EGM
ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL
EGM
CONRAD EDITORA
ZIFF DAVIS MEDIA
AUTHORIZED PUBLISHER

GRÁTIS! PÔSTER DUPLO

DRIV3R

SPIDER-MAN 2

CYBER ESPORTES
COBERTURA COMPLETA DOS PRINCIPAIS TORNEIOS DO PLANETA

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

A GUERRA DOS PORTÁTEIS

SONY PSP X NINTENDO DS
QUAL É O MELHOR?

TUDO o que você precisa saber para escolher o seu!

- A opinião dos principais criadores de games
- Testamos os dois! Saiba o que descobrimos

Chegue até o final!

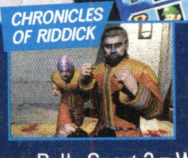
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
PS2 • Xbox • GC

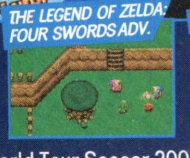
Muito além da

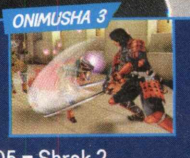
E3 2004

Quem ganhou e quem perdeu na maior feira de games do planeta. E MAIS: quais os games prometidos para PS2, Xbox, PC, GC e GBA!


MARIO GOLF ADVANCE TOUR


CHRONICLES OF RIDDICK


THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS ADV.


ONIMUSHA 3

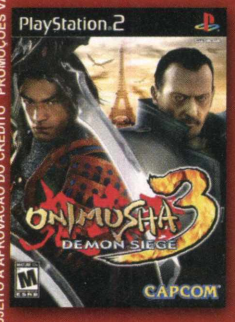
Erinia ■ Transformers ■ Rally Sport 2 ■ World Tour Soccer 2005 ■ Shrek 2 Bujingai: The Forsaken City ■ Serious Sam: Next Encounter ■ Van Helsing Lords of the Realm III ■ Midnight Nowhere ■ Classic NES ■ Front Mission 4

Julho de 2004
#28
R$ 6,90
www.gameworld.com.br

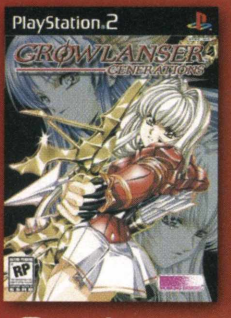
CONFIRA OS LANÇAMENTOS DO MÊS DE JULHO

Netunia .com.br

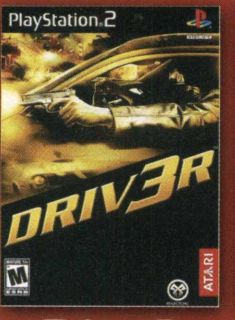
PARA PARCELAMENTO OU FINANCIAMENTO, SUJEITO A APROVAÇÃO DO CRÉDITO. PROMOÇÕES VÁLIDA ATÉ O FINAL DO ESTOQUE



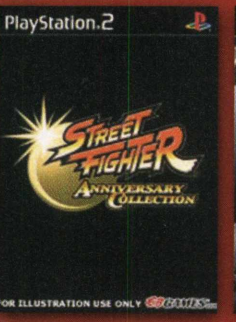
Onimusha 3



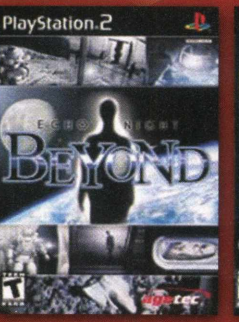
Crowlanser Generations



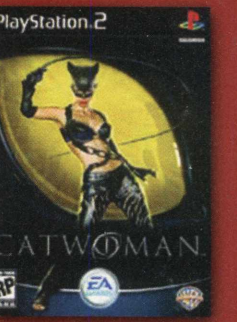
Driver 3



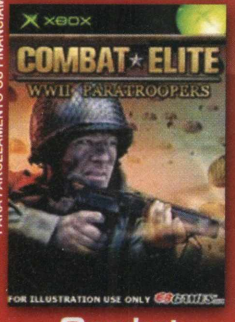
Street Fighter
Anniversary Collection



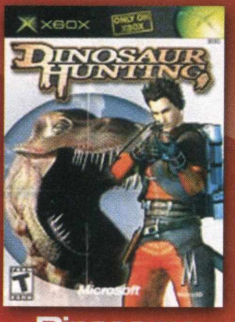
Echo Night
Beyond



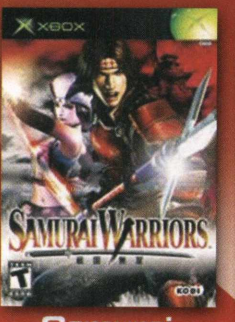
CatWoman



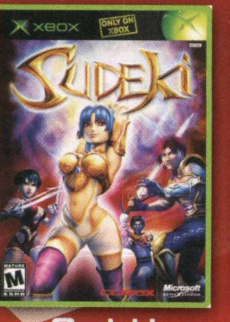
Combat Elite



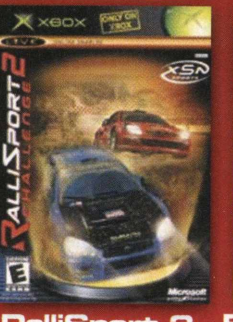
Dinosaurs Hunting



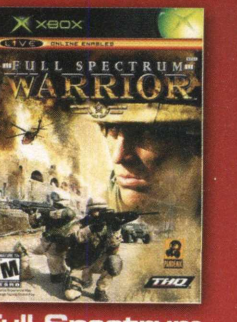
Samurai Warriors



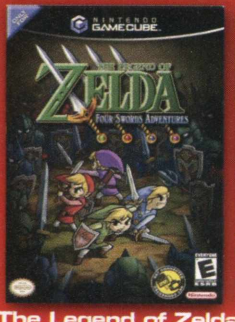
Sudeki



RalliSport 2



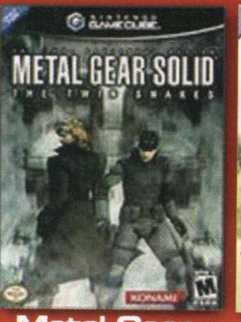
Full Spectrum Warrior



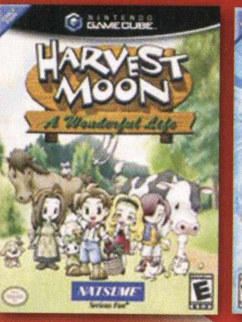
The Legend of Zelda Four Swords Adventures



Custom Robo



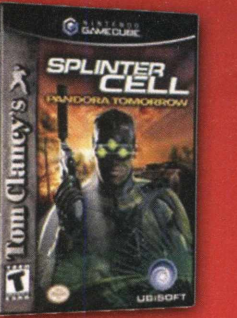
Metal Gear Solid



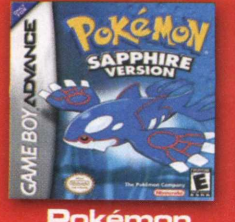
Harvest Moon



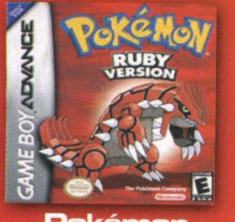
Tales Of Symphonia



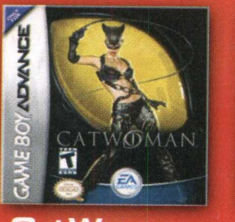
Splinter Cell



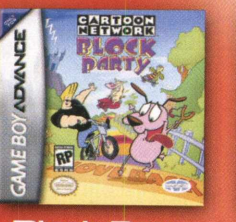
Pokémon Sapphire Version



Pokémon Ruby Version



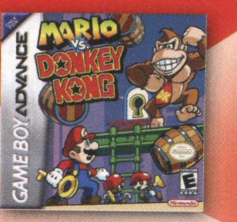
CatWoman



Block Party



Splinter Cell



Mario Vs Donkey Kong

WWW.NETUNIA.COM.BR

(11) 38257600

Ofertas



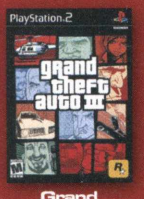
Final Fantasy X



Gran Turismo 3



Metal Gear Solid 2



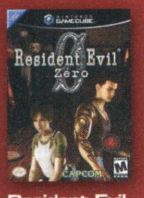
Grand Theft Auto III



Need For Speed 2



Star Fox Adventures



Resident Evil Zero

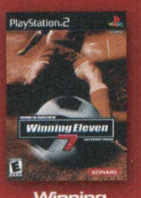


The Lord Of The Rings

Outros títulos



Need For Speed



Winning Eleven 7



Final Fantasy X-2



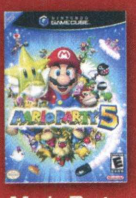
Resident Evil Outbreak



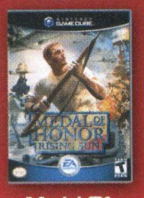
Mario Kart



Fifa Soccer 2004



Mario Party 5



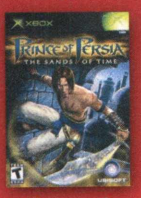
Medal Of Honor



Project Gotham Racing 2



Ninja Gaiden



Prince of Persia



Van Helsing

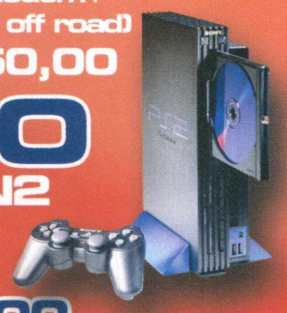
Entregamos em qualquer lugar do Brasil

Compras acima de R$ 300,00
Ganhe uma mochila

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

PLAYSTATION2
R$ 897,00
ou em 3x s/ juros
no cartão de crédito

PLAYSTATION2
On-Line Pack
(PS2+Modem+
Jogo ATV off road)
R$ 950,00

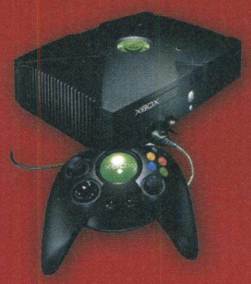




COMBO PLAYSTATION2
+ PLAYSTATION 2
+ MEMORY CARD
+ 1 JOGO

ESCOLHA:
GTA 3
OU GRAN TURISMO 3
OU FINAL FANTASY X

R$1070,00
ou em 3x s/ juros
no cartão de crédito



XBOX
R$ 1020,00
ou em 3x s/ juros
no cartão de crédito

GAME CUBE
R$ 650,00
ou em 3x s/ juros
no cartão de crédito





GAME BOY SP
R$ 450,00
ou em 3x s/ juros
no cartão de crédito

GAME BOY SP
NES

ESPECIAL JOGOS CLASSICOS

VISA
AMERICAN EXPRESS

FINANCIAMENTO promo Capital
EM ATÉ 15X no cheque

TUDO EM 3X SEM JUROS no cartão de crédito

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

editorial

É a guerra!



Começou tudo de novo. As armas estão carregadas, a munição foi apresentada e as gigantes dos games estão prontas: a guerra dos consoles portáteis está marcada para explodir no final desse ano.

Calma, esse é um conflito pacífico e ninguém vai se machucar. Esta analogia ilustra a atual situação da indústria dos games em tempos pós-E3. De um lado temos a Nintendo, que já conhece esse mercado faz tempo: mais de 160 milhões de Game Boys de todos os modelos já foram vendidos em todo o planeta. No outro canto temos a Sony, que se não possui muita experiência com portáteis, entende de videogames como ninguém: já vendeu mais de 170 milhões de consoles PS1 e PlayStation 2 desde 1995.

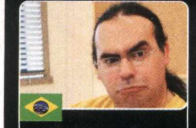
Nintendo DS e PSP, as máquinas que todo ser vivo em sã consciência deseja ter dentro do bolso no ano que vem. Eu quero. Você não?

Apesar do clima de disputa, é preciso admitir o quanto isso é saudável para a indústria. Faz tempo que não rolava uma rivalidade tão acirrada – e olha que os pilares dessa briga nem foram lançados ainda (tanto DS quanto PSP não têm data definida, nem especificações técnicas confirmadas). Para a felicidade geral de quem gosta de videogames, Sony e Nintendo acabaram de reinventar aquelas antológicas disputas da era 16-bit, dos tempos de Super Nintendo e Sega Genesis/Mega Drive. Nossa matéria especial mostra, com detalhes, quem está por cima e quem está por baixo. Quais são os games que você vai jogar? Quais as promessas que os sistemas não conseguirão cumprir? Em qual dos dois você deve gastar seu rico dinheirinho? Os detalhes estão lá, para você decidir. E depois de fazer a sua escolha, comemore: os bons tempos voltaram!

– Pablo Miyazawa
pablo@conradeditora.com.br

nossa equipe

Confira quais são os games preferidos da equipe EGM no mês



MARCELO BARBÃO
■ Flagramos o Barbão dançando forró na festa junina da Conrad. Pela cara, ele parece não ter gostado muito...
Favoritos: *Forró* e *Pandora Tomorrow.*



EDUARDO TRIVELLA
■ O Trivas largou a cerveja e lotou a gaveta com Taff-Man E. Só que ele perdeu a chave e voltou para a birita.
Favoritos: *Four Swords, Vice City.*



BEATRIZ SANT'ANA
■ Atendendo a pedidos, passamos games mais sérios para a Bia esse mês. Chega de jogos de menina!
Favoritos: tunar carros em *NFSU.*



ERIC ARAKI
■ O Eric é só alegria nesses últimos dias. Estamos até fazendo um bolão por aqui para descobrir o motivo disso...
Favoritos: *Ragnarok, Ragnarok...*



FABIO SANTANA
■ O Fabio já não sabe mais de qual filho cuidar: de seu personagem em *FFXI* ou do de verdade que vem aí.
Favorito: um pouquinho de *FFXI.*



MARIO AV
■ Como a Ana não parava de jogar seu novo GBA SP, o Mario foi contaminado também. Olha só o resultado...
Favorito: *Mario Vs. Donkey Kong.*



ANA FRANCO
■ Aquele GBA vermelho não é exclusividade da Ana: ela é obrigada a emprestar o brinquedo para a filha dela!
Favoritos: *Super Mario Bros.*



KELVEN FRANK
■ O Kelven chegou bravo na redação esses dias. Insônia? Má fase do Santos? Derrotas seguidas em *Winning Eleven*?
Favoritos: ainda *Winning Eleven 7.*



HOMERO LETONAI
■ Depois de abandonar a academia, o Homero está mais para T-1000 do que para Arnold Schwarzenegger...
Favoritos: *FFXI, Silent Hill 4 e Driv3r.*



ANDRESSA NOZUE
■ Mais uma nova aquisição da família EGM Brasil. A Andressa é legal: curte games porrada e rock'n'roll.
Favoritos: *GTA: Vice City, Driv3r.*



FELIPE AZEVEDO
■ O Mega levou um fim de semana inteiro pra passar uma fase do *Driv3r.* Será que ele está perdendo o jeito da coisa?
Favoritos: só *Driv3r.*



DANIEL NIEUWENHUIZEN
■ Nunca diga o sobrenome do Daniel três vezes numa encruzilhada, à meia-noite. Você vai se arrepender...
Favoritos: *Silent Hill 4, Four Swords.*



RENATO VILIEGAS
■ O Renatinho só aparece na redação quando tem festa. Pena que ele nunca traz presentes para os amigos...
Favoritos: *Shrek 2, Front Mission 4.*



THÉO AZEVEDO
■ Nosso mestre em PC se encantou por *Winning Eleven* quando visitou a redação. Perdemos o menino!
Favoritos: *Erinia, Winning Eleven 7.*



RONNY MARINOTO
■ A gente acha que o Ronny bebeu todo o Taff-Man E do Trivas. Agora, ele anda até vendo borboletas.
Favoritos: qualquer um com borboletas.

Próxima edição da EGM Brasil: nas bancas no dia 6 de agosto

EGM ELECTRONIC GAMING MONTHLY O BRASIL
Número 28 - Julho de 2004
www.egmbrasil.com.br
www.gameworld.com.br

CONSELHO EXECUTIVO Cristiane Monti, André Forastieri, Rogério de Campos

REDAÇÃO
Coordenador editorial Marcelo Barbão
Editor Executivo Pablo Miyazawa
Editor Eduardo Trivella
Diretor de Arte Mario AV
Chefe de Arte Ana Franco
Designer Kelven Frank

COLABORADORES
Renato Viliegas, Maria Beatriz Sant'Ana, Luiz Pattoli, Fabio Santana, Eric Araki, Ronny Marinoto, Cassiano Barbosa, Renato Siqueira, Théo Azevedo, Alberto Alerigi Jr., Felipe Azevedo, Daniel Nieuwenhuizen, Rodrigo Guerra (textos); Viviana Agostinho, Ana Ban (tradução e adaptação); Andressa Nozue, Homero Letonai (arte); Ed da Silva Rodrigues (ilustrações); Fernando Amschlinger, Mario AV (fotos); Alessandra Lacerda (revisão)

PRÉ-IMPRESSÃO
Supervisor Alexandre Monti
Secretário Gráfico William Domingos

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS
Coordenador Alexandre Cardoso da Silva
Escaneamento e Tratamento de Imagens Ednilson Carlos de Moraes

PRODUÇÃO GRÁFICA
Gerente de Produção Gráfica Priscila Santos
Coordenadores de Produção Ed Wilson Dias, Alessandra Vieira, Leonardo Borgiani

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

COMERCIAL
Diretor Comercial André Martins

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

VENDAS
Executiva de Vendas Diretas Vanessa Serra
Gerente de Vendas em Bancas Ana Paula Gonçalves
Gerente de Circulação Aparecido Gonçalves

NEGÓCIOS
Gerente de Produto Bruna Alario
Gerente de Marketing Chris Peruch

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

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
Suporte Técnico André Jaccon

EGM Brasil
Edição 28, julho de 2004, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda.
ISSN 1516-1892.

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

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

ANER
Impressão: Plural
Distribuição DINAP

ESTA EMPRESA AJUDA SÃO PAULO

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

índice

número 28 • Julho de 2004



42 OS PICARETAS
Escolhemos seis games que vão roubar o trono de GTA... ou pelo menos vão tentar!

EDITORIAL, NOSSA EQUIPE

04 Nossa equipe é linda e feliz

EGMAIL

06 É aqui que você diz o que pensa

START

10 O SHOW DEVE CONTINUAR!
A E3 2004 acabou, mas a nossa cobertura continua. Saiba quem ganhou e quem perdeu

22 O PRIMEIRO GAME DA PRÓXIMA GERAÇÃO
Conheça Dark Sector, o game que você estará jogando no ano que vem. Ou em 2006

23 METROID NO CINEMA
Samus Aran vai virar filme!

24 A TEMPORADA DO MAL
Resident Evil está de volta, *nos games e no cinema*

26 GAME METAL!
Banda MegaDriver transforma música de games em trilha sonora do inferno

28 CELEBRIDADE
Luiza Gottschalk, a apresentadora do G4 Brasil

29 O FUTURO É... QUANDO?
Analisamos as possibilidades dos games da próxima geração

30 JOGAR PARA GANHAR
A temporada dos campeonatos de games já começou

32 CELULAR
Baixar jogos pela internet é rápido e baratinho

34 MUNDO PC
Phantom: pura enganação ou revolução?

36 DEPOIS DO JOGO
Splinter Cell: Pandora Tomorrow

38 EM BREVE
As novidades do mês de julho

39 QUARTERMANN
Dizem que ele fala a verdade...

40 PREVIEW
Spider-Man 2, TimeSplitters Future Perfect, Samurai Legend Musashi e Final Fantasyl&II Advance

E MAIS

78 ESTRATÉGIA
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
Ajude Sam Fisher no PS2, GC e Xbox

82 DICAS

86 GAME OVER

REVIEWS



64 VAN HELSING



68 ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE

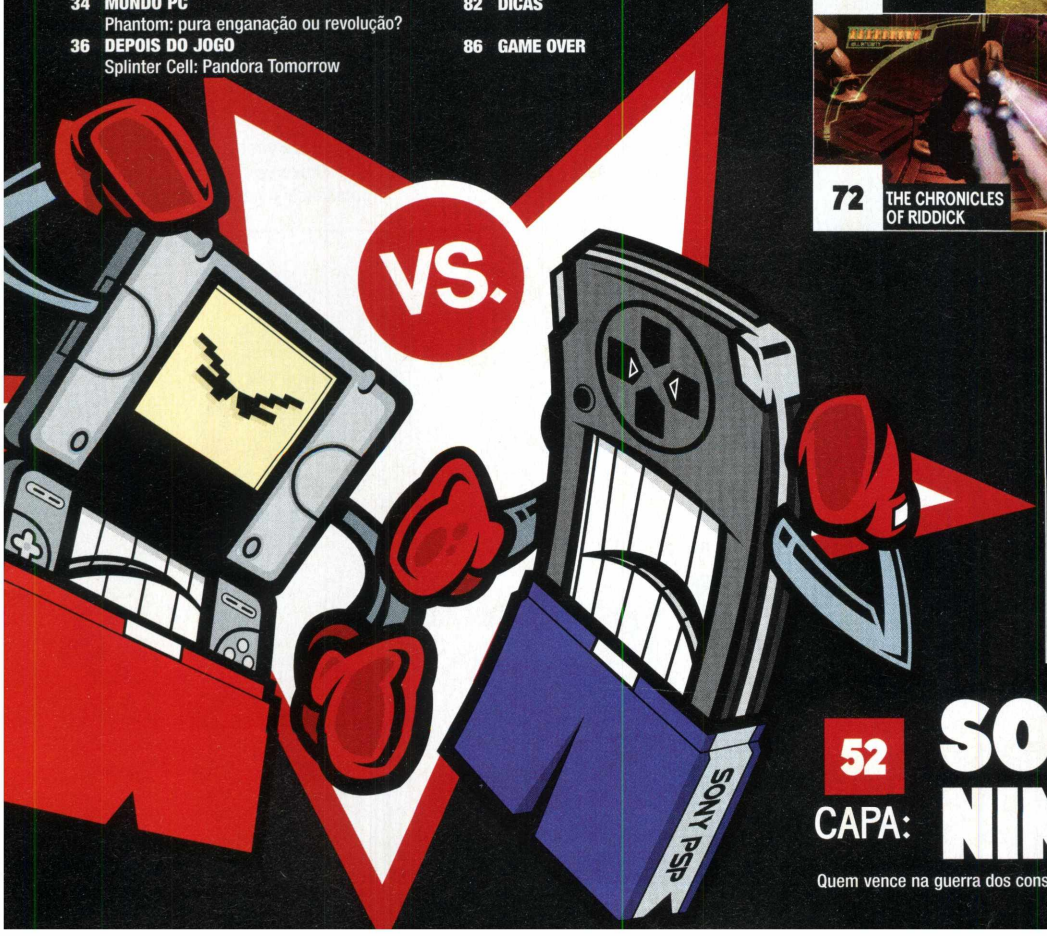


72 THE CHRONICLES OF RIDDICK



74 THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS ADVENTURES

61 Erinia
62 Midnight Nowhere
63 The Lords of the Realms IIII
64 Van Helsing
65 Serious Sam Next Encounter
65 Shrek 2
66 Front Mission 4
66 Bujingai: The Forsaken City
67 World Tour Soccer 2005
68 Onimusha 3: Demon Siege
70 RalliSport Challenge 2
70 Transformers
72 The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay
74 The Legend of Zelda: Four Swords Adventures
76 Mario Golf Advance
77 Classic NES



52 CAPA: SONY PSP VS. NINTENDO DS
Quem vence na guerra dos consoles portáteis? Saiba tudo sobre essas máquinas da diversão

egmail

ESCREVA PARA A EGM BRASIL:

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 tudo é lido.

carta do mês

"CARCADA" DO MÊS

Escrevo a respeito da "Carta do Mês" na seção de cartas da edição 26, do mês de maio. Meu irmão, Sergio M. Poli de Figueiredo, mandou a carta, porém o nome publicado foi o de meu pai, Luiz F. Poli de Figueiredo (vocês devem ter usado o nome que aparecia no 'header' do e-mail). Ele gostaria de ver isso corrigido. A resposta do Sr. Trivella me deixou indignado. Pelo que parece, ele pegou a carta de meu irmão simplesmente como motivo de chacota. Evidência disto é o título que ele deu à sua resposta:"Resposta do Mês". Repare que, apesar da atitude "invocada", ele pareceu esquecer de mencionar a idade do autor da carta que, por sinal, tem 9 anos. Realmente, me entristece ver um adulto pegar uma carta de uma criança, destinada a um concurso (Seja Redator por um Dia, cujo objetivo era justamente escrever uma crítica à revista e aos redatores), e após tirá-la totalmente do contexto da promoção, usá-la como motivo de piada. Acho que meu irmão Sergio merece, no mínimo, um pedido de desculpas. Obrigado pela atenção.

Gabriel Mazzola Poli de Figueiredo (por sinal, tenho 16 anos, caso o sr. Trivella queira bolar outra resposta mirabolante)
Via e-mail

O sr. Trivella e todos os outros srs. e sras. da redação (que, aliás, preferem ser tratados por "você"), não têm nem cara de bolar outra resposta mirabolante. Pedimos desculpas pelo mal-entendido e por qualquer constrangimento causado. Não sei se você e seu irmão vão aceitar isso como justificativa, mas fiquem sabendo que, apesar de recebermos muitas mensagens de apoio e parabenização, também recebemos correspondência de leitores raivosos que metem o pau na gente sem dó nem piedade, ignorando a dificuldade que é fazer uma revista como a EGM Brasil. Como já estávamos pensando em responder alguma carta desse tipo, seu irmão acabou sendo "sorteado" para a nossa malhação de Judas. Mas não foi nada pessoal, ele só deu esse azar, pois não escreveu "Review EGM" no assunto da mensagem, o que fez com que o e-mail não entrasse na promoção e causasse todo esse rolo. Mais uma vez, lamentamos muito o ocorrido.

QUEREMOS HOMEM!

Não tive como enviar um e-mail de parabéns pelo aniversário, mas o faço agora: muitos anos de HP e MP para a revista, com Limit Break sempre cheio!
Ei, a revista já tem poucas leitoras e vocês ainda me vêm com um pôster cheio de mulher? ECA! Tá certo, os marmanjos são maioria e merecem brinde, mas e quanto a nós? Que tal um pôster agora com os gostosos, gatos e afins dos games? Querem uma listinha? Eu faço! Somos em menor número, mas nem por isso temos menos importância.
E porque que a Beatriz só se mete em joguinho de neném? Ah, qual é?! *Harry Potter*, *Mario* e *La Pucelle*... mande ver nos games de ação e porrada também, guria! Mostre que a gente também pode!

Kelly Reis
Caxias do Sul/RS

Valeu, Kelly. Estamos certos que, no que depender de você, nunca haverá um "Final" para a nossa "Fantasy". Teve gente que adorou a sua sugestão de fazer um pôster de peludos, mas também teve gente que passou mal só de imaginar uma coisa dessas. E esses que passaram mal, são maioria na EGM Brasil. Você não se contentaria com algum pôster da Smack, que é outra publicação aqui da Conrad?

A Bia falou pra você prestar atenção nos reviews dela deste mês. Além da guria mandar ver nos games de ação e porrada, ela reclamou justamente disso que você apontou. Pode deixar que, daqui pra frente, vamos tratá-la mais na base da pancada.

QUEREMOS FUTEBOL!

Venho fazer uma reclamação a esta ilustre revista, em defesa do game campeão de todas locadoras e todos os lares. Segundo uma pesquisa realizada em minha cidade, entre cada dez proprietários de PS2, dez tem este jogo em seu acervo. A EGM Brasil já lançou 26 edições e alguns games de menor expressão foram presenteados como capa do mês. Por exemplo, *Cy Girls*, *Stuntman*, *Devil May Cry* e o decadente *Sonic*. Eu queria saber desta magnífica revista, porque até hoje vocês não fizeram uma capa com o game mais saboreado entre os gamers e o mais querido pelos proprietários de locadoras. Estou falando de nada mais nada menos que *Winning Eleven*. Lembro que em agosto sai *WE 8* para PS2 e Xbox (só alegria!). Pensem a respeito. Acho que esta obra-prima merece uma capa da revista nº 1 dos games.

Francisco Riquitti
Muriaé/MG

Chicão, pra você ter uma idéia, *Winning Eleven* (várias versões) é o game mais jogado aqui na Conrad. ➤



Erinia

Script

FAÇA PARTE DESTE MUNDO.



ERINIA é o primeiro jogo de RPG em português. Isso porque ele é totalmente brasileiro. Você vai entrar num mundo onde vivem sacis, caiporas e uma série de outros seres do folclore brasileiro. Tudo isso num sistema de constante atualização onde novos elementos e desafios são criados ao mesmo tempo em que você joga.

ignis GAMES

Acesse www.erinia.com.br e experimente o jogo gratuitamente por 15 dias.

Games, brasileiros, futebol. O que você esperava que acontecesse? Até quem não tem nada a ver com a produção das revistas de games passa aqui na hora do almoço pra bater uma bola. Ele só não foi capa até agora por pura falta de oportunidade. Faça uma pesquisa em sua coleção de EGMs e você verá que, no período de existência da revista, os lançamentos da série coincidiram com o lançamento de outros games importantes, que viraram capa. Fique sabendo que aqui dentro tem muito boleiro e que, mais cedo ou mais tarde, essa convocação para a capa da EGM Brasil vai acabar acontecendo para *WE*. Naturalmente.

10 POR QUE?

Queria, primeiramente, parabenizá-los pelo ótimo trabalho que tem sido executado por vocês. Que continue sendo assim: honestos e com comentários inteligentes sobre todos os aspectos de um game. Mas qual o problema de *Resident Evil* em suas avaliações? Por que *RE* recebe notas tão baixas, sendo que estão falando de uma série que tem milhares de fãs espalhados pelo mundo? Vocês não gostam de *Resident*, é isso? Na minha opinião, e na de milhares de leitores da EGM Brasil, a nota para um sucesso como esse não poderia ser menor que 10, e assim, receber o selo de platina. Então, qual o problema, Miyazawa?

Guto Barros
Brasília/DF

Britney Spears, Metallica, Sandy & Junior e Os 3 do Baião também têm milhares de fãs espalhados pelo mundo. Quer dizer, o tal dos 3 não tem tantos seguidores, mas todos os exemplos citados contam, também, com o desprezo de outros tantos milhares. Não que *RE* seja desprezado por nossa equipe, mas cada um tem sua opinião, compreende? E numa série com tantos games, um ou outro acaba sendo inferior aos demais. Acontece. Você vai ter que aprender a aceitar essa realidade.

AFOGADO EM NÚMEROS

Sou um antigo acompanhante dos videogames, desde a saudosa era do Nintendinho e Master System, e logo depois, da cativante época do Mega Drive e Super NES. Naqueles tempos, era comum se falar na "capacidade" de cada cartucho, como, por exemplo, os imensos games de 32 mega. Por que hoje em dia não são divulgadas as memórias dos grandes games de Xbox e PlayStation 2?

Carlos
Jundiaí/SP

Justamente por isso que você falou: eles são grandes demais. Naquela época, 32 mega para um game era um número astronômico. Hoje não se utiliza mais esse tipo de medida, mesmo porque os números seriam tão altos que se tornariam desnecessários. Você acha que um jogo com 1.062.976 mega é bom ou ruim?

A VISÃO DOS LEITORES

Oi, pessoal da EGM Brasil. Queria dar minha opinião pra deixar a revista melhor ainda. Vocês poderiam destacar alguns títulos avaliados no mês para nós, leitores, avaliarmos. Por exemplo, o *The Sims* 2 é lançado e é o grande destaque do mês. Então, no site Gameworld.com.br, vocês deixam uma página onde podemos dar a nota para o jogo e na próxima edição da EGM, aparece a média que o jogo obteve. Vocês poderiam também fazer isso para games antigos, como o *Mario Bros.* e *Contra*, por exemplo. Espero que tenham gostado da minha idéia e que pensem numa possibilidade dela existir.

Renan Luís Prado Ferreira
Bragança Paulista/SP

Excelente, Renan. Idéias como essa são muito bem vindas. Sempre que pensar em algo legal e diferente, escreva pra gente. Isso vale para todo mundo. Quem sabe daqui a algum tempo a revista não está sendo feita mais pelos leitores do que por nós aqui da redação. Seria legal ganhar uma grana e não precisar trabalhar! Era tudo o que eu queria...

(MAL) AGRADECIDO

Obrigado por não mostrar o melhor jogo da E3, nem mencionar o seu nome (*Devil May Cry 3*, quem tem o trailer, sabe do que estou falando). Obrigado por não lançarem um CD para mostrar trailers dos jogos da E3. Obrigado por nunca publicarem um e-mail de um nordestino (coincidência... toda Carta do Mês é de um leitor de São Paulo ou Rio de Janeiro) por puro preconceito. Não sei porque ainda compro essa revista. Talvez tenha que rever meus conceitos. Um abraço!

Vitor Campos
São Luís/MA

Vamos falar de *DMC3* no momento certo, com um preview caprichado e não apenas fazendo menção, pois como você bem sabe, o jogo merece. Nossa análise da E3 não se fixou em apenas alguns jogos, mas procurou dar um enfoque geral no evento. Fique tranqüilo que muita coisa ainda vai ser dita sobre o seu game favorito. Chegamos a pensar nesse brinde do CD, mas por motivos que não valem a pena serem tratados aqui, desistimos. Não curtiu o pôster? E desculpe, Vitor, mas parece que o preconceituoso é você. Por acaso você acha que escolhemos as cartas com base na regionalidade? Uma carta vinda do Oiapoque tem tantas chances de ser publicada quanto outra vinda do Chuí, só que os paulistas e cariocas escrevem mais do que os maranhenses. Reveja seus conceitos e troque de carro, mas nunca de revista.

RESULTADO DA PROMOÇÃO "SEJA REDATOR POR UM DIA!"

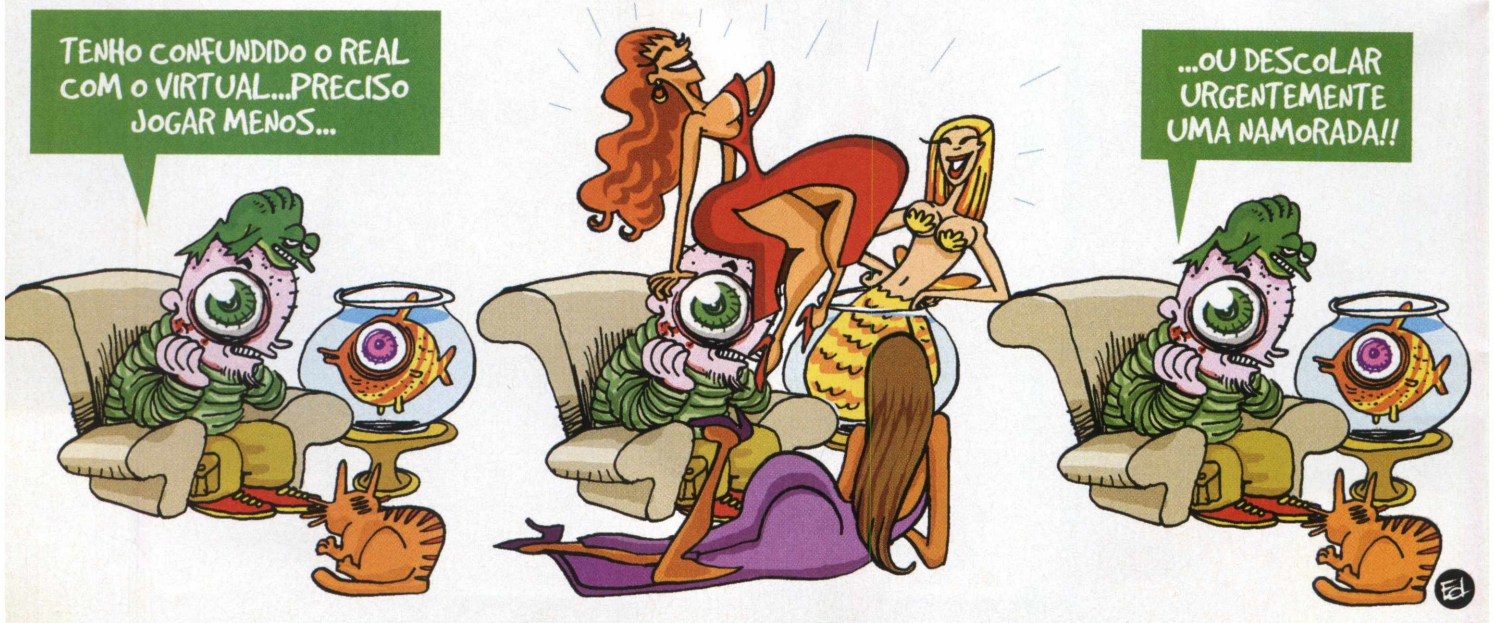
A galera meteu a boca. Os podres foram citados, os pontos positivos ressaltados e o pau comeu solto pro lado do Eric. Será que nunca vão esquecer o 5.0 para *Final Fantasy X-2*? Confira os eleitos abaixo, você pode ser um deles! Em breve entraremos em contato para que os três analistas façam seus reviews em uma edição futura. A equipe da EGM Brasil agradece a participação de todos. Até a próxima!

Ricardo Michizzi Junior
Via e-mail

Wendell Peixoto da Silva
Franca/SP

Victor Lima Legumes
Porto Alegre/RS

(Por problemas técnicos não pudemos divulgar o resultado da promoção na edição passada.)



www.FRATELLOGAMES.com.br

Tá de Férias? Vem para a...

Fratello Games

SEU GAME COM TUDO!

SEU PAGAMENTO?? em ATÉ 12x !!

Os preços na FRATELLO irão VIRAR a sua cabeça!

PS One Promoção 6 x R$ 62,00

GAME BOY SP

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

PSII

Fotos ilustrativas

KIT FÉRIAS

Controle Remoto Original e Memory Card Original

Por R$ 139,00

X-BOX

Venus

Thunder Chip

Matrix Infinity

DMS 3

GAME CUBE

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

Distribuidor de Peças e Modchips no Brasil. Preços especiais para técnicos. Visite nosso site e conheça nosso Catálogo Eletrônico

Aceitamos Cartões

MasterCard

VISA

ASSISTÊNCIA TÉCNICA DESDE 1995

CONFIRA O QUE A FRATELLO FAZ POR VOCÊ:

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

ESSA, VOCÊ NÃO PODE PERDER!!!

Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 - 2º andar/Loja 215/216
Fone: (011) 3333-2092/3362-2206 Fone/Fax: (011) 3224-2418

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

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

ISTO É ELECTRONIC ENTERTAINMENT 3

O SHOW NÃO PODE PARAR!

A E3 2004 continua na EGM Brasil

Sim, pode nos chamar de nostálgicos. A E3 2004 rolou em maio, mas a gente não se cansa de lembrar o que vimos, jogamos e presenciamos por lá. Está certo que dois meses são uma eternidade quando o assunto é indústria dos games, mas não poderíamos deixar de contar com mais detalhes as novidades da maior feira de videogames do mundo ocidental. Este ano, mais de 65 mil pessoas curtiram o evento, que chegou à sua décima edição e já virou uma marca registrada da cidade de Los Angeles. Se você não estava entre os sortudos, você não perdeu nada: nós conectaremos agora o que rolou de mais importante. Mais impressionante no quesito games do que a edição anterior, esta E3 ressuscitou as grandes franquias: um *Zelda* adulto para GameCube, uma versão jogável de *Halo 2* para Xbox, um *Metal Gear Solid 3* caprichadíssimo para PS2 e mais de 60 games bacanas que você conhecerá nesta e na próxima edição. Mas a melhor notícia vem do bolso: o PSP da Sony e o DS da Nintendo, que foram revelados ao público pela primeira vez. O único assunto que não foi tão discutido foi a próxima geração de hardware das três gigantes Microsoft, Sony e Nintendo. Mas quer saber? Conseguimos que eles falassem um pouquinho sobre seus projetos futuros também. Vire a página e entre de cabeça no maior show da terra!



>> SEIS GAMES PARA GAMECUBE CRIADOS PELA NINTENDO ALCANÇARAM A MARCA DE UM MILHÃO DE CÓPIAS VENDIDAS. QUANTOS VOCÊ COMPROU? CONFIRA A LISTA A SEGUIR:



O QUE DIZEM AS FOTOS...

1) Que cara é essa, Frodo? Roubaram seu anel? Elijah Wood deu as caras no estande da Electronic Arts. **2)** Tom Green (esquerda) engoliu um rato vivo no filme Caindo na Estrada. O Seanbaby (da EGM gringa) teve que escrever um review sobre o "sensacional" Barbie's Horse Adventures. É o casal perfeito! **3)** Esquecemos de anotar em qual estande essas garotas estavam. Mas tudo bem, acho que você não vai reclamar desse detalhe. **4)** Pensa que cosplayers só existem na AnimeCon e na AnimeFriends? Que nada. Até na E3 esses caras aparecem. **5)** A Jill Valentine de Resident Evil estava lá também. Mas não estava muito parecida com a original: ela não parou de sorrir nem um minuto! **6)** Duas telas pelo preço de uma? Maravilha! Vá direto para a página 51 para saber mais sobre o novíssimo Nintendo DS e seu concorrente, o PSP da Sony. **7)** Esta é nossa amiga Lisa Gleave. Ela trabalha na Tecmo, é loira, simpática e adora games. E nós a amamos. **8)** Aproveitando um raro intervalo nas filmagens da continuação de Ataque dos Clones, dois Stormtroopers simpáticos deram as caras nos pavilhões lotados da E3. **9)** "Uau, como é grande!" As coelhinhas de Playboy: The Mansion comprovam o verdadeiro tamanho da indústria mundial de games. **10)** Que comida que nada! Assim serão as mesas de jantar no ano 2074.

SUPER SMASH BROS. MELEE, MARIO KART: DOUBLE DASH!!, SUPER MARIO SUNSHINE, THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER, LUIGI'S MANSION E METROID PRIME.... >>

"Cadê o humor nos games online? Cadê os bichinhos da fazenda?"

— *Ted Price, presidente da Insomniac* (Ratchet & Clank)







■ **O PlayStation 2 não é apenas o console para super seqüências como *Metal Gear Solid 3* (ao lado) e *Final Fantasy XII* (acima), mas também para franquias novinhas em folha, como *God of War* (abaixo)**



PLAYSTATION 2

Seqüências monstro, jogos novinhos e novidades online garantem a Sony no topo do mundo



Algumas horas antes das portas do L.A. Convention Center se abrirem para a E3, as gigantes da indústria tentaram mostrar quem é que manda no jogo em suas famosas conferências para a imprensa. Enquanto as apresentações da Nintendo e da Microsoft dependeram da barulheira dos fãs e da presença de celebridades para venderem seus peixes, a Sony preferiu jogar suave para causar impacto. Deu certo: a refeição apresentada tem tudo para agradar todos os tipos de estômago. O aroma, pelo menos, é ótimo. Kaz Hirai, o presidente da Sony, nos bombardeou com fatos e números, intercalados por demos de games em grandes telões, que só serviram para reforçar o domínio do PS2 nessa guerra. As apresentações de Hirai são sempre sonolentas, mesmo assim, não se pode negar a verdade: o PlayStation 2 tem mais superjogos exclusivos e variados do que qualquer outro sistema, e eles estão chegando muito em breve; - *GTA: San Andreas*, *Final Fantasy XII*, *Metal Gear Solid 3* e *Gran Turismo 4* são alguns deles. "Conteúdo é tudo", disse o executivo. "Estamos nos esforçando ao máximo para inovar. Olhe o *EyeToy*, por exemplo". Junte tudo à queda do preço do console (US$ 150), novos planos para os games online (veja ao lado), e fica claro que a Sony não abandonará sua base de 71 milhões de pessoas para focar seus esforços em um novo console (exceto pelo PSP – veja pág. 51), pelo menos por enquanto. "Criamos o primeiro console com ciclo de vida de mais de dez anos", disse Hirai, sobre o PlayStation original. Ciclo de vida que a Sony espera repetir também no PS2.



■ **Com o futuro nas mãos: Kaz Hirai mostra a cara do PSP, que roubou muita da atenção do PS2 na E3 2004**

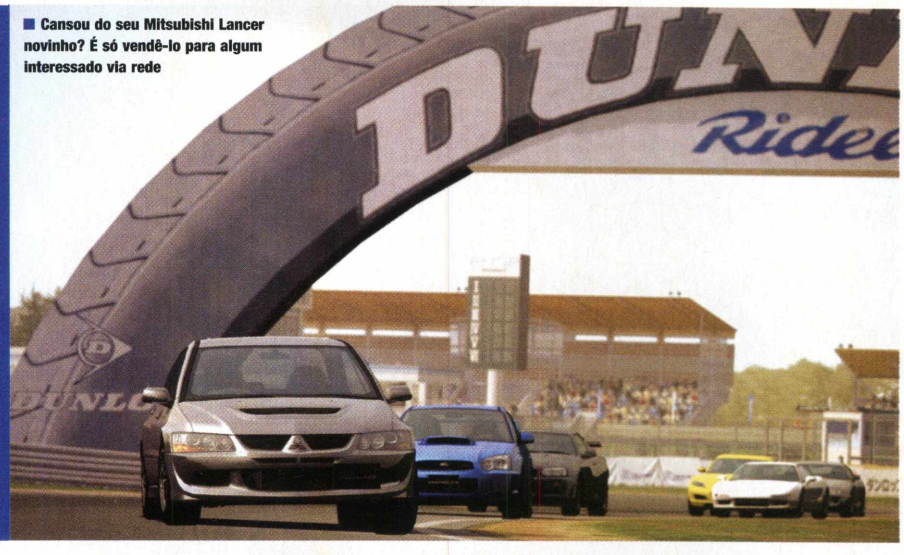
PS2 EM NÚMEROS

20	Porcentagem de residências americanas que possuem o PS2
150	Novo preço do PlayStation 2 nos EUA, desde 11 de maio
3.8 milhões	Quantidade de câmeras EyeToy lançadas pelo mundo
100	Número de games para PS2 com capacidade online disponíveis até o final de 2004

>> DURANTE A E3, A MONOLITH SOFT ANUNCIOU QUE OS CONSUMIDORES QUE ENCOMENDAREM SEU RPG *XENOSAGA EPISODE II* (PLAYSTATION 2, PREVISTO PARA O ANO QUE VEM)... >>

PLAYSTATION 2 LIVE?

