



GOLDENEYE 2 REVELADO!

EMAIS: Metrod Prime 2, Halo 2, GTA: San Andreas, Half-Life 2 e os principais games da E3

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

EGM **ELECTRONIC GAMING MONTHLY** BRASIL

EGM



ZIFF DAVIS MEDIA
AUTHORIZED PUBLISHER

É o horror!

RESIDENT EVIL 4

Tudo sobre o melhor game da série

Exclusivo

ZELDA, XENOSAGA

e 13 RPGs que você vai jogar em 2004

Você pediu

NINJA GAIDEN

Review e estratégia especial

Só aqui!

DEATH, JR.

Telas exclusivas do primeiro game para PSP

A VITÓRIA DO PC

- Por que o brasileiro joga cada vez mais no computador
- Futuro: os consoles estão mais parecidos com os PCs
- Produtores brasileiros: dá para ganhar dinheiro com games



+ DE
100
JOGOS!

COUNTER-STRIKE:
CONDITION ZERO



SPUNKY CELL:
PANDORA TOMORROW



FAR CRY



■ Chrome ■ The Suffering ■ MTX: Mototrax ■ Rainbow Six 3
■ Pitfall: The Lost Expedition ■ Samurai Jack: The Shadow of Aku
■ Seven Samurai 20XX ■ Crimson Sea 2 ■ Eye Toy: Groove



Maio de 2004

#26

www.gameworld.com.br

R\$ 6,90



Se o anúncio já é inte



Chegou Eternia. Faça parte deste mundo.

Primeiro jogo de RPG todo em português e produzido no Brasil. Atualização constante. As aventuras mudam no



infa®

ativo, imagine o jogo.



momento em que você joga. Capacidade para milhares de participantes. Sacis, caiporas, lobisomens e muitos outros seres do folclore brasileiro. www.einfa.com.br





O PC dominou

Admito que a frase acima parece simplista demais, mas ela consegue resumir relativamente bem a atual situação da indústria de games no Brasil. Para não parecer que estamos apenas generalizando, vamos aos fatos.

1. As principais empresas fabricantes de consoles de videogame, como a Nintendo, Sony e Sega, não possuem representação no Brasil. Por outro lado, as principais fabricantes de softwares para PC (Atari, Electronic Arts, Ubi Soft, Vivendi) possuem escritórios no país e lançam regularmente novos produtos no mercado.

2. O preço de um jogo para videogame é quase duas vezes maior que um mesmo jogo para PC, sendo que muitas vezes a versão para computador consegue alcançar um nível gráfico e sonoro bastante superior. Isso porque...

3. ...diferente dos consoles, o PC é uma plataforma aberta, ou seja, pode ser atualizada sempre, tecnicamente falando. O jogador consegue melhorar a performance de sua máquina (se tiver condições para isso) e, assim, obter maior qualidade de um game.

E não se pode esquecer também que a ascensão do computador como plataforma de jogo se deu muito graças ao sucesso das Lan Houses, que permite que o consumidor tenha acesso à tecnologia de ponta por um custo muito baixo.

De fato, tudo conspira a favor dos PCs. E essa tendência não ocorre apenas no Brasil, mas na indústria mundial, de modo geral. Ou você ainda não notou que os consoles estão cada vez mais parecidos com os computadores? Jogadores, fabricantes e até a EGM Brasil: estão todos rendidos ao potencial do PC como máquina de diversão. Leia nossa matéria especial na página 50 e comprovare essa tese você também.

— Pablo Miyazawa
pablo@conradeditora.com.br

Número 26 - Maio de 2004

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, Keiven Frank
Revisora: André Aguiar

COLABORADORES
Renato Viliegas, Eduardo Trivella, Fabio Santana, Eric Araki, Ronny Marinoto, Marcel R. Goto, Fabio Michelim, Cassiano Barbosa, Théo Azevedo, Alberto Alegretti Jr., Felipe Azevedo, Daniel Nieuewethausen (textos); Michelle Veronese, Ana Ban (tradução e adaptação); Denis Takata, Homero Letonai (arte); Alex Borges (capa), Ed da Silva Rodrigues (ilustrações)

PRÉ-IMPRESSÃO
Supervisor: Alexandre Monti
Secretário Gráfico: William Domingos

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS
Coordenador: Alexandre Cardoso da Silva
Elaboração 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 Eschigatti
Executivos de Venda: Graça Lemos, Rafael Ferreira
Assistente Comercial: Krielys Camillo
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: Jilva Tavares

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

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
Suporte Técnico: André Jaccon

EGM Brasil
Edição 26, maio de 2004, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda.
ISSN 1516-1892.

ATENDIMENTO AO LEITOR
Felipe Rasolio e Regina Teodoro
Número de atendimentos, sugestões, dúvidas, reclamações, etc.: (11) 3346-6088 Fax: (11) 3346-6078
atendimento@conradeditora.com.br

Redação, Publicidade, Administração e Correspondência:
Rua Simão Dias de Fonseca, 93, Acilimção,
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, uma das maiores editoras constantes na edição da EGM Brasil, que foram originalmente publicados na edição norte-americana, sob 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."

NOSSA EQUIPE

Confira quais são os games preferidos da equipe EGM no mês



ODAIR BRAZ JUNIOR
O Junior está de férias, mas sua alegria vai durar pouco. A E3 começa assim que ele voltar. Lá vem bomba!
Favoritos: Beetle Adventure Racing, XIII.



BEATRIZ SANT'ANA
O Beatriz treinou muito para jogar WarrioWare, a Bia passou a se comportar de um jeito estranho. Esperamos que esse jogo, esse jogo que passe logo.
Favoritos: Eternal Darkness, Pitfall.



EDUARDO TRIVELLA
O Trivas treinou muito para jogar Splinter Cell. Agora, ele sempre usa camuflagem durante o expediente.
Favoritos: Pandora Tomorrow, Vice City.



ERIC ARAKI
O espírito do Eric mora na redação. Dizem que seus bichinhos rondam a editora durante a noite. Saudades?
Favoritos: Pokémon, Ragnarok.



FABIO SANTANA
O Fábio é um especialista em cultura inútil gamística. Logo sairá um livro, mas ele não admite!
Favoritos: Ninja Gaiden, FFXI.



ANA FRANCO
Quer agradar a Ana? Dê a ela um brinquedo para colocar em cima do computador. Olha a coleção detal!
Favoritos: Fight Night, EyeToy.



KEIVEN FRANK
Tentamos convencer o Keiven a jogar outros games. Mas ele só quer saber de futebol! Que belezão!
Favoritos: tudo de Winning Eleven.



DENIS TAKATA
Poucas coisas tiram o Denis do sério, a fome, o sono, as correções de páginas... não mora com o canal!
Favoritos: Red Alert 2, Seaquest.



HOMERO LETONAI
Eu disse que você não reconheceria o Homero. Agora, está dizendo que ele vai mudar seu nome para "Arnold".
Favoritos: Dinimusha 3, Ninja Gaiden.



RENATO VILIEGAS
Quando trabalhava aqui, o Renato mal escrevia. Foi só sair, e olha aí: cinco reviews!
Favoritos: Siren, Pandora Tomorrow, WarrioWare.



MARCEL R. GOTO
Ele saiu do retro para fazer nossa matéria sobre PC. Agora, prepare-se para um ano sem ouvir falar dele.
Favoritos: UT2004, King Of Fighters 03.



FELIPE AZEVEDO
Tadinha do Mega. Depois de jogar Siren, ele só tem sonhos com japas esquisitas.
Favoritos: Siren, Pandora Tomorrow, Ninja Gaiden.



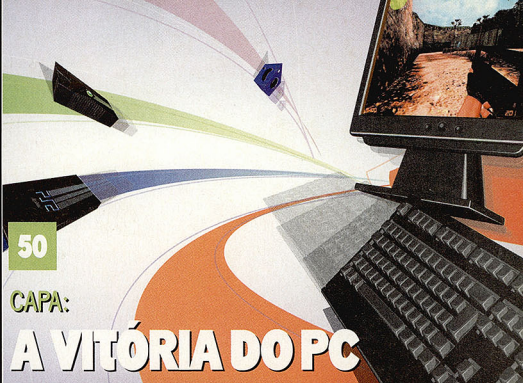
RONNY MARINOTO
O Ronny não gostou da "foto" que usamos há algumas edições, por isso esta cara de bravo.
Favoritos: Ninja Gaiden, Samurai Jack, Rainbow Six 3.



THEO AZEVEDO
Abusamos de nosso especialista em PC nesse mês: reviews, top 10, colunas... só faltou um aumento!
Favoritos: Erima, UT2004, Chrome.



DANIEL NIEUEWETHAUSEN
O Daniel, produto da EGM topa tudo. Neste mês, ele jogou, detonou e escreveu. No próximo, vai fazer o café.
Favoritos: Ninja Gaiden, Splinter Cell.



50

CAPA:

A VITÓRIA DO PC

A EGM Brasil explica por que o computador doméstico é a melhor opção para o jogador brasileiro

EDITORIAL, NOSSA EQUIPE

04 "Ai, como meu filho é bonito!"

EMAIL

06 Veja se sua carta foi escolhida

START

12 ERINIA

Conheça o primeiro MMORPG totalmente brasileiro. Você encontra o CD do jogo grátis nesta edição

18 E3

Saiba antes quais serão as grandes novidades da feira mais esperada do mundo dos games

22 RESIDENT EVIL 4

O horror sobrevive e volta cada vez melhor

26 CELULAR

Já conhece o novo N-Game?

28 MUNDO PC

Sid Meier, produtor do famoso *Pirates!* conversou com a EGM Brasil

32 DEPOIS DO JOGO

Hora de saber como foi a produção de *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*

33 EM BREVE

Pegue sua agenda e anote a data dos lançamentos

34 PSP

Mostramos as primeiras imagens de um game para o PSP

38 QUARTERMAN

O fofaqueiro dos games tenta descobrir tudo o que rola no submundo

E MAIS

76 ESTRATÉGIA

NINJA GAIDEN

Você pediu e nós mostramos como conseguir as 50 Scarabs

80 DICAS

Splinter Cell: Pandora Tomorrow, *007 Everything or Nothing*, *Max Payne 2: The Fall of Max Payne*, *Wrath: Unleashed*

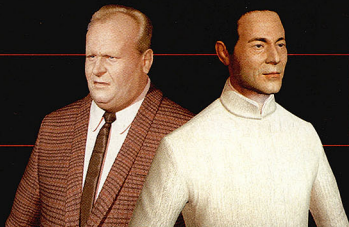
84 GAME OVER

E NÃO ESQUEÇA DA E3!

Mais de mês da E3, você deve saber: É a melhor cobertura da maior feira de games do mundo você encontra no portal www.gameworld.com.br. A equipe da EGM Brasil estará cobrindo o evento de direito de Los Angeles, trazendo a você todas as novidades e surpresas do evento. Confira! E no mês que vem, a cobertura é aqui na revista. Você aguenta esperar até lá?

PREVIEWS

- 38 JAK III/RATCHET & CLANK III
- 39 GOLDENEYE 2
- 40 THE CHRONICLES OF RIDDICK
- 41 OMEGA SUPREME
- 42 PREVIEW ESPECIAL RPG



REVIEWS

A única revista que traz três analistas para cada jogo

- 59 FAR CRY
- 60 COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO
- 61 CHROME
- 62 THE SUFFERING
- 63 EA SPORTS: FIGHT NIGHT 2004
- 62 MTX: MOTOTRAX
- 63 PITFALL: THE LOST EXPEDITION
- 64 RAINBOW SIX 3
- 65 SAMURAI JACK: THE SHADOW OF AKU
- 66 SEVEN SAMURAI 20XX
- 66 CRIMSON SEA 2
- 67 EYE TOY: GROOVE
- 68 BREAKDOWN
- 68 UNREAL II: THE AWAKENING
- 69 TENCHU: RETURN FROM DARKNESS
- 70 SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
- 73 NINJA GAIDEN
- 74 WARIOWARE INC., MEGA PARTY GAMES
- 75 SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW



64

RAINBOW SIX 3



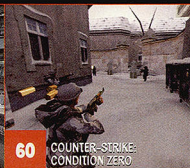
74

WARIOWARE INC.



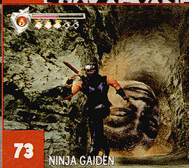
59

FAR CRY



60

COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO



73

NINJA GAIDEN

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

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

carta do mês

RESPOSTA DO MÊS

Trivella, Trivella, Triveeeeeeeita! Suas notas não são 100% boas. Existe 50% de chance de você dar uma nota boa para um game e às vezes, dá uma nota alta demais. Para você dar notas e escrever melhor, reveja seu texto e não escreva o mesmo que as outras pessoas, varie mais. Garanto que com essas dicas você vai melhorar muito. Isso também vale para outros que também cometem erros. O caso do Eric é igual ao seu, mas com uma coisa a mais. Em todos os reviews tem estas frases: "Você já ouviu falar na(o)...?" e "Você já jogou...?". Fale mais sobre o game, não crie outro assunto, só pense no jogo que você irá escrever. Fico triste quando os games de que eu gostei tiram notas abaixo de 8,0, mas se tiram 10 fico pulando pela casa inteira. Minha nota para a EGM varia de 8,5 a 10.

Luiz F. Poli de Figueiredo
São Paulo/SP

Luiz, o Trivella saiu de seu retro espiritual em Cotia só para responder à sua carta: "Luizinho, meu menino, se você acha que escrevo mal, por que copiou minha idéia escrevendo 'Trivella, Trivella, Triveeeeeela' no começo da sua carta, como eu fiz no meu review de *MGSII*? Não sei se você sabe, mas eu nunca sei o que os outros escrevem sobre um game antes da revista ser publicada. Portanto, não tem como eu, deliberadamente, escrever a mesma coisa que outro analista. Se isso acontece vez por outra, é pura coincidência. E você não acha que está sendo óbvio demais quando diz que existe 50% de chance de eu dar uma nota boa para um jogo? Se existisse um prêmio de "Óbvio Ululante do Ano", ele estaria em suas mãos nesse momento. Lembre-se: você não é obrigado a gostar das mesmas coisas que eu, e eu não sou obrigado a gostar das mesmas coisas que você. Portanto, nada mais natural uma nota dada por mim, às vezes, ser diferente de uma nota dada por você. Mas uma coisa posso afirmar: eu trabalho com games desde antes de você nascer, então, desse assunto eu manjo bastante". Respondeido?

Pedro Henrique
Ceilândia/DF

Pois é, Pedro. Nós usamos tanto a nossa bola de cristal para fazer a matéria sobre o futuro dos consoles na EGM Brasil número 25, que ela acabou se quebrando. Portanto, teremos que esperar até a E3 para descobrir se existe uma grande bomba escondida nas produtoras de games. Mas como a EGM vive à frente do seu tempo, preparamos uma matéria especial sobre os grandes (e esperados) lançamentos previstos para a próxima feira. Confira!

NÚMEROS ATRASADOS? É AQUI MESMO!

Sou fã de vocês, mas estaria mentindo se dissesse que não perdi nenhuma edição. Eu queria saber qual nota vocês deram ao game *DBZ Budokai 2*, pois essa é umas das edições que eu perdi.

OH, DÚVIDA CRUEL!

Olá, pessoal da EGM Brasil! Bom, antes de tudo, gostaria de deixar claro que esta revista é fantástica! Eu a acompanho há pouquíssimo tempo, desde o número 22, e estou gostando do que tenho visto. A prova disso é que eu leio e releio a revista, três ou quatro vezes! Quero pedir um conselho: gostaria de saber qual *First-Person Shooter* para *PlayStation 2* tem grande quantidade de ação e adrenalina,

qualidade em termos de gráficos e que não seja muito repetitivo. Já pensei em *SOCOM II* e *Freedom Fighters*, mas como nunca joguei, não os conheço bem. Qual game vocês me aconselharam?

Luiz Paulo Sampaio
Rio de Janeiro/RJ

Quer jogos bons de tiro? Pode ir na fé atrás dos dois que você citou,

(apesar de *SOCOM II* ser um TPS, não um FPS). Mas se você quer pauleira "com história", corra atrás de *Red Faction I e II* e *TimeSplitters I e 2*. *Rainbow Six 3* é um excelente FPS baseado em esquadra, tem mais ação que os anteriores e está disponível desde março.

TUDO ACONTECE NA E3

Olá, pessoal da EGM Brasil! Eu estava





ATACADO DOS GAMES

O mais completo atendimento para você!

Jogos • Acessórios • Consoles
Assistência Técnica • Destravamentos



Promoção
Mega Brasil 3
1 Cartucho +

R\$ 75,00

DISTRIBUIDOR



PLAYERS

DISTRIBUIDOR



INTERACT

www. **Loja Virtual**
adgames
.com.br

221-0547 / 221-8674

Rua Santa Ifigênia, 213 - 3º Andar - Sala 34/35 - Centro - SP

Espero que a revista continue tão e bem editada como é.

Fábio Lujan Bebedouro
São Paulo/SP

Fábio, vamos fazer o seguinte: sua coleção está incompleta, e isso não é legal. Você está sendo muito preguiçoso ao nos pedir a nota desse game! Anote este número: (11) 3346-6191. Ligue e converse com a Regina, que cuida do envio de números atrasados da EGM Brasil. Você não tem desculpa para deixar sua coleção capenga...

ESCOLA DE GAMERS

Galera da EGM, sei que vocês já escreveram sobre cursos para quem quer se tornar um profissional do mundo dos games. Mesmo assim, quero mais informações. Será que dá para falar mais sobre esse assunto? Obrigado!

Renan Gomes
Via e-mail

Tenho 16 anos e adoro a EGM! Queria que vocês me falassem qual curso devo fazer para trabalhar com videogame. Acho que essa é a minha vocação! Também queria saber onde posso trabalhar e onde posso conseguir um estágio nessa área. Eu adoro a Nintendo, tanto que tenho um NES com controles e jogos. Houve época que eu tinha uns cinco videogames em casa. Queria dar parabéns, mesmo que atrasado, pelo aniversário da EGM. PARABÉNS!

Adalberto Alencar
Brasília/DF

Bom, Renan, Adalberto e outros

tantos leitores que querem trabalhar com games, guardem! Em breve, publicaremos mais uma matéria explicando o que os leitores devem fazer. O que vocês não podem que nós não atendemos? Bem, espera aí, também não é assim...

TRILHA SONORA DE RESPEITO

Olá! Gostaria de obter a ajuda de vocês para saber qual é o nome dos cantores e bandas que estão na trilha sonora do jogo GTA: Vice City. De tanto ouvir quando meus filhos estão jogando, acabei gostando. Será que vocês podem me ajudar?

Eleni
Via e-mail

Lógico que sim! Essa trilha sonora é boa mesmo. Mas, no lugar de passarmos o nome de toda a galera que toca, vamos simplificar: www.vicecityradio.com. Tá tudo lá!

ANIVERSÁRIO? E OS PRESENTES?

Galera da EGM Brasil, vocês nunca fizeram revista melhor que a edição número 25. Estava tudo muito interessante de se ler, o complemento com informações dos 50 games estava bem legal, as promoções estavam ótimas... enfim, vocês fizeram bonito na edição de dois anos. Porém, notei algumas falhas: 1. Cade os pôsteres? Apenas uma edição teve pôster (já faz tempo) e parece que vocês esqueceram disso completamente. 2. Caramba, quanto erro na hora de escrever os textos! E faz tempo que isso anda ocorrendo. No começo da matéria de capa, já estava faltando alguns espaços entre as palavras. Muitos erros vêm acontecendo, alguns bem claros. Bom, de qualquer

ESPAÇO DO LEITOR

Você nos conhece bem, vê as nossas fotos nos editoriais e tudo mais. Então, está na hora de conhecermos você, leitor! Mandê fotos e conte-nos sua história de vida envolvendo os videogames e a sua EGM Brasil. Aproveite a chance de ver sua cara na maior revista de games do país! As melhores fotos e histórias serão publicadas aqui na seção EGMMail. O Rogério Bordini, de Amparo/SP teve a honra nesta edição. O próximo pode ser você!

nos games. Meu primeiro console foi o Atari, depois o Phanton System, em seguida, o Mega Drive. Continuei com o Super NES, logo depois com o PlayStation, mais tarde com o DreamCast e hoje, com 14 anos, tenho o meu fabuloso PS2. Sou tão viciado que aqui na minha cidade sou conhecido de "game-maniaco", sou famoso também por fazer montagens com fotos de super-heróis! E isso, sempre com a ajuda de vocês! O que seria de nós, gamers, sem vocês da EGM Brasil? Continue sempre assim! "

"Quando eu tinha quatro anos de idade, já mandava muito bem

Rogério Bordini
Amparo/SP



forma, vocês são a revista de game mais completa do Brasil. Continuarei comprando, com ou sem pôster, com ou sem erros.

Renan Luis Prado Ferreira
Bragança Paulista/SP

1. Há tempos, a equipe da EGM Brasil estava planejando um brinde na revista. E nesta edição, finalmente conseguimos encantar o CD de um jogo nacional, um fato inédito

da história da EGM (e se bobear, de todas as publicações do gênero). Tivemos apenas uma edição com pôster porque os leitores simplesmente não se manifestaram a respeito. Não escreveram se gostaram ou não. Logo, chegamos à conclusão que tal brinde poderia ter passado despercebido. Então, por favor, se manifestem! 2. Quem dice qui existissem eros na rhevistas? Oce tá snedo muito duro coma genete...

C
A
C
T
O
S
D
O
S
S
A
P
O

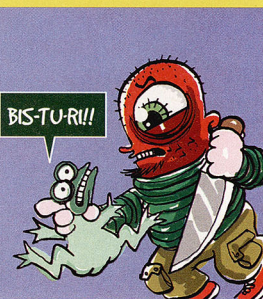
VOCÊ QUER APENAS ASSISTIR A APRESENTAÇÃO DE UM JOGO, MAS UM SAPO ACHA QUE VOCÊ NÃO SABE INICIÁ-LO...



VOCÊ QUER EXPLORAR TODA UMA SALA, MAS UM SAPO ACHA QUE VOCÊ NÃO CONHECE O CAMINHO...



VOCÊ QUER FAZER UMA DISSECÇÃO, MAS UM SAPO ACHA QUE VOCÊ MATOU A AULA DE BIOLOGIA...



ELETROMÍL



DAM

A MELHOR LOJA DO BRASIL

O Melhor Preço e a Maior Garantia

VENDA - TROCA - CONSERTO DE VIDEOGAMES

Vendemos também via SEDEX



**Destramamento de PS2 feito na hora, orçamento grátis!
Compramos Vídeo Games!**

**SUPER
OFERTA**

**MEMORY CARD DE PS2
ORIGINAL POR**



ORIGINAL

67,50

PROMOÇÃO

Desbloqueio de PS2 e XBox com os melhores chips.
GARANTIA TOTAL!



SEGA



Rua Santa Efigênia, 348 - 1º Andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - S. Paulo - SP
Horário de Funcionamento: 2ª a 6ª das 08:00 às 18:00h - Sáb das 08:30 às 17:00h
Fone/Fax: (11) 221.1740 — 3362.2306 — 3337.0158 — 3337.5557 — 3324.9854

Visite Nosso
— Site —

www.eletromilgames.com.br

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: WWW.SUBMARINO.COM.BR • A17 (021) 2275-2340 • AMERICANAS.COM • BLANC JAROM SUL (011) 3749-1000 • BITS GAMES LAURA IBIRAPUEIRA (011) 5535-1670 • BRINQ. LAURA MORUMBI (011) 5181-5261 • BRINQ. LAURA PLUSH (011) 5181-3973 • BRINQ. LAURA SHOP. PAULISTA (011) 251-2818 • BUY CLICK (021) 2275-2340 • CARDSMANIA (011) 3340 • GAME TEC. (021) 2559-6444 • GAME BIT (011) 4799-8100 • GAME LAND COPACABANA (021) 2547-3370 • GAME STORE (011) 6941-4278 • GENESIS GAMES (062) 215-5384 • GRGAMES.COM.BR (024) 2242-8887 • LEITURA MEGA STORE BH SHOP. (031) 3286-6690 • LEITURA MINAS SHOP. (031) 3426-1101 • LEITURA SAVASSI (031) 3287-2002 • LEITURA VITÓRIA (027) 3345-1905 • MEGAMÍDIA BOURBON COUNTRY (051) 3345-9655 • PAULISTA (011) 3283-1466 • 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 • POIRÃO GAMES (015) 3285 3743-4792 • PREMIER VIDEO (Z. OESTE) (011) 3865-2904 • PREMIER VIDEO (Z. OESTE) (011) 3021-3636 • PRESENTES ARIGATO SHOP. IBIRAPUEIRA (011) 5561-9511 • SHOP DAN INFO. METRO LIBERDADE (011) 3207-5222 • BARÃO DE TATUÍ (015) 233-8295 • TEXAS FILM EXTRA (015) 232-3357 • THREE WORLD GAMES (015) 234-1584 • TOP GAMES (013) 3284-3272 / 3284-5618 • TOY MANIA (021) 2275-8082 / (021) 3982-8587 • TWM UZ GAMES SHOP ARICANDUIVA (011) 6721-1999 • UZ GAMES SHOP. EL DORADO (011) 3814-4888 / 3012-5151 • UZ GAMES SHOP. MORUMBI (011) 5182-2211 • UZ GAMES SHOP. TATUAPÉ (011) 6192-3258 • UZ GAMES TOYS (011) 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) 3265-7020 •

EXCLUSIVIDADE



KIT EXCLUSIVO
• EDIÇÃO LIMITADA •
KIT EXCLUSIVO

Nintendo



(031) 3279537 • BLANC PLAZA SUL (011) 5073-6012 • BRINQ. LAURA C. NORTE (011) 6222-2412 • BRINQ. LAURA HIGIENOPOLIS (011) 3661-6864 • BRINQ. 3814-0402 • COBRINHA GAMES - TAUBATÉ SHOPPING (012) 3695-1155 • COBRINHA GAMES - ROD. VELHA (012) 221-1255 COMICS GAMES (011) 3422-0164 FNAC CAMPINAS (019) 3709-9000 • FNAC RJ (021) 2431-9292 • FNAC SP (011) 3097-0022 • FRATELLO GAMES (011) 3362-2206 • GALAXIA (085) 241-INSTANT KOLOR (011) 3032-3326 • LEITURA BIG (031) 3391-3252 • LEITURA CIDADE (030) 3271-5282 • LEITURA ITAÚ SHOPPING (031) 3363-5030 • MEGAMIDA BOURBON IPIRANGA (050) 3339-3018 • METROPOLIS GAMES (011) 3328-6827 • MICROPLUS VILA LOBOS (011) 3021-9947 • MICROPLUS 1919 • POWERNICK (011) 4193-1004 • PRECISÃO SJ RIO PRETO (017) 227-7997 • PREMIER VIDEO (Z. SUL) (011) 3721-0777 • PREMIER VIDEO (Z. SUL) (011) SIL GAMES (011) 3872-8335 • TAYCOM (011) 5073-8204 • TERRAMÉDIA (011) 3347-5703 • TEXAS FILM ESPLANADA SHOPPING (015) 224-3581 • TEXAS FILM PRESENTES (011) 5506-6068 • UNION SHOP ABC (011) 4994-7541 • UZ GAMES CENTER NORTE (011) 6251-0511 • UZ GAMES IBIRAPUERA (011) 5536-4523 • 3812-5151 • UZ GAMES VILA MARIANA (011) 5572-4145 • UZ GAMES WEST PLAZA (011) 3673-5998 • VILA SET (011) 3846-7161 • WAT ELETRONICA (081) 3467- WWW.PREMIEREVIDEO.COM.BR • WWW.SSGAMES.COM.BR (011) 3328-6802 • YUPI BRINQUEDOS (014) 3226 1212 • ZYZ BRINQUEDOS (031) 3286-1860

Cadastre sua revenda

(11) 6236-1157

Atendimento exclusivo para revendedores

Não atendemos a consumidor final



start

o que rola de melhor no mundo dos games

DO BRASIL PARA O MUNDO

Conheça Erinia, o primeiro MMORPG 100% nacional

Por Théo Azevedo

Três anos de desenvolvimento, cerca de 15 profissionais envolvidos, grana investida do próprio bolso e muita vontade de provar a competência da indústria de desenvolvimento de games do Brasil. Estes são alguns dos principais ingredientes por trás de *Erinia*, o primeiro MMORPG para PC genuinamente brasileiro, obra da novata Ignis Games e que você ganha de presente nesta edição da EGM Brasil. A identidade tupiniquim vem, principalmente, da inspiração em elementos do folclore nacional. "Ao contrário do que se imagina, há muito para se mostrar em relação aos nossos mitos, frutos da mistura da cultura original indígena à do europeu colonizador e à do negro escravo", explica César Augusto Barbado, diretor-presidente da Ignis, baseada em Niterói, Rio de Janeiro. Portanto, considere-se avisado e não se surpreenda se você topa com homens-do-saco, sacis e lobisomens em suas andanças por *Erinia*. Esses são alguns dos mais de 130 personagens hostis do game. A cultura brasileira está em todos os cantos do jogo. Imagine que é possível fazer um "trabalho" (macumba, em bom português) para prejudicar outro jogador, consultar o além para descobrir se alguém lhe deseja o mal e, claro, desfazer a macumba numa sessão de descarrego. Não, a Igreja Universal não está patrocinando esse jogo!

Ambientado em um mundo medieval imaginário,

Erinia tem números dignos de respeito. Ao todo, são 184 personagens envolvidos na história, que variam de magos e guerreiros a informantes, passando por índios, padeiros, etc. Tecnicamente, a estrutura "made in Brazil" tem méritos indiscutíveis. Afinal, criar uma tecnologia do zero não é nada fácil. A ilha de Tuorhence, cenário de *Erinia*, tem impressionantes nove milhões de metros quadrados, preenchidos por praias, cidades, pântanos e florestas. É perceptível o belo trabalho realizado pela Ignis nos gráficos, em especial, nos efeitos das magias e nas mudanças de ciclo entre dia e noite,

que incluem névoa e sombras. Aliás, o período do dia influencia no comportamento de algumas criaturas, que preferem realizar incursões noturnas.

Uma festa entre amigos

Na essência, *Erinia* é um RPG de ação com muita pancadaria e cliques de mouse — nada radicalmente diferente do que estamos habituados a ver por aí. No começo, caçar monstros é a atividade dominante. Depois que seu personagem evoluiu alguns níveis e aprende truquezinhos novos, surgirão "quests" (ou missões) mais desafiadoras.

Erinia foi produzido sob medida para adaptar-se a diferentes perfis de jogadores, tanto o casual, que está mais a fim de pancadaria, quanto o avançado, apreciador de um bom RPG. Aos que se enquadram no segundo caso, *Erinia* oferece um bom número de alternativas de interpretação de papéis.

Que tal ser um caixeiro-viajante? Você pode ajudar as cidades pelas quais passa e até virar um membro ativo da Liga dos Caixeiros-Viajantes. Se você fizer um estilo mais machão, pode tentar a carreira militar, alistando-se na Guarda Paralela. É uma vida nobre e cheia de grandes emoções, já que envolve zelar pela segurança das cidades, caçando sequestradores

PARA JOGAR ERINIA

Leitor da EGM Brasil joga de graça por quinze dias

Não é preciso ter um PC muito poderoso para se jogar *Erinia*. A configuração mínima é Pentium II 300, com 64 MB de RAM, placa de vídeo SIS Onboard e conexão discada. Mas a Ignis recomenda pelo menos um processador com 500 Mhz, 128 MB RAM e placa de vídeo TNT2

ou Voodoo 3 de 16MB, para uma melhor experiência de jogo. Você, leitor da EGM Brasil, tem direito a 15 dias de jogo grátis, através do CD encartado nesta edição. Se quiser jogar mais, é preciso pagar uma mensalidade de R\$ 14,90, que dá direito a um número ilimitado de horas de jo-

go. A Ignis Games diz que haverá facilidades em planos de pagamento trimestrais e semestrais. O pagamento poderá ser feito por cartão de crédito, débito em conta e boleto bancário. Este último, inclusive, poderá ser pago em casas lotéricas (ninguém merece fila de banco).



ENTRE MAGOS E DRAGÕES Por dentro do enredo de Erinia

A história de *Erinia* está intimamente ligada à saga de um mago, Hur, ex-escravo de um dragão. Hur conseguiu vencer seu algoz em um confronto direto e adquiriu parte de seus poderes, livrando a humanidade das bestas que impediam o seu progresso. Para alcançar tal façanha, Hur invocou o Ritual do Banimento, abrindo uma fenda dimensional, o Portal dos Mundos, expulsando as bestas para o outro lado. Tudo seria perfeito se alguns humanos não tivessem, inadvertidamente, passado para o

outro lado. Diante disso, Hur viu-se obrigado a segui-los e a ensiná-los a se proteger das bestas, até que progredissem o suficiente para enfrentá-las. O mago profetizou o momento da libertação de seu povo, o povo de Hur, e o instruiu a viver em segurança nas grandes cavernas das montanhas. Passaram-se mil anos até o cumprimento da profecia: quando um grande cometa cruzou os céus e elevou o nível das águas, o povo desceu das montanhas para conquistar a ilha de Tuorhence. Natural-

mente, os monstros não se entregaram facilmente, e um longo e turbulento período teve início. Mesmo assim, o povo de Hur conseguiu progredir e estabelecer três cidades fortificadas em Tuorhence, interligadas por uma rede de caminhos nem sempre seguros. E é em Aquilonius, a Cidade do Norte, que começa a sua jornada. Participar do cotidiano do local e ajudar a tornar a ilha um ambiente realmente seguro é importante, mas vencer as bestas e confirmar a realização da profecia de Hur é o desafio real.



e outros bandidos.

