é o uso de atores. Felizmente, Hollywood possui tantos gêneros quanto os games, o que proporciona uma rica fonte que nos ajuda a criar jogos melhores.

EGM: Quão importante é a participação do ator quando o game está sendo divulgado? Financeiramente falando, o que representou para *True Crime* ter celebridades no elenco?

BC: A celebridade não apenas atrai a atenção de seus fãs, como adiciona mais credibilidade ao produto final. Qualquer um pode dublar um game, mas um ator com uma voz única e identificável, ao usar sua experiência com cinema para desenvolver um personagem, pode fazer toda diferença no modo como o game é recebido.

É claro que atores não são a razão pela qual um game é bem-sucedido. Há jogos bem sólidos e divertidos que fizeram bonito sem ter a presença de famosos. Porém, se um game necessita de uma boa voz, vale a pena convidar atores para preencher certos papéis. Fazendo isso, games baseados em filmes ganham um sabor mais cinematográfico, e personagens tornam-se mais críveis. Nosso elenco de celebridades em *True Crime* nos ajudou a fazer os personagens ganharem vida — assim como nos filmes. A presença de Gary Oldman, Christopher Walken e Michael Madsen — todos famosos por interpretar seus papéis com perfeição — dão um ar de autenticidade à produção. Basicamente, se você tiver um bom game nas mãos, não precisa de um elenco de atores para gravar vozes para o jogo.



Entretanto, o uso de artistas experientes pode fazer toda a diferença entre um game bom e um ruim.

EGM: Como rolou a escolha de Russell Wong para o papel principal? Alguma razão específica? E Michelle Rodriguez, Gary Oldman e Christopher Walken?

BC: Russell Wong foi uma escolha natural, já que ele se encaixa perfeitamente ao visual e ao estilo de Nick Kang. Sua experiência como ator de filmes de artes marciais também faz dele uma ótima escolha para protagonizar um game inspirado nesse tipo de filme. Rodriguez, Walken e Oldman, todos atores de primeira linha, se encaixam bem nos personagens que criamos para a história. A questão principal era se conseguiríamos convencê-los a fazer parte do game! Sorte que eles foram legais o bastante para toparem.

EGM: O cachê está compensando o trabalho? Quanto vocês pagaram ao Gary Oldman, por exemplo?

BC: Apesar dos atores não ganharem o mesmo que recebem em papéis nos cinema, eles são muito bem remunerados. Gary Oldman não foi exceção. Sua capacidade de variar vozes, seu talento e profissionalismo nos valeram cada centavo gasto.

EGM: Em 2003, a indústria dos games fez mais dinheiro que a do cinema. Você acha que isso explica a grande participação de atores em jogos?

BC: Sem dúvida. As pessoas estão reconhecendo que os games não são apenas mais coisa de criança. Como eu disse, é uma parte da indústria do entretenimento que não pára de crescer. À medida que nos desenvolvemos como indústria, nós entraremos mais e mais em contato com nossas irmãs, as indústrias do cinema, da música e da televisão. Isso significa uma maior fonte de investimentos, grande variedade de talentos, maiores valores de produção e um produto final melhor. Se a indústria cresce, os orçamentos para cada game ficam maiores — o que permite às empresas de games contratar artistas de primeira linha.

EGM: Como os atores encaram esse trabalho? Você acha que eles comparam com a atuação em um filme, ou ainda colocam isso como um trabalho bizarro?

BC: Para alguns atores, isso é muito tranquilo. Lembre-se que gravar vozes sozinho em uma cabine é bem diferente de atuar em um set com outros atores. Algumas celebridades conseguem quase sempre acertar suas frases na primeira tentativa. CCH Pounder, por exemplo, veio e mostrou que é uma veterana em dublagem, assim como em atuação. Outros precisam aquecer e se acostumar com o ritmo das gravações, mas logo pegam o jeito e fazem um grande trabalho.

À medida que mais atores são contratados para participar de novos games, penso que qualquer estigma que eles possam ter sobre trabalhar com isso irá diminuir, ao mesmo tempo que aumentará a quantidade de famosos envolvidos com dublagem.

EGM: Você diria que os atores estão tendo menos preconceito em relação aos games? Dá para dizer que agora eles levam esse trabalho a sério, e não apenas como um trampo rápido para ganhar dinheiro fácil?

BC: Não posso falar das razões pessoais pelas quais os atores estão querendo participar de videogames. Mas posso dizer que muitos são bastante reservados sobre o uso de suas vozes nos jogos. Para ter algumas vozes muito boas, tivemos que convencer as celebridades de que estávamos criando um jogo digno de sua contribuição. Na verdade, acredito que *True Crime* foi o primeiro game no qual Christopher Walken cedeu sua voz em toda sua carreira. Nos custou muito dinheiro? Sim. Foi difícil convencê-lo? Sim. Valeu o que gastamos? Absolutamente!

— Pablo Miyazawa



CELEBRIDADE NOS GAMES:

MYA

A cantora que se transformou em Bond Girl

Mya, a cantora de R&B, trabalha e joga muito. Na pele da agente disfarçada Mya Starling ela é a estrela de *James Bond 007: Everything or Nothing*, título recém-lançado pela EA Games. Ela também canta a música-título e já participou do musical *Chicago*. Mas, surpreendentemente, no meio disso tudo, ainda tem tempo para jogar. Assim, não tivemos outra escolha a não ser chamar a doce voz para responder algumas perguntas a respeito de seu novo papel no título de James Bond e sobre seus hábitos de jogo.

EGM: Você já participou de um filme de muito sucesso, *Chicago*. Por que atuar em um game de Bond?

Mya: Você está falando sério? Games são tudo! Não importa a sua raça, o seu credo, a sua cor: sempre vai encontrar neles algo de que vai gostar. É igual à música, a variedade é incrível.

EGM: Vamos lá, você pode confiar em nós... você é mesmo uma superespiã?

M: Deveria ser, com o tempo que demorou para filmar tudo. Mas eu jogo muito PS2 e achei que o papel seria ótimo, então, aproveitei a oportunidade.

EGM: Tem certeza de que você não quer confessar nada aqui?

M: Tudo bem... Tenho várias coisas em comum com a minha personagem. Ela é durona, como eu. Eu tenho aquele fogo. E, como Mya Starling, seguro meu homem bem firme.

EGM: Humm e... que parte dele você segura?

M: Não tem nada a ver, seu bobão. Já levei caras para lugares exóticos, aluguei barcos, arrumei umas motos e

saimos por aí. Dá um lustre no ego saber que você é quem manda.

EGM: O que envolveu a composição da música-título do jogo?

M: Muita coisa. É uma peça de interpretação que atinge todo mundo. Se você examiná-la, vai entender que é preciso tomar uma decisão e não arredar pé. Só assim conseguirá o que quer na vida.

EGM: Tipo uma cópia de *Halo 2*!

M: Pode crer. Eu gosto mesmo de caras que se amarram em games. Dá para ver um lado inocente que eles têm e que, normalmente, não aparece. É um tesão.

EGM: Bom, menos durante jogos para Multiplayer de *Madden NFL*...

M: Faça-me o favor.

Por que me incomodar com isso? Eu escolheria *Tetris* ou *Ridge Racer*. Não faz mal que o último exige tanta coordenação que eu até fico achando que ele está me trapaceando.

EGM: Para você, quem é a maior celebridade que joga?

M: Sisqo, do quarteto de R&B, Dru Hill. Ele levava um PS2 nas turnês... carregava para tudo que é canto. Se a gente não falasse, ele era capaz de esquecer de comer.



FACILITAMOS SEU PAGAMENTO em AtÉ

12x



Fotos Ilustrativas

PSII



Controle Original



Controle Remoto



Modem

Memory Card



Promoção
R\$ 79,00

GAME CUBE



PS One

Promoção
6 x R\$ 54,00



GAME BOY SP



X-BOX



Fratello Games

SEU GAME COM TUDO!

Troca do leitor original PS II à vista
R\$ 320,00



Troca do leitor original PS One à vista
R\$ 139,00



CONFIRA O QUE A FRATELLO FAZ POR VOCÊ:

- Orçamentos sem compromisso e na hora;
- Contamos com uma oficina própria e com técnicos treinados e qualificados para a instalação dos ModChips mais confiáveis do mundo;

ESSA, VOCÊ NÃO PODE PERDER!!!

Aceitamos Cartões



ASSISTÊNCIA TÉCNICA DESDE 1995

Distribuidor de Peças e Modchips no Brasil. Preços especiais para técnicos.

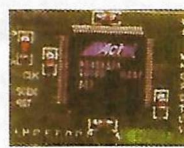
Visite nosso site e conheça nosso Catálogo Eletrônico



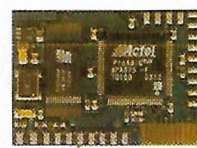
Magic 5.0



Thunder Chip



Messiah²



DMS 3

WWW.FRATELLOGAMES.com.br

Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 - 2º andar loja 215/216
Fone: (011) 3362-2206 Fone/Fax: (011) 3224-9418

Loja 2 - Rua Sta. Ifigênia, 304 - loja 01
Fone: (011) 3361-2783

Promoções válidas até o final do estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação.



N-GAGE

NOKIA

anyone
anywhere

A REVOLUÇÃO DO ENTRETENIMENTO MÓVEL

O N-Gage é o primeiro game deck do mundo. A qualquer hora e em qualquer lugar você pode ter ação, aventura, esportes, MP3 Player, rádio FM e muito

mais. Uma verdadeira estação de entretenimento, que pode ser levada para onde você for, dentro do bolso. O aparelho é fácil de manusear, leve, tem

som estéreo, design moderno, display com backlight, gráficos coloridos em 3D, opção de jogo para múltiplos jogadores, celular GSM tri band! É a novidade que faltava!

JOGOS

Prepare-se! Títulos arrasadores estão previstos para o N-Gage. Além dos grandes sucessos já disponíveis, como Tony Hawk's Pro

Skater, Sonic N, Pademonium, Rayman, Moto GP e outros títulos. Confira agora o grande lançamento do N-Gage!



- PRODUTORA: Electronic Arts
- DESENVOLVIDO POR: Electronic Arts

Revolucionário? Sucesso? Imperdível? Difícil escolher a palavra certa para o novo game que está chegando ao N-Gage. Mas, uma coisa é certa: você precisa jogar FIFA Soccer 2004!

Depois dele, todos os jogos de futebol ficarão extremamente sem graça, sabe por quê? Só com o N-Gage você pode jogar em qualquer lugar, a qualquer hora e com seus amigos! O game deck oferece o modo Múltiplos Jogadores graças à tecnologia sem fio Bluetooth. Nada de fios e cabos atrapalhando suas jogadas. O FIFA Soccer 2004 é a experiência mais completa quando o assunto é game de futebol. No FIFA Soccer 2004 você vai escolher entre 300 equipes do mundo para suas partidas, elas estão divididas entre Divisão Italiana, Americana, Mundial, Clubes nacionais, etc. Assim você escolhe uma para disputar campeonatos, títulos mundiais entre você e seu N-Gage ou no modo Múltiplos

Jogadores. E tem mais! O FIFA Soccer 2004 oferece um nível altíssimo de resposta dos jogadores, jogadas detalhadas e visão perfeita dos atletas e do campo. Uma exibição do tipo radar permite que você analise o posicionamento ofensivo e defensivo da equipe. Múltiplos jogadores – Já pensou estar em qualquer lugar e poder desafiar seu amigo para uma partida de futebol? Sem fios ou cabos entre vocês? O N-Gage torna esse sonho possível. Com a tecnologia Bluetooth você poderá disputar partidas através de ondas de rádio, integrar aparelhos sem fios e possibilitar o diálogo entre eles. Era tudo o que você precisava! FIFA Soccer 2004 é sensacional, mas o melhor mesmo é poder jogar com seus amigos sem nenhum cabo e em qualquer lugar!



DICAS E TRUQUES

Se você ainda não visitou o site www.n-gage.com/br é bom se apressar! Nele, você vai encontrar tudo o que precisa saber sobre o N-Gage, além de notícias, vídeos, screenshots, lojas onde compra o N-Gage e informações sobre os jogos que estão chegando. E falando em jogos, na seção N-Gage Arena, você vai

acessar diversos truques, dicas e estratégias para fazer bonito nas disputas, além de turbinar seus jogos com uma série de recursos. No N-Gage Arena você também poderá mostrar ao mundo o seu desempenho em todos os jogos criados especialmente para o seu N-Gage. Está esperando o quê?

Tom Clancy's SPLINTER CELL

- PRODUTORA: GAMELOFT
- DESENVOLVIDO POR: GAMELOFT



Prepare-se! Você está prestes a entrar em uma ação eletrizante na pele do agente Sam Fisher. Famoso nos consoles, Sam agora invade o N-Gage! Em Splinter Cell, você vai participar de missões terríveis e perigosas para a NSA Black Operations. Seu objetivo é descobrir o paradeiro de alguns espiões desaparecidos. E você não estará sozinho. Com a tecnologia Bluetooth, seus amigos poderão ajudar você nessa caçada. Além de armas e equipamentos feitos sob medida para você derrotar o inimigo. Você e seus amigos podem disputar no modo Sniper, ou trabalhar em grupo no modo Cooperative. Terroristas e criminosos não serão páreo para vocês!

Rayman 3

- PRODUTORA: GAMELOFT
- DESENVOLVIDO POR: GAMELOFT

Agora é guerra! Ao olhar esse personagem – meigo e com um visual bem diferente – você pode se deixar levar pela aparência. Mas, cuidado! Nunca subestime Rayman. Produzido pela Gameloft, este game do N-Gage está repleto de ação e aventura. Entre muitos saltos, correria e tiros, o personagem tem que salvar o amigo Globob, que por um engano acabou engolindo o malvado Dark Lum Lord. Mais de 50 mapas espalhados por oito universos. O visual é deslumbrante: muitas cachoeiras, rios, florestas, minas e cenários psicodélicos, além do modo Capture the Flag exclusivo! Nele, dois grupos disputam uma bandeira: quem pegar primeiro vence. Assim como os outros grandes títulos lançados para o N-Gage, em Rayman 3 você também poderá jogar o modo Múltiplos Jogadores sem cabos ou fios, onde você quiser. É ação que não acaba mais!



N-GAGE ARENA

Uma comunidade virtual reunindo todos os usuários de N-Gage para troca de informações, experiências, dicas, truques, tudo Online. Parece sonho, mas o N-Gage Arena existe! Ele pode ser acessado através do próprio N-Gage e também pela internet. Funciona da seguinte maneira: os jogadores salvam seus recordes em jogos, organizam torneios e ainda podem se divertir com serviços incríveis:

Cheats (dicas) – downloads que aumentam as habilidades do personagem ou ajudam o jogador a resolver algum desafio.

Game Clips (clipes de jogos) – seqüências de jogos gravadas pelo usuário. Essas seqüências podem ser baixadas e vistas por outros jogadores do N-Gage.

High Scores (maiores escores) – registra as maiores pontuações na rede do Serviço de Jogos para que o mundo inteiro possa ver e tentar quebrar seus recordes.

Head to Head Gaming (competição aberta) – permite jogar contra outros

participantes do N-Gage Arena usando o Bluetooth ou GPRS.

Shadow Gaming/Racing (jogo/corrida contra a sombra) – clipes de jogos criados e gravados pelos usuários para que outros jogadores tentem vencer sua performance.

Walk-throughs (instruções práticas) – gravações profissionais de jogos que mostram como resolver o desafio de um game. Uma espécie de versão animada do Manual do Usuário.

Internet

O mundo N-Gage é muito maior do que você imagina. Pela internet, você pode acessar o N-Gage Arena no site www.n-gage.com/br. Você encontrará muito mais sobre jogos, diversões, músicas, truques e tudo sobre o seu aparelho. Você ainda encontra links para sites de games com dicas e últimos lançamentos, notícias atualizadas sobre o N-Gage no mundo e sobre os games deste aparelho, e ainda dá para desafiar seus amigos para uma disputa com e-cards bem divertidos!

N-GAGE anyone anywhere

Ficha técnica

- Celular tri-band GSM 900, 1800, 1900
- Compositor de toques musicais
- Rádio FM integrado
- Toca música MP3 e ACC
- Gravador interno ACC
- Toques musicais MP3, ACC, MIDI e WAV
- Display colorido de 176 X 208 pixels
- Plug estéreo para gravador de áudios
- Fone de ouvido estéreo para músicas e chamadas
- Antena interna
- Múltiplos jogadores sem fio (Bluetooth)
- Navegador XHTML



CELULAR

Jogando sem fios, em qualquer lugar

ESCOLHA O SEU

Celulares que rodam games já são padrão no mercado. Mas qual é o melhor?

Por Alberto Alerigi Jr.

Há dois anos, dissemos que os celulares iriam virar mania do mundo dos videogames. Estávamos certos. Comparado a 2002, praticamente dobrou a quantidade de celulares com tela colorida e que acessam a web em busca de jogos e aplicativos para download. As quatro principais operadoras de telefonia celular do país oferecem aparelhos para todos os bolsos e tipos de jogadores.

Baixar jogo em celular é algo relativamente novo, até mesmo para os jogadores gringos. E instalar o game e sair destruindo no teclado do telefone não é uma tarefa

das mais simples. Primeiro, porque você só pode baixar para o seu aparelho aquilo que a operadora disponibiliza na área de downloads. Segundo, você precisa saber se o seu celular vai funcionar com o game, já que alguns são criados para uso em aparelhos específicos. E há os inconvenientes: se o seu celular ficar com a memória entupida de jogos, você vai ter de se livrar de algum, tendo que pagar pelo download de novo quando ficar com saudades dele.

Mas essas dificuldades não são o fim do mundo e serão resolvidas quando produtoras de jogos e operadoras se

entenderem melhor, o que deve acontecer daqui um ano, no máximo. Em 2002, o que mais se via eram cobrinhas caçadoras de quadrados em telas monocromáticas. Hoje, já é possível pagar R\$ 10 para trocar socos e tiros em versões móveis de games de PC de sucesso, como *Splinter Cell* e *Prince of Persia*. Como há muitos tipos de aparelhos, a EGM Brasil reuniu as melhores opções de celulares das quatro principais operadoras do país. Os preços apresentados referem-se a aparelhos pós-pagos. Os valores costumam variar, então consulte as operadoras.

Claro



Puro luxo Nokia N-Gage

É uma excelente opção para jogadores. Além de games em pequenos cartões de memória, roda jogos em Java. É capaz de se comunicar sem usar fios (via tecnologia Bluetooth) com outros aparelhos, para jogos com mais de um participante. O único porém é que é meio incomodo usá-lo como celular, pois é preciso posicionar o aparelho de lado. R\$ 1300

Econômico Siemens M50

O M50 é um aparelho para quem está começando a carreira na jogatina sem fio. A tela é monocromática e os recursos de som não são dos mais sofisticados, mas existem muitos jogos disponíveis, que podem ser conseguidos com download em alta velocidade. R\$ 300



vivo



Puro luxo Samsung Twist

Um dos mais sofisticados. O recurso mais bacana é a câmera de fotos, que aponta para praticamente em qualquer direção. A tela consegue exibir 260 mil cores. Roda games criados para o ambiente Brew, que é uma espécie de sistema operacional do telefone (como o Windows é para o PC). Navega pela web e faz downloads em alta velocidade. R\$ 1999

Econômico Kyocera KX414 Phantom

O design é clássico, mas o celular da empresa japonesa faz downloads de aplicativos Brew e tem tela com capacidade para quatro mil cores. Navega pela internet e tem os recursos que todo celular básico tem hoje em dia: calculadora, alarme e mensagens de texto. R\$ 599



TIM

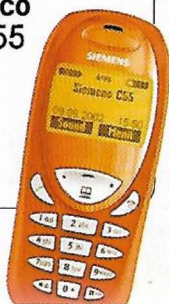


Puro luxo Sony Ericsson T610

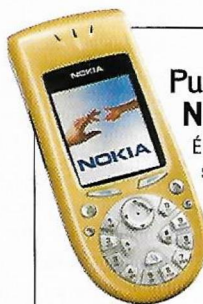
Celular bacana para quem tem o bolso cheio da grana. Tem Bluetooth e faz download de jogos criados para ambiente Java. O visual é compacto, mas tem espaço para câmera digital e uma tela relativamente grande, que exibe imagens com até 65 mil cores. É praticamente um computador de bolso que pesa menos de 100 gramas. R\$ 1850

Econômico Siemens C55

Uma das melhores opções da operadora para quem quer jogar, mas não acha necessário ter uma supermáquina portátil. A tela é monocromática, mas faz download de games em Java e tem um recurso que grava sons do ambiente, para personalizar toques de chamada. R\$ 350



oi

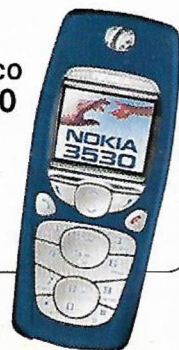


Puro luxo Nokia 3650

É como o N-Gage em termos de hardware, mas sem slot para jogos em cartão. Outra diferença é que ele tem câmera capaz de fazer fotos e vídeos. A tela é grande e tem boa definição. Os downloads de aplicações em Java são feitos em alta velocidade. R\$ 1100

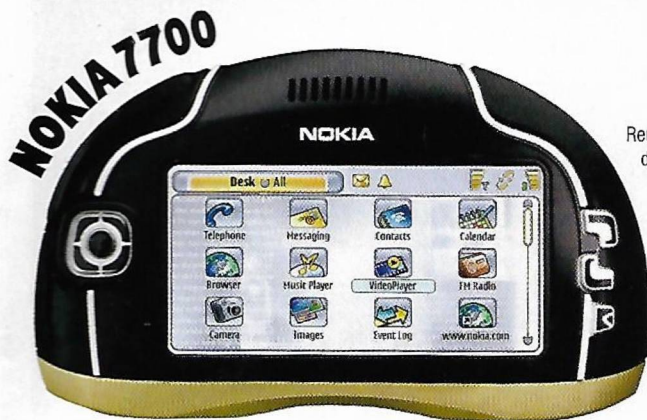
Econômico Nokia 3530

Aparelho simples, que traz display colorido de quatro mil cores e tons polifônicos. Aceita downloads de jogos em Java e acessa a internet em alta velocidade. Tem outras funções, mas o básico está aí. R\$ 600



O QUE VEM POR AÍ

Como a concorrência entre os fabricantes de celulares está esquentando cada vez mais, 2004 será marcado por uma série de lançamentos. Se você tem paciência para esperar, veja o que o ano lhe reserva.



Reúne as funções de celular, palm-top e computador. Parece um joystick de PC e vem com câmera, rádio FM estéreo e player de música e vídeo digital.

SIEMENS CS62

Duas telas, uma com mais de 65 mil cores. Faz download de programas em Java, acessa a internet em alta velocidade e tem um visual bem moderninho. Pode ser conectado a uma câmera com flash.



SONY ERICSSON S700



O design é arrojado, com tela enorme instalada em flip giratório que encobre o teclado. Tem Bluetooth, internet rápida e câmera de 1,3 megapixel, resolução boa o suficiente para pequenas impressões em papel.

GLOSSÁRIO

Entenda o significado da sopa de letrinhas da telefonia celular

BREW

Sigla para "Binary Runtime Environment Wireless". Plataforma criada pela empresa norte-americana Qualcomm. Aceita muitas linguagens de programação. Está presente basicamente em telefones CDMA, cuja principal operadora no Brasil é a Vivo.

J2ME

Java 2 Micro Edition. Criado pela Sun Microsystems, é um ambiente que pode ser rodado também em telefones que usem Brew. Tem mais espaço no mercado porque está presente em telefones GSM, tecnologia com mais usuários no mundo. No Brasil as operadoras TIM, Oi e Claro possuem jogos para ele.

BLUETOOTH

Tecnologia de rede sem fio criada para conectar dispositivos à curta distância e em banda larga. Ideal para games com mais de um jogador ou para andar falando por aí com um fone de ouvido sem precisar usar cabos.

7 JOGOS QUE VOCÊ PRECISA TER

As operadoras brasileiras estão só engatinhando na oferta de games em relação aos EUA e Europa. Apesar disso, todas prometaram novidades para 2004. Enquanto a oferta é limitada, aqueça seus dedos com esta seleção. Lembre-se que os games podem ser baixados diretamente através do menu do celular e a cobrança é feita através da conta telefônica.

vivo Claro



Splinter Cell (Gameloft)

Você é o oficial Sam Fisher teleportado para uma telinha de celular. Esconda-se dos inimigos e mate somente quando não tiver escolha. E não se esqueça de acabar com testemunhas.

R\$ 7,99 (Vivo)/ R\$ 10 (Claro)

vivo

Pitfall (Jamdat)

Os bons tempos do Atari voltaram. Conduza o aventureiro Pitfall Harry por mais de 200 telas na floresta. Vai ser moleza pular troncos, escorpiões e pisar na cabeça dos crocodilos. R\$ 7,99



Moonpatrol (Jamdat)

Pilote um jipe superequipado que se movimenta por um cenário pixelado tosco. Evite buracos e frite alienígenas com seu canhão de raios. R\$ 6,49

Claro

Rainbow 6 (Gameloft)

Encare o papel de duro de matar em preto-e-branco. Você é o líder de um esquadrão de policiais que tem



que salvar o aeroporto de Nova York de um bando de terroristas sujos e sanguinários. R\$ 10



Rayman 3 (Gameloft)

Somente Rayman poderá salvar o mundo dos Red Lum. Pule, soque e coleciona itens para acabar com inimigos. Nove fases e grande variedade de vilões para aniquilar. R\$ 6,49

Prince of Persia (Gameloft)

O clássico do PC de volta, agora em formato de bolso e com cenários melhorados. Salve princesas, aniquile inimigos e seja o maior no castelo das mil e uma noites. R\$ 10



oi Claro

GoldHunter (Meantime Mobile Creations)

Você é um caçador em busca de ouro em uma cidade deserta. Destrua robôs com laser e monte seu cenário neste game da produtora brasileira Meantime Mobile Creations. R\$ 4,50 (Oi)/ R\$ 10 (Claro)

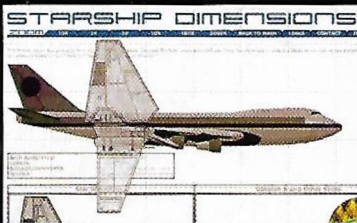


MUNDO PC

Sua dose mensal de games para computador

Sites interessantes

Nem só de games pode viver o seu PC. Saiba o que está rolando pelo mundo com estas dicas de internet



merzo.net — Se você é o tipo de pessoa que adoraria comparar um Y-wing de *Star Wars* com um avião 747, este site foi feito para você. Comparar tamanhos de aeronaves de séries de ficção científica nunca foi tão fácil. Então, agrade o geek que existe em você!



www.playonline.com/H11us/ — Este site oficial reúne várias informações sobre *Final Fantasy XI*, da Square, que será lançado em março, para o PS2. Também traz links para páginas de fãs, updates de manutenção do servidor e... diários de personagens do jogo. Bizarro.



www.gameandwatch.com — Tanto falatório sobre o portátil com tela dupla da Nintendo acabou nos levando até este site, no qual você poderá matar a saudade da época em que a empresa tinha acabado de entrar no mercado de portáteis, com sua excelente linha de relógios e jogos.

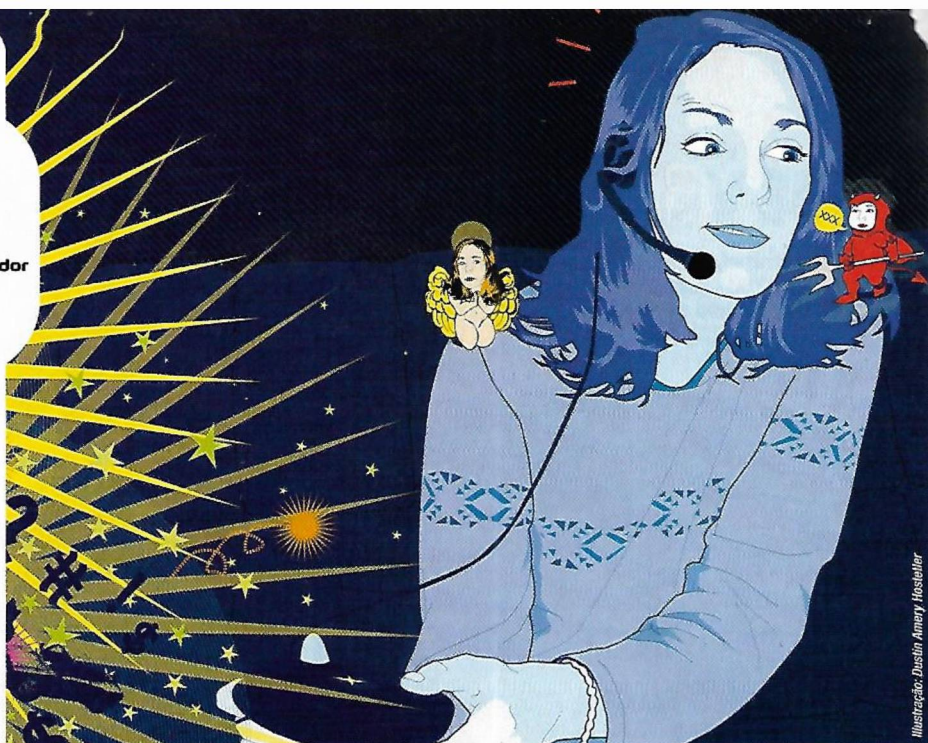


Ilustração: Dustin Amery, Hosteller

ETIQUETA ONLINE

O ABC da boa educação na rede

Com a profusão de bonzinhos e espertalhões se conectando pela primeira vez, é natural que os jogos Online tenham desenvolvido uma verdadeira legião de babacas mal-educados. Nós achamos que é possível melhorar as habilidades interpessoais. Então, sente-se direito e preste atenção enquanto ensinamos você a se comportar bem — ou bagunçar tudo, caso siga nossas instruções ao contrário — na presença de outras pessoas. Tenha calma com os Noobs (novatos que acham que sabem demais). Claro, ninguém compra um jogo inspirado na vida real e pergunta como faz para passar a bo-

la. Mas, a menos que esteja contente em jogar Online com os mesmos manés de sempre, você vai precisar dar as boas-vindas para alguns novatos. Você também foi um deles no começo e construir um anão de level 62 não é exatamente algo para se gabar. Por outro lado, os neófitos deveriam se familiarizar com as regras básicas do game antes de cair na disputa.

"MÁTTITUDE"

Você conhece aquele aviso sobre alguns assuntos proibidos nos Jogos Online? Aparentemente, algumas pessoas acham que por serem anônimas podem agir como idiotas. Dar uma de racista ou homofóbico



■ Aproveite esta matéria para melhorar sua fama. Seja o cara mais legal do jogos Online com as dicas da EGM Brasil!

em um game é como sujar o próprio quintal. Não faça isso.

DIVIDA E DIVIDA MAIS UM POUCO

Você pode ganhar benefícios imediatos ao pegar todas as tranqueiras espalhadas pelo jogos, por outro lado, ninguém vai dividir com você quando tiver os bônus mais bacanas. Tente ficar com uma parte maior em *SOCOM* ou na sua continuação, e um time adversário que coopera para cobrir os pontos vitais e proteger bases vai detonar com sua tática à la Rambo.

TERMINE O QUE COMEÇOU

Não há nada pior do que ficar pau a pau em um jogo de esporte e ver seu oponente sair da quadra (ou do estádio) assim que a partida acaba. Se alguém está ensinando você a jogar de verdade, não seja um mau perdedor — deixe o cara aproveitar o sucesso. Você vai poder derrotá-lo da próxima vez.

que sacana!

Griever: (gr13f3r) noun 1. Gíria Online para aqueles que bagunçam um jogo só pelo prazer de chatear. Você pode ser um griever se...



...destruir os amigos com uma mina antes de sentar em seus cadáveres.



...trocar de times em *NFL 2K1* para pedir tempo na conta do adversário.



...achar que o microfone do headset é aberto para as Olimpíadas do estilo rap



...convencer os novatos a entrar em uma dungeon e abandonar os coitados por lá

TEM PRA TODO MUNDO

A partir desta edição, a EGM Brasil inaugura um espaço especial aos jogadores de PC. Para começar, temos um preview dos lançamentos do mês de abril*. Ação, RPG, FPS, MMORPG... só não joga quem não quer!

MANHUNT (ROCKSTAR)

O sanguinário Cash vai barbarizar na versão de *Manhunt* para PC. Os fãs do PS2 sabem que o vilão The Director está de olho em Cash e querem que ele capriche nas maneiras de aniquilar os inimigos. Vindo da Rockstar, isso não nos surpreende.



SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW (UBI SOFT/EA)

Sam Fisher finalmente poderá mostrar Online que é um agente dos bons. Jogar via internet é a principal novidade de *Pandora Tomorrow*, mas as fases na selva vão servir como um bom treinamento.



RISE OF NATIONS: THRONES AND PATRIOTS (MICROSOFT)

Persas, indianos e outras quatro nações entram na disputa pela supremacia global nesta expansão de *Rise of Nations*, jogo merecedor de uma menção honrosa entre os melhores de estratégia em 2003. Cá entre nós, competir com *Command & Conquer Generals* não é fácil.



HITMAN: CONTRACTS (EIDOS)

Se você precisa de alguém para fazer o serviço sujo, o Agente 47 é o cara. Procure não tirar sarro de sua calvície e poderá vê-lo executar seus assassinatos com muito mais detalhes, graças à nova engine gráfica da versão para PC.



BEYOND DIVINITY (LARIAN STUDIOS)

Beyond Divinity - continuação de *Divine Divinity* - tem a alma do personagem presa a um Cavaleiro da Morte. A não ser que você consiga se livrar, isso irá durar para sempre.