Será que a gigante dos games quer invadir os domínios online da máquina de Bill Gates? Pelo visto, sim. Apesar de nenhuma data ter sido anunciada, a Sony sinalizou que planeja uma rede online para todos os jogadores do console, que funcionaria como a rede Xbox Live da Microsoft. "Precisamos evoluir a experiência de jogos online", disse Kaz Hirai. "Fazer o jogador tomar parte de uma comunidade de PS2, poder se movimentar entre vários jogos e opções é algo que queremos estabelecer". Comunidades? Acesso fácil à diferentes salas de jogos? O Xbox Live já oferece isso, e muito mais. Mas a Sony está falando em oferecer um serviço exclusivo de relações online entre os gamers. Hirai pensa em um "modelo de site de leilão virtual, no qual você pode colher os benefícios de algo que conseguiu em um game online". Por exemplo, você poderá pegar seu carrão turbinado, customizado de *Gran Turismo 4* e vendê-lo para outro jogador que não teve tempo de incrementar seu próprio veículo. Parece legal, não?



■ **Cansou do seu Mitsubishi Lancer novinho? É só vendê-lo para algum interessado via rede**

O QUE VEM POR AÍ

Confira o mês de lançamento previsto dos principais games para PS2 mostrados na E3. (Todos os títulos marcados com asterisco terão opções online)

Agosto
*Madden NFL 2005

Setembro
*Def Jam: Fight for NY
Silent Hill 4
Sly 2: Band of Thieves

Outubro
Grand Theft Auto: San Andreas
Jak 3

Novembro
*GoldenEye: Rogue Agent
*Gran Turismo 4
*Killzone
*Metal Gear Solid 3: Snake Eater
*Need for Speed Underground 2
Neo Contra
Prince of Persia 2
*Ratchet & Clank: Up Your Arsenal ▼



Rumble Roses
The Getaway: Black Monday
The Lord of the Rings: The Third Age
The URBZ: Sims in the City

Terceiro semestre de 2004
Ace Combat 5: The Unsung War
*Battlefield: Modern Combat
*Burnout 3
*Final Fantasy XI: Chains of Promathia (expansion pack)
Mercenaries
*Mortal Kombat: Deception
Playboy Mansion
*Star Wars: Battlefront
*Tom Clancy's Ghost Recon 2
*Tony Hawk's Underground 2: World Destruction Tour
Viewtiful Joe 2
Virtua Quest

Final de 2004/ Começo de 2005
*Champions of Norrath: Return to Arms
Devil May Cry 3
Samurai Legend Musashi
StarCraft: Ghost
X-Men: Legends
*Midnight Club 3: DUB Edition

2005
*25 to Life
Destroy All Humans
Final Fantasy XII
Kingdom Hearts II ▼

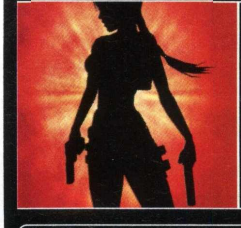


God of War
*Rise of the Kasai
*TimeSplitters: Future Perfect
Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Bose
Tekken 5

De olho na câmera



Kaz Hirai fez questão de lembrar que "o sucesso do EyeToy demonstra o apetite insaciável dos jogadores por novidades e coisas diferentes". Ele não está brincando. O EyeToy está fazendo um sucesso absurdo nos EUA e na Europa (não tanto no Japão). Aguarde mais e mais games que farão uso da câmera nos próximos meses, incluindo o simulador de prancha voadora *AntiGrav* e a coletânea de joguinhos *Sega Superstars*.



Alguém viu Lara Croft? E Ico?

Apesar dos boatos dizerem o contrário, a musa virtual não deu as caras neste ano. A Eidos, que lançou todos os games da moça, limitou-se a dizer que o próximo *Tomb Raider* está "bem longe". Quanto à seqüência de *Ico*, más notícias. A Sony não falou sobre um lançamento no ocidente.

E o próximo console?

"É difícil dizer agora", disse Kaz Hirai, a respeito da data de lançamento do PlayStation 3 (ou qualquer que seja o nome dele). "Seja como for, queremos ter certeza que ofereceremos um salto considerável na experiência do jogador". Mas o que seria esse salto? "É só comparar o PlayStation original e o PS2", explicou. "Eu diria que este realmente foi um salto considerável. Se não for desse jeito, eu me perguntaria então: 'para que criar um novo videogame?'". *Faz sentido.* ➤

PLAYSTATION 2–RELATÓRIO FINAL

Vantagens:
+ Linha de games maior e mais variada que a dos concorrentes
+ Games exclusivos e aguardados, como *MGS 3*, *GTA* e *FF XII*
+ A promessa da Sony em aprimorar sua rede de jogos online, aperfeiçoando seus aspectos técnicos

Desvantagens:
- Preço do console caiu para US$ 150 (menos que o esperado)
- A menor quantidade de novidades é um sinal da "idade avançada" do PS2 em relação ao Xbox
- Sua rede online ainda não é tão coesa quanto a da Microsoft

O veredito é:
Diversos games exclusivos formam uma linha de games imbatível – tanto online quanto offline – que podem agradar a todo tipo de jogador.

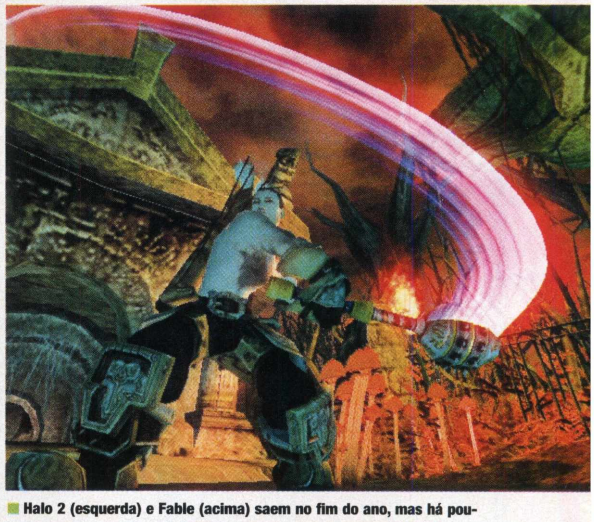
A



"Vocês finalmente passaram a bola pra gente."

—— Robbie Bach, chefe das operações Xbox, para a Electronic Arts, que finalmente anunciou uma parceria com o Xbox Live







Halo 2 (esquerda) e Fable (acima) saem no fim do ano, mas há poucas surpresas como Jade Empire (abaixo) para o começo de 2005

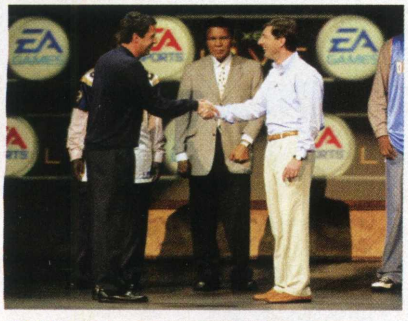


XBOX

É o melhor serviço online e tem os games de tiro mais esperados. Mas onde estão os bons jogos?

Em sua conferência pré-E3, a Microsoft resolveu sacanear a Sony: a empresa exibiu em seu telão, um vídeo bem humorado inspirado no seriado *O Aprendiz*, estrelado por Donald Trump. *A brincadeira* mostrava Trump demitindo os executivos da Sony, por terem falhado com a estratégia online do PS2. E eles tem razão: é só comparar os aspectos técnicos e o conteúdo, para constatar que o Xbox tem larga vantagem. E isso vai continuar.

A Electronic Arts finalmente anunciou sua parceria com a Microsoft para a sua linha esportiva. "O Xbox Live é um dos alicerces de nossa liderança", disse Robbie Bach, chefe das operações Xbox. "Estamos chegando a um milhão de assinantes. A HBO e a AOL levaram cinco anos para isso. Fizemos na metade do tempo". Mas a Microsoft chamou mesmo nossa atenção, quando revelou a data de lançamento de *Halo 2:* 9 de novembro. "Nossas expectativas são enormes", disse Shane Kim, gerente-geral da Microsoft Games Studios. "Mas eu sei que a Bungie vai corresponder". *Halo 2* é a maior arma para o terceiro trimestre, que ainda inclui *Doom 3*, *Fable* e *Forza Motorsport*. Mesmo assim, saímos do estande da Microsoft com uma sensação de deja-vu. Onde vimos esses games antes? Ah, sim: na E3 2003! Por que o Donald Trump não avisou a Microsoft que eles precisam de mais games?



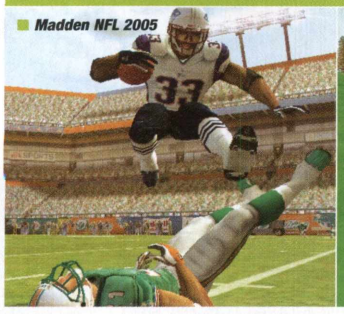
A EA Sports chamou Mohammad "eu sou o melhor" Ali e outros atletas para promover a Xbox Live

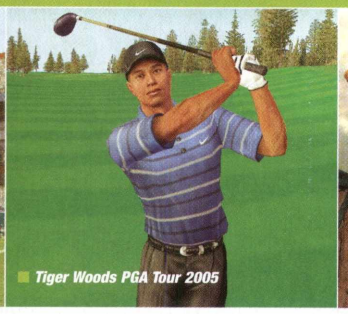
XBOX EM NÚMEROS

4 Milhões	Cópias de *Halo: Combat Evolved* vendidas em todo o mundo
55	Preço, em dólares, da edição para colecionador de *Halo 2* (contém uma caixa metálica e um DVD bônus)
24	Número de países que já jogam através da rede Xbox Live
150	Número de games para Xbox com opções online disponíveis para o consumidor até o final de 2004

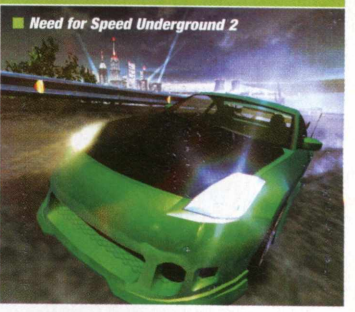
XBOX LIVE: EA ENTRA NO JOGO

Andrew Anthony: poucos jogadores de game conhecem esse nome, mas muitos reconhecem sua voz. É ele quem faz a locução do bordão da EA Sports "It's in the game", apresentado na abertura da maioria dos games esportivos da empresa. Na apresentação da Microsoft, ele falou outra frase de quatro palavras que os jogadores de Xbox vão se lembrar por muito tempo: "The wait is over" ("a espera acabou"). Sim, é verdade: a próxima leva de games da série EA Sports trará opção para jogo online na Xbox Live. E não são só os esportes que vão virar online. Games de tiro como *GoldenEye: Rogue Agent* e *TimeSplitters Future Perfect*, além de *Battlefield: Modern Combat* (para até 24 jogadores), *Need for Speed Underground 2* e *Burnout* serão lançados prontinhos para serem jogados em rede.
E o domínio continua!


Madden NFL 2005


Tiger Woods PGA Tour 2005


TimeSplitters Future Perfect


Need for Speed Underground 2

O QUE VEM POR AÍ

Confira o mês de lançamento previsto dos principais games para Xbox mostrados na E3. (Todos os títulos marcados com asterisco terão opções online)

Agosto
*Madden NFL 2005
*Tom Clancy's Rainbow Six 3: Black Arrow

Setembro
*Dead or Alive: Ultimate
Def Jam: Fight for NY
Fable
Silent Hill 4

Novembro
*Halo 2
Prince of Persia 2
The Lord of the Rings: The Third Age
The URBZ: Sims in the City
*GoldenEye: Rogue Agent
*Need for Speed Underground 2

Terceiro trimestre de 2004
*Battlefield: Modern Combat
*Doom 3
Mercenaries
*Mortal Kombat: Deception
Playboy: The Mansion
*Star Wars Battlefront
*Star Wars Republic Commando
*Tom Clancy's Ghost Recon 2
Tony Hawk's Underground 2: World Destruction Tour
*Unreal Championship 2: The Liandri Conflict

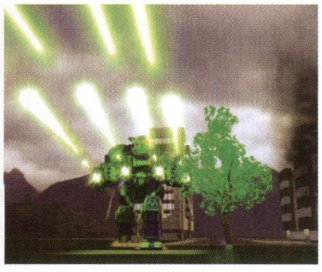
Final de 2004/Início de2005
*Forza Motorsport



Otogi 2
*OutRun 2
StarCraft: Ghost
X-Men: Legends
*Midnight Club: DUB Edition

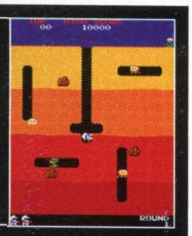
2005
*25 to Life
B.C.
*Conker: Live & Reloaded
Destroy All Humans!
Jade Empire
Kameo: Elements of Power
Star Wars: Knights of the Old Republic—The Sith Lords
*TimeSplitters Future Perfect
*MechAssault 2: Lone Wolf





Economize suas fichas

Os Upgrades da rede Xbox Live não param de aparecer. Em outubro, a Microsoft lançará o Xbox Live Arcade, uma coletânea de clássicos dos fliperamas como *Dig Dug* (ao lado) e *Galaxian*, que poderão ser baixados pelos assinantes por um precinho camarada (ainda não definido). Também previsto para o final do ano está o chat em vídeo ao vivo. Usando câmeras, você poderá a ver a cara de seus amigos enquanto papeia pela rede do Xbox.



Alguém viu True Fantasy?

Produzido pela softhouse Level 5, o primeiro MMORPG para Xbox foi uma ausência sentida na E3. Será que *True Fantasy* (previsto para o meio do ano) é mesmo realidade ou mera fantasia? "É um game muito desafiador, no que diz respeito ao desenvolvimento", disse Shane Kim, da Microsoft Games Studios. "Não vamos apressar as coisas. Estamos trabalhando duro e teremos mais a dizer muito em breve". Estamos esperando.



E o próximo console?

Enquanto ninguém duvida que a Microsoft será a primeira a entrar na próxima geração dos consoles (há quem diga 2005), os lábios da empresa estavam fechados em relação ao sucessor do Xbox. Mas quando o assunto era XNA, a nova ferramenta de desenvolvimento de software da Microsoft, os caras falaram sem parar. "Tudo o que os jogadores precisam saber sobre a XNA, é que ela trará jogo Online, incríveis gráficos e som de última geração, explica o vice-presidente corporativo J. Allard. "E o melhor: ela irá rodar em aparelhos da próxima geração". ➤

XBOX—RELATÓRIO FINAL

Vantagens:
+ Possui a mais caprichada rede de games online, agora com o conteúdo da gigante EA
+ Uma linha matadora de games de tiro em primeira pessoa e RPGs
+ Grande apoio das principais empresas third-parties

Desvantagens:
- *Halo 2*, *Fable*, *Doom 3*, grandes games... do ano passado! Cadê as novidades?
- A lista de grandes games começa a definhar à medida que chegamos em 2005
- A queda de preço do PS2 tirou a vantagem que antes era do Xbox

O veredito é:
O Xbox terá seu melhor final de ano, graças a *Halo 2*. Mas apesar do bom serviço online, seus games não competem com os do PS2...

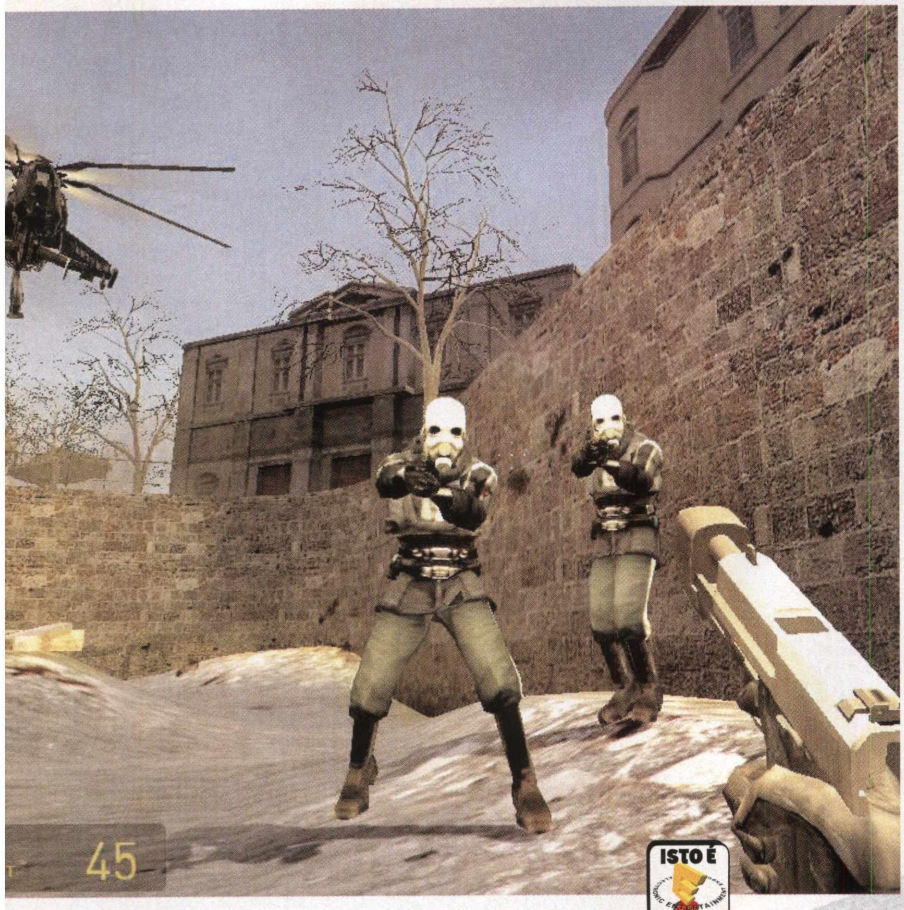
B

>> A ACTIVISION ANUNCIOU MAIS DOIS GAMES *SPIDER-MAN*. O PRIMEIRO, PREVISTO PARA 2005, SERÁ BASEADO NA HQ. O OUTRO SAIRÁ JUNTO COM O TERCEIRO FILME, EM 2007... >>



"Nesse momento, não estamos em um novo Sim City. Estamos planejando coisas para levar a série a uma nova direção"

—- Will Wright, o criador da série, que não deve estar mentindo





Tem para todo mundo: *Half-Life 2* (esquerda) e *The Sims 2* (acima) estão entre os mais aguardados games do ano, até por quem não joga PC.



ISTO É

PC

Séries consagradas ganham continuações e asseguram um acervo de primeira linha

Uma safra invejável. Tudo bem que a maioria dos principais jogos trazem os números 2 ou 3 no título. Tudo bem que, no caso de alguns, não foi a primeira aparição nos pavilhões do Los Angeles Convention Center. Mas, cá entre nós, a E3 2004 mostrou o PC fortalecido por uma geração de games de primeira, que vai usar e abusar dos novos Chipsets da ATI e NVIDIA.

A verdade é que Softhouses e Publishers, de uma maneira geral, estão preferindo o conforto e a segurança das continuações, do que a ousadia dos projetos inéditos. Porém, na hora do "vamos ver" o que interessa mesmo é o fator diversão.

E como não se divertir com as continuações para *Battlefield*, *Doom*, *Half-Life* (que virá com um novo Counter-Strike, diga-se de passagem), *The Sims*, *Black & White*, *Medal of Honor*, *Splinter Cell*, *Prince of Persia*, *Need for Speed Underground*, dentre tantas outras? Ao vê-los em ação, a sensação de deja-vu é inevitável, assim como, a expectativa de que consigam superar a qualidade de seus antecessores. Bom ou não, pelo visto teremos que nos acostumar com isso.

Mas E3 sem novidades, não é E3, e isso não faltou. A Digital Extremes, conhecida pela série *Unreal Tournament*, dedica-se a um novo game de tiro, o pós-apocalíptico *Pariah*, com ênfase no modo Single Player e narrativa adulta. A Monolith deixou todos boquiabertos com *F.E.A.R.*, um FPS com visual e física tão bons quanto *Half-Life 2*. Em uma época em que a dobradinha cinema e games tem dado pano pra manga, o gênio Peter Molyneux, brinda-nos com *The Movies*, que transforma o jogador em diretor de cinema. E o que dizer de *Battle for Middle-earth*, o impressionante jogo de estratégia de *O Senhor dos Anéis*? A engine de Command & Conquer faz milagres e, sob a trilogia de J.R.R. Tolkien, deve dar o que falar. Por essas e outras, é fácil dizer que, até maio de 2005, na próxima E3, a jogatina no computador está mais do que garantida.

PC EM NÚMEROS

27,2 — Porcentagem de jogadores americanos que preferem estratégia, o gênero predileto no PC

53 Milhões — Número de jogos para PC vendidos no ano passado

3 — Quantidade de jogos da série *The Sims* presentes entre os cinco games para PC mais vendidos em 2003

7 Milhões — Número de usuários de MMORPGs (o número representa apenas 7,8% das pessoas que jogam online no PC)

COMO É BOM ATIRAR NO PC

Desde o início de década de 90, nos tempos do clássico *Wolfenstein 3D*, sabemos como é divertido explodir miolos de soldados inimigos em ambientes 3D. Tantos anos depois, os jogos de ação em primeira pessoa, ou simplesmente FPS, não perderam o fôlego.

A lista de games do gênero mostrados na E3 2004 transcende os manjados *Half-Life 2* e *Doom 3* e oferece opções para todos os gostos. *Vampire: The Masquerade – Bloodlines*, por exemplo, mistura elementos de RPG e ação; *S.T.A.L.K.E.R* impressiona pelos enormes ambientes a céu aberto e mudanças climáticas em tempo real.

A Segunda Guerra continua rendendo: *Brothers in Arms*, *Call of Duty: United Offensive* e *Medal of Honor: Pacific Assault* mostraram força. E não nos esqueçamos de Battlefield 2, com seu contexto bélico mais atual. George Lucas garante que a Força vai estar com você em *Star Wars: Battlefront*, a não ser que você prefira jogar do lado do Império. Até surgiram os primeiros rumores sobre um novo Unreal. Só faltou mesmo, a lenda *Duke Nukem Forever*.



■ *Battlefield 2*: mais violento que a realidade

O QUE VEM POR AÍ

Confira a data de lançamento dos principais games para PC mostrados na E3:

Agosto
EverQuest 2
Doom 3

Setembro
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth-
Chris Sawyer's Locomotion
Codename: Panzers
Evil Genius
Half-Life 2
Juiced
Medal of Honor: Pacific Assault
Myst IV: Revelation
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Star Wars Battlefront
The Sims 2

Outubro
BloodRayne 2
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
NBA Live 2005
NHL 2005
Pirates!
Worms Forts Under Siege

Novembro
*Dungeon Siege II

Star Wars: Republic Commando
The Matrix Online

Dezembro
RollerCoaster Tycoon 3
Tom Clancy's Ghost Recon 2

Final de 2004
Call of Duty: United Offensive
FIFA Soccer 2005
Final Fantasy XI: Chains of Promathia (expansão)
Need for Speed Underground 2
Rome: Total War
Silent Hill 4: The Room
Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth
Tribes: Vengeance
Warhammer 40,000: Dawn of War
Zoo Tycoon 2

2004 (sem definição)
Black & White 2
Guild Wars
Playboy: The Mansion
Tom Clancy's Splinter Cell 3
Vampire: The Masquerade – Bloodlines
World of Warcraft



2005
Battlefield 2
Blitzkrieg 2
Brothers in Arms
F.E.A.R.
Prince of Persia 2
Snowblind
Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords
Tabula Rasa

Pura sacanagem

A interessante mistura de erotismo e games esteve presente na E3. Se para você a palavra Lula lembra um presidente barbudo, reveja seus conceitos: este é o nome da protagonista de *Lula 3D*, uma produtora de cinema que distribui sopapos vestida com pouca roupa. Tivemos ainda os xavecos de *Leisure Suit Larry: Magna Cum Lade* e o simulador do império de Hugh Hefner em *Playboy: The Mansion*.



Caindo na rede

Depois de um período de saturação no mercado (muito produto para pouca demanda), os tais MMORPGs apareceram em quantidade razoável. Só a NCsoft mostrou cinco, com destaque para *Tabula Rasa*. *The Matrix Online* e *Lord of the Rings: Battle for Middle-earth Online* só não mereceram mais atenção que *World of WarCraft*. Aliás, esperamos sinceramente que esta tenha sido a última E3 do RPG online da Blizzard.



Alguém viu algum Adventure?

A escassez de Adventures não é exatamente uma novidade. O gênero está em decadência há muito tempo e isso ficou aparente na E3 2004, que pouco apresentou novidades. A própria LucasArts, depois de cancelar as versões repaginadas de *Sam & Max* e *Full Throttle*, deu mais atenção aos seus jogos *Star Wars*. Até mesmo o velho Larry volta numa espécie de mescla de minigames e aventura. Mesmo assim, vale a pena ficar de olhos bem abertos em *Cold War*, *Myst IV* e *Dreamfall: The Longest Journey*.

PC–RELATÓRIO FINAL

Vantagens:
+ Linha de títulos excelente, em quantidade e qualidade
+ Supremacia total dos games de tiro, que inauguram um novo patamar de tecnologia
+ MMORPGs cada vez melhores e complexos, para a alegria dos fãs

Desvantagens:
- Onde estão os bons e velhos Adventures?
- Pagar US$ 500 (ou mais) numa placa de vídeo de última geração para usufruir os bons jogos de verdade
- Provavelmente, os melhores MMORPGs jamais chegarão aqui

O veredito é:
Quem possui um PC em casa terá títulos para todos os gostos, desde os "família" até os eróticos, sem contar aqueles focados no Multiplayer

A

>> A ACTIVISION ANUNCIOU MAIS DOIS GAMES *SPIDER-MAN*. O PRIMEIRO SAI ANO QUE VEM E É BASEADO NOS QUADRINHOS. O SEGUNDO CHEGA EM 2007 COM O TERCEIRO FILME

"Eu quero outro game Mario – um que seja relevante aos jovens de hoje."
—Reggie Fils-Aime, vice-presidente de Marketing e Vendas da Nintendo of America







■ **Nem garoto, nem homem: Link cresce em *Legend of Zelda* (esquerda). *Resident Evil 4* (acima) e *Paper Mario 2* (abaixo) fizeram bonito**





GAMECUBE

Nintendo chuta a porta e quebra tudo – mas ficou faltando games

Violência nos games? Já cansamos! Mas o que dizer de violência em conferências de empresas de games? "Meu nome é Reggie, e meu negócio é chutar bundas. Eu atiro e pergunto o nome depois", detonou Reginald Fils-Aime, novo chefe da área de marketing e vendas da Nintendo, durante o evento pré-E3. Mais tarde, Shigeru Miyamoto subiu ao palco raivoso, brandindo uma espada e um escudo, idênticos aos do herói Link. O que há? Para que tanta violência? Por que a Nintendo abriu mão da imagem infantil, em favor de uma postura sangüinária?



■ **A espada e o feiticeiro: o papa de *Zelda* papa, Shigeru Miyamoto, balança seu sabre no evento da Nintendo**

Não é bem assim. Toda essa encenação só serviu para deixar para trás as apresentações de E3 passadas e dar ainda mais destaque à lista de games bombados para o GameCube, como *Metroid Prime 2* e *The Legend of Zelda*, que traz um Link crescido e experiente sobre um cavalo. Ah, não podemos esquecer que a Nintendo também fez barulho a respeito de um certo console portátil com duas telas. A platéia quase surtou.

Ao mesmo tempo que ficamos boquiabertos com o anúncio do novo brinquedo, conseguimos observar algumas fraquezas na munição do GameCube. Para começar, a Big N parece mais teimosa do que nunca no que diz respeito a games online. "Acreditamos na força das comunidades", disse Fils-Aime. "Só não achamos que fazer um esquema online no qual o jogador precisa pagar, seja a maneira ideal".

A lista de games da Nintendo também poderia ter trazido mais novidades, como títulos exclusivos produzidos por Third-Parties. *Resident Evil 4* é espetacular, mas não é o suficiente. Até mesmo Fills-Aime admite o problema: "se eu tivesse uma varinha mágica, eu gostaria de ter mais games de grandes marcas". Ele ainda revelou que a Nintendo está desenvolvendo novas franquias secretas, mas não mostrou nada de novo. Não custava nada ter revelado um pouquinho mais, né?

GAMECUBE EM NÚMEROS

20 Milhões	Quantidade total de GameCubes que a Nintendo espera vender até o fim da vida do console
400	Número de games para o GC disponíveis até o final de 2004
12.8	Quantidade média de games na coleção de um jogador de GameCube
2	Número de games para GC com capacidades online (um a mais do que o ano passado)

É SÓ BATUCAR

Controles malucos não são novidade para a velha Nintendo (quem não se lembra da *Power Glove* para o Nintendinho?). Agora, a empresa quebra as regras da sanidade gamística com sua mais nova criação: o controle *DK Bongo*. Este acessório para o GameCube traz sensores e microfones que permite ao jogador batucar e bater palmas ao ritmo da músicas em *Donkey Konga*, ou ainda controlar o gorila mais famoso dos games no jogo de ação *Donkey Kong: Jungle Beat* (abaixo). Até mesmo Odama, o absurdo "pinball militar medieval", faz uso do controle-batuque. Enquanto um jogador usa o joystick normal para controlar a bola gigante, o outro espanca os tambores para elevar o moral dos soldados. Que medo. Um controle *DK Bongo* acompanha o game *Donkey Konga* (que será lançado em setembro por US$ 50 nos EUA). Para quem quiser um tambor a mais para jogar *Jungle Beat* ou para desafiar os amigos no modo Multiplayer, a Nintendo venderá o controle em separado. O preço ainda não foi anunciado.





■ Bata nos tambores para mover seu macaco em *Donkey Kong Jungle Beat*, uma das boas surpresas da E3



■ **O controle em forma de tambor acompanha a embalagem de *Donkey Konga*. Acredite, ele agüenta bastante pancada**

O QUE VEM POR AÍ

Confira a data de lançamento dos principais games para GC mostrados na E3:

Agosto
Madden NFL 2005
Pikmin 2
WWE: Day of Reckoning ▼



Setembro
Def Jam: Fight for NY
Donkey Konga

Outubro
Paper Mario 2

Novembro
GoldenEye: Rogue Agent
King Arthur
Metroid Prime 2: Echoes
Need for Speed Underground 2
Prince of Persia 2
The Lord of the Rings: The Third Age
The URBZ: Sims in the City
Star Fox ▼



Terceiro Trimestre de 2004
Amazing Island
Street Racing Syndicate
Virtua Quest
Burnout 3
THUG 2: World Destruction Tour
Viewtiful Joe 2 ▼



Final de 2004/Início de 2005
Geist
Resident Evil 4
StarCraft: Ghost
X-Men: Legends
Killer 7

2005
Advance Wars: Under Fire
Donkey Kong Jungle Beat
Fire Emblem
Odama
The Legend of Zelda
TimeSplitters Future Perfect
Mario Tennis ▼



Conexão furada



Que diferença um ano faz! Na E3 do ano passado, a Nintendo só sabia falar da conectividade entre o GBA e o GameCube, exibindo pelo menos dez títulos que poderiam usar este aspecto. Este ano, por outro lado,vimos o número de jogos "conectáveis" cair pela metade, sendo que apenas um foi desenvolvido pela Nintendo – o recentemente lançado *Zelda: Four Swords Adventures*. Talvez esse negócio de conectividade fosse apenas uma brincadeirinha para distrair a nossa atenção...

Alguém viu Mario 128?

O mago da Nintendo Shigeru Miyamoto nos disse no ano passado: "se eu não mostrar um novo game de plataforma do Mario na próxima E3, sentirei que não estou cumprindo com minhas responsabilidades". O que houve, Miya? A E3 2004 veio e passou, e não houve nenhuma única menção sobre o projeto *Mario 128*, como já foi chamado antes. Mas a gente deveria saber que isso aconteceria: na mesma conversa, o produtor previu que o próximo game *Zelda* não iria apresentar um Link com visual realista. E agora, em quem acreditamos?

E o próximo console?

Satoru Iwata, o presidente da Nintendo, confirmou que o sucessor do Cube está em desenvolvimento e será revelado na próxima E3. E não é só: ele previu que a máquina será "uma revolução". Fils-Aime completou: "hoje, a experiência de jogar resume-se a uma pessoa conectada a uma máquina, que por sua vez é conectada à TV. Nós achamos essa tecnologia ultrapassada". Então, quando essa revolução será televisionada? "O ciclo de um console é de, normalmente, cinco anos", disse Aimes. "Será em 2006? Não estou afirmando, mas há a chance de ser nesse período? Absolutamente, mas não antes disso". ➤

GAMECUBE — RELATÓRIO FINAL

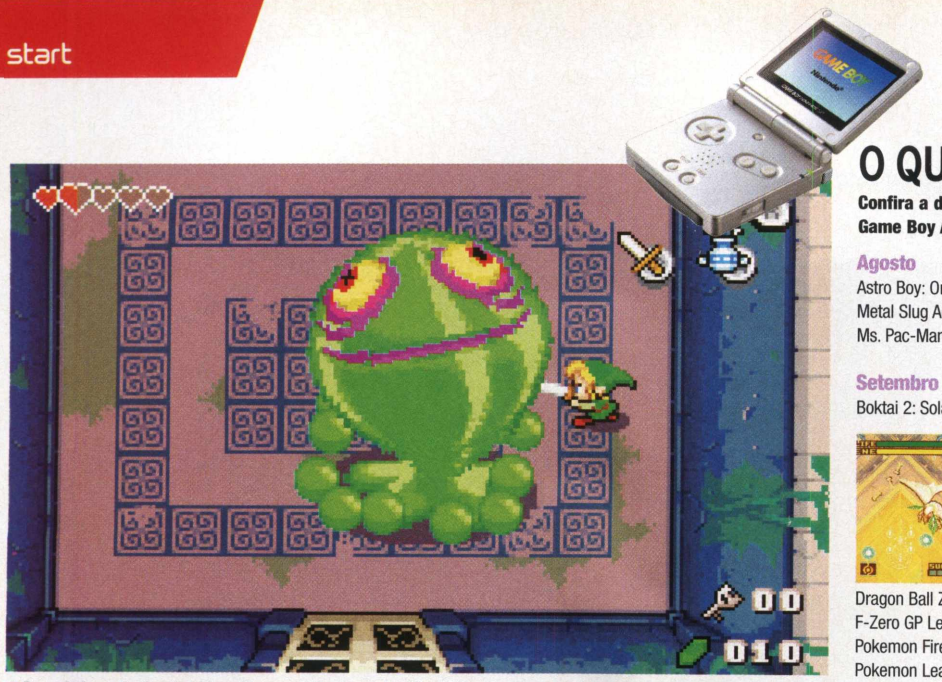
Vantagens:
+ Diversos títulos First-Party de primeira linha
+ Games como *Jungle Beat* e *Odama*, que mostram que a Nintendo continua a inovar
+ A empresa finalmente está sacudindo a poeira e dando a volta por cima

Desvantagens:
- Não há tantos games nota 10 como as concorrentes
- A Nintendo continua não investindo em games online – e não irá até sua próxima geração de hardware
- O suporte das third-parties é baixo e não há games exclusivos

Veredito:
Games First-Party exclusivos fizeram bonito, mas a colaboração das empresas enfraqueceu. Enquanto isso, a Nintendo se concentra no DS.

B

>> *DEATH, JR.* EM HOLLYWOOD: A EMPRESA CIRCLE OF CONFUSION ESTÁ INTERESSADA EM FAZER UM FILME ESTRELADO PELO HERÓI DO PRIMEIRO GAME ANUNCIADO PARA PSP.... >>



■ Dos criadores de *Oracle of Ages/Seasons*, *The Legend of Zelda: The Minish Cap* traz dois mundos para explorar





ISTO É

■ Square-Enix e Disney se unem em *Kingdom Hearts: Chain of Memories* (esquerda), que mistura RPG com Card Game. Já os novos *Pokémon* (acima) são baseados nos games antigos, lançados em 1998

GAME BOY ADVANCE

Preparando terreno para o Nintendo DS

Os parceiros de longa data da Nintendo dizem que não vão deixar de desenvolver para o GBA com o intuito de se concentrarem no novo, moderno e estiloso Nintendo DS (que, por sinal, é compatível com os games para GBA). Mas após circular pelo estande da empresa na E3, ficamos em dúvida. Onde a Nintendo escondeu os seus grandes games para GBA, se nós não os encontramos? A linha de games First-Party do portátil – normalmente as únicas coisas que valem a conferida – estava muito mais fraca do que nas E3s anteriores.

Tirando o interessante *Zelda: The Minish Cap*, o bacana *Donkey Kong: King of Swing* e um novo game de ação do *Kirby*, o que sobrou? Esperávamos mais do que versões recicladas dos primeiros *Pokémon*, *FireRed* e *LeafGreen*. Com certeza, curtimos mais esses games em 1998. A Square-Enix e a Konami ajudaram a melhorar a situação, com *Kingdom Hearts: Chain of Memories*, remakes de *Final Fantasy* e o aguardado *Boktai 2*, mas ficamos pensando se este não é o fim dos games de qualidade no GBA, agora que o DS está a caminho.

Sem fios mesmo

Todo mundo sabe que conectar dois GBAs não é a coisa mais conveniente do mundo. Pensando nisso, a Nintendo resolveu cortar os fios. Seu GBA Wireless Adapter (que será vendido com Pokemon FireRed e LeafGreen) permite aos jogadores localizar usuários próximos e jogar mais de uma dúzia de games em desenvolvimento.



■ Isso acabará com os fios

Parece uma mini-TV, mas não é

Nada de bom na TV? Então assista o GBA! A Nintendo e a Majesco se juntaram para criar cartuchos que não trazem games, mas dois episódios completos de desenhos como *Bob Esponja*, *Pokémon*, *Yu-Gi-Oh!* e *Tartarugas Ninjas*, entre outros. Os cartuchos já estão nas lojas, por US$ 20 cada (por volta de R$ 60).



■ *Sonic X*—assista no GBA

O QUE VEM POR AÍ

Confira a data de lançamento dos principais games para Game Boy Advance mostrados na E3:

Agosto
Astro Boy: Omega Factor
Metal Slug Advance
Ms. Pac-Man: Maze Madness

Setembro
Boktai 2: Solar Boy Django



Dragon Ball Z: Buu's Fury
F-Zero GP Legend
Pokemon FireRed
Pokemon LeafGreen

Outubro
SD Gundam Force
Kirby & The Amazing Mirror
Mario Pinball
The Incredibles
Ty the Tasmanian Tiger 2
Mega Man Anniversary Collection

Novembro
Donkey Kong Country 2
Gundam Seed: Battle Assault
The URBZ: Sims in the City

Dezembro
Mario Party Advance

Terceiro Trimestre de 2004
Banjo Pilot
Final Fantasy I & II Advance
Kingdom Hearts: Chain of Memories

Final de 2004/Início de 2005
Mega Man Zero 3

2005
Legend of Zelda: The Minish Cap
DK: King of Swing



GBA EM NÚMEROS

7 Milhões — Quantidade total de games first-party anunciados na E3

8 — Quantidade total de games first-party para Nintendo DS anunciados na E3

25% — Porcentagem de cada dólar gasto com games destinado a produtos relacionados ao GBA, em todo o mundo

GBA—RELATÓRIO FINAL

Vantagens:
+ A compatibilidade com o DS, significa que as empresas não irão parar de criar games para o GBA tão cedo

Desvantagens:
- Com a Nintendo mirando suas forças no DS, veremos cada vez menos games First-Party no GBA

Veredito:
Uma linha de games mais fraca que a dos anos anteriores. Será que este é o começo do fim do Game Boy Advance?

C

Amenizamos a pior fase do jogo: a compra.

N-Gage + Game = R$799

Ri Happy: (11) 3253-2666
Fast Shop: (11) 6971-5700
Plug Use: (11) 3732-1200
Shoptime: (21) 3311-4000
Submarino: (11) 3824-1500
Terra: (11) 5509-0500
Ponto TIM: (11) 5033-3200
Tabira Filmes: 0800 81 1212
Americanas.com: www.americanas.com.br

Blockbuster: (11) 3040-4087
Cardsmania: (11) 5181-8384
Lojas Americanas -
Shopping Iguatemi: (11) 3812-9551
Magazine Luiza: www.magazineluiza.com.br
ProGames: (21) 2438-8317
MegaMidia: (51) 3345-9655
Click Celular: (31) 3227-6862
Microplus: (11) 3283-1466



Múltiplos jogadores
Jogos dos maiores desenvolvedores[3]
Gráficos 3-D
Bluetooth[8]
MP3 player[7] - Rádio FM[5]
Telefone celular triband[1]

www.n-gage.com/br

N·GAGE
NOKIA
anyone anywhere

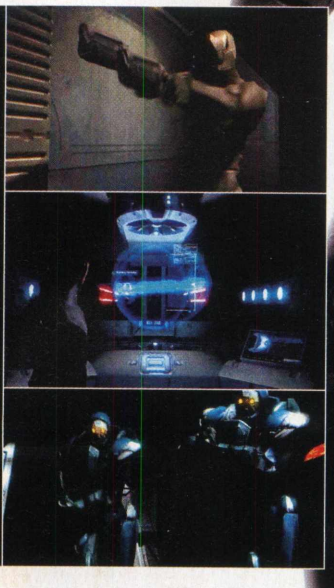
1- Função sujeita à disponibilidade do serviço por parte da operadora. 3 - Vendidos separadamente, como acessórios. 5 - Necessário o uso de fone de ouvido compatível. 7 - A Nokia adverte que a utilização das funções deste aparelho deve se pautar em respeito à legislação aplicável. 8 - Para utilizar esta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

Lew.Lara

CHEGOU A NOVA GERAÇÃO!

Você está louco para ver um game do PS3 ou Xbox 2? Dê uma olhada em Dark Sector





■ "Cara, não dá nem para respirar aqui dentro"



■ Isto não é ilustração. São gráficos reais do jogo. Bonitinho, hein?

No que diz respeito a fazer games para a próxima geração de consoles, a desenvolvedora Digital Extremes não está esperando de braços cruzados que Sony, Microsoft e Nintendo anunciem seus hardwares. O estúdio de Toronto (criadores da matança online *Unreal Championship* para Xbox) revelou o primeiro software para a próxima geração de sistemas – *Dark Sector*, um tiroteio em primeira pessoa com capacidades Multiplayer. A Digital Extremes trabalha atualmente com especificações técnicas que projetou para consoles, como PlayStation 3 e Xbox 2. O game apresenta um cara parecido com um agente secreto andando por uma estação espacial, escondendo-se nas sombras e enfrentando guardas bem armados. Outros destaques incluem a roupa apertada do personagem principal se transformando em equipamento de proteção. Infelizmente, não se sabe ainda para qual dos três grandes consoles o tiroteio futurista será lançado. Meredith Braun, porta-voz da Digital Extremes, confirma apenas que *Dark Sector* é mesmo "para um console de nova geração". Ela também afirma que as imagens não são CGs, mas sim cenas reais de jogo.



■ *Dark Sector* não era um tiroteio em primeira pessoa. O design original previa o título como um game de ação Multiplayer massivo para o PC

O que aconteceu com...

Ser um dos primeiros games mostrados para um novo sistema não é garantia de lançamento. Lembra de...







Título	*Malice* (Xbox)	*JetSprint* (Xbox)	*The Druid King* (Xbox)
Gênero	Plataforma 3D	Corrida de lanchas	Aventura estilo *Zelda*
1ª previsão	Novembro 2001	2001/2002	Começo de 2002
Estado atual	Previsto para metade de 2004	Cancelado	Cancelado

A Digital Extremes, entretanto, está confiante de que *Dark Sector* não terá tais problemas. "Todos os games em que trabalhamos, foram lançados", diz o fundador e diretor criativo James Schmalz. "Não achamos que será diferente com *Dark Sector*."

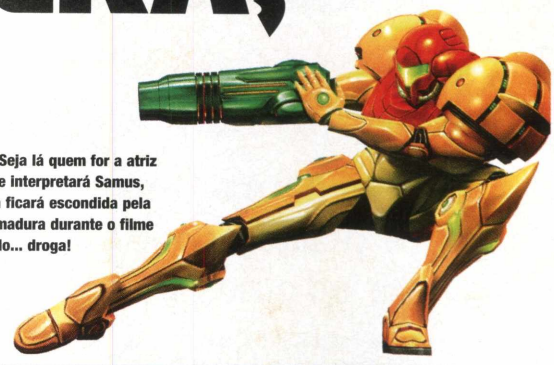
>> O TIO SAM QUER QUE VOCÊ JOGUE O GAME DELE. O EXÉRCITO AMERICANO TRABALHA COM A UBI SOFT PARA LANÇAR AMERICA'S ARMY EM 2005...>>

LUZES, CÂMERA, METROID!