Em *Erinia*, sucesso e dinheiro caminham juntos, e nem poderia ser diferente. Com a prata, você adquire armas, equipamentos, magias e novas habilidades para seu personagem. Determinadas criaturas deixam cair moedas quando morrem e, com um pouco de sorte, você fatura um item raro ou valioso, que pode render um bom dinheiro com os negociadores nas cidades.

Erinia é um mundo repleto de perigos e ameaças, que não vêm somente da inteligência artificial. O confronto entre jogadores, costumeiramente chamado de "Player

versus Player" (PvP), está presente, embora seja opcional: Quem explica é Marcos Cruz Alves, diretor financeiro da Ignis: "Você entra no jogo na condição de 'Protegido de Hur' e não pode ser atacado por outro jogador. Se desejar participar de duelos, deverá renegar a Hur junto ao mago Renegador, tornando-se um 'Renegado de Hur'". Em outras palavras, um Renegado de Hur pode desafiar outros jogadores a duelos — com direito a apostas — ou mesmo atacar outros renegados inadvertidamente.

Viver em aliança com os outros jogadores parece ser a >



Os itens e armas ficam dispostos na tela, ao alcance de um clique de mouse

EU ESTIVE LÁ

Nosso repórter passou uns dias em *Erinia* e sobreviveu para contar a história

Em abril, tive oportunidade de participar dos testes da versão beta de *Erinia*. Após muitas horas de jogatina e algumas noites mal dormidas, volto de minha jornada por *Tuorhence* com histórias para contar. Depois de me conectar ao servidor, defini algumas características físicas do meu personagem e distribuí os pontos iniciais pelos atributos disponíveis, que vão desde força até aptidão. Hora de jogar.

Cheguei a *Erinia* quase nu, com uma mão na frente e outra atrás, mas tinha certeza de que valeria a pena. Os primeiros passos foram inseguros e cautelosos, mas logo estava ambientado aos controles, facilmente administrados com o mouse e as setas direcionais.

Minutos depois, lá estava eu, a pedido do camponês Demiro, caçando peles de Gogó, criaturinha que, para quem está em níveis de experiências muito baixos, costuma fazer problemas. Arrisquei-me fora da cidade e não foi feliz ao me deparar com um pesadelo de infância: o Homem do Saco. Se não fosse rápido na fuga, teria me dado mal. Mais tarde (e bem mais forte), voltaria pra acertar as contas com o sujeito.

Após horas de jogatina, decidi encerrar uma jornada mais perigosa pelas terras de *Erinia*.

Com frequência, topava novas criaturas ou encontrava um outro "tester" pelo caminho. Foi tempo suficiente para perceber como *Erinia* é promissor e, desde já,

uma vitória para o mercado nacional. Para não dizer que não vi nada de errado, confesso ter penado um pouco com os bugs que, em MMORPGs, francamente, são inevitáveis (ainda mais em uma versão beta). Contudo, sempre havia algum auxiliar da Ignis de olho, pronto para ouvir as queixas e ajudar. Se continuar nesse ritmo, malvilha.

Agora, é hora de você conhecer *Erinia* com seus próprios olhos. Instale o jogo e junte-se à comunidade. Com certeza, eu e outros pilotos da EGM Brasil estaremos mostrando o jogo por lá. Meu nick é "TheoAz" (original, não?). Nos vemos em *Tuorhence*!

—Theo Azevedo

escolha mais tranqüila, mas só será possível descobrir isso futuramente, quando a Ignis implementar as chamadas "parties", em uma expansão que já está em desenvolvimento. É bom ficar de olho neste add-on, já que algumas missões só poderão ser jogadas em grupos. Outro ponto interessante de *Erinia*: terá atualização mensal, por meio de pequenas modificações e, a cada seis meses, serão disponibilizados pacotes de expansão com alterações mais significativas. E o que é melhor: é tudo de graça! Nada mais justo, afinal, o objetivo das expansões é manter *Erinia* interessante e atraente por muito tempo. "Jogos neste estilo não têm fim e não permitem vencedores. A meta principal dos jogadores é a diversão, e a recompensa é o fato de ter ajudado a contar uma boa história", opina César Barbado.

Os principiantes do vasto universo dos MMORPGs não devem se preocupar. Tudo pode parecer complexo, mas é só aparência: pelo menos no início, a Ignis Games pretende manter auxiliares online, 24 horas por dia e sete dias por semana. Isso ajudará os jogadores a se ambientarem em *Erinia*.

Carreira internacional

Erinia mal chegou ao Brasil e já tem uma carreira internacional pronta para começar. A Ignis Games, em parceria com a publisher alemã Gamigo, vai levar o jogo para Canadá, Estados Unidos e Europa. A data, no entanto, ainda não foi estabelecida.

O mais curioso de tudo isso é pensar que, em *Erinia*, quem dita as regras, pelo menos a princípio, é o Brasil, diferentemente do que costuma acontecer com os MMORPGs que chegam de fora. Nesses, muitas vezes nos limitamos a meros coadjuvantes. A presença dos gringos é bem-vinda para garantir o

sucesso e compensar o investimento, mas também para impulsionar ainda mais a indústria brasileira de criação de jogos. Sem contar que *Erinia*, com sua inspiração em elementos típicos nacionais, é um excelente meio de divulgação da cultura brasileira.

Um único servidor de *Erinia* pode atender a jogadores de países e idiomas diferentes. Em outras palavras, se houver um chileno e um brasileiro jogando no mesmo servidor, os NPCs (Non-Playable Characters, os personagens controlados pelo computador) atenderão tanto em espanhol quanto em português.

Se você tem vontade de entrar de cabeça no árduo — porém compensador — caminho do desenvolvimento de games, vale lembrar que a equipe da Ignis conta com ex-alunos, professores e até com o coordenador de um curso de pós-graduação em games, o próprio César Barbado. "Algumas pessoas da equipe estudam isso desde a década de 80, quando os computadores domésticos tinham menos memória que as agendas eletrônicas mais simples de hoje", explica. 🐉

PARA ENTENDER MELHOR

Conheça os termos mais usados em MMORPGs

Avatar: representação gráfica do jogador dentro de um game.

Clãs (ou "Guilda"): grupos de pessoas que se organizam e unem dentro do jogo. Um clã pode ter hierarquia, regras de conduta interna e adversários.

MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game): variação do gênero RPG voltada à jogatina via internet, com centenas ou até milhares de outros jogadores, ambientada em mundo persistente (que continuam a existir, mesmo que o jogador não esteja lá).

Newbie: jogador novato em MMORPGs.

NPC (Non-Playable Character): personagem não-jogável, de papel secundário no enredo e controlado por inteligência artificial. Normalmente, NPCs apresentam comportamento neutro.

PvP (Player versus Player): termo usado para designar o combate entre jogadores.

Quest: missões ou aventuras existentes em RPGs e MMORPGs.



■ Cesar Barbado, Rafael Aguilher e Marcos Cruz Alves, produtores da Ignis Games e criadores de *Erinia*





Gogó

Abusados e ferozes, os Gogós não temem o homem. Há três variedades conhecidas da criatura: os de cemitério, os maiores e mais perigosos de todos; os do mato, que atacam em bando; e os de beira-rio, os mais rápidos.

Drakoni

Consideradas as mais espertas das criaturas, os Drakonis são enormes lagartos dotados de asas. Extremamente vingativos e poderosos, dominam grandes áreas e não poupam violência para protegê-las.

Saci

Estas bestas de uma perna só, apóiam-se nos braços para atacar e desferem golpes com o pé. Sempre andam sozinhas e são mais encontradas nas matas. Uma variação, os Saci Brancos, pode ser vista nas encostas das montanhas.

Visagem

Uma aparição sobrenatural que perambula perto de cemitérios, casas velhas ou locais da floresta onde, em tempos passados, alguém fez um "enterro".

CONHECE ESSE MONSTRO?

Os perigos que Tuorhence reserva aos aventureiros

Guará

O terror dos viajantes, atacam com voracidade à dentadas e não tem hora exata para deixar seu esconderijo, embora raramente sejam vistos à noite.

Homem do Saco

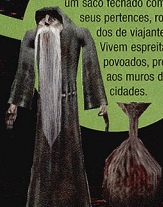
Bandoleiros que carregam um saco fechado com seus pertences, roubados de viajantes. Vivem espreitando os povoados, próximo aos muros das cidades.

Caipora

Fortes e espertos, andam pela mata montados em enormes porcos do mato. Conhecedores de magias, possuem o poder de ressuscitar criaturas.



Em nossos pesadelos de infância, o Homem do Saco era bem diferente desse cara aí



COMUNIDADES VIRTUAIS

Entre nelas você também

Em *Erinia*, você poderá se unir em guildas para cumprir quests e até personalizar seus itens, diferenciado-os dos demais. Por conta desse suporte, alguns jogadores já estão se movimentando pela internet e criando suas próprias guildas. Confira:

- Guildas:**
- Filhos da noite: <http://www.filhosdanoite.kit.net/>
- Ordem dos Templários: <http://ordemdosemplarios.kit.net>
- The Legends: <http://www.thelegends.kit.net/>

- Outros sites:**
- <http://eryniszen.cjb.net/> – site para fãs de *Erinia*, com muitas informações, desde a época em que ainda se chamava "Erynys".
- <http://erynis.yoll.net/> – imagens de *Erinia*.



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

ESCOLHA:

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



Parceiros em
5x
BANCO AMERICANO

Entrega
Gratuita
na cidade
de São Paulo

Entregamos em
qualquer
lugar
do Brasil

FOTOS MEDIANTE 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



POKEMON RUBY VERSION POKEMON 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 MEGAMAN SHREK 2 SYPHON FILTER TRANSFORMERS ALIAS



GAME CUBE

XBOX



METAL SLUG 3 RALLI SPORTE VAN HELSING NINJA GAIDEN COLIN MCRAE RALLY 04 MAN HUNT NEED FOR SPEED UNDERGROUND



GAME BOY ADVANCE

COMPRE DE FORMA SEGURA EM NOSSO WEBSITE

WWW.NETUNIA.COM.BR

TELEVENDAS

(11)

38257600

O SHOW VAI COMEÇAR!

Saiba o que vai rolar na **E3 2004**

Por Fábio Santana

No momento em que você estiver lendo esta edição da EGM Brasil, a E3 2004 estará a pouquíssimos dias de abrir suas comportas e inundar o mundo com lançamentos e revelações bombásticas. E nada melhor do que uma prévia do que pode (ou não) aparecer no evento, que comemora seu décimo aniversário. As portas estarão abertas ao público a

partir do dia 12 de maio, e é claro que a equipe da EGM Brasil estará lá! Alguns games foram confirmados previamente pelas empresas, mas há também muita especulação e rumores rolando por aí. Tenha em mente que nós não temos bola de cristal e fizemos essas previsões durante a metade do mês de abril (ou você acha que a revista fica pronta um dia antes de

chegar às suas mãos?). Muitas delas já terão sido confirmadas ou não quando você estiver lendo estas linhas. Leve isso em consideração antes de nos enviar e-mails reclamando dos boatos desmentidos. E vamos às previsões deste ano.



SONY PSP, Eye Toy e segredos Online

Nada de nova geração! Ainda é cedo demais para mostrar qualquer coisa do PS3, mas isso não impede a Sony de falar algo sobre ele. Há uma grande possibilidade de a empresa anunciar uma nova versão, mais compacta e barata, do PlayStation 2. É o mesmo caminho trilhado com o PS1, no lançamento do POne. Agora, é a vez do PStwo. A ausência do PS3 pode até ser por falta de algo concreto para exibir, mas é oportuna para não desviar a atenção do PSP, para o qual todos os holofotes estarão apontados. O aparelho marca o ingresso da Sony no mercado de portáteis, e isso deve acontecer em grande estilo. Como o design já foi revelado (em novembro de 2003) e também o primeiro jogo, *Death, Jr.* (durante a GDC 2004, em março), é bem provável que a máquina esteja

disponível na feira. Haverá abundância de games da Namco, Konami, Koei, talvez até da Square Enix, Capcom e Sega. O certo é que a Sony vai promover as múltiplas funções do PSP: rodar filmes, música e jogar Multiplayer sem fio. Não será surpresa se a unidade apresentada tiver algumas modificações em comparação ao primeiro protótipo exibido. Para o bom e velho PlayStation 2, a Sony deve atacar com mais títulos Online e maior suporte ao recém-lançado HDD. Certamente, os grandes nessa área serão *Killzone*, *Gran Turismo 4* e o inédito *Battlefield: Modern Fights*, da Electronic Arts, baseado no megassucesso do PC e que permite batalhas com até 24 jogadores em rede. É bem provável que o recém-anunciado *Champions of Norrath 2* também esteja na festa.

Na frente dos títulos de primeiro escalão estarão *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* e *Grand Theft Auto: San Andreas*, além do já mencionado *Gran Turismo 4*, em sua aparição renovada. *God of War*, a nova aposta da Sony, fará sua estréia, e as terceiras versões de *Jak* e *Ratchet & Clank* também poderão ser jogadas pela primeira vez. *Final Fantasy XII* é provável. Mas pode contar com *Kingdom Hearts II*, também da Square Enix. O acessório Eye Toy terá destaque como nunca. Muitos jogos do evento estão programados para fazer uso da câmera-prodígio, seja como elemento principal, seja como suporte secundário. É possível até que o Eye Toy faça parte de um novo plano Online da Sony, que pode oferecer serviços diferenciados para bater de frente com o Xbox Live da Microsoft.

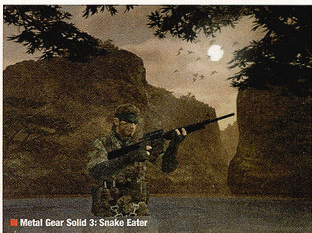


EXPECTATIVA: 9
DESTAQUES: PSP, PStwo, jogos Online

■ Eye Toy



■ Gran Turismo 4



■ Metal Gear Solid 3: Snake Eater

NINTENDO

Muitas **surpresas** nas mangas

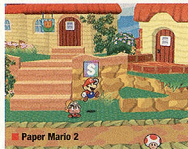


N5? GameCube 2? Pelo jeito, não. Parece que a Big N (assim como as concorrentes) não está preparada para mostrar seu console da próxima geração. A empresa irá falar sobre o projeto, reafirmando sua presença no mercado de hardwares, mas não espere ver o design da nova máquina, especificações técnicas e muito menos jogos. Enquanto isso, a remessa de títulos para GameCube promete ser a maior desde a E3 2002. A lista é encabeçada por *Metroid Prime 2* e seu novo modo Multiplayer (certamente jogável no evento), *The Legend of Zelda: The Wind Waker 2* e as novas aventuras do Link em Cel-Shading e o *RPG Paper Mario 2*. Muitos games foram exibidos no ano passado, mas farão nova aparição de forma revitalizada, é o caso de *Pikmin 2*, *The Legend of Zelda: Four Swords Adventure*, *Geist*, *Star Fox 2* e *Resident Evil 4*. E com a perda da exclusividade da Silicon Knights, que deixou o status de second party da Nintendo, e o cancelamento de títulos de muitas third parties, a Nintendo deve fazer o máximo para mostrar que ainda tem forte

suporte das outras empresas. Para isso, ela conta com vários títulos exclusivos de GC: *Tales of Symphonia*, *Baten Kaitos* e *Donkey Konga* (todos da Namco), entre outros.

A surpresa do show pode vir com *Game Zero*, da britânica Zoonami, cuja equipe de desenvolvimento é liderada por Martin Hollis, responsável por *GoldenEye 007* e *Perfect Dark*. Há fortes indícios de que a Nintendo esteja fechando um acordo para tornar a Zoonami sua mais nova second party. Seria essa a nova Rare? Há rumores de que a Nintendo irá exibir um novo e revolucionário acessório para seu GameCube. Pelas declarações do presidente Satoru Iwata, que disse que a próxima geração não deve se concentrar em grandes pulos tecnológicos, mas em novas formas de se jogar, é provável que a Nintendo realmente mostre um acessório diferente para o GameCube, que sirva de laboratório para seu novo console. Seja ele qual for, a Big N aproveitará o evento para lançar o Memory Card 1019, com quatro vezes a capacidade do cartãozinho preto. Mas a grande vedete da Nintendo para

este ano deve ser, realmente, o misterioso DS. Este será o grande momento de conhecermos seu design, especificações e jogos. Analistas previram que 30 títulos seriam exibidos para a nova plataforma. Espere por games de Miyamoto e de grandes softhouses, como Capcom, Konami e Sega. No GBA, a empresa investe pesado na moda retrô, atacando com a série *Classic NES*, que revive muitos clássicos do Nintendinho 8-bit na forma original. *Pokémon*, mais uma vez, será destaque, com os remakes *Fire Red* e *Leaf Green*. Os dois títulos serão os primeiros no Ocidente a oferecer suporte ao Wireless Adapter, que permite partidas Multiplayer sem a necessidade de cabos. O portátil também terá uma linha de peso com *Donkey Kong Country 2*, *F-Zero 2*, *Legend of Falcon*, *Mario Golf: Advance Tour*, *Mario Tennis*, *Mario Party*, *Mario Pinball*...



EXPECTATIVA: 9
DESTAQUES: Nintendo DS, *The Legend of Zelda: The Wind Waker 2*, *Metroid Prime 2*

■ **Donkey Konga**



■ **Geist**



MICROSOFT

Halo 2. Precisa mais?

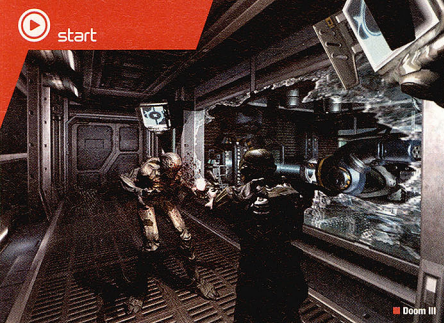
A exemplo de suas rivais, a Microsoft não deve apresentar seus planos para um novo console. Ainda é hora de investir no Xbox e, para isso, a empresa de Bill Gates deve anunciar uma nova e grande atualização no serviço Xbox Live, que vai oferecer muitas opções inéditas aos jogadores plugados. Rumores falam sobre um possível anúncio da Electronic Arts para oferecer suporte Online aos games de Xbox. Muitos games estarão presentes para a máquina preta e verde, mas nenhum conseguirá ofuscar *Halo 2*, que será, novamente, o principal destaque da empresa. Dessa vez, o mundo poderá testemunhar o que o pessoal da Bungie tem aprontado nesses anos todos. Jogadores e crítica especializada

ficarão maravilhados com os recursos Multiplayer do game, além de fases jogáveis para Single Player. *Perfect Dark Zero?* Nada feitor! Da Rare mesmo, só versões atualizadas de *Conker: Live and Uncut* e *Kameo: Elements of Power*. Mas não se preocupe, porque haverá muito o que jogar no Xbox: *Fable*, *True Fantasy Live Online*, *Star Wars: Knights of the Old Republic 2*, *Jade Empire*, *MechAssault 2* e *RalliSport Challenge 2* são apenas alguns exemplos. Na frente de batalha dos jogos FPS, a Microsoft irá apresentar *Unreal Championship 2: The Liandri Conflict*. É bem provável que *Doom III* e *Half-Life 2* também sejam anunciados para o console. Já deve estar na hora de a Tecmo



anunciar o próximo *Dead or Alive* para Xbox, não o *Ultimate*, mas o verdadeiro quarto game. A Konami também deve chegar com novidade: *Winning Eleven* com suporte ao Xbox Live.

EXPECTATIVA: 8
DESTAQUES: *Halo 2*, *Halo 2* e *Halo 2*



Doom III



Half-Life 2

PC

Mais Online do que nunca

Os destaques absolutos dos PCs serão os processadores gráficos da próxima geração. A nVidia já se adiantou e anunciou a GeForce 6800, e a ATI, sua principal concorrente, deve aproveitar a E3 para revelar a nova linhaagem da Radeon. *Half-Life 2* e *Doom III* estarão presentes, só que, desta vez, em versões jogáveis. Porém, após anos de

desenvolvimento, eles terão páreos duros no departamento gráfico. Muitos dos jogos de PC apresentados farão uso das novíssimas GPUs das duas gigantes dos chips gráficos.

A jogatina Online nunca foi tão explorada, e isso será provado neste E3: a SDE apresentará seu ambicioso *EverQuest II*, a Blizzard vai atacar de *World of*

Warcraft, a Warner Bros. (pela primeira vez como publisher) vai apelar para *The Matrix Online*, a Electronic Arts deve impressionar com *Ultima X: Odyssey* e a NCsoft virá com *Lineage II*, seqüência do MMORPG mais jogado do mundo. Seqüências também estão em alta, como *The Sims 2*, da Electronic Arts, *Dungeon Siege 2*, da Microsoft, e *Black*

& *White 2*, o simulador de *Deus de Peter Molyneux*, em nova aparição na E3. Fique atento ainda a *Pirates!*, remake do clássico de 1987, de Sid Meier (veja entrevista na página 28), e *The Movies*, outra obra de Molyneux.

EXPECTATIVA: 7
DESTAQUES: GPUs

MULTIPLATAFORMA

Tem para todo mundo

A E3 2004 promete arrasar com os games multiplataforma. Este ano, temos as presenças confirmadas dos esperadíssimos *Tony Hawk's Underground 2* (Activision, para PS2, GC e Xbox), *Prince of Persia 2* (Ubisoft, para PS2, GC, Xbox e PC), *GoldenEye 2* (Electronic Arts, para PS2, GC e Xbox), *Burnout 3* (Electronic Arts, para PS2, GC e Xbox), *Starcraft: Ghost* (Blizzard, para PS2, GC e Xbox), *Driver* (Atari, para PS2 e Xbox) e *Mortal Kombat: Deception* (Midway, para PS2 e Xbox), além da linha anual de esportes da Electronic Arts, lançada pelo selo EA Sports para todos os consoles.

Dois excelentes games dos PCs migram para os consoles, em novíssimas versões: *Call of Duty: Finest Hour* (Activision) e *Far Cry Instincts* (Ubisoft), ambos para PlayStation 2 e Xbox. Há também uma nova franquia da Ubisoft: *Brothers in Arms*, para PC, PlayStation 2 e Xbox, que promete o máximo de realismo com jogabilidade baseada em equipes na Segunda Guerra Mundial.

O cinema continua em alta nos videogames. Os jogos baseados em filmes, cada vez mais frequentes,

infestarão o show: *Spider-Man 2* (Activision, para PC, PS2, GC e Xbox), *Catwoman* (Electronic Arts, para PS2, GC e Xbox), *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban* (Electronic Arts, para PC, PS2, GC e Xbox), *Lord of the Rings Trilogy* (Electronic Arts, para PS2, GC e Xbox) e *The Punisher* (THQ, para PS2 e Xbox). Esses serão os destaques deste ano, tanto na E3 quanto nas telonas.

Como toda empresa de videogame gosta de guardar algumas cartas debaixo das mangas, a décima edição da E3 ainda deve reservar muitas surpresas agradáveis. A Electronic Arts, por exemplo, já anunciou a produção do jogo de tiro *TimesSplitters 3*, e há boas chances de que o game pinte no evento em versão jogável. Alguns rumores fortes apontam para a revelação de *Soul Calibur III*, da Namco, e um novo *Need for Speed*, também da Electronic Arts. Mas isso terá que esperar até o show começar.

EXPECTATIVA: 10
DESTAQUES: Tony Hawk's Underground 2, Prince of Persia 2 e GoldenEye 2



Burnout 3



Mortal Kombat: Deception



Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

Quer mais?

Veja a melhor cobertura brasileira da E3 no site www.gameworld.com.br. E na próxima edição, você confere páginas e mais páginas com tudo o que aconteceu de melhor no maior evento de games do planeta. Cobertura assim, você só encontra aqui!

NOVO!

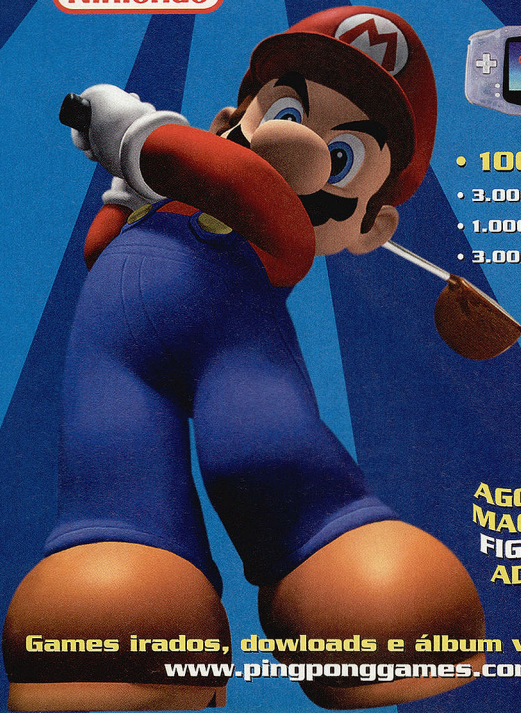
PING PONG[®]

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

ADAMS[®]



A NOVA CARA DOS MORTOS-VIVOS

O pavor da sobrevivência ganha sangue novo em **Resident Evil 4**

Pegue a chave-água. Suspire. Enfie a manivela com a ponta quadrada dentro do buraco quadrado. Boteje. Use o cartão codificado azul. O quê? Outro enigma de empurrar caixas? É claro que nós adoramos cada nova aventura de *Resident Evil* cheia de zumbis (sem incluir os jogos *Survivor*, por favor, permita que nunca mais os mencionemos). Mas até mesmo

os mais fanáticos precisam concordar que a série não mudou muito no decorrer dos últimos oito anos, isso em todos os detalhes, mesmo na batalha obrigatória com contagem regressiva de autodestruição do chefe final. Diabos, até mesmo os criadores do jogo vão reconhecer isso. "Alguns jogadores podem pensar que este aqui é só mais um capítulo da série *Resident Evil* sem

nada de novidade", diz o produtor Hiroyuki Kobayashi, ele próprio veterano do título desde *RE2*. "Então, nos perguntamos o que fazer para chamar esse jogador de volta. Para isso, precisamos mudar." E o que eles mudaram bem em *Resident Evil 4*, que deve sair no segundo semestre, com exclusividade para o GameCUBE. Dê só uma olhada nestas telas e

algumas diferenças ficam óbvias: gráficos em 3D e uma visão completamente nova da ação. A câmera passou de sua perspectiva normal em terceira pessoa para um visual em primeira pessoa ou sobre o ombro, como preferir. Ambas permitem mirar com precisão (especialmente com uma pistola equipada com mira a laser), que por sua vez abre todo um campo novo de jogadas que



Licença para dirigir

Mais uma coisa inédita: veículos controláveis. Parte da demonstração tinha Leon à toda velocidade a bordo de um barco de pesca, lutando com um arpão contra uma criatura do mar gigantesca. Mais tarde, ele foi derrubado dentro da água e pode explicar sua nova capacidade de nadar. Aparentemente, o barco também não é a única coisa que dá para dirigir, mas outros veículos são prometidos.

Opções de diálogos podem alterar o modo como as pessoas reagem e os fatos que ocorrem em seguida



>>> A MICROSOFT REVELOU AS PRIMEIRAS POSSIBILIDADES DE SEU UPDATE DO XBOX LIVE EM MARÇO. ENTRE AS PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS APRESENTADAS, ESTÁ UMA MAIOR...



A história
 Faz seis anos desde que Leon S. Kennedy, o policial novato de *RE2*, escapou do surto de vírus-zumbi em Raccoon City. Agora, trabalhando como agente secreto para o governo dos EUA, Leon foi enviado em uma missão para salvar a filha do presidente, sequestrada por uma organização obscura (Umbrella?), que está pedindo resgate por ela. Seguindo uma pista de que ela está em algum lugar da Europa, Leon se dirige para o vilarejo que se vê nestas imagens. Lá os moradores locais agem de maneira um tanto quanto peculiar...



Editado com as armadilhas – você pode atirar no dinamite amarrado nestas árvores ou nas armadilhas de urso (à direita) para desarmá-las sem se machucar



envolvem tiroteios. “Se você atirar na cabeça de um inimigo, ele vai ficar atordoado”, diz Kobayashi. “Atire nos joelhos dele uma vez e ele vai se curvar para a frente e segurar a perna; atire no joelho de novo e ele cairá. Os inimigos carregarão machados e outras armas – dá para atirar nas mãos deles para fazer com que os larguem.” Espera aí... Zumbis carregando armas? Eis outra grande mudança em *RE4*:

nada de zumbis. “Eles são lerdos e meio burros”, afirma Kobayashi. “Não dá para exigir muito de um zumbi. Mas esses inimigos novos são espertos. Eles são capazes de usar armas, planejar estratégias para cercar você e se movimentar muito mais rápido.” Então, quem ou o que são esses novos inimigos? Gente possuída? Lunáticos homicidas? Não sabemos, e a Capcom não quer

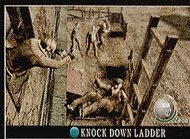
entregar, mas seja o que for, está claro que são mais inteligentes do que os nossos velhos adversários comedores de carne. Na breve demonstração em que participamos, esses camponeses nervosinhos desviaram de ataques, jogaram foices, brandiram serras – até colocaram escadas para subir em uma casa onde Leon tinha se abrigado. À certa altura, assim que Leon abatia

os inimigos, eles começaram a bombardeá-lo com coquetéis molotov. Outras alterações e melhorias englobam este *RE* repensado. Será que todas essas mudanças significam que, pela primeira vez, um título da série *Resident Evil* não vai acabar em uma batalha com contagem regressiva de autodestruição do chefe final? Kobayashi sorri. “Claro que eu não vou entregar o fim do jogo.”

“A” de ação

O botão A é capaz de executar grandes ações em *RE4*. O que não aparece nas imagens é o ataque combinado de Leon: se ele deixar um inimigo próximo atordoado, você pode apertar A para cair em cima dele em um estilo Jean Claude

Van Damme. Outra sequência usa o A para libertar um cachorro capturado em uma armadilha de urso. A função do seu companheiro canino ainda não está clara, mas notamos que um outro botão faz Leon assobiar...



Digital GAMES

UM NOVO CONCEITO EM VENDA DE GAMES



Televendas:
(11) 3338-2688

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

XBOX



PS2



NINTENDO
GAME CUBE.



GAME BOY ADVANCE



www.digitalgames.com.br

VISA

CELULAR

Jogando **sem fios**, em qualquer lugar

N-GAGE, PARTE 2

Nokia inova com nova versão de seu console portátil

Por Alberto Alerigi Jr.

Quando os primeiros rumores sobre o lançamento do Nokia N-Gage começaram a ecoar pela internet, muita gente apostava que a Nokia não conseguiria nem arrancar a couraça de sucesso do Game Boy, plataforma que tem milhões de usuários espalhados pelos quatro cantos do planeta e centenas de títulos disponíveis. E não conseguiu mesmo. Passados menos de seis meses de seu lançamento, a empresa não divulga quantos aparelhos vendeu até agora. A boa notícia, é que a maior fabricante de celulares do mundo, uma novata no mercado de games, resolveu atender aos pedidos do público e revelou este mês a versão melhorada N-Gage QD, menor, mais inteligente e mais barata.

A nova versão acaba com o procedimento



de praticamente ter de desmontar o aparelho na hora de o usuário fazer uma simples troca de cartão de jogo. Agora, basta arrancar um cartão e trocar por outro, sem ser preciso desligar o bichinho.

A empresa também decidiu rever a ainda mais curiosa maneira de se falar nele, que motivou muitos sites a fazerem gracinhas sobre o estilo "side talking" de conversa da Nokia. E só segurar o aparelho com a tela apontada para o ouvido, como um celular comum. E para não deixar o novo modelo muito parecido com o anterior, a fabricante adotou um visual mais compacto e com botões mais reações, que ajudam a melhorar a jogabilidade.

MAIS ENXUTO

Apesar das melhorias pedidas pelos críticos mais ácidos da plataforma, a Nokia resolveu excluir um dos recursos mais interessantes do N-Gage: a possibilidade de reprodução de músicas MP3 e de estações de rádio FM. A empresa não divulgou o motivo da mudança, mas aparentemente preferiu evitar que os usuários reclamassem do pouco tempo de duração de bateria após terem ficado baixando e ouvindo músicas da internet por minutos a fio.

Foram salvas a possibilidade de conexão com outro N-Gage via tecnologia de rádio Bluetooth, que permite jogos com mais de um jogador, a tela vertical e a memória interna de 3,4 megabytes, que pode ser expandida para até 256 megabytes via cartões. A compatibilidade de jogos foi mantida, assim não é preciso mandar seu amigo torrar a mensagem em um novo.

O modelo anterior do N-Gage vinha com uma bateria que permitia de três até seis horas de jogo. A nova versão

amplia essa duração para entre cinco a 10 horas de jogatina, tempo suficiente para deixar o dedo de qualquer um esfloado.

Outra boa notícia é que a empresa resolveu baixar o preço do produto: de US\$ 299, o N-Gage QD será vendido a US\$ 99 com linha telefônica e a US\$ 199, se for comprado sozinho.

É O BRASIL?