PAINKILLER (DREAMCATCHER)

Mórbido. Esta palavra descreve este game de tiro com perfeição. Bem, imagine que o personagem principal, Daniel Garner, após falecer em um trágico acidente, se vê preso em um terrível mundo entre o céu e o inferno, sem saber por que sua entrada em terras celestiais não foi permitida. Para obter purificação, terá de enfrentar centenas de demônios, além de alguns sustos. Bom para jogar à noite e sozinho.



CITY OF HEROES (NCSOFT)

Quem aí falou que o gênero MMORPG está esgotado? *City of Heroes* não dispensa o humor e um visual light. É repleto de clichês, mas, ao mesmo tempo original. Imagine uma cidade lotada de super-heróis (você é um deles), supervilões e monstros que se degladiam entre si o tempo todo. Esta é Paragon City. É como estar dentro de uma história em quadrinhos, diz aí?



ALIAS (ACCLAIM)

Sydney Bristow é uma agente dupla da CIA que trabalha infiltrada em uma organização terrorista. Até aí, nenhuma novidade, pelo menos para quem assiste ao seriado *Alias*, exibido pelo canal pago Sony. *Alias*, a bela Sydney faria uma dupla e tanto com Sam Fisher, de *Splinter Cell*. Afinal, as afinidades entre as séries são muitas: espionagem, missões furtivas, visão em terceira pessoa, arsenal e equipamentos de alta tecnologia...



RACE DRIVER 2 (CODEMASTERS/EA)

Preste atenção a este jogo. Até porque nem só de *Need for Speed Underground* vivem os maníacos por velocidade. *Race Driver 2* vai ter caminhões, conversíveis, além de carros esporte e até Formula Ford. O legal é poder apreciar a destruição de todos eles.

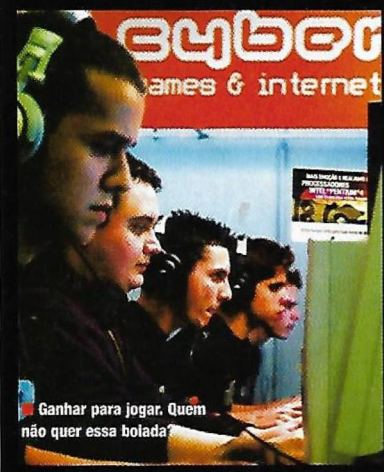


LOG ON

Por Théo Azevedo

O Brasil que joga

Há alguns anos, falar em ciberatletas ou e-sport no Brasil soava como loucura. Hoje a situação é diferente, graças ao talento de nossos jogadores e ao nível de profissionalismo com o qual o assunto é tratado por aqui. O Brasil possui vantagens e desvantagens. Se por um lado ter um computador em casa e uma conexão decente é um luxo para poucos, as Lan Houses não param de revelar potenciais ciberatletas. É importante também o fato de o país estar inserido no circuito das competições mundiais, como a CPL, a WCG e a ESWC (Electronic Sports World Cup). O Mibr (Made in Brazil), um dos melhores times de *Counter-Strike* do mundo, surgiu nas Lan Houses há dois anos. Atualmente, seus integrantes recebem salário e têm direito à porcentagem nas premiações. O Mibr está se transformando em uma empresa e leva o assunto tão a sério que impõe regras de conduta e rotina de cinco horas diárias de treino. A união de duas das melhores coisas desta vida — mulheres e games — também têm dado o que falar. Um exemplo é a equipe Ladies, patrocinada pela AMD. As "calcinhas" estão em plena ação também no Girlz Only, que faz parte do campeonato Champions Overmatch, através do qual a Intel vai selecionar um time de garotas para patrocinar. Não é à toa que o e-sport tem atraído tanto interesse. Basta dizer que a etapa final do ESWC, em julho, vai distribuir US\$ 200 mil em prêmios. O surgimento de games como *Condition Zero* e *Unreal 2004* deve botar mais lenha na fogueira. Afinal, quer vida melhor que essa? Ser pago para jogar, ser reconhecido por fãs, conhecer o mundo... mostre esta coluna à sua mãe na próxima vez que ela proibir você de ir a Lan House ou mandar você desligar esse maldito joguinho de computador...

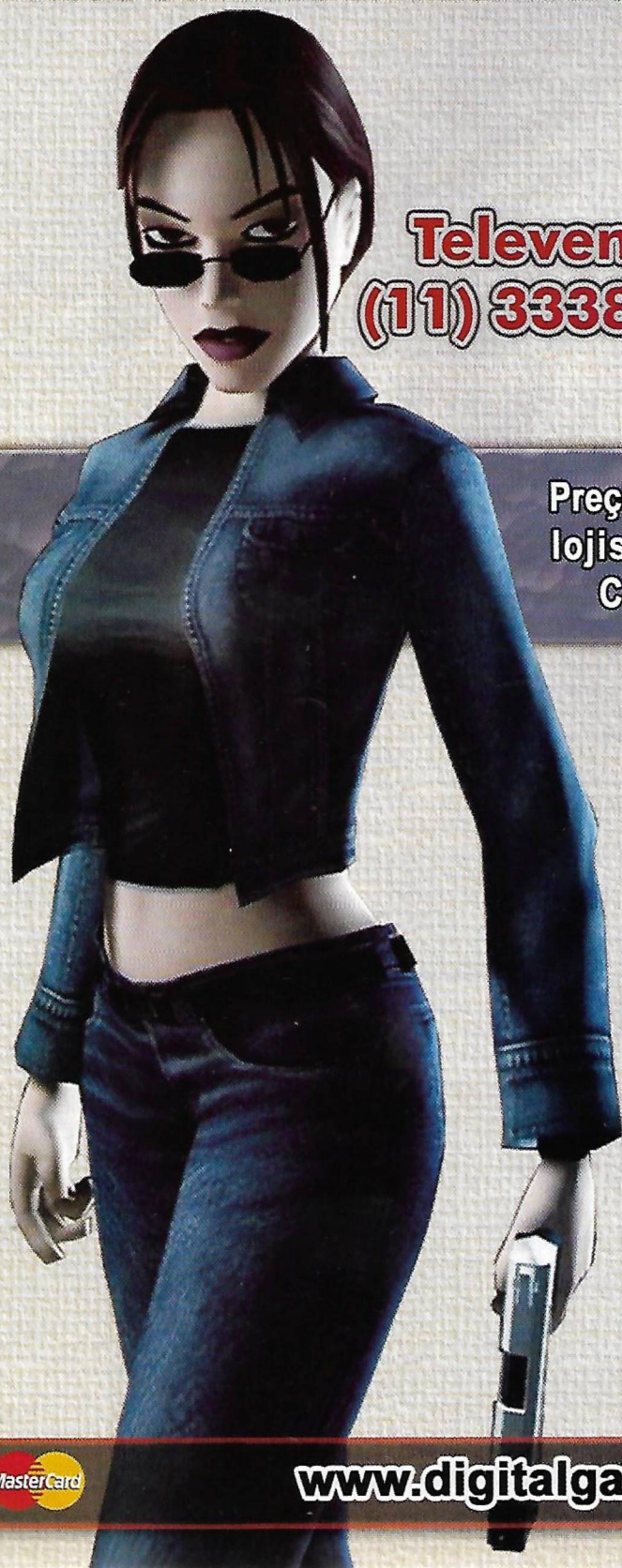


* somente os games indicados com a bandeirinha têm previsão de lançamento no Brasil.

...MAIS UMA DA ELETROARTS: A EMPRESA ANUNCIÓU QUE VAI PRODUZIR GAMES BASEADOS NA TRILOGIA O PODEROSO CHEFÃO. DETALHES AINDA SERÃO DIVULGADOS...



UM NOVO CONCEITO EM VENDA DE GAMES



Televendas:
(11) 3338-2688

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

XBOX



PS2



NINTENDO
GAMECUBE



GAME BOY ADVANCE



www.digitalgames.com.br

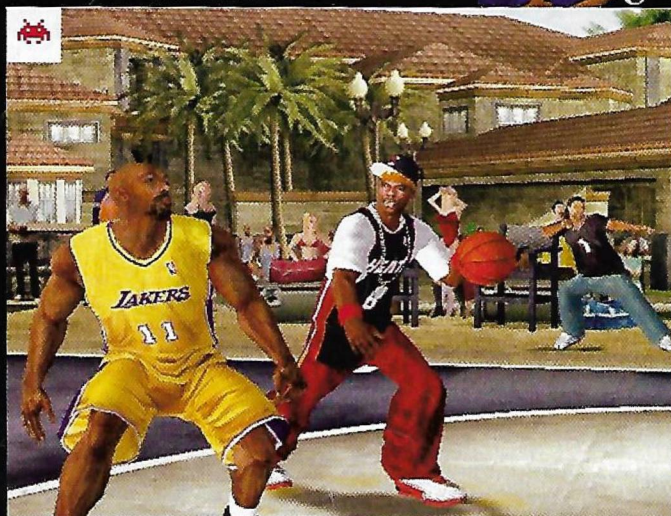


EM BREVE

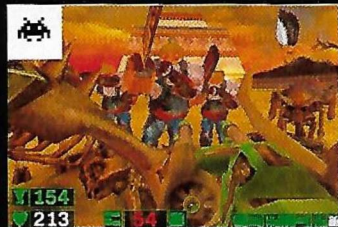
O que jogar durante o mês de abril

ABRIL
2004

■ Stephon Marbury, de *NBA Ballers*, nunca errou numa enterrada suja



NBA Ballers
PS2/Xbox/GC • Midway – Das roupas aos automóveis, os superastros da NBA são conhecidos por gastarem muita grana. Agora, chegou a sua vez de fazer o mesmo. Derrote a elite da NBA em jogos de um contra um e você poderá construir uma mansão.



Serious Sam: Next Encounter
PS2/GC • Take-Two – Quanto mais longe os FPS vão, mais simples eles ficam: se mover, mate. Se não, mate também.



Showdown: Legends of Wrestling
PS2/Xbox • Acclaim – O mais novo game da série de luta chega com controles simplificados e mais de 70 veneráveis otários.



Siren
PS2 • Sony CEA – O mapa turístico desta vila infestada de zumbis não mencionava os rios de sangue corrente. Bônus!



World Tour Soccer 2005
PS2 • 989 Sports – A Sony faz sua turnê por mais de 900 estádios, com gráficos feitos para rivalizar com os de FIFA.



Digimon Racing
GBA • Bandai – Monstros digitais participando de corridas de carros. Cabos Link permitem que entrem na brincadeira.



Growlanser: Generations
PS2 • Working Designs – Muitas horas de jogo estão à sua espera nesta coletânea de RPGs não lançados anteriormente.



Headhunter: Redemption
PS2/Xbox • Sega – *Metal Gear Solid* encontra *Shemue* nesta sequência movida à ação, direção e stealth.



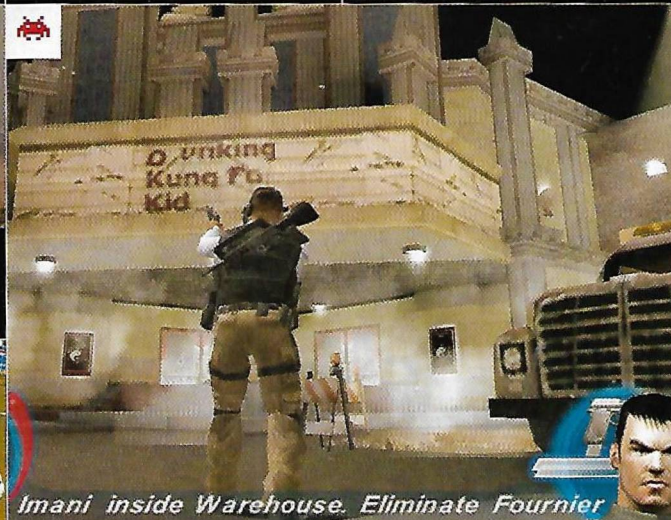
La Pucelle: Tactics
PS2 • Mastiff – Táticas de RPG em um mundo onde os monstros parecem humanos e os humanos parecem monstros.



Mega Man Anniversary Collection
PS2/GC • Capcom – Quer jogar dez games que definiram o gênero plataforma em 2D? Esta é a sua chance.



River City Ransom EX
GBA • Atlus – Você sabia que comer sushi deixa seus socos e chutes mais fortes? Em *River City*, é assim.



Syphon Filter: The Omega Strain
PS2 • Sony CEA – Salvar o mundo é motivo suficiente para se aposentar cedo, mas não para Gabe Logan. Ele comandará os tiroteios enquanto novos agentes ajudarão a erradicar o mal.

■ Gabe Logan, o herói de *Syphon Filter*

QUARTERMANN

O fofoqueiro dos games

q-mann

POTE DE OURO

Olá, amiguinhos da fofoca! Aqui estou eu, Quattermann, seu anfitrião desta noite.

Entre aqui na minha cabaninha de leprechaun - o pote de ouro de rumores que estou prestes a entregar para você está quase transbordando. Normalmente, esta é a estação da seca do Q, mas uma enchente-relâmpago de último minuto inundou o prato da indústria, fazendo que este fosse mais um capítulo bem recheado da nossa novela de fofocas. Portanto, pegue a sua colher e compartilhe comigo estas informações.



A nuvem vai entrar em ação

Os fãs de *Final Fantasy VII* já podem esperar o minifilme *Advent Children* (veja na página 12) para este ano. Dizem por aí que o novo jogo, com os heróis Cloud e companhia, chega ao PS2 no fim de 2004. Os rumores dão conta de que será um jogo de ação estilo *Devil May Cry*. O projeto, que ainda não tem nome, deve começar nos próximos meses.

N-Gage ataca outra vez

Eis um rumor inesperado: a Nokia está dando os retoques finais em uma versão redesenhada do hardware do N-Gage. O aparelho portátil vai ficar pau a pau com o PSP da Sony, que provavelmente será lançado no ano que vem. Se as minhas fontes estão certas, o aparelho será capaz de rodar os mesmos jogos em uma embalagem menos desajeitada. Será que isso será o fim das conversas "de ladinho"?

Metroid para Multiplayer

Um dos títulos que o seu amado Q mais espera em 2004 é *Metroid Prime 2*. Susurros às escuras sugerem que, desta vez, eu não vou precisar jogar sozinho. Boatos quentinhos indicam que o modo Multiplayer se infiltrou no jogo, apesar de não estar claro se vai ser um mata-mata direto ou algo mais... inovador.

O Poderoso Chefão digital

Tome a capacidade da EA Games de produzir jogos licenciados de qualidade e junte com a ausência da marca no gênero prolífico que trata de máfia e gângsteres. Pronto: não é difícil de acreditar no boato a seguir. Se o que ouvi está certo, a empresa planeja um título baseado no clássico *O Poderoso Chefão* (e suas seqüências), de 1972, de Francis Ford Coppola. Parece interessante...

Jogos para PS3 e Xbox 2...

...já estão em desenvolvimento! Mas você deve estar se perguntando: "Ei, Q, como é que isso pode ser verdade se ninguém tem kits de desenvolvimento?". Bom, algumas empresas estão usando estações de trabalho em PC de alta tecnologia com capacidade de processamento parecida à dos sistemas da próxima geração. Assim que os kits estiverem disponíveis, os títulos serão adaptados.

Ótimas seqüências da Sony

Você já deve estar a par dos novos capítulos de alguns dos títulos da Sony, mas a sua lista ainda não está completa. Anote aí: *Rise to Honor*, *Dark Cloud* e *Twisted Metal*. Eu ainda colocaria *Mark of Kri* (já que os boatos dão conta de que essa seqüência também vai rolar), mas o que se diz por aí é que uma outra produtora, e não a Sony, é que lançará o jogo.

ILHA DESERTA JORDAN MECHNER



A cada mês, vamos fazer a seguinte pergunta para uma celebridade do mundo dos games: se fosse levado para uma ilha deserta, quais seriam os três games que você levaria? Este mês conversamos com Jordan Mechner, criador da série *Prince of Persia* e consultor de *Prince of Persia: The Sands of Time*.



Jak II (PS2)

"Eu ainda não o joguei, e uma ilha deserta me daria a chance de conseguir fazer isso. Vou enfiar os meus dentes nele!"



Ico (PS2)

"Adorei este game, mesmo não tendo jogado inteiro. Agora quero fazer do começo até o final. Ainda me sinto mal por ter abandonado aquela princesa indefesa, bem na hora que ela estava começando a confiar em mim. Eu a decepcionei!"



The Legend of Zelda: The Wind Waker (GC)

"Eu desejei este game desde o primeiro minuto do seu lançamento, mas ainda não comecei a jogar porque o mundo do jogo parece muito grande e profundo. Seria necessário um bom tempo para se dedicar como ele merece."

OS NÚMEROS Mega Man sob medida

1987

Ano em que *Mega Man* estreou no Japão para o NES de 8 bits da Nintendo

5

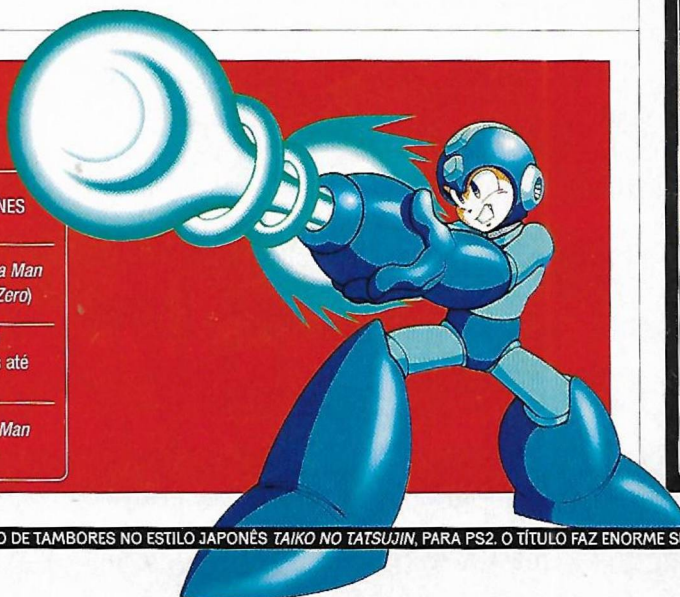
Séries diferentes de *Mega Man* (incluindo as derivações *Zero*)

31

Número real de títulos da série *Mega Man* lançados até hoje nos EUA

20
milhões

Unidades de jogos *Mega Man* vendidas no mundo todo



Elite Games

Playstation One

ORIGINAL

- 03 Controles Simples
- 02 Memory Cards
- 01 Multi Play
- 01 Multi Stick 8 in 1
- 01 Pistola
- 01 Cabo Super-Vídeo
- 01 Tapete de dedo
- 01 Cabo Extensor
- 01 Controle Translúcido
- 01 RF 2 Canal
- 01 Bolsa Exclusiva PS1
- 01 Camiseta Exclusiva PS1

R\$ 349,99



TAPETE DE DEDO PS1



R\$ 29,99

PISTOLA PS1



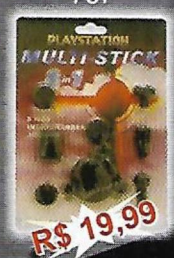
R\$ 49,99

MULTIPLAY 4 ENTRADAS
Ps1



R\$ 49,99

MULTI STICK 8 IN 1
PS1



R\$ 19,99

RF 2 CA
PS1



R\$ 29,99

BOLSA EXCLUSIVA
PS1



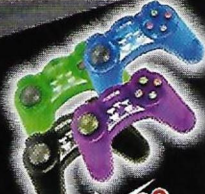
R\$ 39,99

MEMORY CARDS
PS1



R\$ 19,99
CADA

CONTROLE TRANSLÚCIDO
PS1



R\$ 19,99
CADA

CABO S/VIDEO UNIVERSAL
PS1 / PS2 / X-BOX / 64 / GAME-CUBE



R\$ 39,99

CABO EXT
PS1



R\$ 29,99

Despachamos para todo o Brasil
Visite nossa loja virtual:

www.eduardusgames.com.br

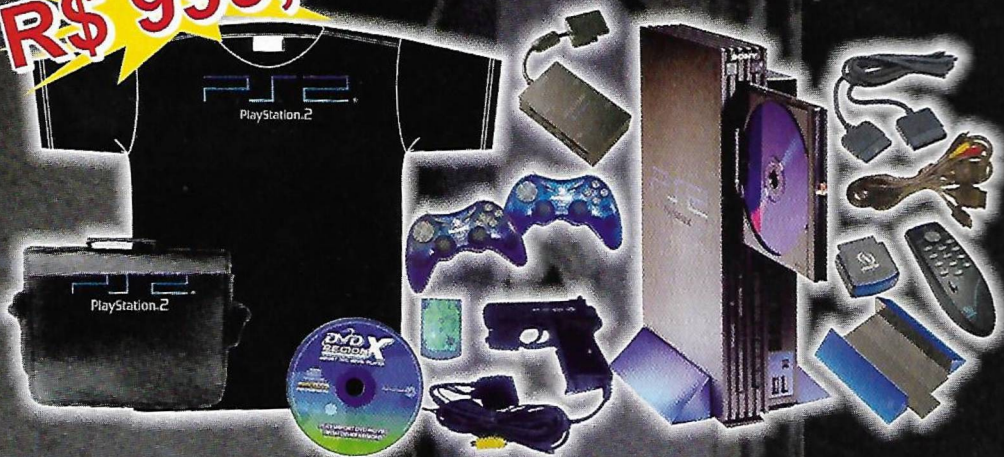
Promoções Quero Tudo!

Playstation 2

ORIGINAL

- 02 Controles Analógicos
- 01 Memory Card
- 01 Cabo Extensor
- 01 Controle DVD-Vídeo
- 01 Cabo de Super-Vídeo
- 01 DVD Região X
- 01 Suporte PS2
- 01 Pistola
- 01 Multi Play
- 01 Bolsa Exclusiva PS2
- 01 Camiseta Exclusiva PS2

R\$ 999,99



MEMORY CARD PS2



CONTROLE TRANSLÚCIDO
PS2



CABO EXTENSOR
PS2



MULTIPLAY
PS2



CABO S/VIDEO UNIVERSAL
PS1 / PS2 / X-BOX / 64 / GAME-CUBE



CAMISSETAS EXCLUSIVAS
PS1 / PS2



**CONTROLE DVD
PS2**



**PISTOLA
PS2**



BOLSA EXCLUSIVA
PS2



**SUORTE
PS2**



Televendas: Fone: (11) 3104-5026 / Fax: 3105-5697

games@eduardusgames.com.br

www.egbrasil.com.br



TURNÊ ANIMAL

O mapa das rodovias, segredos e atalhos de **Gran Turismo 4**

Que empresa mais cruel! Mais uma vez, nos desprezou. Enquanto *Gran Turismo 4: Prologue* – demo de *GT4*, com cinco pistas e 64 carros – está sendo jogado, há meses, no PS2 no Japão, a Sony preferiu não o lançar no Ocidente. O motivo: medo de “diluir” a marca *Gran Turismo*, falando na linguagem empresarial. Vai ser dureza esperar até o fim do ano para jogar *GT4*. Mas para fa-

cilitar sua espera, cumprimos nosso dever de cidadãos e jogamos a versão importada de *Prologue* até não agüentar mais. E de quebra, ainda arrancamos algumas informações da desenvolvedora Polyphony Digital. À primeira vista, os gráficos e a jogabilidade de *Prologue* não são muito diferentes de *Gran Turismo 3*. Mas depois de algumas jogadas, as mudanças, que pareciam sutis, se tornam bastante significativas. O visual

está mais polido e os ambientes, ultra-detalhados. E a tão anunciada nova jogabilidade funciona bem. Só é uma pena que *Prologue* não tenha o modo Online e o “modo Museu”, do qual ouvimos alguns rumores. Estávamos loucos para conferir essas opções. Mas para compensar você (e nós), organizamos um rápido passeio pelos pontos mais quentes de *GT4*: o Grand Canyon, a cidade de Nova York e a bela Itália.

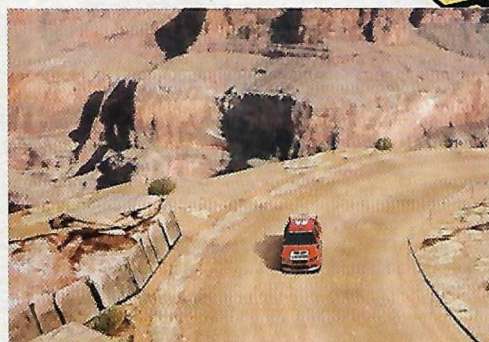


■ Fotógrafos quase morrem por uma boa imagem



Atrás do volante

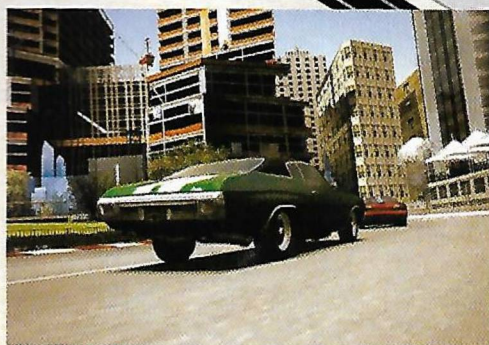
Dirigir em *Turismo* pode ficar mais realista do que já é? Muito mais. Durante as curvas, é fundamental frear corretamente. Técnicas de transferência de peso também são indispensáveis. Uma delas é pisar fundo no freio, jogando o peso do veículo para as rodas da frente, ao mesmo tempo em que você faz uma curva.



Grand Canyon

Os ralis estão de volta em *Gran Turismo 4* – e com paisagens de cair o queixo. A pista Grand Canyon não só lembra um cartão postal: é praticamente um. Os artistas da desenvolvedora Polyphony Digital utilizaram fotografias de verdade para fazer este cenário. Outro detalhe bacana é que as pistas não são ladeadas apenas por espectadores, mas também por cinegrafistas. Quando você acelera na direção deles, eles correm para longe. Infelizmente, o visual das pessoas é horrível – parecem bonecas de papel. O produtor Taku Iwasaki, no entanto, diz que a animação humana melhora muito a cada versão do game. Tudo bem, mas será um longo caminho até lá. E não adianta insistir: você não poderá saltar de penhascos. Culpa das malditas paredes invisíveis!

NEW YORK



New York City

Nos outros *Turismo*, havia poucas corridas em cidades. Mas *GT4* quer mudar essa história. O circuito de Nova York está centrado em uma recriação detalhada da Times Square, repleta de vitrines e outdoors da Samsung, Panasonic e outros concorrentes da Sony. Segundo alguns rumores bastante confiáveis, o jogo ainda terá corridas em Paris (tanto ralis quanto estrada), Las Vegas, Veneza, Hong Kong e Akasaka, um distrito de Tóquio. E também no nada urbanizado Parque Nacional de Yosemite, na Califórnia.

É de verdade ou é GT?

Além de correr nas cidades, os jogadores poderão disputar em rodovias do mundo real. As estradas de Tsukuba e Fuji estão confirmadas. Já as de Laguna Seca e Midfield, preferidas dos jogadores, podem ser cortadas. As pistas de Motegi e de Nürburgring (ou um de seus trechos, já que ela tem quase 23 quilômetros de extensão) também poderão entrar na lista. As recriações gráficas são impressionantes.



■ Tsukuba real



■ Tsukuba, agora reproduzida em GT4



Citta di Aria

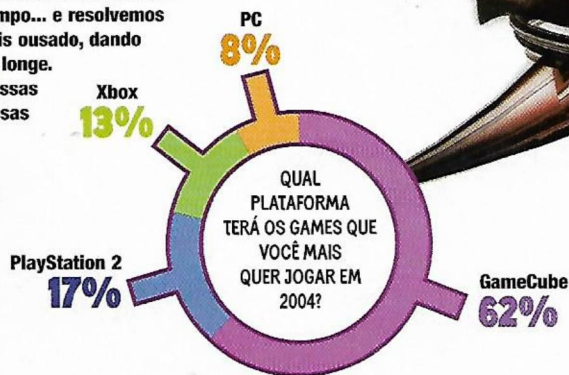
Essa vila italiana de mentirinha lembra vários circuitos que já vimos na série. É repleta de curvas fechadas e tem trechos bem estreitos. Mas não pense que é só usar as boas e velhas táticas de para se dar bem. Se você se aproximar muito de outro veículo, sua velocidade máxima (até 30 mph, em *Prologue*) ficará limitada durante 10 segundos. A mesma coisa vai acontecer se você bater em um muro em alta velocidade. "Os jogadores serão penalizados por dirigirem com violência, pois na vida real ninguém sai por aí batendo em outros carros", diz Kazunori Yamauchi, criador de *Turismo*. "Em *GT4*, estamos planejando exibir uma bandeira preta para quem dirigir perigosamente". Não é muito realista, mas pode funcionar. 🏎️

COMO SERÁ O AMANHÃ?

Quer saber o que o futuro guarda para o seu console favorito?

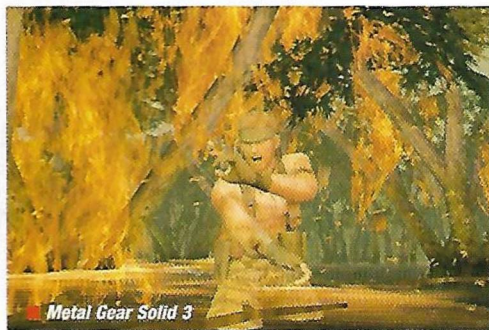
Nós vimos o futuro e não ficamos chocados: seqüências, seqüências e mais seqüências. Nossa bola de cristal revela que é enorme o número de lançamentos de continuação de superjogos como *Halo 2*, *Grand Theft Auto* e *Zelda*. Não tente fingir surpresa, Nostradamus previu isso há séculos. E caso você ainda não tenha pulado para essa geração de games, escute esta: os jogos estarão mais baratos em um futuro próximo. O preço vai cair tanto para o PlayStation 2 como para o Xbox já no meio do ano (o preço do GameCube caiu para US\$ 100 nos EUA no ano passado, e isso não deve mudar). Odiamos parecer um comercial de carros, mas, com tantos games legais chegando, este é o melhor momento para comprar seu console novo. As próximas páginas servem como uma pequena previsão do que esperar do seu sistema favorito em 2004, incluindo uma lista de jogos aos quais você deve prestar atenção. Confira também nosso preview especial no suplemento extra desta edição. Com ele, você terá uma visão ainda mais clara dos games essenciais deste ano. Aproveitamos para lembrar o que rolou com seu console favorito em 2002, quando a EGM Brasil chegou às bancas pela primeira vez. Você se lembra? Faz tanto tempo... e resolvemos dar um passo mais ousado, dando uma olhada mais longe.

Veja quais são nossas previsões para essas E para terminar este especial, demos uma geral nos dois anos de vida da EGM Brasil. Aproveite! ➤

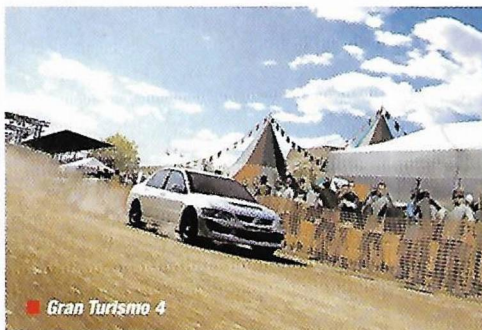


■ Quem precisa de bola de cristal? A EGM Brasil conta como vai ser o futuro

Por Pablo Miyazawa, Fabio Santana, Eduardo Trivella, Eric Araki, Renato Villegas e Marcel R. Goto, da EGM Brasil



Metal Gear Solid 3



Gran Turismo 4



PLAYSTATION 2

► Há dois anos...

Em 2002, o PlayStation 2 entrava em seu segundo ano de vida: foi lançado no dia 4 de março de 2000, no Japão, e em 26 de outubro do mesmo ano, nos EUA. Com uma boa dianteira sobre a concorrência (o GameCube e o Xbox foram lançados em novembro de 2001, nos EUA), a Sony conquistou a supremacia de vendas com seu console.

A empresa abriu o ano com 25 milhões de consoles vendidos e dobrou esse número até o último dia de 2002. Total da brincadeira: 50 milhões de PS2 no mundo. Enquanto isso, a Nintendo fechava o ano com dez milhões de GameCubes vendidos, e a Microsoft amargava um terceiro lugar, com pouco mais de oito milhões de Xbox vendidos.

A razão para essa liderança? Um ano cheio de títulos de peso como *Animusha 2: Samurai's Destiny*, *Devil May Cry 2*, *Shinobi*, *Rygar: The Legendary Adventure*, *Kingdom Hearts*, *Virtua Fighter 4*, *Tekken 4*, *Grand Theft Auto: Vice City*, *Ratchet & Clank* e *Sly Cooper and the Thievius Raccoonus*, todos exclusivos para o console da Sony.

Foi também o ano em que a SCEA introduziu o Network Adapter e colocou o PS2 na rede com *SOCOM: U.S. Navy SEALs*, *Tony Hawk's Pro Skater 3*, *NFL 2K3*, *Madden NFL 2003* e *Twisted Metal: Black Online*. O adaptador chegou ao mercado em agosto, comercializado a US\$ 39,99. No Japão, a febre Online explodiu com o lançamento de *Final Fantasy XI*, em 16 de maio.

E foi nesse ano que o PS2 teve a primeira redução de preço. Em maio, foi dos iniciais US\$ 299,00 para US\$ 199,00.