Samus vai parar na telona

Cuidado, Lara Croft; Samus Aran está chegando à Hollywood. O diretor John Woo (*Missão: Impossível II*) escolheu a franquia *Metroid* para fazer uma superprodução que deve chegar às telas antes de 2006. O envolvimento de Woo será apenas com a produção, e mais tarde ele decidirá se vai ou não dirigir. Os boatos dizem que o filme contará os primeiros dias da caçadora de recompensas espacial. O co-produtor Brad Foxhoven declarou que tudo "será fiel ao game e terá Samus lutando contra os Metroids e Mother Brain pelo controle da galáxia".

Essa não é a primeira tentativa de um filme *Metroid*, lembra? A Zide/Perry Entertainment adquiriu os direitos do filme em 2003, mas isso foi o mais longe que a produtora avançou no projeto. Esperamos que Woo e sua equipe façam mesmo o filme... e que ele seja melhor que o último *Tomb Raider*.



■ **Seja lá quem for a atriz que interpretará Samus, ela ficará escondida pela armadura durante o filme todo... droga!**

JOGUE O GAME, VEJA O FILME

Estes "clássicos" dos filmes-games podem ser encontrados nas locadoras:

Mortal Kombat (1995)



É considerado até hoje uma das melhores adaptações de games para o cinema. Para impedir que um portal entre as dimensões se abra, Rayden lidera três guerreiros ao torneio Mortal Kombat, combatendo as forças de Shang Tsung. O DVD é simples: traz só uma galeria de imagens.

Lara Croft: Tomb Raider - A Origem da Vida (2003)



Lara Croft sai à caça da Caixa de Pandora, uma relíquia escondida na África e enfrenta um cientista que pretende dominar o mundo. O roteiro não é lá essas coisas, mas compensa pela presença de Angelina Jolie. O DVD traz cenas excluídas, documentários e clipes.

Resident Evil: O Hóspede Maldito (2002)



Um vírus escapa de um laboratório e transforma as pessoas em zumbis carnívoros. Cabe a um grupo de elite do governo conter a epidemia. O filme traz mudanças em relação ao game, mas também semelhanças. O diretor é Paul Anderson, de *Mortal Kombat*. O DVD traz making-of, clipes e trailers.

The House of the Dead (2003)



"Prequel" dos games da série *House of The Dead*, da SEGA. Jovens visitam uma ilha remota para curtir as loucuras de uma rave e descobrem que o local está tomado por zumbis horríveis. Os atores são desconhecidos e a produção tem jeitão de filme trash antigo.

–Renato Siqueira

ESCOLHENDO O ELENCO

Atores e atrizes que merecem os papéis principais no futuro filme *Metroid*:



Samus Aran: Kristanna Loken
Qualquer mulher que enfrenta o exterminador que virou governador Schwarzenegger tem nosso voto para fazer o papel da heroína intergalática.





Baby Metroid: (voz de) Felipe Latgé
O astro mirim que encarna um garoto mimado e chato na novela *Da Cor do Pecado* – a combinação perfeita para viver o papel de Baby Metroid.





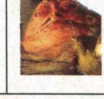
Mother Brain: (voz de) Christopher Walken
Somente alguém tão versátil e peculiar como Christopher Walken poderia fazer o papel do principal adversário de Samus.





Ridley: Draco de *Coração de Dragão*
Retire a dublagem chata de Miguel Falabella e esse dragão desempregado poderia muito bem se passar por Ridley.





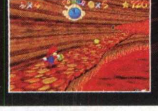
Kraid: Jabba da série Star Wars
Se Jabba engordar alguns quilinhos, o papel de Kraid cairá como uma luva para esse gorduroso e melequento caçador de recompensas.

TESTE DE REALIDADE

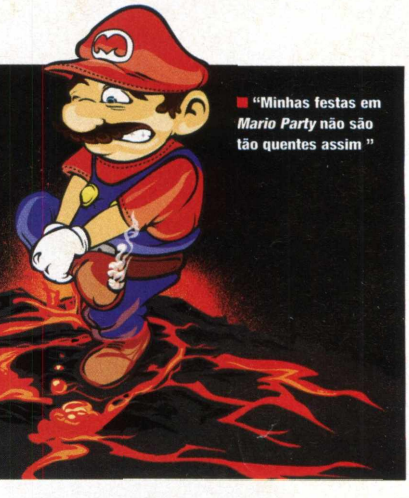
Especialistas explicam o que acontece quando os games ganham vida

Q: Dá pra sobreviver caindo em um fosso de lava fervente, se a pessoa pular rápido, a la Mario em suas aventuras?

A: Lógico, se você for rápido – mentirosa e estupidamente rápido. "Se você gastar menos de um microsegundo, teoricamente conseguirá pular para fora", diz a geologista Rhonda Adkins. Você teria que ser incrivelmente ligeiro porque a lava se encontra em uma temperatura de 750°C a 1200°C, muito acima do ponto de ebulição da água. Como a água constitui a maior parte do corpo humano, você evaporaria quase que instantaneamente". Adkins diz que é possível dar um ou dois passos rápidos em um pequeno fluxo de lava depois que ela se resfriar de alguma forma. "Mas acho que você nunca mais usaria esses sapatos", diz ela.



Ficou cabreiro com algum absurdo que já viu acontecer em um game? Mande seu Teste de Realidade para egmbrasil@conradeditora.com.br e você não ficará mais com minhoca na cabeça ao ver coisas como essa aí de cima.



■ **"Minhas festas em *Mario Party* não são tão quentes assim "**

A TEMPORADA DO MAL

Prepare-se para um banquete de sangue: a próxima onda de Resident Evil vai invadir os cinemas e os videogames

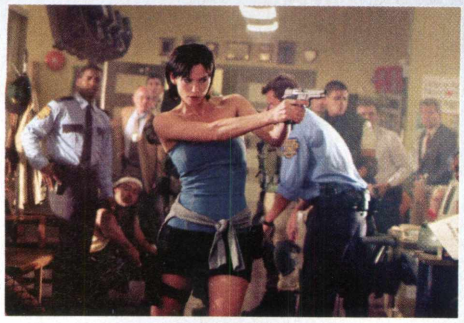
Dizem que coisas malignas sempre vêm em trio – e é verdade. O terceiro trimestre de 2004 marcará o lançamento do segundo filme *Resident Evil*, da seqüência de *Resident Evil Outbreak* para PS2 e o exclusivíssimo Resident Evil 4 (somente para GameCube). Você vai precisar de munição pesada e muitas ervas de cura se quiser sobreviver até o final do ano.

Bem-vindo ao Apocalipse

"Nós recebemos tapas e pontapés de fãs do jogo, irados com o primeiro filme", admite o produtor Jeremy Bolt. Mas ele insiste que o próximo longa-metragem, batizado *Resident Evil: Apocalipse* – previsto para chegar em outubro aos cinemas – não vai desagradar os fãs, esperançosos por ver personagens do game combatendo hordas de mortos-vivos sedentos por carne humana (o primeiro filme só mostrou heróis inéditos). Apesar de Mila Jovovich reprisar seu papel como Alice, criada especialmente para a produção, o elenco de *Apocalipse* foi visivelmente inspirado pelos elementos de *RE 3: Nemesis*. A atriz britânica Sienna Guillory vai encarnar na pele (e nas roupinhas coladinhas) de Jill Valentine, membro do time de operações S.T.A.R.S.. São esperadas também as aparições dos personagens Carlos Olivera (interpretado por Oded Fehr, dos filmes *A Múmia*), Nikolai, e o próprio Nemesis – bem armado com um lança-foguetes. É claro, não faltarão zumbis sanguinolentos e dobermans famintos em decomposição. Senão, não é *Resident Evil*.

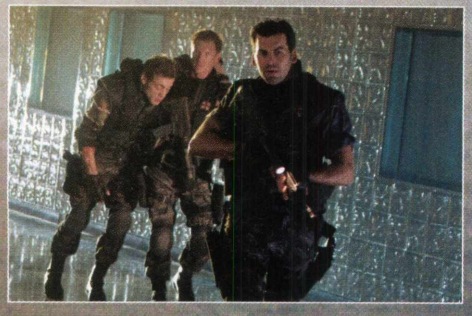


Fato quase desconhecido: mortos-vivos simplesmente não resistem a uma mulher com pernas de fora



Desta vez, o filme traz personagens dos games. Prova A: Jill Valentine (acima), que se lembrou de amarrar uma blusa na cintura







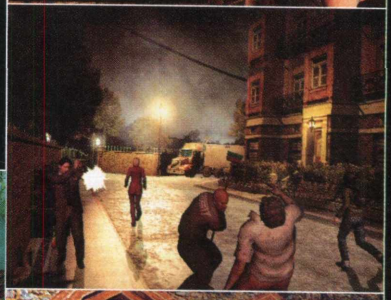
Ou ela se prepara para sair da frente dessa viatura flamejante... ou para explodi-la com um peido. Você decide

RESIDENT EVIL: OUTBREAK FILE #2

Surpresa! A Capcom planeja lançar uma seqüência de *Resident Evil: Outbreak* (PS2) no final de 2004. Intitulado *Outbreak File #2*, o game promete novas e assustadoras missões, incluindo uma no zoológico (vista na foto abaixo). Porém, se você esperar muito mais que isso em termos de novidade, pode sair decepcionado. *File #2* tem o mesmo elenco, os mesmos personages, a mesma premissa, os mesmo comandos. Apesar das reclamações dos fãs, a equipe de criação acredita que comunicação por voz poderia "arruinar a experiência" de um *RE* online (nós também ouvimos que isso "daria mais trabalho" e "custaria mais dinheiro").
Ao menos eles estão consertando alguns problemas irritantes: tudo, desde quebra-cabeças e armas aparentemente sem utilidade, até comportamentos dos inimigos.

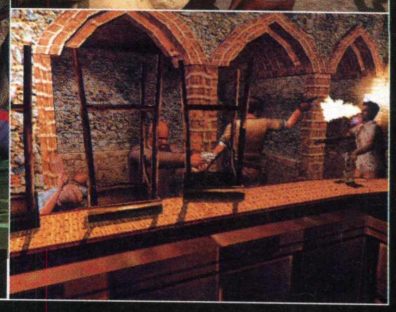


"Algo me diz que não vou ganhar gorjeta..."

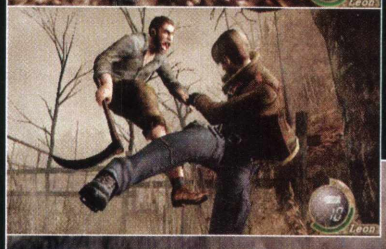




Acho que ninguém avisou aos cidadãos de Raccoon City que não é legal brincar com o tabuleiro de *Jumanji*

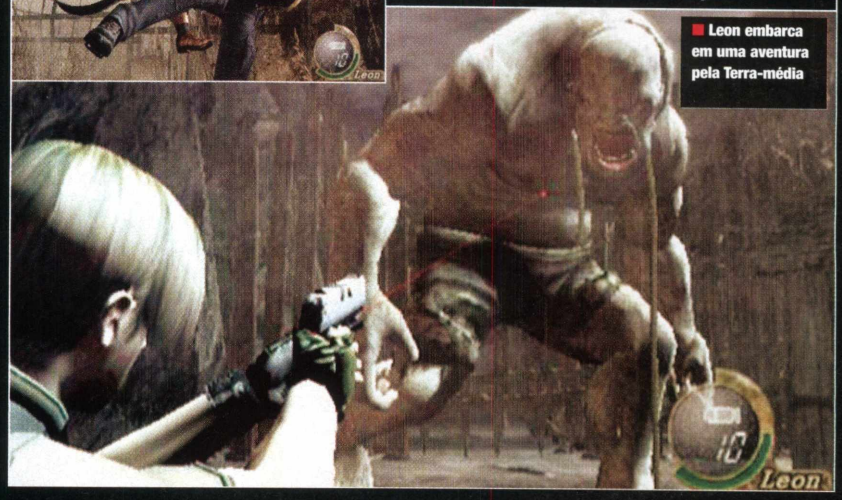






RESIDENT EVIL 4

Shinji Mikami, o criador da série, promete que *Resident Evil 4* será "o mais assustador de todos." Será mesmo? Talvez, mas o título para GameCube é certamente uma despedida dos *Evils* anteriores. Além de ter gráficos totalmente em 3D, a câmera foi bastante alterada – você agora terá a opção de jogar olhando o personagem ou atuando em primeira pessoa. E mais: uma vila européia substituirá a já muito explorada Raccoon City como cenário do game. O fator mais familiar no *RE4* é o seu herói – Leon S. Kennedy de *RE2* retorna como um agente secreto dos Estados Unidos que possui ordens de encontrar a filha seqüestrada do presidente. Felizmente, conseguimos essas três telinhas novas para você curtir. Como Mikami disse no ano passado, "tente não molhar as calças!"



Leon embarca em uma aventura pela Terra-média

FATAL FRAME II: CRIMSON BUTTERFLY E UM NOVO CAPÍTULO, COMPATÍVEL COM XBOX LIVE, DA SÉRIE JAPONESA DE SIMULAÇÃO DE COMBATE DE MECHAS, *GUNGRIFFON*.... >>

GAME METAL!

Banda MegaDriver mistura videogame com rock pesado



■ Compre a camiseta oficial do MegaDriver em megadriver.com.br. É brincadeira!

Imagine entrar numa loja de CDs e se deparar com uma seção exclusivamente destinada às trilhas de videogames. Sonho? Se depender da banda MegaDriver, isso será possível um dia.

Criado e liderado pelo paulistano Antônio Francisco Tornisiello de Nino, 25 anos, o grupo tem uma especialidade: recriar músicas de games no estilo heavy metal. Até agora, o MegaDriver já gravou 45 versões pesadíssimas de temas de jogos clássicos como *Golden Axe*, *Altered Beast* e *Contra*. O resultado impressiona: em alguns momentos, as músicas soam melhores que as originais. E o público concorda. De janeiro a junho, mais de 21 mil pessoas baixaram as diversas faixas disponíveis no site www.megadriver.com.br.

A banda é, na verdade, um projeto solitário de Nino, que toca todos os instrumentos e grava as músicas em seu mini-estúdio caseiro. Para isso, ele utiliza um computador PC Pentium 4 com 2.0 Ghz, 512 de memória RAM e placa de som Sound Blaster Live Value!, com o qual faz todas as gravações e mixagens.

O primeiro passo é reescrever a música inteira, tirando de ouvido o som das guitarras, baixo, teclado e bateria. Nino sempre tenta criar uma linha de bateria mais rápida e agressiva do que as versões originais. "Já com as guitarras, sigo os temas principais e adiciono um toque pessoal, mas tento manter o tempo original ou torná-la mais rápida", explica. Depois de muito praticar, ele grava os instrumentos separadamente, processo que pode levar até uma semana. Atualmente, Nino está em busca de outros músicos para iniciar os ensaios como "banda de verdade".

Calos nas mãos

A idéia de tocar músicas de videogames surgiu quando Nino tinha 14 anos e costumava jogar games para Mega Drive - daí a inspiração para o nome da banda - enquanto ouvia discos de heavy metal. A primeira faixa gravada foi a introdução de *Golden Axe II*, da Sega. Fã de jogos de luta e plataforma em 2D, Nino torce o nariz para as trilhas atuais, que caem mais para o lado da música eletrônica. "Sempre vou achar que um bom e violento Thrash-Metal combina muito mais com um jogo de corrida do que um dance ou trance", diz. Aliás, foi o tema de um jogo de corrida que até hoje causou mais sofrimento ao músico. A música "Mad Racer", tema do game *Top Gear* (Kemco), é formada por muitos arpejos (notas de um acorde executadas com velocidade) que se repetem incessantemente ao longo da música. A grande dificuldade foi tocar essas notas em uma velocidade satisfatória durante um longo período de tempo. "Só de lembrar, me dói os dedos", comenta. Como bom gamemaníaco que é, Nino tem na ponta da língua sua lista de trilhas favoritas: as campeãs são os temas de *Metal Slug*, *The King of Fighters* (Neo Geo), *Castlevania: Symphony of the Night* (PlayStation) e *Harmony of Dissonance* (Game Boy Advance). Por enquanto, o MegaDriver é um hobby de luxo de Nino, que nunca fez contato oficial com nenhuma produtora de games. "Já recebi elogios de empresas nacionais e algumas propostas, mas não é nada que tenha dado certo", conta. Assim mesmo, Nino não descarta as pretensões comerciais de sua banda: "o MegaDriver surgiu como um hobby e assim é até hoje: o objetivo é homenagear os grandes clássicos dos videogames. Porém, não veria problema algum em seguir comercialmente com a banda". Quem sabe?

– Luiz Pattoli

Pagando tributo

Bandas gringas fazem homenagem à era 8-bit.

Não se tem notícia de outro projeto nacional parecido com o MegaDriver (se você souber, avise a gente!). Porém, lá fora, existe pelo menos duas bandas bem difundidas que se dedicam exclusivamente a tocar músicas-tema de jogos, especialmente para o Nintendinho: NESkimos e Minibosses. O Minibosses chegou a gravar um disco no ano passado, com músicas de *Castlevania 3* e *Mega Man 2*, e recentemente foi convidado pela Nintendo of América a tocar ao vivo no lançamento da série *Classic NES* no México. Atualmente, o maior impedimento para esse tipo de banda é que as empresas detentoras dos direitos não entendem esses projetos como uma homenagem, mas sim como uma forma de contravenção. É uma pena.

ATACADO DOS GAMES

O mais completo atendimento para você!

Jogos • Acessórios • Consoles

Assistência Técnica • Destravamentos

CADASTRE SUA LOJA

Enviamos via Sedex para todo o Brasil

Produtos com Nota Fiscal e Garantia

DISTRIBUIDOR PLAYERS

Loja Virtual

www.adgames.com.br

221-0547 / 221-8674

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

CELEBRIDADE NOS GAMES: VEM CÁ, LUIZA!

Todos adoram a apresentadora do G4 Brasil

Se os noveleiros do Brasil se derretem por Malu Mader e Juliana Paes, os gamemaníacos também têm sua musa na televisão brasileira. Luiza Gottschalk (o sobrenome é de origem alemã) tem 19 anos e é apresentadora do G4 Brasil, o programa de games exibido pela TV Bandeirantes que completou um ano no ar este mês e é o maior sucesso de audiência no gênero até hoje. Amante da natureza e de tudo quanto é bicho, Luiza trata sua cadela Gaia como se fosse uma filha: até reclamou porque não trouxe a cachorrinha na entrevista. Não é uma graça, essa loirinha? E os olhos dela ainda trocam de cor conforme a luminosidade! Morra de inveja, Sam Fisher!

EGM Brasil: Para começar, a célebre pergunta: quando foi que você segurou no joystick pela primeira vez?
Luiza Gottschalk: (aparentando não entender nossa piadinha de mau gosto): Foi com o Mario. Quando era criança, adorava jogar Mario 64. Existia uma disputa entre eu e meu irmão mais velho pelo joystick em casa. Ele ganhava quase sempre, mas eu também conseguia jogar.

EGM Brasil: E depois que você virou apresentadora, seu amor por jogos aumentou?
LG: Cresceu muito! Depois do G4, passei a me interessar muito mais por videogames. Eu comecei a trabalhar cedo, com nove anos já estava fazendo teatro. E nessa vida, você é obrigada a ficar muito fora de casa, então eu gostava de games mas quase não tinha tempo para jogar. Agora, eu simplesmente tenho que jogar. Além disso, meu trabalho me permite pesquisar e aprofundar cada vez mais no assunto. É tudo muito interessante.

EGM Brasil: Quer dizer que você já tinha experiência em cena. Atualmente está fazendo algum outro trabalho como atriz?
LG: Estou trabalhando na peça infantil Branca de Neve e os Sete Anões. Sou a Branca de Neve, mas tenho um pouco de vontade de ser a bruxa. É muito mais legal fazer papel de vilã. E antes que você pergunte, não existem anões de verdade na peça. Eles são apenas bonecos e há atores fazendo as vozes nos bastidores.

EGM Brasil: Que pena... estava pensando em assistir a peça e seqüestrar uns nanicos para o meu jardim... mas deixa pra lá. Tem planos de fazer cinema? Quem sabe um papel no futuro filme Metroid?
LG: Adoraria fazer cinema, é minha paixão. Estou esperando pintar algum papel, mas até agora não aconteceu. Nem o papel da Samus.

EGM Brasil: Vamos deixar o cinema de lado já que o nome da seção é "Celebridade nos Games". Quais os consoles que você tem em casa? O que está jogando no momento?
LG: Em casa, só tenho o PS2 e o N64. Jogo muito games de tiro, como Medal of Honor, e de luta, como Dead or Alive. E sou fanzona de Street (Fighter). Mas no G4, tenho oportunidade de jogar tudo o que quero. A gente tem uma salinha com todos os consoles e que vive cheia a semana inteira. É a maior disputa entre a equipe. Só gravamos os programas durante uns três dias no mês, mas sempre vamos até a emissora para jogar um pouquinho.

EGM Brasil: Será que não dá pra você fazer um favor e dar uma cotovelada no Luciano (Amaral, o outro apresentador do programa), jogá-lo para o lado e apresentar o G4 sozinha?
LG: Que nada, o Luciano é muito querido! A gente já se conhece desde antes do G4, fizemos teatro juntos. Foi a maior coincidência virarmos apresentadores do mesmo programa.

EGM Brasil: E a fama? Como a molecada trata você quando a reconhece numa Lan House, por exemplo?
MR: Isso é uma coisa meio estranha pra mim. Sou muito nova e não estou acostumada com isso. Prefiro ficar na minha, mas quando alguém me reconhece procuro ser o mais simpática possível.

EGM Brasil: Estamos vendo que você é simpática! E pode deixar que vamos pedir para ninguém encher sua paciência quando você sair na rua.
LG: Então tá bom! (risos).

–Eduardo Trivella



■ **"I♥MCR"? Por que não "I♥EGM", Luiza?**

Foto Fernando Amschlinger

>> VEJA A LUIZA GOTTSCHALK FALANDO SOBRE GAMES E UNA O ÚTIL AO AGRADÁVEL: O G4 BRASIL VAI AO AR TODOS OS DOMINGOS, ÀS 12H15, NA TV BANDEIRANTES...



O FUTURO É... QUANDO?

Analisamos as possibilidades dos games da próxima geração

Em trinta anos, os controles e consoles de videogames serão tão avançados quanto mísseis SCUD. Mas quem quer esperar tanto tempo pelas bugigangas que vemos em filmes de ficção científica? Demos uma espiada nos laboratórios norte-americanos e europeus para ver quanto falta para que essas maravilhas tecnológicas virem realidade...

Visores para realidade virtual



Já estamos lá? Acessórios que simulam realidade virtual, combinados com luvas e sensores para o corpo, são o que há de mais próximo à imersão total nos games. Mas, por enquanto, a experiência só existe dentro de parques de diversões da Flórida. Há headsets que podem ser encontrados em lojas, como o Glasstron da Sony e o Eye-Trek da Olympus, mas eles não são tão "imersivos" e nem respondem bem aos movimentos. Na verdade, eles são apenas mini-monitores estilosos equipados com som surround.

Expectativa: vai demorar uns cinco anos até que equipamentos de realidade virtual se tornem disponíveis e acessíveis ao grande público.



■ **Visores estilosos como esse da IO Display Systems custam US$ 1200**

Câmaras de game "Holodeck"



Já estamos lá? Um holodeck no estilo *Jornada nas Estrelas* é coisa de ficção científica, de acordo com físicos. "Hologramas não podem produzir texturas ou forças", diz Jason Jerald, do laboratório de efeitos virtuais da Universidade da Carolina do Norte. Ambientes virtuais automáticos (os CAVEs) oferecem a coisa mais perto possível da ficção. Criado pela Dra. Carolina Cruz-Niera (Universidade de Iowa), o CAVE é um aposento no qual você interage com gráficos em 3D projetados nas paredes, no teto e no chão. Já o FlatWorld, da Universidade da Califórnia do Sul, é um tipo de CAVE usado para treinamento do exército.

Expectativa: o brinquedo DisneyQuest, da Disneylândia, é um passo na direção certa para câmaras de game. Holodecks de verdade, porém, não vão existir por muito tempo.



■ **CAVE: entrando de cabeça no game**

Displays holográficos



Já estamos lá? O tipo de hologramas com os quais desejamos brincar – como as imagens em 3D que flutuam no espaço em *Star Wars* – ainda são conceituais. "A quantidade de tecnologia de computação necessária para se criar uma holografia interativa útil é horrenda", diz Jason Jerald, da UNC. Tecnologia holográfica já existe em proporções menores, como na estampa de segurança de seu cartão de crédito.

Expectativa: "muito tempo", diz Jerald. "Desenvolver 'fantasmas' holográficos é possível, mas ainda é muito caro".

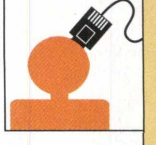
Rastreamento de corpo



Já estamos lá? Câmeras ou sensores que rastreiam movimento já são desenvolvidos em alguns óculos de realidade virtual e em sistemas criados pela CAVE (veja o holodeck acima). Enquanto isso, equipamentos periféricos como o EyeToy e tapetes de dança são dispositivos de rastreamento de corpo, na medida em que o movimento físico real é replicado no mundo do game.

Expectativa: está longe. Especialistas dizem que levará pelo menos dez anos para sistemas de rastreamento mais complexos chegarem aos consoles.

Videogame na sua mente



Já estamos lá? Na teoria, a idéia de conectar o cérebro dentro do game (como acontece em *Matrix*) é bem possível. Neurologistas dizem que o cérebro e o sistema nervoso operam com base em impulsos elétricos, enquanto especialistas apontam para conceitos como implantes de cóclea, uma parte que fica lá no fundo do ouvido, que têm o efeito de comunicar sons ao cérebro dos surdos.

Expectativa: ainda não. Observar impulsos elétricos do cérebro é uma coisa. Manipulá-los via um "Sony BrainStation" de US$ 300 é outra.

Ilustrações: Terry Wong

Vá sonhando:
Três especialistas prevêem o futuro do game

"Em cinqüenta anos, haverá uma realidade virtual tão real que... você terá problemas em dizer o que é verdadeiro ou não! A idéia está sendo cultivada agora por recentes avanços na medicina tecnológica, fazendo possível o uso de campos eletromagnéticos para estimular certas áreas do cérebro".

*—Autor e roteirista de ficção científica John Shirley (*de O Corvo*)*

Jogos que trarão cenários de acordo com o local em que o jogador está, com dispositivos que possibilitam uma integração entre o mundo de fantasia e o mundo real, serão a nova geração do universo dos games. MMORPGs poderão ser usufruídos simultaneamente por um número enorme de jogadores e terão vários estilos, incluindo os de escalada social, estratégia militar e assim por diante".

—Greg Costikyan, chefe da filial de Nova York da Associação Internacional dos Desenvolvedores de Jogos

"Com telas grandes tornando-se mais e mais disponíveis, os games provavelmente conterão mais mundos simultâneos na tela para o modo Multiplayer. Porém, o desejo de jogar vem da vontade de escapar da realidade e tirar sua mente dos problemas do cotidiano. Isso é algo antigo na humanidade, e os games nunca fugirão muito disso".



—Ralph Baer, criador do Pong e considerado o "avô dos videogames"

>> RALPH BAER, O CRIADOR DO *PONG*, CONTA A HISTÓRIA DE SUA VIDA NO LIVRO *VIDEOGAMES: IN THE BEGINNING*. COMPRE O SEU EXEMPLAR EM WWW.ROLENTAPRESS.COM.... >>

JOGANDO PARA GANHAR



Brasileiros vestem nossa camisa em campeonatos mundiais de games

Por Pablo Miyazawa

Está na hora de CPL, WCG e ESWC. Essas siglas parecem estranhas a um leigo, mas quem joga em Lan Houses sabe bem o que elas significam: começou a temporada dos grandes campeonatos mundiais de games para computador. E o Brasil participa de todos eles, com representantes (com chances de vitória) nas principais modalidades. A concorrida CPL (Cyberathlete Professional League), cuja final rola no fim do mês em Dallas, definiu nossos representantes no final de junho, em um grande evento em São Paulo. Já a famosa WCG (World Cyber Games) prepara suas seletivas nacionais, que irão definir quem são os 15 ciberatletas que vestirão nossa camisa em San Francisco (EUA), em outubro. Veja a seguir o que rolou e o que ainda vai rolar de melhor no e-sport até o final do ano.

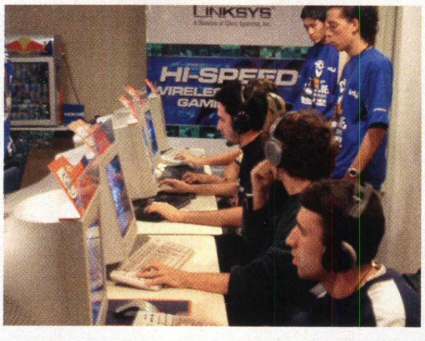
VAI ROLAR Depois das finais brasileiras, a decisão é lá fora

CYBERATHLETE PROFESSIONAL LEAGUE EXTREME 2004

De 25 a 27 de junho, São Paulo foi palco da etapa brasileira da CPL Extreme World Championship 2004, a maior competição profissional de *Counter-Strike* do mundo. Patrocinado pela Intel e a Cisco (e com apoio da Conrad Editora), o torneio reuniu 40 clãs da modalidade para disputa de vagas na grande final mundial, a ser disputada em Dallas, entre os dias 28 de julho a 1º de agosto, que distribuirá US$ 250 mil em prêmios. Como era de se esperar, a decisão ficou entre dois dos principais clãs nacionais, o catarinense Adrena e o carioca Made in Brazil, mais conhecido como mibr. No final, o mibr sagrou-se campeão em uma disputa acirradíssima, ganhando o direito de representar o Brasil mais uma vez em uma competição internacional. Além da jogatina, quem compareceu ao evento pôde conferir uma mesa redonda com os editores da EGM Brasil, donos de Lan Houses e os principais ciberatletas do evento. A cobertura do evento nacional e da final em Dallas pode ser conferida no site gameworld.com.br e na próxima edição da EGM Brasil.

Onde: Dallas (EUA)
Quando: 28 de julho a 1 de agosto
Mais informações: www.thecpl.com.br







■ **Só no tiroteio: mais de 200 jogadores se enfrentaram em uma maratona de *Counter Strike* na final brasileira da CPL. No final, os favoritos mibr ficaram com o título**

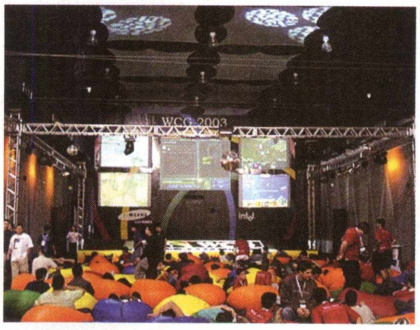
WORLD CYBER GAMES 2004

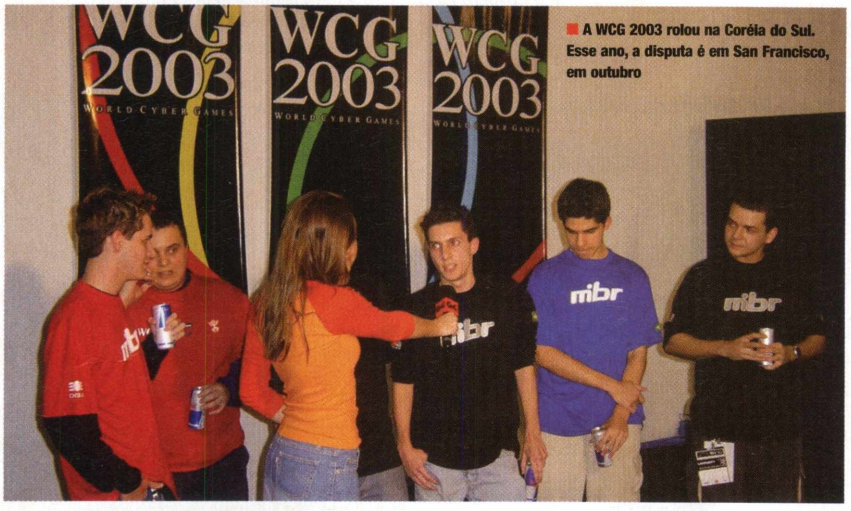
A edição 2004 da mais famosa "olímpiada dos games" traz muitas diferenças em relação à competição do ano passado, realizada na Coréia do Sul. Os 15 jogadores brasileiros que irão representar nossa bandeira nas finais sairão de seletivas locais e regionais, que envolverão mais de 6 mil jogadores durante julho a agosto. A final nacional vai rolar em Brasília, na Academia de Tenis Resort, em setembro, com a participação de 160 jogadores de todo o Brasil. Dessa turma sairá o campeão e o vice nas categorias: *FIFA 2004*, *Need for Speed Underground* (novo no evento), *Warcraft III: The Frozen Throne*, *Unreal Tournament 2004* e *StarCraft: Brood War*, mais o clã campeão de *Counter-Strike: Condition Zero*, formado por cinco jogadores. Todos viajam com tudo pago para as finais, que esse ano rolam em San Francisco (EUA). Serão distribuidos aos campeões prêmios de US$ 20 mil (individual) a US$ 50 mil (equipe).

A organização espera reunir 700 jogadores de mais de 60 países durante as finais, que acontecem entre os dias 6 a 10 de outubro. Além dos games para PC, haverá disputas em dois games para Xbox: *Halo* e *Project Gotham Racing 2*. O Brasil não enviará representantes nestas modalidades.

Final Nacional
Onde: Brasília/DF
Quando: de 10 a 12 de setembro
Mais informações: www.worldcybergames.com.br

Final Mundial
Onde: San Francisco (EUA)
Quando: de 6 a 10 de outubro
Mais informações: www.worldcybergames.com.br

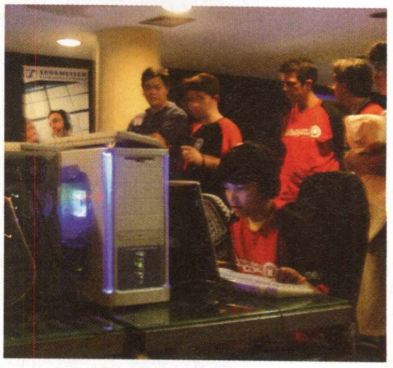




A WCG 2003 rolou na Coréia do Sul. Esse ano, a disputa é em San Francisco, em outubro

LIGA MONKEY

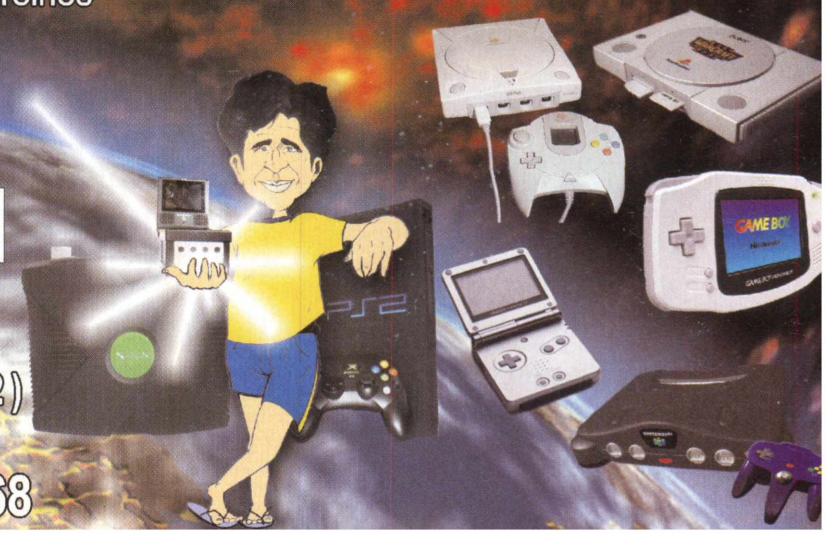
Após dois meses e meio de competições, a Liga Monkey definiu seus campeões em um evento no Hopi Hari, em 19 e 20 de junho. E deu zebra no resultado final. Entre as 38 equipes e 200 jogadores participantes, quem levou foi o time ClanX, de Campinas, que deixou para trás favoritos como o G3X, patrocinado pela Intel. Mais informações sobre a liga nacional e as próximas seletivas podem ser encontradas em www.monkey.com.br.



ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP 2004

A seletiva brasileira para as finais da ESWC 2004, a "copa do mundo dos games eletrônicos" aconteceu no início de junho em São Paulo. Depois de três dias de jogos, o Qualify ESWC Brasil selecionou os jogadores que representaram o país na final, que rolou na França no início de julho. Foram selecionados os vencedores em diversas categorias: o clã carioca mibr levou na categoria *Counter-Strike*. O jogador Pato (clã jng) levou em *Warcraft III* e Diego Salem ganhou a vaga em *Pro Evolution Soccer* (PS2). Veja o resultado das finais do torneio (que ocorreu de 10 a 12 de julho) no site www.gameworld.com.br.

ARY VICTOR ELETRÔNICA-LTDA
Vendemos, Consertamos e Trocamos Aparelhos
Aceitamos Cheque -pré
AMERICAN EXPRESS
MasterCard
Diners Club Internacional
VISA Electron
REDE SHOP
VISA
CAIXA
R. Mariano Sendras dos Santos s/n
(Edifício Shopping Center, Quadra 05 e Lj. 02)
Cep. 25010-080 - Duque de Caxias - RJ
Tel.: (21) 2671-8601 / 2782-2068



CELULAR

Jogando sem fios, em qualquer lugar

DA REDE AO FONE

Quer se divertir com o celular? Adquira seus jogos através da internet

Por Alberto Alerigi Jr.

Você comprou aquele super celular que baixa tons de chamada, papéis de parede, tira fotos... mas quando foi conferir os games, deu de cara com um catálogo pequeno e pouco atualizado oferecido por sua operadora de telefonia celular. O que fazer? Ao invés de reclamar, você pode sair em busca de jogos para seu aparelho em vários sites da internet. A tarefa não é tão simples, muito por causa do medo da pirataria. Apesar da internet ser um excelente canal para divulgar produtoras de games iniciantes, o tamanho dos games facilita em muito a cópia não-autorizada. Muitos dos títulos disponíveis atualmente não tem nem 100 kb, o que permite até o envio do game por e-mail! Mesmo assim, sites de downloads que oferecem jogos para celulares estão se tornando cada vez mais populares. O jogador escolhe o game no site e paga com cartão de crédito. Depois de fechado o pedido, o site envia uma mensagem de texto (SMS) para o celular do cliente, contendo um link com o qual ele pode baixar o game direto no telefone. Ficou interessado? Então confira alguns sites especializados em jogos para o seu celular. Não se esqueça que você só deve baixar games que sejam compatíveis com seu aparelho!

JOGOSMOVEIS.COM

Este é um dos sites mais interessantes para quem quer se arriscar em soltar as amarras das operadoras. O Jogosmoveis.com traz interface em português e foi criado em parceria com a produtora francesa de conteúdo móvel Mediaplazza.

O site tem games para aparelhos de nove diferentes fabricantes de celulares, incluindo Nokia, Motorola, Samsung e Siemens. A maioria deles foi criada para telefones com capacidade para download de aplicações feitas em Java. Assim, o custo de cada jogo fica na casa dos US$ 3 por game (mais ou menos R$ 10). Ele trabalha com usuários das operadoras Claro, Vivo, Oi e Tim.

Um dos games mais populares é o *Speed Addict: Underground*, corrida de carros com nove fases e três níveis de dificuldade. Para os amantes de futebol há o interessante *Bubble Soccer*, no qual o objetivo é tirar as bolas do campo como se fossem pecinhas do glorioso *Tetris*.



Acima, *Speed Addict Underground*, que não tem nada a ver com a série *Need for Speed*. Abaixo, *Bubble Soccer*



SONYERICSSON

O site de downloads da Sony Ericsson é um dos melhores entre os fabricantes de celulares para quem busca diversão para o telefone móvel. A companhia faz parceria com a fornecedora de aplicações Handango e tem jogos para quatro modelos: T610, T230, T300 e Z600. Para comprar um download, o usuário precisa entrar no site sonyericsson.com/fun e se cadastrar. Entre os games disponíveis estão versões de clássicos do Atari, como *Alien Scum*, e jogos de cartas e roleta. Além disso, o site oferece o sofisticado *V-Rally* para os celulares P800 e P900. O game de corrida tem recursos 3D que são bem aproveitados pelas telas enormes desses aparelhos, traz onze carros que podem ser configurados de maneiras diferentes e treze pistas. O preço é salgado: US$ 30 (por volta de R$ 100).



O preço de *V-Rally* é alto, mas compensa cada centavo gasto

SIEMENSMOBILE.COM.BR

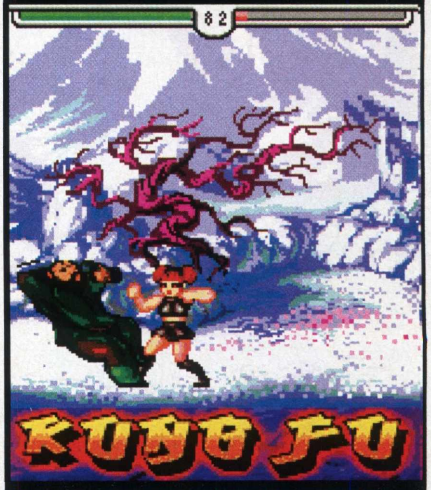
Este é só para quem possui celulares da fabricante alemã Siemens. O site traz alguns jogos gratuitos, simples, downloads de imagens e tons de chamada. Eficientes e simples .

ATRATIVA.COM.BR

Do lado nacional, o Atrativa é uma excelente opção para quem tem celular das operadoras TIM e Oi. Com dezesseis jogos divididos entre as categorias ação, concentração e esportes, o site vende títulos a cerca de R$ 10 através do mesmo sistema do Jogosmoveis: escolhe-se um jogo (compatível para o celular e para a operadora) e recebe-se uma mensagem com o link para baixar o game. Os fabricantes compatíveis com os títulos disponíveis são Motorola, Nokia, Siemens e Sony Ericsson.

Um dos destaques do site é o *Gem Jam*, uma variação do *Tetris* com pedras preciosas.

Vale a pena conferir também, o *Kung Fu*, que traz oito lutadores para gastar os dedos no celular. Os games também estão disponíveis no portal Selig.com.br, que oferece ainda download de sons e imagens.



Kung Fu relembra os bons tempos dos computadores MSX, quando a vida era mais fácil e colorida

NOTÍCIAS, LANÇAMENTOS E NOVIDADES NO SEU BOLSO

Um em cada três brasileiros tem CeLuLaR

Esses números não são brincadeira, não. Nos cinco primeiros meses deste ano, o Brasil alcançou um total de 52,4 milhões de usuários de telefones celulares, um crescimento de 40% em relação aos últimos 12 meses. Só em maio, dois milhões de pessoas compraram seus primeiros aparelhos. Com isso, o Brasil está entre os países com mais rápido crescimento de telefonia móvel no mundo, ao lado de China, Rússia e Índia. Você já tem o seu?



Nokia no ataque

A Nokia perdeu um pouco de terreno frente as maiores fabricantes de celulares no mundo. Para mudar a situação, a empresa finlandesa resolveu usar as mesmas armas: lançou um modelo com flip giratório 6260, recurso semelhante ao do Samsung Twister e do LG Life. O aparelho deve chegar no continente americano no terceiro trimestre custa por volta de 400 euros na Europa (cerca de R$ 1600). Tem conexão Bluetooth, aceita cartões de memória, toca MP3 e baixa jogos da Web. Precisa mais?

Um milhão de downloads

Desde maio do ano passado até agora, a Vivo já vendeu um milhão de downloads de aplicativos, sendo a maioria jogos. Isso é a comprovação do grande crescimento de uma indústria que só tende a atrair mais pessoas. Dos 150 aplicativos que a Vivo oferece atualmente, mais de 100 são games. Os jogos mais baixados são *Pênalti*, *Peixinho Fishy*, *Jogo da Galinha*, *Encaixa Blocos*, *Senhor dos Anéis - O Retorno do Rei* e *Come-Come*.



Telefone bichado

Estava demorando! O primeiro vírus para telefone celular foi identificado e já tem nome: Cabir. A empresa que detectou a praga, a Kaspersky Labs, diz que o Cabir não faz mal nenhum, mas pode servir de modelo para que hackers mal-intencionados criem um vírus capaz de apagar a memória de um celular, inclusive os números de 200 amigos que você levou dias para digitar. O vírus foi criado para atuar em telefones que usam sistema da Nokia: quando ativado, ele procura todos os números da memória do telefone, cria cópias de si mesmo e as envia para outros aparelhos. Perigo!

Celular ou câmera digital?

Chegam às lojas até o final de julho dois novos modelos de telefones da Motorola. Um deles é o C650, para quem precisa pensar um pouco mais no bolso sem abrir mão de fotos, vídeos e downloads. O segundo, V710 (foto), é um dos primeiros aparelhos do mercado nacional a ter câmera de 1,3 megapixel de resolução embutida. O aparelho traz também zoom 4x, conexão sem fio com outros aparelhos via Bluetooth, toca-MP3, gravação de vídeos e download de jogos. Tanta sofisticação tem um preço: R$2.500.

MUNDO PC

Sua dose mensal de games para computador



■ O remodelado Phantom (imagem conceitual) tem as entranhas de um poderoso PC

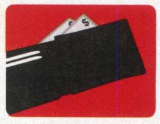
CONSOLE GRÁTIS!*

*Mas não esqueça de ler as letras miúdas – só ganha o Phantom quem assinar o contrato.