A má notícia é que a Nokia do Brasil não sabe informar quando o QD vai chegar às terras brasucas. No entanto, mantém a previsão do ano passado sobre lançamento de 100 jogos até o final de 2004. Atualmente, a plataforma tem cerca de 30 títulos disponíveis. Na Europa e Ásia, o N-Gage QD deve chegar às lojas em maio. O lançamento norte-americano está previsto para junho. Como o Brasil está dentro do grupo de países cujo mercado de telefonia celular mais cresce, não é totalmente equivocados dizer que a nova versão da plataforma leve o mesmo tempo para chegar que o anterior — um mês, em relação ao lançamento americano. Se você ainda não comprou um N-Gage, o jeito é esperar, ou pressionar as operadoras TIM, Oi e Claro — as únicas que usam a tecnologia celular GSM, a mesma usada pelo portátil no país.



torpedos

Celular de resposta

A coreana LG deve lançar no próximo semestre o modelo BX7000. O celular tem tecnologia CDMA, usada no Brasil somente pela Vivo, e faz filmes de até cinco minutos. A principal característica são duas enormes telas, uma interna e outra externa com milhares de cores. Faz download de jogos em Brew (espécie de sistema operacional para celulares CDMA). A LG do Brasil não divulgou o preço do BX7000, mas o modelo mais próximo dele vendido atualmente pela Vivo, o BX5450 Easy Shot, custa R\$ 1.600, no plano pós-pago.

Criadora do Big Brother alia-se à Claro

A Claro, segunda maior operadora de telefonia móvel do país, fez acordo com a Overloaded, unidade da empresa que criou o *Big Brother*, a holandesa Endemol, e lançou um pacote de cinco jogos 3D para quem tem celular GSM equipado com download de games em Java. Tem dardos, futebol, decalfo e corrida no estilo *Crazy Taxi*. Só faltou mesmo uma versão portátil do *BBB*...

Novela até no celular

O estúdio de conteúdo digital de Campinas LiveMedia anunciou este mês a solução para quem adora ver novelas, mas odeia ter de sair correndo para casa para poder assistir. A empresa pretende oferecer, em breve, capítulos de novelas de até um minuto que podem ser baixados na telinha de celulares. Nos planos da empresa ainda estão seriados, clips, desenhos animados e até material adulto. Jovens de 14 a 25 anos são o foco da empresa, e está negociando atualmente com duas operadoras o lançamento do serviço.



Plástica completa: a Nokia mudou tudo no N-Gage. O formato ficou arredondado e mais ergonômico...



... o direcional e os botões de ação ganharam mais destaque...



... e a troca de cartuchos foi simplificada. O N-Gage QD deve chegar ao Brasil no segundo semestre



MAIS GAMES QUE VOCÊ PRECISA TER

A cada mês, as operadoras de telefonia brasileiras oferecem mais e mais jogos para seus consumidores. As novidades deste mês agradam a todos os tipos de jogador. Escolha o seu e confira. Lembre-se de que os games podem ser baixados diretamente através do menu do celular e a cobrança é feita através da conta telefônica.

claro



Prince of Persia: The Sands of Time (Gameloft)

Você já era o maior! No castelo das mil e uma noites. Agora tem defender seu cinturão na Pérsia medieval após ter feito a besteira de soltar as Areias do Tempo, uma força sinistra que transforma todos os seres vivos em monstros de areia. Oito fases e novos movimentos para o espadachim sem camisa. R\$ 10

Splinter Cell Pandora Tomorrow (Gameloft)

O pobre oficial Sam Fischer não tem mais sossego desde que foi parar na tela dos celulares. A missão agora é acabar com a raça do líder guerrilheiro da Indonésia Suhadi Sadono, que para não ser pego ameaça explodir bombas biológicas com vírus da variola nas maiores cidades do mundo! R\$ 10



New York Cab Driver (Overloaded)

Seja um estressado taxista na Big Apple. Leva seus passageiros a seus destinos no tempo certo e ganhe uma caixinha por um serviço bem feito. Cuidado para não bater em nada senão nada de cervejinha para você. R\$ 10



vivo

Tomates (Wiz Technologies)

Mate saudável do sapo que tentava atravessar a avenida cheia de carros para chegar no lago e ajude o Sr. Tomate a não virar molho. R\$ 6,50



Detona Blocos (Wiz Technologies)

Outro clássico dos jogos ideais para matar o tempo. Destrua quantos blocos puder rebatendo uma bola do tamanho de um pixel contra eles. Cuidado para não deixar a peteca cair! R\$ 6,50



Encaixa Blocos (Wiz Technologies)

Sempre tenha um jogo de Tetris no bolso em caso tédio excessivo. Relaxa e alivia. R\$ 6,50

MUNDO PC

Sua dose mensal de games para computador

A VOLTA DO PIRATA

Sid Meier retorna às suas origens com o novo *Pirates!*



O produtor americano Sid Meier é uma daquelas celebridades dos games que nunca saem de moda. Criador da série *Civilization* e considerado um dos pais dos games para PC, Meier consou de ganhar prêmios e reconhecimento pela sua contribuição à indústria. Hoje, com mais de 20 anos de games nas costas, ele volta aos holofotes com *Pirates!*, remake do clássico lançado para PC, em 1987. Durante uma pausa na produção, ele conversou com a EGM Brasil sobre seu novo projeto.

EGM: Quais são as maiores diferenças entre a nova versão de *Pirates!* e aquela lançada em 1987?

Sid Meier: *Pirates!* sempre foi um game com estilo de filme, por isso, envolve a mesma proporção de história e ação. Tentamos nos manter fiéis à diversão e ao interesse do primeiro game. Mantivemos os trechos divertidos e nós livramos do que não funcionou.

EGM: Quais aspectos do original você fez questão de manter intactos?

SD: Examinamos o game antigo e descobrimos que

batalhas em navios, duelos, interação entre personagens, caça ao tesouro, procura por membros perdidos da família, entre outras coisas, davam estilo ao jogo. Claro que alguns aspectos não eram tão divertidos, então decidimos mudar algumas coisas. As maiores mudanças estão no que foi mantido, como batalhas em navios e em terra, duelos e uma história com o final em aberto. Tudo foi expandido e intensificado. Além disso, adicionamos novas seqüências de ação.

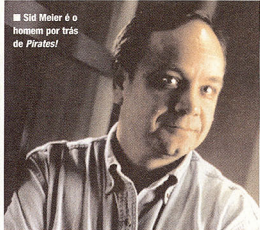
EGM: Como a experiência do primeiro *Pirates!* ajudou na nova versão?

SD: O game original foi o guia para muitas das fases de protótipo. Quisemos nos manter fiéis ao que fez *Pirates!* tão forte e divertido. Agora, estamos concentrados em expandir e fortalecer o que nós temos, para fazer deste um game que os novos jogadores vão gostar tanto quanto os fãs mais antigos.

EGM: De quem foi a idéia de trabalhar novamente em *Pirates!*? Quais foram seus principais pensamentos sobre isso?

SD: Geralmente, não gosto de revisitar games, não me

Sid Meier é o homem por trás de *Pirates!*



prendo no que ficou para trás. Eu coloco todas as idéias que acho interessantes em um novo produto. É por isso que esperamos tanto para fazer este remake. Recentemente, entretanto, fãs do *Pirates!* original praticamente imploraram para que fizéssemos uma nova versão (foi o remake mais requisitado). Adicionei a isso as recentes melhorias na tecnologia, e fica fácil de entender por que finalmente fiz sentido retornar a esse mundo tão rico e interessante.

EGM: Na sua opinião de designer de games, por que você acha que os fãs amam tanto essa série?

SM: Eu tento fazer com que jogador seja a coisa mais importante e que o game o satisfaça e o torne parte integral deste mundo. Em um game como *Civ*, você é o rei, e todos amam o rei, certo? Em *Pirates!*, você é um pirata fanfarrão que deixa uma marca indelével no Caribe de 1600. Legal pra caramba, não?

EGM: Quais são as maiores diferenças entre desenvolver um game hoje em dia em relação aos anos 80?

SD: Hoje, as equipes são maiores, os games precisam de mais complexidade e o gráficos desempenham um papel muito maior. Antigamente, a imaginação era bem importante, ela preenchia o lugar das peças que faltam. Agora, nós podemos criar mundos maiores, mais bonitos e mais envolventes, mas a imaginação precisa estar presente - talvez de uma maneira bem mais importante do que antes, por causa do alto nível de competição.

— Pablo Miyazawa



ECONOMIZE SUA GRANA

Só assim você vai conseguir comprar os games mais legais para jogar muito com seu amigo PC. Confira mais uma baciada de lançamentos previstos para o mês de maio – alguns já estão há um bom tempo disponíveis para os outros consoles. Lembre-se: a bandeirinha significa que o game tem confirmação de lançamento no Brasil.

DEAD MAN'S HAND (ATARI)

Ah... quanta saudade do inesquecível *Outlaw's!* Que falta faz um shooter inspirado no Velho Oeste. Como a LucasArts não se movimentou em torno de uma seqüência para o clássico, a Human Head Studios aproveitou a brecha e apresenta *Dead Man's Hand*, com todos os ingredientes que esperamos: armas, pistoleiros, gangues, chapéus, cavalos cowgirls e saloons.



JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING (NOVALOGIC)

Multiplayer para até 64 jogadores, veículos por terra, mar e ar. Certamente, você já viu isso em algum lugar. Ok, mas não se trata de *Battlefield*, é *Joint Operations*. O palco é a Indonésia, num futuro não muito distante, à beira de um colapso. A Novalogic tem uma bagagem considerável em se tratando de jogos bélicos, portanto, vale a pena ficar de olho neste aqui.



EURO 2004 (ELECTRONIC ARTS)

A próxima edição da Eurocup vai acontecer em terras lusitanas, com direito a um jogo de futebol exclusivo. Eis a sua chance de conhecer a seleção do Felipão mais de perto. Não só ela, mas também os outros 50 times participantes do torneio. A EA Sports aproveitará a tecnologia de FIFA, é claro, mas promete um novo sistema de jogo, que afeta o desempenho dos atletas nas partidas seguintes conforme o desempenho dos mesmos na anterior. Será que cola?



SÖLDNER - SECRET WARS (WINGS SIMULATION)

Estamos em 2010. O cenário militar da Terra está um tanto diferente: Estados Unidos e Rússia resolveram interromper suas intervenções militares nos demais países e esses, por sua vez, passaram a ter mais força, gerando uma série de novos conflitos. Você vai assumir justamente o comando de uma dessas tropas, em um estilo que mescla ação, estratégia e tática.



HARRY POTTER: O PRISIONEIRO DE AZKABAN (ELECTRONIC ARTS)

Já é o 3º ano de Harry Potter na escola de magia de Hogwarts. O bruxinho amadureceu e o game segue pelo menos caminho. Em *O Prisioneiro de Azkaban*, o clima será mais sombrio, afinal, os temíveis Dementadores estão aguardando você. Se servir de consolo, pela primeira vez será possível jogar com Ronny e Hermionie, além de Harry, é claro.



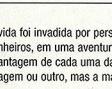
TRUE CRIME: STREET OF LA (ACTIVISION)

O politicamente incorreto *True Crimes* pode não ser novidade para a galera dos consoles, mas a versão de PC é aguardada com certa ansiedade, principalmente em função do modo multiplayer. O detetive o Nick Kang continua com sua sede de vingança pelas ruas de Los Angeles. Perseguições automobilísticas, tiroteios e combates mano-a-mano são alguns dos desafios que você terá de encarar na pele do cara.



SHREK 2 (LUXOFLEX)

O simpático Shrek, ogro cuja vida foi invadida por personagens de contos de fada, está de volta e, desta vez, acompanhado de sete companheiros, em uma aventura que promete 12 bem-humoradas horas de jogatina. A jogabilidade consiste em tirar vantagem de cada uma das figuras malucas para cumprir as missões. Algumas das quais privilegiarão um personagem ou outro, mas a maioria exigirá usar uma equipe com quatro deles.



MMORPGs

Essa onda ainda vai pegar você

Massively Multiplayer Online Role-Playing Game. A princípio, o tamanho do termo assusta, mas um MMORPG nada mais é que uma variação do gênero RPG voltada à Internet, para até milhares de participantes simultâneos. Na verdade, é uma novidade. Tal onda começou em 1978, quando Richard Bartle e Roy Trubshaw, da Universidade de Essex, lançaram MUD (Multi-Users Dungeon), uma mistura de chat com RPG. A popularização dos MMORPGs veio anos mais tarde, com *Ultima Online* (1997) e *EverQuest* (1998). Um MMORPG é quase como um livro em branco. Ambientes e personagens são pré-definidos por quem os cria, mas a autonomia dos jogadores é tanta que o game não tem uma forma definida. Pode mudar para atender às perspectivas de seus pagantes, com aventuras e missões renovadas constantemente. Outro diferencial de um MMORPG é a sua comercialização, que não é necessariamente presa às prateleiras das lojas. Em certos casos, o jogador pode, simplesmente, baixar o game e pagar uma mensalidade pelo uso do mesmo, desencorajando a pirataria. Participar de um MMORPG é como levar uma vida paralela, o que inclui fazer amizades com pessoas de todo mundo, ter uma casa, trabalho e, em alguns casos, até uma "esposa" (ou "marido"). O prato principal são as batalhas e a possibilidade de evoluir seu personagem e conquistar um "status" dentro desse universo paralelo. Afinal, um MMORPG permite aproximar bastante de atividades e ações impossíveis de acontecer na vida real. Num universo com este, para citar um exemplo, você pode ser um bárbaro, pensar como um bárbaro e agir como um bárbaro. Infelizmente, os MMORPGs – pelo menos os principais – ainda estão distantes do Brasil. Poucos são os que dispõem dos dólares necessários para bancar as mensalidades, além do custo alto para manter um MMORPG. Este quadro, porém, deve começar a mudar em breve, com a chegada de *Erinia*, o primeiro MMORPG genuinamente tupiniquim (leia mais sobre *Erinia* na página 12). Se você ainda não jogou um MMORPG, este é o momento de experimentar as possibilidades interativas do gênero. Quem conhece, sabe do que está falando! ➤



■ *Ultima*, um dos mais jogados MMORPGs do mundo, sucesso inquestionável

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

➤... A SEGA REVELOU UM NOVO ARCADE BASEADO EM *VIRTUA FIGHTER 4: VF4: FINAL TUNED*. NA NOVIDADE, A AI ESTÁ MELHORADA, HÁ UM NOVO RANKING E TONELADAS DE NOVIDADES. ➤

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 CANAIS
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 EXTENSOR
PS1



R\$ 19,99

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 SÍNDIO UNIVERSAL PS1 / PS2 / X-BOX / 64 / GAME-CUBE



R\$ 79,99



R\$ 69,99



R\$ 24,99



R\$ 69,99



R\$ 39,99

CAMISETAS EXCLUSIVAS PS1 / PS2

CONTROLE DVD PS2

PISTOLA PS2

BOLSA EXCLUSIVA PS2

SUPORTE PS2



R\$ 19,99
CADA



R\$ 69,99



R\$ 69,99



R\$ 49,99



R\$ 29,99

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

games@eduardusgames.com.br

www.egbrasil.com.br

DEPOIS DO JOGO: METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

As novidades, diferenças e segredos do novo remake da Konami

Talvez você tenha jogado o clássico *Metal Gear Solid* para PS1 e queira saber o que a desenvolvedora Silicon Knights (de *Eternal Darkness*) acrescentou neste remake para o GameCube, chamado *The Twin Snakes*. Ou talvez o seu primeiro contato com *MGS* tenha sido agora, através de *Snakes*, e você esteja curioso para saber que segredos deixou escapar. Ou então você é como a gente, um maluco obcecado que jogou os dois games e quer saber tudo sobre *Metal Gear*. Qualquer que seja a razão, confira esta entrevista com o Denis Dyack, presidente da Silicon Knights:

EGM: Algumas partes do jogo parecem mais fáceis em *Twin Snakes*, como a luta final contra Metal Gear. Essa mudança de dificuldade foi intencional?

Denis Dyack: Bem, sim. No primeiro game, o nível de dificuldade estava muito alto em algumas partes e depois se mantinha estável. Quando balançamos o jogo, consciente ou inconscientemente, dissemos: "Vamos garantir que os jogadores continuem jogando e, se quiserem realmente um desafio, terão isso no Extreme (nível de dificuldade que pode ser habilitado quando o jogo é concluído)."

EGM: E o Extreme é bem difícil....
DD: Extremamente! (risos). Um dos nossos melhores jogadores, que há meses vinha jogando, levou vários dias para completar o Extreme. Ele jogou vários dias, 12 horas por dia, para ver se era possível terminar e ter certeza de que o jogo não estava quebrado.

EGM: Além dos gráficos e de outros pequenos detalhes, há alguma mudança que os jogadores terão dificuldade em notar?

DD: O corredor onde o jogador luta pela primeira vez com o Sniper Wolf foi triplicado em relação ao tamanho do original. Com a tecnologia que estamos usando, o zoom do Sniper é tão grande que não dá para vencer a luta usando uma pistola. Então, tivemos de aumentá-lo significativamente. Outras pequenas mudanças... Na hora de enfrentar o tanque, colocamos um grill no chão para que o jogador possa se esconder.

EGM: Percebemos algumas mudanças na luta com o chefe Psycho Mantis....

DD: Vocês notaram os efeitos insanos de *Eternal Darkness*? Eles são sutis. Durante a luta com o chefe, a sala começa a se inclinar, assim como em *ED*. E se você olhar para Psycho Mantis em primeira pessoa e durante bastante tempo, Meryl vai atirar na bala – esse é outro efeito tirado de *Eternal Darkness*. Se você

olhar de perto para mim (no retrato na parede, à direita), vai parecer que estou queimando e ficarei muito parecido com um zumbi de *Eternal Darkness*.

EGM: Então está na hora de sabermos mais. Você poderia contar mais algum segredo?

DD: Ao lutar com Vulcan Raven, você notou que a tela começa a congelar? Há um outro segredo, para aquecer e esfriar as Key Cards. Você faz isso bem rápido, correndo contra obstáculos, mas esse é um supersegredo. É bem complicado e você precisa olhar ao redor com bastante cuidado.

EGM: Por que o modo VR do primeiro jogo não foi incluído?

DD: Foi apenas uma questão de definir em que iríamos nos concentrar. Nas missões do modo VR ou em incluir mais segredos? Bem ou mal, escolhemos investir nos segredos.

EGM: Há alguma chance de termos um disco de expansão, ou o VR Missions para PS1, saindo depois para o Cube?

DD: Ainda não discutimos isso. Acho que qualquer coisa é possível, mas não quero dar nenhuma certeza. Até agora, não temos nada planejado.



■ "Ha, ha! Você nunca descobrirá como arrancar minhas dog tags"



Des-conectado?

O que aconteceu com o plano de conectar o GBA ao GameCube, em *Twin Snakes*? "Tínhamos alguns conceitos e idéias bem interessantes", diz Dyack. "Seria possível, por exemplo, ter um radar especial no GBA. Ou algum tipo de câmera espíã que servisse para monitorar as áreas com guardas. Conversamos sobre muitas possibilidades, mas, no fim das contas, notamos que precisaríamos de muito tempo e recursos e, infelizmente, não pudemos fazer isso. Mas, quem sabe numa próxima ocasião. Você sabe, tudo é possível para um futuro game", explicou.



■ Tente métodos diferentes para derrotar os chefes e garantir as dog tags. Aqui, Liquid perderá a dele se você derrubá-lo do Metal Gear



■ Este é Denis Dyack, à direita. Olhe do perto para o retrato dele

EM BREVE

Prepare-se para o mês de maio

■ Pink é fashion demais, até mesmo para um robô

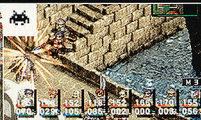


MAIO 2004



Custom Robo

GC • Nintendo – Aprenda as matérias de crueldade mecânica forçando robôs a batalhar somente para o prazer humano.



Grolwanser: Generations

PS2 • Working Designs – Diga que você não é aquele que deseja terminar o game oito vezes só para ver tudo de novo.



Mario vs. Donkey Kong

GBA • Nintendo – Resolva puzzles e ajude Mario a recuperar seus brinquedos roubados pelo famoso macaco.

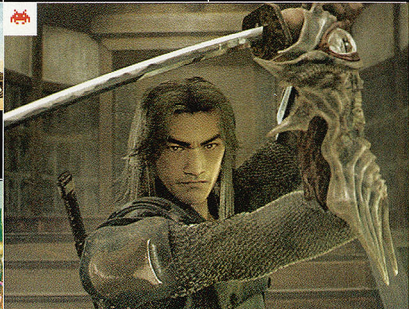


Mega Man Anniversary Collection
PS2/GC • Capcom – Celebre o 15º aniversário do personagem azul jogando dez clássicos de Mega Man.



Metal Slug 3

Xbox • SNK – Leve seu Xbox a uma viagem no tempo com este shooter 2D de visual antigo (e divertido de jogar).



Onimusha 3: Demon Siege

PS2 • Capcom – O olhar no rosto de Samanosuke diz tudo. O primeiro homem importante em *Onimusha* nunca imaginou que no momento de assinar o contrato para o último game, ele iria para Paris ou conheceria o Jean Reno.



RaliSport

Xbox • Microsoft – Carros e pistas adicionais são legais, mas o que realmente faz seu motor girar aqui é o Xbox Live.



Sabre Wulf

GBA • THQ – Bom doutor se especializa em dois campos: plataforma e criação de "muttonchops" com cara de mau.



Samurai Warriors

PS2 • Koei – A série chinesa-feudal *Dynasty Warriors* está se tornando japonesa (pele menos nós achamos que sim).



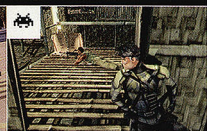
Shrek 2

PS2/Xbox/GC • Activision – Tomara que a turbulenta licença para *Shrek* viva feliz nas mãos da Activision.



TOCA Race Driver 2

Xbox • Codemasters – Este pode ser chamado de tudo-em-um por causa dos estilos de pista: na rua, no gelo, rally...



Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow

PS2/GC • Ubi Soft – Neste espaço não dá para comentar, confira o review do game na página 70.



Transformers

PS2 • Atari – Um robô gigante e falante leva a Resistência contra um exército de clones. Isto é *Transformers*.



Pro Fishing Challenge

Xbox • Atlas – Você não deve se sentir culpado toda vez que disser que pegou um peixe "deste tamanho".



Van Helsing

PS2/Xbox • VU Games – Grandes estas não vão impedir o especialista Hugh Jackman de atacar Drácula.



X-Men: Legends

PS2/Xbox • Activision – Ajude o projeto para crianças estranhas com Fera e Noturno.

■ *X-Men: Legends*: Agora com costeletas ainda maiores



O PRIMEIRO JOGO DO PSP

Sony revela a cara de **Death, Jr.**

Esta é de morte: *Death, Jr.* é o nome do primeiro game revelado para o PSP, o console portátil da Sony. E ele é exclusivo. Apesar da empresa ainda não puxar totalmente o pano que cobre a sua máquina, exibiu um vídeo técnico mostrando do que o aparelhinho é capaz. Isso aguçou o apetite dos gamers durante a Game Developers Conference deste ano. Desenvolvido pela Backbone Entertainment, *Death, Jr.* será um jogo de tiro com muita ação e alguns elementos de plataforma. Você pode achar que depois da morte não existe mais nada, mas o fato é que o filho da morte é o protagonista deste game. Juninho, ou Death, Jr. se você preferir, é um misto de Grim Reaper em miniatura, Jack, do filme de animação *O Estranho Mundo de Jack* (aquele do Tim Burton), e Manny Calavera, do game *Grim Fandango* (para PC, da LucasArts).

Apesar do visual, digamos, "bonitinho" do jogo, isso pode muito bem ser apenas impressão, já que os próprios desenvolvedores estão esperando que o título receba um selo de censura que impedirá a sua comercialização para crianças muito pequenas. Será que veremos um banho de sangue multicolorido logo no primeiro game do PSP? Julgue você mesmo pelas primeiras fotos do game tiradas por um paparazzi diretamente de um telão na GDC 2004. A qualidade não é das melhores, mas é o que temos, visto que a Sony brinca de esconde-esconde quando o assunto é essa nova máquina. Este e muitos outros games para o PSP serão revelados na E3 2004, que acontece de 12 a 14 de maio, em Los Angeles. Visite www.gameworld.com.br durante o evento para conferir as notícias mais quentes. E na próxima edição, revelaremos mais novidades.



LINHA DO TEMPO EGM

A EGM americana – prima da EGM Brasil – está completando 15 anos de puro videogame. Mas ninguém está planejando um baile de debutante para as próximas semanas. Usamos esse tempo para relembrar tudo de bom e de ruim que aconteceu

ALTOS	<p>O mundo dos games virou 16 bits com a chegada do Genesis, da Sega, e também pôde entrar no seu bolso com o Game Boy. Nessa época, a primeira EGM do mundo chegava às bancas.</p>	<p>A Nintendo conhece o desafio da Sega com o Super Nes. Enguanto isso, <i>Street Fighter</i> revolucionava a cultura Arcade.</p>	<p>Midway leva <i>Mortal Kombat</i> para dentro dos lares...</p>	<p>A Nintendo lança <i>Super Metroid</i> para o Super NES. Nós o declaramos "o melhor game de todos os tempos", oito anos depois.</p>	<p>A Sega começa uma nova batalha entre os consoles com o novíssimo Saturn. A Sony responde com o PlayStation.</p>		
	<p>Brava com as notas baixas que a EGM deu para a review de <i>Total Recall</i> (NES), a produtora Acclaim mandou um belo "S#@*&" para a equipe e retirou todos os anúncios do jogo que estavam na edição.</p> <p>■ <i>Total Recall</i>: lixo</p>	<p>Games toscos fizeram com que o Genesis se tornasse a estreita do momento. Nintendo e Sony abandonaram a idéia de um trabalho juntas, já que a idéia era menos importante, a Sony foi cuidar da vida e trabalhar no que viria a ser o PlayStation.</p>	<p>...e isso virou mais combustível para o debate violência x games. Mais assustador: <i>Super Mario Bros: The Movie</i> é lançado nos cinemas em 28 de maio.</p>	<p>Tolo! Michael Jordan, Charles Barkley, Scottie Pippen e Shaquille O'Neal estrelam em quatro títulos: <i>Chaos in the Windy City</i>, <i>Shut Up and Jam!</i>, <i>Slam City</i> e <i>Shaq Fu</i>.</p>			
BAIXOS	1989	1990	1991	1992	1993	1994	1995

QUARTERMANN

O fofoqueiro dos games

q-mann

TAXMAN

Olá, escoteiros! Cá estou eu, seu velho camarada e fofoqueiro, Q-Mann, trazendo mais uma porção de fofocas e especulações para seus ouvidos curiosos. O outono é minha estação favorita – época de passear sobre folhas secas e brincar de ninja jogando como Ryu Hayabusa (tentando não quebrar o joystick). Mas chega de falar de mim e vamos às fofocas!



Passo de microfone

Eu sou o ninja dos karaokês e já conquistei muitos corações cantando. Logo, a informação de que o segundo volume de *Karaoke Revolution*, da Konami, será lançado para o PS2, neste terceiro trimestre. O único problema? Não há duetos... ainda.

Games do GBA no DS

Primeiro, mais uma notícia sobre o DS, o novo portátil da Nintendo. Meus espíritos disseram que, depois que você comprar um DS, não terá de andar com ele e com o GBA ao mesmo tempo. Tudo indica que a gametecca do Game Boy será inteiramente compatível com o portátil de tela dupla. Muito bom!

O novo Tekken

Dizem que a Namco está trabalhando em um novo *Tekken*. Parece que *Tekken 5* vai se diferenciar dos outros games da série para poder competir com o atual rei dos jogos de luta, *Virtua Fighter 4*. Enquanto King estiver lá, eu estarei feliz.

Superman dá um tempo

Há alguns meses, você deve ter ouvido que a Electronic Arts conseguiu a licença para produzir os games de Superman. Bem, agora teremos de esperar um bocadinho para ver o



■ Conceção artística, agora compatível com o GBA

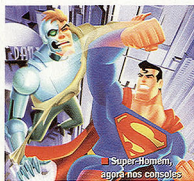
resultado. Parece que o game está suspenso até que o Homem de Aço retorne aos cinemas. Se tomarmos como exemplo as outras tentativas de jogo o Super de volta à tela grande, a espera vai ser longa...

Neversoft vai para o oeste

Fiquei sabendo que a Neversoft – desenvolvedora da série *Tony Hawk*, grande sucesso da Activision – está trabalhando duro em um novo game que – COMO? – não terá skates! Nenhum! Na verdade, é um game de ação ambientado no Velho Oeste. Parece que o oeste está, cada vez mais, servindo de pano de fundo para games estáveis (e eu não poderia ficar mais feliz, afinal, sempre desejei ser um cowboy, você sabe).

Mais um Grandia

Os fanáticos por RPG vão gostar de ler o próximo item do relatório mensal do Q-Mann. Ainda este ano, a Game Arts vai lançar o terceiro *Grandia*, no Japão. A boa notícia é que o jogo está previsto para chegar aos Estados Unidos no início de 2005.



Os estudantes matam aula para apreenderem outra matéria: espionagem em *GoldenEye 007*. A razão pela qual a maioria de vocês sabe o que é um Chocobo chega ao PS1. A EDM chega à 100ª edição.



Gritos de "você precisa pegar todos" são ouvidos ao redor da Terra. Nasce a Pokémonia. A Konami fica sorradeira com *MGS (PS1)*. E a Nintendo coloca *Ocarina of Time* no N64.



Sega mostra o sonho de 128 bits que incluía a versão 3D do ouriço azul (*Sonic Adventure*) e o combate *Soul Calibur*.

Os gamersacampanha do lado de fora das lojas esperando o lançamento do PlayStation 2. Finalmente, a Sega lança o primeiro game de futebol Online: *NFL 2K1*.



A Nintendo avança com o Game Boy e lança o GameCUBE. Os bilhões de Bill Gates ajudam a Microsoft a entrar na disputa dos consoles com o Xbox.

A Sony e a Microsoft levam os games para o mundo Online. A garota dos seus sonhos, Samus Aran, está de volta em *Metroid Prime (GC)* e *Metroid Fusion (GBA)*. As crianças impõem para os pais comprarem *GT4: Vice City (PS2)*.

A Nintendo dá uma marca para o mercado dos portáteis com o modelo GBA SP. Já a Sony anuncia seu próprio portátil: o PSP.

1996

1997

1998

1999

2000

2001

2002

2003

A Capcom finalmente, mas finalmente mesmo, revela a tão esperada sequência *Street Fighter III*, mas os fãs reclamam que ela não funciona direito.

Game.com Um console esquisito preto e branco, que só rodava games também esquisitos. Nossas avós poderiam jogar Paciência nele.



Com o lançamento apenas no Japão, a Nintendo decide oficialmente de levar para os Estados Unidos o disk drive do Nintendo 64.

A Sega joga no chão a caixa dos hardwares, tornando-se uma produtora de games independente. Jogos como *Grand Theft Auto III* colocam mais lenha na fogueira dos odiadores de videogame, como o senador americano Joe Lieberman.



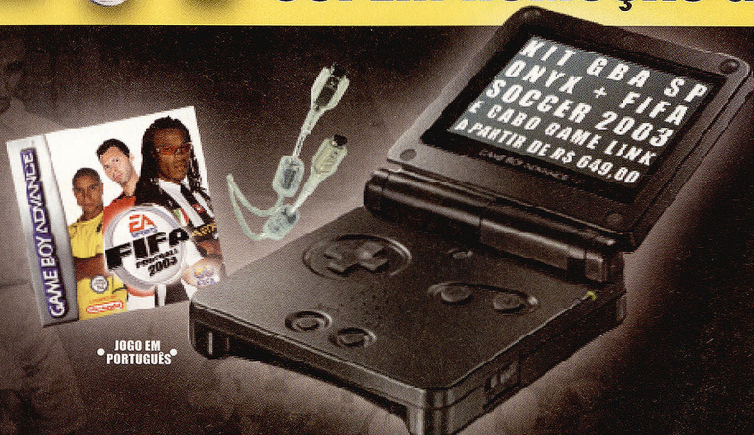
O tudo de bom da Nokia acabou se tornando o pior do ano. Depois da pisada de bola em *Tomb Raider*, a Eidos resolveu levar a senhorita Croft para outra desenvolvedora.