Atualmente

O ano de 2003 foi excelente para o PlayStation 2, e essa tendência não parou no início de 2004. "O PlayStation 2 não está apenas onde queríamos, ele excedeu nossas expectativas", disse Kaz Hirai, chefe da Sony. "Vende 38% mais do que o PlayStation original no mesmo ponto de seu ciclo de vida", completou. O console ultrapassou seu pico de vendas

(de hardware) com 7,83 milhões de unidades vendidas no mundo apenas nos meses de novembro e dezembro de 2003. Com essa temporada quente, o console atingiu as 70 milhões de unidades vendidas em todo o mundo: 29,26 milhões só nos EUA. Somando aos 100 milhões de consoles PS1 e PSOne espalhados pelo globo, a família PlayStation é a mais bem-sucedida da história do videogame: são 170 milhões de consoles vendidos em pouco mais de nove anos.

A praia dos jogos Online já abrange mais de 65 títulos que podem ser jogados em rede nos EUA. 2,6 milhões de consoles com o Network Adapter já estão nas ruas e mais de um milhão de usuários jogam Online no PS2. Na corrida dos games conectados, o PlayStation 2 está na frente, contra os 750 mil usuários do Xbox Live, da Microsoft.

Além disso, a Sony conquista cada vez mais consumidores com acessórios como o Eye Toy, que já vendeu mais de 2,4 milhões de unidades apenas na Europa. O HDD acabou de chegar aos EUA e, com ele, *Final Fantasy XI*, que promete uma nova audiência. Assim, a Sony consolida sua máquina como o primeiro lugar absoluto na corrida dos consoles.

No futuro...

O PlayStation 3 só deve chegar na segunda metade de 2006, junto com os concorrentes da nova geração. Até lá, o PlayStation 2 ainda tem muita lenha para queimar. Ele pode ter atingido o ápice de vendas de hardware, mas os jogos continuarão a vender cada vez mais, já que a base instalada só aumenta a cada mês. Em 2006, quando chegar ao seu sexto ano de vida, o PS2 já deverá ter ultrapassado a marca das 100 milhões de unidades vendidas no mundo, com três anos a menos do que o PS1 levou para atingir tal façanha.

Conseguir isso não será difícil, sendo a plataforma mais lucrativa para as produtoras e desenvolvedoras, os títulos de peso não vão faltar: *Metal Gear Solid 3*, *Gran Turismo 4*, *Final Fantasy XII*, *Dragon Warrior VIII*, *Grand Theft Auto:*

San Andreas e muitos outros. A Sony fortalecerá o serviço Online do PS2 através de novos recursos (Eye Toy, HDD, etc.), que devem atrair um público cada vez mais diversificado.

A chegada do portátil PSP deverá introduzir um novo nível de conectividade, e o estabelecimento do PS3 não será a declaração de morte do predecessor. Como a Sony já confirmou que o PS3 irá rodar os games do PS2, desenvolver games para o 128-bit continuará sendo um bom negócio para as softhouses.

E mais: quando o próximo console chegar, é possível que o preço do PS2 caia. São fortes os rumores de que a Sony esteja trabalhando em um PStwo, versão compacta e mais barata do PS2. Se isso realmente for verdade, as vendas devem atingir níveis absurdos. Afinal, se já é um bom negócio comprar o PS2 a US\$ 179, imagine quando o número de jogos se multiplicar e o preço do console cair para US\$ 99?

Fique de olho

Gran Turismo 4 • Novembro de 2004

O simulador supremo da Sony fica mais veloz e mais furioso em sua quarta versão.

Grand Theft Auto: San Andreas • Outubro de 2004

Sim, você ainda será capaz de sair barbarizando na carnificina para adultos. E não importa se você fará isso na cidade de San Andreas ou em qualquer outro lugar.

Jak III • Outubro de 2004

Logo vai ser oficial: Jack e seu amigo Daxter voltarão, com muito mais atitude, para outro game.

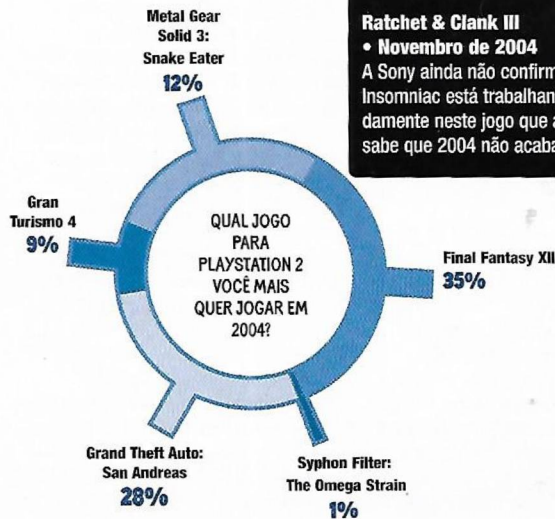
Metal Gear Solid 3: Snake Eater • Novembro de 2004

Imaginamos que a jornada de Snake será uma mistura de *Metal Gear* e a travessia da floresta da Disneylândia – só que com muitos mortos. Não agüentamos mais esperar.

Ratchet & Clank III

• Novembro de 2004

A Sony ainda não confirmou, mas a Insomniac está trabalhando tão rapidamente neste jogo que a gente sabe que 2004 não acaba sem ele. ►



Fonte: Pesquisa do site www.gameworld.com.br, março de 2004



XBOX

Há dois anos...

A caixa preta da Microsoft nasceu no dia 15 de novembro de 2001, cercada de desconfiança. Não era a primeira vez que uma empresa americana tentava levar uma fatia do valiosíssimo mercado dos videogames, dominado pelos japoneses desde... bem, desde sempre. Quem tentava essa "ousadia" não era uma empresa qualquer: era a Microsoft, um nome que carrega um alto índice de rejeição para praticamente qualquer coisa, por mais infundado que seja tal preconceito. Para completar, o tamanho assustador do console — e principalmente de seu controle — contribuíam para aumentar o coro dos chatos que juravam de pés juntos que "isso aí não vai dar certo". Bem, o console foi lançado no fim de 2001 (no mesmo dia em que o GameCube chegava aos EUA) e, logo de cara, mais da metade das reclamações foram engolidas por seus críticos. O motivo era simples, e se resume a uma palavra: *Halo*. Sozinha, a obra-prima da Bungie conseguiu compensar a fraca linha inicial de lançamentos do Xbox (ou você conhece alguém que comprou *OddWorld?*), ofuscar a chegada do Cube (que também não tinha jogos maravilhosos em sua primeira linha de lançamentos) e montar uma vasta base inicial de fãs. Poucas vezes, tantas pessoas compraram um console movidas por um único game.

Atualmente

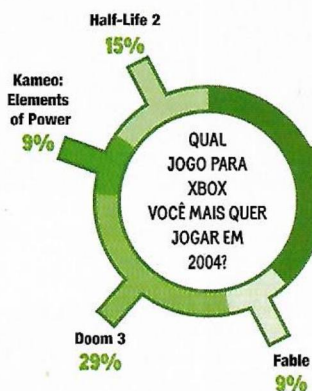
A má notícia para quem é fã do Xbox é que os games que mais foram esperados em 2003 são os mesmos que você vai esperar em 2004. O principal deles é *Halo 2* (mais sobre esse em um minuto). Mas considerando tudo, o sistema teve uma boa performance sem sua atração principal, e a Microsoft diz já ser a segunda colocada com 8,6 milhões de consoles vendidos até agora nos Estados Unidos (mas, espere, a Nintendo também diz que é a número 2.

Veja a seção do GameCube para saber mais). O ano passado foi bem movimentado, com uma série de lançamentos interessantes, e muita coisa que acabou ficando na promessa. Este ano, pelo menos, já começou forte, com a chegada (atrasada, é verdade) de *Ninja Gaiden* e com a expectativa de *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* que, a exemplo da aventura anterior de Sam Fisher, será lançada para o Xbox antes dos outros consoles. Aliás, é bom Sam render boas horas de jogo aos fãs do console, pois os maiores lançamentos para a máquina da Microsoft estão programados apenas para o segundo semestre. E veja como são as coisas: há três anos, o que mais se falava sobre o Xbox era *Halo*. Hoje, o que mais se fala sobre Xbox é... quando finalmente será lançado *Halo 2*. Apesar do console ter enfrentando uma certa resistência inicial (dos tais chatos citados anteriormente), conseguiu se consolidar muito bem no mercado americano, europeu e até mesmo aqui no Brasil (no Japão não teve jeito, ele não vende nada até hoje).

No futuro...

Como você já deve ter notado, toda a história do Xbox gira em torno da armadura verde do Master Chief. Este ano (mais provavelmente no final), promete uma linha sensacional de títulos exclusivos para o console, mas 90% dos jogadores trocariam todos por *Halo 2*. O atraso do game, prometido para 2003 e adiado para o segundo semestre deste ano, parece não preocupar ninguém na Microsoft. "Levaremos todo o tempo que for necessário para garantir que *Halo 2* será o jogo que o fã merece", diz Shane Kim, diretor do Microsoft Game Studios. "Não queremos fazer apenas uma sequência. Nosso objetivo é oferecer um sucessor digno de uma das maiores franquias da história, complementa. Nem a Bungie (que desenvolve o jogo) arrisca um palpite sobre a data de lançamento, e só

recentemente começou a ter coragem para responder a essa pergunta com a vaga expressão "no final do ano". E se todas as promessas forem cumpridas, o console pode ser tornar um item mais do que obrigatório para qualquer jogador. Além de Master Chief, já tem gente contando os dias para jogar os games como *Fable*, *Psychonauts*, *Sudeki*, e o MMORPG *True Fantasy Live Online*. Por falar nisso, os usuários do Xbox Live terão outro upgrade grande no serviço ainda este ano. "Os jogadores podem esperar mais personalização e opções de integração vocal assim como uma ótima leva de jogos para o Xbox Live", diz Kim. É de se esperar que rolem alguns títulos da Electronic Arts com acesso ao serviço, o que pode atrair muito mais usuários. Há também os aguardados games da Rare como *Conker: Live and Uncut* e *Kameo: Elements of Power*. Ah, você quer mesmo é *Perfect Dark Zero*? Pois é, a esta altura do campeonato, há fortes indícios de que esse será um dos games de lançamento do Xbox 2, outro mistério da Microsoft que talvez comece a ser revelado na E3 deste ano. Até lá, o futuro da empresa em relação aos videogames é bastante misterioso...



Fique de olho

Conker: Live and Uncut • Terceiro trimestre de 2004

Um remake do jogo que tem o esquilo boca suja do Nintendo 64, com a adição de modos para Multiplayer Online.

Doom 3 • Final de 2004

Se a versão para a PC deste FPS detonar este ano, a encarnação para console deverá ir pelo mesmo caminho. Talvez.

Fable • Terceiro trimestre de 2004

Esperamos este jogo por tanto tempo que imaginamos: a) ser realmente muito difícil fazer um RPG em que você pode ser qualquer um e fazer qualquer coisa, ou b) que os desenvolvedores da *Fable* estejam mortos. A alternativa "a" deve ser a correta.

Half-Life 2 • Meados de 2004

Assim como *Doom 3*, a estréia de *Half-Life* em um console terá de esperar o lançamento da versão de PC, mas não deve demorar muito além disso.

Halo 2 • Terceiro trimestre de 2004

A esta altura, talvez fosse melhor pegarem umas dicas com Quentin Tarantino e nos dar a primeira parte deste jogo e fazer com que fiquemos esperando pelo resto.

Psychonauts • Terceiro trimestre de 2004

É mais ou menos como uma invasão psicológica em plataforma com um verão psicodélico dos quintos dos infernos. Como pode dar errado?

Sudeki • Maio de 2004

Comande uma equipe de quatro heróis através de hordas de inimigos neste belo Adventure exclusivo para Xbox.

Halo True Fantasy Live Online • Terceiro trimestre de 2004

O primeiro RPG Multiplayer massivo para Xbox permite que você crie um personagem e saia em uma jornada para destruir o mal com algumas centenas de milhares de seus melhores amigos. ➤

Fonte: Pesquisa do site www.gameworld.com.br, março de 2004



GAMECUBE

Há dois anos...

Depois de um período conturbado, culminado pelo final de vida do N64, a Nintendo lançou o seu GameCube, em setembro de 2001. Visando conquistar um mercado já quase dominado pelo PlayStation 2, a empresa japonesa apostou suas fichas em sua máquina 128-bit. Investindo em suas marcas mais tradicionais e dando ênfase aos fatores que a diferenciavam em relação às concorrentes, a Big N abriu 2002 prometendo mundos e fundos aos seus fãs. Games de seus principais gigantes – *Zelda: The Wind Waker*, *Super Mario Sunshine*, *Metroid Prime*, *Star Fox Adventures* e *Wario World* – eram garantidos ainda para o final daquele ano e começo do próximo. A “diferença Nintendo” era alardeada como o principal fator que a distanciava de suas rivais. O console acabou caindo nas graças dos fãs, mas não teve o sucesso esperado. Jogadores e softwares classificaram a máquina como um produto voltado ao público infantil, o que acabou afastando algumas franquias e consumidores em potencial. O lançamento de jogos de peso direcionados ao público adulto (*Resident Evil*, *Eternal Darkness*, entre outros) tentou consertar o problema, mas o estrago já estava feito. Atrapalhava também o fato de o GameCube não rodar DVDs nem dar ênfase aos jogos Online. Em vez disso, a Nintendo preferiu caprichar na conexão entre seu console e seu portátil, criando muitas possibilidades interativas com o uso do cabo Game Link. Mas a batalha parecia dura para a pequena caixinha azul da Big N.

Atualmente

Depois de um difícil começo de ano, o console de nova geração da Nintendo trabalhou duro para se tornar o aparelho

de melhor venda no final de 2003, graças ao lançamento de diversos games de peso e à queda de preço para US\$ 99. Até agora, a Nintendo acumula 13,9 milhões de GameCubes comercializados no mundo (6,8 milhões somente nos Estados Unidos). A empresa garante que é, hoje, a número 2 do mercado. “Alguém tem que ser o número 3 e não somos nós”, diz Perrin Kaplan, vice-presidente de assuntos corporativos da Nintendo. “Finalmente temos uma biblioteca de bons jogos, o hardware correto e o preço justo”, completou. Mas nem todos os problemas do GameCube estão resolvidos com a segunda colocação. A produção de games das third-parties caiu significativamente e não há sinais de melhora. Isso faz com que a própria Nintendo e um pequeno grupo de desenvolvedores japoneses fiquem responsáveis pelos principais lançamentos. Em 2003, a Nintendo começou a trabalhar em cima de seu adaptador para jogos Online, capacitando alguns games para isso (mas com resultados médios). Apenas recentemente o GameCube ganhou seu segundo jogo Online, *Phantasy Star Online Episode III*, continuação do jogo lançado em 2002. Mas a Nintendo ainda afirma que não vai implementar um sistema Online até saber como fazer dinheiro com ele. Enquanto isso, espere mais conectividade entre o GC-GBA (através do cabo Game Link) ou GC-DS – o novo console que a Nintendo promete para o final do ano.

No futuro...

O ano promete ser movimentado para os jogadores de GameCube, graças à própria Nintendo. Pelo menos uma dúzia de grandes lançamentos estão vindo por aí, muitos dos quais foram anunciados na E3 do ano passado.

E alguns deles são jogos-chave para a empresa: *Zelda* (em dose dupla), *Mario*, *Star Fox*, *Pikmin*, *Pokémon* e *Metroid*. Pelo visto, 2004 será novamente o ano dos gigantes. Se você é dono de um Cube, a má notícia é que vai perder muitos títulos multiplataformas. Algumas softwares estão optando por deixar o Cube de lado: a Atari desistiu de lançar *Driv3r* para o console, por exemplo. Mas essa falta de games das third-parties não será uma desgraça como seria para outros sistemas – graças ao bom número de ótimos jogos que a própria Nintendo produz. Enquanto os rumores indicam que o sucessor do GameCube está a caminho, não se ouvíra muito mais sobre ele neste ano. “Não acho que você vá ver infelizes as pessoas que compraram um GameCube em 2003”, diz Kaplan. Tudo indica que as informações sobre o novo console serão divulgadas durante a E3, mas é bom não esperar por muita coisa. As atenções da empresa devem estar voltadas para a revelação do misterioso Nintendo DS. Como a Nintendo tem declarado que não quer ficar atrás na corrida da próxima geração, tudo leva a crer que 2005 deixará as coisas mais claras para os fãs. Devemos também perceber uma atitude mais agressiva da Nintendo em relação à sua marca, seus concorrentes e à próxima geração de consoles. A intenção é se posicionar no mercado de maneira mais adulta para tornar sua imagem mais cool entre jogadores. Dessa forma, não é errado imaginar que o próximo console terá um visual mais adulto, contrastando com o “look brinquedo” do GameCube.

Fique de olho

Custom Robo • Maio de 2004

Construa e lute com robôs de brinquedo nessa espécie de Pokémon misturado com jogo de ação.

The Legend of Zelda:

Four Swords • Maio de 2004

Pegue alguns GBAs, cabos Link e uns amigos para disputar esta aventura Multiplayer de Zelda. Viva a conectividade!

The Legend of Zelda: The Wind Waker 2 • Final de 2004

No ano passado, Eiji Aonuma, diretor de Zelda, confirmou que uma sequência de *Wind Waker* estava em desenvolvimento para 2004. Será?

Mario 128/100 Marios

• Final de 2004

Ainda estamos esperando para ver este aqui, mas a Nintendo tem uma nova aventura de Mario a caminho.

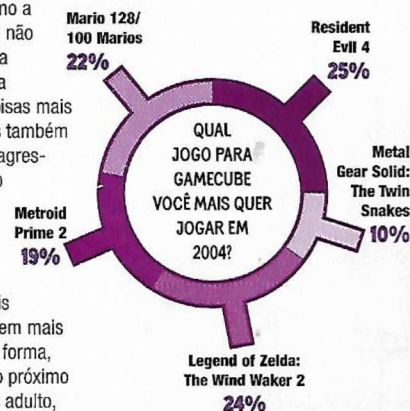
Metroid Prime 2

• Final de 2004

Por enquanto, tudo o que sabemos é que Samus vai voltar, cortesia novamente da Retro Studios.

Star Fox 2 • Junho de 2004

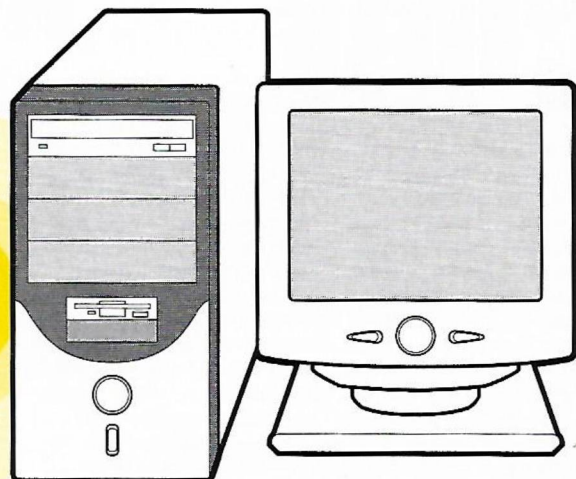
Fox McCloud e sua turma chegam para estrelar este jogo de tiros espacial, co-desenvolvido pela Namco. ➤



Fonte: Pesquisa do site www.gameworld.com.br, março de 2004



PC



> Há dois anos...

A posição dos PCs no mundo dos games só esteve realmente ameaçada em meados dos anos 90, quando, na virada da geração dos consoles 16-bits para os 32-bits, os computadores domésticos estavam perdendo terreno em investimento e mercado, tanto para os videogames domésticos quanto para os Arcades. De lá para cá, o que inclui dois anos atrás, quando foi lançada a EGM Brasil, a situação estabilizou em um patamar muito confortável. Em 2002, *The Sims* já era um fenômeno mundial de vendas, as distribuidoras já estavam adotando a saudável prática de realizar lançamentos simultâneos no Brasil e no resto do mundo, e a explosão das Lan Houses sugeria que o PC poderia se tornar o filiparama do século 21, graças a jogos em rede como *Counter-Strike* e *StarCraft*.

Atualmente

Esta é uma ótima época para ser um jogador de PC. A maioria dos grandes lançamentos dos consoles tende a ganhar uma versão para Windows, que, dependendo da configuração da sua máquina, apresenta gráficos melhores do que de qualquer plataforma. Desde a Konami (com a série *Silent Hill* e os dois *Metal Gear Solid*) até a Sega (com *Crazy Taxi* e *Phantasy Star Online*), passando pela Square Enix (*Final Fantasy XI*) e pela Rockstar (*GTA III* e *Vice City*), aos poucos, as soft-houses tradicionais dos consoles se rendem ao charme do PC como plataforma de jogo. Afinal, o computador traz um hardware poderoso e amplamente documentado, com as melhores ferramentas de programação disponíveis e as empresas não precisam pagar royalties para a dona da

plataforma. Além disso, muitos dos melhores jogos agora fazem sua estréia no PC, para depois serem adaptados para os consoles, geralmente com perdas técnicas consideráveis. Exemplos típicos são *Max Payne 2*, *The Sims* e *Doom III*. Isso sem falar em jogos que são desenvolvidos inicialmente para PC, e anos depois adaptados para outras plataformas quase que casualmente. Exemplo disso são: *Sim City*, *Half-Life*, *Warcraft*.

No futuro...

Em termos de tecnologia, o PC tomou a liderança. As mesmas Intel, IBM, nVidia e ATI, que criam as CPUs e processadores de vídeo dos seus computadores já estão, desde a geração atual, fornecendo componentes para os consoles mais modernos. Muitas tecnologias são primeiro testadas nos computadores para depois irem para os consoles. Assim, é provável que o domínio seja total na próxima geração. O mercado de jogos de PC é o mais bem estabelecido no Brasil. Entre em qualquer grande loja e você verá que a seção de jogos para computador é a mais extensa, atualizada e com os preços mais acessíveis. No entanto, devido aos custos envolvidos para se manter um computador atualizado para os jogos, o perfil do jogador de PC ainda é o do adulto, com uma boa grana para gastar em equipamentos e software. Mesmo assim, com a popularização da plataforma (graças ao sucesso dos jogos Online, que estão anos-luz à frente de jogos de consoles), o perfil dos jogadores deve se tornar mais variado. Exemplos disso são games como *The Sims 2*, que vêm atraindo o público feminino, e adaptações de jogos de outras plataformas, indicadas para jogadores mais jovens.

Fique de olho

World of Warcraft • 2004

Você vai fazer parte de um mundo Online permanente, em que pode escolher sua raça e suas habilidades, conquistar equipamentos raros, comercializar relíquias, participar de batalhas contra outras nações e outros jogadores do mundo todo.

Driv3r • Junho de 2004

Chegou a hora de dirigir perigosamente. O herói Tanner conta com diversos tipos de armas, e as missões aconteceram dentro e fora dos carros. O game terá três cidades: Miami (EUA), Nice (França) e Istambul (Turquia), duas a menos que no último jogo, porém, serão bem maiores.

The Matrix Online • Final de 2004

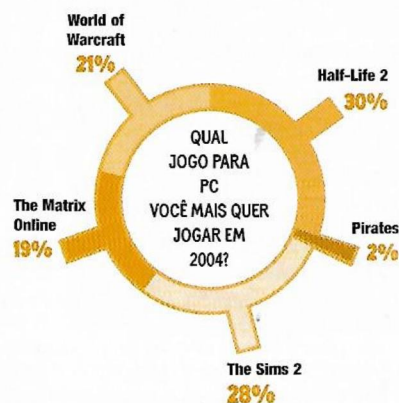
Toneladas de armas, muitas lutas de artes marciais e o famoso efeito bullet time. Não era isso que você estava esperando?

The Sims 2 • Segundo semestre de 2004

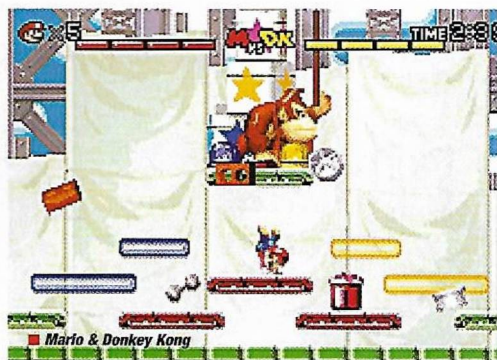
Depois de seis pacotes de expansão, o game é relançado com ótimas novidades. Desta vez, o DNA pode ser o grande diferencial. Além disso, as características do personagem podem influenciar os filhos dos Sims.

Pirates • 2004

Demorou, mas voltou! Desessete anos depois, a série criada por Sid Meiers retorna completamente reformulada, oferecendo aos jogadores a chance de batalhar pelas mais belas ilhas do Caribe enquanto saqueia os tesouros alheios. ➤



Fonte: Pesquisa do site www.gameworld.com.br, março de 2004



GAME BOY ADVANCE

► Há dois anos...

Em 2002, o universo dos portáteis podia ser resumido em três letras: GBA. O pequeno notável já não era mais novidade: em março daquele ano, a Nintendo comemorava o primeiro ano de vida de seu Game Boy Advance. Em pouco mais de um ano de lançamento, mais de oito milhões de unidades do console foram vendidas no mundo todo. Isso sem a ajuda de grandes títulos exclusivos ou franquias milionárias, como *Zelda* ou *Pokémon*. O GBA passou a ser conhecido como a casa dos remakes, graças às versões melhoradas de diversos clássicos para Super NES, que atraíram a atenção de veteranos e de marinheiros de primeira viagem. Foi nessa época também que a idéia da conectividade entre o portátil e o GameCube começou a ser explorada. Os primeiros periféricos foram lançados para uso com jogos do GameCube, como o Card-e Reader e o cabo GBA-GC Link – produzidos para comunicar as duas plataformas. O game *Animal Crossing*, por exemplo, permitia a transferência de músicas, roupas e uma infinidade de outras bugigangas do GBA para o Cube, graças ao uso do cabo.

Atualmente

Em 2003, a Nintendo viu um monte de verdinhas entrarem: mais de 8,1 milhões de novos portáteis foram vendidos no ano passado, número mais do que suficiente para fazer do GBA o hardware número 1 dos EUA, à frente do GC, PS2 e Xbox. Começa a valer a pena a conectividade proposta por games como *Final Fantasy: Crystal Chronicles*, *Pac-Man Vs.* e *Pokémon Colosseum*. Além disso, há o e-Reader, que é bastante útil ao gerar novas fases para *Super Mario Bros. 3*. Após bons hits em 2003, o GBA está meio devagar nesse começo de ano, com apenas um grande lançamento em fevereiro: *Metrod: Zero Mission*.

No futuro...

Os executivos da Nintendo não poderiam estar mais felizes com o GBA. Até março de 2004, as vendas totais do portátil ultrapassavam a marca de 20 milhões de unidades só nos EUA. Por outro lado, as coisas não serão tão fáceis daqui em diante. Embora a Nintendo jure que o portátil Nintendo DS não vai afetar as vendas do GBA, há uma coisa que definitivamente vai: o PSP. A Sony planeja apresentar um novo hardware aos jogadores, usando miniCDs como mídia para jogos, com capacidade gráfica semelhante à do PSOne. Além disso, a empresa já conta com diversas produtoras de peso, como a Konami e a Capcom, que apoiam a plataforma. Todas elas afirmam estar desenvolvendo games exclusivos para o PSP. Não pense que isso significa o fim do reinado Nintendo: há ainda muita munição para gastar. A empresa já informou estar trabalhando no GBA2, o sucessor de seu portátil multimilionário. Mas o GBA ainda é a bola da vez. Novos periféricos em desenvolvimento prometem aumentar a interatividade com o GameCube. Isso sem mencionar os títulos de peso que chegarão ainda este ano, remakes de *Pokémon Red/Blue*, *Red Fire* e *Blue Water*, ou mesmo o esperado novo episódio da série *The Legend of Zelda*. E se você estava imaginando quando finalmente vai ter um GBA diferente, não se preocupe. Novas cores para o console estão a caminho.

Se a maré continuar a fluir desse jeito, daqui a dois anos o mercado de portáteis estará repleto de gigantes. De um lado teremos o GBA2, levantado pelas principais franquias da Nintendo. Do outro, o PSP, abusando de câmeras, tocadores de MP3, controles para jogos de *Dance...* E, quem sabe, em um outro canto, uma nova versão do N-Gage da Nokia. Faça suas apostas!

Fique de olho

The Legend of Zelda • Terceiro trimestre de 2004

Um *Zelda* novo em folha está sendo feito para o GB, pelos mesmos caras que produziram a série *Oracle* e *Four Swords*.

Mario & Donkey Kong

• Maio de 2004

Mario e Donkey Kong voltam às raízes neste clássico, que é a versão do primeiro jogo criado por Shigeru Miyamoto. É parcialmente um remake do *Donkey Kong* para Game Boy de 1994.

Mario Golf: Advance Tour

• Junho de 2004

Depois dos remakes portáteis do seu começo de carreira, Mario arrumou tempo para jogar golfe novamente. Só que desta vez no Game Boy Advance.

Pokémon Red & Blue (remakes)

• Agosto de 2004

Os recentes relançamentos dos games originais de *Pokémon* chegarão ao Ocidente no meio do ano. Só assim para você pegar todos eles novamente.

Sonic Advance 3

• Agosto de 2004

O espinhudo corredor da Sega chega detonando em mais um game original para GBA. ►



EGM BRASIL 2 ANOS

A melhor revista de games do Brasil faz aniversário. Relembre conosco como tudo começou

Diga onde você estava em 21 de março de 2002. Vamos, diga! Relaxe. Isso não é um interrogatório e nós não vamos iluminar o seu rosto de pertinho com a luz de um abajur velho, nem enfiar a sua cabeça em uma privada ou torturá-lo até você abrir o bico. Só queremos saber se sua memória é boa o suficiente para lembrar que 2002 foi um ano marcante em muitos aspectos. No caso de seus neurônios estarem em baixa quantidade, relembre conosco.

No Brasil, muita coisa mudou: Luiz Inácio Lula da Silva foi eleito por voto direto pela grande maioria do povo brasileiro e assumiu o cargo de presidente da República, depois de oito anos de mandato de Fernando Henrique Cardoso. Grandes acontecimentos também tiveram lugar nos esportes. O Brasil ganhou pela quinta vez a Copa do Mundo de futebol (título que nenhum outro país tem) e Ronaldinho foi a sensação da Copa. Na Fórmula 1, Michael Schumacher também foi pentacampeão, igualando o feito de Juan Manuel Fangio, que havia conseguido o mesmo em 1957. Só que Schumie já era campeão seis etapas antes do término da competição e hoje já é hexacampeão.

Na música, tivemos o aguardado retorno de Paralamas do Sucesso, um ano após o trágico acidente com Herbert Vianna. No cinema, vimos o lançamento de *Cidade de Deus*, o filme brasileiro com mais indicações ao Oscar até hoje. Curiosamente, a obra só concorreu em 2004, mas acabou não faturando nenhum dos prêmios a que concorria.

Tudo isso foi muito importante e coisa e tal, mas esses são fatos que você encontra em livros de história, em jornais, na internet... Quem lê a EGM Brasil se interessa por games, logicamente. Então, quais os grandes fatos gamísticos que marcaram o ano em questão?

Isso nos leva de volta à pergunta do início da matéria: onde você estava em 21 de março de 2002? Você sabia ler? Você se interessava por games nessa época? Residia no Brasil? Caso ainda não tenha sacado, essa foi a data em que a EGM Brasil #1 chegou às bancas de todo o país. Modéstia à parte, o mundo nunca mais foi o mesmo. O mundo dos games, pelo menos.

Nessa época, o mercado brasileiro carecia de uma publicação que abrangesse todos os consoles e abordasse o assunto "games" de maneira séria, profunda, mas sem perder o bom humor. Esse era nosso objetivo e continua sendo nossa principal meta. Dois anos se passaram e a EGM Brasil se tornou a revista de games mais respeitada do país, líder do segmento e principal fonte de informações para quem busca estar sempre antenado com as novidades do nosso hobby e maior paixão.

Como serão as coisas daqui a dois anos? O presidente estará em seu último ano de mandato, o Brasil poderá se sagrar hexacampeão mundial de futebol, Schumacher, certamente, ainda estará voando baixo e novos filmes e músicas entrarão nas paradas de sucesso. Tentar prever o futuro é tarefa das mais complicadas e, às vezes, exige bola de cristal. Como gostamos de coisas difíceis e não temos nenhuma bola de cristal, vamos continuar olhando para frente. Garantimos: você vai se surpreender com o que vem por aí...

Colocando de lado os búzios, as cartas do tarô e a borra do café, de uma coisa você pode ter certeza: a sua revista de games favorita continuará a cumprir seu papel que é buscar incansavelmente a excelência no mercado editorial de games. O terceiro ano da EGM Brasil já começou!



A MARAVILHA DO CRESCIMENTO

Dois anos de história para contar...

Por Renato Villegas*

"Aos dois anos, seu filho já está andando com perfeito equilíbrio. Seus passos são mais constantes, e ele já tem noção do movimento de calcanhares e dedos que os adultos têm."

Esta frase foi retirada de um desses livros sobre gravidez e crianças, leitura obrigatória para pais recentes e de primeira viagem (que é o meu caso). Mas ela, curiosamente, mostra o estágio atual de minha outra "filha": esta revista que está em suas mãos.