Ah, como era fácil torcer o nariz e fazer pouco caso da Infinium Labs que, desde que anunciou o lançamento do console Phantom no ano passado, tem sido acusada de tudo. Mas olhe isso: a Infinium anunciou o preço de seu sistema para jogar games de PC, que será lançado em 18 de novembro. É de graça. Claro que tem uma pegadinha. "Não vamos vender um console", diz Kevin Bachus, nome chave no lançamento do Xbox e atual chefão da Infinium. "Estamos vendendo um serviço de assinatura. Achamos que os jogadores estão prontos para jogos que chegam até eles." Você ganha um Phantom no caso de se comprometer a assinar por dois anos o serviço de jogos por encomenda da Infinium. A idéia não é nova: a Sega dava desconto no preço do fracassado Dreamcast para todo mundo que assinasse um plano de jogos Online. Mas o serviço da Infinium, em si, é inédito. A assinatura básica garante acesso a uma biblioteca de jogos mais antigos e de pouca repercussão para PC. "Pense nele como o serviço básico de assinatura de TV a cabo", diz Bachus. Dá para pagar mais e obter conteúdo especial, como os melhores games de tiro ou de estratégia. "Aí fica igual a um pacote de canais avançado", ele explica. Mas a maior vantagem – incluída na assinatura básica – é a possibilidade de testar demos, alugar jogos (a estimativa é de US$ 5 durante três dias, desde que os produtores permitam), ou comprá-los de uma vez. Os títulos estarão disponíveis no mesmo dia que chegarem às prateleiras das lojas, o download poderá ser feito para o seu Phantom e a instalação é automática.

Mas será que as lojas vão querer vender um sistema desses? "Parece difícil que os lojistas aceitem uma plataforma que tem como objetivo encontrar uma maneira de acabar com o negócio deles", diz Hal Halpin, presidente da Associação dos Vendedores de Entretenimento Interativo, nos EUA. "Mas acredito que a Infinium está buscando maneiras de contornar o problema." A principal ação é dar às lojas participantes uma porcentagem das assinaturas. Bachus diz, que as pesquisas realizadas pela Infinium mostram que os jogadores gostam da conveniência do jogo, apesar de os analistas não demonstrarem muito otimismo. "Vai ser difícil chamar a atenção dos 30 milhões de jogadores que já existem", diz Richard Ow, analista sênior na NPD Funworld, empresa de acompanhamento de tendências do setor. "Metade deles é menor de 18 anos, então é preciso convencê-los e também aos seus pais." Isso não é problema, diz Bachus. Segundo ele, o Phantom não é para crianças (para levar o negócio para casa, vai ser preciso que o crédito do comprador seja examinado). "Nosso público-alvo são aquelas pessoas que jogavam em PCs mas que se desanimaram com os jogos desde que começaram a trabalhar e passaram a ter família", explica. "Elas ainda adoram jogar, mas não têm tempo para isso. O Phantom vai trazer de volta essa oportunidade."

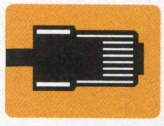
ENTENDA O PHANTOM



Assinatura
Assine o serviço Online do Phantom por dois anos, a US$ 30 por mês (total de US$ 720). Inscreva-se nas lojas participantes e nos provedores de internet por cabo ou em www.infiniumlabs.com.



Ganhe o aparelho de graça
Depois de se comprometer, você pega o console. Tem medo do compromisso (ou de que seu crédito não seja aprovado)? Dá para comprar o Phantom por US$ 199 e ir renovando sua assinatura mês a mês.



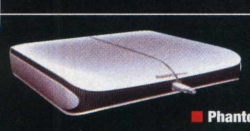
Conecte o console
O contrato de US$ 30 por mês não inclui o serviço de internet nem o modem para cabo ou DSL, portanto você vai precisar ligar o Phantom na sua própria conexão de banda larga. O console também não suporta a lerdeza da conexão discada.



Vá jogar
A assinatura básica dá direito a um número limitado de games sem muito brilho para PC e software mais antigo, além da opção de baixar demos, alugar ou comprar jogos novos para PC. Você também pode assinar serviço de conteúdo especial.

IRMÃOS GÊMEOS?

Veja as peculiaridades dos quase idênticos Phantom e ApeXtreme...

	DETALHES	VANTAGENS	EMBAIXO DA CASCA	GAMES QUE RODAM	FIRULAS
 ■ Phantom	Preço: Grátis (com assinatura) Lançamento: 18 de novembro	Roda games de PC em sua TV com o mínimo da bagunça da instalação	Arquitetura de PC, incluindo um processador de 2.5GHz e um HD de 40MB	Jogos de PC comprados e baixados do serviço de games por encomenda da Infinium	Serviço de assinatura permite que você alugue ou compre games
 ■ ApeXtreme	Preço: US$ 499 Lançamento: final de agosto	Roda games de PC em sua TV com o mínimo da bagunça da instalação	Arquitetura de PC, incluindo um processador de 2GHz e um HD de 40MB	Títulos de PC atuais. O sistema baixa scripts que instalam os games automaticamente	A unidade roda filmes em DVD e grava programas da TV

JULHO ESTÁ AÍ

Junto com o frio, chegam uma porção de games para levantar a bola do seu PC. Nem tudo tem lançamento previsto no Brasil, mas vale a pena garimbar um pouco nas importadoras para encontrar pérolas como a nova expansão de *Postal 2* e o já cultuado *Aura*. E não se esqueça: somente os games marcados com a bandeirinha têm previsão de lançamento no Brasil.



ARMY MEN SARGE'S WAR (TAKE 2)

Parece incrível, mas a guerra entre soldadinhos de plásticos continua rendendo. Para variar, novamente você vai estar no comando de *Sarge*, em um típico jogo de ação com visão em terceira pessoa. Pelo menos parece ser mais divertido que brincar no quintal de casa, já que aqui teremos muitos disparos e pancadaria.



AURA: FATE OF THE AGES

(THE ADVENTURE COMPANY)

Se você é chegado em jogos no estilo da série *Myst* ou *Atlantis*, fique de olho em *Aura*. Diz uma antiga lenda que o aventureiro que conseguir reunir os quatro anéis sagrados terá grande força, poder e imortalidade. Parece interessante, não? Esta jornada será ambientada em quatro mundos repletos de quebra-cabeças e cenários pré-renderizados em 3D.



BLOWOUT (MAJESCO)

Lembra-se do clássico *Contra*? *BlowOut* se parece bastante com a apaixonante série e coloca você na pele de um militar com um único objetivo em mente: sobreviver a uma invasão de insetos alienígenas gigantes. Ok, o enredo não é lá essas coisas, mas pelo menos *BlowOut* promete causar momentos nostálgicos, com uma movimentação livre pelo cenário e, claro, muitos tiros. Ah! Tem uma serra-elétrica também... agora estamos falando sério!



DRAKE OF THE 99 DRAGONS

(VIVENDI UNIVERSAL GAMES)

Os filmes de John Woo são a fonte de inspiração para *Drake of the 99 Dragons*. Não é à toa que o "anti-herói" Drake volta à vida para vingar a morte de sua família (qualquer semelhança com o filme *O Corvo* não é mera coincidência). Junte isso a um visual em Cel-Shading com presença de elementos conhecidos de outros filmes, como *Matrix*, e o jogo deve ficar interessante.



SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR II (CODEMASTERS)

Um bom jogo de estratégia é sempre bem-vindo, ainda mais se baseado na Segunda Guerra, evento bélico que já serviu de base para uma porrada de jogos. Em *Soldiers*, que tem um toque do excelente *Commandos*, você pode escolher entre lutar ao lado dos Aliados, dos russos ou dos alemães. Em mais de trinta missões, a guerra acontece através da interface "aponte-e-clique" - tradicional em jogos de estratégia - ou controlando diretamente as unidades.



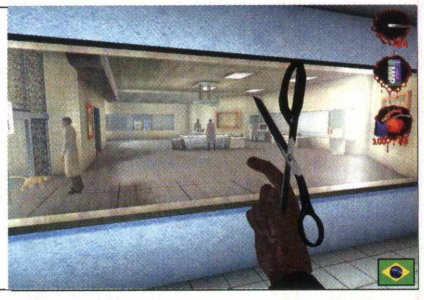
RICHARD BURNS RALLY (SCI)

Atualmente, o britânico Richard Burns, competente piloto de rali, luta contra um tumor no cérebro e só deve voltar às pistas no ano que vem. Enquanto isso, um simulador com seu nome chega ao PC com a promessa de uma experiência bastante realista aos fãs de rali. Um aspecto interessante são os espectadores, que normalmente se parecem com figuras de "papelão" em jogos do gênero. Em *Richard Burns Rally*, eles vão até ajudá-lo a desatolar seu carro, caso seja necessário.

POSTAL 2: APOCALYPSE WEEKEND

(RUNNING WITH SCISSORS)

Não, você ainda não viu todo tipo de insanidade em jogos eletrônicos. *Apocalypse Weekend*, expansão para o absurdo *Postal 2* (game favorito do nosso chefe, o Barbão), está aí para provar isso. Os vinte mapas inéditos incluem um campo de treinamento taliban e as novas armas... bem, prepare-se para marretas e até para uma espécie de "machado-bumerangue". Só resta saber se tudo isso ainda vai ser engraçado depois de algumas horas de jogatina. Perturbador, isso será.



LOG ON

Por Théo Azevedo

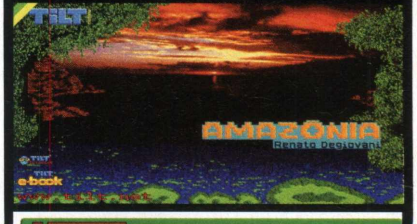
Independência ou morte!

O desenvolvimento de um jogo envolve muito trabalho, desde a concepção das idéias até as intermináveis horas de programação, revisão etc. Não é algo fácil, como já estamos carecas de saber. Todavia, ironicamente, muitas vezes a maior dificuldade no processo é fazer o jogo chegar até você. O espaço nas lojas é restrito e a negociação de contratos de distribuição costuma ser complicada. Diante disso, muitos criadores optam pela venda independente, com uma grande ajuda da internet. Em outras palavras, eles disponibilizam um demo na web, para que o jogador experimente. Se gostar, paga pela versão completa.

Renato Degiovani, diretor do site Tilt Online (www.tilt.net) e um dos pioneiros da criação de jogos no Brasil, atesta a eficácia da venda independente. Em maio, foram 2420 downloads de *Amazônia*, um adventure que Degiovani comercializa por R$ 4,80. "O mercado independente tem um potencial grande e está praticamente inexplorado", diz Degiovani. Nos sites JogosNet (www.jogosnet.com) e UniDev (www.unidev.com.br/projetoexibe.asp), é possível encontrar muitos jogos tupiniquins independentes, feitos por gente que busca um lugar ao sol.

E não pense que é só no Brasil que o esquema de vendas independentes tem se mostrado útil. Lá fora, principalmente nos EUA, é tão utilizado quanto aqui. O site GameTunnel (www.gametunnel.com) é dedicado a publicar reviews e notícias sobre games independentes.

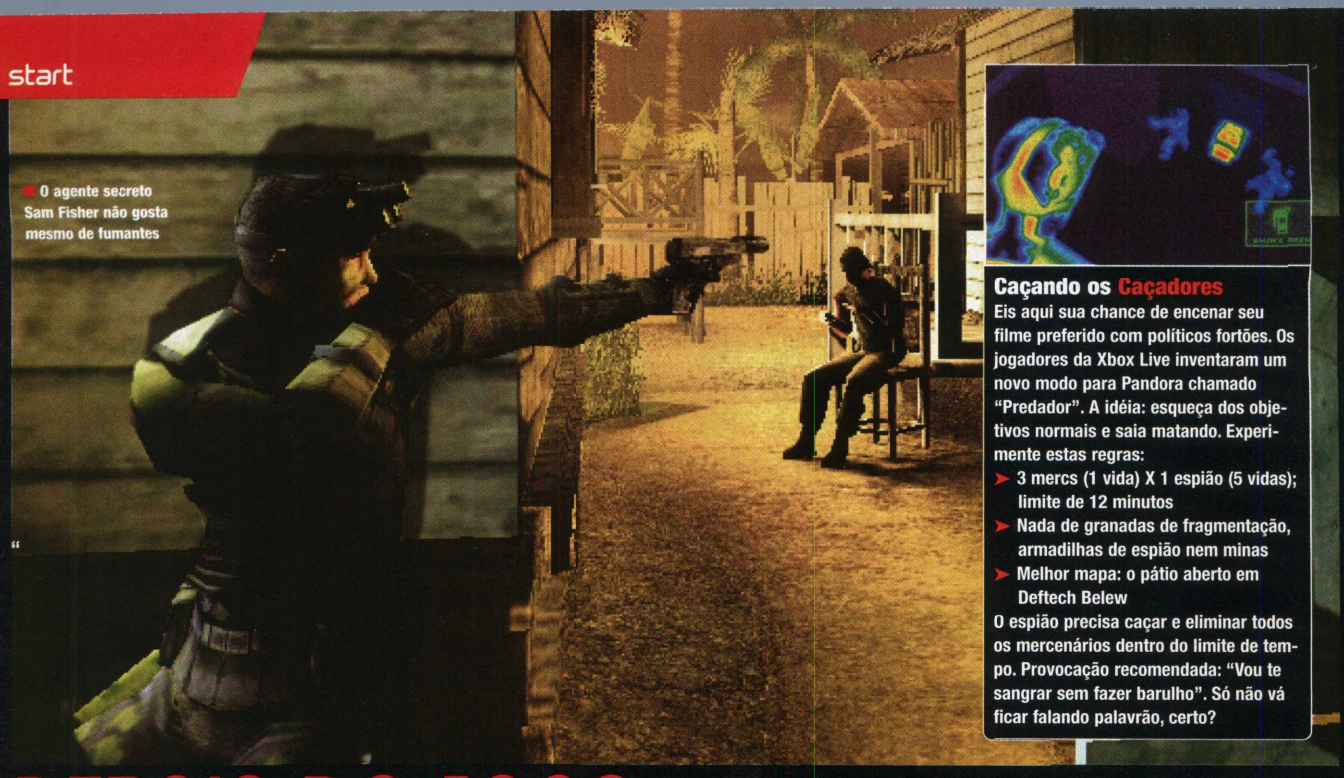
E o que dizer dos jogos online? A maioria dos MMORPGs nem passa perto das lojas e magazines. Um exemplo recente é o *Erinia* (www.erinia.com.br), mas há também o *Futsim* (www.futsim.com.br), que te transforma em técnico de futebol. Vale a pena ficar de olho no trabalho desse pessoal, que rala pra mostrar seu talento e levar diversão até você.





Imagens de *Amazônia*, considerado o primeiro game inteiramente produzido no Brasil

>> NÃO DEMORA MUITO E A NAMCO VAO LANÇAR *SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2* PARA PS2, COM JENNIFER CAPRIATI, SERENA WILLIAMS E (OH YEAH!!) ANNA KOURNIKOVA >>



O agente secreto Sam Fisher não gosta mesmo de fumantes

Caçando os Caçadores

Eis aqui sua chance de encenar seu filme preferido com políticos fortões. Os jogadores da Xbox Live inventaram um novo modo para Pandora chamado "Predador". A idéia: esqueça dos objetivos normais e saia matando. Experimente estas regras:

- 3 mercs (1 vida) X 1 espião (5 vidas); limite de 12 minutos
- Nada de granadas de fragmentação, armadilhas de espião nem minas
- Melhor mapa: o pátio aberto em Deftech Belew

O espião precisa caçar e eliminar todos os mercenários dentro do limite de tempo. Provocação recomendada: "Vou te sangrar sem fazer barulho". Só não vá ficar falando palavrão, certo?

DEPOIS DO JOGO:
SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

Uma conversa com os homens que desenvolveram um dos melhores jogos multiplayer de nossa era...

Quando entramos na sala mal iluminada, examinamos o ambiente: longas tubulações que correm pelo teto, parapeitos altos e um lugar escuro no canto do fundo. É um ambiente perfeito para nós – só que aquela câmera na parede nos deixa um tanto sobressaltados. Nada que um saleiro bem lançado não possa resolver. O mais novo sucesso de ação stealth? Que nada. São só as bobagens que um editor da EGM com muito *Splinter Cell Pandora Tomorrow* na cabeça sonha acordado, quando entra em um restaurante. O recente lançamento para Xbox nos deixou maravilhados – o Single Player é ótimo, mas é a viciante opção para Multiplayer online que tem tomado todos os nossos pensamentos e nosso tempo livre. Nós nos encontramos com Gunther Galipot, diretor de criação de Pandora, e Xavier Fouilleux, gerente de marca, para conversar sobre esta obra de arte.

EGM: Jogo de dois contra dois é ótimo e tudo o mais, mas é claro que nós, os jogadores, queremos mais. Por que não três contra três ou mais?
Gunther Galipot: Quisemos limitar o número de jogadores para ter a certeza de que Pandora Tomorrow permaneceria como jogo de ação stealth e não se transformasse em um tiroteio tipo salve-se quem puder. Jogar com mais de três ou quatro integrantes em cada equipe mudaria radicalmente os mecanismos de jogo e apresentaria uma experiência totalmente diferente daquela que tínhamos proposto em primeiro lugar. Isso não seria mau, mas seria um jogo diferente.

EGM: Online, um monte de idiotas largam o jogo no minuto em que começam a perder, para evitar cair no ranking de classificação. Para quem joga justo, isso é um lixo.
Xavier Fouilleux: Só que tem uma coisa que muita gente não sabe: se você abandonar o jogo no meio, receberá uma penalidade na classificação em sua próxima partida. É por isso que às vezes você ganha um jogo e mesmo assim perde alguns pontos... porque você abandonou uma partida anteriormente.

EGM: Como é que vão saber a diferença entre alguém que abandonou a partida e um sistema que travou?
XF: Temos meios para isso. [Sorrisos] Mas com a próxima atualização, vamos lançar um novo sistema de classificação.

EGM: É difícil pegar o jeito do jogo online, e isso está assustando os novatos que gostaríamos de detonar. O que você recomenda para se iniciar no jogo?
GG: Recomendo que experimentem os tutoriais spy e merc, e que se familiarizem com cada fase por meio da opção "visit a map" antes de entrarem em uma batalha.

EGM: Jogo sujo ou honesto? Um espião derruba um mercenário, espera que ele acorde, então derruba de novo na mesma hora, pulando em cima dele ou jogando gás com a sticky camera. Repita quantas vezes for necessário.
GG: Obviamente, isso é jogo sujo! No que diz respeito à sticky camera, você pode evitar isso escapando imediatamente depois de recobrar os sentidos, pois ganha alguns instantes de imunidade temporária.

EGM: E um mercenário que comete suicídio só para encher seu estoque de minas e armadilhas para espiões?
GG: Honestamente, acho que é uma péssima tática porque deixa a defesa aberta durante todo o tempo [de dez segundos] que é preciso para voltar à ativa. Além disso, você perde uma vida. Digamos que é um bom negócio para o espião!

EGM: Qual foi a melhor besteira que você já ouviu um espião falar para um mercenário seguro em uma gravata?

>> A UBI SOFT NÃO FALA SOBRE ISSO, MAS FICAMOS SABENDO QUE DOIS NOVOS MAPAS DE *PANDORA TOMORROW* (XBOX) PODERÃO SER BAIXADOS NO MÊS DE JUNHO... >>

GG: Uma das melhores que já ouvi foi em um evento em que jogadores de Los Angeles jogavam contra um pessoal em Nova York. Um dos jogadores de Los Angeles pegou um cara de Nova York pelo pescoço e mandou: "De Los Angeles, com amor", antes de quebrar o pescoço dele. Aliás, devo dizer que você tem a mesma possibilidade de falar besteira quando joga na pele de um mercenário. Quando um espião está inconsciente mas continua vivo, aperte o botão branco para falar com ele e diga o que vai na sua cabeça!

EGM: As pessoas estão jogando online do jeito que vocês queriam que elas jogassem?
XF: Uma coisa que as pessoas não estão usando muito é o aparelho de dar choques. É uma arma muito potente, e muito útil em combates corpo-a-corpo. Se você usá-lo com freqüência, vai ver que os espiões vão ficar longe de você.

EGM: Tem algum aparelho bacana que não chegou à versão final do jogo?
GG: Tem um que me deixou muito triste, mas para nos mantermos fiéis ao realismo da marca Clancy, tivemos que abandoná-lo. Era uma roupa de camuflagem ótica para os espiões, que permitia a eles quase desaparecer durante um certo período. O efeito na tela era de tirar o fôlego; era parecido com o efeito especial do filme O Predador, porém mais fluido, como no filme O Segredo do Abismo. Eu também queria ter incluído armas sentinelas automatizadas que os espiões pudessem hackear e usar. Quem sabe na seqüência...

EGM: Qual a sua fase preferida?
GG: Minha fase online preferida é o armazém. Pode ser jogado em um contra um, e os objetivos são abertos de maneira linear – para abrir a área dois, primeiro você precisa completar a área um e assim por diante. Além disso, os jogadores estão sempre na mesma área, então a ação está sempre "à mão". O modo de jogar é parecido com um jogo de xadrez, em que você precisa evitar cair na armadilha do inimigo ao mesmo tempo em que tenta atraí-lo para a sua. Cria um nível de tensão extremo.

XF: No Single Player, eu gosto mesmo da fase do trem, porque oferece caminhos diferentes, apesar de o trem em si ser bastante linear. Também provoca um tipo de tensão bem ao estilo de Hollywood, pois você desce no teto de um trem em alta velocidade e pode ficar pendurado na lateral quando outro trem passa na via do lado. É diferente de tudo que tem no primeiro jogo.

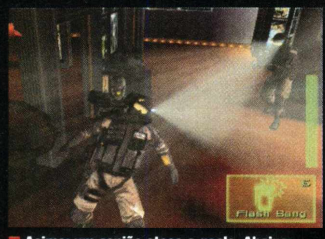
EGM: [Observando Fouilleux, que joga a fase do trem, se aproximar de um cachorro latindo e o matar] Bom, por que é que você o matou? A gente sabe que isso não é necessário nesta fase...
XF: [Ele ri mas não responde.]

EGM: Você pelo menos está se sentindo mal por causa disso?
XF: É engraçado... durante os testes, todo mundo matava o cachorro. Ele não representa perigo, mas quando começa a latir, os jogadores entram em pânico e atiram. As pessoas também ficam curiosas para saber se dá para matá-lo. Se os jogadores vêem alguma coisa que aparenta ter um funcionamento lógico, desejam que funcione de verdade. Mesmo que não faça sentido tentar, eles tentam de qualquer jeito, só para ver se funciona dentro do ambiente do jogo.

EGM: Eu não gostei da fase de Jerusalém. Achei longa e difícil demais.
XF: Os checkpoints ali estão distantes um do outro. O problema é que se o pegam, você precisa começar de novo. Se você for um jogador impaciente, vai querer fazer tudo rapidinho da próxima vez, o que significa que cometerá mais erros e provavelmente vai perder de novo.

EGM: Tirando os dois caras principais, a dublagem é bem ruim. Vocês gastaram todo o orçamento nos astros de verdade?
XF: Não é uma questão de orçamento, mas não demos atenção suficiente para os papéis secundários. Com certeza tomaremos mais cuidado com esse aspecto da próxima vez.

EGM: Perguntamos para os caras de Halo quem ganharia uma briga: o Master Chief; Solid Snake de MGS; ou Sam Fisher. Eles falaram que seria o Master Chief por causa das vantagens tecnológicas que ele tem...
XF: Bom, o Master Chief não é um personagem realista, com aquelas armas de raios de laser que vão atrás de você e tudo o mais... acho que nem Snake nem Fisher teriam chance contra ele. Mas no ambiente adequado, com sombras e lugares para escalar e se esconder, então Fisher teria uma boa chance de andar na surdina e matar algumas pessoas.



Acima: um espião ataca a goela. Abaixo: atire na cabeça para que eles sofram menos





Aperte aqui

O manual de instruções de Pandora é uma droga. O Multiplayer tem um monte de coisas legais que você nunca descobriria a não ser que alguém te contasse ou você desse sorte. Nós contamos:



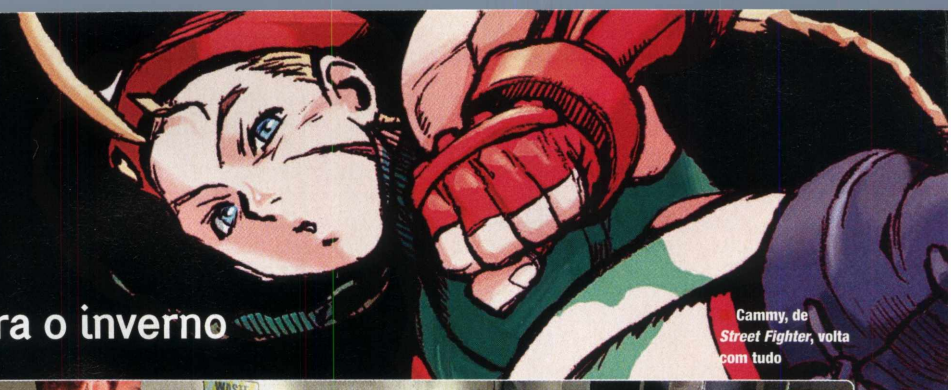
Mercenário
- **Acordar companheiro:** A
- **Escorregar por uma escada:** A + Baixo
- **Escutar a conversa dos espiões:** botão branco (depois de usar a spy trap)
- **Giro rápido de 180º:** dois toques para esquerda ou direita
- **Ah, e a sua reticula?** As flechas do lado de fora mostram de que direção vem o som, e os cones internos indicam se está acima ou abaixo de você

Espião
- **Rolar:** segure B, enquanto se movimenta em velocidade máxima. Aperte X no meio do trajeto para sacar a arma automaticamente
- **Escorregar por escadas ou postes:** A + Baixo
- **Ouvir a conversa dos mercenários:** botão Branco (depois de acertar uma spy bullet)
- **Ligar e desligar mira laser:** direcional digital para Cima
- **Sacar arma mira laser:** segure X

>> O INFAME "CHAT CHEAT" DE *PANDORA TOMORROW* (QUE DEIXA PERSONAGENS MORTOS CONVERSAREM COM OS VIVOS) DEVE SER CONSERTADO EM UMA FUTURA ATUALIZAÇÃO... >>

EM BREVE

As melhores opções para o inverno



Cammy, de *Street Fighter*, volta com tudo

JULHO 2004



Athens 2004
PS2 • 989 Sports — Ainda é meio cedo para dizer como é especial o game das Olímpiadas da Sony.



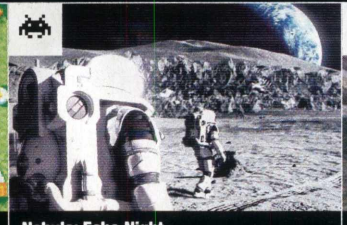
Catwoman
PS2/XB/GC • EA Games — A coisa fica peluda quando uma gata encantada passa poderes felinos a Patience Phillips (interpretada por Halle Berry no futuro filme). A Mulher-Gato mia em telhados, enxerga no escuro e arranha os bandidos antes de matá-los, mas será que vai ficar se lambendo depois de acabar?



Crimson Tears
PS2 • Capcom — Derrame sangue em labirintos com uma dupla de bebês de proveta geneticamente modificados.



Hamtaro: Rainbow Rescue
GBA • Nintendo — Aonde os hamsters vão no carnaval? Hamsterdam. Se você achou engraçado, esse jogo bobinho é pra você.



Nebula: Echo Night
PS2 • Agetec — O espaço é de dar medo quando visto por trás de um capacete com o som errático de seu respirar ao fundo.



Pro Fishing Challenge
XB • Atlus — Pesque um grandão e guarde-o em seu cartão de memória. Protetor solar e cervejinha não incluídos.



NCAA Football 2005
PS2/XB/GC • EA Sports — A inédita opção de controle de torcida dá ao irmão caçula de *Madden* a vantagem de sair com a bola. E agora, pedir tempo faz mesmo diferença: você pode dar instruções a jogadores específicos ou esfriar o atacante adversário.



Splinter Cell Pandora Tomorrow
PS2/GC • Ubisoft — Sam Fisher se esgueira para o PS2 e GC com o game de espionagem que levou nosso selo de ouro.



Street Fighter Anniversary Collection
PS2 • Capcom — Celebre os 15 anos da série nos consoles com *Street Fighter III: 3rd Strike* e *Hyper Street Fighter II*.



Tales of Symphonia
GC • Namco — Será que os fãs desse RPG não vão se importar com os personagens fofinhos e gráficos cartunescos?



World Championship Pool
GC • Jaleco — Tem mais minigames aqui do que bitucas em um cinzeiro de bar. E suas mãos não vão ficar sujas de giz.

QUARTERMANN

O fofoqueiro dos games

Atenção ouvintes de todo o mundo, novamente chegou aquela hora, quando a voz mais controversa do rádio, o Q, rasga os ares com outra batelada de fofocas quentíssimas que você não pode perder. Então, relaxe e deixe o ritmo de meus boatos acalmar sua alma gamística. Esse Hit Parade de rumores com certeza vai me colocar no Top Ten do seu coração.

O retorno de Lady Lara

Poucas coisas fazem o Quartermann chorar, mas ver a ascenção e queda da franquia *Tomb Raider* da Eidos trouxe lágrimas a meus olhos (quem disse que o Q não é sensível?). Felizmente, Ms. Croft agora está nas boas mãos da Crystal Dynamics (série *Legacy of Kain*), e ela pode voltar à ação mais cedo do que o esperado. O próximo game *Tomb Raider* está previsto para 2005 para PlayStation 2 (e não para consoles de nova geração, como alguns pensaram), com visuais inéditos e, melhor ainda, mecânicas de jogo aperfeiçoadas.



Progressos de Halo

O que se diz pelas bases Quartermann é que a aguardada seqüência de *Halo* para Xbox não é a única oportunidade que você terá para vestir a roupa de Master Chief. As informações que chegaram até mim indicam que a Microsoft está trabalhando em um novíssimo título *Halo* para – segure-se – Game Boy Advance. Essa notícia é um choque para mim, amigos, mas como minha mamãe sempre diz – quanto mais *Halo*, melhor.

Mais Need for Speed

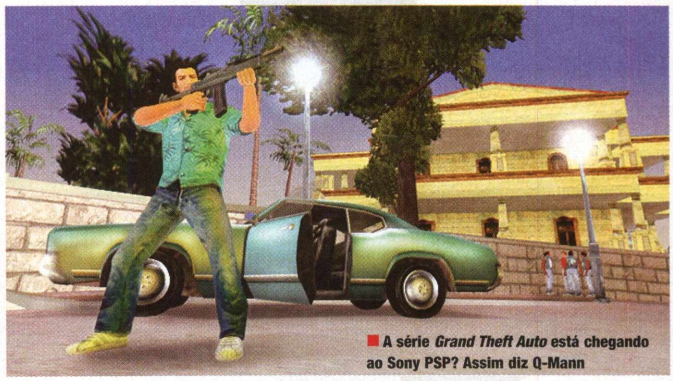
Espero que os malucos da Electronic Arts estejam ganhando uma grana extra. Além de estarem trabalhando em uma seqüência de *Underground*, meus espiões dizem que o desenvolvimento de outro game *Need for Speed* já começou. Os detalhes ainda são escassos, mas o Q ficou sabendo que o game (com o possível subtítulo de *Most Wanted*) trará uma abundância de modelos automobilísticos. Estou falando de carros tunados, mexidos, exóticos e tudo o mais!

Sofra mais um pouco

Aparentemente, a Midway não se cansou de nos assustar. Um passarinho me contou que uma seqüência do game de horror *The Suffering* chega no ano que vem. Mas essa não é a única seqüência que a empresa está preparando. A Midway tem grandes intenções de transformar em série seu game de ação Stealth, *PsiOps: The Mindgate Conspiracy*.

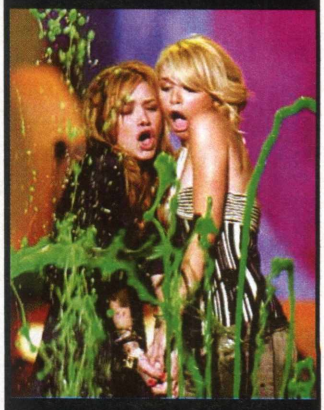
Micro GTA

A essas alturas vocês já sabem sobre o game *Metal Gear* para o PSP da Sony. Segurem-se nas cadeiras, meninos e meninas, porque eu acabei de saber de outra mega franquia que está chegando ao PSP – *Grand Theft Auto*. Sim, minhas fontes dizem que a Rockstar está dando duro em um projeto *GTA* para o futuro portátil da Sony. Aonde se passará o jogo? Se eu pudesse votar, votaria em Las Vegas, baby!



A série *Grand Theft Auto* está chegando ao Sony PSP? Assim diz Q-Mann

PÉ DE OUVIDO



"A Acclaim pegou a franquia Mary-Kate & Ashley dos videogames e a enterrou sete palmos abaixo da terra."

— Dos autos de um processo de Mary-Kate e Ashley contra a Acclaim Entertainment, pedindo uma indenização de mais ou menos US$ 500.000

"Por alguma razão, o número de pessoas jogando *SOCOM II* um dia antes do Dia dos Namorados caiu bastante. Mas voltou ao normal no dia seguinte, o que é assustador."

— Seth Luisi, produtor sênior da Sony, em uma apresentação sobre games online na Game Developers Conference

"Para abrir um corpo e juntar dois pedaços de intestino, eu preciso do mesmo tipo de habilidade que você usa para jogar Super Monkey Ball."

— Cirurgião dr. James "Açougueiro" Rosser sobre como os videogames podem ajudar a desenvolver a coordenação viso-motora

MAS... QUE GAME É ESSE?!

Ligue o título a seu enredo. Vai, tenta aí...

A	***Metal Gear Solid: The Twin Snakes* (GC)**	**1**	Um agente secreto enfrenta terroristas que querem soltar o vírus da varíola na população.
B	***Splinter Cell Pandora Tomorrow* (PS2/XB/GC)**	**2**	Um agente secreto enfrenta terroristas que querem soltar um misterioso vírus mutante na população.
C	***Syphon Filter: The Omega Strain* (PS2)**	**3**	Um agente secreto enfrenta terroristas que querem usar uma arma nuclear contra a população.
D	***Fugitive Hunter: War on Terror* (PS2)**	**4**	Um agente secreto enfrenta terroristas, e nós não conseguimos acreditar que alguém lançaria um game tão tosco para a população.



RESPOSTAS: A-3, B-1, C-2, D-4

>> A SEGA ESTÁ DE OLHO EM VOCÊ — *SEGA SUPERSTARS*, O PRIMEIRO GAME DA EMPRESA PARA O EYETOY, O ACESSÓRIO CÂMERA DO PS2, SAI NO FINAL DO ANO.... >>

preview

OS PICARETAS

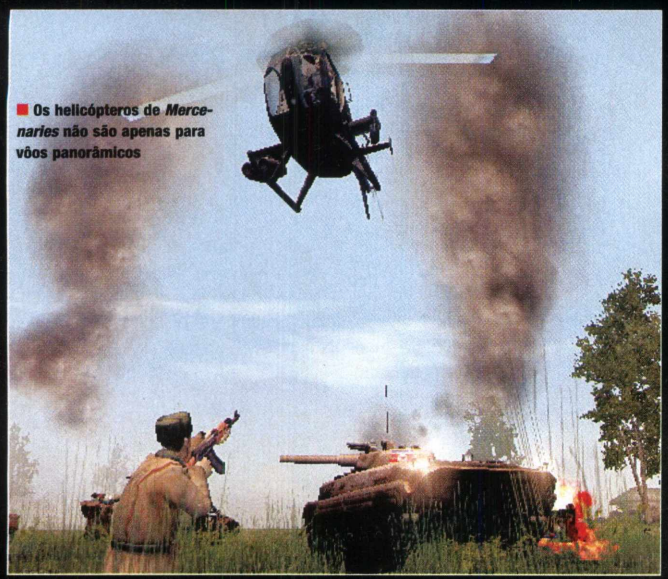
Seis jogos novos que têm as mesmas raízes de Grand Theft Auto



Ilustrações: Eneone

Quando um produto atinge um certo sucesso, é só questão de tempo para que alguém coloque uma imitação barata no mercado, na esperança de pegar carona no trem da alegria. Os Smurfs tiveram que enfrentar Os Snorks, o Menudo teve que inventar um guarda-roupa mais chamativo que o do Tremendo, e a Família Addams lutou bravamente contra Os Monstros. Da mesma forma, na trilha de *Grand Theft Auto*, fãs ansiosos por uma experiência parecida tiveram que se contentar com games medianos como *True Crime: Streets of L.A.* e *Roadkill*. Mas agora que a grana já entrou no cofre, parece que a popularidade de *GTA* pode ter um efeito positivo e duradouro nos games. Sua mistura única de jogabilidade aberta, missões ramificadas, humor malandro e vadias gostosas continua a inspirar outros criadores. Nos seis games desta matéria, ladroagem *é a mais sincera* forma de bajulação.

A popularidade de GTA pode ter um efeito positivo e duradouro nos games



Os helicópteros de *Mercenaries* não são apenas para vôos panorâmicos

MERCENARIES

PS2/Xbox • LucasArts • Final de 2004

Como o mundo responde quando a Coréia do Norte lhe lança uma granada no colo? Chama alguns mercenários. É uma situação calamitosa: tanques passam por cima de cidades, civis perdem a vida e jornalistas viram prisioneiros de guerra. Você é um guerrilheiro contratado pelos EUA, Suécia ou Inglaterra para substituir o pino da granada antes que tudo vá pelos ares. Cada agente tem fluência em um diferente idioma, o que os permite formar alianças únicas com certas facções – mas seja qual for seu personagem, vai ter explosão de montão. Assim como em *GTA*, *Mercenaries* tem uma abordagem faça-o-que-bem-entender, mate-quem-quiser nas missões. Em vez de atirar em criminosos, você enfrenta ou se alia a sanguinários patrocinados pela China e Rússia; com a ajuda de tanques e helicópteros controláveis, além do suporte de equipamento aéreo. Jogue uma bomba em um posto inimigo e, depois que voar tudo que estiver por perto, fumaça e destroços se levantarão no epicentro do ataque. A criadora Pandemic não liga para as comparações com *GTA*. "Nós adoramos o jogo e consideramos a comparação entre os dois como um elogio", reconhece o diretor Cameron Brown. "Mas, diferentemente de *GTA*, permitimos que tudo seja destruído, inclusive quarteirões inteiros. Além disso, nosso sistema de facções está muito mais integrado à estrutura do jogo do que no caso das gangues de *GTA*." ➤

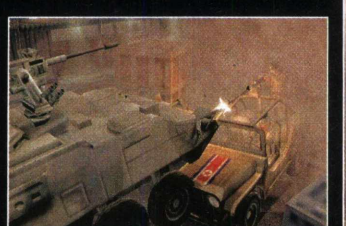


MATEMÁTICA



GTA + Braddock - O Super Comando = Mercenaries





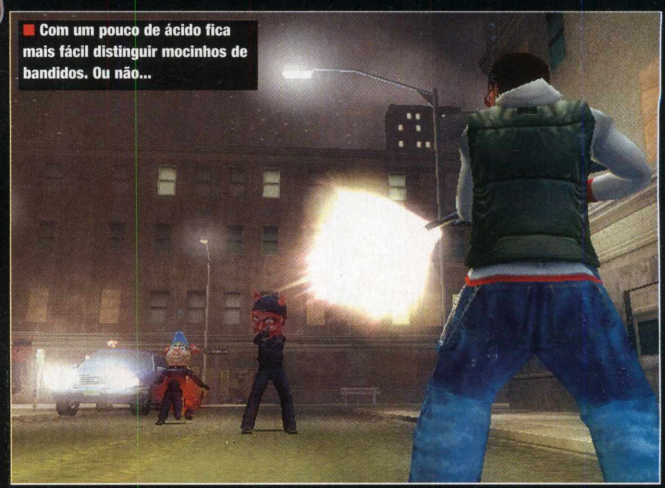






Quando a negociação falhar, use bombas





Com um pouco de ácido fica mais fácil distinguir mocinhos de bandidos. Ou não...

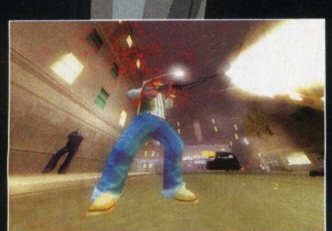
NARC

PS2/Xbox • Midway • Começo de 2005

Assim como a série *GTA*, este jogo o coloca em uma cidade enorme e infestada de crimes, onde você pode aceitar missões ou atuar por conta própria. Mas é melhor acordar pra vida, porque isto aqui não é *Vice City*. "*Narc* não tem nada a ver com chutar velhinhas para pegar grana nem com roubar carros", explica Tom Hall, diretor de criação. "Você é um agente disfarçado da divisão de narcóticos e enfrenta as tentações com que esse tipo de policial se depara." Aceitar propina e abusar da força, comprar, vender e até usar drogas – Tommy Vercetti nunca teve tanta liberdade. Hitman e Max Force formam uma dupla de investigadores disfarçados, e você deve descobrir a verdade a respeito de uma superdroga que está se disseminando pela cidade. Você vai continuar careta ou vai cair na vida das drogas? Se der um brilho, vai agüentar levar uns tiros sem dobrar as pernas, mas talvez tenha que gastar o último centavo que tem para alimentar o vício, em vez de comprar um colete à prova de balas. Se ficar viciado em uma droga como crack, vai ter que dar uns pegas regularmente ou lidar com tremores constantes no controle e perdas consideráveis de energia. Mas aí... o corpo é seu. Mesmo assim, se você não tomar cuidado com o que fuma e injeta (tome cuidado com o que engole também), vai acabar com sua reputação na corporação e será considerado um policial fraco. Se continuar na espiral descendente, vai acabar como criminoso procurado, do outro lado da lei. Você não sabia? Os vencedores não usam drogas.

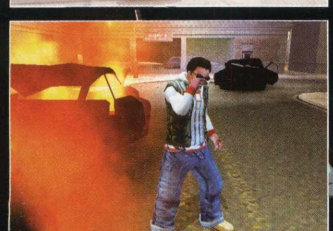
MATEMÁTICA

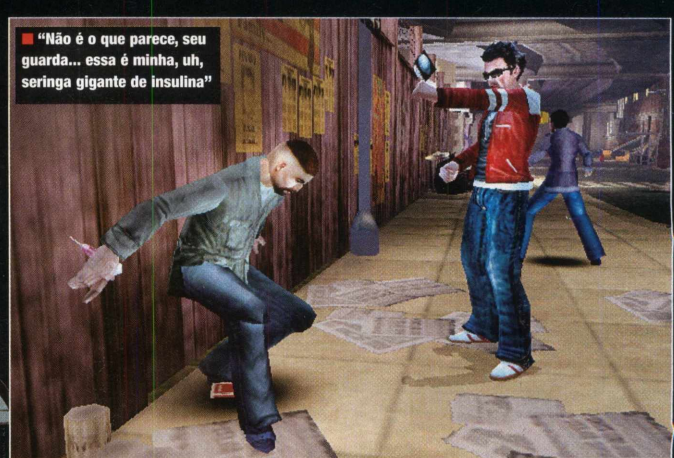












"Não é o que parece, seu guarda... essa é minha, uh, seringa gigante de insulina"





DESTROY ALL HUMANS

PS2/Xbox • THQ • Final de 2004

Por serem os humanos tolos como são, os gamemaníacos ficam todos felizes com a ilusão da liberdade digital conferida por jogos como *GTA*. Mas será que nossos mestres alienígenas ficariam satisfeitos com um jogo em que a interação entre os humanos é tão sutil quanto uma porrada com um taco de beisebol na cabeça? Em *Destroy All Humans*, o clone extraterrestre Cryptosprodium 137 quer colher o DNA dos terráqueos. Ele tem todo um arsenal de abordagens não-violentas, que não incluem estacionar o carro em um beco com uma prostituta a bordo. "Há algumas armas muito bacanas, mas o melhor são as suas habilidades alienígenas e o que é possível fazer com elas", diz Andrew Goldman, executivo-chefe da Pandemic. "É daí que vem a liberdade: zoar com as pessoas só por diversão ou para atingir algum objetivo." Por exemplo, dá para provar que as garotas da Terra são fáceis ao hipnotizar uma garota ou ao usar telecinésia para, literalmente, roubá-la do namorado. Uma maneira mais prática de usar os poderes é fazer com que um guarda abandone seu posto e obrigá-lo a dançar para distrair o companheiro. Quando os truques mentais alienígenas e interrogatórios não funcionarem, você pode usar a única coisa que esses humanos desprezíveis compreendem: seu disco-voador equipado com raios mortais. ➤

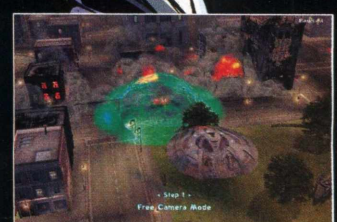
MATEMÁTICA



GTA + Marte Ataca! = Destroy All Humans



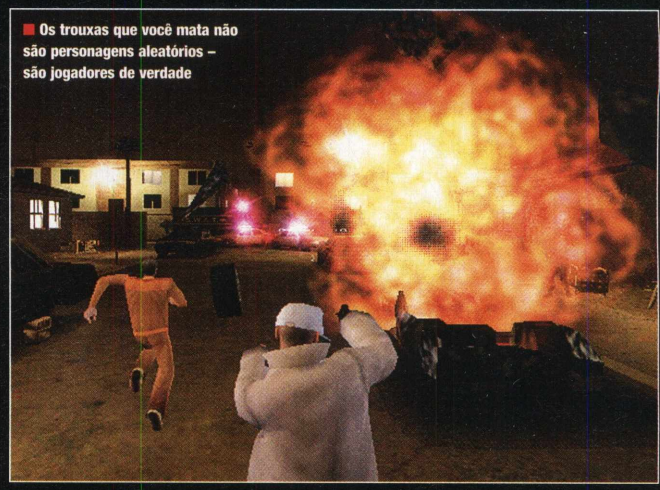












Os trouxas que você mata não são personagens aleatórios – são jogadores de verdade

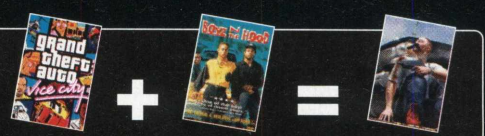
25 TO LIFE

PS2/Xbox • Eidos • Fevereiro de 2005

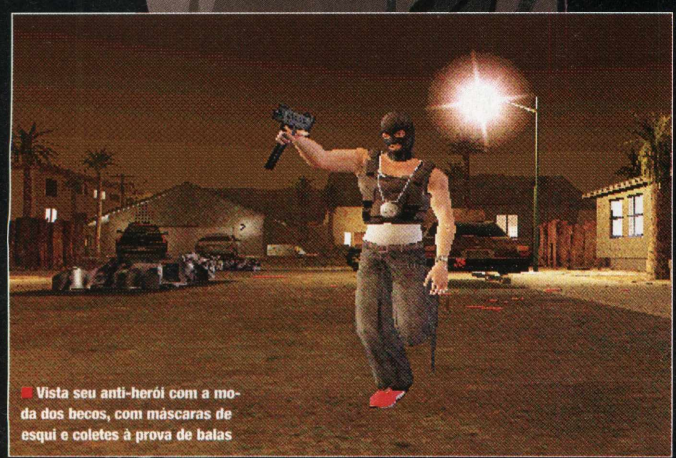
O futuro game de tiro da Eidos inspirado em *GTA* promete fazer da atividade de detonar gangues um prazer. *25 to Life* joga você na rua da amargura, onde você acorda com cachorros latindo, alarmes de carro e muitos tiros ao som de hip-hop das antigas e de hoje. Você se lembra das áreas mais perigosas de Liberty City? É lá que você vai estar, e fechar os vidros do carro não vai ajudar. Diferentemente dos outros títulos apresentados aqui, *Life* ultrapassa a fronteira que nem *GTA* teve coragem de romper: jogo online. Offline, o game segue à risca o manual da jogabilidade em missões: você entra na pele de um criminoso em ascensão, destinado a coisas maiores e piores. Mas no minuto em que entra online, vai se deparar com uma guerra urbana entre gangues rivais e forças policiais. Seja como for, quando a m*** bater no ventilador, é melhor estar preparado. "Imagine a ação online de *SOCOM* inserida nas ruas selvagens de *Grand Theft Auto*", explica Denny Chiu, da Eidos. "É um mundo brutal que está sempre em mutação, pois os jogadores vão determinando o rumo da guerra urbana." O game te permite fingir que é o cantor de rap 50 Cent com uma roupa à prova de balas (vai levar muito chumbo, malandragem!), ou um policial da SWAT com a indumentária mais completa e moderna que existe.