SUPERPROMOÇÃO GBA

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



• JOGO EM PORTUGUÊS •

Você encontra esta promoção nos revendedores: WWW.SUBMARINO.COM.BR • A17 (021) 2275-2340 • AMERICANAS.COM • BLANC JARDIM SUL (011) 3749-1000 • BITS GAMES (031) 32789537 • BLANC PLAZA SUL MORUMBI (011) 5181-5261 • BRINLO LAURA PLUSH (011) 5181-3973 • BRINLO LAURA SHOP PAULISTA (011) 251-2818 • BUY CLICK (021) 2275-2340 • CARDSMANIA (011) 3814-0402 • COBRINHA GAMES - TAUBATÉ SHOPPING (012) 3695-1155 • COBRINHA GAMES - RODO VELHA 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 STORES (011) 3362-2206 • GALAXIA (085) 241-3340 • GAME TEC GRUAMAS.COM.BR (024) 2242-8887 • INSTANT KOLOR (011) 3032-3326 • LEITURA BIG (031) 3391-3252 • LEITURA CIDADE (031) 3271-5282 • LEITURA ITAD SHOPPING (031) 3363-5030 • LEITURA MEGA STORE BH SHOP (031) 3286-6690 • LEITURA MINAS SHOP (031) 3391-3300 • METROPOLE GAMES (011) 3328-6827 • MICROPLUS VILA LOBOS (011) 3021-9947 • MICROPLUS PAULISTA (011) 3283-1466 • MULTIMIX SHOP CENTRAL PLAZA (011) 6481-8090 • NET BOX BOTAFOGO (021) 2559-9560 • PIER 88 SHOP, TATUAPÉ (Z. SUL) (011) 3721-0777 • PREMIER VIDEO (Z. SUL) (011) 3743-4792 • PREMIER VIDEO (Z. OESTE) (011) 3865-2904 • PREMIER VIDEO (Z. OESTE) (011) 3021-3636 • PRESENTES ARIGATO SHOP, IBIRAPUERA (011) 5561-9511 • SHOP DAN INFO, METRO LIBERDADE (011) BARÃO DE TATUÍ (015) 233-8295 • TEXAS FILM EXTRA (015) 232-3357 • THREE WORLD GAMES (015) 234-1584 • TOP GAMES (013) 3284-3272 / 3284-5648 • TOY MANIA (021) 2275-0882 / (021) 3982-8587 • TWIN PRESENTES (011) 5506-6068 • UNION SHOP ABC (011) ELDORADO (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 MARINHA (011) 5572-4145 • UZ GAMES WEST PLAZA (011) 3673-5998 • VILA SET WWW.LOJASUPERGAMES.COM.BR (016) 443-1300 • WWW.MISTERBROS.COM.BR (011) 3265-7020 • WWW.PREMIEREVIDEO.COM.BR • WWW.SSGAMES.COM.BR (011) 3328-6802 • YUPI BRINQUEADOS (014) 3226-1212 • ZYZ BRINQUEADOS (031) 3286-1860



JOGO EM PORTUGUÊS

SP + GAME + CABO LINK



JOGO EM PORTUGUÊS

(011) 5073-6012 • BRINQ. LAURA C. NORTE (011) 6222-2412 • BRINQ. LAURA HIGIENOPOLIS (011) 3666-8864 • BRINQ. LAURA IBIRAPUERA (011) 5535-1670 • BRINQ. LAURA (012) 221-1255 • COMIX GAMES (011) 3422-0164 • COSMOS DVD E VIDEO (051) 6192-7163 • CRAZY GAMES (080) 23679903 • CROCODILE GAMES (021) 3972-2623 • ETICÃO (021) 2559-6444 • GAME BIT (011) 4799-8100 • GAME LAND COPACABANA (021) 2547-3370 • GAME STORE (011) 6941-4278 • GENESIS GAMES (062) 215-6384 • 3426-1101 • LEITURA SAVASSI (031) 3287-2002 • LEITURA VITÓRIA (027) 3245-1905 • MEGAMÍDIA BOURBON COUNTRY (051) 3345-9655 • MEGAMÍDIA BOURBON (011) 6192-9624 • PLAY OFF (011) 5585-0566 • PORÇO GAMES (015) 3285 1919 • POWERNICK (011) 4193-1004 • PRECISÃO SJ RIO PRETO (011) 2721-7997 • PREMIER VIDEO 3207-5222 • SIL GAMES (011) 3872-8335 • TAYCOM (011) 5073-8204 • TERRAMÉDIA (011) 3347-5703 • TEXAS FILM ESPANADA SHOPPING (015) 224-3581 • TEXAS FILM 4994-7541 • UZ GAMES CENTER NORTE (011) 6251-0511 • UZ GAMES IBIRAPUERA (011) 5536-4523 • UZ GAMES SHOP ARICANDUVA (011) 6721-1999 • UZ GAMES SHOP (011) 3846-7161 • WAT ELETRÔNICA (080) 3467-5268 • WWW.SOFTWARE E GAMES (011) 3815-8490 • WWW.DISKGAMES.COM.BR (019) 3242-0541 • WWW.DISHOP.COM •

Cadastre sua revenda

(11) 6236-1157

Atendimento exclusivo para revendedores

Não atendemos o consumidor final

O RETORNO DE JAK AND RATCHET

Duas telas de cada, zero de informação e estamos conversados

As novas versões dos maiores jogos de plataforma para PS2 da Sony devem chegar às lojas no quarto

trimestre (isso mesmo, apenas um ano depois que *Jak II* e *Ratchet & Clank: Going Commando* foram lançados). Por enquanto, a empresa

não revela nada sobre o jogo. Mas, pelo menos, temos duas telas de cada game para examinar e descobrir algumas informações prelimi-

nares. É só uma amostra, então, fique de olho que vêm mais coisas pela frente.

Nossas esperanças finalmente se concretizaram: a jogabilidade baseada em armas de *Jak II* está de volta em *Jak III*



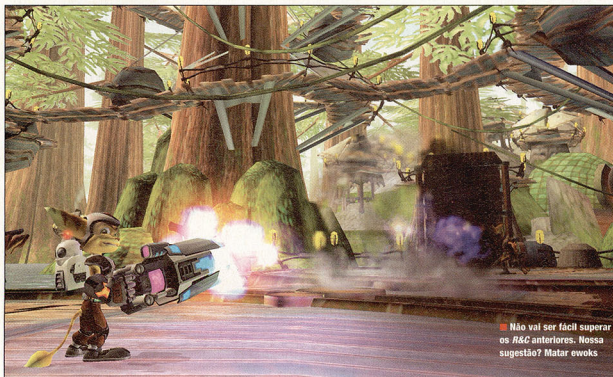
JAK III

Barba e cabelo

Veja como o cavanhaque e longo topete de Jak estão inclinados para a esquerda. De fato, ele está tão feio quanto no primeiro *Jak & Daxter*. Será que Jak viajou no tempo ou simplesmente cansou do visual grunge?

Leia os direitos dele

Abaixo, vemos Jak algemado e sendo escutado por uns guardas feiosos. É pura especulação, mas um estupro na cadeia poderia aumentar muito o clima "sombrio e tenso" do game.



RATCHET & CLANK III

Nova aventura, nova roupa

Podemos não saber muito sobre a terceira aventura de *Ratchet and Clank*, mas uma coisa é certa: Ratchet ganhou uma roupa espacial, que é bem estilosa. Sério, isso é tudo o que sabemos.

Armas, armas, armas etc.

É bom ver que Ratchet não deixou de lado seu imenso arsenal para sair por aí pulando na cabeça dos inimigos.

Parece que esta nova arma garante alguns saltos. 🦘

➤ Não vai ser fácil superar os A&C anteriores. Nossa sugestão? Matar evoks





PARA ABRIR OS OLHOS

Criminosos sutis – e não Bond, James Bond – dominam o mundo na seqüência **GoldenEye 2**

Se *GoldenEye* faz você pensar no filme de James Bond de 1995, então ou você chegou agora ao mundo dos games, ou sofreu algum trauma muito forte. Afinal, *GoldenEye 007* era simplesmente o primeiro melhor game de tiro em primeira pessoa, quando foi lançado para Nintendo 64, em 1997. A EA tem os direitos de tudo que leva o nome Bond e agora está querendo ampliar o universo do espião bebedor de Martinis para além dos filmes (como o recente *007: Everything or Nothing*), trabalhando em uma seqüência para o clássico do Nintendo. Hmm, mais ou menos. Apesar de este novo game de tiro em primeira pessoa – prometido para PS2, Xbox e GC por volta do Natal de 2004 – levar o nome *GoldenEye 2*, na verdade é meio que um sucessor espiritual do primeiro. E não uma

seqüência direta. "Nossa prioridade foi usar o original como base, mas além do mix lendário de tiroletes, usando inteligência artificial e criando a possibilidade de jogar com várias pessoas ao mesmo tempo – algo que é sagrado para os fãs da série", diz o produtor executivo, Dave Davis.

"Ao mesmo tempo, colocamos um enredo renovado, criado a partir das características que desejávamos que o jogo tivesse." Para falar a verdade, o enredo, aprovado pela MGM, não envolve James Bond – nem muito dele. Em vez disso, *GoldenEye 2* mergulha no submundo clandestino do universo de Bond. Você é um agente aspirante a 007 que se voltou para o mal, foi recrutado pelo vilão Auric Goldfinger e recebeu um implante de um olho de ouro que pode passar por upgrades. O olho permite que você

■ A lista de aliados e inimigos inclui Oddjob, Xena Onatopp, Dr. No (à esquerda) e Rush Limbaugh, o velho Goldfinger (abaixo)



customizar sua personalidade maligna à medida que vai derrotando os assaclas de Dr. No. "É uma vida de estrela do rock com a qual a maior parte dos bandidos só sonha", diz Davis. "Você pode ir para o trabalho a bordo de um helicóptero de USS 20 milhões que decola da lendária plataforma do vulcão de *Só Se Vive Duas Vezes* e é pilotado por ninguém menos que Pussy Galore. Não é demais?", pergunta. Nenhuma das pessoas que trabalhou na criação de *GoldenEye 007* esteve envolvida com a produção de *GoldenEye 2*, portanto, é possível que os jogadores achem que a EA só está capitalizando em cima do título. A isso, Davis responde: "Reunimos um grupo talentoso para criar este jogo, inclusive alguns dos que mais sabem fazer FPS. E é essa paixão que move nossa equipe".

JOGOS PARA LEVAR A UMA ILHA DESERTA: JONATHAN DAVIS, DO KORN



Todo mês, abduzimos uma celebridade ou criador de jogos e o forçamos a responder à grande questão: se fosse mandado para uma ilha deserta, quais seriam os três jogos de console que você levaria? Neste mês, façamos Jonathan Davis, guitarrista principal da banda Korn e um assumido vicariado em videogame.



The Legend of Zelda: The Wind Waker (GC) "As possibilidades deste jogo são infinitas. Tem muita coisa para fazer e é divertido o tempo todo."



Tom Clancy's Rainbow Six 3 (Xbox)

"Eu seria obrigado a levar este título porque é o melhor game de tiro que eu já joguei."



Baldur's Gate: Dark Alliance (PS2/Xbox/GC)

"Por que eu gosto desse tipo de m**** medieval de Dungeons & Dragons... e também porque todas as minas têm uns pelteços da p****!"

Mas e o Multiplayer?

A equipe de *GoldenEye 2* sabe bem o que atrai os jogadores e o que os fez passar anos brincando com os apetrechos do 007: a possibilidade de jogar com quatro pessoas (à direita). A intenção é recapturar essa magia nesta seqüência: a campanha com base em um enredo, simulador de partidas tipo mata-mata e jogos de guerra com objetivos (Online só para PS2). Apesar das ameaças de feixes de laser apontados para a virilha dos criadores, a equipe ainda não está pronta para falar como isso vai funcionar. O produtor executivo, Dave Davis, diz apenas: "O modo Multiplayer é uma parte importante de *GoldenEye 2*".

■ *GoldenEye 007* (Nintendo 64)

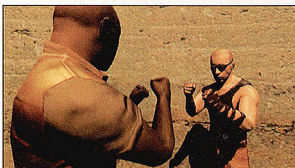


■ Claro, Vin, seu game parece legal, mas isso não significa que o desculpamos por XXX

RIDDICK DIESEL

O produtor do Butcher Bay ensina como sobreviver na prisão

E você pensando que Alcatraz era uma prisão dura... É só ficar um pouquinho em Butcher Bay que estar em Alcatraz vai parecer estar na sua casa. Apenas um homem, Richard B. Riddick, conseguiu escapar desse confinamento. Você deve se lembrar de Riddick do filme *Eclipse Mortal* (*Pitch Black*); ele é um malvado extra-sensorial interpretado por Vin Diesel. Aproveite para assistir à seqüência *The Chronicles of Riddick*, em breve nos cinemas. Mas antes, divirta-se com o ambicioso game em primeira pessoa do Xbox: *The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay* – uma prequel de ambos filmes, que será lançada em junho. Saiba mais sobre o game fazendo um passeio pela cadeia, cortesia do produtor Lars Johansson.



Mostre seus músculos

Lars Johansson: Lutar contra prisioneiros e sobreviver ao ambiente severo da prisão são alguns dos elementos essenciais do game. E Riddick não está limitado aos punhos. Ele também pode usar as articulações dos dedos, clavias e facas superafiadas que matam em poucos segundos.



Sobreviva para lutar novamente

LJ: Em alguns lugares, a força bruta não funciona. Os jogadores devem confiar no uso das sombras para que Riddick consiga chegar a áreas seguras. Encontrar um guarda (como este que aparece aqui) cara a cara raramente é uma boa coisa.



Limpando a casa

LJ: Os jogadores terão que limpar a casa. Se o guarda encontrar algum corpo, vai tentar descobrir como a vítima foi assassinada, mas isso também pode dar a você o tempo necessário para conseguir passar por ele...ou talvez matá-lo. A escolha é sua.



Quieto e morto

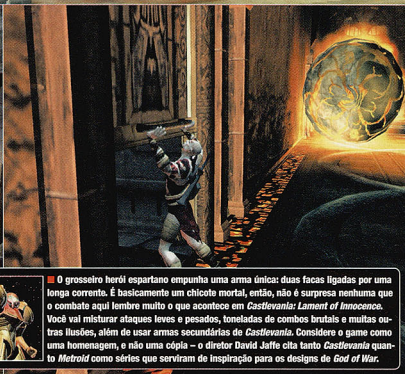
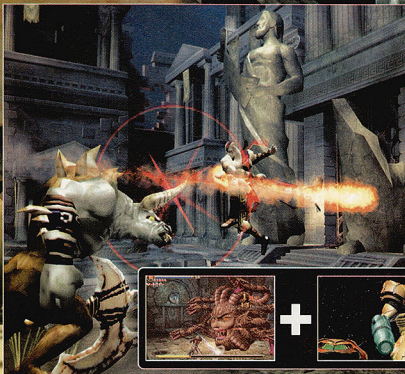
LJ: Mesmo se o guarda tiver um grande poder de fogo, nada está acabado. Destrua as luzes, ande com cuidado no escuro e dê um golpe no pescoço do guarda. Se Riddick estiver com uma faca, você também pode esfaquear o guarda nas costas ou dar uma picotada no pescoço dele.

O DEUS DA GUERRA

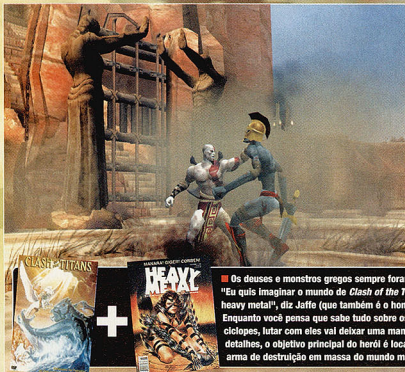
Os gregos invadiram o PS2

Nós não queremos assustar você, mas professores malvados de história e literatura podem estar ditando as regras na indústria dos games. Nesta mesma edição, você vai ler sobre *Shadow of Rome*, da Capcom, um conselho velado em *Classics 101* e o lançamento da Sony para PS2: *God of War*. Um game recheado de mitologia grega. Não tenha dúvi-

da, eles estão tentando, mesmo que clandestinamente, ensinar alguma coisa. Nesse caso, vamos deixar passar, já que o game parece promissor. A provável data de lançamento é 2005, mesmo assim, nunca é cedo demais para começar a estudar...



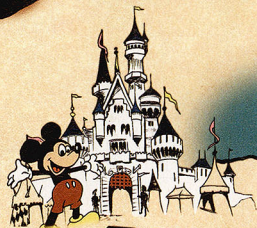
■ O grosseiro herói espartano empunha uma arma única: duas fúrias ligadas por uma longa corrente. É basicamente um chicote mortal, então, não é surpresa nenhuma que o combate aqui lembre muito o que acontece em *Castlevania: Lament of Innocence*. Você vai misturar ataques leves e pesados, toneladas de combos brutais e muitas outras ilusões, além de usar armas secundárias de *Castlevania*. Considere o game como uma homenagem, e não uma cópia – o diretor David Jaffe cita tanto *Castlevania* quanto *Metroid* como séries que serviram de inspiração para os designs de *God of War*.



■ Os deuses e monstros gregos sempre foram legais, mas nunca estiveram tão irritados. "Eu quis imaginar o mundo de *Clash of the Titans* como se tivesse uma forte influência heavy metal", diz Jaffe (que também é o homem por trás da série *Twisted Metal*). Enquanto você pensa que sabe tudo sobre os padrões mitológicos, como minotauros e ciclopes, lutar com eles vai deixar uma mancha de sangue enorme no chão. Além desses detalhes, o objetivo principal do herói é localizar a caixa de Pandora, considerada uma arma de destruição em massa do mundo maluco da guerra. ☞

GUIA DE VIAGEM

Planeje as férias dos sonhos com este atlas que traz os melhores destinos turísticos para 2004. Há roteiros para todos: fantasia do Velho Mundo, épicos de ficção científica e maravilhosas aventuras Online. Programe suas paradas estratégicas com antecedência: as cenas de animação podem ser compridas demais...



kingdom hearts



sudeki



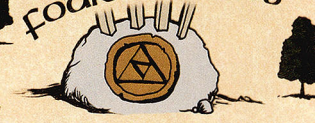
growlanser generations



zelda: four swords



true fantasy live



land of ys



the star ocean

Legendas

-  jogo online
-  cena muito longa
-  crazeiro estelar
-  é preciso estratégia
-  golpes sangrentos
-  elfos sensuais
-  área de aristocratas



symphonia

La pucelle

Memorial concert

shaman king cemetery

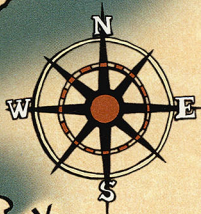
xenosaga

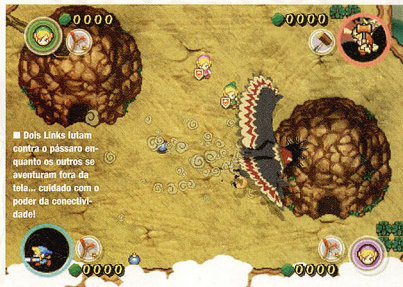
Jube empire

the land of
oatly queen

front mission

gba rock





■ Dois Links lutam contra o pássaro enquanto os outros se aventuram fora da tela... cuidado com o poder da conectividade!



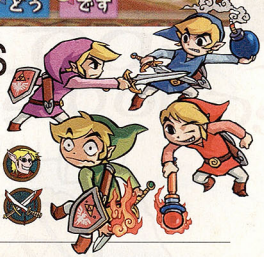
THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS

um carbilhão de Hyrule para você e três dos seus melhores amigos

GC • Nintendo • Meados de 2004
Eis a boa notícia: os dois jogos malucos derivados de Zelda para GC (*Four Swords* e *Tetra's Trackers*) não serão vendidos separadamente, como divulgado anteriormente. Não, esses dois jogos de ação-aventura - *Shadow Battle* e *Navi's Trackers* - virão juntos em

um pacotinho. Agora uma notícia ainda melhor: um terceiro jogo, chamado *Hyrule Adventure*, vai se juntar à turma para o passeio, e é uma nova investida do *Zelda* tradicional, para quatro jogadores, no espírito do clássico para Super NES *A Link to the Past*. Pode esperar labirintos, segredos mundanos,

cidas para explorar... é um pacote completo. A má notícia: para poder jogar, você vai precisar conectar seus aparelhos de Game Boy Advance (com aqueles cabos de conexão GBA-GC obrigatórios, que continuam sendo vendidos separadamente). Maldita conectividade!

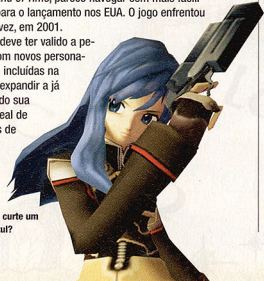


STAR OCEAN: TILL THE END OF TIME

(VERSÃO DO DIRETOR)

o maior crazeiro da sua vida, através de um mar brilhante e cheio de aventuras

PS2 • Square Enix • Agosto de 2004
Star Ocean: The Second Story (PS1) não deixou o mundo da fantasia em ebulição - foi um supersucesso inesperado de aquecer o coração, mas sempre ficou meio na sombra fria de *Final Fantasy VII*. Pelo menos, a primeira versão da série para PS2, *Till the End of Time*, parece navegar com mais facilidade - apesar de ter sido necessário esperar muito para o lançamento nos EUA. O jogo enfrentou sérios atrasos desde que foi divulgado pela primeira vez, em 2001.
Por sorte, todo esse intervalo no purgatório galáctico deve ter valido a pena. Os americanos vão receber a versão do diretor, com novos personagens, locações e cenas intermediárias que não foram incluídas na versão japonesa original. Os adicionais servirão para expandir a já enorme aventura, com o herói Fate Linegod procurando sua família em diversos mundos. As batalhas em tempo real de *Second Story* estão de volta, permitindo combinações de golpes e ataques sincronizados - algo meio parecido com *Final Fantasy X-2*, mas sem provocar tanta expectativa (e sem as roupas de vagabundo).



■ Quem não curte um cabelinho azul?



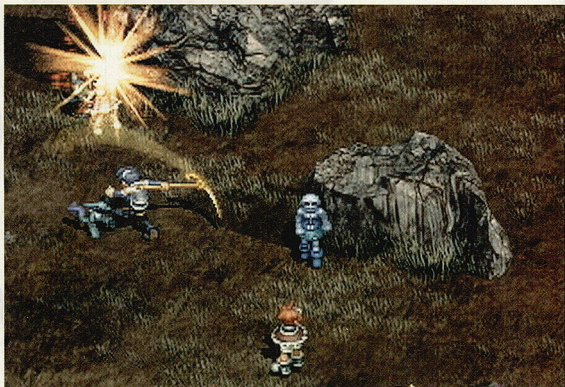
■ Esperamos que nem todos os chefões tenham 1000 HP

YS VI: THE ARK OF NAPISHTIM

um passeio nostálgico em uma ilha tropical

PS2 • Konami • Segundo semestre de 2004
O quê? Não precisa ficar com vergonha se você não faz a mínima ideia do que é este título. A série *Ys* (informamos que se pronuncia "isi", e não venha perguntar como se fala Napishtim) era animal há 15 anos, mas desapareceu da nossa memória junto com o console TurboGrafx-16. Por sorte, *Ys* ganhou uma segunda chance no PS2 com controles melhores (você dá um golpe com a sua espada, em vez de só se inclinar com o corpo na direção dos adversários), enredo complexo e legiões de garotas élficas gostosas.





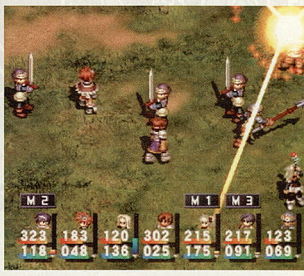
GROWLANSER: GENERATIONS

duas viagens emocionantes em uma só

PS2 • Working Designs • Maio de 2004

A Working Designs está fazendo o que pode e o que não pode ser feito para finalizar esta gigantesca composição tática. Trata-se de *Growlanser: Generations*, que sai este ano – e, pelo que já jogamos, estamos ansiosos para que a empresa consiga fazer tudo o que planejou. Com dois jogos completos na coleção (ambos com jornadas longas,

orgulhosas e com finais múltiplos), esta é uma séria candidata a se tornar uma das séries de RPG de estratégia mais envolventes desde, bom, a monstruosa e massiva Arc the Lad Collection, também da WD, para PS1. O combate ininterrupto flui e os movimentos livres ajudarão a fazer com que cada hora passe em um estalar de dedos. Só não se esqueça de comer.



■ Nem todos os seus inimigos são carlinhas fofas que ficam andando pelo campo de batalha – alguns são pavorosos, verdadeiras monstruosidades de encher a tela

TRUE FANTASY LIVE ONLINE

exploração que nunca acaba: ótimo programa para solteiros!

Xbox • Microsoft • Segundo semestre de 2004

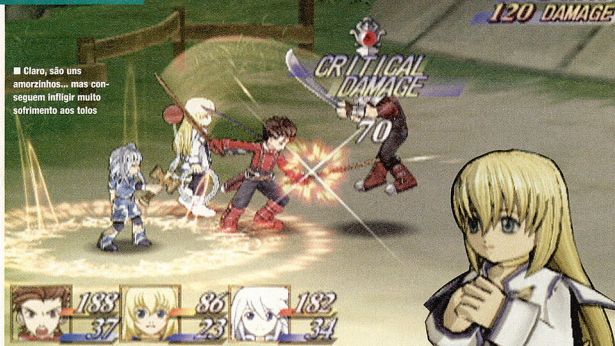
No segundo semestre, Akihiro Hino, produtor dos dois RPGs *Dark Cloud* para a Sony, tem em mente algo mais relaxante para os usuários da rede Xbox Live. “Estamos trabalhando para criar o mundo de fantasia definitivo”, diz. “Queremos que as pessoas se sintam felizes e despreocupadas só por estarem dentro desse mundo.”

Da maneira como ele coloca, *True Fantasy Live Online* (o primeiro RPG nesse console

para um número muito elevado de jogadores) está longe de ser uma cópia de *EverQuest*. Em vez de ficar horas a fio lutando contra moínhos de vento para passar de nível, seu personagem vai se elevar ao se filiar a um sindicato e cumprir as funções de seu ofício em uma série de missões. “Essas missões só servirão para motivar os jogadores a se aventurarem até o meio da história”, afirma Hino. “O objetivo final vai variar de um jogador para outro: você pode querer se tornar um espadachim

lendário ou pode se tornar um ferreiro famoso com sua própria oficina.” Outro diferencial de *TLO* são as possibilidades obsessivas de customização dos personagens. Será possível usar um sistema detalhado de personalização (parecido com o de *Tiger Woods 2004*, da EA Sports – com o qual nós recriamos o Michael Jackson) para fazer uma versão eficaz e sensual de você mesmo. Ei, é melhor do que o mundo real... >





■ Claro, são uns amorzinhos... mas conseguem infligir muito sofrimento aos tolos

TALES OF SYMPHONIA

começa uma linda região de progresso e promessas

GC • Namco • Julho de 2004

No Japão, a série *Tales*, da Namco, inspira muito respeito, mas nos EUA, os últimos dois títulos de *Tales of Destiny* para PS1 mal foram notados. Espera-se que a série tenha mais repercussão no GameCube, que não tem muitos títulos de RPG. Certamente, o fato de *Symphonia* ser o primeiro capítulo a trazer visual em

3D vai ajudar. "Tentamos usar ao máximo as capacidades do GameCube. Ao mesmo tempo, mantivemos os elementos essenciais que dão o toque especial à série *Tales*", explica o produtor, Makoto Yoshizumi. Os esforços dele são visíveis: o visual vibrante e luxuoso ressaltam o que é um RPG das antigas. Você vai se comparar com toneladas de jogadores,

idades enormes para explorar, labirintos para atravessar e monstros diabólicos para despachar. A nova terceira dimensão também altera o sistema linear de batalha dos títulos anteriores, já que agora é possível movimentar os personagens sobre dois eixos. Não se preocupe, essa novidade não emperra o jogo: o combate continua rápido como sempre.



■ Durante a batalha, você controla as ações dos seus personagens. Nada de tédio por aqui!



Cathy não cala a boca

Um aspecto que não acrescenta nada ao game é o tagarelar incessante dos membros da sua equipe. "Todos os personagens falantes ajudam os jogadores a estabelecer eles com os companheiros de equipe e facilitar o envolvimento com o jogo", diz o produtor Makoto Yoshizumi.

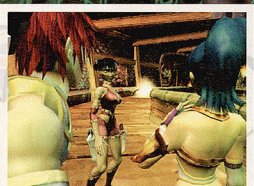


SUDEKI

moças adoráveis, vistas espetaculares

Xbox • Microsoft • Meados de 2004

Quando empresas de desenvolvimento de games ocidentais tentam fazer RPGs em estilo japonês, coisas terríveis costumam acontecer. Precisa de prova? É só testemunhar o pavor que chega a queimar as retinas de *Shadow Madness* (PS1). Ou, para falar a verdade, é melhor não. A equipe da *Sudeki* quer evitar os clichês descarados no planejamento deste título: "Personagens principais masculinos com olhos brilhantes e físico feminino não são obrigatoriamente algo que dá vontade de controlar", explica o diretor de arte James Brace. O modo de jogar também está fora dos padrões: é menos parecido com *Final Fantasy* e mais semelhante a *Phantasy Star Online*, com combinações múltiplas para estilizar os inimigos e todo tipo de magia de conjuração.



■ Diálogo provável: "Hark, sua luz misteriosa e distante lança um brilho caloroso sobre meus solos volumosos"

LA PUCELLE: TACTICS

prazeres do cambinho que só foi percorrido inúmeras vezes

PS2 • Mastiff • Maio 2004

Se você gostou do sucesso improvável de *Disgaea*, do ano passado, pode ser que tenha algum fetiche por demônios. Também é bem possível que você queira jogar esta pseudo-seqüência, *La Pucelle: Tactics*. Apesar de se concentrar em caçadores de demônios e não nos demônios em si, o mesmo humor malicioso e os exóticos gráficos desenhados à mão estarão lá – para quem tem medo de mudanças. Para quem não tem, pode deixar que o sistema de batalha é bem diferente: concentra-se no direcionamento do fluxo de energia e lista os monstros no meio da disputa.



■ Espera aí... Isso aqui é igualzinho a *Disgaea*? Não é por acaso – os dois jogos vieram da mesma empresa de desenvolvimento, a Nippon Ichi, também conhecida por *Rhapsody*, e o esquisito RPG musical esquisito para PS1



■ O gameplay *Shaman King* oferece um mix de táticas e estratégias: você move seus personagens pelo mapa de *Final Fantasy Tactics* e com sorte encontra uma luta como esta

SHAMAN KING

uma jornada fantástica para aqueles que têm inclinação espiritual

PS2 • Konami • Meados de 2004

Se você ficou maluco com *Pokémon* e insano com *Yu-Gi-Oh*, está louco para botar as mãos em *Shaman King* (além disso, você provavelmente tem oito anos). É um desenho animado! É um gibi! Diabos, também é uma mania de trocar cards. Surpreendentemente, o RPG para PS2 baseado nesse fenômeno do anime parece ter vida própria. O jogo oferecerá um enredo totalmente novo, elaborado pelos criadores do gibi, junto com uma mistura única de ação e combate tático.

O modo de jogo de *Shaman King* oferece uma mistura estonteante de estratégia de tática e de combate cheio de ação: você movimentava os seus carinhos pelo mapa ao estilo de *Final Fantasy Tactics*, mas os embates acontecem em minigames de luta.



KINGDOM HEARTS: CHAIN OF MEMORIES

seus sonhos se tornam realidade no reino encantado da Disney

GBA • Square Enix • Meados de 2004

A Square Enix só vai entregar a seqüência de *Kingdom Hearts* PS2 no início de 2005, mas os aficionados podem conseguir um paliativo do tipo *Final Fantasy* misturado com Mickey com essa semi-seqüência para GBA. *Chain of Memories* começa imediatamente depois do final do sucesso para PS2, servindo de ponte entre o jogo original e *KH2*. Em conceito, essa progressão em miniatura se parece muito com seu irmão

mais velho: você controla Sora, o malquinho de cabelo arrepiado que, juntamente com seus amigos, explora diferentes mundos inspirados por filmes clássicos da Disney. Claro que o visual sofreu um pouco – não dá para colocar 3D de verdade no GBA – mas a visão superior estática deve eliminar todos os problemas de câmera que infestam o *KH* original. O mecanismo de batalha que pega pesado na pancadaria do primeiro jogo também sofre um baque – foi substituído por um

tipo de combate mais simples, baseado em cartas, que dá a dica de que o RPG de ação pende mais para o RPG. É interessante notar que, mesmo assim, ainda dá para esperar animações do estilo de *Final Fantasy*, já que esse cartucho trará um chip especial que permite a exibição de tonetadas de cenas intermediárias com qualidade de PS2. ▶



■ Já 2D, adote problemas horrocosos de câmera



■ Sora está a fim de cortar todo mundo

XENOSAGA EPISODE II: JENSEITS VON GUT UND BOSE

uma viagem para o mais ambicioso dos jogadores

PS2 • Namco
• Final de 2004

Xenosaga, o campeão atual da categoria "A Cena de Animação Mais Comprimada de Todos os Tem-

pos", está de volta – e passou por uma reforma colossal. Os personagens do épico espacial foram redesenhados com olhos menores, proporções mais

realistas e ausência quase total da relação com animês. O sistema de batalha foi retrabalhado também – o robô sensual KOS-MOS agora

pode se transformar e assumir diversos formatos de corpo, e a sua equipe é capaz de fazer ataques conjuntos que devem apimentar o jogo.



■ Por que estão dando uma chave de braço neste garoto? Ele merece. Mais importante: e esse substituto? Ela se traduz por "Além do Bem e do Mal" – referência à obra de Nietzsche, não ao jogo da Ubi Soft



PRAZERES PORTÁTEIS

leve a aventura aonde quer que você vá

O Game Boy Advance continua sendo um campo fértil para RPGs de qualidade. A colheita deste ano já parece esplêndida: *Shining Force: Resurrection of the Dark Dragon*, *Mega Man Battle Network 4*, remakes de *Pokémon Blue e Red*, uma sequência de *Boktai*, e um *Harvest Moon for Girls* vão encontrar o seu GBA até a metade do ano.



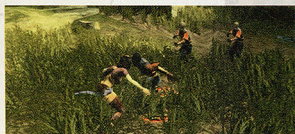
JADE EMPIRE

aventura com o lendário poder de sedução da china antiga

Xbox • Microsoft • Segundo semestre de 2004

Os mistérios do Oriente há muito fascinam os exploradores, aventureiros e fanáticos por videogames. Mesmo sendo produzido no Canadá, lugar que não tem nada de exótico, seu cenário chinês mitológico certamente vai interessar aos fãs de RPG. Você não vai precisar ficar pulando de planeta em planeta, como no outro lançamento da BioWare para console, *Star Wars: Knights of the Old Republic*, mas pode ter certeza de que haverá visitas a lugares bem exóticos. Greg Zeschuk, executivo-chefe adjunto da BioWare, diz que as "paisagens transpostas de modo adorável" e os "palácios surreais com disposição e geometria de outro mundo" que os jogadores vão visitar, são resultado do novo mecanismo gráfico do jogo. "Com essa inovação, adquirimos muito mais liberdade", explica. "E estamos aproveitando isso ao máximo."