Como você deve ter reparado, não estou presente lá no início da EGM, onde fazia alguns comentários sobre o mercado de games, a edição do mês, os lançamentos do momento, e depois atazanava o pessoal da redação fazendo piadinhas com as fotos deles. Depois desses dois anos comandando a EGM Brasil, a revista que vi nascer, crescer e ganhar espaço, chegou a hora de deixá-la nas mãos de colegas extremamente competentes. Tenho certeza de que a EGM Brasil continuará os passos firmes que aprendeu a dar, conquistando um espaço mais do que merecido. Nesses dois anos, vimos muitas coisas nestas páginas. Entrevistamos nomes como Shigeru Miyamoto, Hideo Kojima, Will Wright, Yasumi Matsuno, John Romero e Yuji Naka. Mostramos, em primeira mão, jogos como *Metroid Prime*, *Splinter Cell*, *Driver 3* (quando ele era chamado pelo muito mais simples e compreensivo nome de *Driver 3*) e, mais recentemente, *Final Fantasy XII* e *Doom 3*. Fomos a Paris, Londres, Los Angeles, Tóquio, São Francisco e a alguns outros lugares, só para jogar antes, games que você deve estar jogando agora, ou ainda nem conhece. Há dois anos, eu dizia que o papel da EGM Brasil seria dar aos games o respeito e o valor que eles merecem. Olho feliz para o mercado nacional hoje, vejo que muita coisa está diferente, e que até as próprias revistas de games, antes marginalizadas, começaram a receber seu devido valor pela indústria. É muito bom olhar para trás e ver tudo isso, dá uma sensação bacana de "dever cumprido".

* Renato Villegas é jornalista e foi editor-chefe da EGM Brasil durante os dois primeiros anos da revista. Hoje, ele é editor de conteúdo do programa G4 Brasil.



- Múltiplos Jogadores
- Jogos dos maiores desenvolvedores ³
- Gráficos 3D
- Bluetooth ⁸
- MP3 player ⁵
- Rádio FM ⁵
- Telefone celular triband ¹



Você encontra o N-Gage nos revendedores: A17 (021) 2275-2340 • AMERICANAS.COM • BLANC JARDIM SUL (011) 3749-1000 • BLANC PLAZA SUL (011) 5073-6012 • BRINQ. LAURA C. NORTE (011) 6222-2412 • BRINQ. LAURA HIGIENOPOLIS (011) 3661-2818 • BRINQ. LAURA SHOP. PAULISTA (011) 251-2818 • BUY CLICK (021) 2275-2340 • CARDSMANIA (011) 3814-0402 • COBRINHA GAMES - TAUBATÉ SHOPPING (012) 3695-1155 • COBRINHA GAMES - ROD. VELHA (012) 221-1255 • COMICS GAMES (011) 3422-0164 • COSMOS (011) 3362-2309 • EXTREME GAMES - (021) 2295-1443 • FNAC CAMPINAS (019) 3709-9000 • FNAC RJ (021) 2431-9292 • FNAC SP (011) 3097-0022 • FRATELLO GAMES (011) 3362-2206 • GALAXIA (085) 241-3340 • GAME TEC (021) 2559-6444 • GAME GAMES.COM.BR (024) 2242-8887 • INSTANT KOLOR (011) 3032-3326 • LEITURA BIG (031) 3391-3252 • LEITURA CIDADE (031) 3271-5282 • LEITURA ITAÚ SHOPPING (031) 3363-5030 • LEITURA MEGA STORE BH SHOP. (031) 3286-6690 • LEITURA MINAS (050) 3345-9655 • MEGAMIDIA BOURBON IPIRANGA (051) 3339-3018 • METROPOLE GAMES (011) 3328-6827 • MICROPLUS VILA LOBOS (011) 3021-9947 • MICROPLUS PAULISTA (011) 3283-1466 • MULTIMIX SHOP CENTRAL PLAZA (011) 6161-8090 • NET BOX BOM JARDIM (011) 3872-8335 • PRECISÃO SJ RIO PRETO (017) 227-7997 • PREMIER VIDEO (Z. SUL) (011) 3721-0777 • PREMIER VIDEO (Z. SUL) (011) 3743-4792 • PREMIER VIDEO (Z. OESTE) (011) 3865-2904 • PREMIER VIDEO (Z. OESTE) (011) 3021-0777 • TAYCOM (011) 5073-8204 • TEXAS FILM ESPLANADA SHOPPING (015) 224-3581 • TEXAS FILM BARÃO DE TATUI (015) 233-8295 • TEXAS FILM EXTRA (015) 232-3357 • THREE WORLD GAMES (015) 234-1584 • TOP GAMES (013) 3284-3272 / 3273-3274 • UZ GAMES IBIRAPUERA (011) 5536-4523 • UZ GAMES SHOP ARICANOUVA (011) 6721-1999 • UZ GAMES SHOP. EL DORADO (011) 3814-4888 / 3012-5151 • UZ GAMES SHOP. MORUMBI (011) 5182-2211 • UZ GAMES SHOP. TATUI (011) 3673-5998 • VILA SET (011) 3846-7161 • WAT ELETRONICA (081) 3467-5268 • WWW SOFTWARE E GAMES (011) 3815-8490 • WWW.DISKGAMES.COM.BR (019) 3242-0541 • WWW.DSHOP.COM • WWW.LOJASUPERGAMES.COM.BR (061) 4000-0000 • WWW.SUBMARINO.COM • ZYZ BRINQUEDOS (031) 3286-1860



= R\$ 1499,00

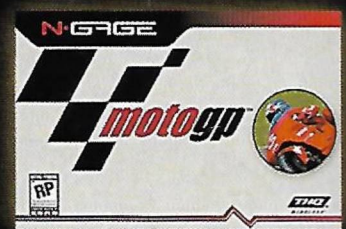
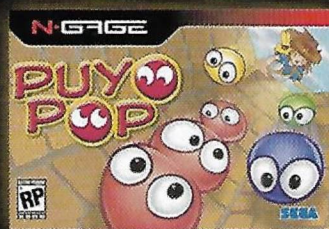
MotoGP ® e © 2003 Dorna Sports, S.L. MotoGP e logotipos, personagens, NoMes e similaridades distintas com estes são de propriedade exclusiva da Dorna Sports, S.L. e/ou de seus respectivos proprietários. THQ, THQ Wireless e seus respectivos logotipos são marcas comerciais e/ou registradas da THQ Inc. Todos os direitos reservados. © SEGA CORPORATION, 2002, 2003. SEGA é registrada no Escritório de Marcas e Patentes dos EUA. Sega e Puyo Pop são marcas comerciais ou razões sociais da Sega Corporation ou afiliados. Puyo pop Game® ©1992-2003, Sega Corporation. Todos os direitos reservados. www.segamobile.com.br © TAITO CORPORATION 1978-2003 TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

Cadastre sua revenda
(011) 6236-1157
 Atendimento exclusivo para revendedores
 Não atendemos a consumidor final

promoção N-Gage e NC Games



**Compre o seu N-Gage por apenas
 R\$ 1499,00 e ganhe dois jogos: Moto Gp
 e escolha entre Puzzle Booble e PuyoPop.**



BRINQ. LAURA IBIRAPUERA (011) 5535-1670 • BRINQ. LAURA MORUMBI (011) 5181-5261 • BRINQ. LAURA PLUSH (011) 5181-3973
 VIDEO (069) 6182-7163 • CRAZY GAMES (098) 235-7982 • CROCODILE GAMES (021) 3872-2623 • EDIÇÃO EXTRA (081) 3464-6525 •
 4799-8110 • GAME LAND COPACABANA (021) 2547-3370 • GAME STORE (011) 6941-4278 • GENESIS GAMES (062) 215-5384 •
 (031) 3426-1101 • LEITURA SAVASSI (031) 3287-2002 • LEITURA VITÓRIA (027) 3345-1905 • MEGAMIDIA BOURBON COUNTRY
 (021) 2559-9560 • PIER 88 SHOP. TATUAPÉ (011) 6192-9624 • PLAY OFF (011) 5585-0566 • PORÃO GAMES (015) 3285 1919 •
 PRESENTES ARIGATO SHOP. IBIRAPUERA (011) 5561-9511 • SHOP DAN INFO. METRO LIBERDADE (011) 3207-5222 • SIL GAMES
 TOY MANIA (021) 2275-8082 / (021) 3982-8587 • TWIM PRESENTES (011) 5506-6068 • UNION SHOP ABC (011) 4994-7541 • UZ
 (011) 6192-3258 • UZ GAMES TOYS (011) 3812-5151 • UZ GAMES VILA MARIANA (011) 5572-4145 • UZ GAMES WEST PLAZA
 WWW.MISTERBROS.COM.BR (011) 3265-7020 • WWW.PREMIEREVIDEO.COM.BR • WWW.SSGAMES.COM.BR (011) 3328-6802 •

www.n-gage.com/br

N-GAGE anyone
 anywhere
NOKIA

1 Função sujeita à disponibilidade do serviço por parte da operadora. / 3 Vendidos separadamente como acessórios. / 5 Necessário o uso de fone de ouvido compatível. / 7 A Nokia adverte que a utilização das funções deste aparelho deve se pautar em respeito à legislação aplicável. / 8 / Para utilizar esta função é necessário que o outro usuário com quem se deseja estabelecer uma conexão também tenha um dispositivo compatível. Verifique se as configurações de Bluetooth são compatíveis. Copyright 2003 Nokia. Todos os direitos reservados. Nokia e N-Gage são marcas registradas da Nokia Corporation. Imagem meramente ilustrativa. Produto importado. Tecnologia GSM. O funcionamento do N-Gage requer um cartão SIM, que não acompanha o produto. Adquirir o seu junto à operadora GSM de sua preferência. Promoção por tempo limitado.

COBRA NO MATO

Em **Metal Gear Solid 3: Snake Eater**, o herói mais perigoso é aquele que você não vê

Solid Snake escapou de novo – e isso porque estávamos controlando o sujeito. O astro da série *Metal Gear* está bem na nossa frente, na tela de *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* – podemos jurar que é ele. Mas não dá para ver direito, porque as árvores atrapalham um pouco. Como se vê, o novo sistema de camuflagem de *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* – previsto para o quarto trimestre, para o PlayStation 2 – está funcionando bem até demais. “É muito difícil jogar sem poder se ver”, reclama o criador da série, Hideo Kojima, que está buscando uma solução para esse intrincado problema de design. “Não queremos colocar um cursor sobre o personagem. Estamos tentando encontrar um ponto no qual a camu-

flagem funcione, mas que o jogador continue podendo se enxergar.” Desde que finalizou o excelente *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, Kojima jurou que nunca mais voltaria a trabalhar na série. Mas ele retornou. E está fazendo revisões drásticas nesta sequência – talvez para tornar sua rotina mais interessante. Em *Snake Eater*, os jogadores vão se deparar com uma “nova era, uma nova jogabilidade e um novo cenário”, afirma Kojima. Nas edições anteriores, já falamos sobre o novo estilo e mostramos as belezas do cenário na selva. Mas Kojima acaba de revelar umas das principais características do novo jogo: a habilidade de se esconder não só atrás de árvores e rochas, mas diante dos olhos dos inimigos. O segredo? Saber usar a camuflagem.

Uma nova era

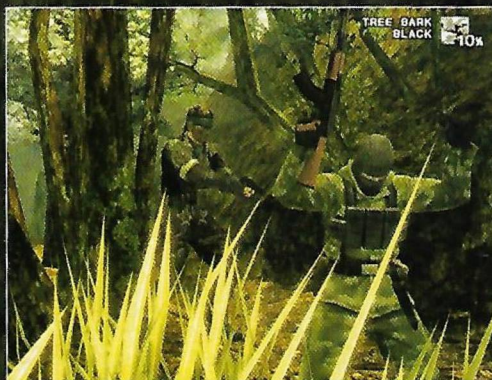
Antes de entrarmos nessa densa selva, é bom relembrar o caminho. *Snake Eater* se passa na década de 60, o que é estranho, já que nessa época turbulenta, o *Snake* que conhecemos deveria estar no jardim de infância. “O que posso dizer é que *Snake* não vai entrar em uma máquina do tempo e viajar para o passado”, revela Kojima. “Há vários games assim, mas este não é o caso”. Tudo leva a crer que o verdadeiro protagonista de *Eater* é Big Boss, o principal vilão do primeiro *Metal Gear*, do Nintendo Entertainment System, e também a fonte do DNA de *Solid Snake* (e do gêmeo maléfico Liquid Snake. Mullets, pelo visto, são uma tradição na família). O jogo começa com o misterioso personagem (para evitar maiores delon-

gas, vamos continuar chamando-o de *Solid Snake*) que, durante uma missão desconhecida, cai de pára-quedas e perde sua mochila. Assim que recupera suas coisas, a tal missão – qualquer que seja ela – tem início. Por sorte, não é só isso o que descobrimos sobre os novos cenários e a jogabilidade. Desde que a Capcom criou o gênero survival-horror, com a série *Resident Evil*, “survival” se tornou um conceito quente nos games. Mas nunca foi empregado com um sentido tão literal quanto em *Snake Eater*. Para completar sua missão, que pode (ou não) levar dias, *Snake* terá de sobreviver à selva e aos inimigos. Ou seja, terá de se alimentar de peixes e cobras (daí o nome do jogo – *Snake Eater* significa “comedor de cobra”), arrumar um bom abrigo e – é claro – se esconder muito bem. ➤



Ovo de cobra #1:
Informações aleatórias
sobre o novo game de Snake

O tema musical de *Snake Eater* tem pouco a ver com o de *MGS1* e 2. É baseado nas canções dos filmes de James Bond dos anos 60 e a letra traz trechos esquisitos que falam sobre sapos.



■ Talvez você jogue com Snake antes do que pensa. Segundo Hideo Kojima, "talvez a Konami tenha tempo de lançar uma demo do game"

■ Agora você não o vê: até mesmo os inimigos mais espertos vão se surpreender com a habilidade de Snake para se esconder

> Nova jogabilidade

O sistema de camuflagem de *Sneak Eater* é tão bom que Kojima nos desafiou a encontrar Snake em algumas telas. Em uma das imagens, ficamos sem resposta e só conseguimos descobrir onde estava o herói depois que Kojima moveu o personagem. Snake pode se misturar ao terreno – seja neve, grama, floresta – em tempo real, usando diferentes técnicas de camuflagem e pintura de rosto. Para descobrir se sua camuflagem é realmente boa, basta olhar para o seu indicador de camuflagem, no canto superior da tela. O índice de camuflagem varia de acordo com fatores como postura, terreno, quantidade de sombra, tipo de disfarce e pintura de rosto. Quando o medidor atinge 100%, significa que os inimigos não poderão

ver Snake, mesmo estando bem próximos a ele. Mas o percentual também pode ficar negativo, por exemplo, se você fizer Snake abandonar o abrigo e correr sobre folhas secas. "Quando ele está correndo e você vê aqueles cinco pontos negativos, é como se dissesse 'Ei, olhem para mim! Eu estou aqui!'", diz Kojima. De fato, correr a esmo não é muito vantajoso em *Sneak Eater*. Andar devagarzinho ou ficar parado é melhor e até mais seguro que o novo movimento chamado "stalking", criado para este game. "A nova técnica é muito útil quando você quer espreitar um inimigo pelas costas", diz Kojima. Quando está perseguindo alguém sorrateiramente, Snake se move lentamente, muitas vezes sem interferir em seu nível de Camo. Mas há um preço. "O problema é que, ao usar



Ovo de cobra #2: A abertura

Desta vez, o filme introdutório do game será totalmente interativo. "Se você quiser, poderá usar os botões do joystick para mexer em coisas na tela", explica o diretor Hideo Kojima.

■ Algumas camuflagens de Snake não são boas para o matagal. Aqui, o inimigo está pronto para pegar nosso herói



■ Qualquer coisa que Sam Fisher, de *Splinter Cell*, pode fazer, Snake também faz. Sabe aquela coisa de matar a cobra e mostrar o pau?

▶ stalking, o jogador perde muita força", adianta Kojima. "Quando você está caminhando pelas montanhas e precisa escalar, acaba ficando fraco e tem de se alimentar para se recuperar". Nessa hora, você precisará engolir um "sushi selvagem" – peixe cru, cobras ou outros alimentos com alto teor de proteína. Quem não curte a ideia de se esconder o tempo todo, pode dar uma de Rambo. "Se você quer fazer o estilo machão e sangue quente, do tipo 'eu não vou me disfarçar', não precisa se camuflar", diz Kojima. "Você pode andar para onde quiser, sem camisa e jogar do seu jeito." O problema – além da óbvia ausência de proteção – é que Snake vai passar frio e perderá energia com mais rapidez. Mas o lado bom é que você não precisará perder tempo se pintando. "Um detalhe sobre os uniformes de camuflagem é

que, se você levar um tiro ou se ferir, eles ficarão manchados de sangue. Logo, sua camuflagem terá manchas vermelhas e seu Camo Index vai diminuir", explica Kojima.

Novo cenário

O primeiro *Metal Gear Solid* se passava em uma base militar no Alasca e em cenários cobertos de neve. Já as locações de *MGS2: Sons of Liberty* eram totalmente industriais, a exemplo de navios petroleiros e refinarias. Para contrastar com os games anteriores e retomar as raízes da série, desta vez, Kojima optou pela natureza. "Como eu já disse antes, a maior parte do jogo se passa em um ambiente selvagem. Vocês já viram a mata, mas há também montanhas, rios e cavernas – como no meio ambiente. Isso vai forçar o



Ovo de cobra #3: Crocodilo? Onde?

Além de servirem de refeição para Snake, os animais mortos podem ter outra utilidade no jogo. Um exemplo é a estilosa fantasia de crocodilo. Snake pode vestir o treco e se arrastar por riachos, fazendo os guardas pensarem que estão sendo perseguidos por um crocodilo. Depois, é só vê-los sair correndo de medo.



Ovo de cobra #4: Olhe onde pisa

Patrulhas inimigas que rondam a selva não são as únicas preocupações de Snake. Vimos o herói passar um bom tempo pendurado em uma árvore, a três metros do solo, depois de pisar em uma corda armada no chão. Mas poderia ter sido pior. Ele poderia ter caído naquela outra armadilha, cheia de varas pontudas.



Ovo de cobra #6: Fingindo-se de morto

Nem todas as ideias de camuflagem foram aprovadas. Entre as roupas rejeitadas, uma "tinha marcas de sangue e falsos ferimentos de espada. Quando você se deitava ao lado de cadáveres, os inimigos pensavam que você estava morto e o deixavam ali", diz Kojima.



CAMUFLAGEM: CONHECENDO O TERRENO

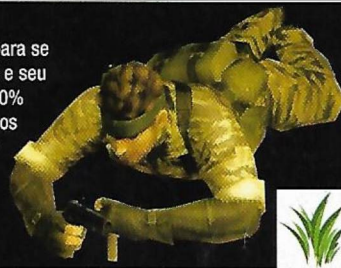
No mundo de *Snake Eater*, os terrenos não são todos iguais. Eles têm características diferentes e, por isso, exigem diferentes tipos de camuflagem, que podem ser mudadas com Snake em movimento. A Konami ainda não revelou todos os tipos de terrenos, mas os exemplos citados até agora mostram que prestar atenção ao ambiente é fundamental.

Tipo 1: Capim

Prós: é o terreno mais fácil para se esconder. Deite-se de bruços e seu Camo Index logo chegará a 50%

Contras: faz pequenos barulhos quando você se move e, além de Snake, costuma esconder perigosas serpentes

Camuflagem a ser usada: listras de tigre

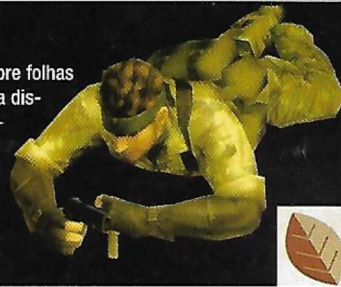


Tipo 2: Folhas mortas

Prós: quase nenhum

Contras: vários. Ao andar sobre folhas secas você fará um som nada discreto. As folhas ficam em terrenos planos, por isso, não oferecem a melhor cobertura e você não pode se esconder debaixo delas

Camuflagem a ser usada: estampa de folhas



Tipo 3: Árvores

Prós: além de oferecerem sombras bastante úteis, as árvores são bons esconderijos, desde que você permaneça atrás do tronco

Contras: nenhum, se elas estiverem entre você e os olhos dos inimigos

Camuflagem a ser usada: casca de árvore



Tipo 4: Fogo

Prós: vimos uma fase que se passa durante um incêndio. Isso é um exemplo de que os inimigos devem se preocupar com outras coisas além de você

Contras: para se misturar ao cenário, você terá que se aproximar do fogo e isso pode ser perigoso para a saúde

Camuflagem: estampa de fogo



Tipo 5: Snow

Prós: pensamos que seria fácil deslizar pela neve sem fazer barulho...

Contras: ...mas como todos que já jogaram *Metal Gear Solid* devem saber, pegadas na neve costumam revelar seu esconderijo

Camuflagem a ser usada: estampa de neve



CADÊ VOCÊ?: A ANATOMIA DE UM HOMEM BEM ESCONDIDO

Terreno

Fique atento ao ambiente a sua volta, pois suas táticas precisam ser adaptadas a ele. Terrenos com capim, por exemplo, oferecem cobertura, mas você terá de usar a camuflagem certa e evitar fazer barulho para não alertar os guardas. Andar sobre a lama, por outro lado, não emite ruídos, mas deixa pegadas – e você já sabe o quanto isso é perigoso.

Postura

Em pé ou sentado? A postura de Snake e a maneira como ele se move vão determinar se ele será ou não detectado pelos inimigos. Deitar-se de bruços é a posição mais segura e ficar de pé é a mais arriscada. Então, cabe a você equilibrar os dois tipos de movimentos. Aqui, Snake usa sua nova técnica: stalking.

Pintura facial

Seu índice de camuflagem pode chegar a 95% sem a pintura facial. Mas ela é indispensável para quem quer ficar invisível. Usando a pintura correta, o inimigo pode estar a dois palmos de você, olhando na sua direção, mas não notará nada. Só não arrote.

Camuflagem

Usando a roupa certa, você vai se misturar facilmente ao ambiente. Mas se escolher a camuflagem errada, vai chamar rapidamente a atenção dos inimigos. Vista uma roupa com estampa de fogo em plena neve e você estará na lista das celebridades mais malvestidas.

TIGER STRIPE WOODLAND

40%

Radar

Radares também usam camuflagem. Ok, não é bem assim. Embora não apareçam na tela, não significa que os radares foram excluídos do jogo. Em *Snake Eater*, se quiser, você poderá utilizar diferentes tipos de radar.

Índice de camuflagem

Este medidor mostra se você está bem camuflado e se pode ser afetado por vários fatores. O percentual indicado revela o quanto você está escondido, e não a probabilidade de ser visto. Se você estiver com 95% de camuflagem, ainda assim, sua chance de ser descoberto pode chegar a 100%, caso um guarda se aproxime demais.

Luz

Snake costuma se dar bem agindo na sombra, mas seu Camo Index diminui ao se aproximar de locais iluminados. Procure sombras de árvores, rochas e outros tipos de cobertura para ficar fora da vista dos inimigos.

Inimigos

Dependendo da distância dos inimigos, as chances de você ser detectado podem aumentar ou diminuir. Se seu Camo Index marcar 100%, eles não vão vê-lo, mesmo estando a centímetros de você. Se eles estiverem um pouco mais longe, basta 80% de camuflagem para sua presença não ser notada.

➤ jogador a utilizar diferentes tipos de camuflagem e buscar o melhor disfarce para o local onde estiver", diz. A ambientação ao ar livre proporciona belos visuais, como o da caverna repleta de morcegos. Mas também muda a maneira de executar algumas tarefas – é o caso do destino dos cadáveres. Como você não vai ter nenhum armário para guardar os corpos, "poderá escondê-los na grama, em buracos, no tronco de árvores, ou arrastá-los até correntezas e riachos", diz Kojima. Um destino justo para soldados que – se você jogar direito – sequer perceberam que Snake estava se aproximando.



Ovo de cobra #7: HALO

O jogo começa com Snake saltando de pára-quedas com uma máscara de gás. Por quê? Trata-se de um salto do tipo HALO (high altitude, low opening ou "alta altitude e baixa abertura"), ideal para evitar que o pára-quedas seja visto pelos inimigos. Mas é um salto arriscado.



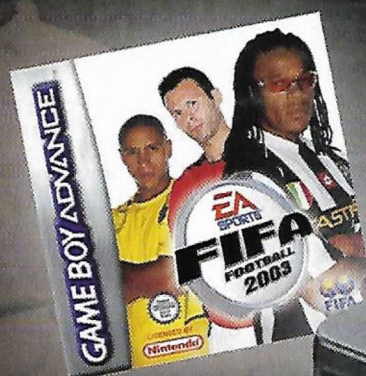
Ovo de cobra #8: Máquinas misteriosas

No jogo, vimos a silhueta de dois veículos misteriosos. Um deles pode ser um novo (velho?) modelo de tanque tirado do primeiro *Metal Gear*. O outro é uma aeronave, que parece ter rodas de tanque e outros equipamentos estranhos.



SUPERPROMOÇÃO GBA

Imagens ilustrativas. Promoção válida por tempo limitado ou enquanto durar o estoque.

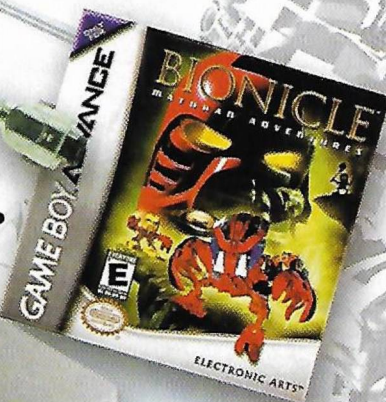


JOGO EM PORTUGUÊS

Você encontra esta promoção nos revendedores: AT7 (021) 2275-2340 • AMERICANAS.COM • BLANC JARDIM SUL (011) 3749-1000 • BLANC PLAZA SUL (011) 5073-6012 • BRINQ. LAURA C. NORTE (011) 6222-2222 • (011) 5181-3973 • BRINQ. LAURA SHOP. PAULISTA (011) 251-2818 • BUY CLICK (021) 2275-2340 • CARDSMANIA (011) 3814-0402 • COBRINHA GAMES - TAUBATÉ SHOPPING (012) 3695-1155 • COBRINHA GAMES - ROD. VELHA (012) 2282-2282 • EDIÇÃO EXTRA (081) 3464-6525 • ELETROMIL (011) 3362-2309 • EXTREME GAMES - (021) 2295-1443 • FNAC CAMPINAS (019) 3709-9000 • FNAC RJ (021) 2431-9292 • FNAC SP (011) 3097-0022 • FRATELLO GAMES (011) 3362-2206 • GALILEU (011) 3362-2206 • GENESIS GAMES (062) 215-5384 • GRGAMES.COM.BR (024) 2242-8887 • INSTANT KOLOR (011) 3032-3326 • LEITURA BIG (031) 3391-3252 • LEITURA CIDADE (031) 3271-5282 • LEITURA ITAÚ SHOPPING (031) 3363-5030 • LEITURA MEGAMIDIA BOURBON COUNTRY (051) 3345-9655 • MEGAMIDIA BOURBON IPIRANGA (051) 3339-3018 • METROPOLE GAMES (011) 3328-6827 • MICROPLUS VILA LOBOS (011) 3021-9947 • MICROPLUS PAULISTA (011) 3283-1466 • MULTIMIX (015) 3285-1919 • POWERNICK (011) 4193-1004 • PRECISÃO S.J. RIO PRETO (017) 227-7997 • PREMIER VIDEO (Z. SUL) (011) 3721-0777 • PREMIER VIDEO (Z. SUL) (011) 3743-4792 • PREMIER VIDEO (Z. OESTE) (011) 3865-2904 • PREMIER VIDEO (Z. OESTE) TAYCOM (011) 5073-8204 • TEXAS FILM ESPLANADA SHOPPING (015) 224-3581 • TEXAS FILM BARÃO DE TATUI (015) 233-8295 • TEXAS FILM EXTRA (015) 232-3357 • THREE WORLD GAMES (015) 234-1584 • TOP GAMES (013) 3284-3272 / 3284-5618 • UZ GAMES IBIRAPUERA (011) 5536-4523 • UZ GAMES SHOP ARICANDUVA (011) 6721-1999 • UZ GAMES SHOP. ELDORADO (011) 3814-4888 / 3012-5151 • UZ GAMES SHOP. MORUMBI (011) 5182-2211 • UZ GAMES SHOP. TATUAPÉ (011) 6192-3258 • UZ GAMES (081) 3467-5268 • WWW SOFTWARE E GAMES (011) 3815-8490 • WWW.DISKGAMES.COM.BR (019) 3242-0541 • WWW.DSHOP.COM • WWW.LOJASUPERGAMES.COM.BR (061) 443-1300 • WWW.MISTERBROS.COM.BR (011) 3265-7222



JOGO EM PORTUGUÊS



SP + GAME + CABO LINK



JOGO EM PORTUGUÊS

BRINQ. LAURA HIGIENOPOLIS (011) 3661-6864 • BRINQ. LAURA IBIRAPUERA (011) 5535-1670 • BRINQ. LAURA MORUMBI (011) 5181-5261 • BRINQ. LAURA PLUSH
COMICS GAMES (011) 3422-0164 • COSMOS DVD & VIDEO (069) 6192-7163 • CRAZY GAMES (098) 235-7982 • CROCODILE GAMES (021) 3872-2623 •
(085) 241-3340 • GAME TEC (021) 2559-6444 • GAME BIT (011) 4799-8110 • GAME LAND COPACABANA (021) 2547-3370 • GAME STORE (011) 6941-4278 •
STORE BH SHOP. (031) 3286-6690 • LEITURA MINAS SHOP. (031) 3426-1101 • LEITURA SAVASSI (031) 3287-2002 • LEITURA VITÓRIA (027) 3345-1905 •
CENTRAL PLAZA (011) 6161-8090 • NET BOX BOTAFOGO (021) 2559-9560 • PIER 88 SHOP. TATUAPÉ (011) 6192-9624 • PLAY OFF (011) 5585-0566 • PORÃO GAMES
(011) 3021-3636 • PRESENTES ARIGATO SHOP. IBIRAPUERA (011) 5561-9511 • SHOP DAN INFO. METRO LIBERDADE (011) 3207-5222 • SIL GAMES (011) 3872-8335 •
MANIA (021) 2275-8082 / (021) 3982-8587 • TWIM PRESENTES (011) 5506-6068 • UNION SHOP ABC (011) 4994-7541 • UZ GAMES CENTER NORTE (011) 6251-0511 •
TOYS (011) 3812-5151 • UZ GAMES VILA MARIANA (011) 5572-4145 • UZ GAMES WEST PLAZA (011) 3673-5998 • VILA SET (011) 3846-7161 • WAT ELETRONICA
WWW.PREMIEREVIDEO.COM.BR • WWW.SSGAMES.COM.BR (011) 3328-6802 • WWW.SUBMARINO.COM • ZYZ BRINQUEDOS (031) 3286-1860

Cadastre sua revenda

(11) 6236-1157

Atendimento exclusivo para revendedores

Não atendemos a consumidor final



reviews

como funciona

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

NOSSA FILOSOFIA DE AVALIAÇÃO

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

0-4.5
RUIM

5.0-6.5
MÉDIO

7.0-10
BOM

NOSSOS SELOS



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



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



Selo Prata – vai para aqueles com nota média igual ou maior a 8.0 (mas abaixo de 9.0).



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



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



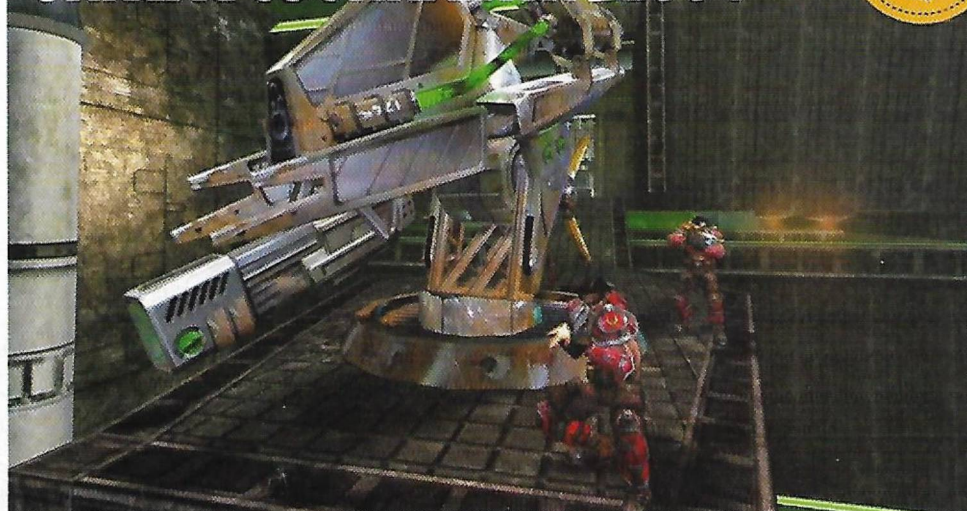
Este selo indica os games que possuem modos Online, independente do console.

JOGO DO MÊS



Pág. 62

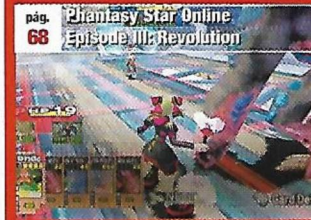
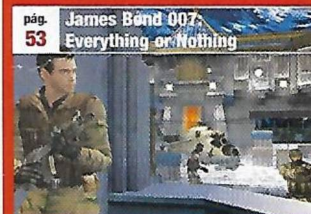
UNREAL TOURNAMENT 2004



Unreal Tournament 2004 dispensa qualquer apresentação. O game é considerado a estrela entre os jogos de PC e também é uma espécie de continuação da versão *UT2003*. Então por que foi classificado como o jogo do mês? Confira a opinião dos nossos analistas na página 62.