Mas saiba que só dá para ter acesso aos itens mais bacanas por meio de uma boa classificação. ➤

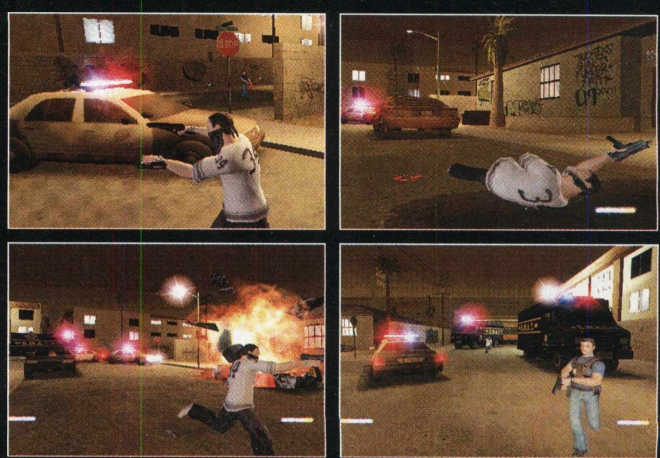
MATEMÁTICA

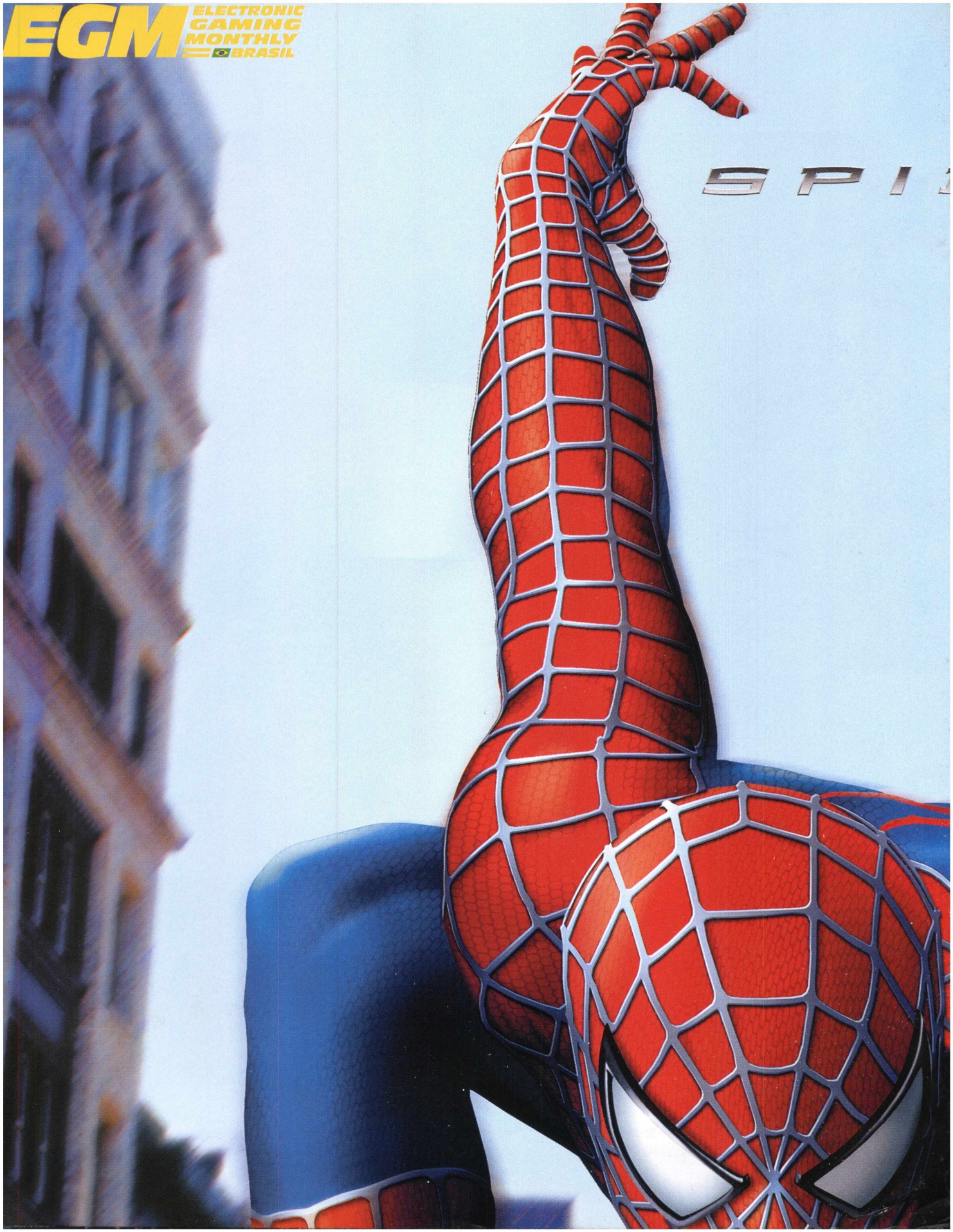


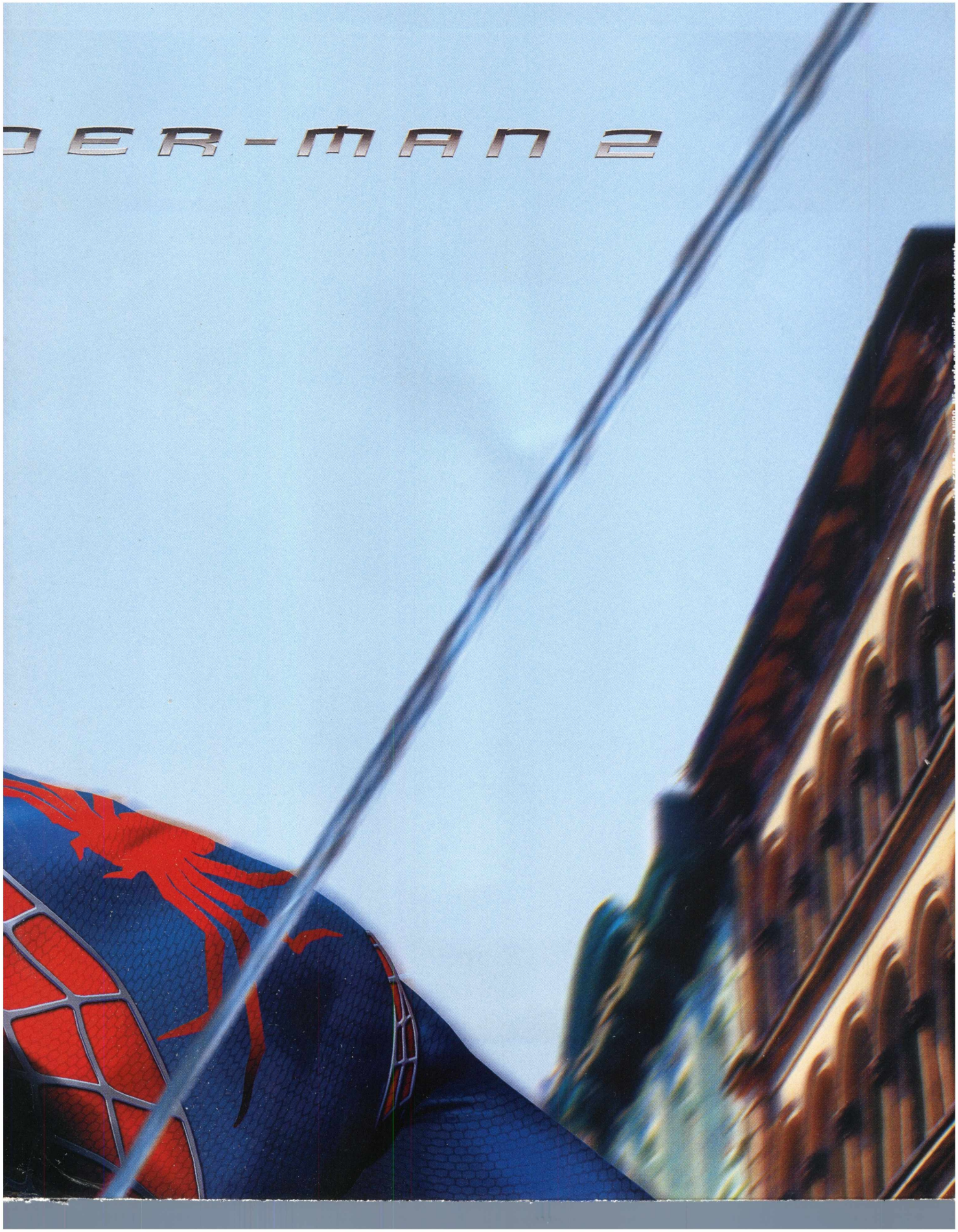
GTA + Os Donos da Rua = 25 to Life



Vista seu anti-herói com a moda dos becos, com máscaras de esqui e coletes à prova de balas




EGM
ELECTRONIC
GAMING
MONTHLY
BRASIL
SPI


ER-MAN 2

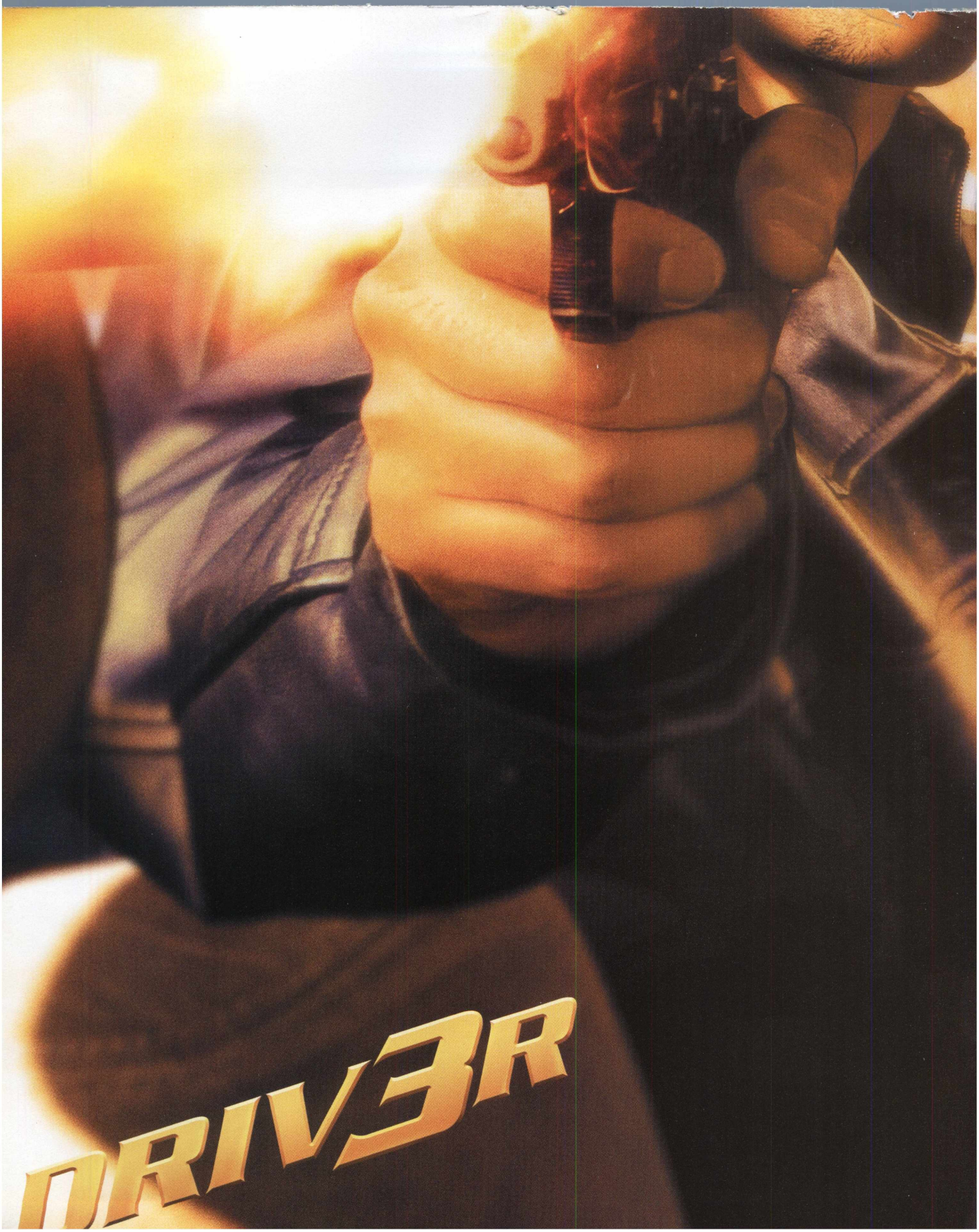
rvel Characters, Inc. ©2004 Columbia Pictures Industries, Inc. ©2004 Activision, Inc.






©2004 Atari, Inc.




DRIV3R


EGM
ELECTRONIC
GAMING
MONTHLY
BRASIL



THE GETAWAY: BLACK MONDAY

PlayStation 2 • Sony CEA • Final de 2004

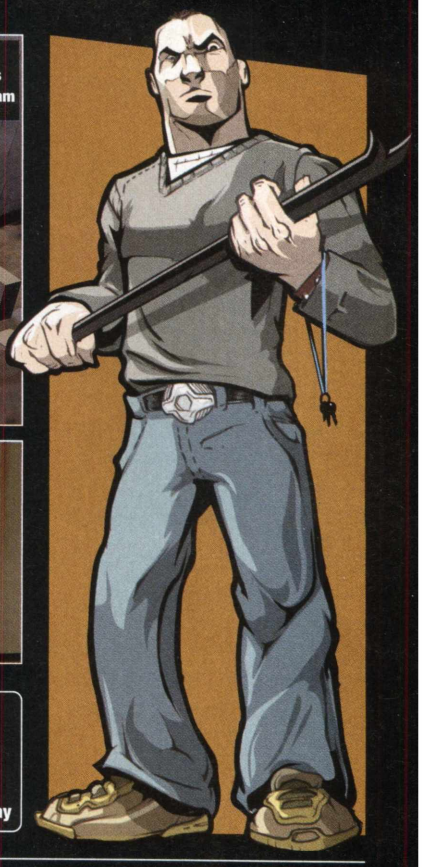
Cuidado: *The Getaway: Black Monday* é totalmente... britânico. Então, primeiro você pega o seu *GTA* e dá uns tapas bem dados nele. Agora, vamos aparar as arestas e nos livrar da lixarada da tela. Barras de energia, mapas... tudo foi para o saco, facinho. Depois, vamos dar uma repaginada e colocar um sisteminha de trens subterrâneos bacanas ali. Coloquemos um pouco de foto-realismo nos rosto e nas construções, certo? Agora vamos enfiar um cara tipo Guy Ritchie lá, misturando a linha do tempo e contando a história da perspectiva de três caras diferentes. Prontinho! Supimpa!



O tempo fecha quando dois futuros carecas se encontram







MATEMÁTICA



GTA

+



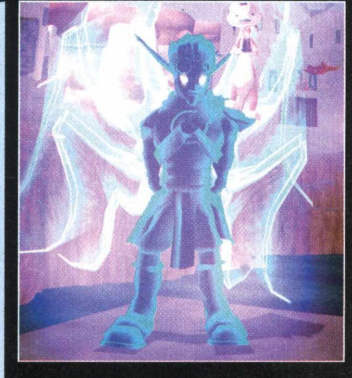
Snatch - Porcos e Diamantes

=



The Getaway: Black Monday





JAK 3

PlayStation 2 • Sony CEA • Outubro de 2004

A *GTA*ficação de Jak e Daxter não é novidade – *Jak II* já trazia a liberdade de ir a qualquer lugar... mas não teve muito sucesso. "Algumas pessoas se sentiam perdidas na cidade", explica a diretora Amy Henning. "Em *Jak 3*, vamos fazer as missões serem mais objetivas, para aqueles que estiverem a fim de exploração, mas de uma maneira que os outros não se sintam decepcionados pela liberdade total." O jogo promete trazer uma mistura mais equilibrada na jogabilidade.



Transforme-se em Dark (abaixo) e Light (esquerda) Jak para ganhar novos poderes





MATEMÁTICA



GTA

+



Mad Max 2

=



Jak 3

TEIAS URBANAS

Manhattan é o pico do momento em Spider-Man 2

Games do Homem-Aranha têm se mostrado progressivamente melhores no que diz respeito a colocar você na fantasia de Peter Parker. Com uma estrutura de objetivos aberta, um sistema revisado de balanço na teia e um monte de supervilões, *Spider-Man 2* promete ser "o" game do Homem-Aranha. Uma estilosa recriação de Manhattan fornece um cenário estelar para a ação. Conheça alguns momentos de um dia de trabalho pela cidade de Nova York.



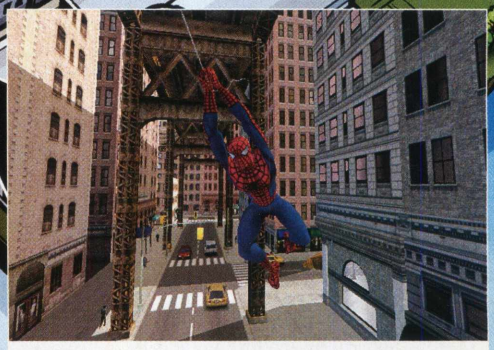
Fura fila

Balançar na teia é muito mais fácil desta vez, e é até mais rápido lançar umas linhas no ar do que pegar o metrô. Acrobacias malucas vistas nos dois filmes são executadas o tempo todo. E daí que o Aranha não sabe voar?



Catedral de St. Patrick

Spidey banca o bom samaritano deixando alguém na igreja depois de um resgate. Uma coisa que você aprende neste game: as pessoas pedem muitas coisas a Spidey, como perseguir ladrões, entregar pizzas ou bancar o chofér estilo *Crazy Taxi*.



Prédio do Clarim Diário

Spidey parece bem feliz em visitar seu local de trabalho, na nossa opinião. Como o enredo está intimamente ligado ao do filme, algumas missões ligadas à trama (que são opcionais) serão centradas nos perigos de trabalhar com identidade secreta no Clarim Diário.



Bandidos adoram depósitos abandonados
Doutor Octopus pode ser o único vilão do filme, mas não se surpreenda ao ver algumas caras a mais direto da galeria de pilantras do Aranha. Aqui, o larápio de terceira classe Shocker está mal intencionado, mas você não terá que cuidar dele sozinho – Gata Negra vai ajudá-lo.



Um passeio no Central Park
Às vezes você verá um bando de ladrões pularem dentro de um carro depois de assaltarem um banco. Persiga-os, pule no carro deles e estraçalhe-o. Quando os meliantes saírem correndo, use o velho combo um-dois antes que eles escapem para o Central Park.



Arranhando o céu
Imagine Manhattan. Agora, corte o comprimento e largura pela metade. Embora o layout da cidade não esteja na escala exata, as alturas dos prédios estão. A maior parte da cidade está destravada desde o começo, então dá pra ficar horas só balançando.



Voando de helicóptero
Agora você tem que estar perto de alguma coisa para grudar sua teia (chega de atirar teias no vazio e ficar balançando). Por outro lado, você pode jogar a teia em tudo – até mesmo em um helicóptero.

SQUARE RETRO

Square-Enix revisita o passado com uma dupla de lançamentos

Você raramente ouve os termos "seqüência inesperada" ou "remake surpreendente" ao discutir videogames, já que regurgitações e intermináveis continuações parecem ser o sangue da indústria de games. Mesmo assim, a Square-Enix conseguiu enfeitiçar os gamers com esses dois títulos – um pacote duplo e melhorado de *Final Fantasy I* e *II* para GBA, e uma seqüência do moderado sucesso de 1998 para PS1, o RPG de ação *Brave Fencer Musashi*.

Aguarde novas revelações da turma do chocobo nos próximos meses, inclusive informações sobre um possível jogo de ação com base em *Final Fantasy* para PS2, uma provável seqüência de *Crystal Chronicles* para GameCube e mais títulos *FF* para GBA (remakes e originais).

Final Fantasy I & II Advance

Jogue fora aquela cópia de *Final Fantasy Origins* (o pacotão *Final Fantasy I & II* para PS1), pois esse novo combo *FF* está melhor, com visuais aperfeiçoados, novo calabouço, novo chefe para cada game, sistemas modernizados de magia e experiência. Sai no final do ano.





Musashi quem?



Conheça o menino samurai com cabeço espetado da Square em *Brave Fencer Musashi*, um RPG mais leve para PS1 que recebeu o selo prateado da EGM americana.



Samurai Legend Musashi

O cabeçudinho de katana retorna neste final de ano ao PS2 – ele cresceu um pouco e apresenta um novo estilo gráfico cartunesco, porém a mistura de pancadas, espadadas e resolução de enigmas permanece intacta. Mas é bom se preparar para uma grande mudança: os chamados "príncipes da surf guitar", os Surf Coaters, fazem a trilha sonora.



Você ainda acha que surfe ferroviário não é perigoso?

TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT

O tempo não é mais uma constante

Se o produtor Steve Ellis pudesse voltar o relógio, *TimeSplitters* seria online décadas atrás: "Infelizmente, ficamos sem tempo para fazer todo o que queríamos em *TimeSplitters 2*." Mas como diz o atrasado, antes tarde do que nunca. *Future Perfect*, o terceiro capítulo da série de tiroteio em primeira pessoa da Free Radical, espera cumprir bem todas as promessas passadas. Porém, eles nunca prometeram um lançamento rápido: você terá que se teletransportar para a metade de 2005 para jogá-lo e a EA Games, produtora do jogo, diz que apenas a versão de PS2 será online – jogadores de Xbox e Cube terão que se contentar com partidas multiplayer com tela dividida.

Perfect traz o clássico tiroteio em primeira pessoa (é dos mesmos caras por trás dos antigos e amados *GoldenEye* e *Perfect Dark* para N64) com algumas firulas modernosas. Será possível pilotar tanques de guerra, carros e caminhões. Utilizar um vasto arsenal de armas de períodos específicos que vão desde antiqüidades da virada do século até armas futuristas de alta tecnologia (incluindo uma pistola de gravidade que pode levitar e arremessar qualquer coisa que não esteja presa).

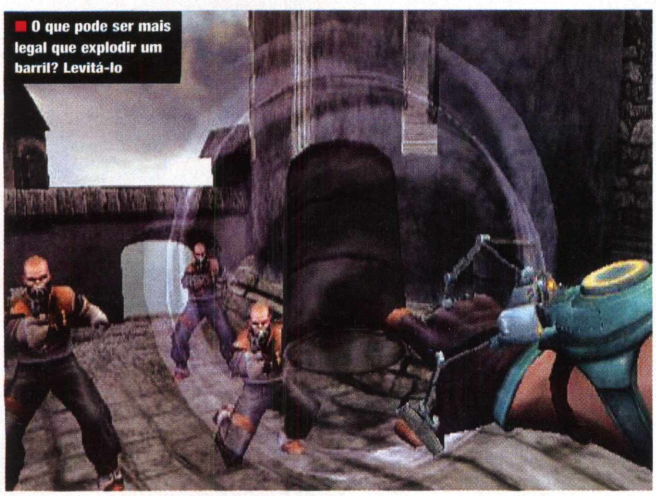
Mas é a opção de criação de mapas de *Future Perfect* que dá ansiedade para que chegue logo o lançamento. De arenas espaçosas ideais para duelos sniper a áreas lotadas de obstáculos onde os foguetes reinam soberanos, você pode criar o campo de matança Multiplayer de seus sonhos. E detonar todos que resolverem se arriscar nele.



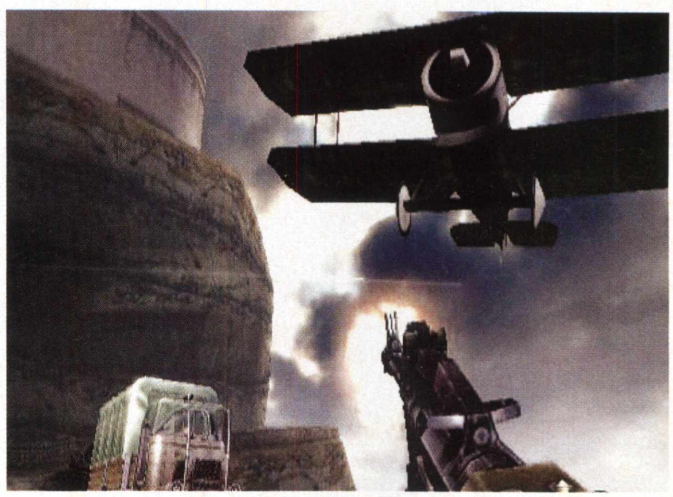
Timecop

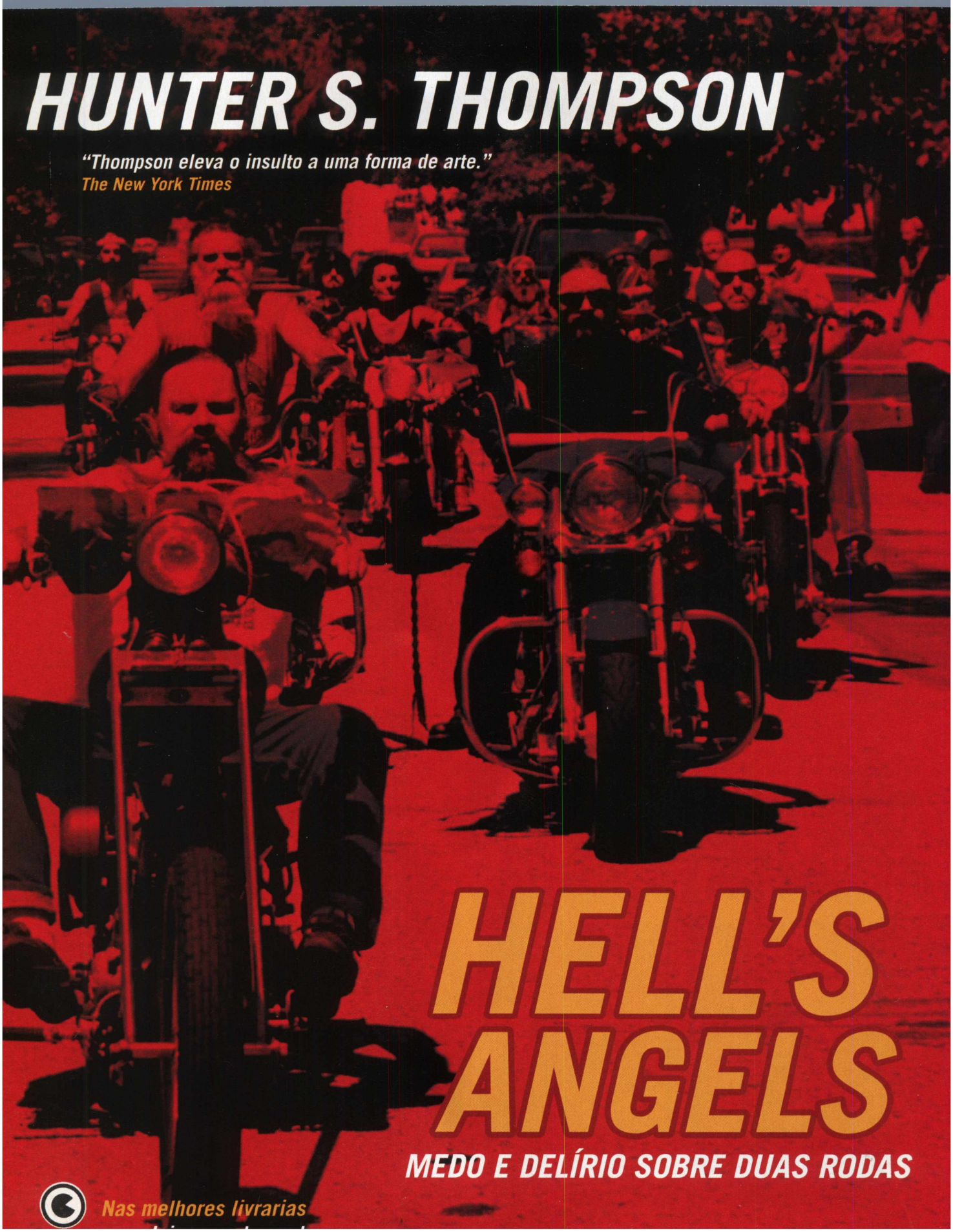
De Volta para o Futuro

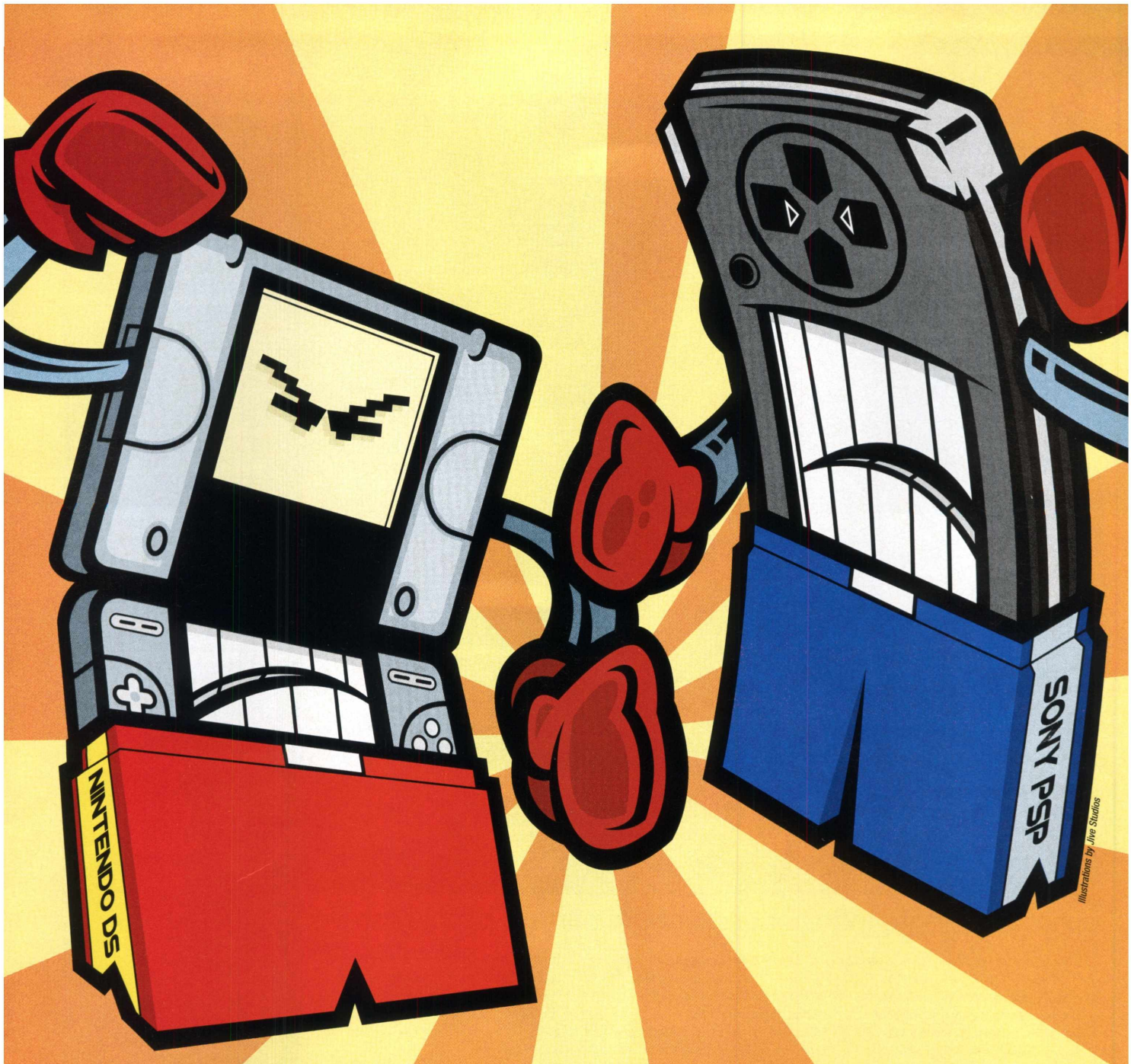
O Modo History de *Future Perfect* promete uma jornada para os viajantes do tempo mais memorável do que nos jogos anteriores da série. Você joga ao lado de versões passadas e futuras (a la Van Damme em *Timecop*) enquanto tenta impedir paradoxos. Aspirinas não inclusas.



O que pode ser mais legal que explodir um barril? Levitá-lo




HUNTER S. THOMPSON
"Thompson eleva o insulto a uma forma de arte."
The New York Times
HELL'S ANGELS
MEDO E DELÍRIO SOBRE DUAS RODAS
Nas melhores livrarias



Illustrations by Jive Studios

MANO-A-MANO

Dois novos portáteis poderosos – o Nintendo DS e o Sony PSP – preparam-se para o combate corpo-a-corpo. Quem sairá vencedor?

Como Galvão Bueno diria, é uma luta de proporções épicas: de um lado, a Nintendo, a experiente veterana e campeã absoluta por 15 anos no mercado dos videogames portáteis. Do outro, a novata brigona Sony, líder incontestável do mercado de consoles domésticos. Ambas têm novos sistemas portáteis a caminho – o DS da Nintendo neste final de ano, o PSP da Sony no começo do ano que vem – fora as habilidades de conexão sem fio, as duas máquinas não poderiam ser mais diferentes. O DS usa cartuchos, o PSP, discos óticos. O DS tem uma tela sensível ao toque, o PSP tem uma alavanca analógica. O DS tem duas telas, o PSP roda filmes e música. O DS quer inovar, o PSP quer "tornar portátil" a experiência doméstica.

Algumas pessoas perceberam essas diferenças e dizem que as duas máquinas não vão realmente competir entre si. E em alguns aspectos, elas têm razão: aconteça o que acontecer, o público para games portáteis está destinado a crescer muito mais nos próximos anos.

Mas, pensando bem, ninguém tem lá muito tempo ou dinheiro para gastar jogando tantos novos games. Isso quer dizer que a maioria de nós comprará apenas um console portátil no ano que vem. "Muitos boxeadores entraram no ringue", nas hipotéticas palavras de Galvão Bueno, "mas há apenas um rei". E qual será ele? ➤

(Tamanho real)



Duas telas
A mais óbvia característica exclusiva do DS são suas duas telas de cristal líquido iluminadas (ainda bem!) e de três polegadas. A maioria dos demos que vimos tinham uma tela processando gráficos 3D enquanto a outra exibia um menu ou mapa 2D, mas a Nintendo diz que as duas também podem formar uma única tela gigante.

Tela sensível ao toque
A tela de baixo oferece sensibilidade ao toque, como se fosse um palmtop. Algumas utilizações que vimos incluem arrastar e mover cartas ou diferentes itens, virar e atirar em um jogo em primeira-pessoa, escolher personagens dando toques nele e digitar em um teclado virtual. Você pode usar seu dedo ou a caneta Stylus para interagir com mais precisão.

Microfone
O pequeno microfone acoplado na frente do DS pode ser usado para conversar com seus amigos em games Multiplayer sem fios, ou para títulos com reconhecimento de voz como *Hey You, Pikachu!* (Nintendo 64) e *Seaman* (Dreamcast).

Compatibilidade com o GBA
O DS traz duas entradas para cartuchos: uma em cima, para os cartuchos menores do DS, e uma embaixo, para games do Game Boy Advance. Você pode rodar todos os games do GBA no DS, mas os games mais antigos do Game Boy e Game Boy Color não irão funcionar.

Neste canto....

NINTENDO DS

Corajosamente indo aonde nenhum portátil jamais esteve

Duas telas, uma das quais é sensível ao toque. Um microfone embutido. Duas entradas para cartuchos. Conexões sem fio. Alguns fazem piada com a semelhança à antiga linha de portáteis Game & Watch da própria Nintendo, mas o DS é algo que o mundo dos games – portáteis ou não – jamais viu. E é este, como explica Shigeru Miyamoto, o criador do Mario, o ponto principal da nova máquina.

"Com todas essas características e capacidades, o DS não é um sistema que simplesmente pega os games que já vimos antes e acrescenta novas tecnologias ou gráficos melhores. É um sistema com o qual podemos ter novos estilos de games que nunca vimos antes", diz.

Miyamoto se apressa em acrescentar que, nem todo título do DS precisa redefinir completamente os videogames. Afinal de contas, o sistema também inclui as coisas de sempre: os velhos botões normais (quatro na frente, dois traseiros, Select e Start) e o familiar direcional em forma quadrada. "Só porque há duas telas, não significa que todos os games precisam usar duas telas", diz o produtor. "E nem todo jogo precisa ter capacidades sem fio, ou usar o reconhecimento de voz ou a tela sensível ao toque". A idéia, declara o gerente geral Takashi Tezuka, é que os criadores tenham muitas opções para inovar, se quiserem – opções que os concorrentes não podem oferecer. "Qualquer estilo de jogo possível no PSP será possível também no DS. Mas a recíproca não é verdadeira."

Falando em PSP, o que a Nintendo pensa da concorrência? Aparentemente, eles nem pensam; "Não prestamos muita atenção, para dizer a verdade", diz Tezuka. "Não achamos que ele irá concorrer com o DS, pois eles representam dois estilos diferentes de jogo". Além disso, a Nintendo tem muito em que pensar nesses poucos meses antes do lançamento do portátil. Quanto o sistema vai custar, por exemplo. Ou qual será a data de lançamento. Ou como será o design final do hardware (que *ainda está sendo* mexido, com apenas alguns pequenos ajustes previstos, como um orifício para segurar a Stylus). Até mesmo o nome verdadeiro do sistema não foi anunciado: Nintendo DS (assim como Nitro antes disso) é meramente um apelido. O nome verdadeiro será anunciado em breve, mas já dá para eliminar um nome famoso da lista de possibilidades. "Não vamos chamá-lo de Game Boy Alguma Coisa", diz Tezuka, "porque o DS não é uma expansão do Game Boy. É um sistema novo com capacidades inteiramente novas."

Provocação: "Qualquer estilo de jogo possível no Sony PSP, é possível no DS, mas a recíproca não é verdadeira"

—Takashi Tezuka, gerente geral da Nintendo



Muita gente notou a semelhança entre DS e os velhos portáteis Game & Watch

FICHA TÉCNICA

Data de Lançamento:
Oficial: final de 2004
Nosso palpite: novembro de 2004

Preço:
Oficial: "Mais de US$ 99, menos de US$ 300"
Nosso palpite: US$ 150 (por volta de R$ 500)

Mídia:
- Os cartuchos de DS têm metade do tamanho físico dos games de GBA – podem conter 1 gigabit (1/14 da capacidade da mídia do PSP)
- Roda games do DS e GBA

O que mais?
- Até 16 jogadores podem se conectar em um raio de nove metros (ou mais, dependendo da localização) ou conectar à internet, via Wi-Fi
- Inclui entrada para fones de ouvido (demorou!) e bateria recarregável
- Não funciona com o cabo link GBA-GameCube

OS GAMES PARA NINTENDO DS

A Nintendo mostrou pouquíssimos games para DS, e muitos deles apenas em vídeo. Entretanto, além dos títulos a seguir, eles exibiram mais ou menos uma dúzia de demos técnicos, cada um demonstrando idéias diferentes de como os criadores podem usar o DS. Em um deles, um pedaço de madeira é esculpido usando a Stylus na tela sensível ao toque; em outro, várias alavancas e medidores de um submarino, também são acionadas assim. Um demo particularmente interessante da Namco fazia com que o jogador usasse a Stylus para desenhar um Pac-Man, que depois ganhava vida e abria caminho pela tela na base da bocada. Aqui, estão alguns jogos que vimos na E3:

ANIMAL CROSSING DS



"...tá bom. Seu chapéu é legal. Verdade



Admita que você amou *Animal Crossing*. Todos amamos. A bizarra e inclassificável aventura do GameCube, que misturava amizade, coleção de insetos, decoração de interiores e caixinhas de música com formato fálico, mantinha entretido por meses até o jogador mais machão. O que vimos da nova versão DS não mostrava nenhum elemento novo de jogabilidade, mas o simples acréscimo de uma tela de toque abre muitas possibilidades. Use-a para digitar mensagens em um teclado virtual, desenhe em tecidos ou utilize-a como tela de inventário para uma maneira fácil e rápida de arrastar itens para seu personagem. As capacidades sem fio do DS também devem promover a felicidade Multiplayer. Será possível entrar online e baixar novas roupas, sons, visitar as vilas de seus amigos ou trocar cartas e outras porcarias colecionáveis, sem aquela bagunça de cartões de memória.



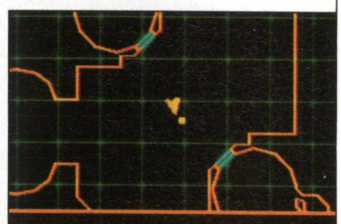
A tela de toque do DS pode ser usada para digitar ou desenhar padrões em tecidos



METROID PRIME: HUNTERS

Embora pareça o game mais legal de DS no papel, nosso teste com um demo bem cru deste novo *Metroid* nos deixou com um gosto amargo na boca. Ele definitivamente tem os gráficos mais impressionantes que vimos no DS – suaves, com ambientes bem trabalhados, que imitam muito bem aqueles de *Metroid Prime* para GameCube. O problema é o ridículo esquema de controle: deslize com a Stylus pela tela sensível ao toque para olhar ao redor, encostando aonde você quer atirar. Sua outra mão usa o direcional para andar e um dos botões traseiros para travar nos alvos.

O Multiplayer também não nos empolgou, e ouvimos dizer que o Single Player será mais parecido com ele (como em games mata-mata tipo *Unreal Championship*) do que com uma típica aventura *Metroid*. Vamos esperar que tudo mude bastante antes do lançamento.



A tela de cima é usada para exibir um mapa simples com os inimigos e itens





Hunters parece legal, mas o esquema de controle precisa de uma reformulação geral



NINTENDO DS: RESUMO DA ÓPERA

Vantagens:

- Roda games de GBA, o que lhe dá muitos jogos, logo de saída
- Games em cartuchos significam nada de loads e mais tempo de bateria
- A Nintendo dominou o mercado de portáteis por mais de 15 anos, conhecendo-o melhor do que ninguém
- A Nintendo é conhecida como a melhor produtora de games da indústria, e muita gente pagaria qualquer coisa para jogar um novo game *Pokémon*
- É possível jogar games Multiplayer com vários DSs, usando apenas um cartucho

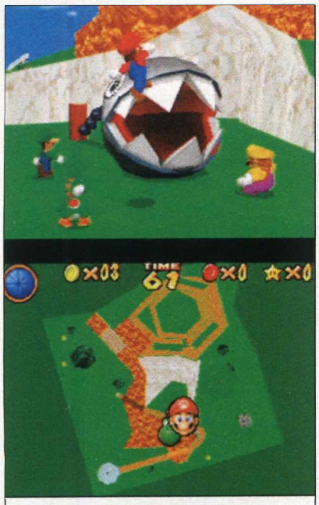




Desvantagens:

- Os botões são muito pequenos (e não proporcionam a mesma satisfação do GBA). A falta de uma alavanca analógica é um passo atrás nos games 3D
- Cartuchos, também significam qualidade inferior de som e menos espaço para diálogos e vídeo
- É meio feio e grande demais – não vai ganhar nenhum concurso de beleza, a não ser que "pequenos ajustes" sejam feitos
- A tela sensível ao toque parece suscetível a arranhões, especialmente quando você esfrega uma Stylus nela o dia inteiro (a Nintendo diz que está trabalhando em uma solução)

OS GAMES PARA NINTENDO DS (CONT.)