Jade Empire é o primeiro jogo da BioWare baseado em uma ideia original – e isso significa que tudo foi feito a partir do zero, inclusive a história não-linear, o conjunto de regras que regula tudo, as opções de diálogo e o combate. Portanto, pode esquecer as regras velhas dos RPGs. A equipe criou um bando de habilidades e opções novas para cada batalha, conversa e confronto. "Nossa intenção era esperar até que a empresa tivesse experiência suficiente para fazer um jogo completamente original", diz o chefe executivo adjunto, Ray Muzyka.



Assim como em KOTOR, o sucesso ou o fracasso nos combates depende muito da escolha da tática certa



FRONT MISSION 4

uma tribo mesoquicel para aficionados por guerra

PS2 • Square Enix • Junho de 2004

A maioria das pessoas que joga RPG não relaciona a ação de andar por aí a bordo de robôs gigantes com esse clássico tipo de jogo, mas essa mistura entre o estilo de com-

bate de *Final Fantasy Tactics* com maquinário de guerra realista do futuro próximo de certa maneira faz com que o título funcione. O enredo gira em torno de uma sopa saborosa de caos político e de intriga internacional, mas é a ação mecânica, tensa e alternada que prende o jogador.



Não será permitido saltar do palco



FANTASIA FINAL

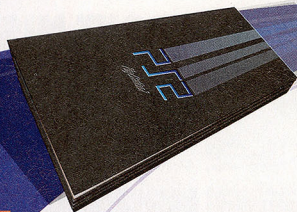
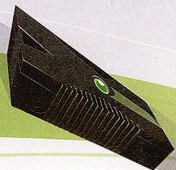
experimente as melodias assombrosas do passado

Se algum dia você já pensou em tocar em uma festa a música techno de Chocobo, de *Final Fantasy VI*, bom... esperamos que você não tenha partido para a ação. Mas, falando sério, a série, que é carro-chefe da Square Enix, realmente manda ver com algumas faixas espetaculares e, neste mês de maio, será possível ouvi-las ao vivo, com um conjunto completo de orquestra e coral. O evento acontece em Los Angeles, no dia 10 de maio de 2004, no Walt Disney

Concert Hall. As entradas custam de US\$ 5 (aqueles assentos lááááá no alto) a US\$ 125 (para quem deseja sentir o cheiro dos flautistas). Consulte wwwch.laphil.com para comprar ingressos e visite www.square-enix-usa.com/umatsu para votar na música que você mais gostaria de ouvir no concerto. Ah, e vocês, amigos cosplayers, tenham a gentileza de deixar suas calças coladinhas de Yuna em casa: será exigido traje de noite.



o compositor de FF, Nobuo Uematsu, não poderia estar mais feliz



A VITÓRIA DO PC

A plataforma mais acessível, que traz os melhores preços e os jogos mais avançados quebra barreiras e se consolida como a melhor opção para o jogador brasileiro

*Por Marcel R. Goto, com reportagem de
Théo Azevedo, Renato Villegas e Pablo Miyazawa*



Ilustração Alex Borges



No início dos anos 80, como relata o escritor David Sheff no livro *Mestres do Jogo*, Hiroshi Yamauchi, carismático presidente da Nintendo, descobriu o "ovo de Colombo" que fez a fortuna da empresa: o mais importante em um console de videogames são os jogos. O hardware propriamente dito serve apenas para criar uma identidade, mantendo sob controle a produção dos softwares. O sucesso desse paradigma nos últimos 20 anos tem sido tão grande que o termo "videogame" virou sinônimo de consoles, como os da própria Nintendo e, mais recentemente, da Sony e Microsoft: plataformas fechadas, dedicadas somente aos jogos, nas quais o lançamento de um título depende da aprovação da fabricante e de pagamento de royalties a elas.

Mas, paralelo a esse modelo, outro, ainda mais antigo, sempre existiu: o das plataformas abertas, os PCs. O mesmo computador que se usa para navegar na ou escrever é também um eterno candidato à máquina de jogos, mesmo que, aparentemente, não seja tão explorado nesse aspecto.

Nos últimos anos, no entanto, várias mudanças no mercado, na tecnologia e no perfil dos jogadores têm aproximado cada vez mais os PCs dos consoles. E mais: por causa das suas vantagens, o futuro dos games cada vez mais chega primeiro aos PCs, para depois migrar para os consoles. Com isso, os jogadores hardcore de PC estão se tornando uma espécie de elite entre os gamers.



TEMPOS MODERNOS

Quando o assunto é jogo, a maior diferença entre um PC e um console é a evolução da tecnologia em cada plataforma. Ao serem fabricados, os consoles tentam reunir o máximo de tecnologia e capacidade pelo menor preço possível, já que são, supostamente, produtos populares. A especificação técnica de um console é sempre a mesma, do dia em que é lançado até o dia em que os jogos param de ser produzidos para ele. Bertrand Caudron, gerente geral da Electronic Arts para a América Latina, a maior publisher de jogos do mundo tanto para consoles quanto para computadores, comenta que

"os consoles são tecnologicamente estáveis, mais baratos e fáceis de usar, praticamente "plug and play". Essa é a natureza deles."

Já o PC é praticamente uma "plataforma virtual": não existe uma única especificação, pois varia de máquina para máquina. São centenas de combinações possíveis de processadores, placas de vídeo, de som, quantidade de memória e velocidades de drives de CD ou DVD. Além disso, como novos componentes sempre chegam ao mercado, é possível tornar seu computador um pouco mais rápido, enquanto o entusiasmo e o bolso agüentarem. O que todas as configurações possíveis têm em comum é a compatibilidade com o sistema operacional – Windows em mais de 90% dos casos, mas também Linux, Mac OS – e os componentes entre si. A vantagem desse modelo "aberto" é que é muito mais fácil introduzir novas tecnologias nos PCs. Por exemplo, os jogos em rede se tornaram populares nos computadores muito antes de chegarem aos consoles, já que tantos usuários adquiriram modems e placas de rede para acessar a internet. Em meados dos anos 90, eram comuns partidas em rede de *Quake*, *Warcraft II*, *Command & Conquer*,



No alto: *Beyond Good & Evil* e *Max Payne 2*. Abaixo: *Need for Speed Underground* e *Prince of Persia*. Games que saíram também nos consoles ganham tratamento melhor no PC



Acima e ao lado, *Far Cry*, recém-lançado pela Ubi Soft: excelência técnica só pode ser obtida com um computador equipado com hardware de última geração

e até mesmo o venerado *Duke Nukem 3D*. Nos consoles, foi necessário esperar a virada de uma geração para outra, do PSOne para o PS2 e Xbox, para que a tecnologia estivesse madura e os jogos online contassem com a aceitação dos jogadores, como acontece agora com a aceitação dos jogadores, *Halo* e tantos outros.

Podemos concluir que, se os consoles dão grandes saltos de tecnologia a cada cinco anos, os PCs estão evoluindo constantemente, apresentando novidades praticamente todos os meses. Um dos resultados disso é a atual tendência das tecnologias serem primeiro lançadas para o PC, para os entusiastas das últimas novidades e ainda com preços altos, para só depois serem adotadas nos consoles, apenas quando processos de produção mais eficientes barateiam os componentes. O melhor exemplo é o próprio Xbox: toda sua arquitetura é baseada na dos computadores domésticos, inclusive utili-

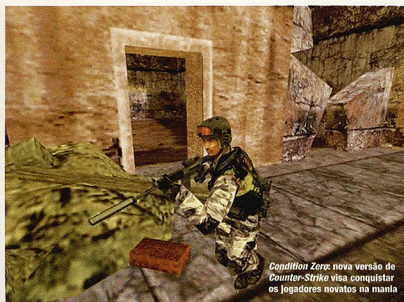
zando processadores Intel Pentium e chips de aceleração de vídeo GeForce, da nVidia.

A tendência promete continuar na próxima geração: tanto Nintendo quanto Sony e Microsoft estão desenvolvendo suas próximas plataformas em parceria com as maiores fabricantes de componentes dos PCs, como IBM e ATI. É bem possível que a tecnologia que você possui hoje no seu micro seja a mesma usada nos consoles de amanhã. Por causa disso, jogos que ganham várias versões simultaneamente, como *Prince of Persia: The Sands of Time*, *Max Payne 2*, *Need for Speed Underground*, têm sempre os melhores gráficos em um PC bem equipado, já que ele usa a tecnologia mais recente. Glauco Bueno, gerente de marketing da Atari no Brasil, afirma: "É indiscutível a diferença que existe entre um mesmo jogo no PC e em um console, se você usar um PC de acordo com os requerimentos máximos daquele jogo. É a tecnologia do PC que

acaba migrando para os consoles, nunca o inverso. Então, nesse sentido, o jogador de PC é, sim, privilegiado." O inconveniente é, como sempre, os investimentos necessários para manter o computador atualizado, já que uma placa de vídeo nova, como a GeForce FX 5900, chega a custar bem mais do que um console inteiro.

GAMERS DE TODO O MUNDO, UNI-VOS

Atualmente, a tecnologia não é o único fator que aproxima o PC dos consoles. Em uma pesquisa divulgada no ano passado, a ESA (Associação de Softwares de Entretenimento) constatou que a idade média dos jogadores norte-americanos é 29 anos. A informação altera completamente o quadro dos anos 80 e início dos 90, no qual a maioria dos gamers era crianças e adolescentes. Essa mudança na faixa etária indica uma convergência com os jogadores dos PCs, que sempre foram tradicionalmente mais velhos. Segundo Bertrand Caudron, isso mostra que a convergência entre as plataformas não se dá apenas na tecnologia, mas também no público consumidor e no mercado como um todo: "O posicionamento no mercado do PlayStation original, do PS2 e do Xbox, trouxe essa mudança já que, diferente dos consoles Nintendo, eles sempre se voltaram para um público mais velho. Nos anos ▶



Condition Zero: nova versão de *Counter-Strike* visa conquistar os jogadores novatos na mania

“É indiscutível a diferença entre um mesmo jogo no PC e em um console – se você usar um PC de acordo com os requerimentos daquele jogo. É a tecnologia do PC que acaba migrando para os consoles, nunca o inverso. Nesse sentido, o jogador de PC é, sim, um privilegiado.”

—Glauco Bueno, gerente de marketing da Atari no Brasil



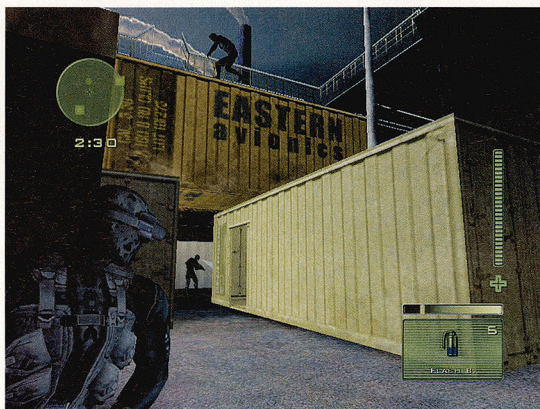
Splinter Cell: Pandora Tomorrow (ao lado) e *Unreal Tournament 2004* (abaixo): games com ênfase no modo Multiplayer online já são padrão na indústria dos games

► 90, os jogos saíram do nicho do público especializado (crianças, adolescentes e adultos aficionados) para atingir o público em geral."

Com isso, aumentou o interesse das softhouses em produzir versões simultâneas de seus jogos para ambos consoles e PCs. "O desenvolvimento simultâneo, no caso da EA, é praticamente norma", afirma Caudron. Além da EA, empresas como a Ubi Soft e Atari vêm fazendo lançamentos simultâneos de seus maiores títulos, como *Beyond Good & Evil* e *Enter the Matrix* e outras, como Sega e Konami, sem tradição no mercado de PCs, vêm aos poucos acelerando o passo e lançando vários títulos de seus catálogos para a plataforma, como *Phantasy Star Online*, *Crazy Taxi 3*, *Metal Gear Solid Substance*, e a série *Silent Hill*.

BRASIL: PARAÍSO DOS PCS?

Os meses de março e abril assistiram ao lançamento de alguns dos títulos mais "high-profile" deste ano: *Unreal Tournament 2004*, *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*, *Far Cry* e *Counter-Strike: Condition Zero*. Foram realizadas coletivas de imprensa para demonstrar os novos produtos, enquanto inúmeras



materias em mídia impressa e na internet comemoraram os novos games. O detalhe é que os quatro jogos citados são para a plataforma PC e oferecem uma excelente experiência de Multiplayer.

Há anos que os jogos de console não recebem esse "tratamento de gala" no Brasil, graças à ausência oficial das plataformas mais populares. Como é o aval das criadoras dos consoles que determina as atividades das publishers, o único mercado que pode ser devidamente explorado no Brasil, atualmente, é o de jogos para computador – uma plataforma aberta, como apontamos no início

da matéria. Assim, os escritórios nacionais da Electronic Arts, Atari e Vivendi, bem como outros estúdios que, eventualmente, representem aqui, se dedicam quase exclusivamente à adaptação e venda de títulos para computador. O resultado pode ser visto nas prateleiras de grandes lojas como a Fnac, presente em algumas das maiores cidades do país: o espaço dedicado aos jogos de PC é muito maior do que aquele dedicado aos consoles, e os preços também são muito mais acessíveis que os títulos de computador. O preço de um lançamento raramente passa de R\$ 100,00, ao passo que qualquer jogo de GameCube, Xbox e PS2 não sai por menos de R\$ 150,00, podendo chegar a R\$ 250,00 – um custo alto, mesmo para os jogadores mais dedicados.

Alexsandro Possamai, analista de produto da Fnac, comenta que a ausência dos consoles cria um domínio artificial dos PCs: "Se acontecer a oficialização dos consoles no nosso mercado, os jogos vão se tornar mais acessíveis, assim como os preços. Devemos atingir patamares como os da Europa, por exemplo, com venda de 70% para os consoles e 30% para o PC", explica. Bertrand Caudron, da EA, concorda com a tese. "No mundo todo, o faturamento da Electronic Arts com jogos de computador é cerca de 22% do total. O mer-



“Por ser uma plataforma aberta, é mais simples desenvolver jogos para PC, além de não ser necessário um volume tão grande de vendas para se obter lucro.”

—Bertrand Gaudron, gerente geral da Electronic Arts no Brasil

A DOCE VIDA DO CIBERATLETA

Ou “como ser rico e famoso jogando games”

Por Renato Villegas

As frases acima podem ainda soar estranhas para algumas pessoas, mas, além de verdadeiras, estão se tornando cada vez mais comuns — inclusive no Brasil. Ciberatletas são jogadores profissionais de games. Pessoas que dedicam quase 100% de seu dia treinando duro para poderem disputar campeonatos pelo mundo.

A vida de um ciberatleta não é tão diferente da de qualquer outro que ganhe a vida com o esporte. Eles também precisam se dedicar muito aos treinos práticos e teóricos, investir em bons equipamentos, ter aquela alimentação especial e um bom trabalho psicológico.

No Brasil, o número desses profissionais do joystick e teclado vêm crescendo bastante nos últimos anos. Grandes empresas como a Intel e a AMD já patrocinam alguns desses atletas, muitos deles veteranos em competições internacionais e donos de resulta-

dos significativos. Não é novidade que *Counter-Strike* é uma febre por aqui, por isso mesmo, temos algumas das melhores equipes do mundo. Dois bons exemplos são os paulistas do G3Y e os cariocas do MIBR: as duas equipes de *Counter-Strike* já cansaram de representar o país em torneios no exterior, vêm subindo de nível a cada competição e já colecionam resultados significativos.

Fora do país, a atividade, além de mais antiga, é bem melhor remunerada. Em países como Estados Unidos, Coreia, e em vários locais da Europa, há muitos jogadores profissionais vivendo disso. Jogar e competir é uma profissão para eles, e os prêmios e patrocínios, sua fonte de renda. São verdadeiras celebridades no circuito de competição, dão autógrafos e têm até fã-clube. Assim como atletas de qualquer outro esporte, servem de inspiração para quem está começando e sonha em alcançar

o mesmo nível. Ainda falta um pouco para que os ciberatletas brasileiros sejam reconhecidos como deveriam em seu próprio país, mas grandes passos já foram dados. Ainda não temos por aqui torneios com o porte da CPL e da WCG (que chegam a distribuir mais de US\$ 100 mil em prêmios), mas há competições constantes e de alto nível técnico (e que valem vagas para esses campeonatos top). E muito disso se deve ao um outro fenômeno nacional: as Lan Houses, que continuam surgindo em proporções assustadoras por todo o país. Cada vez mais bem equipadas e cheias de gente, as Lans se tornaram centros de treinamento para esses atletas e o melhor ponto de partida para quem está começando.

Em breve começam as grandes competições internacionais do ano e, certamente, o Brasil subirá mais alguns degraus em relação ao ano passado. Tomar

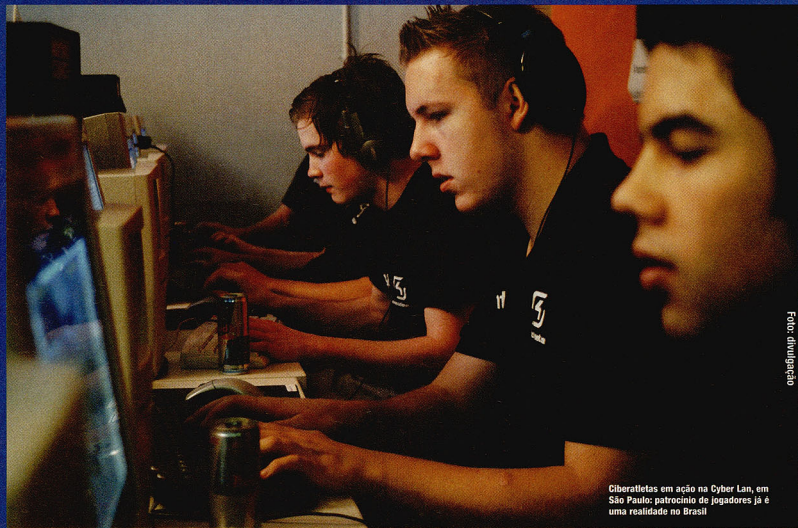


Foto: divulgação

Ciberatletas em ação na Cyber Lan, em São Paulo: patrocínio de jogadores já é uma realidade no Brasil

“O PC é mais acessível porque está dentro da casa dos jogadores e não tem apenas a função de máquina de jogar. As pessoas jogam, mas também trabalham, se comunicam... é como elas se inserem digitalmente.”

—Sunami Chun, presidente da Monkey

DIVIDINDO ÁGUAS

Os dez jogos para PC que fizeram (e estão na) história dos jogos eletrônicos

Quem pensou nos computadores pessoais somente como ferramentas de trabalho, certamente, não sabia se divertir. Os PCs não só mostraram potencial como estações de entretenimento, mas também passaram a determinar tendências de indústria, deixando os consoles para trás em muitos aspectos.

Foram inúmeros jogos, muitos deles divertidos e inesquecíveis. Alguns, porém, escreveram seu nome para sempre na história dos videogames. Por isso, conquistar um lugar no coração dos jogadores é uma tarefa para poucos ousados. Dentro de um mercado cada vez mais dinâmico e que dita boa parte dos rumos da tecnologia, os jogos reinventam a si próprios e nunca param de surpreender.

E foi por isso que resolvemos escolher dez jogos que dividiram águas no PC, aqueles que ditaram as regras, criaram padrões e cujos aspectos são imitados até hoje. Lembre-se de que esta lista não possui comprovações científicas, por isso, é natural que muitos jogos importantes tenham ficado de fora. Pense nisso antes de reclamar. E agora, os dez escolhidos.

Doom

(Id Software, 1993)

Se *Wolfenstein* (1992) é o “avô” dos jogos de ação em primeira pessoa, não há dúvida de que *Doom* é o pai. Questões genéticas à parte, após o lançamento de *Doom*, os jogos de tiro nunca mais foram os mesmos. A atmosfera sombria, criada pelos requintados gráficos, fez com que todos os jogos anteriores a *Doom* imediatamente se tornassem obsoletos.



Half-Life

(Valve Software, 1998)

Sai *Doom*, entra *Half-Life*. Narrativa de cinema, inteligência artificial, suporte à comunidade... tudo é perfeito. E quando se colocava em xeque a diversão Multiplayer, surgia *Counter-Strike*, avassalador. É por isso que o duelo “*Half-Life 2* vs. *Doom 3*” promete.



The Secret of Monkey Island

(LucasArts, 1990)

Monkey Island está aqui não só para representar a inesquecível saga protagonizada pelo hilário Guybrush Threepwood, mas também para representar toda uma geração de *Adventures* de LucasArts, formada, entre outros, por *Day of the Tentacle* e *The Dig*. Os fãs deste apaixonante gênero continuam de luto pelo cancelamento das continuações de *Full Throttle* e *Sam & Max*.



Myst

(Cyan, 1995)

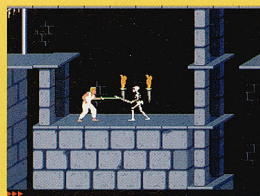
Em 1987, quando fundaram a Cyan, os irmãos Rand e Robyn Miller queriam expandir o mundo do entretenimento através do PC. Conseguiram. Se você foi um dos felizardos que jogaram o *Myst* original, concebeu um novo jeito de resolver quebra-cabeças, enxergar ambientes virtuais e se movimentar por eles.



Prince of Persia

(Jordan Mechner, 1988)

Fazer um jogo sozinho é impossível? Jordan Mechner, recém-formado na universidade, não precisou ir longe para criar *PoP*: seu pai compôs a música e seu irmão serviu como ator no estudo dos movimentos do herói. Um trabalho de amor que, demorou quatro anos para ficar pronto. Valeu a pena.



► cado de PC pode crescer mais no Brasil, mas o maior potencial a ser explorado está mesmo nos consoles", diz. Seja como for, a disponibilidade quase imediata dos jogos (lançados muitas vezes simultaneamente no Brasil e no resto do mundo), e os preços mais acessíveis do que os dos consoles (cerca de US\$ 30 por jogo, comparado a US\$ 50 nos EUA) mostram os benefícios da presença oficial das empresas lançando os jogos aqui e lidando com as condições específicas do nosso mercado. Um mercado difícil, como o apresentado no ano de 2003 demonstrou: todas as publishers tiveram quedas nas vendas devido às instabilidades econômicas. Mas isso não desencorajou novas iniciativas e maneiras de investir criativamente no mercado, como por exemplo o lançamento da versão em DVD de *Unreal Tournament 2004*, com vários extras em relação à versão CD. A Atari encorajou a produção de 500 cópias dessa edição especial para venda promocional em lojas Online. Antes

mesmo dos jogos saírem da fábrica, todos os exemplares já tinham sido vendidos. Outro aspecto positivo no mercado de games nacional, também ligado aos PCs, foi a ascensão das Lan Houses, que se transformaram em uma espécie de ponto de encontro para os jogadores hardcore. Sunami Chun, presidente da rede Monkey, a maior do país, explica o fenômeno: "A chegada de *Counter-Strike* revolucionou as Lan Houses. É um jogo fácil de ser dominado e as pessoas gostam, porque traz um ambiente de socialização, de time contra time. Jogadores de *StarCraft* se tornaram entusiastas de *CS*, as pessoas traziam amigos e logo uma comunidade se formou. Garotos de 10 a 13 anos jogam games em casa, mas na Lan House eles encontram o que não há nos consoles, esse evento social, fazer amigos e jogar com 30 pessoas ao mesmo tempo, xingar, brincar com o outro. Uma pessoa que joga em casa, sem o acompanhamento dos

pais, não tem acesso a esse conteúdo social que encontra junto a pessoas de diversas idades e em um ambiente relativamente controlado."

E O FUTURO?

Enquanto não acontecer a tão esperada virada no nosso mercado, com a entrada para valer das fabricantes de consoles (o rumor mais frequente diz que a Microsoft pretende lançar o Xbox 2 aqui ao mesmo tempo do que no resto do mundo. Verdade? Ninguém sabe), um PC bem equipado continuará sendo a melhor opção para os jogadores brasileiros, tanto pela superioridade técnica quanto pelos preços mais baixos e maior disponibilidade dos jogos, além do suporte constante das publishers presentes no país. Bom para a galera que gosta de teclado, mouse e monitor. E é uma excelente opção para a turma do joystick, pelo menos enquanto os principais consoles não chegam oficialmente ao Brasil. 🎮

Quake

(Id Software, 1996)

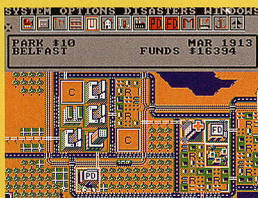
Quake é a evolução natural de *Doom*. Precisa dizer mais? Precisa: não bastasse isso, foi graças a *Quake* que estourar miolos em "deathmatches" tornou-se algo tão popular e divertido. Novamente, a Id Software estreteceu o mundo dos games.



SimCity

(Maxis, 1989)

Devem ter achado Will Wright um maluco quando propôs um jogo sem mortes nem tiros, no qual o objetivo era construir e administrar uma cidade. E como você bem sabe, isso deu certo. Para ter uma ideia dessas, só mesmo um maluco como Wright. Graças a caras como ele, os sisudos PCs da década de 90 tornaram-se máquinas divertidíssimas.



Starcraft

(Blizzard, 1998)

Command & Conquer, *Age of Empires* e o próprio *WarCraft* que me perdoem, mas *StarCraft* é o que se pode chamar de obra-prima, daquelas definitivas. Palmas para a Blizzard que, com a Battle.net, fez muita gente perder noites e mais noites de sono nas jornadas Online que não tinham hora para acabar.



The Sims

(Maxis, 2000)

The Sims e suas não-sei-quantas expansões até já podem até ter enchido a sua paciência, mas admita: é um game genial e, ainda por cima, vende que nem água. Mais uma vez Will Wright conseguiu atrair para o PC um público que, normalmente,



torce o nariz para os games. Aposto que nem aquela sua irmãzinha que nunca curtiu jogos resistiu aos Sims. É um "jogo família", no bom sentido.

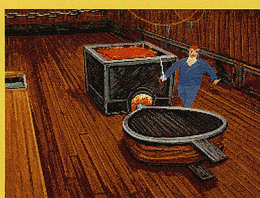
Ultima Online

(Origin Systems, 1997)

Richard "Lord British" Garriot fundou a Origin Systems em 1983 e inaugurou um novo jeito de se fazer RPG com a série *Ultima*. Mais do que consagrado, em 1997, Garriot reinventaria o gênero com *Ultima Online*, o MMORPG mais marcante de todos os tempos e, até hoje, um dos preferidos da comunidade.



Menções honrosas: *Alone in the Dark* (1992, foto), *Civilization* (1991), *Flight Simulator* (1983), *Diablo* (1996), *Stunts* (1990) e *Wing Commander* (1990).





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).



JOGO DO MÊS

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



VERGONHA DO MÊS

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.

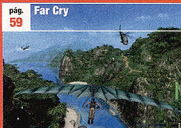
JOGO DO MÊS



Nosso querido amigo Sam está de volta, e em grande estilo. O cara chegou no melhor modo Sneaking e faturou a medalha de ouro e o título de Game do Mês. Para esta edição, nossos analistas passaram um bom tempo com Fisher e contam como foi essa experiência para você.

Índice

- 59 Far Cry
- 60 Counter-Strike: Condition Zero
- 61 Chrome
- 62 The Suffering
- 62 EA Sports Fight Night 2004
- 63 MTX: Mototrax
- 63 Pitfall: The Lost Expedition
- 64 Rainbow Six 3
- 65 Samurai Jack: The Shadow of Aku
- 66 Seven Samurai 20XX
- 66 Crimson Sea 2
- 67 Eye Toy: Groove
- 68 Breakdown
- 68 Unreal II: The Awakening
- 69 Tenchu: Return from Darkness
- 70 Splinter Cell Pandora Tomorrow
- 73 Ninja Gaiden
- 74 WarioWare Inc.: Mega Party Game\$
- 75 Splinter Cell Pandora Tomorrow





■ Ah, que belo visual. Tão belo que nem dá vontade de sair atirando por aí...

MP-5 009/999

PC

FAR CRY



Não se esqueça do protetor solar!

THEO: Sol a pino, praias paradisíacas, água cristalina... mercenários e criaturas estranhas querendo o seu peçoço! É o cenário "perfeito" para Jack Carver, sujeito de passado obscuro que atualmente ganha a vida com um barco de aluguel. Certo dia de 2020, Jack é contratado para levar uma misteriosa mulher a uma ilha na Micronésia. Seu barco é atacado por capangas e ele consegue escapar, mas, no local, passa a ser caçado implacavelmente. Ok, o enredo não é realmente o forte de *Far Cry*. Agora, a jogabilidade... ela começa em um estilo furtivo, passa pela velha fórmula de "pegue-a-chave-e-abra-a-porta" e, finalmente, entra no clima de suspense e terror por ambientes escuros, cheios de criaturas vindas de experiências genéticas malsucedidas. Não é à toa que cada um dos 20 gigantescos níveis revela uma surpresa diferente e um desafio ainda mais cabeludo. Você vai se deparar com alguns veículos para dar um rolê pelas praias de *Far Cry*, incluindo um bote inflável e uma asa-delta. Infelizmente, o game salva apenas em pontos determinados, obrigando o jogador, por um errinho que seja, a jogar trechos das fases novamente. O Multiplayer não é lá grande coisa e ficou ofuscado pelo brilho da campanha Single Player. Em compensação os gráficos são, sem sombra de dúvidas, os melhores da atualidade. A modelagem impecável dos personagens e as paisagens exuberantes comprovam o que estou dizendo. *Far Cry* levará seu PC ao limite. A física é outro show à parte: praticamente qualquer objeto do cenário - caixas,

correntes, estantes, etc. - é passível de interação, reagindo de maneira específica a disparos e empurrões. Os corpos dos mercenários rolam escada abaixo e caem em posições convincentes após um disparo fatal. A softhouse alemã Crytek sai do anonimato e cria a experiência Single Player mais marcante desde *Half-Life*, em 1998, em se tratando de shooters em primeira pessoa. *Far Cry* é um dos grandes lançamentos do ano e sério candidato à revelação de 2004.

DANIEL: A premissa do jogo não é inovadora:ilha tropical, cientista louco e experiências genéticas, mas a execução é espetacular. O gameplay é baseado no Cry Engine, sistema baseado em leis físicas que abrem possibilidades de interação com o cenário. Apesar de nem tudo poder ser destruído ou usado, é possível interagir com boa parte dos objetos. E os colecionadores de armas que se cuidem. Aqui o limite é quatro ao mesmo tempo. Se quiser uma arma mais nova, terá que trocar. Não se esqueça de incluir veículos e uma A.I. espetacular, obrigando o jogador a ser mais furtivo. Os controles são suaves e respondem muito bem. Mas como definir os gráficos? Espetaculares seria a palavra certa. A transparência e o movimento aquático são lindos. Os cenários não ficam a dever, apresentam reflexões, sombras e luz de uma maneira nunca vista em um jogo (pelo menos até *Doom 3* e *Half Life 2*).



Na configuração mais alta é possível perceber pequenos caprichos, como o reflexo do cenário na mira do rifle de sniper. O som não se destaca, na maioria são tiros e ambiente. Para mim, a decepção foi o Multiplayer. Ao contrário de *Splitter Cell* (também da Ubi), ele é genérico, não apresenta nada inovador e está ali apenas para não ficar ausente. Infelizmente, não empolga.

RENATO: É impossível não se impressionar com *Far Cry*. É impossível parar de jogar depois de alguns minutos. É impossível não se empolgar com o fantástico engine do jogo e com o excelente controle dos veículos. E é impossível não soltar um palavrão ao ver que a droga do seu computador não consegue rodar direito esse mamute em forma de game. Sim, *Far Cry* é um dos jogos mais impressionantes que eu já vi em um bom tempo nos PCs. O ambiente tropical é sensacional, a jogabilidade é precisa (com uma física perfeita em quase qualquer objeto), o enredo é bem bacana e envolvente (apesar de eu não ter curtido muito o lance dos monstros), mas me incomodou um pouco o fato de ter sido obrigado a trocar peças de minha máquina em casa para poder jogar um Multiplayer decente aos fins de semana. A Ubi Soft caprichou nos mínimos detalhes deste título, porém, o preço a ser pago para aproveitar o game como se deve é um pouco alto.

NO MELHOR: um dos mais impressionantes games para PC

O PÍDOR: modo Multiplayer sem qualquer novidade

PACOTE DE FÉRIAS: o jogo ainda tem bote inflável e passeio de asa-delta

THEO	DANIEL	RENATO
9.5	9.0	8.5

PRODUTORA: Ubi Soft
DESENVOLVIDO POR: Crytek
JOGADORES: 1-32

www.ubisoft.com



Não é por nada, mas você não tem a sensação de já ter visto isso antes?