Índice

- 53 James Bond 007: Everything or Nothing
- 55 Worms 3D
- 55 Mafia
- 56 MX Unleashed
- 56 MVP Baseball 2004
- 57 Lifeline
- 58 Onimusha Blade Warriors
- 59 Drakengard
- 59 Firefighter FD. 18
- 60 Cy Girls
- 61 Nightshade
- 62 Unreal Tournament 2004
- 63 Battlefield Vietnam
- 64 Metal Gear Solid: The Twin Snakes
- 66 Pokémon Colosseum
- 68 Harvest Moon: A Wonderful Life
- 68 Phantasy Star Online Episode III: Revolution





PS2/Xbox/GC

ONLINE
(só para PS2)



JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING

Parece que eles escolheram tudo

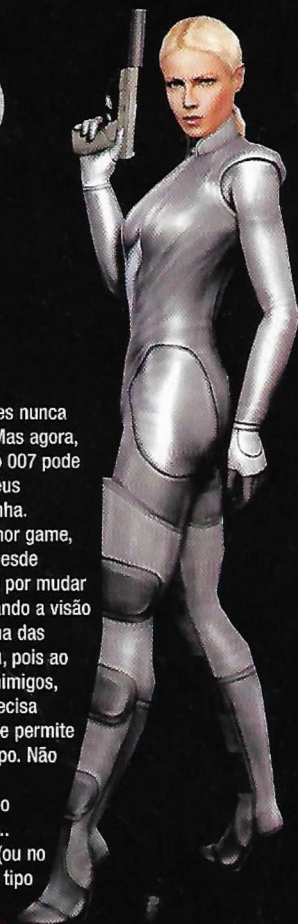
FELIPE: *Everything or Nothing* é para os jogos em terceira pessoa o que *GoldenEye* é para os FPS: simplesmente o melhor e mais divertido de todos os games 007. Assim como os dois últimos jogos do personagem – *Agent Under Fire* e *Nightfire* – *Everything or Nothing* não é baseado em nenhum longa-metragem, porém, é o primeiro com ação inteiramente em terceira pessoa que conta com a versão virtual do ator Pierce Brosnan, no papel do agente dos últimos filmes da série. Comparando-o com outros jogos do gênero, pode-se dizer que a ação, no geral, lembra bastante a de *Splinter Cell*, só que com muito mais tiroteios. As armas e os equipamentos de espionagem, em conjunto com a grande variedade de missões, são os atrativos principais do título, mas um detalhe me chamou a atenção: o sistema de mira. O funcionamento é automático, ou seja, quando acionado, ele “trava” em um único inimigo. “Mas se seu quiser atirar na cabeça, não tem como?” Tem sim. Basta controlar o centro da mira com o R3 para acertar a parte do corpo que desejar.

PABLO: Quantas vezes não fui ao cinema quando moleque e pensei: “Como seria bom poder jogar um game igual a isso...”. Hoje, em plena era digital, essa é uma possibilidade real. Muitas vezes, os games são mais interessantes que os próprios filmes, além de se tornarem disponíveis bem antes do longa chegar às telas. A indústria de Hollywood se rendeu ao potencial do entretenimento eletrônico e, pelo jeito, não tem mais volta.

O esforço concentrado em um game é digno de uma superprodução, com direito a participação de atores, roteiristas, efeitos especiais e o diabo a quatro. É esse o caso de *James Bond 007: Everything or Nothing*. A Electronic Arts resolveu valorizar sua franquia como nunca. Pagou altos cachês para Pierce Brosnan, Willem Dafoe e um elenco de estrelas de primeira. Convocou o roteirista oficial de 007 no cinema. E fez todos os esforços para deixar o game mais parecido possível com um filme de verdade. Deu certo, em todos os sentidos. Não é exagero dizer que *Everything or Nothing* é mais emocionante que muitos filmes recentes de James Bond. O enredo é interessante, o clima é puramente cinematográfico e a sensação de imersão é tanta que você até esquece que é só um jogo. Destaque para as divertidíssimas fases de pilotagem (tão boas quanto em *Need for Speed Underground*), o perfeito uso de stealth e a enorme variedade de estilos. Ponto positivo também para a nova jogabilidade em terceira pessoa. Para ser James Bond, é preciso acreditar que é ele quem está ali. E pela primeira vez em um jogo, podemos ver 007/Pierce Brosnan gastando chumbo nos vilões sem amarrar o terno, despentear o cabelo ou perder a pose. Mais Bond que isso, impossível!

TRIVELLA: James Bond sempre foi o rei absoluto da espionagem nos filmes. Nos games, ele enfrenta uma concorrência forte promovida por tipos como Sam Fisher e Solid

Sneak, e verdade seja dita, James nunca chegou a superar esses caras. Mas agora, com o novo game da EA, o velho 007 pode andar na mesma calçada que seus companheiros sem sentir vergonha. *Everything or Nothing* é um senhor game, talvez o melhor game de Bond desde *GoldenEye* para N64. A EA optou por mudar totalmente a jogabilidade colocando a visão em terceira pessoa. A mira é uma das coisas que me mais me agradou, pois ao travá-la automaticamente nos inimigos, o jogador pode deixá-la mais precisa ainda ajustando uma retícula que permite alvejar partes individuais do corpo. Não tem coisa melhor do que ficar aguardando um inimigo entocado colocar a cabecinha para fora e... pím! Bala na testa do safado (ou no meio das pernas, se você for do tipo sádico como eu!) E com a nova visão, Bond pode usar técnicas >



Qual versão?

Apenas os donos de PS2 podem jogar no modo cooperativo Online. Mas os proprietários de GameCube e Xbox podem ter disputas entre quatro jogadores sem nenhum hardware extra. Por outro lado, os três consoles

são virtualmente idênticos, então, a dúvida é apenas qual dos três controles você prefere.



Pierce Brosnan
(James Bond)
Dublagem: ★★★★★
Tão seco quanto nos filmes,
o agente secreto continua
sedutor e convence no game.



Willem Dafoe
(Nikolai Diavolo)
Dublagem: ★★★★★
O supervilão perfeito, Dafoe
claramente gosta de fazer o
sotaque russo de Diavolo.



Shannon Elizabeth
(Serena St. Germaine)
Dublagem: ★★★★★
Será que esta bonitona
serve para uma Bond Girl?
Nós achamos que não.



Judi Dench (M)
Dublagem: ★★★★★
Falhe em uma missão e
você será detonado sem
piedade pela perfeição da
senhora acima.



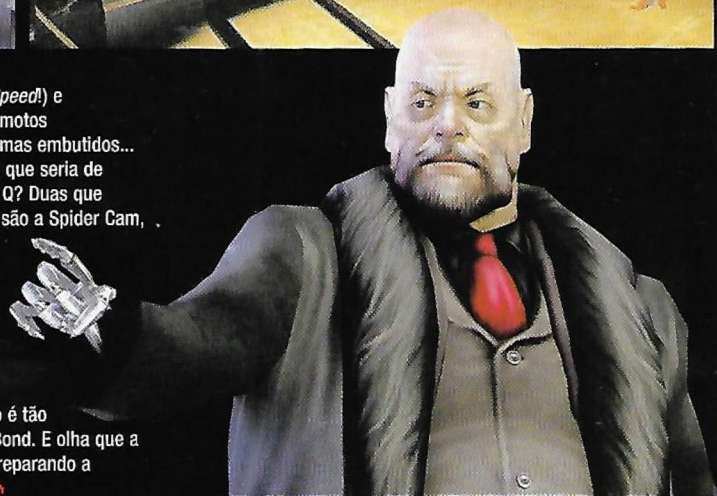
Mya (Mya Starling)
Dublagem: ★★★★★
Será que ela está lendo o
script? Provavelmente.
Mas teve que refazer muitas
e muitas cenas.



■ Mya é levada lentamente à fôrca. Perto disso,
até que a canção-tema nem é tão ruim assim.

que já são utilizadas há tempos por seus colegas de espionagem. Táticas como se espremer de encontro à parede, andar agachado em silêncio e imobilizações não letais. Além de serem divertidas de executar, são necessárias para se conseguir um bom placar e habilitar os extras. Como é de praxe, nesses jogos existem diferentes maneiras de ultrapassar uma fase, mas desta vez essas maneiras são muitas. Principalmente se você levar em conta os Bond Moves, que são ações que refletem o raciocínio típico de um agente secreto. Você não está se passando por Bond? Então aja como Bond, oras! Também já vimos fases de pilotagem em outros jogos de Bond, mas as deste game estão simplesmente demais! Carros com dirigibilidade perfeita

(obrigado, equipe *Need for Speed*) e acessórios de invisibilidade, motos supervelozes com lança-chamas embutidos... precisa mais? E tem mais! O que seria de Bond sem as bugigangas de Q? Duas que merecem destaque especial são a Spider Cam, que funciona como uma câmera móvel e explosivo à distância, e o equipamento de rapel, que Bond pode usar para escalar prédios e ainda participar de tiroteios pendurado como o Homem-Aranha. Desde 1997 que não é tão divertido brincar de James Bond. E olha que a EA neste momento já está preparando a sequência de *GoldenEye*!

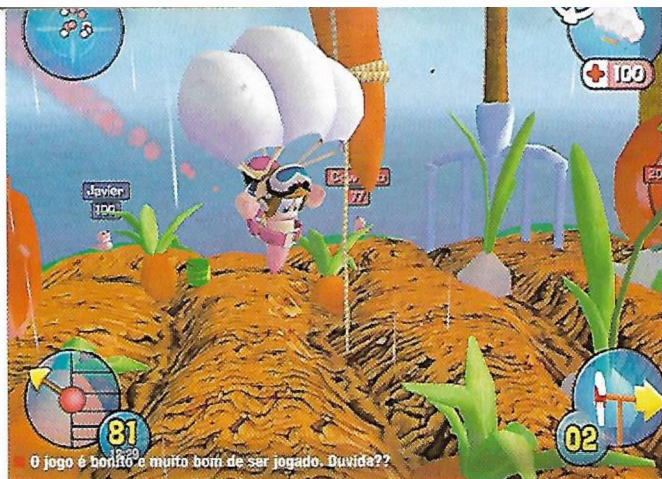


O MELHOR: game de Bond até hoje
O MELHOR DE NOVO: a mira. Assim ficou demais!
O PIOR: Alguns atores não conseguem esconder a canastrice!

FELIPE	PABLO	TRIVELLA
8.5	9.0	9.0

PRODUTORA: EA Games
DESENVOLVIDO POR: EA
JOGADORES: 1-4 (2 co-op)

www.eagames.com



O jogo é bom e muito bom de ser jogado. Duvida??

PS2/Xbox/GC/PC

ONLINE
(SÓ PARA XBOX e PC)

WORMS 3D

Invertebrados violentos = diversão para toda a família



Cada invertebrado tem seu equipamento... bombas, armas, etc

O MELHOR: a maravilhosa fórmula de Worms funciona em 3D
O PIOR: morrer afogado depois de ser empurrado do barranco. Que ódio!
EXÉRCITO ESQUISITO: minhocas prontas para matar

FELIPE: Guerra, minhocas com cabeças superdesenvolvidas, armas ridículas e muito humor. São esses os elementos que formam Worms 3D, a mais nova versão da série. Mas todos as versões são assim, certo? Sim, mas só essa é tridimensional. Pode não parecer, mas a diferença na ação é grande. Primeiro porque a força dos ventos não interfere só verticalmente, mas também horizontalmente no trajeto de projéteis disparados à distância. E segundo porque, às vezes, é impossível encontrar o local exato de um oponente, o que faz com que o jogador use com maior frequência equipamentos como o parachute, o teleporte e, principalmente, o jet pack.

RONNY: As minhocas do norte e as minhocas do sul voltam a se encontrar no campo de batalha e a velha rixa ganhou gráficos 3D. A guerra entre minhocas tornou-se um game indispensável para quem está a fim de diversão. Os exércitos são formados por soldados muito esquisitos (minhocas treinadas para matar) que dispõem de armas mais estranhas ainda. São coisas como ovelhas,

vacas e velhinhas explosivas que avançam contra o inimigo, causando um belo estrago. Você pode girar a câmera em todas as direções e localizar a tropa inimiga dentro de covas e construções. Existem diversos tipos de terrenos e você pode destruir pontes e plataformas para dar um tombo no adversário. A AI é muito instável: você verá o computador disparar tiros certos, mas também verá errar o alvo grosseiramente. O melhor da festa é o Multiplayer. Todos jogam no mesmo controle, evitando a necessidade do multi-tap, mas isso atrapalha a dinâmica.

DANIEL: A série Worms estréia em 3D, e com muita classe. A fórmula continua a mesma, minhocas armadas até os dentes, presas em um campo de batalha. A conversão foi muito bem feita e a jogabilidade flui sem maiores problemas. O modo Single Player conta com alguns atrativos, mas o que realmente chama atenção é o modo Multiplayer: é muito divertido confrontar seus amigos, detonando-os das formas mais engraçadas possíveis. Tudo fica ainda melhor com os comentários bem-humorados dos anelídeos.

FELIPE	RONNY	DANIEL
7.5	8.0	8.5

PRODUTORA: Acclaim
DESENVOLVIDO POR: Team17
JOGADORES: 1-4

www.worms3d.com



PS2/Xbox/PC

MAFIA

Uma oferta que você pode recusar



Vai ser complicado fazer seu carro correr. É melhor enfrentar os inimigos a pé

O MELHOR: um jogo extenso e compulsivo, com diversas missões
O PIOR: os loading times cada vez que você passa de um bairro para outro
PREFIRA ASSISTIR A: O Poderoso Chefão

FABIO S: Este é um game bom, feito da maneira errada. Primeiro: foi lançado há mais de um ano e meio, e só chegou ao PS2 agora. Segundo: foi convertido por um bando de programadores tchecos que nunca mexeu com nada que não tivesse um Windows instalado. Com o sucesso da versão PC, a Gathering poderia ter pago um time competente (e acostumado a programar jogos de PS2) para realizar a conversão. O resultado é um jogo com interface de PC, controles que seriam funcionais somente em um PC, loading times longos e gráficos medíocres. Debaixo dessa horrível camuflagem, resta um bom jogo, com enredo envolvente, narrativa empolgante e jogabilidade variada.

ERIC: Você jogou The Getaway? Então imagine o mesmo jogo, substitua o inglês britânico pelo sotaque macarrônico de O Poderoso Chefão. Imagine-o também produzido em 1997, para o PSOne, com gráficos simples e jogabilidade deficiente. Eis que você tem Mafia. Aqui você é Tommy Angelo, ex-motorista de táxi que cai nas graças do chefe da família

Saleri, uma das mais poderosas famílias da mafia italiana da década de 30. Você deve realizar uma série de missões que envolvem de assassinato a roubo e entregas, no mesmo estilo de GTA. A diferença fica por conta dos controles pouco precisos, com respostas lentas e as animações extremamente artificiais.

RONNY: Depois de Driver e GTA, fica difícil falar sobre a originalidade de Mafia, pois o game possui grande influência desses dois títulos. Ambientado na década de 30, o jogo é fiel aos figurinos – terno e chapéu – e se mostra um simulador realista quando se trata da recriação visual da antiga Chicago e dos veículos utilizados na época. Você pilotará calhambeques de todos os tipos, o que embeleza e diferencia este dos demais games do gênero. Mas o desempenho dos carros também será o mesmo daquela época, o que diminui o ritmo das perseguições e tira toda a velocidade da ação. As missões permitem alternar pilotagem e tarefas a pé. Mafia se destaca pela história envolvente e de altíssima qualidade.

FABIO S.	ERIC	RONNY
6.5	6.0	7.5

PRODUTORA: Gathering
DESENVOLVIDO POR: Illusion Softworks
JOGADORES: 1

www.take2games.com



■ Cuidado para não machucar o seu traseiro!

■ PS2/Xbox

MX UNLEASHED

É bom viver de motocross

O MELHOR: física e controles se complementam com perfeição

O PIOR: loads insuportáveis

MELHOR TRUQUE: aprender a usar a suspensão das motos

FELIPE: De todos os jogos baseados em esportes radicais da Activision, *Mat Hoffman's Pro BMX 2* é o mais fraco. Ironicamente, ele foi desenvolvido pela mesma produtora de *MX Unleashed*, um dos melhores da atualidade. O modo mais divertido para jogadores que curtem fazer manobras é o Freestyle. Você pode fazer o que bem entender antes de encarar um dos objetivos espalhados pelos gigantescos cenários. Mas se o seu negócio é corrida, relaxe, pois todos os outros modos oferecem mais de 30 percursos entre os de terra e em arenas fechadas. O segredo para vencer as corridas é a usar o sistema de suspensão das motocicletas, tanto para conseguir saltos maiores quanto para levar vantagem em determinadas curvas. Para saltar, segure o direcional para baixo antes de subir em um obstáculo e coloque para cima quando estiver prestes a pular – lembre-se de que usar essa técnica nem sempre é a melhor pedida. Nas curvas, prefira usar o L3.

FABIO M: Você pode até pensar que está diante de mais um daqueles games de motocross sem graça, no qual ficará rodando por pistas entediadas e fazendo manobras para habilitar segredos chatos. Bem, se você está achando isso, pare tudo, e saiba que *MX Unleashed* é totalmente o oposto. A começar pelos gráficos, que estão muito bem trabalhados e rodam definições bem bacanas.

É possível ver até detalhes das motos e das roupas dos pilotos. Os cenários são supercriativos e projetados para poder fazer o máximo de truques a cada volta. Falando em truques, neste game você vai pirar com tantas combinações, da até para fazer combos. Resumindo, se você gosta de games radicais, este é um achado! *MX* tem tudo que um ótimo game deve ter, é só aumentar o som da TV e ficar de olho na pista!

JON D: Este é o game de motocross mais profissional que já joguei. A física não tem falhas e todas as corridas são imprevisíveis. Infelizmente, após cada corrida no modo Career, minha empolgação diminuiu por culpa do tempo de loading. E como o jogo enfatiza mais a quantidade do que a qualidade, tantas pistas parecidas faziam o tempo de espera entre elas parecer ainda maior. Mas bastou eu entrar na arena Freestyle para me recuperar. Os imensos saltos me ajudaram a descobrir novas maneiras de danificar minha roupa de motoqueiro e aplacaram minha decepção.



FELIPE

8.0

FABIO M.

9.0

JON D.

8.0

PRODUTORA: THQ
DESENVOLVIDO POR: Rainbow Studios
JOGADORES: 1-2

www.thq.com



■ Jogadores das antigas, estádios e uniformes clássicos podem ser habilidades

■ PS2/Xbox/GC/PC

■ ONLINE

(SÓ PARA PS2)

MVP BASEBALL 2004

Lá vai... lá vai... e continua indo

O MELHOR: os controles intuitivos

O PIOR: a lenta resposta de alguns jogadores

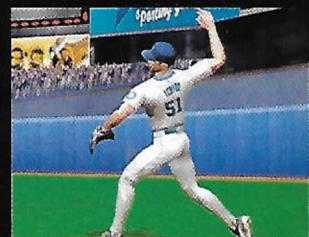
A PRÓXIMA VÍTIMA DA MALDIÇÃO DA EMBALAGEM DA EA: Albert Pujols

BRYAN: A temporada passada de beisebol da EA ganhou meu prêmio de "O Retorno do Ano". E o *MVP* deste ano está ainda melhor – e é mais merecedor desse título. Além do complexo e incrementado modo Dynasty (que agora conta com times de ligas menores), 2004 revolucionou a arte de rebater mais do que 2003 revolucionou a de arremessar. Com a nova mecânica do controle analógico esquerdo, nunca foi tão simples arremessar a bola para o campo adversário ou correr e se lançar em um vôo mortal. E as vantagens dos controles de *MVP* não param por aí. Infelizmente até os MVPs (sigla de Most Valuable Players, jogadores mais valiosos) cometem alguns erros ao longo da temporada. Os jogadores não são muito realistas e, em termos de jogabilidade, os outfielders reagem com muita lentidão às bolas bem batidas. Mas isso não deve impedir você de curtir o simulador de beisebol mais inovador que já joguei na vida.

PATRICK: Esta pode não ser a melhor temporada de *MVP*, mas isso não significa que seja ruim. Este ano, além das tremendas rebatidas, você tem controle total sobre os movimentos e vai experimentar o que é estar, realmente, na pele de um bater. Vários detalhes sutis foram acrescentados: diversos escorregões, modos de rebater e bolas para fora.

A EA Sports também consertou os bugs da versão passada. Em segundos, os corredores avançam para bolas batidas na direita, as tags funcionam quando devem e as bolas altas deixaram de cair, inexplicavelmente, ao lado dos outfielders. A temporada está começando, e parece que *MVP 2004* será o vencedor.

CHRIS B: Quando você se dá mal em *MVP*, a culpa é toda sua. E você sabe disso. Seja levando uma lição de Roger Clemens, seja dando um three-run shot para Jon "Barry Bonds-não-pôde-entrar-no-jogo-então-a-EA-mecriou" Dowd, você tem controle quase total sobre o que acontece em campo (se os fielders responderem melhor, esqueça o "quase"). O modo Dynasty é outro ponto alto, mas você terá de jogar quase todas as partidas – em *MVP*, são 162 jogos ou nada. O game é tão bom que você vai querer jogar muitas vezes.



■ Alguns jogadores como Jackie Robinson, Lou Gehrig e Ty Cobb podem ser desbloqueados durante o game

BRYAN

8.5

PATRICK

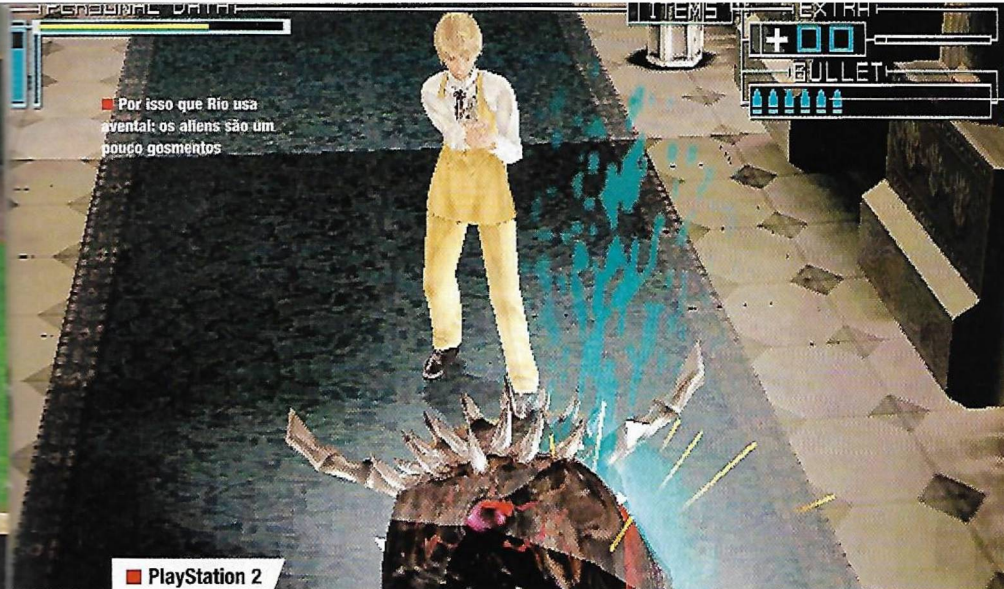
8.0

CHRIS B.

8.5

PRODUTORA: EA Sports
DESENVOLVIDO POR: EA Canada
JOGADORES: 1-2 (PS2: 2 jog. Online)

www.easports.com



BOCA SUJA

Diga estas frases e veja o que acontece

- Sleep with me (Durma comigo)
- Bark like a dog (Lata como um cão)
- Kill yourself (Mate-se)
- I hate you (Eu odeio você)
- F*** you (F***-se)
- Qualquer palavrão em inglês que você conhece



LIFELINE

Ela se chama Rio e não entende nada



PAUL: Alienígenas invadem um luxuoso hotel espacial e transformam os hóspedes em refeição. A ex-garçonete Rio pede sua ajuda para escapar dali. Pegue aquele microfone USB, assumo o controle e converse com ela. Eu imaginava que as ordens vocais permitissem uma maior interação com Rio, além de puzzles mais interessantes e batalhas mais estratégicas. Que nada. *LifeLine* é um survival-horror que parece ter nascido em 1995. É uma jornada em busca de objetos-chave, pontuada com estranhos combates e eventuais cenas de transição que contam uma história cheia de clichês. Praticamente, você só precisa dizer nomes de objetos, pois Rio não entende palavras complexas como verbos, adjetivos e preposições. Algumas vezes, ela entende frases, mas suas respostas não são muito interessantes. Que pe-

na. Quando Rio distorceu minhas palavras ditas claramente ("break room") e usou (desperdiçou) duas vezes um pacote de saúde, perdi o interesse em ajudá-la. Garçonete estúpida. Se o reconhecimento de voz funcionasse, seria muito mais divertido. Mas até lá, se é para ser ignorado ou mal compreendido por uma garota, prefiro ir para uma boate e tentar puxar conversa com alguma garota metida.

CRISPIN: A jogabilidade de "abrir caminho falando" de *LifeLine* poderia ser um conceito revolucionário... se não sofresse de graves falhas de comunicação. A estrela do jogo é uma garota confusa que não escuta nada. Você vai ficar azul de tanto gritar com ela para atirar na língua de um monstro ou examinar algum apetrecho, mas ela sai da sala ou fica olhando

desnorteada para você. Isso deixa os combates complicados e frustrantes (ficam mais fáceis conforme você aprende novos comandos) e enfraquece os puzzles à la *Resident Evil*.

BRYAN: Como se eu não tivesse problemas suficientes com as mulheres, agora aparece outra garota que não me entende. Infelizmente, o reconhecimento vocal de *LifeLine* funciona ao contrário: atrapalhando o jogo em vez de melhorá-lo. Rio demora a entender os comandos, o que torna frustrantes os combates e a exploração. Até os jogadores mais estudiosos vão precisar de um dicionário de sinônimos na hora de citar itens-chave para a estúpida heroína. Quarenta dólares ainda é muito para este game.

O MELHOR: dublagem decente

O PIOR: as ordens vocais estão cheias de falhas

GARANTIMOS: que você vai suar com este game

PAUL

4.5

CRISPIN

4.0

BRYAN

4.0

PRODUTORA: Konami
DESENVOLVIDO POR: Sony CE
JOGADORES: 1

www.konami.com

inicial games

SUA DIVERSÃO COMEÇA AQUI!



SHOPPING SOLAR CENTER
Lojas 21, 22 e 23

☎ 19 3236-0179/3234-5380

www.inicialgames.com.br

RUA CAMPOS SALLES, nº 600 - CAMPINAS-SP



PlayStation 2

ONIMUSHA BLADE WARRIORS

Super Bushido Brothers

O MELHOR: diversão sem limites para quatro jogadores

O PIOR: jogar sozinho

MELHOR GUERREIRO SEM ESPADA: Mega Man

ERIC: Existem personagens que nascem versáteis. Mario, por exemplo. Você não estranharia ver o bigodado em um kart em um jogo de corrida, usando avental e tacando pílulas nos vírus, saltando sobre um tabuleiro ou distribuindo bordoadas aqui e ali. Da mesma forma que existem personagens que não deveriam sair de seus jogos. Os samurais de *Onimusha* são o melhor exemplo disso. Você consegue imaginar Samanosuke distribuindo

bordoadas em um game de luta à la *Super Smash Bros.*? Não? Pois é o que você verá em *Blade Warriors*. Aqui você sai na espada contra quatro inimigos ao mesmo tempo, no mesmo estilo de *SSB*. O objetivo é acabar com seus oponentes para recolher as Genma Stones, que aumentam seus danos e habilidades. Assim que o primeiro jogador cair, aquele que possuir o maior número de Stones e tiver causado a maior quantidade de dano será o vencedor.

Há ainda um modo Story, em que você pode escolher qualquer um dos personagens para ganhar experiência e novas armas, mas o enredo é fraco e confuso. A música e os gráficos também não ajudam. Enfim, se sua primeira reação não for "que diabos é isso!?", você pode até se divertir no final de semana...

FABIO M: Pegue *PowerStone*, um pouco de *Smash Brothers*, adicione uma pitada de *Soul Calibur* e você terá uma ótima idéia de como é *Onimusha Blade Warriors*. É impressionante como a Capcom consegue variar seus títulos e sempre manter a qualidade, ela vai de RPGs à games de luta, fazendo que poucas produtoras consigam. Mas voltando a falar de *OBW*, você perceberá que este game vai além, e não é apenas um game de luta. Você terá total liberdade pelos cenários 3D, além de vários tipos de ataques, inclusive de longa distância. Há também um sistema para evoluir suas armas e um sistema de souls semelhante aos vistos nos games de aventura. Tudo isso somado a um modo Multiplayer de arrasar, e a outros esquemas de jogo. Logo de cara você encontrará 14 personagens, mas poderá habilitar mais

alguns durante a jogatina. Graficamente, o game não impressiona. A qualidade gráfica fica no patamar dos games de aventura da série, o que não é tão ruim. O som apenas cumpre seu papel e nada mais, as vozes são as mesmas dos games anteriores. Mas diante de tanta diversão, você nem vai notar esses pequenos detalhes técnicos. Afie sua espada e mande ver!

MILKMAN: Os fãs esnobes de games de luta poderão não gostar da tradicional esmagação de botões de *Blade Warriors*. Mas para os donos de PS2 em busca de algo no estilo de *Super Smash Bros.*, este game é diversão garantida. Já o modo Single Player não passa de uma oportunidade para aumentar o level dos personagens seguindo a clássica fórmula *Onimusha*. Mas quando você os leva para o modo Multiplayer, que surpreende de tão divertido, o game mostra seu verdadeiro valor. Claro que é bizarro colocar *Mega Man EXE* para brigar com Miyamoto Musashi, mas em um jogo bom como este, os jogadores (principalmente os fãs de *Onimusha*) vão gostar desta brincadeira inofensiva a serviço dos fãs.



Tente importar os Saves do seu Memory Card de *Onimusha 3* e terá grandes surpresas....

ERIC

5.0

FABIO M.

8.5

MILKMAN

7.5

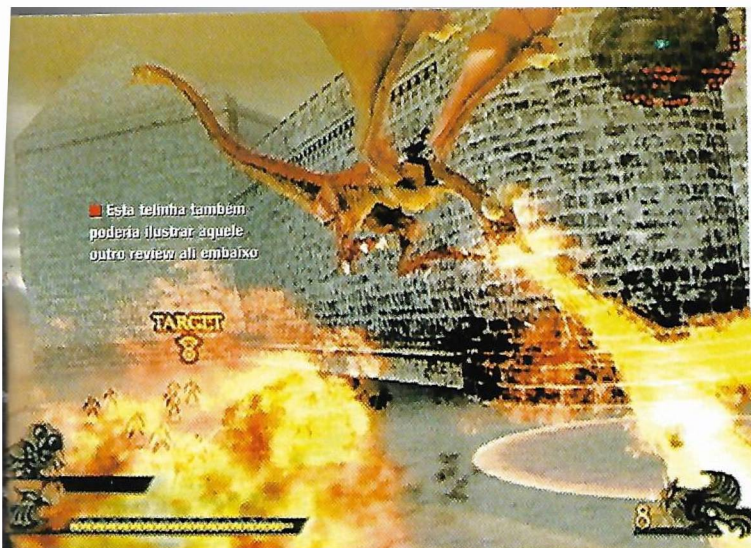
PRODUTORA: Capcom
DESENVOLVIDO POR: Capcom
JOGADORES: 1-2 (4 com Multitap)

www.capcom.com



Está se perguntando o que aconteceu entre *Onimusha 2* e *3*? Isso é contado nas batalhas de *Blade Warrior*

■ Esta telinha também poderia ilustrar aquele outro review ali embaixo



■ PlayStation 2

DRAKENGARD

Espadas, dragões e pouca imaginação



■ Para melhorar as batalhas, são oferecidas muitas armas exclusivas

O MELHOR: história pesada e profunda
O PIOR: estilo de jogo um pouco repetitivo
UMA MISTURA DE: *Dynasty Warriors* e *Panzer Dragoon*

RONNY: A Square Enix é especialista no desenvolvimento de games com enredo forte e, nesse aspecto, *Drakengard* manda muito bem. O game é baseado em dois tipos de jogabilidade: combate no chão contra o exército inimigo e fases aéreas, voando com o dragão para destruir os alvos. No solo, você só precisa esmagar ininterruptamente o botão que dá espadas e esperar para disparar uma magia especial assim que a barra estiver cheia. São tantos inimigos que você vai se sentir na batalha pela Terra-Média. No ar, você voa na direção dos alvos inimigos e dispara contra eles usando o fogo do dragão. Nessas áreas você vai pensar que está jogando *Panzer Dragoon*. Tarefa não muito difícil, se você for um cara paciente. Parece que faltou alguma coisa na combinação RPG/ação para que o game deslanchasse. O destaque é a quantidade de animações em CG usadas para contar a história do jogo. A verdade é que até dá vontade de ir detonando tudo só para ver o que vem pela frente, mas a produção ficou aquém da expectativa dos fãs.

JOHN R: Se *Dynasty Warriors* fosse misturado com *Panzer Dragoon*, o resultado seria, provavelmente, *Drakengard*. Infelizmente, o estilo de jogo não consegue seguir o exemplo dos outros citados acima. Porém, a história e a produção fantástica fazem a experiência valer a pena, pelo menos uma vez. Na maior parte do tempo, você vai lutar contra inimigos bobalhões, em qualquer lugar do game. O combate é similar ao que você encontra em *Dynasty Warriors*, mas as batalhas sem fim ficam chatas rapidamente, graças à péssima A.I. dos inimigos.