SUPER MARIO 64X4

Conhece este aqui? A atualização do game para N64 parece não se desviar muito do original, exceto por duas novidades: você pode alternar a qualquer momento entre quatro personagens (todos com habilidades diferentes) e competir para pegar mais estrelas no modo Multiplayer. O demo estava bom, mas sentimos falta de um controle analógico para mover o Mario.



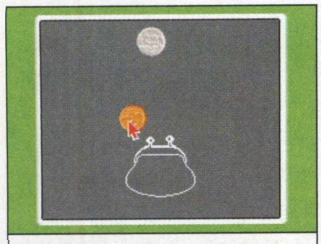
MARIO KART DS

Esqueça as duplinhas de *Double Dash!!* Este *Kart DS* derrapa para um tempo de corridas mais simples, parecidas com as da versão para N64. As únicas diferenças são o mapa, as posições e outras informações exibidas na segunda tela, além do atrativo do Multiplayer sem fios para oito jogadores. Mais algo de novo? Nada. Porém isso não nos deixa com menos vontade de jogá-lo.



PICTOCHAT

Eleito como "melhor game para ser confiscado pelo professor", *PictoChat* é uma maneira hi-tech de passar bilhetes e não um game propriamente dito. Use a Stylus para digitar no teclado ou desenhar, depois mande sua "arte" para um amigo ou amigos via Wi-Fi. Outros "jogadores" mandam mensagens na tela de cima, e aí você pode modificá-las e reenviá-las.



WARIOWARE DS

É simples. É bacana. É um monte de testes de reflexo e sincronia para jogadores com memória curta. A micro-diversão de *WarioWare DS* foi a melhor utilização da Stylus que vimos; balance-a como uma espada e bata-a em vegetais na tela de toque, coloque trocados em um porta-moedas ou dê uma boa coçada nas costas do Wario. Perfeito.

+ GAMES PARA DS:

- ***Dragon Ball Z*** (Banpresto)
- ***Dynasty Warriors*** (Koei)
- ***Final Fantasy: Crystal Chronicles*** (Square Enix)
- ***The Legend of Zelda*** (Nintendo)
- ***Mega Man Battle Network*** (Capcom)
- ***Need for Speed Underground*** (EA)
- ***Nintendogs*** (Nintendo)
- ***Sonic DS*** (Sega)



NOVO SUPER MARIO BROS.

Mario: italiano, salva princesas, gosta de cogumelos, blá, blá, blá; um cara bem conhecido. Mas esta nova aventura DS é um game, cujo criador de Mario, Shigeru Miyamoto, não está comentando muito. Não sabemos nem quando será lançada (mas como ele não estava jogável, é pouco provável que seja lançado junto com o DS). Parece um clássico game de plataforma 2D – canos de teleporte, moedas, bolas de fogo e tudo o mais. Só que desta vez, Mario e seus inimigos estão em 3D, eles têm mais movimentos (o superpulo rápido e invertido) e os inimigos podem consumir cogumelos para ficarem maiores. Sem problema: Mario pode ficar gigante como a tela e rasgar fases inteiras. A segunda tela do DS não foi usada no vídeo que vimos, mas Miyamoto explicou que alguns games não usam todas as características especiais do portátil.

COMENTÁRIOS DA LUTA

As primeiras impressões da equipe EGM sobre o Nintendo DS:

Mark: Tenho a sensação de que muitas pessoas ficaram empolgadas demais com o DS. Eu quero saber onde estão os games que realmente fazem uso das duas telas? Eles precisam mostrar o porquê que uma tela sensível ao toque é uma idéia brilhante.

Shane: Admito que a funcionalidade da tela dupla e do painel de toque ainda não foi totalmente mostrada, mas quase todos os criadores com quem conversei não agüentam esperar para testá-lo. E ele será mais barato que o PSP.

Shoe: Tem tudo a ver com o potencial. O design do DS é único, o que significa que nos dará experiências que nunca nem pensamos antes.

Demian: Telas de toque não são novidade. Quantos jogos bons de palmtops você já jogou? A novidade aqui são as duas telas, e embora ainda seja cedo, não as vi fazendo nada demais. Então não tenho que apertar Start para ver o mapa? Pô, obrigado! Até agora, estou mais empolgado com a conexão Wi-Fi.

Shoe: Exemplo horrível. Os verdadeiros criadores de games não estão ocupados em tirar vantagens das funções de palmtop. Mas ponha um DS nas mãos de Hideo Kojima ou Shigeru Miyamoto e veremos a magia da inovação.

Pablo: A Nintendo está muito preocupada em inovar de verdade, e não pode errar dessa vez. Duvido que eles coloquem no mercado algo pouco interessante. Acho que eles não mostraram tudo o que podiam ainda... o melhor está por vir.

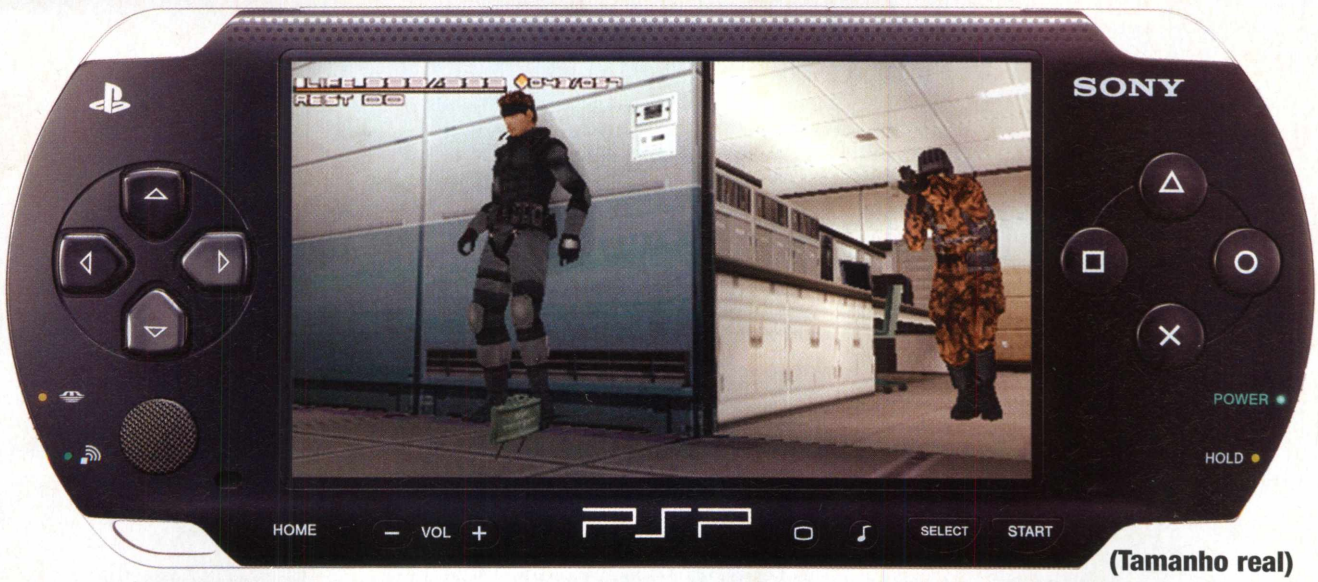
Mark: Mas o lançamento é em breve e todo mundo só fala de "potencial" e não de games de verdade! O DS não tem preço, data de lançamento e quase nenhum jogo! Alguém mais acha que ele não sairá no fim do ano?

Shane: Acho que ele vai sair perto do Natal. A Nintendo não tem medo de lançar um sistema com poucos games. Lembra do Nintendo 64?

Shoe: E o PlayStation 1? Ele não foi lançado com nada inovador, mas tinha potencial suficiente para transformá-lo em um dos sistemas mais bem sucedidos de todos os tempos. O DS não precisa mostrar suas cartas agora. Ele tem muito tempo ainda para nos mostrar do que é capaz

Pablo: Ainda acho que o visual está esquisito demais...

Jen: A Nintendo fez o DS ser grande e desajeitado para que daqui a um ano eles possam nos forçar a comprar o DS-SP, por apenas o dobro do preço!➤



(Tamanho real)



■ O drive UMD fica na parte de trás

Controle
Todos os botões do controle do PlayStation estão aqui (mas apenas dois traseiros), além de um direcional digital e uma alavanca analógica. Opiniões sobre essa alavanca vão de excelente a regular, porém alguns disseram que ela não tem o mesmo alcance de movimentos do Dual Shock para PS2..

Tela grande
A primeira coisa que se nota no PSP é a grande tela de 4.3 polegadas. A qualidade de imagem era ótima nos consoles que vimos rodando vídeos, e a proporção 16:9 significa que os filmes não precisarão ser convertidos para caberem na tela.

Expansão
Uma porta USB permite que o PSP se conecte a todos os tipos de aparelhos, câmeras digitais, computadores e até o seu PS2. A Sony já mostrou protótipos que usam a interface, como teclados, câmeras e um GPS. Saves de games e outros dados podem ser armazenados e transferidos para cartões de memória que entram na abertura lateral.

FICHA TÉCNICA

Data de Lançamento:
Oficial: começo de 2005
Nosso palpite: março de 2005

Preço:
Oficial: "Por aquilo que oferecemos, será um bom preço"
Nosso palpite: US$ 300 (mais ou menos R$ 1000)



Mídia:
- Os novos UMDs (Universal Media Discs) têm aproximadamente 2.5 polegadas de diâmetro. Podem armazenar até 1.8GB (14 vezes a mídia do DS) e serão usados para games, filmes e música



O que mais?
- A opção Wi-Fi permitirá que usuários do PSP entrem em rede com outros PSPs e se conectem à internet para jogar online e utilizar outras aplicações similares
- Porta USB 2.0, interface de infravermelho e abertura para cartão de memória
- Acessórios previstos incluem uma bateria externa, fones de ouvido com controle remoto e microfone

E neste canto...

SONY PSP

Será que a Sony pode fazer pelos portáteis o mesmo que fez pelos consoles domésticos?

Se há mesmo uma briga pelo título de campeão dos portáteis acontecendo, esqueceram de contar para Kaz Hirai. Pergunte ao executivo-chefe da Sony CEA, se ele está preocupado com o lançamento do novo PlayStation Portátil (PSP) no ano que vem, meses após o lançamento do DS da Nintendo. Ele não está nem aí.

"Eles podem lançar antes, depois ou no mesmo dia que a gente; essa é uma decisão da Nintendo. Já vimos todos os tipos de variáveis no passado: o Saturn saiu antes do PlayStation, o Nintendo 64 depois; o Dreamcast antes do PS2, o Xbox depois...". Hirai pode estar falando de datas, mas sua lista de sistemas domésticos derrotados tem uma clara implicação: vencemos eles antes, iremos vencê-los novamente.

A filosofia por trás do PSP não é redefinir os games como o DS: é apenas recriá-los, só que desta vez, para viagem, ou "para levar a moderna experiência 3D em consoles para uma plataforma móvel", nas palavras de Hirai. O design do sistema reflete esse objetivo, ficando próximo dos controles do console doméstico da Sony (com dois botões traseiros, Triângulo, Círculo, Quadrado, X, um direcional digital e até uma pequena alavanca analógica) para facilitar a transição entre games do PS2 e PSP tanto para empresas quanto para jogadores. O sistema também pode tirar vantagem do jogo online, com tecnologia sem fio (Wi-Fi) que permite conexão à internet ou rede local com outros PSPs para partidas Multiplayer.

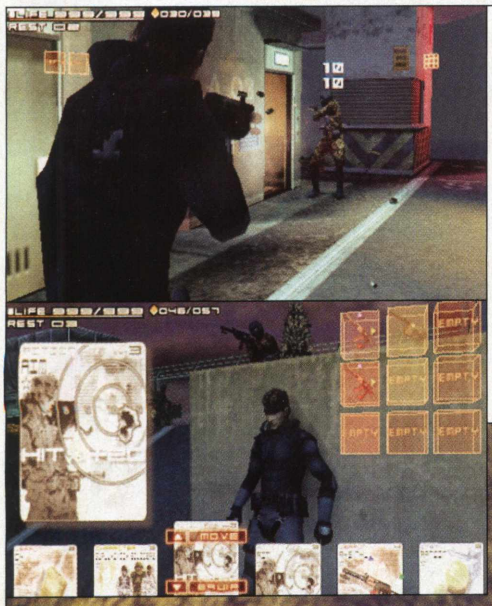
Embora Hirai admita que "games – ótimos games – sejam a aplicação mais importante do PSP", o novo portátil oferece muito mais do que apenas jogar *Metal Gear* no busão. O disquinho UMD do PSP pode armazenar áudio de alta qualidade ou filmes com qualidade próxima ao DVD. A Sony está prevendo que esse novo formato se tornará um padrão, terminando por se incorporar a outros aparelhos. A empresa já está insinuando outras aplicações para o PSP, incluindo download de músicas online. Outras possibilidades são: navegação na internet, funções de palmtop (agenda, calendário etc) e conexão com PS2 ou PC. E com o infravermelho, talvez você possa até mesmo usá-lo como controle remoto de Home-Theater. "Eu o chamaria de videogame portátil", diz Hirai, "mas com muitas capacidades diferentes para expandí-lo, para além dos games".

Provocação: "O DS parece uma extensão daquilo que eles já fizeram—Game Boy, Game Boy Advance—o que me diz que ele é para um público mais velho"

—Kaz Hirai, executivo-chefe da Sony CEA

OS GAMES PARA PSP

Embora tenhamos visto vários vídeos de diferentes games para PSP, a Sony não soltou telas de nenhum jogo (exceto algumas de *Metal Gear Ac!d*), daí a péssima qualidade das imagens que você vê aqui, que foram capturadas de monitores na E3 2004. Também vale lembrar que, enquanto alguns games estavam rodando em hardware de PSP em desenvolvimento, outros eram na verdade imagens modificadas ou geradas direto no PS2, ou "aproximações" de como os games vão parecer no PSP. Por isso, não seja muito crítico com as imagens das próximas páginas: elas não retratam a realidade. Mas a gente faz qualquer coisa para alegrar os leitores.



METAL GEAR AC!D

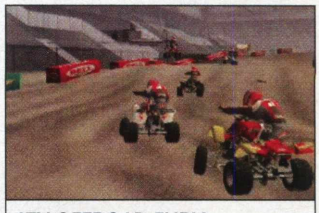
Sejamos honestos. Quando percebemos que a versão PSP de nossa série favorita de espionagem não seria um game de ação, começamos a pensar se *Ac!d* não seria uma referência a todas as drogas que eles tomam na Konami. "*Ac!d* é um game de estratégia em turnos", diz Hideo Kojima, criador de *Metal Gear*, que está trabalhando no projeto apenas como supervisor. Como choramos muito com essa decepcionante notícia, Kojima tentou nos acalmar. "Definitivamente haverá uma história, armas, itens e coisas assim. É provável que a maioria dos personagens de *MGS1, 2 e 3* estejam nele". Continuamos a chorar. "Os caras que estão trabalhando em Ac!d formam uma equipe jovem, portanto ele será um *Metal Gear* estiloso, diferente de meus games [risos]". Nós não rimos, mas Kojima nos deu algo para abrir o apetite. "Visualmente, ele vai estar tão bonito quanto *Metal Gear* no PS2." Então tá.



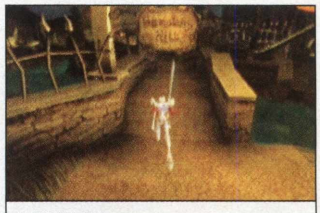
Nem mesmo Solid Snake está a salvo da nova onda de games de cards



APE ESCAPE



ATV OFFROAD FURY



MEDIEVAL



TALES OF ETERNIA

SONY PSP: RESUMO DA ÓPERA



Vantagens:

- A mídia em discos pode armazenar filmes inteiros ou áudio de excelente qualidade e custa muito menos que um cartucho. O que significa áudio e vídeo melhores para os games
- A alavanca analógica é obrigatória para muitos games 3D, como nos ensinou a experiência com o primeiro controle de PlayStation
- Design lindão: insinuante e sexy, o PSP será o objeto de desejo dos fetichistas por bugigangas
- Amplo apoio de licenciadas; assim como em seus consoles, a Sony não está tentando fazer todos os jogos sozinha. Alguns grandes criadores da indústria já estão a bordo, como a EA e a Konami



Desvantagens:

- A mídia em discos também significa menor vida útil para a bateria, embora a Sony afirme que o sistema vai agüentar perto de dez horas rodando games, oito horas de música ou duas horas e meia de filmes
- Vai quebrar? A Sony não tem o melhor histórico no que diz respeito a hardware confiável. Além do mais, drives óticos tendem a quebrar facilmente
- Custo: embora a Sony não tenha mencionado nada a respeito de preço, a maioria dos analistas espera que ele saia por US$ 300, com o preço caindo gradativamente

OS GAMES PARA PSP (CONT.)



DARKSTALKERS CHRONICLES



DYNASTY WARRIORS



RIDGE RACER



SPIDER-MAN 2



TONY HAWK'S UNDERGROUND 2



TWISTED METAL WORLD TOUR



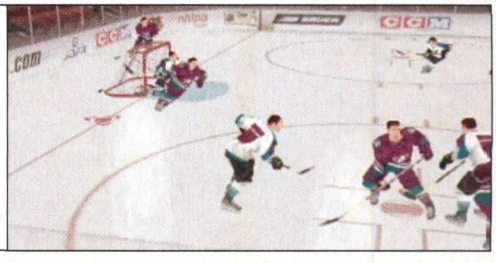
WIPEOUT PURE



STICKY BALLS

OS GAMES PARA PSP:

- ***Armored Core: Formula Front*** (From Software)
- ***Devil May Cry*** (Capcom)
- ***Fighting Spirits*** (Sony)
- ***Gran Turismo 4: Mobile*** (Sony)
- ***Hot Shots Golf*** (Sony)
- ***Need for Speed Underground*** (EA)
- ***NFL Street*** (EA)
- ***NBA Street*** (EA)
- ***NHL FaceOff 2005*** (Sony) ➤
- ***Syphon Filter: Logan's Shadow*** (Sony)
- ***Tales of Eternia*** (Namco)
- ***Tiger Woods PGA Tour*** (EA)
- ***Viewtiful Joe*** (Capcom)



COMENTÁRIOS DA LUTA

As primeiras impressões da equipe EGM sobre o Sony PSP:

Mark: Ouvi pessoas falando do PSP como "apenas mais potência", como se isso fosse algo ruim. O GBA também era "apenas mais potência". Além do que, nunca houve um portátil que fizesse justiça aos games 3D, sem falar em rodar filmes e música. Isso é mais do que suficiente para me deixar amarradão.

Shoe: Você fica animado só com isso? Parece com o PS1, quando as coisas começaram a virar 3D; todo mundo ficou doido. Acho que no início veremos muitos games preocupados em mostrar que um portátil pode fazer 3D. Não veremos as coisas realmente boas durante algum tempo. Estou mais empolgado com o design do PSP – é uma beleza, com uma tela grande e nítida.

Shane: É um negócio bonito mesmo, mas acho que toda essa belezura terá um preço alto: US$ 300. Ainda assim, acho que o PSP vai ser um sucesso, embora gostaria de ter visto alguns jogos melhores. O *Metal Gear* me pareceu idiota, e novas versões de *Medieval*, *Twisted Metal* e *Ridge Racer* me fizeram sentir como se eu estivesse de volta a 1997.

Crispin: Shane tem razão. Pense em todos os bons games portáteis que você já jogou, a Nintendo fez a maioria deles. Será que os criadores que nunca trabalharam em games portáteis vão acertar a mão no PSP?

Mark: Na verdade, acho que essa é uma grande vantagem do PSP. Os portáteis da Nintendo sempre ofereceram apenas games da Nintendo ou jogos para crianças por causa da maneira como eles conduzem os negócios e pelo formato de cartuchos. Com o PSP, talvez tenhamos alguns jogos para a galera que curte outro tipo de game.

Pablo: Fico imaginando que a Sony vai aproveitar para lançar versões portáteis de seus principais clássicos, assim como a Nintendo fez com o GBA. Será bacana curtir alguns favoritos a qualquer hora e em qualquer lugar.

Demian: Eu só queria entender essa fascinação da Sony em tentar lançar novos formatos de mídia. Parece que o PSP também terá outros periféricos legais, como o GPS. Para quando você se perder no mato.

Crispin: Ou uma tampa para proteger a tela. Enquanto isso, terei que guardar o meu dentro de uma meia. ➤

PALAVRA DE QUEM SABE

Os maiores nomes da indústria de games dão suas opiniões e contam os planos para o DS e o PSP



"Estou muito interessado no Nintendo DS. Mas pode ser que ele não seja muito bom para jogos de ação. Não pude me enxergar mirando em inimigos com uma Stylus em *Castlevania*. Talvez você pudesse se mover com o dedo, mas **isso deixaria a tela engordurada**! Imagine um garoto comendo e depois jogando. Sim, é muito interessante, mas pode ser difícil fazer algo que realmente utilize a tela de toque."

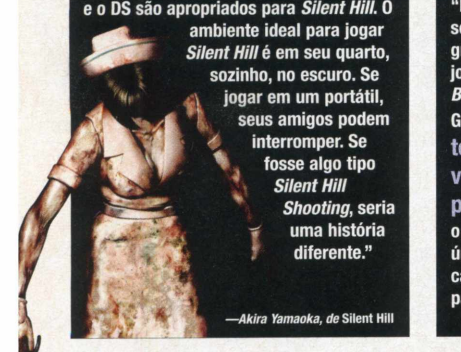
—*Koji Igarashi, de* Castlevania

(Nota do editor: Igarashi nos disse depois, que planeja fazer um novo Castlevania *para o DS, com um sistema de jogo similar a* Castlevania: Aria of Sorrow *(GBA), assim que descobrir como fazer uso da tela de toque.)*



"**A Nintendo me pediu para fazer um Super *Monkey Ball*** para o Nintendo DS, e eu estou bem interessado em fazê-lo."

—*Toshihiro Nagoshi, criador de* Super Monkey Ball



"**Estou muito impressionado com a tecnologia do painel de toque do DS** — Espero produzir algo com isso. Mas não estou certo se o PSP e o DS são apropriados para *Silent Hill*. O ambiente ideal para jogar *Silent Hill* é em seu quarto, sozinho, no escuro. Se jogar em um portátil, seus amigos podem interromper. Se fosse algo tipo *Silent Hill Shooting*, seria uma história diferente."

—*Akira Yamaoka, de* Silent Hill

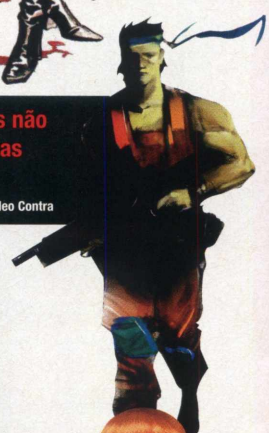
"Minha primeira impressão sobre o PSP é de que ele tem gráficos incríveis e de que os jogadores adorariam jogar *Baten Kaitos* (o RPG de GameCube) nele. **Mas temo duas coisas: a vida útil da bateria e o preço.** No DS, a tela dupla e o painel de toque são bem únicos. Um *Baten Kaitos* de cards funcionaria bem com o painel de toque."

—*Shinji Noguchi, de* Baten Kaitos'



"Vejo muito potencial no Nintendo DS, **mas não tenho certeza se saberia fazer todas suas opções funcionarem.**"

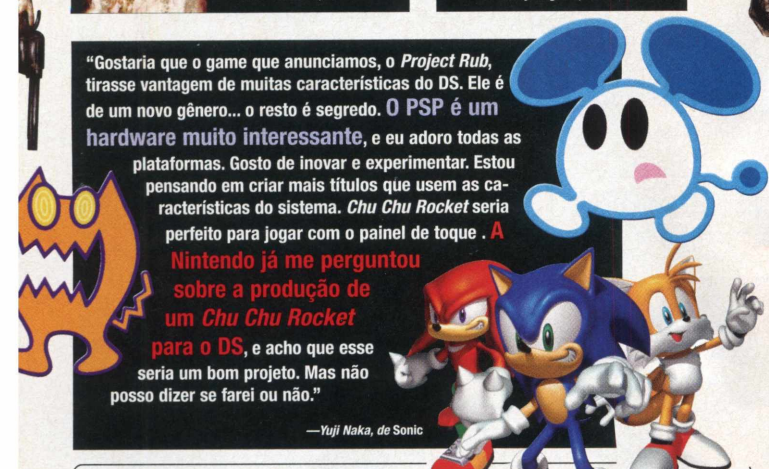
—*Nobuya Nakazato, de* Neo Contra





"Estou interessado no PSP e no DS, pois **são dois sistemas totalmente diferentes.** Com o DS, acredito que seria muito difícil utilizar o painel de toque como parte do jogo. Ele pode servir como interface para digitação, mas seria difícil usá-lo como parte da jogabilidade."

—*Yasumi Matsuno, de* Final Fantasy XII



"Gostaria que o game que anunciamos, o *Project Rub*, tirasse vantagem de muitas características do DS. Ele é de um novo gênero... o resto é segredo. **O PSP é um hardware muito interessante**, e eu adoro todas as plataformas. Gosto de inovar e experimentar. Estou pensando em criar mais títulos que usem as características do sistema. *Chu Chu Rocket* seria perfeito para jogar com o painel de toque . **A Nintendo já me perguntou sobre a produção de um *Chu Chu Rocket* para o DS**, e acho que esse seria um bom projeto. Mas não posso dizer se farei ou não."

—*Yuji Naka, de* Sonic



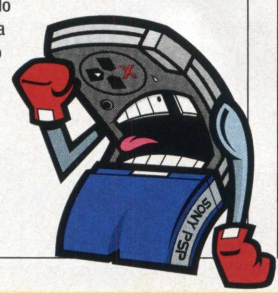
"Meu desafio atual é produzir o melhor game portátil que existe. Perguntei a mim mesmo qual era o melhor: PSP ou Nintendo DS? Todo mundo está falando sobre isso. Baseado em meu histórico de jogo, já julguei a questão: Nintendo. **Não há dúvidas, será o Nintendo DS.** Ainda não sei se usarei o painel de toque e ambas as telas, mas vou lhe passar uma informação secreta: há uma grande fã da Nintendo trabalhando comigo... minha filha!"

— *Tomonobu Itagaki, de* Dead or Alive *e* Ninja Gaiden

O VEREDITO

Muito cedo para escolher um vencedor? Lógico. Qualquer sistema vive e morre com os jogos que rodam nele, e ainda não temos idéia de como serão os games do lançamento do DS e do PSP (muito menos a qualidade dos títulos futuros). Mas isso não nos impede de formar uma meia-opinião sobre o assunto. Perguntados sobre qual portátil é o seu preferido, baseado naquilo que viram e ouviram, **sete de treze membros da equipe da EGM Brasil elegeram o Nintendo DS como futuro objeto de desejo.** Vitória apertada....





"Com o PSP, você pode ouvir músicas, assistir filmes, jogar games – acho que vai ser algo bem estiloso que os jovens vão curtir. **Ele será o próximo Walkman.** Acho que os jovens vão comprá-lo e curtir bastante, pois a juventude atualmente gosta de telefones celulares. O DS introduz um novo estilo de jogo, o painel de toque e duas telas. Acho que ele proporcionará a diversão que apenas um console de videogame pode proporcionar. E os dois sistemas são direcionados a públicos totalmente diferentes, e eu acho isso bom. Provavelmente não farei um Metal Gear Solid para o DS, pois acho que **ele está destinado a um público mais jovem.** Já com o PSP, acredito que é o público perfeito – é por isso que estamos fazendo *Metal Gear Acid*.

— *Hideo Kojima de* Metal Gear Solid



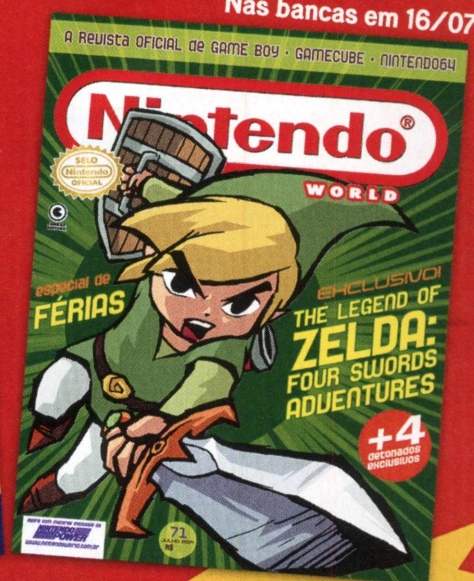
A CONRAD É MAIS GAMES EM TODAS AS PLATAFORMAS!

Nas bancas em 12/07



A guerra dos portáteis: PSP X DS!

Nas bancas em 16/07



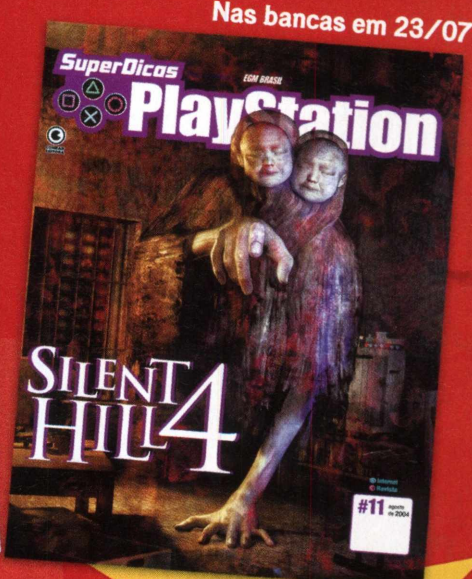
Especial de férias!

Nas bancas em 06/07



GUIA EGM: 100 páginas só de dicas e detonados!

Nas bancas em 23/07



Silent Hill 4: estratégia completa!

CONRAD EDITORA

Peça ao seu jornaleiro
www.gameworld.com.br

reviews

como funciona

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

NOSSA FILOSOFIA DE AVALIAÇÃO

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

0-4.5 RUIM	5.0-6.5 MÉDIO	7.0-10 BOM

NOSSOS SELOS



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



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



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



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



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



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

JOGO DO MÊS



Há quanto tempo um game de corrida não leva o título de melhor game do mês? Eu não lembro. Mas *Rallisport Challenge 2* (Xbox) merece cada nota que recebeu de nossa equipe. Puro realismo e velocidade máxima, exclusividade do console do Bill Gates. Outro que se deu bem foi Vin Diesel e seu *The Chronicles of Riddick*, também só para Xbox. Será coincidência?

índice

61 Erinia
62 Midnight Nowhere
63 Lords of the Realm III
64 Van Helsing
65 Shrek 2
65 Serious Sam: Next Encounter
66 Front Mission 4
66 Bujingai: The Forsaken City
67 World Tour Soccer 2005
68 Onimusha 3: Demon Siege
70 Transformers
70 Rallisport Challenge 2
72 The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay
74 The Legend of Zelda: Four Swords Adventures
76 Mario Golf: Advance Tour
77 Classic NES

pág. 61 **Erinia**



pág. 64 **Van Helsing**



pág. 65 **Shrek 2**



pág. 67 **World Tour Soccer 2005**





Lembra quando falaram que o saci não existia? Então, era mentira

PC

ERINIA

Um MMORPG com a cara do Brasil

RENATO: Já faz um bom tempo que jogo MMORPGs, e sempre me perguntei quando esses games seriam lançados aqui. Afinal, jogar em servidores fora do Brasil e pagar em dólar não é nada divertido. E para minha surpresa, surge um game 100% nacional, com qualidade superior a muita coisa gringa.
A idéia de misturar elementos folclóricos a uma aventura medieval cativa mais do que pode parecer. Enfrentar um saci ou um homem do saco pode ser muito mais interessante do que bater em dragões. *Erinia* é focado em quem já está acostumado a jogos do estilo, mas os iniciantes não irão sentir dificuldades: a curva de aprendizado é gradual e é bem fácil conseguir ajuda de outro jogador. *Erinia* é um grande título, que merece a sua atenção. Ele tem apenas dois problemas, que segundo a Ignis devem ser resolvidos em breve: o jogo tem um lag (atraso da resposta do game) bem alto. Isso é o maior vilão de qualquer MMORPG e deve ser urgentemente trabalhado, pois compromete a diversão. O segundo é a falta de um mapa. Existe um no site oficial, mas não é a mesma coisa. É preciso saber para onde se está indo, e só uma bússola não é o suficiente. Corrigidos isso, receberia nota ainda maior.

ERIC: Analisar um MMORPG não é uma das tarefas mais simples. Afinal, estes são jogos em constante evolução. Um erro encontrado hoje pode não estar mais lá depois do próximo update, enquanto novos problemas podem aparecer. A saída é estabelecer um quadro comparativo com os MMORPGs de maior sucesso no mercado. *Erinia* se parece bem com a maioria dos jogos do gênero. Logo de início, você cria seu personagem, escolhendo sexo, cortes de cabelo e habilidades. E basta por os pés no continente de Tuorhenge para perceber as diferenças. O maior atrativo de *Erinia* é a possibilidade de encarar bichos da nossa mitologia, como sacis e curupiras. Apesar da interface simples (basta um clique do mouse para se mover, atacar ou conversar), há vários problemas que poderiam ser resolvidos. Faltou um mapa para não se perder nos campos vastos, além da opção de aumentar a janela de diálogo para não se perder nas conversas. Falta ainda as descrições de cada habilidade e dos equipamentos, além de classes ou profissões com capacidades específicas. Seria interessante ter um "capitão do mato", capaz de encontrar ervas, misturá-las e fazer potes, ou um "pai de santo", capaz de invocar os poderes de seus santos. *Erinia* pode não ser perfeito, especialmente para um veterano. Mas este é um jogo que tem potencial, à altura dos produzidos nos States e que vai agradar aos marinheiros de primeira viagem. Embora ainda não possa ser comparado a *Final Fantasy XI* ou *Ragnarok Online*, ele vem evoluindo a passos largos. Quem sabe um dia não veremos *Erinia* nas páginas da EGM gringa?

THÉO: Fazer o review de um (bom) jogo nacional é sempre um prazer, mas requer atenção, principalmente para evitar o uso de "dois pesos e duas medidas". *Erinia*, nosso primeiro MMORPG, é um caso típico, viabilizado pela Ignis Games com tecnologia desenvolvida em terras tupiniquins. Naturalmente, *Erinia* não se compara a um *Star Wars Galaxies* ou a um *EverQuest*, mas sinto-me honrado em anunciar, sem demora, que temos um MMORPG de qualidade. Não se deixe influenciar pela pancadaria frenética do início: *Erinia* melhora continuamente com o tempo. As missões, variadas e estimulantes, aproveitam sobremaneira a mistura de cenário medieval com folclore nacional e não subestimam sua inteligência. Há opções de treinamentos, magias, armas e NPCs dentro da gigantesca Tuorhence. Os gráficos e a trilha sonora estão longe da perfeição, mas as principais deficiências ficam mesmo na jogabilidade (bugs!). A movimentação irrita qualquer um, ainda mais quando o personagem não obedece ou "trava" em obstáculos pelo caminho, quando seria simples desviar. O pouco prático dispositivo de chat clama por mudanças. Um mapa dentro do jogo faz muita falta, assim como um sistema eficiente para as "parties". Pelo menos a Ignis se comprometeu a implementar isso em futuras expansões.
Para fãs ou principiantes nesse vasto universo, *Erinia* é ideal - com a vantagem de estar em português e repleto de jogadores brasileiros..

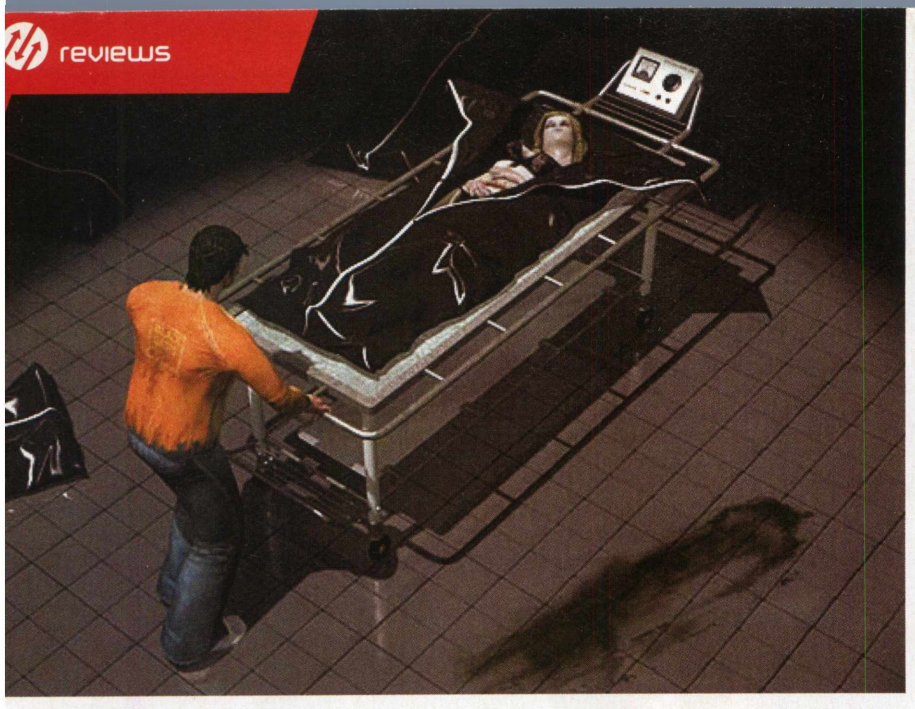
Pagando para jogar
Se é que você não sabe, Erinia é um game grátis, ou seja, você não paga nada para instalá-lo em seu computador. Você pode baixá-lo no site erinia.com.br ou ainda usar o CD encartado na edição 26 da EGM Brasil. Você pode experimentar a brincadeira por duas semanas, sem pagar nada.
Se curtir e quiser jogar para valer, precisará pagar uma taxa mensal de R$ 14,90, através de cartão de crédito, débito em conta ou boleto bancário. Para quem preferir, há planos trimestrais e semestrais.

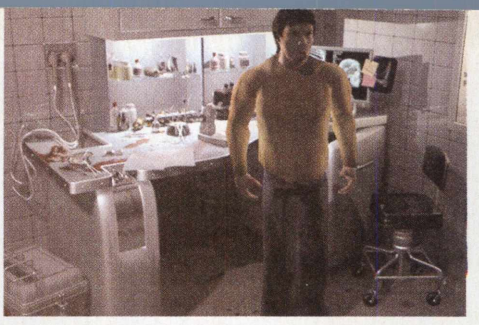
RENATO	ERIC	THÉO
8.5	7.0	7.5

PRODUTORA: Ignis Games
DESENVOLVIDO POR: Ignis Games
JOGADORES: ilimitados

www.erinia.com.br

O MELHOR: encarar o homem do saco e dizer "Quero ver quem vai jogar quem no rio"
O PIOR: se os Gogós fossem chamados de Goblins ou Kobolds, ninguém notaria
ECONOMIZE A MESADA: são só R$ 14,90 por mês







Só desgraceira e nenhuma enfermeira gostosa...

PC

MIDNIGHT NOWHERE

Isso sim é game com humor negro

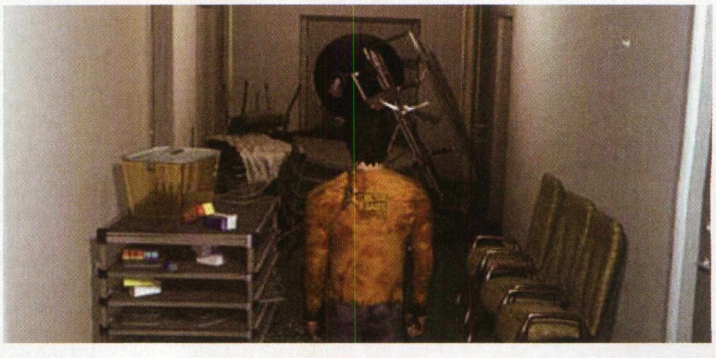
THÉO: Pânico. A fictícia cidade de Black Lake sofre com a ação de um assassino em série e os cadáveres não param de surgir. Mesmo com a intervenção da polícia e do exército, o maníaco continua à solta. Seu personagem de nome suspeito, Sergey (sim, *Midnight Nowhere* veio da Rússia), acorda dentro de um saco de necrotério, sem lembrar de nada, inclusive de como foi parar lá. O "interessante" é que o cara mal sai dessa situação mórbida e já faz piadas com tudo o que vê pela frente, inclusive com cadáveres. Haja sarcasmo. E isso só piora com o desenrolar da desconexa trama.

Midnight Nowhere é um adventure daqueles em que você passa boa parte do tempo vasculhando os cenários atrás de itens e pistas e conversando com gente estranha. Alguns enigmas são oferecidos vez ou outra, também. Na hora de vasculhar é que as coisas ficam complicadas, pois achar itens pelo cenário é uma tarefa para olhos de águia: muitos foram desnecessariamente "camuflados", e não é raro algo passar despercebido. Aí, você simplesmente "encalha". Por custar R$ 39, estar totalmente em português e ser uma das poucas opções atuais de adventures no mercado, vale uma olhadinha.

ALBERTO: Você acaba de abrir o zíper do saco em que estava e não tem idéia de como foi parar nesse lugar que mais parece um necrotério. Para variar, a sala está trancada e o que lhe resta é tatear para descobrir um jeito de sair. Assim começa *Midnight Nowhere*, da produtora russa Saturn Plus, que poderia ser um ótimo game de suspense com cenários intrigantes se não fosse a dublagem em português do misterioso herói. *Ponto negativo também para* o estranho senso de humor do game, que faz piada com lenhadores (?) e outras de gosto bastante duvidoso sobre gente morta e mulheres peladas.

Se o jogador conseguir suportar isso terá um bom game de mistério para resolver no esquema "aponte e clique". Os quebra-cabeças são familiares a qualquer fã do gênero: um leitor de impressão digital funciona sempre com um polegar. E o polegar pode ser obtido com golpes de machado na mão de seu colega de saco no necrotério, claro. A vantagem da dublagem em português no game é que o jogador não precisa ficar olhando no dicionário o tempo todo. Outro detalhe bacanas é que todos os documentos e papéis colados na parede são traduzidos.

CASSIANO: Este jogo russo me deu uma sensação de deja-vú, porque lembra o estilo daqueles jogos de aventura "old school" de PC (criados pela Sierra e a LucasArts), mas sem a pretensão de chegar ao nível daqueles clássicos. O game chega ao Brasil com a excelente iniciativa de ser completamente traduzido para o português. Todos os textos e gráficos foram adaptados e o resultado é bastante interessante, apesar de algumas dublagens não soarem tão naturais. O mais divertido mesmo, fica por conta das desafiantes charadas que estão distribuídas por todas as fases e das tiradas maliciosas, que são bem engraçadas. São esses detalhes que me fizeram esquecer um pouco os inúmeros buracos no roteiro do jogo. Os gráficos não exigem muito da placa de vídeo, contendo cenários sombrios que tentam remeter ao clima de games como *Resident Evil* e *Silent Hill*. Mas não espere muito mais que isso.



Da Rússia, com amor

Para quem pensava que a única participação da Rússia no mercado de games se resumia a *Tetris*, *Midnight Nowhere*, produzido pela moscovita Saturn Plus, é uma grata surpresa. Outro game daquelas bandas que merece atenção é o game de tiro *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*, previsto para o final do ano. O game, uma das estrelas da última E3, foi produzido pela ucraniana GSC Game World e mostra as conseqüências do desastre na usina de Chernobyl, em 1986. Mais real, impossível.

THÉO	CASSIANO	RONNY
7.0	7.0	6.0

PRODUTORA: Moving Editora
DESENVOLVIDO POR: Saturn Plus
JOGADORES: 1

www.saturnplus.ru

O MELHOR: cenários sombrios e puzzles factíveis
O PIOR: dublagem de comercial de bugiganga na TV
PREPARE A VÓDCA: é mais um game produzido na Rússia





PC

LORDS OF THE REALM III

Faltou inovação à estratégia

THÉO: Joguei *Lords of the Realm II* e lembro que era interessante, talvez porque ainda não existissem na época (1996) tantos jogos medievais de estratégia. A Sierra não se deu conta disso e, tantos anos depois, lançou o que considero uma versão arcade de *Medieval Total War*. Não que o jogo seja ruim. Mistura combates em tempo real, cercos a castelos e a administração de seus domínios através de uma interface de jogo de tabuleiro. As batalhas, porém, se resumem a um monte de soldados digladiando-se, sem muito o que fazer em termos de táticas ou estratégias, a não ser a adição de formações. Pelo menos, dá para escolher entre lutar ou não, se optar por não, a CPU assume o controle e você vê o resultado. *LOTR III* tem quatro campanhas, modo Multiplayer e diverte, mas há opções melhores por aí. Curiosamente, nos EUA o jogo custa US$ 20 (R$ 60), por aqui, sai por R$ 90.