PC ONLINE

COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO

Muito mais do mesmo

THÉO: *CS* é responsável pela incrível proeza de permanecer em evidência, mesmo tendo sido lançado há cinco anos. Por isso, quando o desenvolvimento da sequência de *Counter-Strike* foi anunciado, três anos atrás, passou a gerar muita expectativa. De lá para cá, o jogo passou pelas mãos de várias *softhouses* e sofreu alguns atrasos no lançamento. Para descreção de alguns e decepção de outros, o que se vê em *Condition Zero* é uma cópia de *Counter-Strike*, a não ser por alguns mapas inéditos – e remodelados – e, principalmente, pelo nada democrático modo *Single Player*, que permite jogar apenas no lado dos antiterroristas. Mas é preciso fazer justiça: foi realizado um belo trabalho com a AI dos bots, que sabem adotar táticas adequadas e, muitas vezes, cometem erros típicos dos humanos. Já os objetivos secundários das 18 fases obrigam a conhecer armas diferentes, o que permite aprender mais sobre as possibilidades de *CS*. Para fazer um pouco de mídia, a Valve resolveu incluir o modo *Deleted Scenes*, que reúne o que não foi aproveitado no produto final. Só mesmo sendo maníaco por *Counter-Strike* para pagar RS 79 por *Condition Zero*. Aliás, a nota é 7 justamente

porque se trata de *Counter-Strike*. Afinal, independente de qualquer coisa, ele tem qualidades inegáveis. No entanto, é um produto defasado tecnicamente.

ALBERTO: Novas armas, cenários de quebrar o queixo, novas habilidades e ferramentas? Não exatamente. Parece que não foi bem essa a ideia dos criadores de *Counter-Strike Condition Zero*. O jogo não é ruim, mas para quem é fã de longa data, a única vantagem em comprar o título é não ter que ficar horas para baixar a última atualização. As missões não fazem parte de qualquer trama. São episódios desconexos nos quais o usuário que não tiver banda larga vai ter de se satisfazer com os bots, personagens controlados pelo computador. *Condition Zero*, por outro lado, é um excelente jogo para quem tem pouca experiência em *CS*. Todos os comandos são iguais às versões antigas do game, o que evita o micó de perguntar qual botão desarma a bomba. Parece que a Vivendi resolveu tentar dar mais continuidade a *Counter-Strike* enquanto a versão nova de *Half-Life* não é lançada, na expectativa de atrair novos usuários para o game. Conforme o jogador vai evolu-

indo, mais mapas são abertos, e a equipe policial pode até se dar ao luxo de incluir mais membros. O jogador já começa o mapa sabendo que precisa destruir o time adversário em tanto tempo, matar x número de terroristas e com alguma arma específica. Só não dá para entender por que não é possível jogar no modo individual no papel de terrorista, coisa que só é possível fazer quando se joga em rede. Para quem está se lixando para partidas com bots, a opção *Online* do menu de *Condition Zero* torna muito fácil a tarefa de encontrar servidores – a conexão foi tranquila durante os testes que fiz para a EGM. Mas faltou uma coisa no pacote: o software que bloqueia trapaças *Cheating-Death*.

DANIEL: *Counter-Strike* foi o mais bem-sucedido mod de *Half-Life* que se conhece. Com uma jogabilidade baseada na estratégia em time e muita ação, conquistou adeptos pelo mundo inteiro. A partir dessa oportunidade foi criada a versão *Condition Zero*, com novos modos de jogos, e pasmé, bots inteligentes. O game offline serve como preparação para o mundo online, com 18 missões separadas. Os objetivos são simples, de resgate de reféns a desarme de bom-

bas – a típica partida de *CS*. A mudança na jogatina acontece quando você tem que cumprir certos objetivos, como usar uma arma específica contra vários adversários. Para não perder o espírito de time, o jogador pode comprar alguns “ajudantes” no início. Fora o modo tradicional, você encontra o *Deleted Scenes*. Nesta opção, o jogador segue uma história jogando com personagens de Forças Especiais. O grande problema é a linearidade, já que tudo é muito planejado e a obrigação de criar maneiras para escapar de um problema vai por água abaixo. Como fã do *CS* original, esperava muito mais. Para jogadores que ainda não embarcaram no “Polícia e Ladrão” virtual, está aí uma boa oportunidade. O modo *Single Player* ensina truques novos e chega a ser desafiador em seus últimos níveis, até para os veteranos.



THÉO	ALBERTO	DANIEL
7.0	7.5	7.5

PRODUTORA: Vivendi Universal
DESENVOLVIDOR: Valve/ Turtle
Rock Studios
JOGADORES: 1-32 (online)
www.cs-conditionzero.com

O MELHOR: jogar em casa sem ter que pagar por hora em uma lan house
O PIOR: sentir-se o mais tolo do mundo por causa do bot que mata sem piedade
FALTOU: o software que bloqueia trapaças *Cheating-Death*



■ Todos os personagens têm esse jelinho meio esquisito de robô... vai entender!



PC

ONLINE

CHROME

Frio como a Polônia

THÉO: Vida de shooter em primeira pessoa não é fácil. É um dos mais concorridos gêneros dos games: basta dar uma olhada na variedade de opções deste mês na EGM Brasil. Por essas e outras, as softhouses têm que se desdobrar para levar ao consumidor algo atraente e diferenciado. Foi o que, de maneira nobre, tentou fazer a polonesa Techland em *Chrome*, shooter futurista que tem como personagem principal o mercenário Bolt Logan. Quem precisar de alguém para fazer um servicinho sujo no século 22 deverá chamá-lo. O cara dá um duro danado, no bom sentido, é claro. Só para ter uma idéia, na primeira fase, você percorre boa parte do cenário a pé, infiltra-se em uma base inimiga, rouba documentos valiosos, é traído por um companheiro de trabalho, invade um computador, destrói edifícios e, finalmente, foge espetacularmente em um dos sete veículos do game. E olha que tem ainda outras 13 fases. *Chrome* se esforça para oferecer uma jogabilidade atraente e seu trunfo está justamente na eficiência em aliar vários estilos de ação. A diversão até que é garantida, mas não espere muito deste game. Tecnicamente, está um pouco abaixo da média. O engine desempenha um bom papel, recriando enormes cenários a céu aberto, mas as texturas dos personagens estão escuras e carecem de mais

detalhes. A trilha sonora, por sua vez, não empolga, nem nas músicas, nem nas vozes digitalizadas, longe de acompanhar a emoção e o ritmo do jogo. *Chrome* está legendado em português, o que ajuda a ficar por dentro do enredo. No mais, é um jogo indicado somente em caso de ausência de melhores alternativas.

CASSIANO: Estou impressionado pela quantidade de títulos de ação em primeira pessoa lançados todo ano. Portanto, cada avaliação tem que ser bem mais rígida do que o normal, se realmente quisermos ver algo mais interessante na categoria (que parece estar chegando a um beco sem saída). Ditto isso, acredito que a empresa polonesa Techland criou um jogo mediano. *Chrome* tem bons gráficos (não usa Direct X 9.0), as seqüências de fases são divertidas, mas aquela agilidade emocionante de pesos-pesados como *Call of Duty*, *Battlefield* e *Unreal* não existe (culpa da jogabilidade, às vezes burocrática), o que sacrifica bastante o modo Multiplayer. Além disso, ele peca bastante no aspecto de efeitos sonoros: não há sensação de imersão ambiental. Talvez estejamos mal-acostumados com a excelência dos melhores jogos, mas como disse antes, esse é um risco a se correr ao se desenvolver um jogo do gênero. Compre

se já enjoou dos outros jogos e está precisando de uma diversão adicional, mas acredito que este é o típico game que serve só para os fanáticos do gênero.

RENATO: Veio do frio polonês este bom game de tiro em primeira pessoa, mas que promete pouco mais do que entrega. *Chrome* se propõe a ser um game de tiro e estratégia de equipes, ou seja, um FPS em que não basta sair correndo com o dedo no gatilho: é preciso coordenar bem suas ações. Durante o game, é possível até "evoluir" seu personagem, através de implantes biôni-

cos. Mas no geral, o que temos é apenas mais um game como tantos outros, com mercedos destaques para o visual (os cenários, tanto os abertos, quanto os fechados, são muito bem detalhados), o controle dos veículos (sim, você também pilota jipes e tanques, como em tantos outros jogos) e o enredo, que é muito interessante. O Multiplayer é bem feito, mas outra vez, não oferece nada de inovador ou revolucionário. *Chrome* é um belo jogo, mas chega em meio a uma leva de fortes no gênero, o que pode diminuir um pouco seu espaço.



■ O Multiplayer é legal e o jogo é bonito, porém, passa despercebido entre os lançamentos

O MELHOR: o visual, tanto interno quanto externo
O PIOR: os efeitos sonoros deixam a desejar
OFUSCADO: pelos outros lançamentos para PC

THÉO

7.5

CASSIANO

6.0

RENATO

7.0

PRODUTORA: Strategy First, Inc.
DESENVOLVIDO POR: Techland
JOGADORES: 1-32 (Online)

www.chrome.thegame.com



O MELHOR: efeitos sonoros soberbos
O PIOR: história superficial
NOME ESQUISITO: Torque

PAUL: Os réus executados em Abbot State Penitentiary estão representando bem o papel de espectros. Eles dilaceram guardas, presidiários e qualquer outro que aparecer pelo caminho. Jogando com o violento e lacônico Torque, você deve procurar o caminho para escapar da prisão e atirar em demônios. Repleto de sangue e com efeitos sonoros assustadores, *The Suffering* cria um playground perfeito para batalhas violentas. As armas do jogo, além de eficazes, exatas e poderosas, são fáceis de serem manejadas. Cada monstro é baseado em um método de pena de morte — um machete do jogo, claro, mas muito bem feito, graças ao design interessante dos personagens e à animação convincente. Mas a história é sobre o que? Torque foi convencido a matar sua ex-mulher e os dois filhos, mas ele não consegue se lembrar se realmente fez isso. Basicamente essa é a história. Se você quer encontrar soluções e explodir algumas vísceras, este é o seu game.

BRYAN: O cenário da penitenciária assombrada e as criaturas de Sam Winston (de *A Coisa*) foram satisfatoriamente esquisitos. Mas este game de horror tem alguns defeitos: a história perde o calor na segunda metade do caminho e a solução de puzzles — poucos e distantes — que requer um grande poder mental. Porém, é demasiadamente fácil sobreviver à sua sentença com tanta munição grátis e energia sobrando pelo caminho.

GREG O: Este épico da prisão assombrada é meia boca e segue um padrão de correr e atirar em primeira e terceira pessoas. *The Suffering* orna-se em sangue e linguagem asquerosa, mas dá até para encontrar algum sentido em alguma coisa. Complicado? Bom, com um game de horror, o melhor que pode fazer é lançar coisas grotescas de minuto em minuto. Entretanto, o jogo oferece um desafio módico e tenta segurar a história com muitas intrigas para assim, liberar o tão reservado final.

PlayStation 2/Xbox

THE SUFFERING

Olhem! Estou totalmente repulso!



PAUL	BRYAN	GREG O.
6.0	6.0	6.0

PRODUTORA: Midway
DESENVOLVIDOR: Surreal Software
JOGADORES: 1

www.midway.com



Apenas com o PS2 você pode planar como uma borboleta e mandar ver Online

PlayStation 2/Xbox

EA SPORTS FIGHT NIGHT 2004

É porrada na cara!



O MELHOR: controles inovados, lutas realistas
O PIOR: o locutor parece um cantor de hip hop
SUBSTITUI: o título anterior da EA, *Knockout Kings*

BRYAN: Nos jogos de beisebol há os home runs, no futebol, os gols. Já no boxe, o momento especial é o retorno da Electronic Arts para o ringue. Este game é uma verdadeira simulação do boxe de verdade. Socar botões e destruir dedões já era, graças ao soco do botão analógico. O modo carreira é bem real com o treino em minigames e a A.I. durona dos pugilistas, que deixam você bem nervoso. Todos os narizes quebrados valem a pena quando você começa a ganhar os prêmios das disputas, como aprimorar a entrada do seu boxeador na arena, colocando músicas, luzes, show pirotécnico e algumas bonitonas em roupas minúsculas. Minha única reclamação está relacionada ao narrador irritante. Também não é possível treinar, nem fazer alguns exercícios, o que é uma desvantagem quando você começa a melhorar os atributos do lutador. Por outro lado, esta novidade da EA é um tremendo nocautê.

outro título do gênero deveria fazer: ensina como se dar bem no esporte e mantém a diversão. O sucesso neste game é basicamente dominar os pontos fundamentais do boxe real — trabalhar o ringue, desviar de socos e importunar o seu adversário. Pode parecer um pouco chato, mas o controles simples tornam o jogo mais fácil e bem mais viciante do que você pensa. A batalha fica mais violenta quando você está Online (apenas para PS2). Todas as minhas lutas contra não tiveram lag, o que é ótimo.

G. FORD: Fora o *Punch Out* (NES), nunca fui um grande fã de boxe. Mas *Fight Night* me convenceu do quanto este esporte pode ser legal. Verdade, nos primeiros momentos, o game me deixou meio injuriado, por causa da falta de treino livre e de outros detalhes. Algumas porradas mais tarde, finalmente aprendi como manejar o controle e passei a apreciar a variedade de socos, técnicas defensivas e estilos de luta. Eu recomendo. Muito. Mesmo.

KEVIN: *Fight Night* faz o que qualquer

BRYAN	KEVIN	G. FORD
8.0	9.0	8.0

PRODUTORA: EA Sports
DESENVOLVIDOR: EA Canada
JOGADORES: 1-2 (2 Online)

www.easports.com



4 laps
1/8 Position
Lead -0:35:25
Current -0:43:01

Cuidado para não perder as calças durante o voo



MPH
34
SCORE
3500

PlayStation 2/Xbox

ONLINE



MTX: MOTOTRAX

Faltou pouco para ser o melhor

O MELHOR: potência no motor, manobras radicais, jogabilidade
O PIOR: decorar 115 manobras
PARECE MX UNLEASHED: mas não é

TRIVELLA: Com games sendo lançados todo dia, fica difícil para quem trabalha com isso jogar títulos de antigos consoles. Mesmo assim, *Excitebike 64* ainda faz meu N64 voltar à ativa de vez em quando. Nenhum dos games de motocross da atual geração me impressionou tanto quanto o velho cartucho da Left Field. Como a ex-softhouse exclusiva da Nintendo resolveu voar pelas pistas de terra novamente, eu só tenho a agradecer e prolongar o tempo de férias de meu N64 dentro do armário. *Mototrax* recita com muita competência e com as devidas liberdades, todas as emoções de um dos esportes-motor mais radicais que existem. Quer os saltos astronômicos do motocross? Aqui tem. Que tal a velocidade absurda do Supercross? Tá na mão. E as manobras quebra-espinnas do Freestyle? Também não faltaram. E tudo com uma pauleira sonora que é bem o estílo desses doidos que fazem toda essa insanidade na vida real. O controle de suspensão das motos é a melhor coisa do jogo. As outras experiências que querem fazer games do gênero devem dar uma olhada no que foi obtido aqui para aprender a lição.



Agora é só dar tchauzinho para que a foto fique legal!

FELIPE: Dizem que *MX Unleashed* é muito melhor do que *MTX: Mototrax*. Mas o que ele tem que o concorrente não tem? Na minha opinião, nada. A começar pela quantidade de manobras — 115 contra somente 27 — *MTX* tem muito a oferecer. A diversidade de modos de jogo e os objetivos à la *Tony Hawk* não chamam atenção só dos fãs de motocross, mas também dos jogadores que curtem esportes radicais em geral. O funcionamento da suspensão dos veículos é tão bom quanto em *MX*, com a diferença que, no PS2, você pode optar pelo botão L2 para usá-la mais facilmente e com maior precisão.

RONNY: Muita potência no motor, muita areia e terra nas pistas, manobras na cabeça e adrenalina no corpo. Os caras da Left Field sabem como fazer um bom jogo de motocross. Depois de serem ovacionados com *Excitebike*, para o Nintendo 64, eles apresentam o novo sucesso *MTX: Mototrax*. Sentar e correr sobre esses "cavalos de aço" é o mais próximo que se pode chegar de uma experiência real. A física do jogo é muito boa e somada à criatividade dos programadores, torna o game um dos melhores do gênero. Com grandes influências de *Tony Hawk's Underground*, o jogador precisa circular pelo cenário e encontrar outros pilotos que vão lhe passar tarefas. Com isso, são habilitadas manobras, novas áreas para competir e outros bônus. Destaque para a jogabilidade com características que apareceram nas últimas versões de jogos radicais, como skate, bike e snowboarding.

PlayStation 2/Xbox/GC

PITFALL: THE LOST EXPEDITION

Mais que um simples cipó



Esse monstro não existe na versão do Atari



O MELHOR: os gráficos e jogabilidade
O PIOR: o herói é engraçadinho demais

FIGURA: você vai encontrar um tigre simpático nas missões

PABLO: Tai uma marca que não perde a força nunca. Já joguei *Pitfall* no Atari, continuei jogando no NES e assim foi, em todos os consoles. Até no GBA o cara estava lá. Esta versão multiplataforma é a que mais destoa das outras, já que sai do mundo side-scrolling para virar 3D. O herói ganhou um estilo mais cartunesco, mais parecido com um desenho animado, e isso só enriqueceu a experiência. Muita gente vai achar que corromperam o pobre *Pitfall*, transformando-o em uma versão digital do Crocodilo Dundee, e não do Indiana Jones. Mas há de se concordar que assim é bem mais divertido. A jogabilidade flui facilmente, os gráficos são coloridos e brilhantes e o desafio é acima da média. E por falar em velharia, há um bônus valioso para os corcos: as duas primeiras versões de *Pitfall*, vêm com brinde para quem terminar o jogo e coletar todos os itens. Só por isso, já vale a pena.

RENATO: Quem me conhece sabe que adoro remakes. Principalmente em um caso assim, quando o nome envolvido é um dos maiores clássicos de todos os tempos. Pelo que já havia visto do game, sabia que ele tinha tudo para compensar a porcaria que foi *Pitfall 3D* (PSOne), e que não iria me decepcionar. Bem, eu estava certo. *The Lost Expedition* era tudo o que eu poderia querer de um remake de *Pitfall*: eu me balanço em cipós, piso na cabeça de jacarás e fujo de escorpões. O combate corpo a corpo funciona bem para aumentar e variar a ação, e curtir par-

ticularmente as batalhas contra os chefes. O visual do game está bem bacana, com cenários vastos e bem construídos. Por algum motivo estranho, a versão de Xbox apresentou alguns bugs, o que não ocorreu no PS2. É um problema menor, em um belo jogo que poderia ser um pouco menos repetitivo, mas ainda assim, gratificante.

BEATRIZ: Eu era viciada na versão de *Pitfall* para o Atari. Quando conheci o jogo, apresentei todos os meus outros cartuchos. Só ele me importava. Anos depois, a cena se repete, só que em versão 3D. Gostei muito deste game e tenho poucas reclamações a fazer. O visual é bonito, o gameplay é divertido, o *Pitfall* é simpático, as tarefas são legais de serem executadas. Mais divertido é poder andar para todos os lados da tela e descobrir objetivos, truques ou bônus nos lugares mais absurdos. Os efeitos sonoros, na minha opinião, são perfeitos. Reclamação? A AI dos pigmeus e dos jacarás, em determinados momentos, é sofrível.



Escorpião, caranguejo, escultura de arte moderna? Nós também não descobrimos...

TRIVELLA
9.0

FELIPE
9.0

RONNY
9.0

PRODUTORA: Activision
DESENVOLVIDO POR: Left Field
JOGADORES: 1-2 (PS2: 2-4 online,
Xbox: 2-8 online)

www.mtmototrax.com

PABLO
8.5

RENATO
8.5

BEATRIZ
9.0

PRODUTORA: Activision
DESENVOLVIDO POR: Edge of Reality
JOGADORES: 1

www.activision.com



PlayStation 2/Xbox @ONLINE

RAINBOW SIX 3

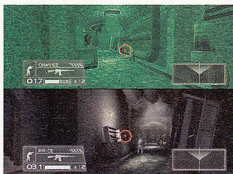
É hora de voltar ao campo de treinamento

TRIVELLA: A primeira vista, por ser seus gráficos serem de baixa qualidade e pelo início de jogo meio esquisito, causa má impressão. Mas é só começar a mandar seus soldados à linha de fogo que aquele ditado de "a primeira impressão é a que fica" cai por terra. Seu peiotão de elite raramente desperdiça balas nos assaltos, mas também não vá abusar pensando que eles têm peito de aço. É bom alternar entre "gente que se faz" e "gente que manda fazer", pois se um ou mais acompanhantes forem atingidos, você terá que seguir em frente apenas com os que sobram, já que não há itens de recuperação. A possibilidade de coordenar ataques simultâneos por entradas e de maneiras diferentes, e o uso do Zulu Code para ordenar o ataque na hora que quiser depois de prepará-lo, exigem muita estratégia, e a escolha do armamento correto para cada tipo de situação antes do início da missão faz o jogo ficar bem variado.

ERIC: Fiquei surpreso ao descobrir que esta versão de *R6* não é como as demais. Esqueça todo o clima parado e os comandos de rádio dos jogos anteriores. *R6 3* é mais voltado à ação, exigindo respostas e decisões rápidas e dinâmicas mais que em qualquer outro episódio da série. Por isso, os comandos foram simplificados. As visões noturna e térmica são ativadas com um pressionar de botão. Armas podem ser trocadas com um outro botão e, para abrir uma porta, não é preciso chamar um agente pelo rádio, basta apontar para a porta e pressionar o botão de ação. A mesma eficiência com 50 botões a menos. Outra grande qualidade é a liberdade que o jogo dá: você pode escolher qualquer arma que desejar, em qualquer missão. Se você for um *Rambo*, pode ir de metralhadoras de assalto. Se quiser chamar a atenção, pode usar shotguns para estourar portas. Um dos maiores problemas é a falta de interação com o ambiente.

Para os acostumados com *Splinter Cell*, disparar em uma lâmpada para deixar os oponentes às cegas é algo comum. Usar uma arma de calibre mais grosso para atravessar uma porta também. Isso deveria ser possível em um jogo que prega tanto o realismo.

SHOE: Se você tem um PS2 e está interessado em um jogo sólido e interessante de tiro... compre *SOCOM II*. O quê? Você realmente quer jogar *Rainbow Six*? Então compre um Xbox e jogue a versão deste console. Não posso dizer que o *Rainbow* para PS2 é ruim, mas não tem brilho quando comparado a outros títulos. Aqui, a guerra não é o inferno — é apenas um tiroteio com inimigos previsíveis. Nem o modo Online salva — tem mapas toscos, faltam variedades de modos e tantas outras razões, que eu gostaria todo o meu espaço para enumerá-las. Mas se *SOCOM II* intimida você um pouco, este game consegue cumprir o papel.



Rainbow Split

No novo modo em tela dividida de *R6* para o PS2, você pode jogar no modo cooperativo durante toda a missão no modo single-player (porém sem amigos com AI) ou durante caçadas a terroristas. Tenha em mente que quando seu amigo cair, você sobra para terminar a missão sozinho — sem retaguarda. É já que você não tem energia extra, tente não desperdiçar e não saia atirando para todos os lados.



Táticas

Para sair inteiro de uma disputa 3 x 3 Online, o importante é ficar com seus amigos. O plano: um dos jogadores (de preferência o melhor atirador) pega a liderança e vai na frente, se escondendo e dando os primeiros tiros nos alvos. O número dois é responsável pela cobertura e tiros (especialmente granadas. E o último tem que ter sorte e saber se cuidar.

O MELHOR: bons efeitos de luz
O PIOR: pouca variedade de modos, inimigos previsíveis
É MELHOR VOCÊ FICAR COM: *SOCOM II* e *II*

TRIVELLA	ERIC	SHOE
7.5	8.0	6.0

PRODUTORA: Ubi Soft
 DESENVOLVIDOR: Ubi Soft
 JOGADORES: 1-2 (2-6 Online)

www.rainbowsix.com



■ Samurai Jack odeta alguns modelos de robôs

O MELHOR: a dublagem que foi feita pelos mesmos atores do desenho animado
O PIOR: perder a vida e ter que voltar ao início da fase
BULLET TIME: não, este não é o game *Matrix*

DEMIAN: A história já vista um milhão de vezes ainda é fonte de material (o cartoon do Samurai Jack) licenciado para a criação de um game. Um estouro com ação chata e padrões já conhecidos na resolução de puzzles, uma versão samurai do efeito bullet time e estátuas brilhantes que precisam ser colecionadas sem razão aparente, mas o game também faz um trabalho decente na hora de recriar a emoção do cartoon. A música é legal e o combate, raramente, desafiador, impressiona algumas vezes.

RONNY: Jack é um defensor dos bons costumes que deixa a tela do Cartoon Network e coloca sua espada em ação nos videogames. O visual Cel-Shading lembra a aventura de Link, no GameCube. Aliás, o jogo tem muitas influências de *Wind Waker*, como por exemplo a visão de jogo e a animação dos golpes de espada. Para variar um pouco, o espadachim ganhou um efeito especial de câmera lenta – versão desenho animado do bullet time. Jack

tem os objetivos básicos dos jogos desse gênero: coleta de itens, salvamento de reféns e busca interminável por relíquias. Mas como samurai que é, ele empunhará três tipos diferentes de espadas elementais e um arco-e-flecha, conquistados no decorrer da aventura. Entre os piores inimigos estão Aku, Scotsman e Mad Jack. O game não é longo, nem difícil, bom faltou criatividade e *SJ* acabou um híbrido de games já conhecidos.

SHANE: Não espere nada de muito espetacular de *Shadow of Aku*. Trata-se de um jogo simples, com gráficos simples e comandos mais simples ainda. Você controla Samurai Jack (óbvio) e avança por cenários eliminando inimigos, escapando de armadilhas e libertando reféns capturados pelos capangas do demônio Aku. Nada além disso. Para levar vantagem sobre algumas criaturas e chefes, o herói conta com uma habilidade chamada Sakai Mode, que funciona como o efeito bullet time.

■ PS2/Xbox/GC

SAMURAI JACK: THE SHADOW OF AKU

Viaje no tempo com uma espada



DEMIAN	RONNY	SHANE
6.0	7.0	5.5

PRODUTORA: Sega
 DESENVOLVIDO POR: Adrenium
 JOGADORES: 1

www.sega.com

Disk Games

Desde 1992



Garantimos o melhor Preço

Tudo em até **12x**

Sujeito a Aprovação de Crédito

Video Games
 Jogos - Acessórios
 Assistência Técnica Especializada

PlayStation 2



X-Box



Game Cube



GB Advance SP



PlayStation One



!! Não Compre sem nos Consultar !!

www.diskgames.com.br

▶▶ Ligue Já ◀◀

(19) 3242-0541

Av. Alberto Sarmento, 725 - Bonfim - Campinas/SP - CEP 13070-011



■ Aperte X. Mais rápido. Continue. Não pare de apertar o botão X... aperte mais!



PlayStation 2

SEVEN SAMURAI 20XX



Cadê o botão seppuku?



■ O herói Natou acaba com o filho postiço gigantesco de cabeça vermelha de Akuma

O MELHOR: o design elegante dos personagens
O PIOR: o modo de jogo unidimensional
OS INIMIGOS MAIS HORROROSOS DE TODOS: os hip hop boys

JON D: Este quase-remake do clássico original é uma rotina de festivais de golpes cortantes (pense em um encontro entre os títulos para PS2 *The Bouncer* e *Dynasty Warriors*) que incorpora alguns elementos de RPG para tentar parecer profundo. Você vai ter que conversar com um monte de calígrafas superficiais à medida que avança e recolherá armas exclusivas de chefes vencidos – armas que podem ser vistas em uma galeria, mas que você não pode usar de fato. Alguns níveis oferecem uma flecha ridícula e enorme para iluminar seu caminho, outros não oferecem indicação nenhuma. O jogo rapidamente se transforma em rotina e, certamente, será levado rapidamente para a gôndola das ofertas.

SHAWN: Basta colocar 20-qualquer coisa no título e tudo, inclusive um fosso cinematográfico à la *Safe Samurais*, de Kurosawa, fica mais bacana. Para comprovar é só examinar a batalha de chefe de 20XX com uma dupla de rappers sobre patins cor-de-

arco-íris. Tirando o sarcasmo, este jogo é horrível. Além de ter jogado vários níveis sem olhar para a tela, meu dedo da espada quase caiu de cansaço de tanto apertar o mesmo botão. Não há ferramentas de batalha a adquirir ou técnica a aprender, nem luta estratégica. Tudo o que sobra é um remake lamentável de uma história clássica... que também serve de exercício pesado para quem precisa exercitar o dedão.

SCOOTER: Achei que ficaria ofendido de ver um dos filmes de que eu mais gosto na vida ser dilacerado em um remake futurista. Mas o jogo é tão simplista e fácil que passei diversos níveis sem nem olhar para a tela, e isso fez com que a maldição passasse meio batida. Mas quando prestei atenção, logo me arrependi: que horror ter de lutar contra um bando de meliantes ou um grupo de lobisomens espaciais ao mesmo tempo. Por favor: em vez de jogar isso, assista ao filme de Kurosawa.

JON D.	SHAWN	SCOOTER
3.0	3.0	4.0

PRODUTORA: Sammy
DESENVOLVIDO POR: Dimps
JOGADORES: 1

www.sammystudio.com

PlayStation 2

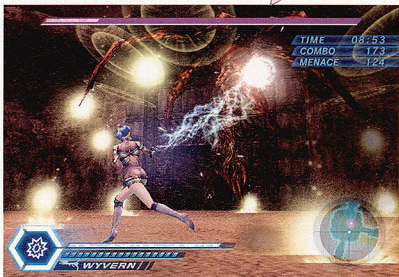
CRIMSON SEA 2

Ou será Dynasty Warriors?

O MELHOR: missões variadas e combate divertido

O PIOR: combates sem parar cansam rápido!

TÍTULO ALTERNATIVO: *Dynasty Warriors in Space*



JOHN R: Parece até um pouco esquisito um game exclusivo do Xbox ganhar uma sequência exclusiva para o PS2. Isso é exatamente o que aconteceu com *Crimson Sea*. Não se preocupe se você perdeu o primeiro game, pois *Sea 2* é muito maior e bem melhor do que a versão original, com um pouco mais de tudo: missões, movimentos, códigos – e o melhor de tudo – um novo personagem destravável para se jogar. O pacote de ação de *Sea 2* é muito satisfatório, e novas características (basicamente como o bullet time de *Max Payne*) dão um incentivo maior na disputa por combos. Mas felizmente, nem tudo se resume a esmagar botões – você precisa melhorar suas armas constantemente para conseguir sobreviver – e jogadores hardcore terão que perder um dia de treino tentando conseguir o S no ranking de cada missão. Minha única reclamação é que o combate parece repetitivo depois de executar tantos combos, mas os objetivos variados das missões ajudam a manter as coisas mais frescas e interessantes. Este jogo manda bem, pelo menos até a chegada de *Samurai Warriors*, em maio.

JON D: Como a maioria dos games da Koel, *Crimson Sea 2* (a propósito, não é um jogo de submarino) tem uma grande curva de aprendizado. Mas entre no treinamento e *Sea 2* ficará parecendo *Phantasy Star Online*. Pode-se dizer que a destruição é intensa, com toneladas de personagens bem feitos na tela e nada de problemas durante o jogo. Uma falha substancial: o controle da câmera na alavanca analógica direita está um pouco distante dos outros controles e complicada de ser usada.

CJ: Você vai encontrar bizarrices no primeiro momento, criaturas bem esquisitas descendo do teto e loucas para cortarem você como se fosse um peru de Natal (uma das nossas missões deveria ser caçar e matar quem ensinou como a cortar pernas para esses bichos). Depois da centésima vez que isso acontece, lógico que vai começar a ficar chato. Mesmo assim, ainda há muito para gostar, gráficos bonitos, grande número de missões, ambientes bem desenhados, puzzles constantes e aquele doce sistema de combate de *Dynasty Warriors*. Dá para sentir o gostinho de *Phantasy Star Online* presente em *Sea 2*.

JOHN R.	JON D.	CJ
8.0	7.0	6.0

PRODUTORA: Koel
DESENVOLVIDO POR: Koel
JOGADORES: 1-2

www.koel.com

PlayStation 2

EYE TOY: GROOVE

Está na hora de balançar o esqueleto

O MELHOR: zoar os amigos que parecem bobos dançando
O PÍDRI: ser zoado pelos amigos quando você parece um bobo dançando
MUITO MELHOR: assistir aos replays das danças muitas e muitas vezes

JENNIFER: Assim que a câmera Eye Toy foi lançada, veio acompanhada de alguns minigames chamados *Play*. Pensei nela muito mais como uma inovação – uma inovação bem popular, mas que precisava de games mais reais se quisesse ter um grande poder. *Groove* preenche essa lacuna, e é basicamente tudo o que eu estava esperando. Dança? Sim. Músicas legais? Sim. Poder ver você e seus amigos parecendo patetas na televisão? Não tem preço! O modo Single Player é essencial para praticar, mas no Multiplayer é onde você realmente encontra o groove. Eu quase morri de rir durante uma rodada no modo sincronizado, no qual duas pessoas dançam simultaneamente fazendo movimentos coordenados. E com a trilha sonora variando de Village People a Jamiroquai, chacoalhar os quadris ficou bem mais divertido.

C.J.: Certamente, alguns funcionários da Sony eram viciados no clássico game

de música *Samba de Amigo*, para Dreamcast, o tanto quanto eu gostava, porque *Groove* é absurdamente similar. Mas फिर fazendo passos bizarros em frente de uma câmera é bem mais divertido do que tocar maracas, e com as músicas famosas que compõem *Groove* e a ajuda do maravilhoso modo Multiplayer, você vai querer dançar a noite inteira. Usando seu corpo para tudo – até mesmo para colocar seu nome, pode parecer meio esquisito, mas você vai dançar muito para perceber que seus braços não respondem mais.