SHANE: Concordo com John. Este game não chega aos pés daqueles em que foi inspirado, mas pelo menos é agradável. Na parte audiovisual, *Drakengard* é quase competente, mesmo tendo uma narração meio shakesperiana que pode irritar alguns jogadores. Mas o estilo de jogo fará com que você queira jogar mais vezes. As três fases se completam e a grande quantidade de segredos (armas, dragões) fará o seu final de semana não ser longo o suficiente.

RONNY

6.5

JOHN

7.5

SHANE

7.0

PRODUTORA: Square Enix
 DESENVOLVIDO POR: Cavia
 JOGADORES: 1

www.square-enix-usa.com

O MELHOR: encarar incêndios gigantescos e salvar vidas
O PIOR: cansa rápido
VAI PASSAR UM BOM TEMPO: segurando na mangueira

TRIVELLA: Mais uma edição em fechamento. É hora de apagar outro incêndio! Isso sempre acontece por aqui, mas, desta vez, o incêndio é dentro do PS2. *Firefighter F.D. 18* é um game no mínimo diferente. Em vez de combater monstros, psicopatas ou dragões bundudos, seu inimigo é o fogo em suas mais diversas formas. Mas essa diferença não foi suficiente para me empolgar. Depois de resfriar várias chamas e salvar várias vítimas indefesas, a monotonia tomou conta de mim. Vale como curiosidade, mas não indico este game nem para quem tem capuz antifumaça.

FELIPE: Se ser bombeiro é tão sem graça como em *Firefighter F.D. 18*, então dou graças a Deus pôr ter mudado a resposta para a clássica pergunta: "O que você vai ser quando crescer?" A ação do jogo segue à risca a principal função dos profissionais: apagar

incêndios. E esse é exatamente um dos maiores problemas do game. Você passa praticamente 90% do tempo segurando um mangueira (ops!), estranhamente não conectada a nenhum aparato fornecedor de água, disparando contra fogo, muito fogo. Quer exemplo de outro problema? Pense em chamas que têm vida e nome. Mais alguma informação?

DANIEL: Encarar incêndios gigantescos e salvar diversas vidas, é esse o seu papel neste game. À primeira vista, pode parecer bem divertido, mas depois de algum tempo torna-se repetitivo. Isso devido aos poucos movimentos e habilidades do personagem, o que torna as possibilidades limitadas. O destaque fica para os chefes das fases, o som ambiente e a texturização do fogo. Este jogo não é para todos, mas acredite que, encarnar o bombeiro Dean pode render boas horas de jogo e diversão.

TRIVELLA

5.0

FELIPE

3.0

DANIEL

7.5

PRODUTORA: Konami
 DESENVOLVIDO POR: Konami Tokyo
 JOGADORES: 1

www.konami.com/usa

■ PlayStation 2

FIREFIGHTER F.D. 18

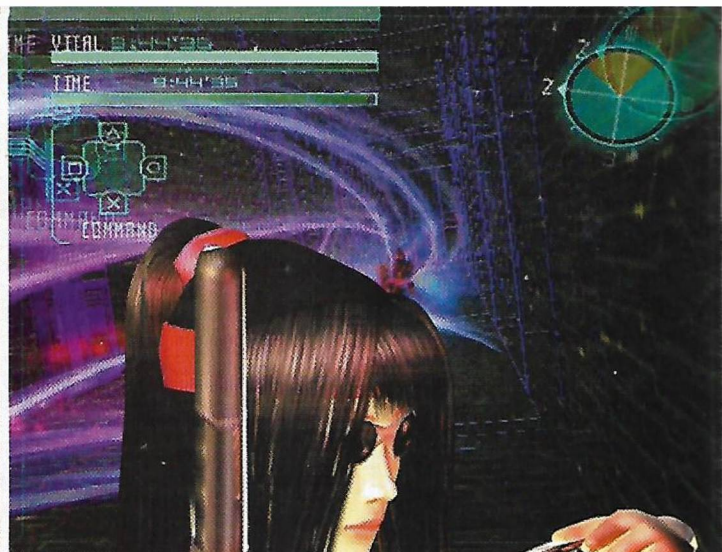
Será que vamos virar churrasco?



■ Só na fase final, ao encontrar o "chefe", você se lembrará que isto é apenas um jogo



■ Eis a sua chance de matar bandidos usando um óculos à la John Lennon



■ PlayStation 2

CY GIRLS

Combater o crime pode ser tedioso



O MELHOR: lindos tiroteios e lutas de espada

O PIOR: charadas demais com pouca recompensa

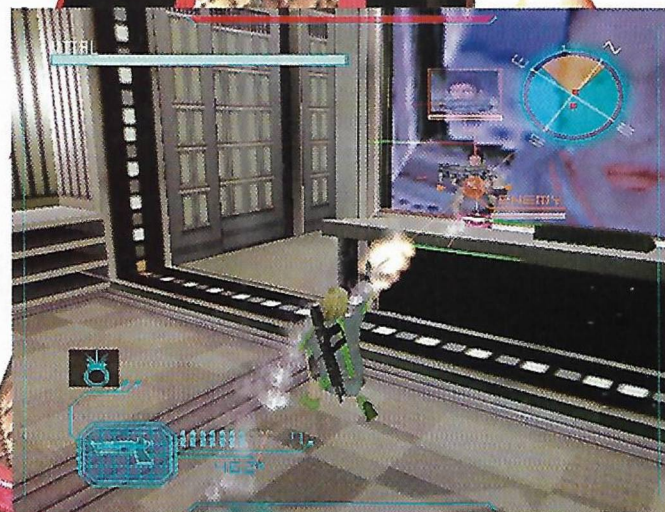
BASEADO EM: uma linha de brinquédos japonesa

RENATO: Eis mais um daqueles mistérios do mundo dos games: um belíssimo jogo para o qual pouca gente deu bola até agora, e é capaz de passar (infelizmente) despercebido por muitos gamers. Mas *Cy Girls* vale a pena, principalmente para fãs de jogos de ação com muitos (e bota muitos nisso) puzzles. Aliás, alguns poderiam ser mais simples: enche um pouco ficar andando para lá e para cá pelos cenários imensos atrás de um item qualquer para abrir uma sala. O que mais gostei foi do sistema de mira: a Konami prometeu algo revolucionário, e embora essa palavra seja um certo exagero, ele é realmente bem bacana e inovador: nem encoste no modo "novato", e você verá como Ice e Aska podem ser interessantes. Fãs de *Metal Gear* e *Tenchu*, este jogo é para vocês.

SHAWN: Aska fica sempre à sombra e conversa com uma espada. Ice causa a maior confusão infernal com metralhadoras e granadas. Equipadas e de malas prontas, elas são a unidade à paisana de investigação de crack que algum imbecil resolveu chamar de *Cy Girls*. O episódio de cada uma das moças vem em um disco próprio, e apesar de a história delas ter pontos em comum, cada uma poderia existir independentemente da outra. Jogue Ice através de uma rajada de fogo e ela continua atirando de volta. A ágil

Aska segue paredes, com a ajuda de um arpão, escala superfícies lisas e engana os inimigos de um jeito que lembra Scorpion, de *Mortal Kombat*. Com gráficos sensuais, proporcionados pela mesma magia técnica que o conduziu através de *Metal Gear Solid 2*, o jogo é tão bonito quanto as moças que o estrelam. Mas é nas charadas que as estrias das *Cy Girls* começam a aparecer. A parte do ciberespaço é inteligente (as meninas quebram e atrapalham programas de segurança), mas o resto não tem outra função além de impedir que você avance. Uma porta trancada leva a outra. Você vai se sentir na ponta de uma piada fraquinha de loira quando se ver preso em um beco sem saída de charadas sem saída, e procurando pelas chaves.

CJ: *Cy Girls* parece ótimo, apresenta controles suaves (desde que você não chegue nem perto das configurações para novatos), e tem uma boa noção de estilo. Mas Shawn e Renato já disseram tudo: seja na pele de quem você resolver jogar, as charadas quase onipresentes e frustrantes paralisam um ritmo de jogo que poderia ser bem decente. Cada vez que eu me deparava com uma, chegava bem perto de jogar o controle na televisão. Supõe-se que jogos devam ser divertidos, e não enervantes, certo? Gosto de um desafio, mas isto é ridículo.



RENATO	SHAWN	CJ
8.5	7.0	5.0

PRODUTORA: Konami
DESENVOLVIDO POR: Konami
JOGADORES: 1

www.konami.com/usa



PlayStation 2

NIGHTSHADE

Shinobi...para mulheres

SHANE: *Shinobi* (PS2), da Sega, mostrou-se um surpreendente sucesso. Reuniu fãs com sua ação veloz, astutas etapas de pular e rios vermelhos de entrانhas para a alegria da galera. Fazer uma sequência parecia algo muito fácil, já que não devia ser muito difícil corrigir as falhas do original – repetitivo desenho de níveis, carência de tipos de inimigo e controles de câmera truncados. Bom, pelo menos essa era a intenção. Estranhamente,

essa pseudo-sequência feminilizada não conserta nenhum dos problemas citados. Em vez disso, proporciona uma experiência de jogo quase idêntica, só que, desta vez, você é uma gostosa com roupa colada no corpo. O já conhecido sistema Tate continua intacto: seu objetivo constante é incapacitar os inimigos que aparecem na tela antes de executá-los todos em um instante bacana de assassinato



O MELHOR: controles precisos, chefes desafiadores
O PIOR: poucas melhorias em relação a *Shinobi*
UM ARQUIVO DE SHINOBI EM SEU MEMORY CARD: destrava segredos em *Nightshade*

simultâneo. *Nightshade* aumenta o nível ao oferecer combinações Tate infinitas, mas pisa na bola ao amenizar as animações nojentas de morte. Não tem mais nenhuma imagem de desmembramento nem jorros de sangue arterial – só um monte de animações vagas de gente caindo. Que babaquice. Além disso, apesar de todos os estágios serem novos, alguns trazem um arzinho de déjà-vu... Será que os dois jogos precisam mesmo de níveis no metrô? Ainda assim, é divertido jogar sem compromisso, nada além disso. Será que alguém poderia, por favor, apresentar uma sequência de verdade para *Shinobi*?

SHAWN: Poços sem fundo têm mais a ver com ganhar dinheiro do que com comprovar habilidade, então, por que minha ninja tem que mergulhar com alarmante regularidade para a morte (já que é impossível colecionar moedas em *Nightshade*)? É, esse é um problema, e não, eu não sou um fracote!

Voando de um inimigo para o outro e acabando com cinco deles no intervalo de um segundo, essa assassina foi feita para operar a toda velocidade. Mas as mortes instantâneas, favorecidas pela câmera ruim, estragam os melhores pedaços de um jogo que, no geral, é repetitivo e feio.

MARK: Perdi o último *Shinobi* para PS2 mas, como velho fã da série, fiquei muito animado de jogar esta derivação/atualização. Minha animação durou até mais ou menos a segunda fase de *Nightshade*. O combate traz algumas idéias interessantes: o movimento rápido como um raio e o sistema de combinação de golpes tem todo o potencial para a dominação zen, mas acaba ficando tão repetitivo que até mesmo a voz dos dubladores parece entediada. Visualmente, não tem desculpa. Os níveis parecem desbotados e vazios, e você tem que lutar sempre contra as mesmas falhas. Um tédio.

SHANE	SHAWN	MARK
6.0	5.5	5.0

PRODUTORA: Sega
 DESENVOLVIDO POR: Sega Wow
 JOGADORES: 1

www.sega.com



brother
GAMES®

video games e
assistência técnica

acessórios
todos os tipos

jogos originais
vários títulos



Playstation 2



Psone



GameCube



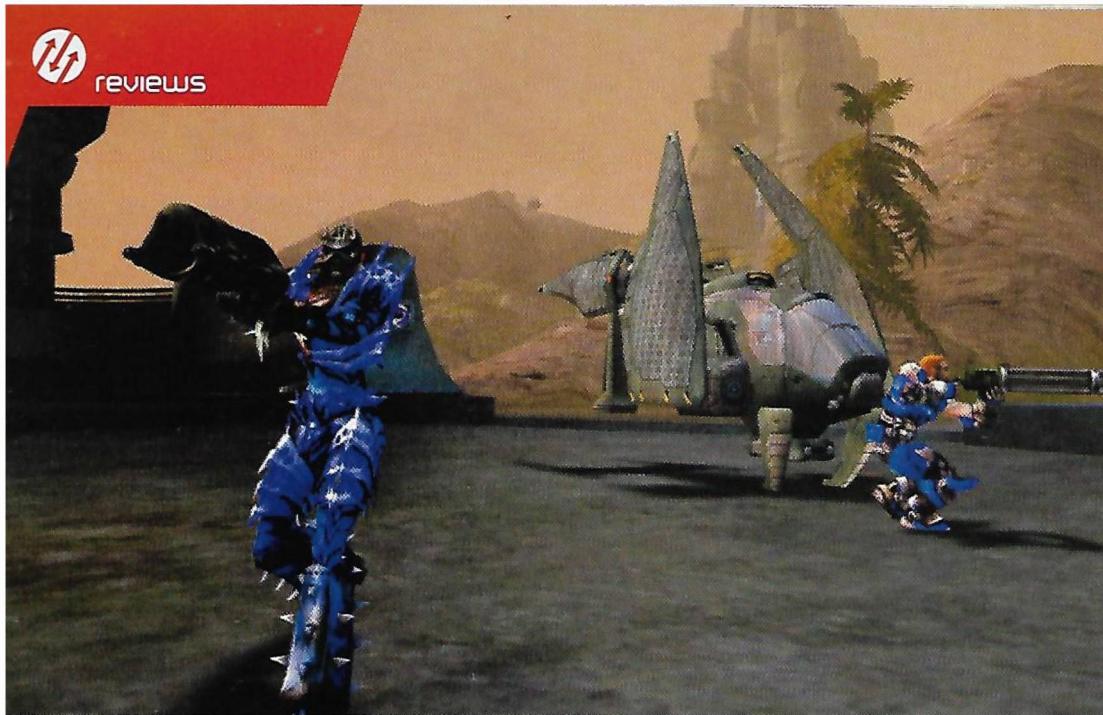
Xbox



Game Boy



rua curitiba 689 sl 802 centro Belo Horizonte MG
 contato e vendas |31| 3272 3097 | 3272 3486
 aceitamos cartões de crédito



Carros gigantes: o que há de mais legal no game

JOGO
DO MÊS

PC

UNREAL TOURNAMENT 2004

Estamos de queixo caído

RONNY: Matança alucinada, gladiadores cruéis, armas devastadoras, adrenalina a mil e uma dinâmica inconfundível que mantêm o jogador ligado na batalha. Isso é *Unreal Tournament*!

O novo título, *Unreal Tournament 2004*, além de apresentar todo o conteúdo da versão 2003, traz novidades como mapas inéditos, novos gladiadores, nova tecnologia de armas e a inclusão de veículos fortemente armados. Entre as opções para um jogador está o modo Assault, somente disponível no título que originou a série, no qual é possível pilotar diversos veículos e batalhar na terra, no céu e no espaço. A novidade para Multiplayer é o modo Onslaught, no qual os jogadores atuam em equipe e devem dominar estrategicamente os principais pontos do mapa. Além disso, existe a possibilidade de colocar até 32 gladiadores na arena, cada um por si e jogando no modo Online. *UT 2004* é comercializado em seis CDs e também possui uma edição especial com dois DVDs, que trará ferramentas

(MODs) para modificar as configurações do jogo, mas essa versão nós ainda não vimos. Quem é fã de *UT* sabe o que é se sentir dentro do combate, caçando e sendo caçado por seus inimigos. Imperdível!

DANIEL: Após muita expectativa, finalmente *Unreal Tournament 2004* chegou às mãos dos jogadores de todo mundo. Logo de cara, percebe-se uma interface de jogo melhorada e mais amigável aos iniciantes. Os gráficos, como sempre, são belíssimos e rodam de uma forma suave sem exigir máquinas de ponta. Enquanto os outros games do gênero abusam de realismo e têm uma jogabilidade mais lenta baseada na estratégia, *Unreal* segue pelo lado contrário. É rápido e frenético, ação sem parar do começo ao fim, por isso se destaca para os antigos Quakers, além dos fãs dos Tournaments anteriores. *Tournament 2004* reviveu o modo Assault, adicionou um novo modo de jogo, Onslaught, além de contar

com os tradicionais Deathmatch e Capture the Flag. Outro destaque fica para inclusão de veículos, que colocam o jogo em um nível diferente de ação. O game conta com mais que o dobro de mapas do anterior, incluindo alguns desenhados especialmente para jogos um contra um. Enfim, este pode ser considerado o real sucessor do primeiro *Unreal Tournament* e deve ser jogado por qualquer apreciador de FPS em Multiplayer.

CASSIANO: A série *Unreal* voltou com tudo com esta última versão de *Tournament*. Já podemos considerar este um título obrigatório em qualquer Lan House ou na casa de quem é fã de jogos de primeira pessoa e sci-fi. Confesso que a tendência ultra-realista de jogos como *Call of Duty* e *Battlefield* faz muito mais minha cabeça do que a ficção científica de *Unreal* ou *Halo*. Mesmo assim, não posso negar que *UT2004* é um dos melhores jogos do gênero, a começar por sua mons-

truosidade: em um DVD, há dezenas e dezenas de cenários gigantescos, variados e impressionantes graficamente. Para mim, a novidade mais interessante em relação ao último foi a inclusão dos veículos (simplesmente adoro aqueles gigantes), é ótimo seguirem a tradição de *Unreal Tournament* e são muito fáceis de serem controlados. *UT2004* tenta ser um pacote completo para um jogo voltado para Multiplayer: tem gráficos muito bons (DirectX 9 aproveitado ao máximo), jogabilidade beirando à perfeição, inúmeros modos de jogo, A.I. bem desenvolvida, armas sensacionais e tudo mais. Achei que ele quase chegou lá, mas o aspecto de filme C de ficção científica e uma trilha sonora meio entediante ainda amaldiçoam um pouco o franchise e me impede de dar uma nota mais alta para o jogo. Mas não se engane, para jogar com amigos (ou até mesmo com desconhecidos) é diversão na certa! Não é isso o que realmente importa?



O MELHOR: ser o melhor e matar todo mundo!
O PIOR: ser o pior e não matar ninguém
SANGUE: corpos explodem e espalham pedaços pela tela



RONNY

10

DANIEL

9.5

CASSIANO

9.0

PRODUTORA: Atari
DESENVOLVIDO POR: Atari
JOGADORES: 1-32

www.atari.com



PC

ONLINE

BATTLEFIELD VIETNAM



Bem-vindo à selva

O MELHOR: mais do mesmo, melhorado!

O PIOR: modo Single Player um pouco fraco

JOGATINA EM GRUPO DE VERDADE É: guerrear com até 64 jogadores Online.

RENATO: Sequência do hit *Battlefield 1942*, o jogo muda de conflito, mas sem perder as premissas básicas que transformaram o primeiro *BF* em sucesso nas Lan Houses: a possibilidade de se mover por qualquer lugar nos cenários, entrar (e usar em combate) qualquer um dos veículos disponíveis em batalhas Online. O velho chavão "o que era bom ficou melhor" se encaixa bem aqui. Há muitas melhorias e, praticamente, não há nada a ser criticado. Os americanos e vietcongues possuem

equipamentos e habilidades diferentes, e os novos veículos – principalmente o helicóptero – se encaixam muito bem no game e trazem novas opções de estratégia. Até a escolha do tema ajudou: o conflito no Vietnã foi uma guerra muito mais bacana do que a Segunda Guerra Mundial (claro, guardada a liberdade poética de chamar qualquer guerra de "bacana"), foi um período muito mais "pop", até pela época em que aconteceu. E tudo isso é bem retratado no jogo, que tem um

belíssimo clima de filme de ação, e uma das melhores trilhas sonoras dos últimos tempos: só clássicos dos anos 60, em suas versões originais. Basta entrar em qualquer veículo (até naquelas toscas canoas vietcongues) e escolher o que ouvir, de Deep Purple a Jefferson Airplane – em um esquema parecido com as rádios de *GTA*. Jogão, mais do que recomendado.

THÉO: Em time que está ganhando não se mexe. A expressão é manjada, mas define perfeitamente *Battlefield Vietnam*, que chega embalado pelo sucesso de *Battlefield 1942*, sensação Multiplayer desde seu lançamento, em 2002. A principal diferença entre as duas versões é mesmo a troca da Segunda Guerra Mundial pela Guerra do Vietnã. Isso é ruim? De maneira alguma. *Battlefield Vietnam* não tem o mesmo impacto de seu antecessor, mas é tão divertido quanto. Norte-americanos e vietnamitas se confrontam ao longo de 14 mapas, boa parte formada por um relevo variado e vegetação densa e fechada, que favorece as possibilidades de camuflagem. Os veículos, mais uma vez, roubaram a cena. Alguns dos helicópteros – o Mi8 e o UH-1M, por exemplo, além do eficiente poder de fogo, têm função estratégica, já que podem transportar tanques de um ponto a outro do mapa. Os aviões a jato, que já haviam dado uma prévia na expansão *Secret Weapons of WWII*, ressurgem como uma arma letal nas mãos dos pilotos mais habilidosos. Os bots, tanto aliados quanto inimigos, continuam prejudicados por falhas na inteligência artificial já conhecidas dos fanáticos por *Battlefield 1942*. Eles, às vezes, param sem qualquer razão, além de pilotarem mal. Tudo bem, é sinal de que a campanha Single Player

deve ser encarada apenas como um aperitivo para o principal, que é o Multiplayer, capaz de suportar até 64 jogadores simultâneos. Para fechar com chave de ouro, o game traz uma trilha sonora especial, com músicas que não saiam das rádios na década de 60 de bandas como Deep Purple, Creedence, Count Five e muitas outras.

DANIEL: Mais do mesmo. Esta foi a melhor definição que veio à minha cabeça logo que iniciei o game. *Battlefield Vietnam* apresenta o mesmo estilo de interface dos anteriores: agradável, simples e direta. Vale notar que este é um jogo "sozinho", que não necessita de nenhum outro da série para rodar. Para os jogadores que apreciaram as versões antigas, o jogo é um destaque. Desta vez, a ambientação é baseada na guerra do Vietnã, apresentando o clássico combate por poder entre a "Army" norte-americana e os vietcongues. O jogo inclui veículos, armas, uniformes, soldados e cenários, tudo baseado no que foi usado durante o embate histórico real. Como sempre, toda a estrutura é dedicada à jogatina Online. E é aí que o bicho pega. Com a possibilidade de até 64 pessoas ao mesmo tempo, o tirotoio rola solto. Mesmo assim, *Battlefield* continua sendo um game que exige muita estratégia, e principalmente, trabalho em equipe. Apesar de preferir jogos com menos planejamento e mais ação, acabei gostando de *Vietnam*. Para novatos, é meio difícil se acostumar com o estilo de jogo, mas depois tudo flui de forma natural. O modo Single Player se mostrou muito fraco, por isso, só recomendo para aqueles que possuem internet rápida, ou forem ávidos frequentadores de Lan.



RENATO

9.5

THÉO

9.0

DANIEL

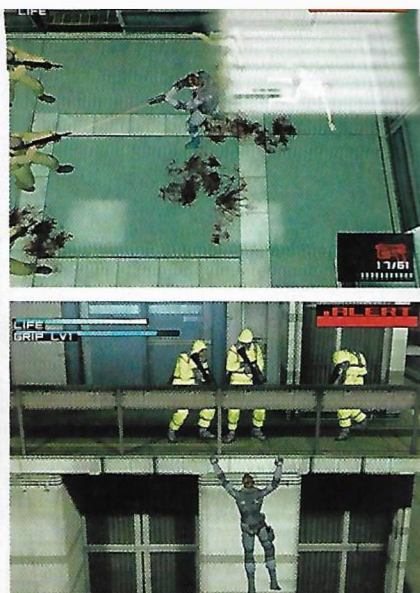
8.0

PRODUTORA: Electronic Arts
DESENVOLVIDO POR: Digital Illusions
JOGADORES: 1-32

www.eagames.com



■ Algumas cenas que ficaram de fora, foram explicadas em *Metal Gear Twin Snakes*



■ GameCube

METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

Isso sim é metal precioso

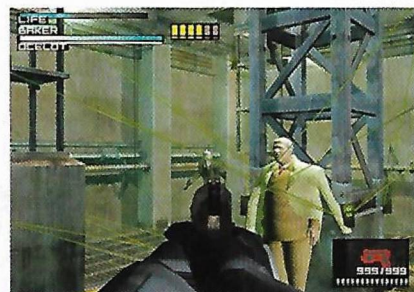


TRIVELLA: Snake. Snake!! Snaaaaaake!!! Se você quiser jogar este game, pode ir se preparando para ouvir esses chamados inúmeras vezes: é o coronel gritando toda vez que você morre. O game não é impossível, mas o desafio é alto. A A.I inimiga surpreende. Para enganar seus perseguidores Snake conta com diversos métodos de eliminação, imobilização e dissimulação. Detone os adversários com explosivos C4, agarre-os em uma gravata e bote-os para dormir em um canto escuro e até use revistas de mulher pelada para distrair quem quer matar você. Mas o mundo inteiro já sabe que, apesar disso tudo, este jogo é um remake. E que remake! Depois de jogar novamente *MGS* após seis anos, reafirmo que este é um dos melhores games de todos os tempos. Jogabilidade perfeita e com minúcias que fazem o jogador sorrir de satisfação, enredo inteligente e repleto de reviravoltas, fantástico trabalho de dublagem (as meninas

vão se arrepiar só de ouvir a voz de Snake), gráficos e seqüências animadas melhorados para o padrão Cubo... como é possível não cair de cabeça de novo nesse ninho de cobras? Contudo, sou obrigado a compreender aqueles que dizem que não ficaram empolgados. Se você já jogou esta maravilha e é do tipo que não gosta de "assistir um filme repetido", há poucas razões para conferir *Twin Snakes*. Mas se você é fã da série e quer ver detalhes que valem a pena, demorou! E se por acaso você nunca passou alguns dias na companhia do cobra da espionagem, deveria ter vergonha por não estar agora mesmo revirando a ilha de Shadow Moses. *MGS* é essencial para entender por que os videogames começaram a ser vistos como uma forma de entretenimento e não apenas como uma brincadeira para crianças.

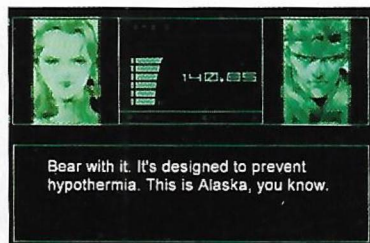
FABIO S: *Twin Snakes*, o remake do clássico de seis anos atrás, tinha muitas expectativas

a superar. Tarefa complicada que não pôde ser cumprida. A ambição era unir o enredo de *MGS* com a jogabilidade de *MGS2*, mas a essência foi esquecida: este é um remake, e precisa ser julgado como tal. O aspecto visual tem altos e baixos: enquanto personagens e cenários foram retrabalhados, alguns detalhes mostram a falta de uma produção melhor (texturas de resolução baixa e efeitos de água bem feios). O som ganhou com a nova atuação dos dubladores originais. A transição dos comandos foi bem executada, só não compreendo por que o botão Start não serve para nada se usado isoladamente (o Codec é acionado com Start + A). Com os recursos de *MGS2*, ➤



Shalashaska Sha-lacking

Um bom exemplo de como a "melhora" foi usada neste remake de *MGS* é a batalha contra o chefe Revolver "Shalashaska" Ocelot. No original, era preciso usar o timing e ter reflexos rápidos para conseguir dar umas belas porradas no russo enquanto ele corria pelos cantos sem ser atingido. Com o novo FPS de *Twin Snakes*, você não vai precisar se mexer. Apenas relaxe e coloque sua mira no cara.



■ Infelizmente, as seqüências com o velho rádio codificador estão exatamente como no primeiro game

O MELHOR: seqüências de ação refeitas, novos ângulos de câmera, novos diálogos...
O PIOR: continua sendo o mesmo de seis anos atrás
JOGUE: mesmo se tiver que pegar um Cube emprestado

TRIVELLA	FABIO S.	ERIC
9.5	9.0	9.5

PRODUTORA: Konami
DESENVOLVIDO POR: Silicon Knights
JOGADORES: 1

www.konami.com/usa

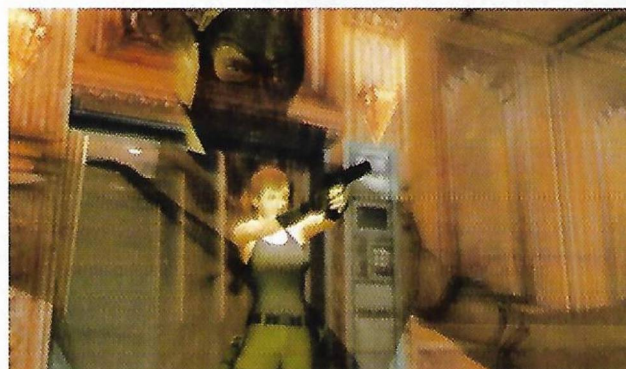
■ Um novo jeito de sobreviver aos chefes é atirar rapidamente, um após o outro



➤ a jogabilidade se tornou mais dinâmica, mas faltou realizar ajustes nos ambientes estreitos da base de Shadow Moses. O destaque vai para a A.I.: agora, os Genome Soldiers têm seus sentidos mais aguçados, novas maneiras de perceber sua presença e rotinas militares avançadas ao identificar intrusos. Entretanto, *Twin Snakes* erra ao esquecer que é um remake. Tudo bem que as seqüências animadas foram revitalizadas, o jogo ganhou uma nova interface, há novos extras e uma jogabilidade refinada, mas continua sendo o mesmo. *Twin Snakes* não deixa de ser um excelente game, mas constrói sua reputação sobre a grandiosidade do original, e não por seus próprios méritos.

ERIC: *Metal Gear Solid* dispensa qualquer apresentação. Afinal, é o game que inaugurou o estilo Stealth nos jogos de ação, e é o pai da maioria dos jogos de espionagem atuais. *TS* não é um remake do melhor jogo de 1998, é mais do que isso: é tudo o que os fãs gostariam que o primeiro *MGS* fosse. Primeiro, o pessoal da Konami adicionou toda a jogabilidade de *Sons of Liberty*. Agora existe a opção de utilizar a visão em primeira pessoa para dar tiros precisos em seus alvos, esconder corpos de soldados inimigos em armários e muito mais. Segundo, a parte sonora e gráfica foram inteiramente refeitas. Os cenários estão mais repletos de detalhes, os modelos dos personagens principais ganharam um cuidado maior com expressões e movimentos. Todos os diálogos do jogo foram redublados e alguns personagens ganharam muito mais emoção em suas vozes. Além disso, foram adicionadas cenas inteiras que tapam todos

os buracos deixados sem resposta na versão original. Destaque também para os trechos dos combates entre o Ninja e Snake, com movimentos e coreografias que não deixam nada a dever a *The Matrix*. Isso tudo sem mencionar algumas cenas cômicas, como a batalha contra Psycho Mantis. Enfim, se você for fã de *MGS*, não deixe de jogar. Mesmo que você tenha de pedir um Cube emprestado...



Jogando com Mantis

Lembra a famosa cena com Psycho Mantis, na qual ele consegue ler a sua mente e conhecer sua personalidade através de uma análise do Memory Card? Agora você pode ter mensagens diferentes, dependendo de quais games Nintendo você tenha e dos saves que você guardou. Ah! Outra dica legal: os porta-retratos no quarto foram mudados. Da esquerda para a direita, o diretor Ryuhei Kitamura, o criador de *MGS* Hideo Kojima e o chefe da Silicon Knights, Denis Dyack.



Tente não ficar tonto com tantas luzes piscando na tela



GameCube

POKÉMON COLOSSEUM

Aposente o Stadium

O MELHOR: poder batalhar com os amigos usando seu GBA

O PIOR: batalhar com seus amigos usando o GBA

UM JOGO FEITO: por iniciantes no assunto

ERIC: Você já ouviu falar na Genius Sonority? Se não ouviu, não se preocupe, você não está sozinho. Trata-se de uma second party da Nintendo que reúne uma série de jovens talentos, novos no ramo e repletos de idéias revolucionárias. Até aí, tudo bem, produtoras assim surgem todos os dias. O ponto é que a Genius Sonority teve como seu primeiro trabalho uma pedreira: desenvolver a continuação de *Pokémon Stadium* no GameCube. A Nintendo confiou a versão 3D dos monstros de bolso aos garotos e

disse algo como "queremos algo diferente, mas que explore o bolso do cons... Hmm... a conectividade entre GBA e GC". O resultado é *Pokémon Colosseum*. Não, não se trata nem de longe de um jogo ruim. Os gráficos foram bastante melhorados em relação à versão anterior, há efeitos gráficos mais sofisticados, que distorcem a imagem ou adicionam uma aparência metálica aos monstros. As animações também melhoraram muito: há diversos movimentos para cada Pokémon. Além disso, o novo

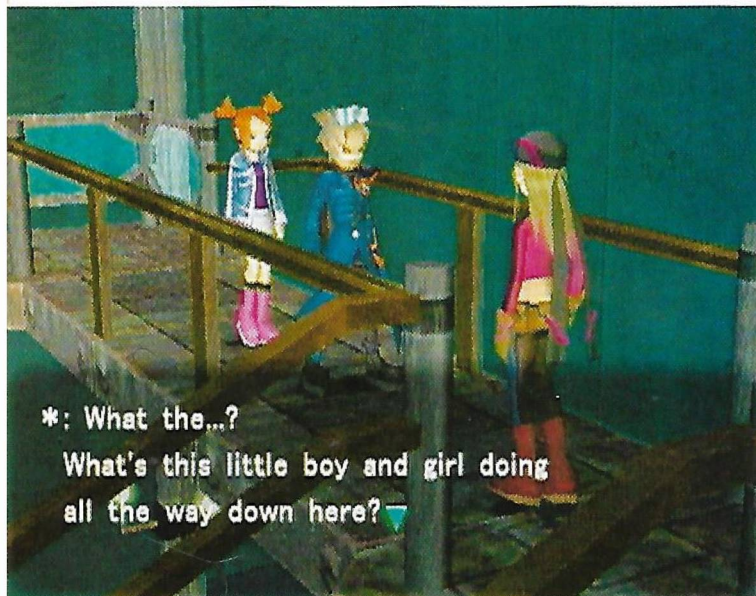
modo RPG permite que você transfira Pokémon exclusivos para as versões Ruby e Sapphire. Mas mesmo com tudo isso, *PokéCol* parece incompleto. O enredo do modo Story é simples demais, como se tivesse sido criado apenas para não deixar a idéia do "purifique todos" pairando no vazio. Não há a possibilidade de registrar diversos times diferentes no jogo para poder enfrentá-los em caráter de treino, como podia ser feito no *Stadium*. A parte sonora é sofrível, agora não há narradores que, por mais chatos que fossem, davam um ar de emoção às batalhas. Enfim, *Pokémon Colosseum* é um game que não consegue agradar completamente nem ao jogador mais viciado (pela falta de complexidade), nem ao jogador causal (pela simplicidade). É um game claramente feito por amadores, que se esforçaram para serem bons, mas amadores. Vale para se divertir com os amigos, ou para transferir Pokémon exclusivos para as suas versões RS.