CASSIANO: Jogos de estratégia precisam ter uma interface bem atrativa para serem divertidos, ou eles vão ser tão legais quanto brincar de jogar na bolsa de valores. Isso pode ser legal para algumas pessoas, mas não para quem quer jogar um game. A sensação que tenho ao jogar *LOTR* é que ele se perde no lado da simulação ao invés de proporcionar uma interface mais atraente. Ele separa as duas visões de estratégia e batalha em tempo real como estilo de jogo, ao invés da mistura que é feita nos jogos do gênero. Isso não chega a ser negativo, já que o modo de batalha é original e dá um respiro ao estilo desgastado de sempre. Jogue somente se você quiser mudar um pouco seu modo tradicional de jogar estratégia.

DANIEL: Como todo bom jogo de estratégia, o tema de *LOTR III* envolve administrar uma cidade, criar um exército e comandá-lo na batalha. Pena que isso acaba sendo tedioso, já que tudo parece estar sob seu controle, e o andamento é estático na maior parte do tempo. O game é bem amplo e traz certa variedade, mas quando comecei a ver de perto, senti que faltava profundidade. Pelo menos, a trilha sonora é cativante e evitou que eu parasse de jogar mais cedo. São quatro campanhas para completar, é possível jogar com amigos, o que poderá mantê-lo ativo por mais algumas partidas. Se estiver sedento por novidades no gênero, é uma boa pedida. Caso contrário, existem outros títulos bem melhores à disposição.

THÉO	CASSIANO	DANIEL
7.0	5.0	6.0

PRODUTORA: Sierra
DESENVOLVIDO POR: Impressions Games
JOGADORES: 1-8

games.sierra.com/games/lordsIII

O MELHOR: a trilha sonora épica
O PIOR: parece a mesma coisa de sempre
LORD OF THE RINGS?: a sigla (LOTR) é a mesma, mas é tudo diferente

Point
Games - Miniaturas



Sedex para todo o Brasil

Action Figures e carros em miniatura

Controle e acessórios para todos os consoles

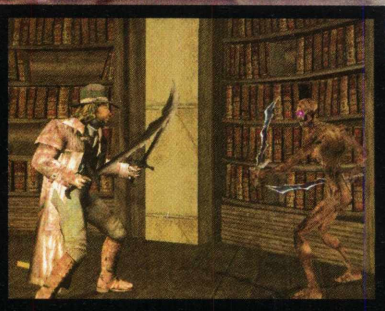
Visite nosso site: pointminiaturas.com.br

Rua Major Solon, 293 Cambuí - Campinas - São Paulo
Fone: (0xx19): 3232-5488 Email: pointminiaturas@pointminiaturas.com.br



Você não consegue ver, mas abaixo dessa roupa velha, Hugh Jackman esconde um colante amarelo grudadinho!





PS2/Xbox

VAN HELSING

Brincando de matar monstros

PABLO: Pode jogar quantas pedras quiser, mas eu gostei muito de *Van Helsing* – o filme. Duas horas de diversão desencanada e uma atuação simpática de Hugh Jackman fizeram valer os R$ 12 do meu ingresso. Confesso que joguei o game antes de assistir ao filme, e torci o nariz. Parecia uma cópia tosca de *Devil May Cry*, com cenas animadas horríveis entre cada estágio. Pior, impossível. Mas após ter curtido no cinema, tentei o jogo de novo. Adivinhe? Ficou muito melhor. Assim como na telona, o segredo para curtir o game *Van Helsing* é não ser exigente. Desencanar dos absurdos e deixar rolar. As missões são curtas e seguem o roteiro cinematográfico à risca, com bilhões de monstros espalhados pela tela e muita pancadaria.



Nem é preciso muita tática: é matar tudo e avançar para a próxima área. Sensacional. Os puristas que me desculpem, mas um pouco de porrada descerebrada faz bem de vez em quando.

BEATRIZ: Não estamos aqui para discutir cinema, Hollywood ou efeitos especiais. Mas se você assistu ao filme Van Helsing (assim como eu) e não gostou (também como eu), já sabe o que está por vir na versão videogame. As cenas e os ambientes são bem reais e praticamente idênticos aos do filme, com direito a neve caindo, vampiras voando, entre outros detalhes.
O valente caçador de vampiros também está bem fiel. Mas acho que os elogios param por aí. O jogo é parado, chato e, por que não dizer, bobinho. Sem querer, cheguei até o fim, mas apenas para matar a curiosidade do que viria depois daquelas fases chatas. Na verdade, não me conformava que o jogo se resumisse àquilo e continuei procurando. Mas não encontrei.
Van Helsing não responde tão bem aos controles (ele anda e pula para o lado que bem entende) e as armas parecem ter vontade própria (atiram apenas para onde estão afim). Dá para se divertir? Se você não colocar toda a sua expectativa no jogo e aproveitar para rir dos absurdos, a diversão estará garantida.

SHAWN: Em um mundo no qual o mal se levanta com o pôr do sol, um homem armado até os dentes surje para mandá-los de volta ao inferno – isso já foi feito antes, mas se você vai mesmo chupar as idéias dos outros, que seja de alguém com as veias bem servidas. Alguém como *Devil May Cry* (PS2).
Assim como outros famosos assassinos de monstros, *Van Helsing* tem uma tara por jogar seus inimigos no ar e perfurá-los antes que caiam no chão. Você nem é obrigado a espirrar sangue com estilo, mas se quiser pode caprichar nas acrobacias para ganhar pontos de combos. O modo de combate é interessante: dependendo da criatura, você pode usar diferentes munições e armas. Mesmo com grotescos problemas de câmera e alguns vilões "nada a ver", o game é ótimo (se você curtiu o filme, melhor ainda). O problema é que Van Helsing é muito curto. Cinco ou seis horas são mais que suficientes para lutar com o Frankenstein, detonar o lobisomem, massacrar o corcunda Igor e dar cabo do Drácula.



Van Helsings demais
Sua primeira aparição foi no livro Dracula, de Bram Stocker. Desde então, o caçador de vampiros Van Helsing já apareceu em mais de 40 filmes para o cinema. Até Anthony Hopkins já o interpretou, na versão de Francis Ford Copolla de Dracula (1992).

Matemática Sangrenta
Uma pistola em cada mão? Ok. Chicote? Sim. Rodas dentadas? Mas claro. Se alguma arma já foi usada para se caçar vampiros, pode ter certeza que Van Helsing a carrega.



Dante (*Devil May Cry*) + Blade (*Blade*) + Leon Belmont (*Castlevania*) = Van Helsing

PABLO	BEATRIZ	SHAWN
8.0	6.5	7.0

PRODUTORA: VU Games
DESENVOLVIDO POR: Saffire
JOGADORES: 1

www.vanhelsinggame.com

O MELHOR: estilo de luta bacana e estilizado...
O PIOR: ...chupado de Devil May Cry
OUTROS VANS FAMOSOS: Halen, Gogh, Diesel (opa, esse não!)



Sim, são coisas horríveis, tiradas de pesadelos. Atire em todas elas!

O MELHOR: tiroteio sem cérebro nenhum
O PIOR: é só isso e nada mais
SÉRIO CANDIDATO A: pior capa de game do ano

PS2/GC

ONLINE (Só para PS2)

SERIOUS SAM: NEXT ENCOUNTER

Nada na cabeça... só tiros





DANIEL: Chegou a vez desta franquia estrear "definitivamente" nos consoles. Como tradição, o game apresenta uma jogabilidade rápida e divertida, baseada em velocidade e, principalmente, na ausência de puzzles ou elementos que complicam. Mas aí está a grande falha: é divertido pegar um monte de armas e fuzilar hordas de monstros, mas quando isso se repete sem parar por horas, torna-se chato. Uma vez ou outra você terá que pegar alguns itens para abrir portas ou vai dirigir algum veículo. Fora esses raros momentos de "variedade", seu objetivo será se turbinar com os mais diversos equipamentos e matar qualquer coisa que se mover. Os gráficos estão bonitos mas não chegam a ser impressionantes, no entanto os efeitos sonoros são bem legais. O mais legal é o preço promocional, que pode servir de consolo, enquanto outros títulos mais esperados não chegam às lojas.

CRISPIN: Bolhas caolhas com pernas? Sensacional! Macacos de circo assassinos? Muito bem! Jogabilidade mais insana que qualquer clone de *Doom*? Excelente! *Serious Sam* é um game de tiro tão radical quanto um relógio de pulso com calculadora (entendeu a ironia?). Mas é divertido, apesar que você não irá querer ser pego por seus amigos jogando isso. É tudo tão bobo, colorido e hiperativo que você não tem vontade de parar de atirar nos inimigos que surgem até do céu. Alugue e divirta-se.

CJ: *Serious Sam* joga a seriedade pela janela em favor de uma única regra: atire em tudo que se mexer. Hordas das mais esquisitas criaturas surgem sem parar, fungando no seu cangote como ratazanas em um buffet de queijos. Há dez anos, eu acharia esse tipo de game interessante e divertido, mas hoje, parece mais uma imagem estereotipada de um gênero esquecido e batido. Muita gente vai curtir seu jeitão das antigas, mas eu estou fora.

DANIEL	CRISPIN	CJ
7.5	7.0	5.0

PRODUTORA: Global Star
DESENVOLVIDO POR: Croteam
JOGADORES: 1-2 ou 2-8 (online) no PS2, 1-4 no GC

www.globalstarsoftware.com





Por que os criadores de games gostam tanto de barris?



PS2/Xbox/GC

SHREK 2

É para crianças, mas nem tanto



Faltou uma coisa para ficar melhor: a dublagem do Bussunda. Tá bom, melhor deixar como está

O MELHOR: é um game feliz que não é totalmente ruim
O PIOR: jogadores mais sofisticados não vão gostar
MAS TODO MUNDO CONCORDA: o Homem de Gengibre é demais!

BEATRIZ: Quando recebi este jogo, pensei: "como sou menina, só me dão jogo de criança". Mas Shrek não é bem assim. Lógico que não é uma maravilha mas deu para divertir um pouco. O visual é muito bonito e o pântano do ogro nem está tão asqueroso como deveria. É possível jogar com Fiona, Shrek, o Burro e outros personagens, que mudam de acordo com as fases. O Multiplayer é um absurdo de divertido. Já no Single Player, fiquei um pouco irritada com aquele monte de gente na tela. Sim, eles estão lá para ajudar, mas atrapalharam muito na maioria das vezes. Shrek é interessante, mas tem um efeito grave para os defensores da natureza (como eu): não é nada agradável socar tartarugas, destruir árvores, entre outros atos de vandalismo.

RONNY: Um dos rituais do casamento é encarar os pais da noiva. Com Shrek, a coisa não é diferente. Agora, seu sogrão vai fazer de tudo para acabar com essa união e mandar o adorável ogro verde para o cemitério. Quatro personagens aparecem na tela ao mesmo tempo e você pode selecionar qualquer um para liderar o grupo – os outros três vão agir por conta própria. Cada herói possui uma habilidade que será útil em certas situações. O jogador tem várias missões a cumprir e a aventura não fica monótona. O visual está supimpa, o enredo é bem-humorado e a diversão, garantida. A única reclamação é a câmera: ela não faz giros de 360° e quase sempre é obstruída por objetos do cenário.

FELIPE: Completamente diferente da decepcionante estréia do ogro nos games, Shrek 2 preza pelo trabalho em equipe. Além de Shrek, Fiona, Burro, outros três personagens de contos de fada, todos com habilidades específicas. É preciso alternar o controle sobre eles e usar as tais habilidades nos locais e momentos certos. Por exemplo, a única maneira de passar por obstáculos é usar o golpe especial do Burro. Já para carregar itens importantes, basta comandar Shrek. É um game simples, mas que diverte. Mérito também para os gráficos, bonitos como os do filme.

BEATRIZ	RONNY	FELIPE
8.0	8.0	6.5

PRODUTORA: Activision
DESENVOLVIDO POR: Luxoflux
JOGADORES: 1-4

www.activision.com



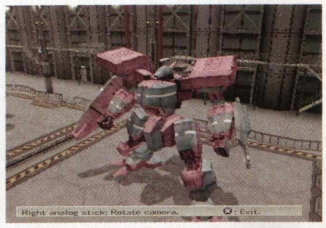
PlayStation 2

FRONT MISSION 4

Esses robôs parecem gente







Se robôs assim existissem de verdade, teríamos sérios problemas de espaço para guardá-los

O MELHOR: lutas robóticas de respeito
O PIOR: é muita coisa para lembrar
MELHOR SOTAQUE: Beck (o co-piloto) e sua voz de pizzaiolo

FABIO: *FM 4* é a melhor experiência estratégica que já tive na série. A história se passa entre os dois episódios originais e se desenrola na Europa e América do Sul. Infelizmente, a progressão do roteiro é linear, assim como a entrada de novos pilotos nos dois grupos. A jogabilidade foi simplificada, ficando mais próxima a *FM 2* – boa coisa. O sistema de aquisição de Skills é bom, porém, cada piloto tem um acervo de habilidades pre-determinado, tornando seu papel em batalha praticamente inalterável. O novo sistema de Links, em compensação, é bem aproveitado (as batalhas entre oito Wanzers são impressionantes). As 29 missões me proporcionaram dezenas de horas de estratégia de muita qualidade.

RENATO: Ao contrário do que você possa ouvir (e a Square-Enix tente vender), *Front Mission 4* está muito mais para um game de estratégia em turnos do que para um RPG. É verdade que você evolui seus personagens - mechas enormes e armados até os dentes, se é que robô tem dentes – através de pontos de experiência e itens, mas fica nisso. As batalhas, que consomem a maior parte do tempo, são pura estratégia. Até o piloto de seu robozão influencia em sua performance. Isso sem mencionar o enorme arsenal e upgrades disponíveis, permitindo uma boa customização de suas unidades – mais uma vez, algo que pede estratégia. Complexo e desafiador, é um jogo que pede paciência e não é acessível ao jogador casual.

ERIC: O primeiro *FM* era o sonho de todo fã de RPG. Traz um enredo intrincado, com traições e alianças inusitadas. Perdi a conta de quantas vezes as joguei. *FM 4* segue a mesma receita dos dois primeiros games da série (para PS1), mas é mais atraente. Há alguns detalhes que incomodam, como a baixa qualidade dos gráficos. Ainda assim, é exatamente como os demais. Você vai se apegar aos personagens, vai evoluir habilidades e vibrar quando suas Skills todas se combinarem. Imperdível para os fãs da série.

FABIO	RENATO	ERIC
9.0	7.5	8.5

PRODUTORA: Square-Enix
DESENVOLVIDO POR: Square-Enix
JOGADORES: 1

www.square-enix-usa.com





PlayStation 2

BUJINGAI: THE FORSAKEN CITY

Sim, você já viu isso antes



Não, você não está enganado: ele usa maquiagem. Cada um, cada um, né?

O MELHOR: andar pelas paredes e acrobacias
O PIOR: é o 4762 game de samurai lançado este ano
QUEM É GACKT?: dizem que o herói foi inspirado nesse cara

ERIC: Imagine uma mistura de *Devil May Cry* com *Soul Calibur*. Pegue os cenários imensos, a liberdade de ação de Shinobi e um personagem com movimentos bonitos de se ver. Adicione um clima de filme frenético de fantasia chinesa e você terá *Bujingai*. Você é Lau, um espadachim com poderes mágicos e habilidades com espadas, que deve sair espancando tudo o que aparecer na tela. É praticamente um filme de artes marciais chinês, com tudo acontecendo muito rápido e situações absurdas, brilhos vermelhos saltando das espadas, auras verdes envolvendo Lau quando ele voa – sim, voando – sobre os inimigos. As músicas são frenéticas e combinam com o clima do jogo. É como um show de fogos de artifício: barulhento, colorido e sem sentido. Se você não está nem aí para enredos complicados e quer se sentir um mestre, não deixe de jogar.

FABIO: Antes que você pergunte: não, o herói Lau não é uma mulher! É um bishounen, termo que definem homens de beleza feminina, de traços suaves e maquiagem. *Bujingai* adotou a aparência andrógina do performista japonês Gackt. O título é um bem-sucedido encontro da antiga cultura chinesa com os perigos de uma era pós-moderna caótica. Lau se vale das técnicas do wushu e capacidades acrobáticas de fazer inveja a *Shinobi* e *Prince of Persia*. Cruzando os ares, você corta, pica e retalha inimigos com grande estilo. Os combates envolvem magias, que são aprendidas ao longo da aventura e que tornam os confrontos ainda mais belos. Pena que a brincadeira termina cedo, pois são poucas fases não muito difíceis.

DANIEL: Se você está atrás de mais um jogo de andar e bater, acaba de encontrar. *Bujingai* é excelente nos combates, pois apresenta golpes e combos variados, o que me levou a explorar bastante as possibilidades. Quando você não está quebrando pau, as partes de aventura lembram *Ninja Gaiden*. As músicas são empolgantes, com um leve toque oriental. Demais! Talvez o único problema seja a monotonia: apesar de tudo, é um pouco repetitivo. Se você achou o ninja meio "estranho", saiba que ele é baseado em um cantor de J-Pop.

ERIC	FABIO	DANIEL
7.5	8.0	8.0

PRODUTORA: Bam!
DESENVOLVIDO POR: Taito/Red Entertainment
JOGADORES: 1

www.bam4fun.com

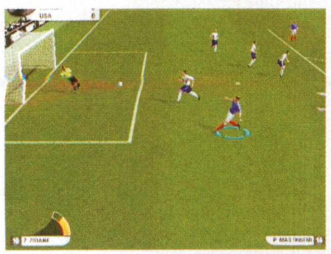


PlayStation 2

WORLD TOUR SOCCER 2005

Bola fora total

VERGONHA DO MÊS





O MELHOR: fácil de jogar e traz muitos times internacionais
O PIOR: controle deficiente, falta de um modo online
MELHOR NOME DE TIME: Al-Ansar Chronic

DANIEL: A 989 Sports deveria ter se mantido em outras áreas. World Tour Soccer é um jogo de futebol bastante sem graça. Escolher a modalidade, times e personalizar a partida é muito fácil. O grande problema está no que vem depois. Quando a bola começa a rolar, a movimentação é dura, os passes são ruins e os comandos muito imprecisos. Pelo que me pareceu, a idéia era criar um game com estilo arcade, na linha do finado Super SideKicks para Neo Geo, ao invés de algo mais realista. O juiz também é ruinzinho, parece esquecer alguns carrinhos e marcas faltas mais bobas no lugar. Ainda há muito para ser trabalhado até o game se tornar digno de estar no PS2. Mesmo assim, a idéia é boa. U investimento na linha de "Arcade Soccer" seria muito bem vindo.

RONNY: Para quem está acostumado a jogar Winning Eleven, World Tour Soccer equivale a jogar com um time de terceira divisão. Os jogadores têm poucos movimentos, faltam animações e os atletas repetem sempre os mesmos gestos. Tanto no ataque como na defesa, é difícil localizar os jogadores que estão fora da tela, pois não existe um radar. Roubar a bola e cabecear são ações quase espíritas e você nunca sabe no que vai dar. Por outro lado, são 900 times, entre seleções e clubes – 33 brasileiros. Você receberá ofertas para vender jogadores e poderá fazer lances por outros. Uma novidade é a possibilidade de se cavar faltas e pênaltis. Basta esperar o adversário tentar roubar a bola e pressionar R2. O safado do jogador se atira como se estivesse mergulhando numa piscina.

BRYAN: World Tour não consegue competir com outros games de futebol como Winning Eleven ou FIFA. O game é fraco em diversos aspectos (o visual é péssimo, o modo Career é reciclado, não tem modo online), mas esses não são os verdadeiros problemas. A questão crucial são os controles, que não respondem de maneira correta. Os passes e chutes acontecem muito tempo depois de pressionado o botão apropriado, o que acaba com sua habilidade de marcar gols e jogar direito. Melhor deixar esse pseudo-futebol na prateleira.

DANIEL	RONNY	BRYAN
6.0	5.0	5.0

PRODUTORA: Sony CEA
DESENVOLVIDO POR: 989 Sports
JOGADORES: 1-2 (2-8 com multitap)

www.989sports.com

brother GAMES®

video games e assistência ténica



acessórios todos os tipos



jogos originais vários titulos



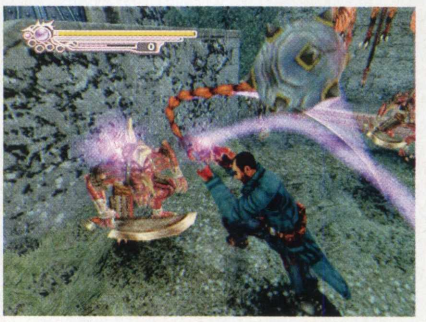
rua curitiba 689 sl 802 centro Belo Horizonte MG
contato e vendas |31| 3272 3097 | 3272 3486
aceitamos cartões de crédito



Nunca mexa com um francês raivoso. Nem com um marroquino



Efeitos de luz incríveis: marca registrada da série



PRATA

PlayStation 2

ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE

Uma dupla do barulho – e não é Starsky e Hutch

PABLO: Uma coisa é fácil perceber nos videogames, e não é preciso ser especialista no assunto. Os produtores são fissurados em histórias sobre samurais. Por que esse fetiche? Eu também gostaria de saber. Mas não importa, porque o negócio é que nós, os jogadores, também adoramos games de samurai. Não há explicação: espadas, acrobacias, poderes mágicos e a filosofia oriental simplesmente tem tudo a ver com games.
E dentre todos os jogos parecidos, *Onimusha* é especial. Essa terceira versão, *Demon Siege* demorou demais para chegar ao ocidente (passamos meses jogando a versão japonesa), mas valeu. Alguém mais aí curtiu essa idéia de chamar o marroquino Jean Reno (um dos meus atores favoritos) para o papel de Jacques Blanc? É perfeito. A possibilidade de alternar entre ele e Samanosuke é ideal, porque não enjoa: cada personagem "funciona" de um jeito diferente, o que dá sopro de ânimo à jogabilidade, que ficou mais dinâmica que os games anteriores. Games que lidam com viagens no tempo normalmente caem nos mesmos clichês de sempre (os paradoxos, as situações improváveis), e aqui não é diferente. Até arrumaram uma fadinha para cuidar da vida dos dois heróis. Eu, particularmente, acho isso tudo batido demais. Mas os produtores de games curtem, fazer o quê?
Mesmo com defeitinhos, as qualidades fazem a diferença. Eu recomendo *Onimusha* para todo mundo que considerem os games não mera diversão, mas também uma experiência imersiva. A sensação que tive com *Onimusha 3* foi próxima a de controlar um filme, tão grande o realismo dos cenários e da movimentação dos heróis. E já começa na animação da abertura. Coisa de cinema, é uma das mais impressionantes que assisti nos últimos anos (assista até o final). Agora, só falta um filme para me deixar feliz.

ERIC: *Onimusha* já foi considerado um "*Resident Evil* no Japão feudal". A noção não está errada. Apesar de haver muito mais aqui que apenas um clone, a Capcom anda forçando a barra e repetindo as receitas que deram certo em *RE*. Este terceiro episódio segue a mesma linha de *Code Veronica*. Você já começa no meio de uma seqüência de acontecimentos frenéticos e, no clímax, o foco do enredo muda completamente e você se vê na pele de outro personagem. No final, os dois se juntam para unir forças e vencer o inimigo comum. Esta é a seqüência direta do primeiro *Onimusha*, e logo de início você encarna Samanosuke, vindo direto do primeiro game. Na tentativa de deter Nobunaga, acaba sendo sugado por um vórtice temporal e vai parar na Paris dos dias de hoje. É então que entra em cena Jacques, um agente da polícia francesa que é transportado ao Japão Feudal. Cada um deles possui suas próprias habilidades. O samurai recebe três



Onimusha 4?

O Produtor Keiji Inafune costuma dizer que *Onimusha 3* é o último game da série. Mas após terminar o game, fica difícil acreditar. Antes dos créditos finais, dá para ouvir a frase "a hidden story still remains" (algo como "ainda existe uma história secreta"). Além disso, um clipe apresenta um novo monstro bem no estilão de Nobunaga. Para nós, está com cara de seqüência.

Vale-tudo das fadas



AKO (ONIMUSHA)	vs.	SININHO (PETER PAN)
Trajes diferentes, que dão a ela o poder de cura e outras habilidades	MODELITO	Vestido verde coladinho, pantufas, varinha mágica
Transportar itens e poções através do tempo para Sam e Jacques	MISSÃO	Salvar a pele de Peter Pan e bancar a gostosona
Não... é perto de Tóquio?	SABE O CAMINHO PARA A TERRA DO NUNCA?	Sim... é só ter um belo pensamento, ela tem o pó de pirlimpimpim



O MELHOR: é o Jean Reno mesmo!
O PIOR: alguns quebra-cabeças são tediosos
NÃO PERCA: a animação da abertura – é animal!

PABLO	ERIC	FABIO
8.5	8.0	9.0

PRODUTORA: Capcom
DESENVOLVIDO POR: Capcom
JOGADORES: 1

www.capcom.com



Antes de cortar demônios em Onimusha, Jean Reno protegeu a Rainha Amidala em O Profissional

Tour de France



Quer conhecer Paris, a Cidade-Luz? Não é preciso gastar muito: é só experimentar *Onimusha 3*. Durante todo o jogo, você irá explorar diversos cartões-postais da cidade, incluindo o Arco do Triunfo, a catedral de Notre-Dame, a Torre Eiffel e outros símbolos da arquitetura francesa. E quer saber do melhor? Não há nenhum turista chato com máquinas fotográficas, já que a gangue de demônios de Nobunaga tratou de espantar todo mundo para bem longe. Agora, é só curtir as suas férias!









novos modelos de espadas, enquanto Jacques usa um chicote de energia e uma lança. Fora isso, *Onimusha 3* é exatamente como os títulos anteriores, mas com cenários completamente 3D. Você deve realizar diversas missões, alternando entre os dois personagens quando o jogo decidir e absorvendo os espíritos dos oponentes para fortalecer suas armas. O maior problema fica por conta da parte sonora. As músicas são simples demais, não chegam a empolgar. Além disso, o dublador que escolheram para fazer a voz de Jacques em inglês não tem nada a ver com a voz de Jean Reno (que emprestou sua aparência ao personagem), o que pode fazer muitos fãs do ator torcerem o nariz.

FABIO: Um ciclo não poderia ser melhor concluído do que a série *Onimusha* com este terceiro episódio. Samanosuke Akechi é novamente o protagonista e abre o jogo em grande estilo, com uma das apresentações mais belas que os videogames já exibiram. A grande sacada de Keiji Inafune e seu time do segundo estúdio de desenvolvimento da Capcom foi a alternância entre dois heróis: o já conhecido samurai e o chefe do serviço secreto francês, Jaques Blanc. O desenvolvimento da trama é envolvente, com todo o esquema de viagem no tempo. Porém, o ponto alto desta obra é a jogabilidade, refinada e ajustada em relação aos dois primeiros games. *Onimusha 3* oferece um desafio viciante, recompensador e com uma curva de aprendizagem lógica. Gradativamente, você estará se esquivando com precisão, atacando à curta ou longa distância, realizando Issens de timings pequenos e dominando movimentos de chicote e espadas.

Quando levamos em consideração o grande número de segredos a serem habilitados (entre roupas, mini-jogos e níveis de dificuldade extras), *Demon Siege* tem muitas facetas que o examinador superficial pode não perceber. Ainda assim, tanto o jogador casual quanto o hardcore apreciarão a qualidade do título.



Jean Reno: um homem com muito a dizer





As roupinhas de Samanosuke são a última moda em Paris



RalliSport: mais arcade que a série *Colin McRae*... e muito mais divertido

Xbox

ONLINE

JOGO DO MÊS

RALLISPORT CHALLENGE 2

Mais realismo, impossível

OURO





As avarias nos carros são legais, mas não afetam a jogabilidade. A menos que uma roda caia

O MELHOR: direção quase perfeita, alta quantidade de pistas
O PIOR: a primeira metade é fácil demais
VOCÊ SABIA? que um Volvo 240 de 1984 corria tanto?

DANIEL: Mesmo com *Project Gotham Racing 2* e o primeiro *Rallisport, Gran Turismo 3*, na minha opinião, continuava imbatível. Este jogo mudou tudo: é corrida de primeira! Os gráficos são maravilhosos e rodam suavemente. Se olhar bem, verá seu carro ficando sujo e todos os amassos de trombadas e batidas. Os efeitos sonoros estão excepcionais e preenchem o espaço necessário, assim como a música. Existe uma grande variedade de pistas, localidades e modalidades de jogo. O modo carreira prolonga ainda mais o jogo, já que destrava diversos bônus. O controle é suave, pena que derrapa demais em alguns momentos (sem comprometer). Por isso tudo e mais um pouco, é o meu preferido do mês.

FELIPE: Analisar jogos de gêneros que não são os meus preferidos é uma das piores coisas de meu trabalho. Era isso que pensava antes de botar as mãos em *RallySport Challenge 2*. Costumo passar batido por games de corrida, mas *RSC 2* me surpreendeu. Os controles são extremamente precisos e os gráficos nítidos e realistas. E por falar em realismo, esse é um dos pontos altos. Dependendo do terreno, os carros ficam sujos. Além disso, diferente da tão aclamada *série Gran Turismo*, os danos realmente acontecem. Vidros, pára-choque, capô, tudo vai se modificando conforme o jogador comete barbeiragens durante os percursos. Fazer qualquer comparação entre este e a série *Colin McRae Rally* é quase uma heresia, mas não há como dizer que pilotar sozinho seja mais divertido que competir contra outros veículos na pista.

KEVIN: Este é um dos melhores games de corrida que já joguei. Ele é fácil no início, mas depois isso muda. Há fases em que você é obrigado a dirigir durante 15 minutos em estradas escorregadias e estreitas, com neve e à noite. Os incríveis efeitos (principalmente o clima) só colaboram para melhorar a experiência. No Xbox Live, fica perfeito. É raro encontrar um game que seja tão fácil de se dominar – e tão viciante logo de cara. Não é um simulador realista, mas você estará muito ocupado se divertindo para notar.

DANIEL	FELIPE	KEVIN
9.5	9.0	9.0

PRODUTORA: Microsoft
DESENVOLVIDO POR: Dice
JOGADORES: 1-4 (2-4 online)

www.xbox.com





PlayStation 2

TRANSFORMERS

Transformar é preciso



O MELHOR: customização detalhada de robôs
O PIOR: não passa nem perto da brincadeira de verdade
NOSTALGIA? O game é baseado no novo desenho, não no antigo

BEATRIZ: Quando me pediram um review de Transformers, fiquei absurdamente contente. Pensei que teria a mesma diversão de quando roubava os brinquedos dos meus primos para poder brincar. Afinal, sendo eu menina, só ganhava Barbies de presente. Doce ilusão. Na tentativa de tranformar uma brincadeira tão legal para um mundo virtual, os produtores erraram feio. As batalhas em 3D e em terceira pessoa são bobas demais. Mesmo com os 40 tipos de upgrades difentes, além das 20 armas e dos dois ambientes de batalhas, *Transformers* não vai entrar para a minha coleção de games legais. Antes de comprar, entre em um site de leilão na internet e procure um *Transformers* original (aquele da Estrela, lembra?). Saudosista ou não, a única coisa que realmente gostei são os momentos em que os caminhões se transformam em robôs. Bem legal.

FELIPE: Analise uma história em quadrinhos (aliás, é bom lembrar que o game é baseado na HQ mais recente da franquia, *Transformers: Armada*) na maioria das vezes, belos desenhos e uma boa diagramação em um livro e revistas, não são suficientes para prender o leitor. A história e a narrativa são os fatores que mais atraem. Nos games, é igual. Mesmo com gráficos fracos, jogos com histórias envolventes e opções inteligentes costumam fazer sucesso. Transformers vai na direção oposta a isso. O visual é de alta qualidade, os comandos funcionam bem e a movimentação é realista. Por outro lado, a história não é atraente e a ação é repetitiva demais. É um daqueles ótimos exemplos do que não se deve fazer em um game. Se você procura diversão, aceite a sugestão da Bia e procure pelos bonecos originais. Você não sairá perdendo.

DEMIAN: Assim como *Metal Arms* (lançado no ano passado), esse game de tiroteio robótico, me surpreendeu. Apesar de eu querer que mais Autobots estivessem jogáveis – o líder Optimus, Red Alert e o Hot Shots são muito frescos "roboticamente" falando. Juntar Mini-Cons e o sistema de upgrades encoraja a exploração e mantém o comabate interessante. Os comerciais de TV dos anos 80 (destraváveis) são muito bacanas também. Fãs dos robôs transformistas, uni-vos!





BEATRIZ	FELIPE	DEMIAN
6.5	6.0	7.5

PRODUTORA: Atari
DESENVOLVIDO POR: Melbourne House
JOGADORES: 1

www.easports.com

ELETROMÍL

VÍDEO GAMES

DAM

A MAIOR E MELHOR LOJA DO BRASIL

O Melhor Preço e Maior Garantia

COMPRA - VENDA - TROCA - CONSERTO DE VIDEOGAMES

Vendemos via SEDEX



SUPER OFERTAS

Camera Eye Toy PS2 Por Apenas R$ 300,00	Tela Potátil XBox Por Apenas R$ 429,00	Controle PS2 Por Apenas R$ 79,50	Nintendo 64 + 1 Controle + 1 Rumble Pack + Memory Card + Bolsa - Por Apenas R$ 150,00
Tela Portátil GC Por Apenas R$ 350,00	Tela Portátil PS1 Por Apenas R$ 197,00	Tela Portátil PS2 Por Apenas R$ 429,00	
Modem PS2 Por Apenas R$ 89,50	Tapete PS1 PS2 Por Apenas R$ 59,50	Jogos Lanç. GC Por Apenas R$ 182,50	
Camera Eye Toy PS2 Por Apenas R$ 300,00	Volante PS1 PS2 Por Apenas R$ 159,50	Jogos Lanç. PS2 Por Apenas R$ 182,50	

MEMORY CARD DE PS2 ORIGINAL POR



ORIGINAL

67,50



OS MELHORES JOGOS E LANÇAMENTOS, VOCÊ ENCONTRA AQUI!

PS2 SEGA

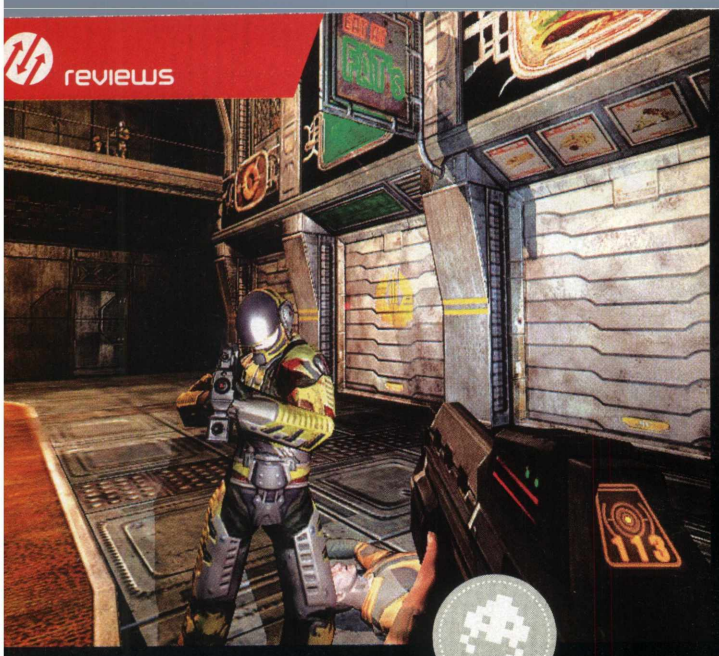
R. Santa Ifigênia, 348 - 1º Andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - S. Paulo - SP

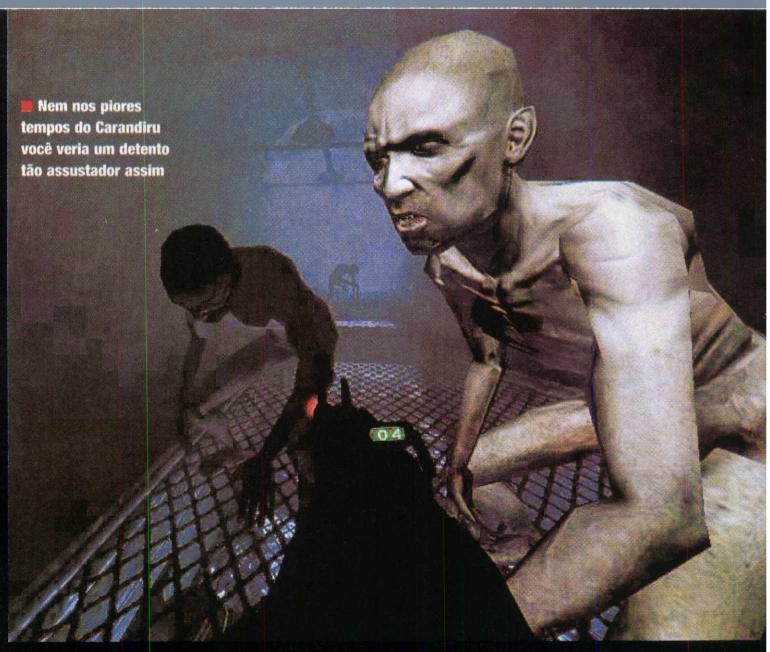
Horário de Funcionamento: 2ª a 6ª das 08:30 às 18:00h - Sáb das 08:30 às 17:00h

Fone/Fax: (11) 221.1740 — 3362.2306 — 3337.0158 — 3337.5557 — 3324.9854

Visite Nosso — Site —

www.eletromilgames.com.br





Nem nos piores tempos do Carandiru você veria um detento tão assustador assim

PRATA



Perca um pulmão, habilite extras
Cigarros podem te matar, mas valem ouro em Butcher Bay. Ache-os em buracos, atrás de privadas e nos bolsos de caras que você espanca até a morte. Só que Riddick é esperto demais para fumá-los. Cada maço que ele acha destrava bônus como arte e cenários do filme

Xbox

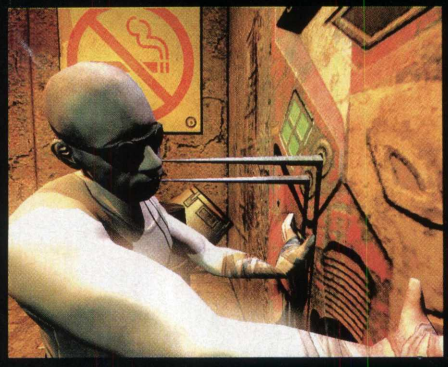
THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY

Mais divertido que dia de visita na cadeia

TRIVELLA: Me disseram que o game que conta as aventuras do anti-herói Riddick antes do filme *Eclipse Mortal* (*Pitch Black*) era um filé. Eu não acreditei muito e agora estou querendo seqüestrar o Xbox do Daniel para jogar no fim de semana. Me disseram que depois de ralar o rabo tentando tirar Vin Diesel da prisão de Butcher Bay, eu iria até ficar com vontade de assistir ao *Triplo X* novamente. Eu não acreditei e continuo não acreditando, pois esse filme é um lixo mesmo. Mas o game do careca de voz gutural é outra história.
A ambientação é embasbacante. Graças a meus advogados, ainda não fui obrigado a estabelecer domicílio em um xilindró, mas acho que uma prisão de segurança máxima para psicopatas assassinos em um planeta deserto é bem parecida com isso que aparece no jogo. Vísceras decorando as paredes, corpos mutilados, tipos sinistros armando tocaias e querendo beber o seu sangue a todo momento. A sobrevivência em uma cadeia como essa é só para quem é malandro e bom de briga.
Existem alguns momentos em que a visão fica em terceira pessoa, como quando você sobe em caixotes ou se movimenta por parapeitos. Mas a maior parte do jogo se passa em primeira pessoa; só que apesar disso, armas de fogo são pouco usadas (lógico! Você está em uma prisão, mané!). Mesmo assim, Riddick se vira muito bem só com os punhos e usando armas típicas de internos amotinados, como estiletes e suportes para os braços. Por isso, aproveite para fazer a festa sempre que estiver com um canhão nas mãos.
Mas tem uma coisa que não funciona direito em *Chronicles*. Como o objetivo é escapar da prisão, o game oferece várias oportunidades para agir na surdina e usar Stealth, mas esse tipo de jogabilidade não casa muito bem com a visão em primeira pessoa.

FELIPE: Vin Diesel não é o melhor exemplo para quem pretende seguir a carreira de ator. Assistir a seus filmes é como assistir à novela das oito: você sabe que não vai ver nenhum show de atuação e consegue prever tudo o que está para acontecer.
Mas se a cara de mau do careca não serve para nada nos filmes, o mesmo não acontece em *Escape from the Butcher Bay*, game que mostra os acontecimentos que rolaram no filme *Pitch Black*, lançado em 2000, e que serve como ponte para *The Chronicles of Rid-*







O MELHOR: muita variedade e excelente visual!
O PIOR: acaba muito cedo
GAMES DE FILME: aprendam com Riddick Vin Diesel

TRIVELLA	FELIPE	PABLO
8.0	9.0	9.0

PRODUTORA: VU Games
DESENVOLVIDO POR: Starbreeze
JOGADORES: 1

www.vugames.com



■ Em um de nossos momentos favoritos, Riddick sobe em um mecha e sai pra dar uma voltinha







dick, que estreou este mês nos cinemas. Além de uma ação dinâmica, que mistura sequência com ângulos de visão diferentes, em primeira e terceira pessoas, o jogo conta com uma qualidade gráfica invejável. A iluminação e as texturas são muito parecidas com as de *Doom 3*, vistas em vídeos e na demo não-oficial que chegou à internet.

A Inteligência Artificial é suprema. Acertar os inimigos durante os combates armados é, além de necessário, algo muito prazeroso, mas não tão fácil de se fazer.

Mesmo sem armas de fogo, Riddick tem duas opções para neutralizar os oponentes: usando os punhos ou contra-ataques para desarmá-los e eliminá-los em seguida, opção realizada quando o botão de ataque é pressionado no momento certo.

PABLO: Vin Diesel é um cara legal, admita. Considerado o sucessor direto do trono de Schwarzenneger, ele anda se dando bem em todo projeto que se mete a fazer. Até mesmo nos games ele encontrou seu caminho, apesar de ter batido muito aquela cabeça careca antes de acertar a mão. E a figura imponente do cara tem tudo a ver com o espetáculo que é esse *The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay*, exclusividade do Xbox. O game é uma prequel do filme *Eclipse Mortal* (*Pitch Black*) e pega carona com a seqüência bacana, A Batalha de Riddick, que acabou de chegar aos cinemas por aqui. Vin Diesel é o (anti) herói da história, um criminoso perigoso e de poucas palavras que tem a muito bem-vinda habilidade de enxergar no escuro (repare em seus óculos de natação estiloso). Fechado em uma colônia penal com caras de caráter muito pior que o dele, Riddick precisa escapar deste inferno, mas sem fazer barulho nem acender as luzes. Além de ser um game de tiro em primeira pessoa dos bons, *Chronicles of Riddick* impressiona pelo visual inacreditável, com gráficos detalhadíssimos (mandou bem, Starbreeze). Sombras, texturas e luzes estão tão caprichadas que é fácil sentir o clima claustrófobico e fedorento de uma prisão de segurança máxima. Apesar de ser em primeira pessoa, elementos Stealth foram espertamente adicionados aqui e ali, proporcionando um híbrido bizarro que deverá virar padrão no gênero nos próximos games. Deixe o preconceito de lado e mergulhe no mundo de Riddick. E torne-se um eterno fã de Vin Diesel.



Faces da Morte em um Lugar Sombrio

Não há munição suficiente para zerar todo mundo, mas Riddick é letal até quando seu pente fica vazio. Acerte as contas...



...metendo a mão na cara; repita o quanto for necessário.



...usando a própria arma do guarda contra ele.



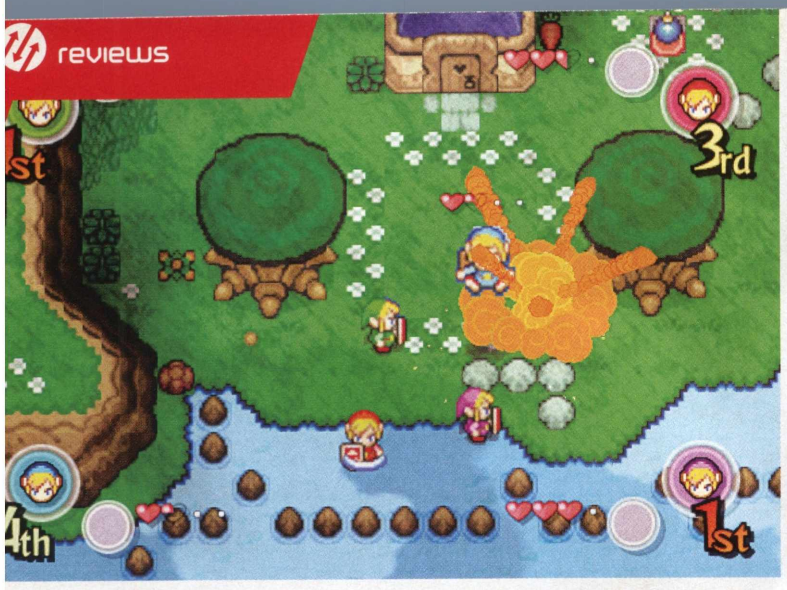
...caindo em cima da cabeça de um inimigo distraído.