SHAWN: Não se deixe levar só porque você parece um bobo tentando sambar – entre no *groove* e se divirta muito. Você vai se lembrar muito do game *Samba de Amigo*, porém, sem as maracas por perto. A marcação dos movimentos são muito bem feitas. Este game é perfeito para festas, e até aqueles seus amigos que



■ Nossa! Não encontramos estes caras desde o colegial! Ainda bem...



odeiam videogame vão gostar. Infelizmente, ele perde um pouco na variedade em relação ao *Play* que acompanha o Eye Toy.



JENNIFER	CJ	SHAWN
8.0	8.0	7.0

PRODUTORA: Sony CEA
DESENVOLVIDO POR: Sony CCE
JOGADORES: 1-2

www.eyetoy.com



video games e
assistência técnica

acessórios
todos os tipos

jogos originais
vários títulos



Playstation 2



Pc case



GameCube



Xbox



Game Boy



rua curitiba 889 sl 802 centro Belo Horizonte MG
contato e vendas | 31 3272 3097 | 3272 3486
aceitamos cartões de crédito



Mãos que brilham: ótimas para bloquear balas e procurar chaves

Xbox

UNREAL II: THE AWAKENING

O nome é "O Despertar", mas você só acorda lá pela metade



O única alienígena bom é o alienígena detonado

Xbox

BREAKDOWN

Você não acha que parece um chute na cabeça?

O MELHOR: a história é excelente

O PIOR: atirar é uma droga. Socar é bom!

O QUE SERIA LINDO: um modo versus mano a mano

PAUL: Imagine como seria o filho do mangá/anime pugilístico *Fist of the North Star*, dos clássicos para PC *Half-Life* e do anime *Aika*. Agora, imagine que essa criança, apesar de sua linhagem, pode contar uma história intrincada, porém, coerente e satisfatória. Conheça *Breakdown*, que chegou para detonar.

Você joga o game inteiro da perspectiva visceral de Derrick Cole. Por um lado, seu problema de amnésia fará com que demore um pouco até compreender que diabos está acontecendo. Por outro, seus punhos são potentes, com infusão de plasma, perfeitos para socar alienígenas invasores. Desde o início, você recebe a ajuda e o apoio de Alex (pense em Trinity, de *Matrix*, só que com mais personalidade), a aliada controlada por computador mais valiosa que você já teve na vida. O primeiro ato sofre com uma overdose de tiros, mas assim que seus punhos furiosos entram em cena, o sistema de combate faz com que distribuir socos a torto e a direito seja um prazer imenso. Não vou entregar a história e estragar a surpresa, mas quando uma única lágrima escorrer pelo rosto de Alex – e mais tarde, quando a cena é retomada e a lágrima vai limpando a pele ensanguentada dela – você vai perceber que *Breakdown* é algo especial.

CRISPIN: É preciso saber que qualquer aventura em primeira pessoa

que tenha vômito em tecnicolor, acrobacias que cobrem a tela toda e experiências extracorporais fidedignas já merece o rótulo de "revolucionária". No entanto, *Breakdown* é o game com o ritmo mais tedioso que eu já vi. Especialmente na primeira metade da história, quando se percorre abismos toscos à toda velocidade durante tempo demais sem nenhum monstro de velas saltadas para jogar meleca em você. Se conseguir suportar a modorra do jogo (e o sistema de inventário que não serve para nada), você será recompensado com a viagem mais fascinante que já existiu no Xbox. Já estou até ouvindo o culto se formar.

JOHN R: Apesar das muitas falhas de *Breakdown* – incluindo um design ordinário, combates repetitivos, inimigos com QI de ameba e gráficos de nível "subPS2" – eu recomendo a todos os donos de Xbox que o experimentem. Por quê? Porque é demais jogar da perspectiva de primeira pessoa em 100% do tempo (até quando você vomita!) e porque o enredo intrigante (ainda que um pouco clichê) vai fazer com que você se prenda ao jogo até o finalzinho. Uma observação para quem provavelmente não vai agüentar até o final: a segunda metade do jogo é muito melhor e mais interessante do que a primeira, portanto, vale a pena persistir.

O MELHOR: o jogo Online é divertido

O PIOR: o modo para uma pessoa só avança em tropeços

COMPENSA: *Unreal Championship* (Xbox)

KEVIN: Depois de um ano de espera, *Unreal II* chegou. Vou tentar ignorar o fato de a versão para PC, que é mais bonita e permite que se jogue com mais pessoas Online, ser a mais barata. A pergunta que não quer calar: como o Xbox já está infestado de títulos com cara de *Halo*, será que dá para ser tão imparcial assim? A parte mais apetitosa de *Unreal II* está no jogo para uma pessoa só – uma dúzia de missões que não acrescentam quase nada ao gênero, mas que são muito bonitas de se ver. O jogo individual sofre com a história curta demais e com os inimigos burros, que preferem sair dando porrada a utilizar qualquer tática. Mas as coisas melhoraram com o modo Multiplayer XMP, a versão de *Unreal* para a caça à bandeira – no início é um pouco confuso, mas faça com que oito ou 12 pessoas ataquem juntas e tudo se transforma em um caos divertido, bem no estilo *Halo*. *Unreal II* é ideal para quem precisa de um pouco de tiro de ficção científica agora mesmo.

PAUL: Eis o que *Awakening* tem para mostrar: um montão de armas e um punhado de alienígenas burros e feios para servir como alvo – é pegar ou largar. É claro que tem uma espécie de história a respeito de uns bichos do espaço que querem colocar suas patas deformadas sobre algum tipo de artefato antigo, mas seu papel aqui não vai além do de exterminador intergaláctico cheio de glórias. O modo cooperativo é meio lerdo, mas o modo Live, baseado em combate de ficção científica em equipe, deve dar para segurar até *Halo 2*.

SIMON: *Unreal II* rola da mesma forma que todos os games de tiro em primeira pessoa pré-*Halo*. Começa de um jeito tão ruim que se eu não tivesse que fazer essa resenha, teria jogado o disco em uma gaveta e ficaria esperando até que alguém o deixasse interessante. Depois o enredo desgastado começa a fazer algum sentido. Como é baseado em puro poder de fogo, dá lugar a um modo de jogar com final em aberto. Para tirar o jogo do ostracismo, há o Live Online para Multiplayer e o obrigatório modo cooperativo (baseado em *Halo*). E curto demais, não exige muito da sua inteligência e é moderadamente divertido enquanto dura.



As passarelas são muito mais seguras, agora que os lança-chamas foram liberados

PAUL	CRISPIN	JOHN R.
8.0	8.0	7.0

PRODUTORA: Namco
DESENVOLVIDO POR: Namco
JOGADORES: 1

www.namco.com

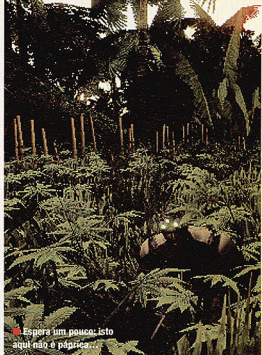
KEVIN	PAUL	SIMON
7.0	6.0	6.0

PRODUTORA: Atari
DESENVOLVIDO POR: Tantulus
JOGADORES: 1-2 (4-12 online)

www.unreal2.com



■ Pandora apresenta mais ambientes externos e naturais em comparação ao Cell original, especialmente nos últimos níveis



■ Espere um pouco: isto aqui não é plástico...

Os detalhes
Quem só jogou a versão para Xbox do primeiro *Splinter Cell* vai descobrir algumas mudanças pequenas, porém, bem-vindas, que foram incorporadas a *Pandora*, com base nas versões para PS2 e GameCube: a opção de uso de cabo óptico aparece automaticamente quando você se aproxima de qualquer porta. O cabo óptico também inclui visão térmica e noturna. Já a câmera adesiva pode tanto assobiar quanto lançar gás sobre inimigos quando eles

■ Xbox, PS2, GC, PC

ONLINE



SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

Mas que beleza!

TRIVELLA: Todo mundo torce para que a guerra do Iraque chegue ao fim o mais rápido possível. Eu também. Mas se tem uma guerra que eu espero que dure bastante é essa da Ubi Soft contra a Konami pela supremacia nos games stealth. Depois que *Solid Snake* criou um novo gênero em *Metal Gear Solid*, Sam Fisher apareceu em *Splinter Cell* para mostrar que o cobra não iria fumar sozinho. A grande diferença entre os dois gigantes é que *SC* é muito mais realista do que *MGS*: qualquer vacilo é "mission failed". Como *SC* está longe de ser um mero clone de *MGS* (Sam até ensinou um truque ou dois para Snake), o primeiro game fez tanto sucesso que ganhou uma excelente seqüência. *Pandora* conseguiu o que parecia impossível: elevar a qualidade do primeiro *SC* e dificultar ainda mais as missões de

Sam Fisher. Eta joguinho difícil! Mais difícil até que as aventuras de Snake. E preciso paciência, disciplina e precisão para chegar ao final. E apesar do jogo estar lindão (os efeitos de luz e sombras são inigualáveis), você vai curtir isso muito pouco, já que deve trabalhar no escuro, apagando o maior número possível de fontes de luz para que os inimigos não detectem você. E a grande surpresa da Ubi para este game é o modo Multiplayer, que também está show de bo! Ou seria show de bomba-relógio?

FABIO S: A seqüência do game de Sam Fisher é tudo o que o original foi, e muito mais. Os cenários têm mais detalhes e vida, as luzes e sombras estão ainda mais envolventes e os modelos de personagens não poderiam ser mais convincentes. A todo

instante, me esquecia da missão e ficava parado apreciando os mínimos detalhes. Isso é tão recompensador que você nem vai ligar de ter que passar dezenas de vezes por um mesmo trecho até conseguir avançar. E, por falar nisso, a estrutura do jogo Single Player continua a mesma: você segue as ordens do coronel Lambert em missões ao redor do globo, e pode retomar o fôlego nos Check Points ocasionais, que salvam seu progresso automaticamente. A diferença são as múltiplas opções para realizar um objetivo, substituindo a total linearidade do predecessor. Não são caminhos alternativos, apenas maneiras diferentes de fazer o serviço (ou falhar tentando). Mesmo assim, é algo refrescante. Apesar de o enredo principal se beneficiar de uma trama típica de Tom Clancy, Inteligência Artificial avançada,



■ Em alguns níveis (como este em Jerusalém), o desafio é seguir um informante ou inimigo, sempre sem que ninguém perceba



■ Coloque uma bala-espía em um mercenário no modo Multiplayer e você poderá segui-lo pelo seu radar e ouvir tudo que ele fala no microfone Headset

TRIVELLA
9.5

FABIO S.
9.5

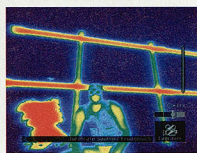
FELIPE
10

PRODUTORA: Ubi Soft
DESENVOLVIDO POR: Ubi Soft
JOGADORES: 1 (2-4 Online ou LAN)

www.splintercell.com

O MELHOR: gráficos lindíssimos, modo Multiplayer inédito e viciante
O PIOR: o jogo para uma pessoa não mudou muito

LEGAL DEMAIS: ficar ouvindo o que o outro time fala com o chat da rede Xbox Live



objetivos inteligentes, sem uso de idas e voltas exaustivas ou puzzles sem sentido, é apenas uma extensão do primeiro SC. O verdadeiro brilho de *PT* está no modo Multiplayer, que é praticamente um game novo, e venderia muito bem até se fosse lançado como tal. São três variações de jogo, nas quais até quatro jogadores se desafiam em equipes de espíões contra mercenários através da Xbox Live ou via System Link (LAN). Cada lado tem um estilo de jogo e arsenal completamente diferentes (os mercenários jogam em primeira pessoa!), e esse modo tem mapas exclusivos com design compacto para não gerar partidas exaustivas. É um genial jogo de gato e rato, em que é possível todas as combi-

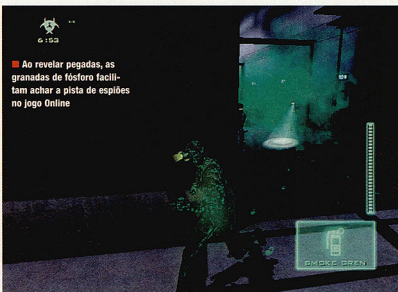
nações de jogadores: um contra um é um duelo equilibrado, dois mercenários contra um espião fica divertido e três contra um pode ser bem interessante se o espião dominar as técnicas de furtividade. É desse modo que vem todo o fator Replay de *PT*, redimindo um pecado grave do primeiro SC. Enquanto o game original expandiu os conceitos criados por *Metal Gear Solid*, esta sequência estabelece novos padrões para os futuros jogos de espionagem. *MGS3* que se cuide!

FELIPE: A briga entre *Metal Gear* e *Splinter Cell* pelo primeiro lugar no ranking dos jogos de espionagem ficou ainda mais acirrada depois do lançamento de *James Bond 007*:

Everything or Nothing. Mas convenhamos, das três franquias, a que mais leva a sério a prática dos agentes secretos, sem dúvida, é *Splinter Cell* — pelo menos até a chegada de *MGS3: Pandora Tomorrow* usa a mesma receita do primeiro jogo: avançar por locais e sem fazer barulho continua sendo a melhor tática para completar as missões. A diferença é que agora Sam Fisher, o protagonista, não visita apenas ambientes industriais, mas também lugares ao ar livre, como o vilarejo da primeira missão. Além disso, o espião conta com uma nova gama de movimentos, armas e equipamentos. Isso sem falar dos já conhecidos, que também estão à disposição. Mas se você é devoto de >



Só quatro?
Por que apenas quatro no modo Multiplayer de *Pandora*? Este não é game para festas online. A limitação feita pelos desenvolvedores foi intencional. Só assim o jogo seria intenso como é.



O espião que me fragmentava

Acelte o nerd que existe dentro de você e vista com orgulho o microfone Headset da rede Xbox Live. Seu mundo está prestes a se abalar

com o melhor jogo para Multiplayer que surgiu em muito tempo. Tente encontrar um parceiro para planejar e coordenar estratégias com você.

Assim que o fizer, dê um tchauzinho para a sua vida pessoal fora de *Pandora Tomorrow* e dê as boas vindas ao crack dos jogos Online.

Dê uma checada nesta página para saber por que o jogo de espíões versus mercenários é tão perfeito...

Multiplayer — O espião



Razão nº 259 para adorar *Splinter Cell Pandora Tomorrow*: o modo Multiplayer permite que você jogue missões paralelas citadas na história para um jogador, mas a que o protagonista, Sam Fisher, não tem acesso. Guie os companheiros espíões dele enquanto desmontam diversas bombas de variada montada por terroristas. As vacinas não estão incluídas.

Pontos fortes: poder se esconder na escuridão e entrar em áreas inacessíveis aos mercenários; perspectiva em terceira pessoa aberta.

Pontos fracos: não ter armas letais; jogar sob pressão de tempo-limite para alcançar todos os objetivos.

Tipos de visão: térmica (para ver assinaturas de calor); noturna (para ver no escuro... dááá).

Arma principal: P190 (pistola de choque que danifica aparelhos de segurança ou faz com que os oponentes fiquem temporariamente atordoados).



Principais equipamentos de espionagem

Balas-espíãs

Pontos a favor: atiradas contra um mercenário, estas permitem que você escute, pelo seu Xbox Live headset, o que ele está falando com seus companheiros.

Pontos contra: os jogadores mais espertos vão começar a falar em código para não entregar sua posição nem informações fundamentais, só para o caso de algum estar escutando. Legal... é bem coisa de nerd.

Granada de fumaça

Pontos a favor: imobiliza os mercenários com uma nuvem embaçante e sufocante de... bom, fumaça.

Pontos contra: a fumaceira não barra nenhuma bala.

Câmera adesiva

Pontos a favor: esta câmera controlada por controle-remoto pode soltar um gás incapacitante para derrubar mercenários.

Pontos contra: enquanto opera a câmera, você se transforma em alvo fácil.

Granada Flash Bang

Pontos a favor: cega os mercenários temporariamente.

Pontos contra: diz ao mundo inteiro onde você está. Bem legal, hein?



➤ Solid Snake e não pretende jogar *PT* — como não deve ter jogado a versão anterior — pelo menos deve testar a brilhante opção Multiplayer através da rede Xbox Live. Nele, os jogadores

escolhem entre encarnar espíões ou mercenários. No papel do mercenário, a visão é em primeira pessoa; no do espião, em terceira. Mas os dois têm suas vantagens e

desvantagens. O mercenário pode usar diferentes tipos de armas e parafernalhas tecnológicas para dar cabo do espião. Esse, no entanto, pode usar a visão limitada do

oponente a seu favor, já que a única forma de se livrar de um mercenário é se aglomerar sorrateiramente por trás e bota-lô para dormir com um enforcamento.

Multiplayer — O mercenário



Os mercenários aqui são os málosoos: atiradores contratados para proteger dos terroristas os preciosos invólucros de variada dos terroristas. São eles que dominam no que diz respeito ao poder de fogo, de modo que têm menos vidas (respawns) do que os espíões.

Pontos fortes: metralhadoras de assalto, granadas e outros equipamentos para matar; acesso total a equipamentos de segurança, como câmeras e detectores de movimento e de som.

Pontos fracos: visão em primeira pessoa limitante; ausência de visão noturna; os mercenários é que têm a tarefa de encontrar os espíões.

Tipos de visão: detectora de movimento; electro-magnética (mostra os espíões quando estão usando visão especial).

Arma principal: M160

(metralhadora de assalto com balas antiespíões).



Principais equipamentos dos mercenários

Mina

Pontos a favor: pode ser programada nos modos "trepção no laser" ou proximidade para matar espíões.

Pontos contra: pode ser facilmente desarmada se os espíões souberem onde está. Os lasers podem ser vistos pela visão térmica espíã.

Granada de fragmentação

Pontos a favor: os espíões têm a tendência de morrer quando essas belezinhas explodem perto deles. Dá para lançá-las em áreas que você não é capaz de alcançar.

Pontos contra: preste atenção onde você joga essa granada — se bater em uma parede, ela volta. Pergunte ao nosso amigo Trivella.

Granada de fôstero

Pontos a favor: se um espião atravessar uma nuvem de gás fôstórico, os passos dele se acenderão para que você o siga.

Pontos contra: o mesmo acontece com as pegadas dos mercenários, portanto, não as confunda, ou você vai acabar andando em círculos.

Armadilha espíã

Pontos a favor: funciona como a bala-espíã, mas é colocada, não atirada.

Pontos contra: cuidado com os espíões nerds e sua conversa em código!



O que aconteceu com aqueles bons tempos em que os ninjas só lutavam contra ninjas?



Xbox

ONLINE



NINJA GAIDEN

Muito mais Ninja...

SHANE: Este game é tão bom quanto você esperava que fosse. Caramba! Acho que é melhor ainda. Com um katana slash bem estiloso, *Ninja Gaiden* está marcando seu caminho rumo ao topo do gênero ação. E não estamos falando apenas de gráficos. Bem, os gráficos estão incluídos, só porque o visual é altamente inspirador. O game tem 16 fantásticos capítulos que oferecem vistas inesquecíveis – você pode correr e escalar paredes de mostaérios, nadar em ruínas inundadas e pular rios de magma... Nunca joguei algo tão bonito. Mas visual bonito não é suficiente para me deixar preso a um game. Eu preciso de um gameplay interessante, e *Ninja* tem isso. Os controles são precisos – uma vez que você domina sua arsenal de movimentos, vai despachar inimigos com facilidade e de graça. Mas apenas se você estiver bem, muito bem treinado. Não vou poupar

palavras: este game é difícil. Eu não sou um jogador "mané", mas morri muitas vezes... Normalmente, inimigos vão tentar arrancar suas visceras em segundos se você for bem pateta, já os chefes levarão você às lágrimas na hora da disputa. É difícil encontrar falhas em um game tão bem feito, mas eu sou gráa ao complicado ângulo da câmera.

SHAWN: Um provérbio diz: "Aquele que é o guerreiro deve sempre ter em mente que um dia ele vai morrer". *Ninja Gaiden* está nessa. Seus inimigos não esperam você conseguir um combo – dê a eles o mínimo de abertura e já era. Não cometa erros, na hora certa, enfie a espada bem no meio das costelas do inimigo, detone o crânio dele, aprenda a lutar com a morte em todos os segundos. Você vai usar sua espada nos combates mais eletrizantes possíveis.

Disputas, tensão e efeitos maravilhosos colocam *Gaiden* entre os melhores games de ação já feitos. Até mesmo o guerreiro estiloso pode encontrar a morte.

C.J.: O visual dá o pontapé inicial, é absolutamente maravilhoso. Mas no minuto que você decide parar de cheirar (ou melhor, olhar) as flores virtuais, vai encontrar um trio de ninjas prontinho para detonar. Então, você descobre que é hora de lutar e parar de babar nos gráficos. O gameplay de *Gaiden* é perfeito e os controles respondem bem à demanda de reflexos durante a luta. Há pouquíssimos defeitos, e é extremamente recompensador, pois força você a aprender todas as técnicas Ninja. A única e maior reclamação é a câmera, que ajuda os inimigos e torna os grupos bem mais difíceis do que deveriam ser. Seu Xbox não pode ficar sem este.

E o Xbox Live?

Ninja Gaiden oferece um modo ranking no Xbox Live no qual você pode jogar os níveis do Master Ninja, e então postar seus melhores tempos na lista dos líderes online. Infelizmente, esse modo não estará disponível assim que o game chegar às prateleiras. Talvez isso aconteça só no próximo ano.



Desenvolvimento

Nós esperamos certas coisas de *Ninja Gaiden*: espadas cortantes, shurikens que voam e outros milhões de macetes ameaçadores. Isso *Ninja* tem. Entretanto, nós não esperávamos encontrar puzzles complicados, próximos do estilo RPG. Pegue este exemplo: é bem parecido com *Zelda* – Ryu atira suas flechas em armadilhas no melhor estilo Link.



SHANE

SHAWN

CJ

9.5

9.5

9.5

PRODUTORA: Tecmo
DESENVOLVIDO POR: Team Ninja
JOGADORES: 1

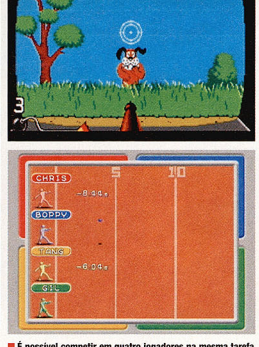
www.tecmoinc.com

O MELHOR: gráficos fenomenais

O PIOR: o ângulo da câmera é bem traiçoeiro

GAMERS DE FIM DE SEMANA: vão sofrer um pouco

■ Ou é um caso de obesidade mórbida ou ela tem uma grande estrutura óssea



■ É possível competir em quatro jogadores na mesma tarefa

GameCube



WARIOWARE, INC.: MEGA PARTY GAME\$

Muito rápido e familiar



RENATO: Quando a Nintendo anunciou que o fantástico *WarioWare* seria levado ao GameCube, estranhei. Fiquei imaginando como é que aqueles microjogos iam se comportar no Cube, e é que eles estariam prontando para levar a um console doméstico um conceito tão evidentemente criado para um portátil. Bem, o game chegou e tive resposta: eles não aprontaram quase nada. Trata-se de basicamente o mesmo jogo que ocupou tantos dias de minha vida no GBA, inclusive com os mesmos gráficos toscos, que se eram charmosos lá, parecem estranhos aqui. São os mesmos minigames e os mesmos personagens. De grande novidade, um modo Multiplayer dos mais bacanas, bem melhor do que o (já interessante) que existia no portátil. Como grande fã do primeiro *WarioWare*, fiquei decepcionado. Quería mais, ou pelo menos, coisas diferentes. Mesmo assim, levei novos dias de minha vida me divertindo muito nas centenas de joguinhos disponíveis. Se você não conhece *WarioWare*, irá adorá-lo de imediato. Se já é fã, pode sentir o que eu senti, mas ainda vai curtir mais um pouco.

PABLO: Quando joguei *WarioWare* no GBA pela primeira vez, não digeri imediatamente o esquema absurdo do jogo. Mas não demorou muito, para que dezenas de minigames, um atrás do outro emais rápido do que eu poderia enxergar, me viciassem e me fizessem querer mais. A tela do GBA ficou pequena para tantas situações hilariantes. Acho que a Nintendo fez um bom negócio em criar uma versão tamanho-família. E toda família nisso. Alguns dos modos Multiplayer acitam 16 jogadores simultâneos, sem a necessidade de ter a mesma quantidade de joysticks. Para quem conhece e enjoou da versão portátil, esta aqui não parecerá tão interessante, já que há muito pouca inovação no estilo e nos minigames. A grande inovação está nos vários modos de jogo em turma, todos muito interativos e bem bolados. Se todo mundo entrar no espírito da brincadeira, fica mais divertido que uma partida de *Mario Party* — sem exagero. Agora, se você é um novato no Insano mundo dos microjoguinhos, prepare-se para se viciar nas tarefas mais esquisitas da história dos games. Você vicia. Você pira. Mas se diverte muito.

BEATRIZ: Fazia tempo que eu não dedicava tantas horas a um game e fazia tempo que um fim de semana não era tão divertido. Mesmo conhecendo a versão do GBA — e sabendo da falta de mudanças para o GC — não hesitei em fazer tudo desde o começo. O trabalho para a revista deu lugar a uma diversão absurda, principalmente no modo Multiplayer, quando virei motivo de piada por não conseguir completar as tarefas simples. É muito legal atrapaalhar seu amigo andando com o personagem na tela enquanto ele tenta acertar o buraco do nariz e, melhor ainda quando um tenta e outros três atrapaalham. Praticamente impossível conseguir. Quando você acha que já foi hostilizado o suficiente, é hora de tentar resolver alguma coisa proposta pelo jogo, como colocar a sua mão esquerda na cabeça, enquanto os outros apertam botões para provar que você realmente está fazendo. E interação demais. E diversão demais.

QUATRO JOGADORES

Elegemos nossos minigames preferidos e mais divertidos do modo Multiplayer:



■ **Sal da frente** — Ande enquanto outro jogador tenta realizar a tarefa do game



■ **Card-e Cards** — Rube dos seus amigos e ajunte o maior número de cartas



■ **Balloon Bang** — Brincadeira da bata-taquete, só que com um balão



■ **Wobbly Bobby** — Equilibre muitas tartarugas sem usar nenhum truque

O MELHOR: mais divertido que *Mario Party*
O PIOR: o modo Single e o mesmo do GBA
MULTIPLAYER: chame toda a vizinhança! Diversão garantida

RENATO 8.0 PABLO 9.0 BEATRIZ 9.0

PRODUTORA: Nintendo
 DESENVOLVIDO POR: Nintendo
 JOGADORES: 1-16

www.nintendo.com

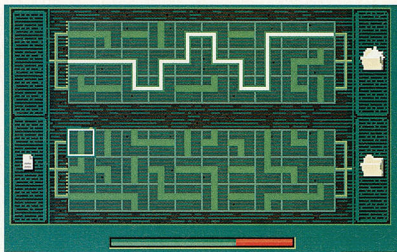
■ Sam Fisher nem sempre se dá bem na hora de se esconder



termais, gameplay cheio de espri-tagem, animação bem feita – mesmo com alguns espíões bobões. O pacote parece divertido no começo, com a mistura de jogo de plataforma com minigames bem legais. Porém, quan-to mais você joga, mais percebe o que realmente está lá. O visual não consegue disfarçar os estâgios repeti-tivos e as missões repletas de erros.

parar constantemente para poder ver o que está ao seu redor só piora as coisas. Tudo acaba se perdendo rapidamente e metade do tempo depois, você não tem nada mais para ver. Até mesmo uma bonita animação e alguns minigames divertidos (descobrir se-gredos, hackear computadores, entre outras tarefas) são interrompidos por muitas situações “tenta-e-morre” e inimigos burros demais. Assim não tem graça ser espião.

MARK: Como jogo de plataforma, esta versão de *Cell* não é tão ruim. Sam tem muitos movimentos sólidos e certos. Mas *Splinter Cell* é sinô-nimo de stealth, e é aqui que a ver-são do GBA falha feio. Tenho certeza de que transferir a fórmula campeã para 2D deve ter sido algo bem complicado, mas forçar o jogador a



■ Descubra segredos e invada computadores para resolver os mais simples minigames

■ GBA

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

Nada de muito interessante por aqui

SHOE: Eu não sou um gamer velho e resmungão. Mesmo se os jogadores mais novos me olharem como se eu fosse louco, os jogos em 2D continuam matando a pau. No entanto, a fórmula de *Splinter Cell* continua funcionando bem apenas nos grandes consoles em 3D. Em *Pandora* para o GBA, você ainda vai cooperar com Sam Fisher e terá inúmeras missões de corre-corre que precisam de muitos movimentos de sneaking e manança descomunal. Este não é o problema. Porém, em 2D suas escolhas são limitadas. Para outros feitos, você está jogando um game com scroll lateral com um pouco de ação. O grande problema é que a tela tem visão restrita. Você pode segurar um

botão e dar uma olhada no que está ao redor. Entretanto, a câmera é bem maluca (Fisher tem um câmera mágica que fica flutuando, mas, infelizmente, você precisa usá-la todo o tempo para não correr o risco de entrar em uma linha segura fora da câmera). Isso interrompe constantemente o fluxo e é extremamente chato. Vou dizer que a molecada vai gostar deste jogo bem mais do que eu, porém, acho que não vai gostar do efeito “um erro e você está morto”, que existe durante todo o *Splinter Cell*.

CRISPIN: Este pequeno soldado vem com a mesma maleta preta de truques e com o grande comandante: você sempre tem a ajuda dos óculos

SHOE	CRISPIN	MARK
4.5	5.0	4.5

PRODUTORA: Ubi Soft
DESENVOLVIDO POR: Ubi Soft Montreal
JOGADORES: 1

www.ubisoft.com

O MELHOR: os controles precisos
O PIOR: a câmera tosca que impede de ver à frente
PERCA A BARRIGA: brinque de esconde-esconde na vida real



inicial games

SUA DIVERSÃO COMEÇA AQUI !!!



www.inicialgames.com.br

SHOPPING SOLAR CENTER
RUA CAMPOS SALES, 600 LOJA 22
TEL. 0XX19 3236-0179

NINJA GAIDEN

Todos os itens deste sucesso do Xbox



Que *Ninja Gaiden* é um sucesso, ninguém discute. Porém, dá saudade do passado. Lembra do primeiro *Ninja Gaiden* do NES? Pois é, ele está escondido no seu jogo do Xbox. Atendendo a pedidos, a EGM mostra como e onde localizar os 50 Scarabs e como destravar a primeira versão do game.

Por Fabio Michelin e Daniel Nieuwenhuizen

Descrição da função dos Scarabs: eles abrem itens novos e liberam o *Ninja Gaiden* original de NES, que possibilita encontrar os outros dois da série tradicional espalhados pelo cenário.

Pegue uma certa quantidade de Scarabs e fale com Muramasa (o anão que vende itens), assim você consegue alguns prêmios:

- 1 Scarab - Life of the Gods
- 10 Scarabs - Spirit of the Devils
- 15 Scarabs - Armet of Benediction (os corpos dão mais essência amarela)
- 20 Scarabs - Dabillatro (gigantesca espada de duas mãos)

30 Scarabs - Armet of Fortune (aumenta o efeito da essência vermelha)

- 40 Scarabs - Armet of Tranquility (diminui mais lentamente a barra de energia do Ryu)
- 50 Scarabs - Ninja Gaiden (o Jogo Original)

HABILITANDO NINJA GAIDEN 2: depois de conseguir o primeiro jogo com os 50 Scarabs, vá para o Clock Tower Plaza, em Tairon City. Vá para o lugar onde fica a atalhanca que abre a porta multicolorida, pegue seu arco-e-flecha, mire e atire em um seta na frente da torre com o relógio. Um baú irá aparecer no prédio do lado contrário. Desça, atravesse pelo caminho por baixo e siga até ele.

HABILITANDO NINJA GAIDEN 3: para conseguir-lo é necessário ter o *Ninja Gaiden 2* habilitado.

Vá para a Perystile Passage, no capítulo 10. Um pouco antes de enfrentar o chefe, vá para um dos pilares quebrados onde você pode encontrar um Scarab. Como você já pegou todos os "escaravinhos", o *Ninja Gaiden 3* estará no lugar.

Para usar os cartuchos com os *Ninja Gaiden* originais que você adquiriu, vá até o Han's Bar na cidade de Tairon. Para jogar os games a partir do menu inicial, é necessário terminar o jogo com eles no seu inventário.

TODOS OS SCARABS

1. Airship: Captain's Quarters

Próximo à janela do lado esquerdo

2. Airship: Crate Room behind Living Quarters

Na parte de trás, entre os dois armários

3. Airship: Gas Compartment Passageway

Depois de passar pelo primeiro corredor estreito, suba na caixa grande de metal e corra pela parede. Quando estiver subindo, pule, assim você chega a outro corredor onde está o item.



4. Tairon: próximo ao Drawbridge

Na rua há uma fonte do lado esquerdo, nela você encontra o item.

5. Tairon: em cima da Clock Tower Plaza

A caminho do Han's Bar, suba na torre do relógio. A entrada está perto da porta de pedras coloridas.



6. Tairon: Pleasure Street

Está atrás do beco, à esquerda do Han's Bar.

7. Tairon: Moat Road

Ao lado posto onde você achou a Pegasus Key, corra pela parede para pegá-la.

8. Dwork: Drawbridge Hill

Você encontra ao lado do Save Point.



9. Dwork: Drawbridge Hill

Siga pela direita depois do Save. No caminho, estão dois prédios bem próximos, entre eles, você verá o item.

10. Monastery: Archive

Na caixa de vidro do segundo andar.

11. Monastery: Archive

Na segunda plataforma, está bem visível.

12. Monastery: Above Altar

Está na plataforma acima do altar.