RONNY: *Pokémon Colosseum* inaugura a arena de batalhas que vai abrigar a nova (e a antiga) geração de fãs dos monstros de bolso. Isso significa aposentadoria definitiva para *Stadium*, do N64. Com cenários e mais de 200 criaturas 3D (que podem ser importadas das versões portáteis *Ruby* e *Sapphire*), o visual é o que mais salta

aos olhos, mas não é a melhor das novidades. *PC* apresenta, além da tradicional disputa na arena, um modo RPG diferente de tudo que já se viu na série. No comando de um novo herói, que inicia o game com um Espeon e um Umbreon, o jogador vive uma aventura mais radical que nos títulos de RPG

lançados para Game Boy. O mais legal é que você pode recrutar uma garota para seguir viagem com você, além de capturar Pokémon de outros treinadores. Mas a captura só é possível por causa da habilidade especial de sua parceira, que pode detectar Pokémon dominados pela aura negra. Nesses casos, é possível enfraquecer a criatura e capturá-la para depois iniciar um processo de "limpeza" em seu coração. Conhecer as fraquezas, técnicas e golpes Pokémon continua sendo fundamental para se dar bem. Vence o melhor estrategista.

KEVIN: A Nintendo finalmente atendeu aos apelos para um jogo de console e RPG de Pokémon... quer dizer, mais ou menos. O modo Story em *Colosseum* é surpreendentemente escuro (para os padrões Pokémon). Com esses personagens sem vida e infinitas janelas de diálogo, talvez este jogo não agrade tanto aos fãs de RPG. Se você ainda está com vontade de jogar, saiba que as batalhas 2 a 2 são apenas uma mistura de controle e GBA, só então você pode colocar sua turminha Pokémon no modo Battle. São dois passos à frente e dois passos atrás.



ERIC	RONNY	KEVIN
6.0	7.0	7.0

PRODUTORA: Nintendo
DESENVOLVIDO POR: Genius Sonority
JOGADORES: 1-4

www.pokemon.com

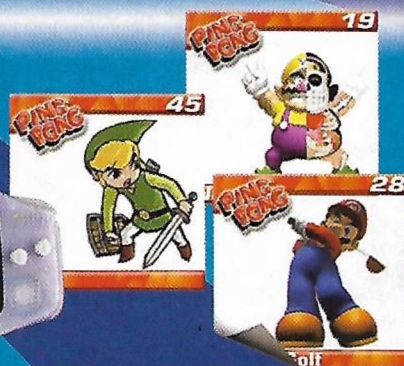
NOVO!

PING PONG[®] GAMES

Nintendo[®]

**PROMOÇÃO
ACHOU-GANHOU
MILHARES
DE PRÊMIOS**

ACHE AS FIGURINHAS PREMIADAS
E GANHE PRÊMIOS INCRÍVEIS.
GARANTA JÁ O SEU PING PONG GAMES,
OU GAMEOVER PARA VOCÊ.



- **100 GAME BOY ADVANCE**
- **3.000 GUIAS NINTENDO GAMECUBE**
- **1.000 ASSINATURAS NINTENDO WORLD**
- **3.000 SUPERADESIVOS EXCLUSIVOS**



**AGORA MAIS
MACIO E COM
FIGURINHAS
ADESIVAS!**

**Games irados, downloads e álbum virtual no site
www.pingponggames.com.br**

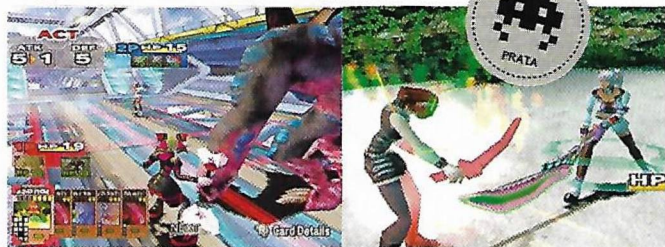


GameCube

ONLINE

PHANTASY STAR ONLINE EPISODE III: C.A.R.D. REVOLUTION

Jogo de cartas melhor que truço!



O MELHOR: absolutamente viciante

O PIOR: seria legal se desse para conversar usando a voz

JOGADORES DE PSO I & II: dá para usar a mesma Licença de Caça para o III

SHANE: Quando você ouviu dizer que o terceiro capítulo de *Phantasy Star Online* seria um jogo de cartas, provavelmente riscou o game da sua lista – eu sei bem porque foi o que fiz. No entanto, aqui estou eu, às três da manhã, me perguntando para onde foi meu tempo livre. De algum modo, a empresa de desenvolvimento Sonic Team conseguiu juntar tudo que tinha de bom nos jogos *PSO* anteriores (a beleza estética, a comunidade Online cativante e a busca permanente por melhores equipamentos) com um game de cartas simples e que vicia. O modo de jogar é um pouco desconcertante no início (mesmo no modo tutorial), mas depois de meia hora, você vai pegar o jeito dos dois modos de jogo muito particulares: Hero (herói) e Dark (escuro). Os heróis lutam com armas e armadura ao passo que os personagens de Dark conjuram monstros para lutar por eles, mas ambos modos permitem que os estrategistas sérios sigam em frente, graças a toneladas de combinações de cartas criativas. Cada lado oferece sua própria missão para um jogador (cada uma dura cerca de 25 horas), mas o verdadeiro prazer está Online. Jogos rápidos são fáceis de organizar, e torneios frequentes apresentam uma boa quantidade de competição. Uma pena que no GC não tenha como conversar Online – ficar digitando um monte de xingamentos não é assim tão divertido.

SHOE: *Episode III* é como ir a uma casa de strip-tease: tem muita ação rolando, mas o verdadeiro prêmio/objetivo é inacessível e você ficará frustrado com isso. Para a maior parte dos fãs de *PSO*,

esse desvio na forma de jogo de cartas – que vem completo e com novo visual gráfico – só vai dar vontade de que uma sequência na forma de RPG de ação apareça logo. Seja como for, *Episode III* vai agradar a quem gosta de raciocinar. É muito mais complicado do que qualquer jogo de cartas comum, com várias camadas de estratégias de ataque e defesa com que se preocupar. Naturalmente, procurar cartas raríssimas garante que o jogo prossiga, mas se você gosta de aventuras mais simples, fique longe. As disputas (especialmente as Online, sem possibilidade de conversa) podem ser longas e, por vezes, entediadas demais.

CJ: Para mim, a mudança surpreendente de *PSO* para o reino das cartas só fez aumentar o charme da série. Claro que está bem mais fácil de pegar e jogar, e a história é melhor do que a da maior parte dos jogos de cartas. Mas o golpe de mestre são as diferenças no modo de jogar entre Hero e Dark. As competições são mais intensas, uma característica que nenhum outro jogo de batalhas consegue apresentar (a-ham, *Yu-Gi-Oh!*). O jogo Online fica difícil se você não tiver teclado, e a conversa de viva-voz faz muita falta, mas qualquer pessoa que gosta de *PSO* vai curtir.



PRODUTORA: Sega
DESENVOLVIDO POR: Sonic Team
JOGADORES: 1-4 (2-32 em torneios Online)

www.sega.com

SHANE	SHOE	CJ
9.0	8.0	9.0

GameCube

HARVEST MOON: A WONDERFUL LIFE

Saia da minha terra!



Van, o vendedor ambulante, também aparece nesta versão de *Harvest Moon*

O MELHOR: obter sucesso na fazenda é recompensador

O PIOR: às vezes, dá a sensação de que você só está vendo a grama crescer

SÓ QUE: grama de verdade deve crescer mais rápido

JENNIFER: *A Wonderful Life* é mais ou menos como comprar tomate na feira. A parte de dentro é gostosa e suculenta, mas a de fora não é perfeitamente redonda, vermelha e brilhante. A fundação de simulação rural é sólida, cuidar de plantações e dos animais de criação que não param de crescer é divertido. Também gostei da evolução do meu personagem, de um rapazinho rural para um fazendeiro próspero. É um tipo de jogo verdadeiramente diferente, que faz a gente lembrar que um videogame pode ser mais do que pular e atirar. É por isso que os pontos fracos são tão frustrantes. Algumas falhas de planejamento, como nas ações de regar a plantação e colocar as galinhas no lugar certo, fazem com que o jogo seja mais truncado do que deveria. A conversa com os moradores locais parece inútil. Às vezes, você é recompensado com algum minigame meio bacana, mas até esses são raros. Outras coisas que atrapalham são as falhas no jogo e os erros de digitação dos textos. *A Wonderful Life* é agradável, mas poderia ser um jogo verdadeiramente de destaque.

KEVIN: Se você gostou de *Animal Crossing*, mas desejava objetivos mais nobres do que colecionar móveis e criar estampas obscenas de tecidos, então você – isso mesmo, você – é o público-alvo de *Harvest Moon*. *Wonderful Life* é mais longo e tem mais coisas para plantar (ah, árvores frutíferas!), mas também compartilha

os defeitos com os antecessores da série: falhas ocasionais, gráficos bucólicos convicidos que estão menos para Norman Rockwell e mais para os tempos idos do Sega Dreamcast. Mas se você se der a chance de jogar um pouco mais, pode ficar mais viciado do que em *Animal Crossing*.

CARRIE: *A Wonderful Life* é pura calma. A rotina metódica de cuidar de plantas e animais é tranquilizante, e construir sua fazenda a partir de uma vaca solitária até se transformar em uma máquina de fazer dinheiro, é gratificante – você se sente como um barão da agricultura. Ficar esperando a minha namorada aceitar o pedido de casamento é menos divertido, mas, ei, eu respeito a vontade dela de fazer as coisas devagar. O lado negativo disso é que a gente precisa de paciência zen para suportar a vagariedade. Há boas chances de que essa não seja uma das suas características.



Mesmo depois de um dia difícil com as verduras, nada de minigames legais

JENNIFER	KEVIN	CARRIE
6.5	6.5	7.0

PRODUTORA: Natsume
DESENVOLVIDO POR: Marvelous
JOGADORES: 1

www.natsume.com

PROMOÇÃO

SEJA REDATOR POR UM DIA!

Diga o que você pensa sobre a **EGM Brasil**

e escreva um review para a revista!

Não concordou com a nota do Trivella? Acha que o Eric Araki não entende nada de games? Tem vontade de chorar sempre que lê os reviews dos seus jogos preferidos? Então esta é a sua grande chance! Escreva um review de dez linhas (ou 800 caracteres) sobre a revista EGM Brasil, dê uma nota de zero a dez e envie para egmbrasil@conradeditora.com.br! Os autores dos três melhores textos serão escolhidos para escrever um review de verdade sobre um game a ser definido*, que será publicado em uma edição futura da EGM Brasil!

EGM



Bote a cabeça para funcionar! Escreva um review com dez linhas (ou 800 caracteres) sobre a revista EGM Brasil e mande para o e-mail egmbrasil@conradeditora.com.br (escreva "REVIEW EGM" no assunto da mensagem. Escreva também a sua idade e o seu endereço completo. Só serão aceitos os e-mails enviados até o dia 10 de maio de 2004. Serão escolhidos os três melhores textos, que serão analisados pela equipe da revista sob os critérios de qualidade e originalidade. Os nomes dos três vencedores serão publicados na edição 27 (junho de 2004) da EGM Brasil. Participe! A revista é sua!

*Importante: a escolha do game a ser analisado pelos vencedores é de inteira responsabilidade da equipe da EGM Brasil.

"O MAIS INFLUENTE TRATADO SOBRE SAMURAI JÁ ESCRITO."

HAGAKURE

O LIVRO DO SAMURAI

Yamamoto Tsunetomo

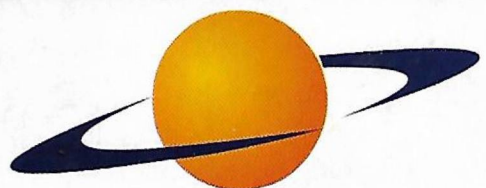


William Scott Wilson



À VENDA NAS MELHORES LIVRARIAS OU PELO SITE
WWW.LOJACONRAD.COM.BR





Netunia
.com.br

Compras acima de
R\$ 300,00
Ganhe uma mochila

Compras acima de
R\$ 680,00
Ganhe uma máquina fotográfica
promoções válida somente para jogos

TUDO EM
3X SEM JUROS

APENAS: 3X SEM JUROS

R\$950,00

CONSULTE PAGAMENTO AVISTA

10X SEM ENTRADA
DE R\$ 112,00



Super Promoção

PS2

+ PLAYSTATION 2

+ MEMORY CARD

+ 1 JOGO

OPÇÃO:

GTA 3

OU GRAN TURISMO 3

OU FINAL FANTASY X



COMBO APENAS:

R\$1070,00

À VISTA OU 3X SEM JUROS

GAME CUBE

APENAS:

R\$650,00

À VISTA OU 3X SEM JUROS



XBOX

APENAS:

R\$1020,00

À VISTA OU 3X SEM JUROS



GAME BOY SP

APENAS:

R\$455,00

À VISTA OU 3X SEM JUROS



Parcelamos em até
15x
BANCO PANAMERICANO

Entrega
Gratuita
na cidade
de São Paulo

Entregamos em
qualquer
lugar
do Brasil

FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVAS - APARELHO FORNECIDO SEM O JOGO - ESTOQUE LIMITADO PARA PARCELAMENTO OU FINANCIAMENTO, SUJEITO À APROVAÇÃO DE CRÉDITO

ACESSE AGORA: **WWW.NETUNIA.COM.BR**

JOGOS EM PROMOÇÃO:

PS2



GRAN TURISMO 3 ACE COMBAT 04 GRAND THEFT AUTO III METAL GEAR SOLID 2 MAX PAYNE DEVIL MAY CRY TOKYO XTREME RACE 3

GAMEBOY



POKÉMON RUBY VERSION POKÉMON SAPPHIRE



NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2 THE LORDS OF THE RINGS STAR FOX ADVENTURES MEDAL OF HONOR FRONTLINE RESIDENT EVIL ZERO

GAME CUBE

LANÇAMENTOS:

PS2



HITMAN CONTRACTS WINNING ELEVEN 7 GHOST RECON RESIDENT EVIL OUTBREAK RED DEAD UFC SUDDEN IMPACT ALIAS



POKÉMON COLOSSEUM HARVEST MOON FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES METAL GEAR SOLID PHANTASY START ONLINE FIFA SOCCER 2004 MEDAL OF HONOR RISING SUN WARIO WARE MEGAPARTY

GAME CUBE

XBOX



PROJECT GOTHAN RACING 2 TENCHU -RETURN FROM DARKNESS SPLINTER CELL NINJA GAIDEN COLIN MCRAE RALLY 04 MAN HUNT NEED FOR SPEED UNDERGROUND



METROID ZERO MISSION DIGIMON RACING YU-GI-OH! SHINING SOUL

GAME BOY ADVANCE

**COMPRE DE
FORMA
SEGURA EM
NOSSO WEBSITE**

WWW.NETUNIA.COM.BR

TELEVENDAS

(11) 38257600



estratégia
ps2/xbox/gc

007: EVERYTHING OR NOTHING

Consiga todos os Bond Moments



E stá pronto para faturar 10 mil pontos no placar geral? Melhor! Quer saber qual seria a atitude de James Bond e ainda conferir o melhor visual de um game do agente secreto em todos os tempos? Dê uma olhada nesta estratégia especial e consiga todos os Bond Moments de *Everything or Nothing*.

Por Daniel Nieuwenhuizen

SUA AVENTURA COMEÇA AQUI...

Ground Zero - 2

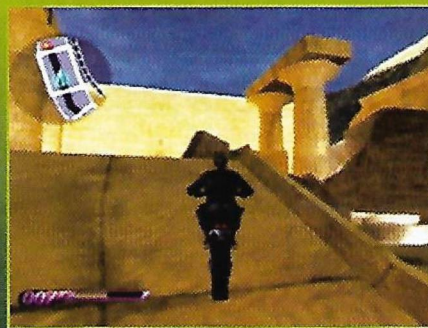
- 1 - Basta usar o rapel para descer pela janela do balcão onde você encontra o Rocket Launcher.
- 2 - Logo após a cena do balcão com o helicóptero, homens descem das construções nas redondezas. Derrube-os antes de encostarem no chão (mire na cabeça, se possível).

A Long Way Down - 5



- 1 - Para conseguir o primeiro Bond Moment, você precisa pegar a Dragunov usando o rapel, logo no começo da fase.
- 2 - Assim que terminar de descer a parede onde o estágio começa, corra para a esquerda e acione a válvula, deixando os terroristas tontos.
- 3 - Após descer pelo primeiro rapel, mexa na mesa para conseguir proteção na parte que está pegando fogo, pelo lado do prédio.
- 4 - Depois do segundo rapel, quando estiver no caminho para desativar o fogo da lateral, use a válvula para deixar seus inimigos tontos.
- 5 - Depois de apagar o fogo, use o Bond Sense na sala com chamas para derrubar pedaços do teto em cima de seus adversários.

Train Chase - 3



- 1 - Depois do túnel, vire à esquerda, execute o salto sem sair do caminho e derrube o helicóptero.
- 2 - Pule sobre os pilares no templo e pouse perfeitamente.
- 3 - Na última parte, na estrada de terra, mantenha-se à direita para pegar a rampa e subir nos trilhos onde está o trem.

And Old Friend - 4



- 1 - No começo da fase, ataque primeiro o guarda da direita, evitando que o alarme seja acionado.
- 2 - Dentro do segundo vagão, abaixado, use o ataque manual para enforcar os guardas silenciosamente e sem ser visto.
- 3 e 4 - Nos outros vagões (terceiro e quarto), banque o Solid Snake e mate os guardas sem ser notado.

Sand Storm - 3



- 1 - Destrua três embarcações (use bombas).
- 2 - Acerte os jipes na ponte de madeira para derrubá-la (use mísseis).
- 3 - Na perseguição de helicóptero dentro do templo, não se deixe atingir por nenhuma chama.

Serena St. Germaine - 2



- 1 - Use suas armas e acabe com a fábrica local de fogos de artifício.
- 2 - Quando estiver seguindo para a fortaleza, use um caminho escondido na parte esquerda da pista para passar pelo bloqueio inimigo.



Vertigo - 4

- 1 - Mate os primeiros quatro guardas pelas costas, sem fazer barulho.
- 2 - Desça na parte escura do estágio e siga até o fim do corredor para conseguir a AT-420.
- 3 - Antes de subir para o quarto andar, destrua o pedaço de madeira da porta ao lado do rapel. Use a Q Spider pelo caminho até abrir a porta do vestiário.

- 4 - No objetivo Destroy the Antenna, use o Bond Sense para mirar nos tanques de gás que ficam no pé da torre.

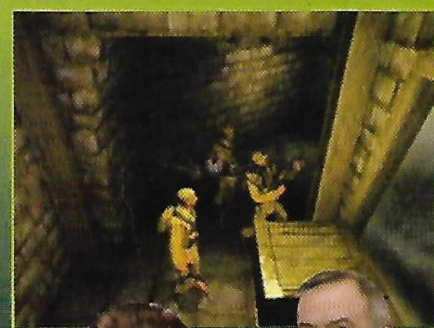
The Ruined Tower - 4



- 1 - Seja bem silencioso ao matar os dois primeiros guardas e tente não ser notado.
- 2 - Bond deve matar os próximos dois vigias sem ser visto. Use o Sleeper Dart para facilitar.
- 3 - No primeiro ponto de rapel, suba e pegue logo a Sniper.
- 4 - Após o segundo rapel, faça bom uso das suas "aranhas" e siga pelo caminho no muro.

Death of an Agent - 6

- 1 - Logo no começo da fase, use uma Q Spider pelo caminho no chão, e na última parte jogue-a em cima dos três guardas.
- 2 - Procure pelo Rocket Launcher nas catacumbas.
- 3 - Dê um tiro nos tanques que estão nos trilhos, na saída das catacumbas.
- 4 - Do lado de fora, destrua outro tanque para matar mais guardas.
- 5 - Os últimos dois são mais complicados, já que Bond está em queda livre. Para conseguir o primeiro, acerte uma caixa de TNT durante a descida.
- 6 - No fim da queda, passe por entre a plataforma e a rocha. ➤





A Show of Force - 5



- 1 - Logo no começo, use seu canhão para destruir o jipe e o portão.
- 2 - Atire nos barris vermelhos para explodir os soldados, mirando precisamente.
- 3 - Na última parte, exploda o tanque de gasolina.
- 4 - Já com a moto, siga sempre para a direita, use as rampas e passe pelo atalhos.
- 5 - No final da fase, use a rampa à direita para pular sobre o bloqueio terrorista e chegar à pista.

Mardi Gras Mayhem - 4



- 1 - Use o atalho na parte meio apagada do mapa, logo após sair do primeiro estacionamento.
- 2 - Acerte seu carro precisamente atrás do caminhão que Bond precisa roubar.
- 3 - Para perseguir a limusine, passe pelo meio do cano de cimento usando o caminhão.
- 4 - Use o Acid Slick para destruir a limusine.

The Kiss Kiss Club - 3



- 1 - Logo após usar o rapel para se infiltrar, faça uma massagem na mulher deitada de bruços.
- 2 - Depois da cena com Mya no palco, vá para à esquerda e use a alavanca para derrubar o quadro de luz em cima dos inimigos.

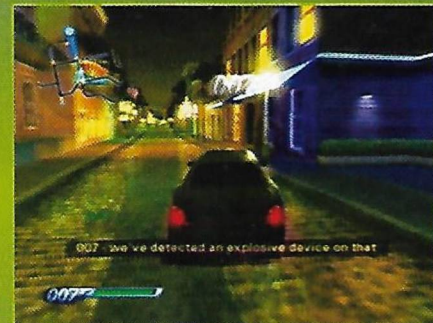
- 3 - Logo após o Bond Moment anterior, sem subir na sacada, derrube o homem que está atirando em você.

Death's Door - 6



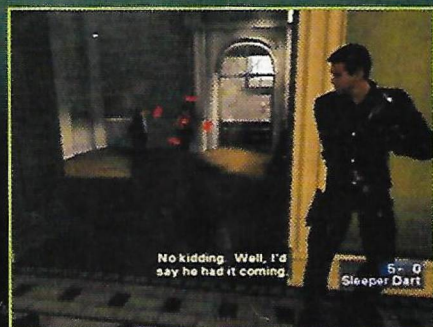
- 1 - No salão com a porta que precisa da Skeleton Key, use a Q Spider no buraco da parede.
- 2 - Impeça o homem que está nos pés da Torre do Sino de conseguir abrir o portão.
- 3 - Suba na torre e mate o homem com a Dragunov.
- 4 - Na sacada do andar de cima do prédio da Skeleton Key, atire com a Sniper para abrir a caixa de segurança do outro lado do portão de ferro, no último corredor.
- 5 e 6 - Os últimos dois Bond Moments do estágio são obtidos atirando nos canos ou barris explosivos para danificar o chefe. Use o Bond Sense para procurá-los pelo cenário.

Battle in the Big Easy - 3



- 1 - Use o Smoke Screen equipado no carro para despistar seu primeiro inimigo.
- 2 - Com o RC Car dentro da fábrica, destrua os dois alvos (as miras aparecem neles. Apenas o segundo, que é o principal, é indicado no mapa).
- 3 - Chegue ao apartamento da maneira mais rápida possível.

Faded Splendor - 3



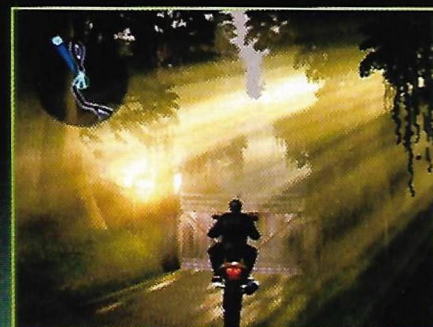
- 1 - Sem ser notado, derrube os guardas e o soldado que está com a Dragunov.
- 2 - Use seu Bond Sense para derrubar

- o candelabro no salão grande.
- 3 - Usando a Q Spider na entrada da parede e siga com ela até conseguir abrir o salão recheado de equipamentos.

The Machinery of Evil - 3

- 1 - Atire nos encanamentos de vapor que ficam embaixo do piso.
- 2 - Consiga a AT-420, atirando nos canos vermelhos abaixo do chão.
- 3 - Use a Q Spider para destruir a chave de fenda que está impedindo a abertura da quarta câmara.

The Ponchartain Bridge - 4



- 1 - Bem simples: salte por cima do primeiro portão.
- 2 - Atire na cabana, logo no começo da fase.
- 3 - Na rodovia, siga pelo lado esquerdo e use a rampa da construção.
- 4 - Faça um "power slide" por baixo do caminhão derrubado.

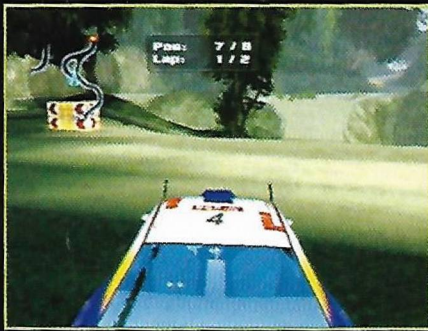
A Simple Exchange - 3



- 1 - Desligue os lasers de segurança sem ser visto por guardas ou câmeras.
- 2 - Abra a passagem secreta atrás da estante, localize o lugar que você desarma o alarme.
- 3 - Use suas granadas EMP para confundir e desabilitar quatro câmeras.

Red Line - 2

- 1 - Use os dois pequenos pulos por entre as árvores, logo no começo da pista.



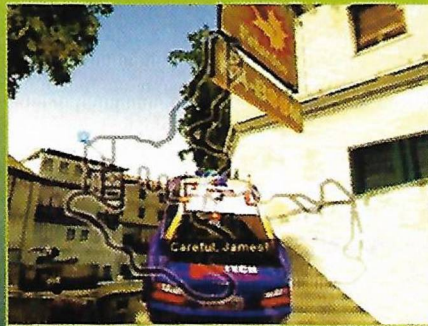
2 - Escolha o caminho da direita no momento que a pista se dividir, quando for completar a volta.

Ambushed - 3



1 - Use o cartão da missão A Simple Exchange para poder pegar a AT 420 no final do salão, no andar inferior.
2 - No segundo andar, atire e destrua a caixa de fusíveis do primeiro.
3 - Na luta, use as mãos e jogue um inimigo pela sacada do andar superior.

The High Road - 3

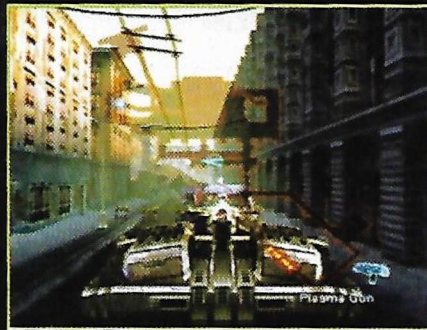


1 - Quando entrar na vila com o carro, use a rampa ao lado direito do bloqueio, perto da fábrica. Acelere ao máximo para conseguir chegar perfeitamente ao destino.
2 - Depois de pegar a moto, use a rampa à direita das caminhonetes inimigas para conseguir passar por elas.
3 - No final da fase, em vez de seguir pela parte alta à direita, vá pela parte baixa. Após a queda, use um "power slide" para passar na abertura embaixo da estátua.

Diavolo's Plan - 3

1 - Depois de escapar, faça o tanque de gás propano explodir. Ele está localizado abaixo dos terroristas que estão atirando em Bond.
2 - Na sala de controle, atrás das escadas, use uma Q Spider para pegar a armadura.
3 - Depois de abrir a porta com os lasers, use uma Q Spider para destruir a fonte de energia localizada na porta à direita.

The Platinum War - 2



1 - Use a Nano Shell para derrubar a construção em cima do primeiro tanque da fase.
2 - Depois, é só entrar na primeira rua à esquerda e destruir a caminhonete parada, causando caos no shopping.

Dangerous Descent - 3



1 - Para os três Bond Moments, você usará a Q Spider. No primeiro, use as escadas até o cofre e detone-o no guarda.
2 - Depois, use assim que passar as cabças e debaixo da janela, para desabilitar o movimento do feixe de laser.
3 - No hall de manutenção, use por baixo do piso para explodir três guardas.

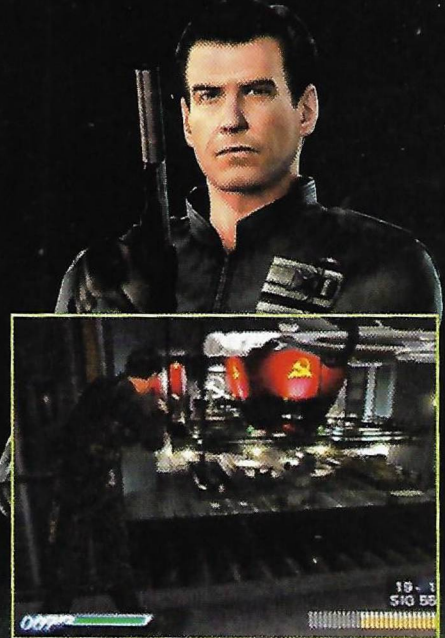
Red Underground - 3



1 - Usando a plataforma, pegue o Sniper Rifle.
2 - Mate o guarda debaixo da bandeira soviética.
3 - Use o Network Tap para se beneficiar do tanque da esquerda.
4 - Atire no painel vermelho do andar principal.
5 - Mate algum inimigo com o spray de platina – o spray está no centro de controle.
6 - No fim da fase, use Strobe Grenades para estontear dois terroristas e passe correndo por eles.

The Final Card - 4

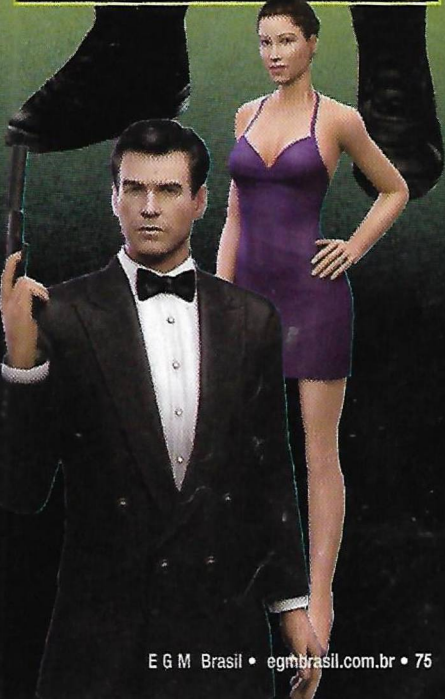
1 - Use o Network Tap em um dos canhões que saíram do teto e destrua o outro com ele.
2 - Usando o mesmo canhão, atire nos grupos



de inimigos que vão aparecer.
3 - Na hora de desabilitar o quarto controle de mísseis, use a Q Spider pela abertura no chão e mate os guardas silenciosamente.
4 - Use a granada EMP nos guardas camuflados.

Everything or Nothing - 3

1 - Com sua Q Spider, invada e abra o cofre que guarda as armas.
2 - Logo depois, siga com Bond e entre no cofre.
3 - Usando o Bond Sense, derrube a caixa de carga (que está no teto) em cima dos terroristas.





NFL STREET

Vença com estilo no futebol da bola oval

A cumular pontos Style é fundamental para você se dar bem no modo Challenge de *NFL Street*. Por sorte, há muitas maneiras de conseguir isso. Nas imagens

abaixo, você vai descobrir como aplicar Style na maioria das ações com a bola. Mas antes de começar, aqui vão algumas dicas para aumentar a sua produção de pontos Style.

- Tente não usar Style quando um oponente estiver se aproximando do seu ball carrier. Suas chances de errar o alvo podem aumentar drasticamente.

- Quando a quadra estiver limpa, use o máximo de movimentos Style que puder. Movimentos combinados vão garantir bônus especiais no final do jogo.

- Os pontos Style não são exclusivos do jogador que está com a posse de bola. Use os movimentos Style em seu quarterback, running back, receiver e qualquer outro jogador que tocar a bola.

- Se for possível, procure usar Style depois do touchdown.

- Você também pode adquirir pontos Style

depois de uma interceptação ou se recuperar a bola após errar o alvo.

- Grandes jogadas também são premiadas com pontos Style, mesmo que você não esteja usando esse tipo de movimento. As jogadas incluem, entre outras, bloquear um ball carrier antes da linha de impacto, fazer interceptações e forçar uma reviravolta nos downs.