13. Underground Cemetery: Trap Passage

No canto próximo ao Save Point.



14. Underground Cemetery: Upper Area

Logo depois de derrotar as vespas, no canto.

15. Underground Cemetery: Lower Area

Assim que entrar na tumba, um Scarab estará lá.

16. Hidden Underground: Coffin Chamber

Próximo aos ossos do T-Rex, siga o muro para encontrá-lo. ➤







- ▶ **17. Hidden Underground: Suspension Bridge Room**
A direita, antes da ponte.

- 18. Hidden Underground: Chamber of the Blue Eye**
No chão, entre as pilastras.

- 19. Hidden Underground: Junction Chamber**
Próximo ao elevador do lado direito, no fundo.

- 20. Tairon: Skull Gate próximo ao Military Gate**
Use a chave para abrir o Skull Gate e pegue-o.

- 21. Tairon: Skull Gate próximo ao Military Gate**
Depois de subir na segunda plataforma, vire-se e olhe para a esquerda, você verá o item. Pule na parede ao lado e corra por ela. Quando estiver na distância certa, pule para a outra plataforma onde está o item.



- 22. Military Supply Base: Warehouse 1st Floor**
À esquerda, ao lado da saída do túnel.

- 23. Military Supply Base: Warehouse 1st Floor**
Derrote os robôs e ligue a plataforma. No trem do meio, pule para o outro vagão e pegue o item.

- 24. Military Supply Base: Warehouse 3rd Floor**
Na sala onde você aciona a chave para abrir a comporta, sala e pule em cima dela.

- 25. Military Supply Base: Rooftop Area**
Logo depois de subir pelas duas paredes e encerrar a torre de comunicação.

- 26. Aquaduct 2: Eel Room**
Para pegar o item, derrote Eel, siga pelo túnel, olhe



para cima e suba na plataforma para pegar o item.

- 27. Aquaduct: Hall of Balance 2**
Você chega do outro lado da sala Hall of Balance, logo após ter derrotado o Létrico.

- 28. Aquaduct 1: Red Water Reservoir**
A direita do pedestal vermelho.



- 29. Aquaduct: Caves (Área de baço)**
Quando o túnel se abrir, olhe para esquerda para ver o item.

- 30. Aquaduct: Caves (Área de baço)**
Depois de derrotar a Twin Eels, siga pelo túnel à esquerda.

- 31. Aquaduct: Blue Water Reservoir**
Pule na piscina, o item está no fundo.

- 32. Aquaduct: Peristyle Passage**
Após derrotar a horda de fiendes, suba pelas duas colunas próximas para chegar ao teto.

- 33. Underground Sanctuary: 1st Floor**
Há um Scarabs na pequena sala.

- 34. Underground Sanctuary: 3rd Floor**
Quando você achar a espada que está na pedra, siga para o lado e pegue mais um item.

- 35. Moat of Zarkhan**
Quando você terminar de mergulhar em Moat, siga à direita para achar o item.

- 36. Moat of Zarkhan**
Na área logo após passar pelo Shop, suba na plataforma para achar mais um item.

- 37. Moat of Zarkhan**
Logo após pegar a Spea Gun, siga pela direita para



a saída e mais um Scarabs.

- 38. Moat of Zarkhan: Sunken Ship**
Depois de usar o Hand Crank, nade pelo buraco no navio, suba para o segundo deck.

- 39. Hidden Underground: Chamber of Everlasting Sleep**
Agora que a sala está alagada, nade para o topo das





colunas, para mais um Scarabs.

40. Zarkhan: Stadium

Após detonar Doku (uma grandíssima mala) entre na sala à frente e, à esquerda, pegue o item.

41. Zarkhan: Stadium

Suba pelas paredes e corra por elas também nessa sala para chegar ao topo e um item Scarabs.

42. Zarkhan: Stadium

Logo após acionar a alavanca lá me cima, que sobe a parede, siga para a direita para encontrar o Scarabs.

43. Zarkhan: Falls Area

Detone a estátua que está à frente do Save.



44. Zarkhan: Falls Area

Caia na água e nade até o fundo para pegar o Scarabs.

45. Caverns: Past Magma Lake

Ao seu lado, no pé da construção.

46. Caverns: Ancient Ice Furnace

No caminho, antes de você pular e enfrentar o Ice Sloth.

47. Lower Caverns 1: Path of Flame

O Scarabs está no canto do segundo corredor.

48. Labyrinth

Vá para a direita depois de passar pela Lion Door. Siga em frente e ache o Scarabs.

49. Labyrinth

No caminho para a Lioness Key, siga para o lado esquerdo.

50. Imperial Palace: Level 4

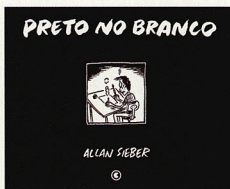
Ufa! O último Scarabs você encontra no topo da escada, antes de encerrar seu quarto desafio. Desça à plataforma verde e siga para a esquerda, encontrando o item final.

Recompensa

Agora volte até um Shop e fale com o vendedor, ele lhe dará o jogo que deu origem à série *Ninja Gaiden*. Agora com o jogo em mãos, siga até o Han's Bar e use a máquina de filiperama para jogar.

Nota: se você não conseguir pegar todos os Scarabs em uma jogada, após terminar o game é possível recomeçar na mesma dificuldade. Desta maneira, todos os Scarabs que você não pegou ainda estarão lá, e os já conseguidos desaparecerão. É uma maneira fácil para quem esqueceu alguns escaravinhos durante a partida anterior e quiser completar a coleção. 🐞

Os quadrinhos mais irreverentes do polêmico Allan Sieber, criador da tira 'Vida de Estagiário'



À venda nas melhores bancas, revistarias e livrarias. Mais informações pelo site

www.territoriohq.com.br

■ Xbox

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Eu sou o Sam: detalhes das armas

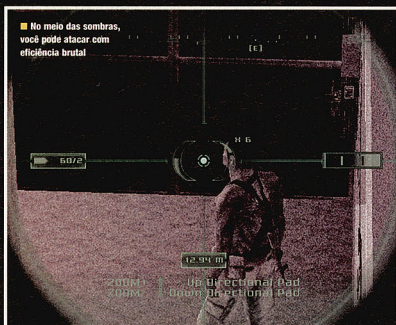
A atual configuração sorrateira de Sam Fisher faz jus à lenda. Os jogadores de todos os lugares que acabam de se converter à rede Xbox Live estão aprendendo o que significa a frase: "o conteúdo de avaliação de faixa etária do jogo pode variar durante a experiência Online", depois de ouvir um moleque de 15 anos falando um monte de palavrão para eles, voltamos com uma lista de dicas e truques da *Splinter Cell*, para executar tanto inimigos quanto essa ameaça Online irritante. Apresentamos estratégias para o uso de armas e um rol de truques sorrateiros para fazer com que você passe de paspalhão a assassino.

Armas e munição

Na verdade, você só tem duas opções de arma em cada missão (e às vezes só uma pistola nas missões mais sorrateiras). Alguns projéteis diferentes, no entanto, vão deixar o inimigo em alerta. Combinando isso com movimentos dissimulados e táticas superiores, pode deixar que seu arsenal será mais do que confiável.

SC-20K M.A.W.S.

Quando chega a hora de disparar balas contra os maus, seu SC-20K M.A.W.S. (Modular Assault Weapon System – Sistema de Armamento de Ataque Modular) garante muita eficiência em pacote compacto. O rifle de assalto vem com 60 tiros, o que pode parecer bastante, mas acaba rápido se você ficar segurando o gatilho para criar uma barreira de tiros entre você e o inimigo. Para economizar munição e acertar os tiros, dê rajadas curtas ou tiros individuais na cabeça do inimigo. No modo atirador (sniper), você pode escolher alvos à longa distância e acertá-los com uma só bala assobiante. Faça mira na sua vítima e amplie a imagem com o zoom de quatro ou seis vezes para enxergar melhor onde está atirando. Solte o gatilho esquerdo e prenda a respiração por cerca de três segundos, tempo suficiente para deixar sua arma bem firme e mirar



o tiro matador perfeito. O SC-20K também serve como lançador. Pode cuspir munição especial (como rajadas de cilindros aerodinâmicos), ondas de choque grudentas, balas que se estilhaçam e todos os tipos de granada. É como se você carregasse um armário de armas nas costas. Quando se deparar com situações sorrateiras exigindo que você cruze uma área iluminada para chegar até o inimigo – ou quando atacar um inimigo pode chamar a atenção dos outros e alertar os guardas – escolha usar o modo atirador do SC-20K. Se você for bem rápido, conseguirá matar todos os inimigos antes do alarme disparar.

Pistola SC

Sua arma portátil geralmente dispara contra lâmpadas, não contra cabeças. A pistola, que vem equipada com 40 tiros, pode ser usada para acertar as luzes à medida que você avança para manter o quociente de sombra elevado. Atira mais lentamente que a SC-20K, e é mais difícil de usar à longa distância, já que não tem zoom. Só deve ser usada em humanos mais próximos. Se você jogar de maneira inteligente, também pode lançar cilindros com a pistola SC, mas provavelmente seja melhor usá-los com a SC-20K, se houver opção. Naquelas situações de

frações de segundos em que você só tem uma arma disponível, atire logo na cabeça. Um tiro certeiro no crânio mata qualquer um, até mesmo inimigos com armadura de corpo inteiro.

Emissor de choques elétricos grudentos

Pense nisso como uma "bomba de choque". É um aparelho que solta uma corrente de alta voltagem coberta de resina adesiva. Quando você o dispara, o choque se gruda ao alvo e deixa a pessoa inconsciente. Esse aparelhozinho divertido é especialmente útil para missões não-letais quando você não tem condições de cegar até um guarda com as mãos vazias. Para maior eficiência, atire contra a água e neutralize todos que estiverem em contato com o líquido. Quando a missão pede uso de força não-letal, é melhor obedecer. Para

quem está entediado ou gosta de mandar chumbo, o choque grudento também pode ser disparado por pistola, e sua capacidade de deixar o alvo inconsciente funciona tão bem quanto uma bala mortal.

Balas-espiãs

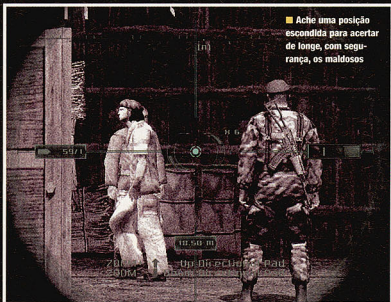
Elas parecem bacanas e fazem truques de cair o queixo, mas só estão disponíveis para Multiplayer. Marque seus inimigos temporariamente com uma delas de modo que eles apareçam tanto no seu radar quanto no de seus companheiros de equipe. Se você acertar a parede de uma sala, a bala-espiã transforma a região em volta do ponto de impacto em zona de radar (fazendo com que seja possível detectar qualquer inimigo que penetre nessa nova zona). Quando você quiser manter os olhos em dois lugares ao mesmo tempo, use a bala-espiã.

Projétil cilíndrico aerodinâmico

Como balas de borracha, os cilindros aerodinâmicos podem neutralizar as pessoas sem matá-las (Aaaahhh, mas que bondade a sua...). Durante objetivos não-letais, esses projéteis de alto impacto e zero de penetração vão deixar seu inimigo sem ação se você acertar o corpo, e desmaia, se acertar a cabeça.



■ Dica óbvia: espire para fugir dos inimigos



■ Ache uma posição escondida para acertar de longe, com segurança, os maldosos





■ No modo Multiplayer, se você for atingido por uma bala-espia, todos os inimigos saberão a sua localização



■ Granadas de estilhaços especiais vão fazer com que o equipamento mecânico pare de funcionar



■ Uma granada flashbang deixa a tela branca durante alguns segundos, enquanto você fica cego temporariamente

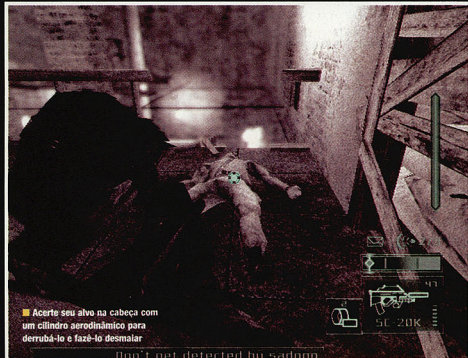


Granadas

Há quatro tipos de granadas, cada uma com uma função diferente. A granada de fragmentação padrão (chamada "frag") detona e dispara estilhaços mortais em um raio de ação curto. A melhor maneira de usá-las é lançá-las no meio de vários inimigos para matar um monte deles de uma vez. A explosão é forte, portanto, use-a apenas em locais fechados ou onde não faz mal soar um alarme.

A granada de fumaça dispara uma nuvem que cobre uma certa área com uma névoa escura. Mude para a visão térmica para ver os corpos se movendo no meio da fumaça. Você pode esconder seus movimentos com uma granada de fumaça. Apesar de existir a possibilidade de os guardas saberem que você está por lá quando a granada explodir, não terão a mínima ideia de onde você está se for rápido. Às vezes, os guardas caem por terra depois de inalar muita fumaça.

A granada especial de estilhaços emite partículas eletromagnéticas que interferem nos aparelhos eletrônicos na área da explosão e os neutraliza. É possível jogar uma dessas belezinhas em salas para desativar câmeras de vigilância, detectores de movimento e minas. Mas atenção: seu efeito não é para sempre. Quando as partículas da granada acabam de descarregar, os aparelhos que foram neutralizados voltam a funcionar. Nessa hora, você não vai querer estar na frente de uma câmera – ou, pior, no meio de um campo minado! A granada flashbang explode com muito barulho e um enorme clarão. Cega temporariamente quem estiver olhando em sua direção. Aproveite um personagem zonzo e abata-o com outra granada de sua SC-20K.



■ Acerte seu alvo na cabeça com um cilindro aerodinâmico para derrubá-lo e fazê-lo desmatar

Lista de tarefas táticas

Dicas confiáveis para o verdadeiro assassino sorrateiro

- Dar um toque no gatilho direito para mandar oponentes ao chão às vezes é mais fácil do que pegá-los por trás. Fazer isso é mais rápido e oferece menos chance



007: EVERYTHING OR NOTHING

Tem um monte de bônus destraváveis e de extras para os jogadores que estão dispostos a ir além das obrigações em *Everything or Nothing*. Na tela Mission Select, dá para ver uma lista de "destraváveis" com um catálogo de equipamentos, recompensas e trapaças que você conquistou — aqueles que você ainda não conseguiu aparecer escuros, de modo que você sabe o que está faltando. A lista abaixo descreve muitos desses objetos e os requerimentos para obtê-los:

Recompensas

Como determina quais recompensas são destraváveis é o número de 007s de ouro que você ganha. As recompensas englobam tudo, desde cenários-bônus e roupas alternativas de personagens até níveis escondidos. Quando estiver examinando uma recompensa, pressione o botão de ação para ativá-la ou desativá-la.

Underworld (missão-bônus)

Esta missão opcional tem seu lugar entre The Kiss Kiss Club e Death's Door. Bond percorre os túneis que conectam o clube de Yayakov ao cemitério. Destraive-o ao ganhar 11 medalhas de ouro.

Gallery (área-bônus)

Esta é uma galeria virtual de cenários e modelos de personagens. Dê uma volta e confira a mandíbula de Turbarão e a mão mecânica de Arkady, entre outras atrações. Destraive-a com 27 medalhas de ouro.

Upgrade de veículos

Upgrade das armas do helicóptero:

6 medalhas de ouro

Upgrade das armas do tanque:

10 medalhas de ouro

Upgrade das armas Cayenne:

12 medalhas de ouro

Upgrade das armas Vanquish:

15 medalhas de ouro

Upgrade das armas Triumph:

21 medalhas de ouro

Upgrade das armas do nanotaque:

24 medalhas de ouro

Cenários de produção

Imagens de produção 1:

1 medalha de ouro

Imagens de produção 2:

2 medalhas de ouro

Imagens de produção 3:

3 medalhas de ouro

Imagens de produção 4:

4 medalhas de ouro

Imagens de produção 5:

5 medalhas de ouro

Imagens de produção 6:

7 medalhas de ouro

Imagens de produção 7:

9 medalhas de ouro

Imagens de produção 8:

13 medalhas de ouro

Imagens de produção 9:

16 medalhas de ouro

Imagens de produção 10:

18 medalhas de ouro

Imagens de produção 11:

19 medalhas de ouro

Imagens de produção 12:

22 medalhas de ouro

Imagens de produção 13:

23 medalhas de ouro

Imagens de produção 14:

25 medalhas de ouro

Roupas alternativas (só nos filminhos)

Serena: 8 medalhas de ouro

Mya: 14 medalhas de ouro

Miss Nagai: 17 medalhas de ouro

Katya: 20 medalhas de ouro

Trapaças

O que determina quais trapaças serão destraváveis é o número de 007s de prata que você ganha. Trapaças são

power-ups e armas escondidas, (como a lendária Pistola de Ouro) que facilitarão o cumprimento de uma missão. Para ativar uma trapaça assim que se tornar destravável, pause o jogo durante qualquer missão e entre com o código listado embaixo de cada trapaça. Vai soar uma campainha para avisar que a opção foi ativada. Verifique seu status depois da pausa para ver sua trapaça em ação! Tome nota: o uso de uma trapaça anula sua pontuação para a missão em que foi ativada. De modo que não dá para usar uma trapaça para destruir a próxima missão só para ganhar medalhas. Além disso, os códigos de trapaça só vão funcionar depois de serem conquistados e estiverem salvos em um cartão de memória ou no disco rígido do seu Xbox, e não funcionam de jeito nenhum nos modos Multiplayer.

Armas

Ataque duplo: 9 medalhas de prata

Todas as armas: 17 medalhas de prata

Pistola de ouro (Golden Gun):

1 medalha de prata

Pistola de platina (Platinum Gun):

27 medalhas de prata

Fornecimento completo de munição:

11 medalhas de prata

Munição ilimitada: 23 medalhas de prata

Capacidade de munição dupla:

7 medalhas de prata

Melhorias nos veículos

Disfarce de veículo: 13 medalhas de prata

Para dirigir em câmera lenta:

25 medalhas de prata

Melhorar a tração do veículo:

3 medalhas de prata

Melhorias nas baterias

Maior duração da bateria:

5 medalhas de prata

Carga total da bateria: 15 medalhas de prata

Carga ilimitada da bateria:

19 medalhas de prata

Destraváveis para Multiplayer

Há uma tela de destraváveis diferente no modo Multiplayer que pode ser acessada a partir da tela Level Select (seleção de nível). As recompensas no Multiplayer incluem arenas escondidas e personagens-bônus (tanto do jogo como de filmes anteriores de James Bond). Para destravar essas recompensas, é preciso ganhar pontos ao completar objetivos de missões no modo Multiplayer. Cada objetivo alcançado significa 10 pontos.

Arenas

Cisterna: 30 pontos

Laboratório de testes: 160 pontos

Câmara de incineração: 370 pontos

Personagens

Baron Samedi: 50 pontos

Odd Job: 70 pontos

Comandante egípcio: 90 pontos

Guarda Hazmat: 110 pontos

Mya: 130 pontos

Guarda egípcio: 180 pontos

Comandante do sul: 210 pontos

Guarda de Moscou: 230 pontos

La Rouge: 260 pontos

003: 290 pontos

Katya: 320 pontos

Serena: 350 pontos

Diavolo: 400 pontos

Miss Nagai: 450 pontos

Serena (roupa alternativa):

430 pontos



MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

... Aquele tipo de noite que dilacera o seu ser e transforma a sua alma em um farrapo. A chuva escorria pela vidraça rachada do café como a baba de um homem dormindo e roncando alto. "Mais um café!", resmunguel através da névoa enfumaçada que enchia o interior da lanchonete. O ar tinha a consistência do pulmão de uma vítima de enfisema. A garçonete pálida veio cambaleando até meu reservado, com velas de varizes saltando de suas pernas finas, como se fossem porcelana rachada. "Outro café!", ela rousou. "Em vez disso, o que você acha de alguns códigos de trapaça, sua canalha pretensioso? Guarda essa sua conversa mole para as damas! Essa porcaria desse

seu monólogo interior está tirando a atenção da matança do jogol!" Peguei meus códigos de trapaça conquistados a duras penas e fui embora, desaparecendo no meio da noite como um reitirista de videogame convencido. Eu sabia que se inserisse os códigos durante o jogo e escolhesse New Game (jogo novo) do menu principal, eles destravariam todos os modos bônus de jogo.

PlayStation 2: ■, ■, ■, X, ←, →, ←, →, ■, ■, ■, X, ←, →, ←, →

Xbox: X, X, X, A, ←, →, ←, →, X, X, X, A, ←, →, ←, →



■ PS2/Xbox

WRATH: UNLEASHED

Os quatro códigos de trapaça abaixo modificam a experiência que você tem ao jogar *Wrath: Unleashed* profundamente. Você vai saber quando inseriu o código da maneira correta – a tela pisca e um som bem distinto se faz ouvir. Preste atenção à descrição dos códigos de trapaça para descobrir onde inseri-los. Algumas trapaças precisam ser inseridas na tela Title (título), algumas, no menu Creature Select (seleção de criatura) do modo Versus (combate) e outras, no menu Creature Select (seleção de criatura) do modo Team Fighter (luta em equipe).

Criaturas grandes

Este código faz com que as criaturas apareçam com o dobro do tamanho normal no World Map (mapa do mundo). Para ver os monstros supercrescidos, insira os seguintes códigos na tela-título de *Wrath: Unleashed*.

Xbox: ←, X, ↑, Y, →, B, ↓, B
PS2: ←, ■, ↑, ○, →, ▲, ↓, ▲

Lutas hiperprolongadas

Quando ativada, esta trapaça garante às criaturas mais do que o dobro da vida normal, e o jogo avança em velocidade que é mais do que o dobro da velocidade normal. Esta trapaça só funciona nos modos Versus (combate) e Team Fighter (luta em equipe). Se você iniciar um jogo de guerra (batalha ou campanha), a trapaça será automaticamente desativada. Insira os seguintes códigos na tela-título:

Xbox: ↓, ↓, ↑, ↓, ←, →, ↓, ↑, ↑, ↑, →, ←, X
PS2: ↓, ↓, ↑, ↓, ←, →, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, →, ←, ■

Esquema de cores do modo Versus (combate)

Está cansado dos mesmos esquemas de cores para as suas criaturas no modo Versus (combate)? Insira os códigos a seguir no menu Creature Select (seleção de criatura) do modo Versus (combate) para habilitar três combinações de cores adicionais para as criaturas de cada reino; use "Cycle" (ciclo,

que aparece no canto direito inferior) para trocar a combinação de cores.

Xbox: Gatilho Esquerdo, Gatilho Esquerdo, ↓, ↓, Preto, Branco, Preto, Branco, Gatilho Direito, Gatilho Esquerdo, Preto, Gatilho Direito, Gatilho Direito, Branco

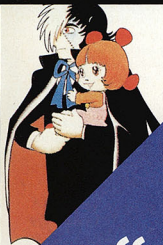
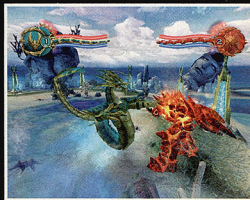
PS2: ←, ←, ↓, ↓, →, →, Select, →, →, Select, →, ←, →, →, →, Select

Esquema de cores do modo Team Fighter (luta em equipe)

Assim como a trapaça usada para modificar os personagens no modo Versus (combate), este código permite que você personalize as combinações de cores das criaturas do reino no modo Team Fighter (luta em equipe). Insira o seguinte código no menu Creature Select (seleção de criatura) do modo Team Fighter (luta em equipe):

Xbox: Gatilho Esquerdo, Gatilho Esquerdo, ↓, ↓, Preto, Branco, Preto, Branco, Gatilho Direito, Gatilho Esquerdo, Preto, Gatilho Direito,

Gatilho Direito, Gatilho Direito, Branco
PS2: ←, ←, ↓, ↓, →, →, Select, →, →, Select, →, ←, →, →, →, Select



OSAMU TEZUKA

O CRIADOR DO MANGÁ MODERNO



CONHEÇA A HISTÓRIA DO O MESTRE DOS QUADRINHOS JAPONESES QUE INFLUENCIOU WALT DISNEY. O PAI DE ASTROBOY, KIMBA, E A PRINCESA E O CAVALEIRO, NUMA BIOGRAFIA NARRADA EM FORMA DE MANGÁ.

“

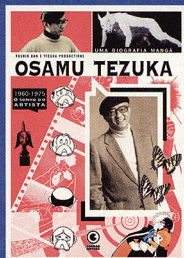
Sou grato pelo privilégio de ter conhecido Tezuka-San e de ter recebido dele a energia dos seus conhecimentos.

Maurício de Souza, criador da Turma da Mônica

Tezuka é um exemplo de como talento e dedicação, aparecendo na hora certa, pode mudar um estilo artístico e todo um povo.

Portal Terra

”



O SONHO DO ARTISTA

NÃO PERCA



O SURGIMENTO DO MESTRE



O NASCIMENTO DE OSAMUSHI



À venda nas melhores bancas, revistarias e livrarias. Mais informações pelo site www.territoriohq.com.br

JOGOS WIRELESS: SERÁ QUE ESSA ONDA PEGA NO BRASIL?



Por Guilherme G. Ráfare

Há dois anos, quando montei uma empresa de tecnologia, me deparei com um artigo sobre wireless games. Depois de pesquisar, cheguei à conclusão que jogos para telefone celular seriam um bom negócio. Começamos a avaliar a tecnologia disponível e tivemos acesso a um datasheet de um modelo de telefone. Processador 100 Mhz e 2 Mb de capacidade de armazenamento. O preço? R\$ 2.000,00. Recentemente vi um telefone celular com visor colorido e processamento de imagens 3D e renderização em tempo real. O que falta agora? Não sei se vocês repararam, mas os novos telefones celulares possuem processamento superior a de computadores dos velhos tempos, porém, o preço ainda é salgado. Quem imaginaria isso há 15 anos? Eu concordo que já exista fôsses do meu bom, velho e saudoso DX2 em algum museu e que já faz algum tempo que telefone celular não é utilizado apenas para falar, mas será que jogar poderia ser uma das funções extras? Tudo bem, eu jogava Snake no meu Nokia nos lugares mais esdrúxulos e nas horas mais estranhas. Atualmente existem cerca de 48 milhões de telefones celulares habilitados no mercado brasileiro, ultrapassando o número de linhas fixas, fazendo com que o Brasil seja o 7º país em número de usuários no mundo. No restante do globo, o número de telefones já ultrapassou a barreira de 1 bilhão e o celular é um dos bens de consumo mais vendidos.

Somados os downloads de jogos wireless, já foi atingida a impressionante marca de mais de 160 milhões. Não são dados desprezíveis, tanto que grandes publishers de jogos para PC já possuem divisões ou mesmo empresas inteiramente focadas em jogos wireless. Desenvolvedores, publishers, detentores de marcas e direitos e distribuidores interagem continuamente. Os principais fabricantes de telefone, os produtores de chipset e as operadoras de telefonia celular também fazem parte desta cadeia, afinal sem eles continuaríamos a jogar apenas Snake. As apostas e investimentos já foram feitos e o desenvolvimento dessa nova cultura em todo o mundo continua sendo incentivado. Uma das principais estrelas neste mercado é o Binary Runtime Environment for Wireless - BREW, ambiente proprietário da Qualcomm, que engloba Application Programming Interface - API, Digital Rights Management - DRM, plataforma de download e mecanismo de billing e controle, e tem se mostrado bastante superior às demais plataformas existentes no mercado. Acredito que BREW é conhecida como sendo uma plataforma. Ao contrário do que acontece no mercado de jogos, o desenvolvimento de um game para telefone celular é relativamente barato e simples. Um jogo wireless, dependendo da plataforma e da complexidade, demora entre dois e seis meses para ficar pronto, com no mínimo dois e no máximo seis profissionais envolvidos em todo o processo. Portanto, o custo de desenvolvimento de um jogo raramente ultrapassa a casa dos US\$ 80 mil. O processo de localização e adaptação do software para outras telefones também é relativamente simples. Desta forma, em poucos meses será possível ter um aplicativo em diversos idiomas e funcionando num grande número de telefones, com isso o número potencial de usuários e consequentemente a receita aumenta. Com a disseminação do conceito de software livre, o custo de desenvolvimento de softwares em geral foi reduzido significativamente. Ano passado a GNU lançou um compilador que pode ser utilizado para BREW sem custo, assim, dependendo de como você deseja atuar no mercado, o custo financeiro de desenvolvimento pode ser muito baixo ou até mesmo nulo, não considerando, é claro, que sejam computadas as horas do sono não dormidas, os filmes não vistos e as bebidas que ficaram para depois! Talento e boas ideias fervilham nas universidades brasileiras. Da mesma forma, existem versões

livres e gratuitas das principais ferramentas de desenvolvimento que podem ser encontradas na internet. Uma boa dica é começar pelos websites dos fabricantes de celulares e componentes: Intel, Sun, Qualcomm e, por que não, Microsoft. Afinal, a gigante já anunciou uma versão do seu sistema operacional para telefones celulares e a batalha pela dominação desse mercado mal começou. Quem viver verá!

A esta altura você deve estar querendo desenvolver jogos, mas será que existe mercado para jogos wireless? Boa pergunta. Bom, quem nunca ficou horas intermináveis esperando pelo ônibus, na fila do banco, na sala de estar do dentista ou simplesmente sem nada para fazer no trabalho, faculdade ou na escola? Do ponto de vista do consumidor o jogo wireless também é atrativo. Com alguns comandos dedecados no teclado do telefone é possível escolher entre os diversos aplicativos disponíveis no menu e pagando apenas o custo equivalente a um lanche numa grande maioria dos casos. Se a ideia não for comprar, mas utilizar por um período curto, tudo bem, isso também é possível, a um preço ainda menor. Existem também jogos em SMS e WAP, mas pedidas para a turma que gosta de ficar horas teclando. Mas cuidado, além disso, ainda é cobrado o custo da conexão (conhecida) por air-time na sua conta telefônica. Mesmo assim,

nada mal para passar horas se divertindo. Já sabemos que é barato e relativamente rápido desenvolver um jogo, que custa pouco para o usuário final e pode ser utilizado em qualquer lugar e a qualquer hora. Será que é isso mesmo? Não está faltando nada? Bom, na verdade está. Os principais elos de ligação entre o desenvolvedor e o usuário final são os publishers e as operadoras. O publisher é o meio de campo entre o desenvolvedor e a operadora, ele, entre outras coisas, provê informações mercadológicas para o desenvolvedor além de auxiliar e, as vezes, fornecer recursos e tecnologia para o desenvolvimento do aplicativo. Ele também desenvolve relações com outros publishers e operadoras no mundo inteiro. Entretanto, achar um bom publisher não é fácil, por outro lado é muito fácil ser logrado, ludibriado e ter o seu jogo copiado ou simplesmente esquecido entre tantos outros.

Responsabilidade, propriedade intelectual e direito autorais são coisas sérias, mas no Brasil infelizmente ainda são tratadas de forma leve e sem o devido respeito. A operadora, por sua vez, seleciona os aplicativos e determina os modelos de negócios que serão utilizados para computar as receitas que serão pagas ao publisher. Em alguns casos estes modelos não são justos e os critérios de seleção sombrios e variam conforme o momento e o lugar. No Brasil ainda sentimos os reflexos de anos de estatização e do excesso de confiança que acarretaram em posturas altamente prejudiciais ao desenvolvimento do mercado. Para piorar ainda mais, as feridas resultantes do estouro da bolha de internet ainda não cicatrizaram e continuam latendo em algumas empresas. Infelizmente ainda existe uma lei informal de reserva de mercado, similar à antiga lei de reserva de mercado de informática que burramente levou o Brasil à posição de atraso tecnológico da qual só recentemente começamos a nos recuperar. Esta lei abole o desenvolvedor e o publisher brasileiro onde eles são mais sensíveis: Nooting.

— Guilherme G. Ráfare é diretor executivo da IN3 Technologies S/A®, proprietária da marca MadGam® para jogos wireless. grafare@in3.com.br.

NOVO!

PING PONG[®]

GAMES

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

Nintendo[®]



Regulamento no site www.pingponggames.com.br

Promoção válida de 26/07/2004 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.

ADAMS[®]

NOVO!

PING PONG[®]

GAMES

**COLECIONAR
GAMES
NUNCA FOI
TÃO FÁCIL!**



01

02

03

04

05

06

07

08

09

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

Nintendo

ADAMS

OS GAMES MAIS IRADOS DA CIDADE ESTÃO AQUI!

www.rtsu.igb.net



TUDO EM ATÉ 12X



VIADUTO SANTA IFIGÊNIA,
66 - BOX 410/412

TEL: (11) 3328 6823
(11) 3328 6824



Samurai Punk

“ ...seus personagens deixam o blabláblá de honra, lealdade e sabedoria de lado e partem para a porrada ao som dos Sex Pistols, Black Sabbath e cia. ”

Folha de S.Paulo, 19/01/2004

“ Hiroaki Samura desenha como se tentasse passar para o papel um videogame hardcore. Imperdível para quem gosta de experiências extremas em HQ. *Revista Playboy, fevereiro de 2004* ”

RETRO

AVENGERS

BLADE

A LÂMINA DO IMORTAL



Complete sua coleção
Peça ao seu jornaleiro

Já nas bancas

www.conradeditora.com.br



RETRO AVENGERS WELBO



Em prol da cultura gamer!

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

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

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


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


Digitalizado por: *evil_arthas*


Editada por: *anderbass*

Revista: *evil_arthas*

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

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.blogspot.com.br