STYLE RUN

Se você não consegue realizar combos, um simples Style Run já soma pontos.



STYLE HURDLE/DIVE

Por que mergulhar na área final se você pode dar um salto de barriga?



STYLE SPIN/JUKE

Usando Style, você pode incluir giros contínuos e manobras para enganar o adversário nos seus movimentos.



STYLE PITCH

Não tente este movimento quando o tráfego estiver congestionado. Mas se conseguir executá-lo, vai garantir um início estiloso no play off.



PONTOS E ESTILOS

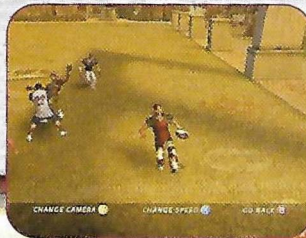
Estilo	Pontuação	Lembrete
Combo x10	40,000	Não é mostrado, mas adiciona pontos do último movimento
Ice Cream	30,000	—
Pick for Six	30,000	—
Jack for Six	30,000	—
Combo x9	30,000	Não é mostrado, mas adiciona pontos do último movimento
Victory!	25,000	—
Excellent!	25,000	—
Awesome!	25,000	—
Domination!	25,000	—
Perfect!	25,000	—
Against All Odds	20,000	—
Combo x8	20,000	Não é mostrado, mas adiciona pontos do último movimento
Combo x7	15,000	Não é mostrado, mas adiciona pontos do último movimento
Pitch It Double Digit	14,500	—
User Defensive Deuce!	13,000	—
Quick Six	12,500	—
Defensive Deuce	12,500	—
9 Times	12,000	—
...And What?	10,000	—
Combo x6	10,000	Não é mostrado, mas adiciona pontos do

Estilo	Pontuação	Lembrete
Great 8	9,750	—
Defensive Deuce	9,000	—
To da Hizzy fo' Shizzy	8,000	—
Lucky 7	7,750	—
Stonewalled!	7,500	—
Pass Attack for Six	7,500	—
Marathon Man for Six	7,500	—
...with a Twist	7,000	—
West Coast Jack Move	7,000	—
Pass Attack	7,000	—
Marathon Man	7,000	—
Pitch 6	6,000	—
Combo x5	6,000	Não é mostrado, mas adiciona pontos do último movimento
Mad Science!	5,500	—
Hangtime 360	5,500	—
Glidin'	5,500	—
User Pick	5,500	—
User Turnover	5,500	—
Droppin' Science	5,000	—
...with a Twist	5,000	—
Hurricane	5,000	—
Pick	5,000	—
Opening a Can	5,000	—
Turnover	5,000	—
One for the Thumb	4,500	—
User Bumrush!	4,500	—
Stealing 4	4,000	—
Turning 2 into 4	4,000	—
Like Butta on Toast	4,000	—
Got Hops?	4,000	—



STYLE HURDLE/DIVE: LEVEL 2

Use este movimento para ganhar pontos Style extras. Mas seja cuidadoso, pois você vai precisar de mais espaço para executá-lo do que normalmente é exigido no Style Hurdle/Dive.



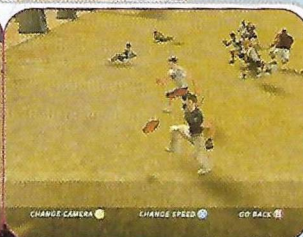
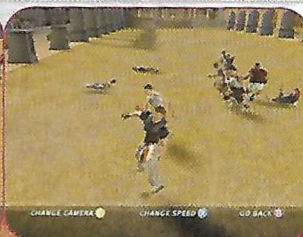
STYLE SPIN/JUKE: LEVEL 2

Este movimento faz qualquer outro ficar envergonhado. Se o jogo desse pontos por coreografia, você ganharia um prêmio!



STYLE PITCH: LEVEL 2

Se a sua linha de defesa oferecer um tempo extra, esta jogada pode ser uma boa opção.



STYLE RUN: LEVEL 2

Chegou a hora de mostrar seus Style Runs customizados (faça a seleção em Player Edit). O movimento que você vê na imagem chama-se This Way e não vai contribuir muito para melhorar as relações entre o seu running back e o jogador adversário.



Estilo	Pontuação	Lembrete
Bumrushed!	4,000	—
Payback!	4,000	—
Air Mail for Six	4,000	—
Makin' Head Room for Six	4,000	—
Combo x4	4,000	Não é mostrado, mas adiciona pontos do último movimento
Like Butta	3,500	—
Tornado	3,500	—
User Pick Up	3,500	—
Grand Slam	3,250	—
No Look	3,000	—
Off da Hook	3,000	—
Callin' da Shots	3,000	—
Look Away	3,000	—
Button Brawler	3,000	—
Pick Up	3,000	—
User Ambush!	3,000	—
Air Mail	3,000	—
Makin' Head Room	3,000	—
Combo x3	3,000	Não é mostrado, mas adiciona pontos do último movimento
Save Face	2,500	—
Bruiser	2,500	—
Used and Abused	2,500	—
Batted	2,500	—
Ambushed	2,500	—
Hat Trick	2,250	—
Two by Air	2,000	—
He Got Shook	2,000	—

Estilo	Pontuação	Lembrete
User Pop!	2,000	—
Self Inflicted	2,000	—
West Coast Six	2,000	—
Cloud of Dust for Six	2,000	—
Combo x2	2,000	Não é mostrado, mas adiciona pontos do último movimento
Chump fell for da Pump	1,500	—
I still got it	1,500	—
Double Dish	1,500	—
Side Steppin'	1,500	—
Scratchin'	1,500	—
Shaolin Style	1,500	—
Cannonball	1,500	—
Flapping	1,500	—
Flip	1,500	—
Inside	1,500	—
Outside	1,500	—
Superhero	1,500	—
Torpedo	1,500	—
Barrelroll	1,500	—
Swandive	1,500	—
Air Time	1,500	—
QB Crunch	1,500	—
Poppin' tha Rock	1,500	—
One by Land	1,000	—
Drop Off	1,000	—
Movin' da Chains	1,000	—
Touchback	1,000	—
West Coast	1,000	—
User Grip	750	—
Bustin' Loose	500	—

PROMOÇÃO

O SEGREDO DO SUCESSO!

REGULAMENTO:

1. A promoção "O SEGREDO DO SUCESSO" é aberta a todos os leitores da revista EGM Brasil residentes no território nacional, e será válida de 05/04/2004 a 10/05/2004.

2. Para participar do concurso, o leitor deve preencher a ficha de inscrição que está nesta página e enviar para: PROMOÇÃO "O SEGREDO DO SUCESSO" / EGM - Caixa Postal 07512 - CEP 06296-990 - Vila dos Remédios - Osasco/SP

3. Cada leitor poderá participar com apenas uma frase por cupom.

4. As frases devem ter até 20 palavras e serão julgadas de acordo com os critérios de originalidade e criatividade, por uma comissão formada pela equipe da revista EGM. Os resultados não poderão ser questionados em hipótese alguma.

5. Farão parte do concurso as respostas enviadas (data de postagem no correio) até o dia 10 de maio de 2004.

6. O 1º colocado ganhará um computador OZ 11D Gradiente. O 2º e o 3º colocados ganharão, cada um, um game deck N-Gage Nokia. O prêmio para o 4º até o 33º colocados será uma camiseta exclusiva EGM Brasil.

7. Os nomes dos 33 vencedores serão divulgados na edição 27 (junho de 2004). Os prêmios serão entregues aos ganhadores através do correio, em até 120 dias, a contar da data de divulgação.

8. O direito ao prêmio prescreverá em 180 dias, a partir da data de divulgação dos ganhadores.

9. Ao participar da promoção, os ganhadores concordam em ceder os direitos sobre suas frases para divulgação do resultado e para eventual uso em material promocional da revista, sem que isso acarrete à Conrad Editora eventuais indenizações.

10. A Conrad Editora reserva-se ao direito de eliminar do concurso os participantes que não estiverem de acordo com o regulamento acima.

11. A promoção "O SEGREDO DO SUCESSO" é vetada aos funcionários da Conrad Editora, assim como de empresas ligadas.

A EGM

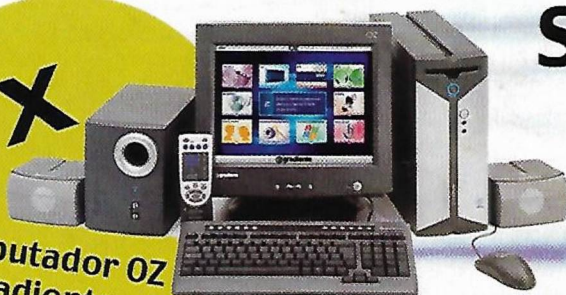
ELECTRONIC
GAMING
MONTHLY
BRASIL

completa 2 anos de muito sucesso

e você concorre a muitos prêmios.

1x

Computador OZ
Gradiente



2x

N-Gage
Nokia



30x

CAMISETAS

Descubra o segredo, seja criativo e Participe!

Promoção O Segredo do Sucesso!

Caixa Postal 07512 - CEP 06296-990
Vila dos Remédios - Osasco/SP

EGM ELECTRONIC
GAMING
MONTHLY
BRASIL

Nome completo: _____

Cidade / Estado: _____

Data de Nasc.: _____

Telefone: _____

E-mail: _____

O que faz da EGM Brasil, a maior revista de games do país? _____

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II

Esta aventura épica é um belo exemplo de RPG completo, épico e altamente fantasioso. Naturalmente, você não vai querer passar semanas e semanas jogando meticolosamente só para afiar seu personagem e deixá-lo no grau mais elevado de performance. Esqueça isso e faça com que ele suba de nível por meio de trapaças, deixe-o invulnerável e esconda-o em qualquer lugar. Mas onde está a graça? No texto aí embaixo. (Mas antes que você saia destruindo a diversão de todo mundo a torto e a direito, assegure-se de ter ativado os códigos adequados para trapacear durante o jogo, e não a partir de uma tela de menu.)

Invulnerabilidade e distorções

Os códigos abaixo ativam opções tanto para que seu personagem fique invulnerável quanto para que você distorça os níveis, permitindo que entre diretamente em qualquer um deles. Os níveis aparecem listados por abreviaturas, mas estão na mesma ordem do jogo.

Xbox: aperte e segure o botão da esquerda e o da direita e os botões A, B, X e Y. Continue segurando e pressione Start.

PS2: aperte e segure L1, R1, ▲, ■, ● e X. Continue segurando todos eles e, então, aperte Start.

Trapaceando para subir de nível

Esta trapaça bastante útil coloca o personagem com que você estiver jogando no nível 10, assegurando maravilhosos 45 pontos de façanhas e garantindo 500 mil moedas de ouro. Só dá para usar esse recurso uma vez por jogo, mas se você quiser usar de novo (para ganhar mais pontos de façanhas ou moedas de ouro), salve seu jogo, recarregue e dê entrada com o código mais uma vez. Apenas preste atenção a um detalhe: se o seu personagem já estiver em um nível mais elevado do que 10, ele voltará para trás.

Xbox: aperte e segure o botão da esquerda e o da direita e os botões A, B, X e Y. Continue segurando e pressione o botão branco.

PS2: aperte e segure L1, R1, ▲, ■, ● e X. Continue segurando todos eles e, então, aperte L2.

Jogue como Drizzt Do'Urden

Você conhece o Drizzt, não é? Ele é o lendário herói Drow de diversos livros da série *Forgotten Realms* (Reinos Esquecidos) de R.A. Salvatore. Ele começa o jogo no nível 16 com suas espadas de praxe, Icingdeath (uma cimitarra congelada +3) e Twinkle (uma cimitarra de defesa +5), e uma roupa de cota de malha mitral +4. Nunca dá para substituir essas peças, mas é possível se equipar com outras armas e



■ Drizzt tem uma cimitarra de defesa com +5. Ele não parece o Legolas?

acessórios. Drizzt é capaz de usar algumas façanhas exclusivas, como a Esfera de Gelo de Otiluke e Repulsão. Para jogar na pele dele, depois de ter completado a jornada uma vez, comece um novo game. Então role a tela para a direita quando escolher seu personagem – o nome de Drizzt aparecerá.

Jogue como Artemis Entreri

Assim como Tupac e Biggie de *Forgotten Realms*, Artemis Entreri e Drizzt não se entendem. Mas em vez de ficarem falando mal das mulheres e jogando relíquias por aí, Drizzt e Artemis entram no clima medieval e deixam que feitiços façam seu trabalho. Assim como

Drizzt, Artemis começa no nível 16 com sua arma de sempre, o Charon's Claw e uma adaga de defesa. Ele também vem com uma fantástica armadura de couro +4. Por ser um assassino, sua seleção de façanhas é parecida com a de Vhaidra, depois que ela muda de classe – além da façanha exclusiva Lâmina de Cinzas. Para jogar na pele dele, depois de vencer o jogo no modo extremo (com qualquer personagem), você poderá selecionar Artemis Entreri. Se não estiver a fim de jogar tudo de novo, pode usar a invulnerabilidade e manipular os códigos para pular para o fim do modo extremo com um personagem já existente.

STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

Luke está prestes a abrir o presente de aniversário que C-3PO lhe deu. Ele olha para o pacote e repara que a embalagem está um pouco amassada. Começa a rasgar o papel e Darth Vader aparece. "Luke..." Darth fala com sua voz rouca, de maneira ameaçadora, "isso aí é um (engasga, perde o fôlego)... regulador cardíaco Verpine!". "De jeito nenhum", rebate Luke, que termina de tirar o embrulho e abre a caixa. Sai dali um regulador cardíaco Verpine, exatamente como Vader tinha dito! "C-c-como é que você sabia?", pergunta Luke. Darth responde: "Eu (engasga, perde o fôlego)... apalpei seus presentes!". He, he. Aqui estão alguns códigos. Insira-os durante o jogo. E nunca mais permita que essa piada seja repetida. Afinal, você não está interessado em piadas sem graça, não é?

Todos os poderes da Força: segure a alavanca direita, então pressione ←, ↓, →, ↑, ↓, ↓.

Invencibilidade: segure a alavanca direita, então pressione ↓, ↑, ←, →, ↓, ↑.

Pular de level: segure a alavanca direita, então pressione ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →.

Máximo poder da Força: segure a alavanca esquerda, então pressione ↑, ↑, ↓, ←, ↓, ↑, ←.

Poder da Força ilimitado: segure a alavanca direita, então pressione ↑, ↓, ↑, ←, ↑, →.



RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

Não estamos criticando o GameCube, mas por que demorou quatro anos para esse jogo originário do Dreamcast chegar à máquina mais nova e divertida da Nintendo? Bom, agora você tem em mãos, indiscutivelmente, o jogo mais descolado da série para jogar quando seu irmãozinho, sua filha ou aquele tio mala-sem-alça acabar de jogar a maratona de *Animal Crossing*. Olha só! Até pegamos uma tela que mostra Claire com o lança-foguetes, uma das armas mais difíceis de se conseguir da história dos videogames. Por quê? Nós somos chatos pra caramba.

O Lançador Linear: é a pistola gigante que você sempre quis, no lugar daquela

maldiva besta. Para conquistá-lo, termine o modo batalha com cada personagem, em tempo inferior aos valores a seguir:

Claire: 06:00
Biker Claire: 07:30
Chris: 06:30
Steve: 10:00
Wesker: 30:00

O Lança-Foguetes: para conquistá-lo, termine o jogo com classificação A (complete toda a jornada em menos de quatro horas e meia). É uma maluquice – só que, quando você abre a tampa do seu GameCube, o timer pausa!

Destrave Steve "Annoying" Burnside: pegue as réplicas de lugar de ouro quando estiver jogando como Chris.



FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL

Pilhamos a Wasteland para recolher alguns bons e velhos personagens escondidos e armas. Prepare-se para nossa impressionante lista de itens destraváveis:

Personagens escondidos

Vários caras que você encontrará durante suas viagens podem ser arrolados para ajudar você a lutar contra os mutantes. Cada vez que termina um capítulo, mais um personagem de apoio é destravado. Depois de liberar Carbon da ameaça da matrona bandida, Patty, a heroína Vault-Tec, torna-se disponível. Assim que a cidade de monstros Los é detonada, Rhombus, o paladino de roxo, junta-se à causa. E Vault Dweller, herói do *Fallout* original, aparece para mais uma rodada de funções depois que Attis é derrotado.

Armas secretas

O SuperTaco: o Great Bambino gostaria de ter um bastão desses. Essa tora derruba inimigos pela tela inteira e faz um estrago enorme. Para descobrir o SuperTaco, vá em direção ao porto de Los. Dê uma olhada

no beco estreito atrás das últimas piscinas de dejetos industriais radioativos verdes. Haverá monstros esperando atrás das cercas. Lance granadas sobre a cerca e mate os monstros. Saia do beco e depare com o maior monstro que você já viu na vida. Use seu explosivo mais forte para derrubá-lo, e então pegue o SuperTaco.

O Canhão de Carne: esta arma tem mais do que um nome engraçado e ofensivo – tem alcance incrível, e nunca fica sem munição. O Canhão de Carne lança carne explosiva que provoca danos profundos. Para encontrá-lo, dê uma checada no setor das pontes de Los. Lembre-se que a área escondida (na frente do console para salvar o jogo) exige um salto arriscado sobre um abismo? Vá andando por cima do preteito e chegue até a ilha, mate todos os monstros na ilha de asfalto e dirija-se para o caminhão no canto de trás. Abra os armários para achar coberturas e o Canhão de Carne.

Material-bônus

A equipe de desenvolvimento

de *Brotherhood's* juntou todas as cenas intermediárias e as seqüências animadas, além de muitas cenas do making-of, para que você examine. Tudo isso pode ser acessado a partir da opção bônus no menu principal. O funcionamento básico: cada vez que você completar um capítulo, a animação que acompanha o feito é destravada e fica disponível para ser assistida para sempre. Quando você termina o jogo, destrava o seguinte material-bônus:

Pôsteres: imagens das personagens femininas do jogo, mas produzidas como se fossem fotos de calendário dos anos 50.

Ambiente: veja a arte conceitual das locações de jogo, como Carbon e Los.

Armas: dê uma checada na arte conceitual e nos planos das armas usadas no jogo.

Personagem: mais arte, mas essa seção se concentra nos personagens.

Vídeo-clipe do Skinlab: assista a um vídeo-clipe que tem como astro principal Skinlab, que forneceu algumas das melodias iradas que tocam durante as melhores cenas de ação do jogo.

1080° AVALANCHE

Não confunda o título de snowboard da Nintendo com "1090", um apelido comum para aquele corte de cabelo ridículo estilo Chitãozinho e Xororó (vem de 10% em cima e 90% atrás). Até parece que você cometeria um erro tão grotesco.

Pular níveis

Para usar estes códigos, escolha o código para incluir uma avalanche (Enter an Avalanche) do menu de opções.

Desafio final para novatos:

JAS3IKRR

Desafio final difícil: 2AUNIKFS

Desafio final para experts:

EATFIKRM

Desafio final extremo:

9AVVIKNY

Destraváveis

Tem um montão deles.

Confira a lista:

Roupas alternativas:

complete o modo Expert com qualquer personagem.

Desenhos alternativos

de prancha: recolha 18 moedas Time Trial.

Estampas alternativas

para a prancha:

recolha todas as moedas Time Trial, inclusive as Extreme.

Bones (personagem): complete o modo Extreme com Rob.

Crystal (personagem): complete o modo Extreme com Akari.

Frosty (personagem): complete o modo Extreme com Rick.

Mimi (personagem): complete o modo Extreme com Tara.

Titanium (personagem): complete o modo extremo com Kernen.

Extreme Championship: complete o campeonato Expert.

Segunda prancha para Winterborn, Once Bitten, Scaretactix, GCN e Crime Scene: recolha duas moedas Time Trial.

Prancha fina para Mind Invasion, Happiness, Cold Front, Broken Forest e DNA: recolha cinco moedas Time Trial.

Quarta prancha para 8-bit Soul, Bad Cat, Pulse, Conquest e Backbone: recolha nove moedas Time Trial.

Prancha de Mr. Beakes: ganhe dois troféus.

Avalanche NST 1080°: ganhe 15 troféus.

Prancha das antigas (controlador do NES): ganhe seis troféus.

Prancha Paintbrush: ganhe sete troféus.

Prancha Pingüim: ganhe uma moeda.

Power Painter: ganhe nove troféus.

■ PS2/Xbox

MAFIA

O cara da hora é Lucas Bertoni, o mecânico que trabalha na periferia da cidade. A chave para colocar as garras nos melhores veículos de Lost Heaven é prestar favores a ele. Quer colocar essas carangas na sua garagem? Lucas vai mostrar como encontrar vários carros caros e exóticos que pertencem à classe mais alta de Lost Heaven. Mas nada sai de graça nesse negócio, e Lucas só estará disposto a ensinar como roubar esses veículos se você fizer algumas coisinhas para ele. Suas tarefas podem incluir seguir alguém ou entregar um pacote, por exemplo. Depois da corrida na missão 6, Tommy pode começar a fazer visitas à oficina de Lucas. Vá até ele apenas quando o jogo avisar que você tem permissão para fazer isso (normalmente, acontece depois que você completa uma missão para Salieri), senão, Lucas não vai entregar nada. Lhufas.

Para aceitar uma tarefa proposta por Lucas, estacione na frente da garagem dele e entre caminhando. Converse com ele para descobrir o que você precisa fazer. Assim que terminar o serviço, volte à oficina dele. Lucas vai mostrar como arrombar um carro bacana e dizer exatamente onde você encontrará o modelo em questão. Depois de roubar o veículo, volte até Salieri para que o carro seja incorporado à sua frota. Precisa de mais informação? Pode esquecer! Ei, cuidado com os joelhos! Não, o martelo não! Aqui está um detalhamento maior de oito das missões que Lucas apresenta:

Missão 6

Na primeira vez, ele mostra como roubar um Lassiter V16 Phaeton. O carro está estacionado atrás do prédio municipal. Vá com o seu carro até o local e aproxime-se do veículo. Quando

ninguém estiver olhando, arrombe a fechadura e o carro será seu.

Missão 9

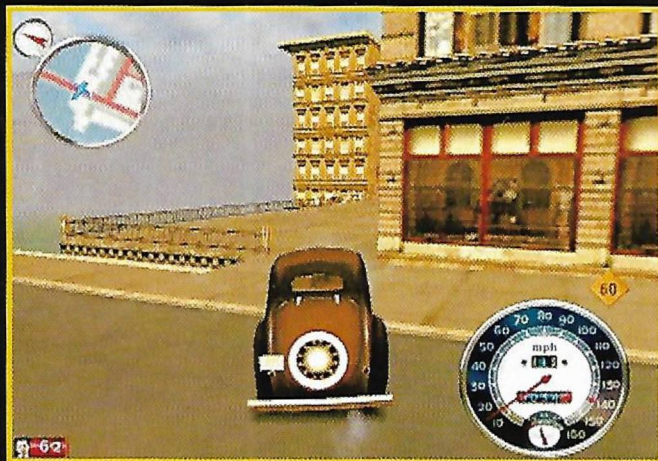
Lucas diz a você que um amigo dele está na mira da polícia. Se você for até Hoboken para avisá-lo, Lucas mostrará como roubar um Ulver Airstream. Siga o mapa até a porta da casa do cara, que está marcada com um X azul, e use o botão de ação. O mecânico reconhecerá seu esforço e mostrará como surrupiar o Airstream e o enviará a Oakwood, onde você encontrará um exemplar prontinho para ser arrombado. Caramba, arromba logo!

Missão 10

Você quer o Thor 810? Primeiro, ouça a história que Lucas conta a respeito de um segurança que gosta demais do trabalho. Siga o mapa até a casa noturna onde o segurança trabalha, dê uma surra nele e volte até Lucas. O Thor estará à sua espera na frente de uma propriedade em Swanky. Há vigias perto da casa, de modo que você precisa se aproximar com cuidado. Quando a barra estiver limpa, arrombe a fechadura e saia a toda.

Missão 15

Lucas precisa que você vá rapidinho até uma esquina e pegue um amigo dele que estava do lado errado de uma pistola. Você precisa levar o amigo dele até o hospital em New Ark o mais rápido possível. Se você não chegar ao hospital a tempo, ele morre e você dança. Se chegar lá com o cara vivo, ele vai mostrar como pegar um Bruno Speedster 851. O carro está parado no estacionamento de Central Island. Se não houver curiosos perambulando pela área, mande ver.



■ Missão 19: pare seu carro no topo e leia outras dicas para detonar o jogo

Missão 16

O Celeste Marque é uma bela máquina pela qual vale arriscar uma perseguição em alta velocidade. Lucas tem um carro que foi usado em um crime e precisa ser destruído, mas ele não tem condições de fazê-lo pessoalmente. Ele precisa que você leve o carro até a ponta da praia ao sul de Oakwood e o jogue no mar. Vá até a praia a toda, enganando a polícia com sua velocidade e suas manobras no meio do trânsito. Quando chegar lá, estacione o carro à beira do penhasco e saia. O carro sai rolando sozinho. Volte à oficina de Lucas e ele dirá onde encontrar o Marque. Desta vez, você não deve seguir as instruções dele. O carro está parado na frente de uma lanchonete no centro. Quando você começar a arrombar a fechadura, o morador vai sair da lanchonete e começar a atirar. Em vez disso, espere o cara sair da lanchonete, pegue o carro e ir para casa, em Oakwood. Quando ele estiver dentro de casa, roube o carro sem qualquer dificuldade.

Missão 17

O Lassiter Appolyon é uma belezinha e merece estar na sua garagem. Você só precisa pegar um dos colegas de Lucas no Works Quarter e deixá-lo no local que Lucas indicar. O Appolyon está estacionado em Oak Hill. O problema é que um carro assim chama a atenção. Se alguém vir você roubando, o veículo vai fazer um escarécio. Você precisa ser rápido e estar com a vida completa, só para garantir.

Missão 19

Lucas precisa que você entregue um pacotinho para um colega dele que passa boa parte do tempo embaixo da ponte East Marshall. Estacione o carro na boca das escadas que descem, asse-

gurando-se de que a porta está bem na frente da escada, para o caso de você precisar sair dali chispando. Corra pelos degraus. Você vai se deparar com o colega de Lucas, Dick, parado ali. Por azar, uns grandalhões de terno escuro virão atrás de você. Vire-se para eles e abra fogo. Os tiros podem atrair a polícia, portanto, você deve estar preparado para fugir antes que os caras morram. Volte para a oficina de Lucas e ele vai dizer onde você pode encontrar o lindíssimo Trautenberg Model J. O dono está saindo da escola Oakwood Júnior High e se dirige para o centro. Siga o cara por vários quarteirões. Pare seu carro na frente do dele e desça. Arranque o cara de dentro do carro dele e saia a toda com sua nova máquina.

Missão 20

O último carro que Lucas ensina a roubar é um Thor 812 Cabriolet, um conversível bacaninha que é ótimo para se locomover. Lucas precisa que você siga uma prostituta quando ela deixar o Hotel Corleone. Vá de carro até o hotel e espere a mulher de vermelho sair. Mantenha a mulher à vista, porque ela não aparece no mapa. Assim que você encontrar o apartamento dela, volte à oficina de Lucas e diga a ele para onde ela foi. Então, Lucas informa que o Thor está em um terreno em Chinatown. Ele só esqueceu de comentar que há uma matilha de cães maldosos vigiando o lugar. Dá para abrir o portão e tentar atirar nos cachorros, mas eles são rápidos e você não vai querer que um monte de gente veja você matando animais. Em vez disso, saia correndo, abra o portão e volte para o seu carro, entre no terreno e atrole os cães, evitando se machucar. Quando todos já estiverem no céu dos bichos, dá para roubar o carro na boa.



■ Lucas vai mostrar como roubar nas corridas de Heaven

A MAIOR COMUNIDADE DE GAMES DO BRASIL

As revistas e sites da **Conrad** falam com mais de 375.000 consumidores jovens, bem informados e sintonizados com as últimas novidades tecnológicas

BY KF

	LEITORES ATINGIDOS MENSALMENTE
 + www.egmbrasil.com.br + www.gameworld.com.br	130.000
 + www.superdicasplaystation.com.br	90.000
 + www.nintendoworld.com.br	155.000

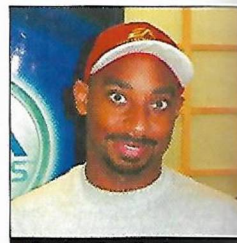
Atinja diretamente mais de 375.000 consumidores de games a cada mês e venda (bem) o seu produto. Anuncie nas revistas da **Conrad**.

Ligue (11) 3346-6075



CONRAD É MAIS GAMES!

E O OSCAR VAI PARA...



■ Por Jonathan Harris

Com o grande avanço da tecnologia empregada na criação dos videogames atuais, não é surpresa que cinema e games estejam muito mais conectados. No passado, em plataformas como SEGA Genesis e Super NES, era impossível criar um game que representasse o mundo com a mesma precisão de um filme. Atualmente, os games têm a mesma qualidade de som e imagem dos filmes e, em alguns aspectos, superam seu valor de entretenimento. Com essa tendência, não é de se admirar que as parcerias entre estúdios de cinema e empresas de jogos estejam em alta. Embora os jogadores continuem discutindo se os "games de filmes" poderão alcançar o mesmo nível de qualidade dos títulos tradicionais e preferidos dos fãs, 2003 foi um ano excepcional para a parceria entre estúdios de cinema e empresas de games. Games/filmes como *The Matrix* e *O Senhor dos Anéis: O Retorno do Rei*, alcançaram um nível de colaboração com os estúdios nunca visto antes em nossa indústria. No caso de *O Retorno do Rei*, a Electronic Arts estabeleceu uma parceria com Peter Jackson, a WETA e a New Line Cinema que permitia desde o acesso aos recursos digitais a trabalhar diretamente com o elenco. A EA tinha até um time na Nova Zelândia trabalhando com a equipe do filme. Mas mesmo com a tecnologia atual e uma cooperação tão próxima com estúdios de cinema, criar um game que complemente a experiência do filme é um grande desafio. Quem está familiarizado com o desenvolvimento/produção em importantes softwares sabe que, hoje em dia, a criação de um novo título lembra muito a de um filme. Existem roteiristas, artistas gráficos, animadores, designers de som, diretores, produtores... É um processo criativo. Em projetos originais, cada membro da equipe tem um papel a desempenhar em uma sequência de eventos relativamente simples. Mas no caso de games baseados em filmes e agendados para serem lançados junto com eles (às vezes, até antes), o trabalho dessas talentosas pessoas muda um pouco. Por exemplo, o roteirista/designer precisa adaptar a história ao formato do game – isso significa criar fases baseadas em sequências importantes ou escolher um momento dramático e transformá-lo em uma atraente experiência interativa. Ao mesmo tempo, o roteiro do filme muda enquanto ele está sendo rodado – personagens são incluídos e excluídos, cenas são acrescentadas e retiradas e, algumas vezes, até as reviravoltas da história são modificadas. Tudo isso requer uma tremenda dose de flexibilidade, criatividade e adaptação por parte da desenvolvedora do game.



Podemos esperar para o futuro vários projetos de desenvolvedoras que estão trabalhando em parceria com produtoras de filmes. Alguns, como os novos *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban* e *Spider-Man 2*, fornecerão a tradicional reconstrução da história, mas com a opção de explorar mais a fundo o mundo do filme e desvendar aspectos apenas citados rapidamente nele. Outros se basearão no design de *The Matrix*, lançado no ano passado, em que o game foi uma extensão literal do longa, acrescentando elementos e personagens que ampliaram a história, enriquecendo a experiência de quem vai ao cinema e de quem joga o game. E em alguns casos, como no novo *007: Everything or Nothing* está muito próximo de um filme em questão de design e visual, além de contar com seu próprio tema musical, que será incluído na lista de hits associados à franquia de cinema. Talvez, a maior recompensa para as desenvolvedoras seja a tendência, cada vez maior, de se produzir filmes baseados em games. Os mais recentes títulos que estrearam na telona foram *Tomb Raider* e *Resident Evil*, que alcançaram um sucesso razoável, mas há também adaptações de games mais antigos, como *Mortal Kombat* e *Super Mario Bros.* Com o crescimento do mercado de games e o aperfeiçoamento da qualidade de seus produtos, podemos esperar mais atenção dos grandes estúdios de cinema e, conseqüentemente, grandes produções.

Até agora, a lista traz *American McGee's Oz*, uma parceria de Jerry

Bruckheimer com a Disney, e os recém-lançados *Far Cry* e *Prince of Persia: The Sands of Time*, que também estão programados para estrear nos cinemas. As indústrias de cinema e de música trabalharam lado a lado, durante décadas, e agora que o setor de games conquistou seu espaço, seus produtos também foram adicionados ao pacote. Isso significa games com grandes orçamentos, melhores produções e, o mais importante, conteúdos mais atraentes para os jogadores.

— O norte-americano Jonathan Harris é o gerente de marketing da Electronic Arts Brasil.

NOVO!

PING PONG[®]

GAMES

COMPLETE SUA COLEÇÃO
COM AS MAIORES FIGURAS
DO MUNDO DOS GAMES!

Nintendo[®]



ADAMS[®]

Promoção válida de 26/01/2004 a 26/05/2004 em todo o território nacional. CA CAIXA nº 5-0818/2003.

Game materials are property of their respective owners.

Used with permission. © 2004 Nintendo.

OS GAMES MAIS IRADOS DA CIDADE ESTÃO AQUI



TUDO EM ATÉ 12X



VIADUTO SANTA IFIGÊNIA
66 - BOX 410/412
TEL: (11) 3328 6823
(11) 3328 6824