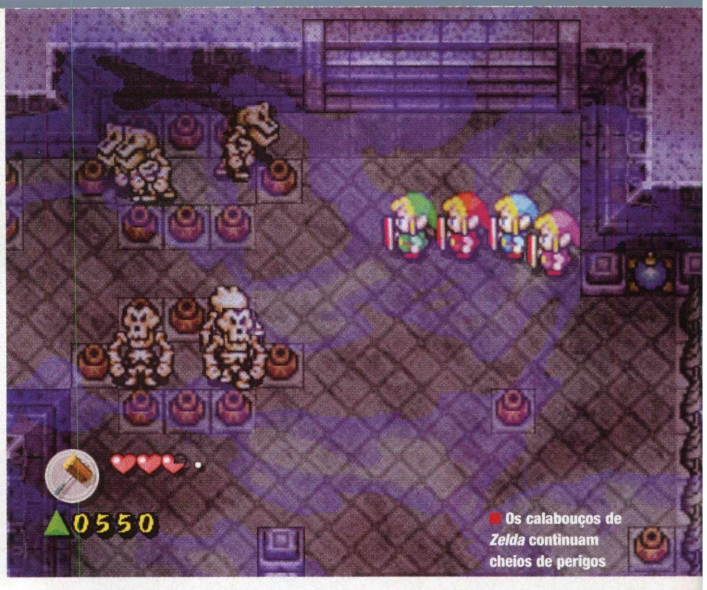


...cortando a garganta de alguém com um estilete.



...torcendo o pescoço de quem ficar de costas.





Os calabouços de *Zelda* continuam cheios de perigos

GameCube

THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS ADVENTURES

PRATA

Conectando-se com o passado

ERIC: Games online podem acabar com o mundo dos games como o conhecemos hoje. Se você já provou dos prazeres de um MMO, sabe do que estou falando. Quantas horas não passamos matando gente em *Socom* e *Pandora Tomorrow* ou ganhando níveis em *Final Fantasy XI* e *Ragnarok Online*? São jogos que prendem a atenção, que fazem com que você sinta que aquele é o seu lugar.
Conhecemos pessoas que gostam das mesmas coisas que nós, ganhamos fama e renome, nos tornamos conhecidos... Enfim, desenvolvemos uma cômoda e viciante vida social online e nos sentimos cada vez menos inclinados a jogar outros games.
Especialmente aqueles que exigem alguma dedicação. É neste ponto que a Nintendo vem acertando em cheio com seus jogos. Jogos para o jogador casual, rápidos e fáceis de se divertir sozinho ou com amigos em casa. *Four Swords Adventures* segue exatamente esta linha. Ele não traz um enredo rebuscado como os demais *Zeldas*, nem exige que você passe dias para descobrir o ponto fraco de um chefe. Jogando sozinho, você controla quatro Links ao mesmo tempo, e deve enfrentar seus inimigos e resolver puzzles usando eles todos. Algumas alavancas só podem ser puxadas por duas pessoas, outras pedras só podem ser levantadas por quatro pessoas e coisas do gênero. Mas é jogando em quatro pessoas que as coisas ficam divertidas. Cada jogador controla um Link e eles podem se separar quando bem entenderem. Quando isso acontece você pode jogar usando a telinha do GBA – daí a necessidade de quatro GBAs ligados com os GBA, GC, Link Cable. Por isso mesmo os gráficos são simples e a música segue o padrão da série. Ainda assim os efeitos são um show à parte: apesar de ser um jogo em 2D, eles lembram muito os existentes em *The Wind Waker*. Se você procura por diversão garantida e sem compromisso, não deixe passar.

FELIPE: Não sei se posso ser considerado um verdadeiro fã de Zelda. Comecei a acompanhar a série somente depois do lançamento de *Ocarina of Time*, na minha opinião, um dos melhores jogos já criados.
Mesmo sabendo da fama das versões anteriores, nunca me interessei por nenhuma delas,



Tragicomédia de Tetra
A versão japonesa de *Four Swords Adventures* traz um terceiro modo de jogo: Navi Trackers. Esse simples jogo de caça ao tesouro foi cortado da versão americana, mas tudo bem – além de algumas frases despropositadamente engraçadas faladas por Tetra (de Wind Waker), ele é bem bobo.

Sem amigos? Sem problema!
É altamente recomendável que você curta *Four Swords Adventures* com três amigos, mas isso não significa que os ermitões também não possam se divertir. No modo solo de Hyrule Adventure, um jogador controla os quatro Links ao mesmo tempo, alternando entre eles para vencer os numerosos puzzles e armadilhas do jogo. Você pode controlá-los individualmente ou escolher entre quatro formações.



Bloco: boa para combate e para se espremer em lugares apertados



Cruz: Outra formação de combate. Quando estiver cercado é a ideal



Vertical: útil contra apenas um inimigo, mas aberta a contra-ataques



Horizontal: mesmas coisa que a anterior, só que na horizontal

O MELHOR: soberbo design de fases e puzzles
O PIOR: exige GBAs para o Multiplayer
QUE SACO: juntar um monte de grana e não ter onde gastar

ERIC	FELIPE	TRIVELLA
7.0	9.0	9.5

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

www.nintendo.com









Bebemoração em Hyrule



Muitos Links brandindo espadas e arremessando bumerangues podem dar uma sede danada. Se você esquenta a cabeça fácil, refresque suas idéais com algum líquido hidratante, se alguma dessas coisas acontecer contigo (a EGM Brasil adverte: o consumo de bebidas alcóolicas não é aconselhado a menores de 18 anos):

- Outro jogador te lança em um penhasco
- Outra pessoa descobre qual bloco mover em um puzzle antes de você
- Você ficar em chamas
- Há quatro botões de pressão, e você é o último a subir
- Outro cara dá o golpe final em um chefe
- Seu parceiro pega mais Gems que você
- Você é o último a ficar no Shadow World
- Alguém descobre uma passagem secreta
- Uma galinha mata todo mundo
- Tingle aparece

principalmente porque todas são em 2D. Hoje, com *Four Swords Adventures* em mãos, sinto-me profundamente arrependido.

Para os mais novos, o estilo gráfico do jogo pode ser um fator negativo, mas controlar quatro Links ao mesmo tempo é algo extremamente divertivo. Melhor que isso é curtir o game com outros três amigos, cada um usando um GBA para comandar um determinado personagem e ter visão única da ação. As áreas externas são mostradas na TV. Já os ambientes internos só podem ser vistos na tela dos portáteis.

Além de cooperativa, a interação entre os participantes também é competitiva. Bem, de certa forma. Ao término de cada fase um contador mostra quem coletou o maior número de Gems, os cristais que deixam os ataques dos personagens mais potentes. Infelizmente, o suposto vencedor não é recompensado com nada. A necessidade de quatro GBAs para participar da bagunça Multiplayer não agrada, mas funciona bem e vale muito a pena.

TRIVELLA: Como um game nos moldes antigos pode ser tão bom? Jogar *Four Swords* faz sentir-se de volta aos tempos do Super NES, quando *A Link to the Past* marcou época como um dos melhores *Zeldas* já lançados. O visual deste novo game tem tudo a ver com o antigo: visão por cima, personagens pequenos, árvores chapadas... mas para alegria geral, também incorpora efeitos gráficos modernos, como distorção de cenários e sistema de partículas de *The Wind Waker*. A parte sonora segue pelo mesmo caminho: as músicas são iguais, nota por nota, às de dez anos atrás. Os efeitos sonoros ganharam aquela caprichada.

O que realmente chama a atenção neste game é a interatividade entre GC e GBA. Quatro Links podem ser controlados. Se você estiver jogando sozinho, pode guiá-los com o joystick do Cube ou com o GBA, se o seu prefeir Multiplayer, cada um dos quatro usará um GBA para guiar os passos de seus respectivos orelhudos. Assuma formações de combate (Single Player) ou participe de um cada-um-por-si (multiplayer) mandando cada Link para um canto diferente da tela. Além do modo Hyrule Adventure, há também o Shadow Battle.. Se curte quebra-cabeças, pode ir aquecendo o cérebro, o game tem a maior concentração deles por metro quadrado dos últmos anos.



■ **Por que os Links têm que ser tão brigões?**

É o Tingle!

Quer descansar da aventura? Experimente os oito minigames secretos de Tingle. Alguns destaques:



Bucking Bronco: monte em seu fiel alazão e corra por uma enorme pista cheia de curvas e obstáculos. Mastigue cenouras para aumentar a velocidade.



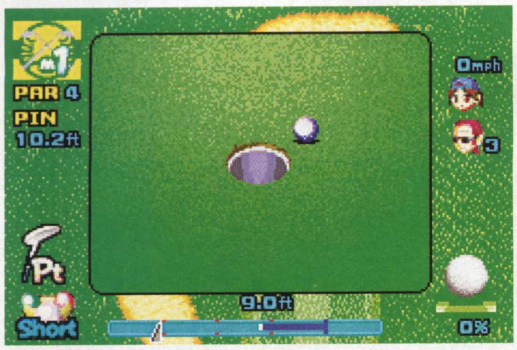
Monster Hunting: enfrente dúzias de inimigos no mais divertido dos minigames. Duas variações estão disponíveis, cada uma com números ridículos de otários para massacrar.



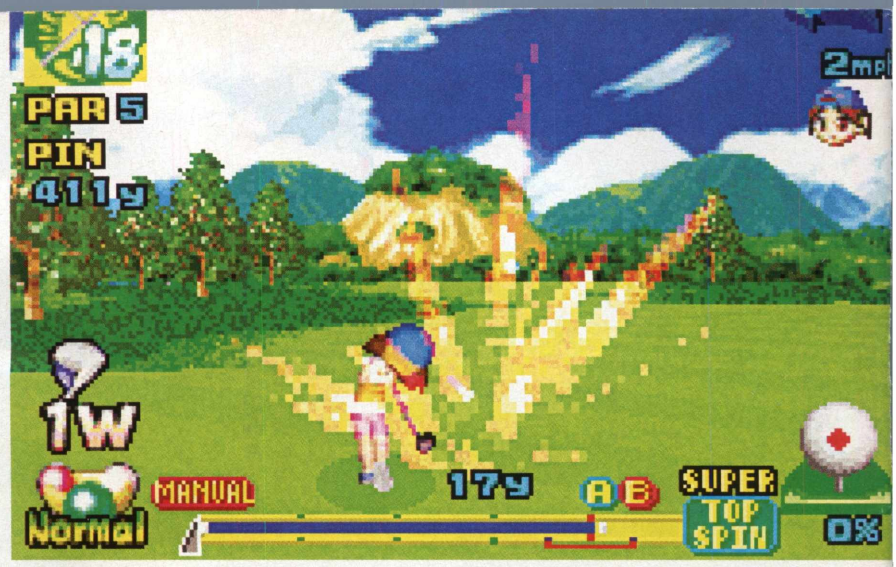
Volley, By Golly!: bata e rebata a bola colorida até que algum bocó estrague o jogo de volei. Vence aquele que bater mais vezes dentro do limite de tempo.



Hammer Tag: igual ao pega-pega que você brincava quando criança, só que com martelos. Bata em alguém para que ele vire o "pegador". Depois de 60 segundos como pegador, você perde.



■ Golfistas mais experientes acharão este game fácil demais. Mas para quem nunca segurou em um taco na vida (opa!), o jogo reserva surpresas



■ GBA

MARIO GOLF: ADVANCE TOUR

É bola no buraco!





■ Conectar é preciso: *Advance Tour* pode ser conectado à versão *Toadstool Tour* (para GameCube) para se abrir novas opções

■ Uma beleza esse cenário, não? É, a gente também curtiu. Deu até vontade de viajar

RENATO: E mais uma vez a Nintendo e a Camelot conseguem o milagre de transformar um dos esportes mais chatos do universo em um game sensacional. Qualquer pessoa que tenha jogado qualquer outra versão de *Mario Golf* sabe disso, e a coisa não é diferente agora que o bigodudo traz seus tacos ao GBA. A exemplo do *MG* para Game Boy Color, o jogo mistura elementos de RPG ao esporte, levando o jogador a seguir uma história entre uma partida e outra. Aliás, o lado RPG está bem mais profundo agora, pois além de ganhar pontos para evoluir seus personagens (agora são dois, que podem até disputar partidas em duplas), existem até itens secretos escondidos pelo cenário, e até seus tacos podem receber upgrades. O visual está incrível, e a jogabilidade, precisa e simples como sempre. Simplesmente um dos melhores games de esporte disponíveis para o GBA.

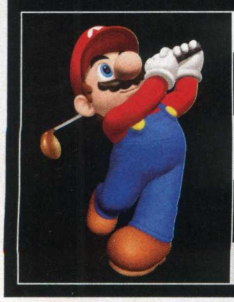
BEATRIZ: *Mario Golf: Advance Tour* é praticamente uma lenda entre os títulos da Nintendo, desde que foi lançado em 1999 para o Nintendo 64. O game, um RPG, mistura todas as boas qualidades dos outros *Mario Golf*. Nele você pode criar seu personagem, e se divertir muito nos torneios e treinos, até a derradeira batalha com Mario. Você e o bigodudo disputarão quem é melhor com o taco. O modo Multiplayer é bem interessante e também é possível se conectar ao GameCube. A cada ponto conseguido, você acumula pontos de experiência e que ajudam a melhorar suas características, como direção, velocidade da tacada, controle e curva da bola. A adaptação para o GBA não deixa nada a desejar, o visual do game para o portátil é muito bonito, o campeonato é divertido e você não se cansa depois do décimo buraco. Mesmo depois de ter terminado este review, ainda vou continuar jogando *Mario Golf: Advance Tour* por muito tempo.

JENNIFER: Mesmo se você não estivesse rezando por um game de golfe portátil e perfeito, este serve como resposta às suas preces. A mecânica de jogo é simples, fácil de se aprender; uma vez que você aprende como usar as condições do tempo em cada circuito, fica muito mais fácil atingir backspins e bogeys. A cada evento vencido, o game fica mais interessante, e por sua vez, as minhas habilidades ficaram ainda melhores. Minha única reclamação é em relação aos modos separados, muito difíceis de serem encontrados, além de também ser complicado encontrar tudo o que o game oferece... mas, espere aí, o que mais você faz no ônibus de manhã, a caminho da escola?



Mario aumentado
Enquanto *Advance Tour* não segue totalmente à risca o estilo de jogo de Mario, mesmo assim ele tem seus momentos "cogumelo". Além de muitos bônus especiais para fãs, é possível habilitar um percurso, bem como buracos individuais abarrotados com os Power-Ups clássicos e vilões como obstáculos. É a melhor parte do jogo, com toda certeza!

Feliz coincidência?



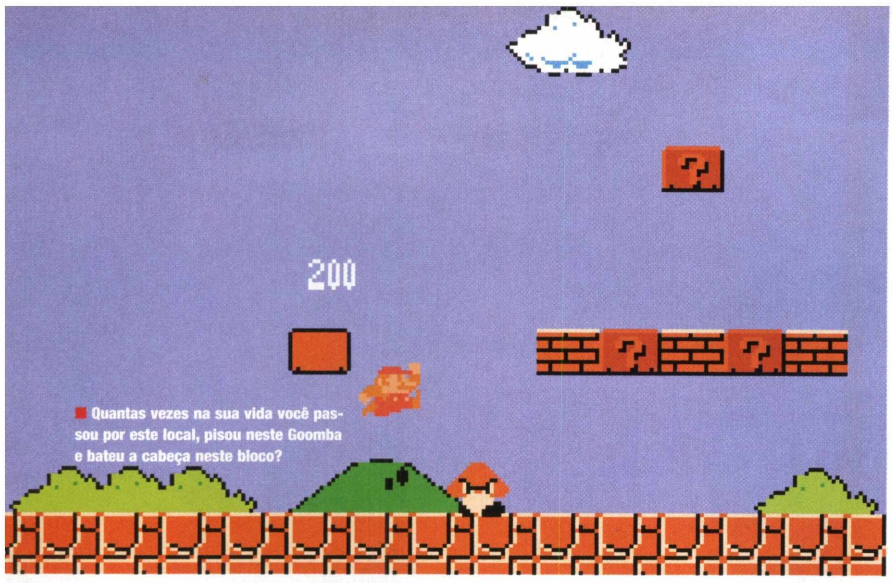
MARIO	ADAM SANDLER
Interpreta um encanador que se torna o campeão mundial de golfe em *Advance Tour*	Interpreta um jogador de hóquei que se torna campeão de golfe em *Happy Gilmore*
Sabe manejar uma mochila que espirra água, em *Mario Sushine*	Sabe manejar uma mochila que espirra água, em *O Rei da Água*
Sabe como saltar sobre tartarugas, peixes e outros animais	Sabe como saltar sobre defensores da natureza, como Bob Barker
Namorou com a atriz Alicia Silverstone	Também namorou a atriz Alicia Silverstone



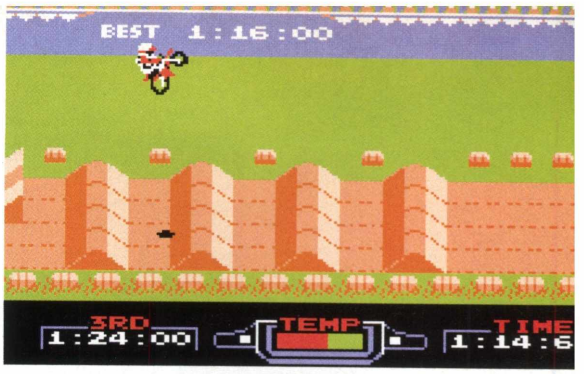
O MELHOR: controle bom, dias de jogatina
O PIOR: fica muito fácil para os jogadores mais adultos
BEM MELHOR: do que qualquer game de Tiger Woods

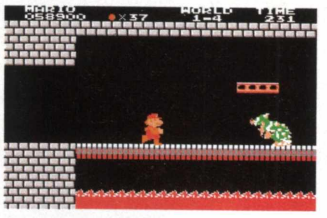
RENATO	BEATRIZ	JENNIFER
9,0	8,0	8,5

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



Quantas vezes na sua vida você passou por este local, pisou neste Goomba e bateu a cabeça neste bloco?





PRATA

GBA

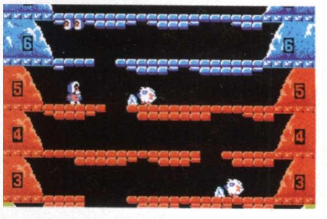
CLASSICS NES

Naquele tempo é que era bom

BEATRIZ: Talvez este seja o review mais complicado que já fiz. Afinal, como é possível analisar, em pleno século 21, jogos que foram lançados na década de 80, quando computadores eram coisa de outro mundo? Aqui, a nota deve valer muito mais pelo contexto histórico e sentimental do que pelos quesitos normais. A primeira dificuldade: decidir qual jogar primeiro! Queria que meu Game Boy SP se transformasse num DS, só para eu poder jogar os dois ao mesmo tempo, um em cada tela! Foi demais voltar ao tempo com *Donkey Kong*, *Ice Climber*, *Xevious* e todos os outros. Para quem não teve um Nintendinho, esses gráficos toscos não terão a menor graça. Mas para mim, eles trouxeram aqueles velhos tempos de volta.

RENATO: Genial. Não existe outra palavra para descrever a idéia da Nintendo de relançar seus títulos clássicos de NES para o GBA. Qualquer gamer com um mínimo de história em seu currículo já perdeu algumas horas (ou dias, semanas) com os desafios simples e brilhantes de *Pac-Man*, *Donkey Kong*, *Xevious*, *Excitebike*, *Ice Climbers* e *Bomberman*, sem mencionar o primeiro capítulo de duas das mais célebres séries da história da Nintendo: *Super Mario Bros.* e *Zelda*. Em uma época em que muita gente julga um game pela quantidade de polígonos que ele oferece, a volta de clássicos serve não só como nostalgia, mas como prova de que nem sempre o máximo de realismo é necessário para um bom game. Sem contar o fato de que todos são perfeitos para o GBA.

PABLO: A Nintendo resolveu fisgar os caras mais velhos (como eu) com a série Classics. Conseguiram. *Ice Climbers*, *Mario Bros.*, *Xevious*, *Donkey Kong* e vários outros games que cansei de jogar há 15 anos estão de volta, agora na telinha do GBA. O estranho é que esta possibilidade é algo que sempre imaginei que aconteceria, desde aquela época. Era horrível ter que parar o jogo na metade para jantar ou ir ao banheiro. Quantas partidas de *Excitebike* não tive que interromper? Agora, posso levar os joguinhos para qualquer canto, (até ao banheiro) e relembrar os bons tempos que não voltam mais. Ou será que voltam?



Só de olhar essas fotos já fiquei com vontade de tomar Nescau gelado com biscoito e assistir desenho animado...

BEATRIZ	RENATO	PABLO
8.0	9.0	9.0

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

www.nintendo.com

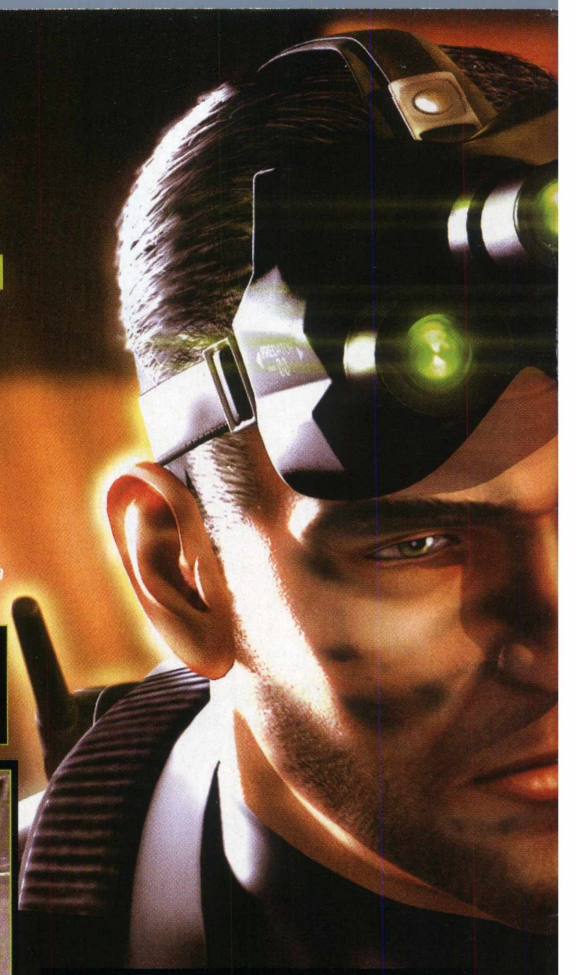
O MELHOR: são os games que a gente adora, iguaizinhos
O PIOR: os games estão iguaizinhos demais
FICAM AINDA MELHORES: em um GBA SP modelo Classic NES



SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

Tudo para você chegar ao final

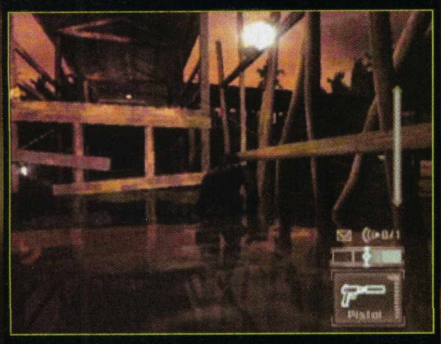
Por Rodrigo Guerra



Antes de começar a detonar o game, tenha em mente duas coisas:
1º- A escuridão é sua amiga – destrua todas as lâmpadas e passe despercebido pelos guardas.
2º- Esconda todos os corpos – largar presuntos por aí não é nada cauteloso.
Acompanhe agora nosso guia para as versões PS2, Xbox e GameCube e livre o mundo desta ameaça!

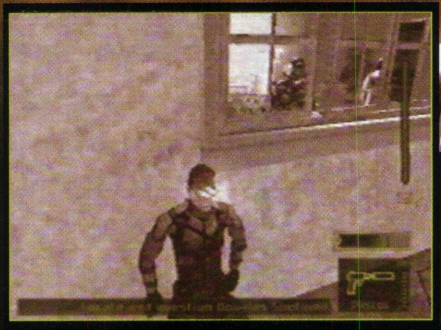
Missão 01 – Dili - Timor Leste

• Siga até o cais e passe para o outro lado usando a corda. Entre na casa e use o Lockpick para passar à próxima sala e descer pelo buraco.
• Siga por baixo da casa até chegar na cerca e ver o guarda. Atire na lâmpada e derrube-o com uma cotovelada.



• Acione o visor térmico para evitar as minas, inclusive as da direita. Suba no cano e use o parapeito. Quando chegar no final, entre na casa, suba a escada e desça pelo buraco.
• Saia e pule pelas paredes para subir na passarela. Nocauteie o guarda, saia pela sala da TV e caia segurando a borda.
• Vá pelo rio e entre pela porta do outro lado da ponte à esquerda. Entre pela próxima porta, usando o Lockpick.
•Passe pela outra porta e agarre o guarda para interrogá-lo. Nocauteie-o e derrube o outro que aparece.





Siga para o vão atrás da lata de lixo e suba.
• Passe agachado por baixo da janela e continue seguindo rente à parede. Espere o cara atirar no refém e continue em frente.
• Suba pelo cano e pendure-se no parapeito até chegar a uma janela, onde rola uma conversa. Desça.
• Ande até a borda e vá pelo cano. Entre na sala, derrube o torturador e fale com o refém. Um guarda vai aparecer depois que você abrir a próxima porta. Esconda-se e acerte-o quando ele ficar de costas. Siga até o fim do corredor.
• Desça a escada e nocauteie os guardas. Siga até o fim da sala e entre na porta dupla.
• Saia pela outra porta dupla e fique esperto, pois há um Sniper com visão noturna ao outro lado do pátio. Siga sob a luz do holofote até chegar do outro lado. Entre na porta à direita, suba a escada e derrube o atirador. Entre na próxima porta, fale com Ingrid e passe pela porta ao lado dela.
• Saia pela janela e desça. Desligue as duas luzes das torres e fique atento com três guardas. Siga pelo porto e suba no barco.



Missão 02 – Paris - França

• Desça pelo buraco e mate os soldados que estão no caminho até a outra extremidade do trem.
• Atire no cano para abrir caminho e entre pela porta.



• Use o cabo ótico na porta e acerte o guarda quando ele ficar de costas. Atire na câmera e use o computador. Entre na outra sala e cuide dos dois guardas. Saia e destrave a próxima porta.
• Siga agachado até o lado direito da próxima sala, der-



rube os três guardas, e entre na porta.
• Mate os dois guardas que estão metralhando os computadores e use-os. Depois de pegar os dados, dois guardas aparecerão. Derrube-os e destrave a sala de máquinas para desarmar a bomba. Entre na porta ao fim do corredor.
• Cuidado com os detectores de movimento, passe devagar por eles, continue subindo a escada e saia pela próxima porta.
• Derrube o guarda e tome cuidado com o sensor na parede. Neutralize o soldado na sala das câmeras de vigilância, volte e entre na porta dupla.
• Atire nas câmeras, use o computador e volte para a porta que dá acesso a porta dupla. Use a senha 2457 no painel.
• Acerte o guarda e atire na câmera da escada. Desarme a bomba e continue subindo.
• Abra a porta e derrube o guarda, depois pegue o outro perto do computador. A senha para a próxima porta é 7562.
• Derrube o guarda do freezer e destrave a próxima porta. Na passarela, há mais dois guardas. Atravesse a ponte e passe pela cortina, acione a visão térmica e desarme a bomba, indo em seguida para a próxima sala.
•Entre pelo buraco, fale com o rapaz, suba pela caixa ao lado e corra antes que a bomba exploda.



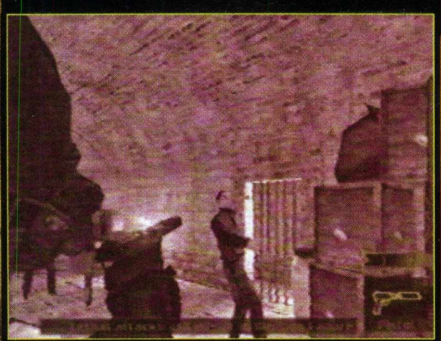
Missão 03 – Trem de Paris para Nice - França

• Não mate ninguém nesta fase. Passe pela porta e acerte o funcionário do trem. Siga para o próximo vagão e desça pela saída no chão.
• Suba pelo próximo alçapão, destrave as portas laterais e siga para a esquerda. Desligue a luz do vagão dos passageiros, acerte os dois guardas e vá até o próximo vagão.
• Pegue o funcionário e o passageiro de surpresa, siga para a cabine número 18. Fale com Norman Soth e espere que o guarda saia e use o computador. Siga-o e escute a ligação de Soth com o microfone.
• Espere Soth sair, cuide do guarda e suba a escada no fim do vagão. Corra até alcançar a corda do helicóptero.

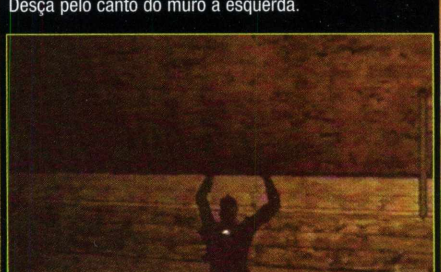


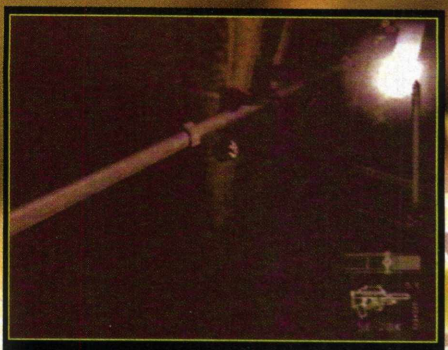
Missão 04 – Jerusalém - Israel

• Suba a escada e derrube o guarda. Atravesse o túnel, e nocauteie os quatro civis e o guarda.
• Continue rente à parede, suba no toldo e depois no parapeito, seguindo até a praça. Passe para o parapeito de baixo, espere acabar a conversa do guarda e pegue-o distraído. Continue até a garagem e desça a escada.



• Acerte um dos seqüestradores, continue mais alguns passos e mate o outro. Espere o refém lhe entregar algumas armas e siga pela porta que ele abriu. Suba, vire à direita e entre na próxima porta.
• Apague a luz, derrube o guarda e desça a escada evitando os civis. Lá embaixo, elimine mais dois guardas e depois o terceiro, que está mais afastado. Desça pelo canto do muro à esquerda.

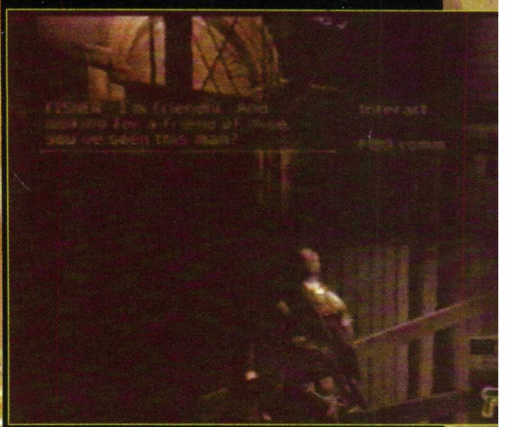




• Na saída do beco, derrube o guarda. Vire à esquerda e siga pelo corredor até ver um civil e um guarda. Acerte-os e vá até a praça. Drible os guardas, suba pelo banco e pule o portão.
• Entre na porta, suba pelo cano, escorregue para o outro lado e fale com Dahlia. Siga a moça, eliminando os guardas que encontrar. Quando chegarem a um elevador, escolha entre duas opções: matar Dahlia ou deixá-la viva (mais detalhes adiante).
• Saia do elevador, derrube o guarda e desça, para derrubar mais um no final. Siga até o fim do corredor, suba pelo cano e passe pela grade



• Espere até o momento certo para derrubar o guarda e desative a metralhadora. Siga pela esquerda e entre na sala com as grades, pegue os itens e siga pela porta oposta.
• Siga pela direita, pegue o Bellagio Sampler em cima da mesa da sala com luzes azuis.
• Volte até encontrar um guarda parado, chame a atenção dele e entre no local onde ele estava. Vá pelo elevador e saia.
• Se tiver matado Dahlia, você terá que passar por três policiais sem ser visto. Se ela estiver viva, dê a volta pela direita e chegue ao ponto oposto sem que ela te acerte. ➤





Missão 05 – Kundang - Indonesia

• Desça para o rio, siga para a pedra, suba a raiz e escorregue pela corda. Continue pela direita.
• Derrube dois soldados próximos ao buraco e desça. Suba pela madeira à esquerda e desça usando as duas bordas. Desça mais um pouco, espere o guarda entrar na caverna e acerte o cão. Suba pela madeira e neutralize três soldados. Passe pelo caminhão e suba pela madeira à esquerda.



• Siga e encontre-se com Shetland. Desça depois da conversa e continue até uma barricada. Chame a atenção dos dois soldados e derrube-os. Siga em frente usando a visão térmica.
• Passe por cima do caminhão e suba pela grade à esquerda. Depois, vá pelo cano, entre na porta e apague a luz. Desça, neutralize os dois guardas, coloque a bomba embaixo do avião e saia pelo canto do hangar. Pegue mais um soldado na saída e outro na cabine mais adiante. Use a alavanca para subir a cerca de arame farpado.



• Espere o soldado e o cachorro se aproximarem e elimine- os, vá em frente e derrube dois soldados e o guarda do alto da torre. Suba e escorregue pela corda.
• Pegue a Sticky Camera na cabana da esquerda, passe para o outro lado da casa e por baixo até Irving entrar em contato. Mate o soldado, entre na casa, suba a escada e saia pela janela.
• Caminhe até a próxima janela, saia desta sala e continue até o próximo pátio. Espere o soldado que está assistindo TV sair e atire a Sticky Camera para ouvir a conversa e obter a senha da mansão. Desça pela passagem do próximo galpão.



• Derrube os dois guardas e desça a escada. Atravesse a porta e suba para enfrentar mais dois. Desligue o gerador e acerte outros dois guardas. Fale com Asrul e saia dessa sala. Vá para o Stand de tiro, mate todos os guardas, suba a escada e pule a janela.
• Derrube os dois soldados, desligue a metralhadora, siga para cabana e use o cabo ótico. Entre quando o soldado virar e siga-o evitando os holofotes, depois derrubando-o na entrada da mansão. Use o código 1492 na porta e entre. Agache-se, chegue perto da janela aberta, escute a conversa. Espere Sadono sair da sala, atire nas luzes e nas duas câmeras. Use o computador da mesa e o vilão voltará, espere-o sair novamente e aguarde por um tempo para poder sair pelos fundos da casa. Você será rendido e não poderá se mexer até que Shetland atire nos inimigos.

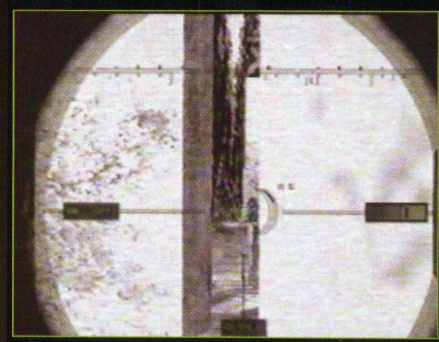


Missão 06 – Komodo - Indonesia

• Corra para direita, chame a atenção do soldado e mate-o. Siga para trás da torre, mate mais dois soldados. Continue até chegar a uma mesa e dois inimigos. Passe pelo vão e suba.
• Passe pela janela, desça e mate dois soldados, sendo um do lado de fora. Em seguida, desligue o gerador à esquerda.



• Desative a metralhadora e entre correndo na cabana. Faça o mesmo com a outra e desça pelo buraco.
• Desça pelo elevador, ao sair derrube os dois soldados e entre na porta dupla à direita. Interrogue o cara que está ali e use o computador. Saia e entre na porta no fim do corredor.
• Suba a escada e acerte o guarda. Vá pela plataforma e entre na passagem do chão. Desça para a plataforma inferior e entre no submarino.
• Desça pela escada e siga até ouvir a conversa dos guardas. Chame a atenção deles e acerte-os.
• Desça mais um nível e acerte o guarda. Siga até a sala escura, espere o soldado entrar e agarre-o. Siga até o final do corredor e use os olhos do seu refém no painel da porta. Mate mais dois soldados dessa sala.
• Use o computador e vá para a direita. Continue até ver mais um guarda, e suba a escada depois de cuidar dele.
• Siga para baixo, tomando cuidado com os cinco atiradores do corredor. Use os barris para ajudar e depois entre no barco no fim do corredor.



Missão 07 – Jakarta - Indonesia

• Desça, livre a área dos soldados, suba até o telhado da torre. Do outro lado, entre à esquerda e pule a grade. Use o Lockpick na porta e desça.



• Use o Lockpick de novo e mate os dois guardas. Siga até o final, encoste na parede e passe para o outro lado.
• Desarme a bomba, mate dois guardas e desça pela passagem perto do furgão. Use o Camera Jammer no sensor da passagem à sua direita, siga à esquerda, entre na primeira passagem que aparecer e suba a escada.
• Ligue a visão térmica, evite as minas terrestres e atire no sniper da torre. Dê a volta e atravesse a grade.



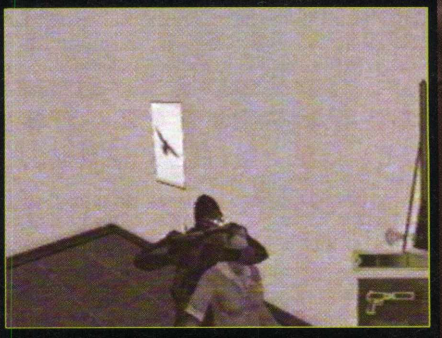
• Use o Lockpick e derrube o soldado. Saia e acerte outros dois, siga para esquerda e use a passagem da parede. Dê um pulo duplo para chegar ao telhado, quebre o vidro e desça de rapel.



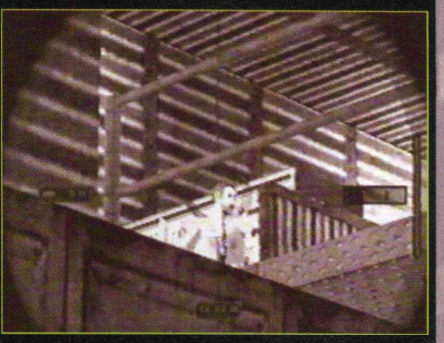
• Mate o soldado e siga para o elevador. Mate outro soldado que aparece e suba pelo elevador.
• Saia para esquerda, use a visão noturna e derrube o guarda da porta dupla. Aguarde o outro se virar e entre na porta dupla. Mate o guarda do fim do corredor e siga em frente. Vire à esquerda, entre e mate os três soldados do auditório.
• Use o cabo ótico na porta atrás do palco, espere a mulher sair e siga-a.
• Esconda-se, desative a metralhadora e mate os dois guardas. Continue seguindo Ingrid e desative mais uma metralhadora, entrando depois na próxima sala.
• Espere ela conversar com o guarda e, depois que ele agarrá-la, atire na cabeça dele, elimine o outro no fim do corredor e continue em frente.
• Mate os dois soldados que virão do outro lado do vidro, tome cuidado com o sensor de movimento no fim do corredor. Cuide de mais dois guardas depois do sensor, vá para a sala da máquina de refrigerante, suba no duto de ventilação e siga em frente.
• Desça pela entrada de ar e corra até o final da sala. Esconda-se e espere por Sadono. Assim que ele ficar de costas, agarre-o, leve-o até a porta com o painel de leitura ótica. Use os olhos dele e entregue-o para Ingrid.

Missão 08 – Aeroporto de Los Angeles - California

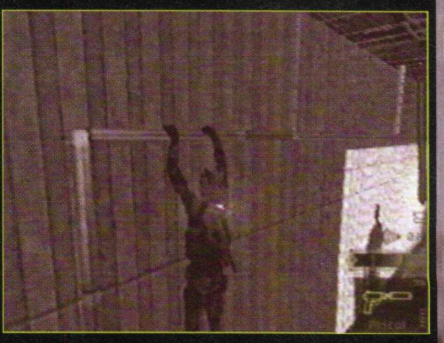
(Use constantemente o visor térmico nesta fase para identificar os guardas que podem ser mortos)
• Pule a cerca e espere o caminhão chegar na portaria. Entre no prédio a bordo do caminhão, desça após o checkpoint e derrube o guarda com balas de borracha. Mate o guarda da cabine e passe pela porta perto dela.
• Chame a atenção do guarda e da empregada derrube-os com cotoveladas. Destrua as duas câmeras na próxima sala, entre no banheiro e siga pela tubulação.
• Depois da conversa por rádio, desça pela última saída, derrube os dois funcionários e mate o cara sem barba.



• Siga para a próxima sala e derrube o guarda de roupa branca na plataforma superior e o cara barbado, evitando ser visto pelos dois civis. Suba a escada e entre na próxima porta à esquerda. Passe por mais uma porta e destrua as duas câmeras.
• Suba pelo cano da direita e passe pela grade. Desça, siga pela esteira e atire na câmera.
• Com muito cuidado, espere o guarda virar de costas e passe para a outra parte da área. Atire na câmera, saia pela próxima porta e suba a escada.
• Use o cabo ótico na porta, espere o guarda sair e entre. Espere-o entrar na cabine no fim do corredor, use a visão térmica para enxergá-lo e atire na cabeça dele.



• Neutralize as outras três pessoas da sala, pegue o item no corpo do guarda morto, mexa no computador e use a senha na porta. Deixe o Camera Jammer equipado para passar pelo sensor.
• Entre na sala e acerte as duas pessoas. Mate o



guarda, saia, derrube mais duas pessoas que aparecem e desça a escada rolante.
• Use a visão térmica e o binóculo para achar Sadono no pavimento inferior (ele tem o corpo mais quente). Abra a porta dupla e pegue o elevador da direita.
• Atire no teto do elevador e suba por ele. Use o cabo de aço, pule dois lances de elevador para chegar ao outro lado. Continue subindo até chegar a uma área com três cordas. Desça pela corda do meio e entre na tubulação.
• Você não pode ser visto. Apague as luzes e espere o terrorista vir. Agarre-o, mate-o num canto sem ser visto. Neutralize os dois funcionários do aeroporto, apague o holofote e suba a escada. Corra até o final da plataforma, mire e atire no outro holofote. Quando o terrorista vier, espere-o sair do alcance visual do outro terrorista e acerte um tiro na cabeça.
• Desça e mire em Soth, o último homem, atirando na cabeça. Corra até a maleta e curta o final do game.



dicas

■ PlayStation 2

RESIDENT EVIL OUTBREAK

Esta sacolada de truques mostra algumas coisas que você pode não ter percebido em *Resident Evil Outbreak* – algumas paradinhas escondidas, soluções para puzzles difíceis e outros lances que demoraria muito para descobrir sozinho



Inventor

Cenário: Todos

David King, o encanador que virou isca de zumbi, está acostumado a trabalhar com peças de reposição. Você pode usar a fita isolante para combinar itens e conseguir armas mais fortes.

A conta é bem simples:

Pedaço de pau + faca = lança

Cano + bateria = aparelho de choque

Cano + pedaço de concreto = marreta

Isqueiro + pesticida = spray de chamas

Bebedeira

Cenário: Outbreak

Na sala do dono do J's Bar há um quadro com um buraco em forma de garrafa de goró. O que você acha que cabe ali? Isso mesmo, uma garrafa de goró, que pode ser encontrada no terceiro andar. Vale a pena, pois você ganha uma espingarda



pelo trabalho.

Mas tenha cuidado, pois o segundo andar pode ficar cheinho de zumbis quando você voltar para abrir o quadro. Ponha obstáculos na porta perto das escadas do segundo andar antes de ir até a garrafa. Isso retardará os mortos-vivos.

Presentão

Cenário: Below Freezing Point

Jogar como Yoko tem seus benefícios. Embora ela não agüente muita porrada, pode carregar o dobro de itens dos outros personagens. Outra vantagem é que durante o cenário Below Freezing Point, você pode pegar uma ótima arma se estiver jogando como a jovem estudante. Quando rastejar para a Area B (que é pertinho da sala do computador), você encontrará um cara ferido gravemente. Se interagir com ele como Yoko, ele entregará sua Magnum!

Completinho

Cenário: Below Freezing Point



Não sabe por que não consegue 100% dos eventos no final do cenário? Pode ser uma (ou ambas) de duas coisas. Primeiro, há uma pequena espera antes do elevador giratório subir quando você usa a chave para acioná-lo. Se não estiver nele quando ele subir, você será deixado para trás... para morrer. Não é nada agradável, mas você precisa fazer isso para completar todos os eventos.

Segundo, você pode matar a grande planta usando o V-Jolt em dois lugares, dependendo de qual personagem iniciou o jogo – no tronco da planta em B7F ou nas



trepadeiras que circundam a escada em B6F.

Números Perdidos

Cenário: Decisions, Decisions

Quando tentar pegar a jóia vermelha no relógio cuco na sala do gerente geral (primeiro andar da universidade, depois da sala de estudos), você precisa fazer duas coisas. Primeiro, aperte o botão embaixo do quadro à sua direita quando entra na sala. Segundo, ajuste os ponteiros brilhantes do relógio para a hora apropriada. Para descobrir qual hora é a certa, veja as anotações na mesa. A última página diz algo assim: "Hour: 47, Minute: 98". Volte pelas anotações para ver os blocos de números e remova aqueles que não estão listados no texto "Hour/Minute". Então, no exemplo acima, você removeria todos os números que não são 4 na primeira página, e todos os que não são 7 na segunda página. O que sobra é um grupo de 4s na forma do número que você precisa (por exemplo, se os 4s estão em uma linha vertical, o primeiro número é 1).

Economias

Cenário: Decisions, Decision

A antitoxina Daylight é uma ferramenta poderosa em sua luta contra o T-virus e sua cria. Leve algumas amostras contigo, além daquelas que usa para extirpar o seu vírus e o de seus compatriotas. Quando chegar à segunda batalha

■ GameCube

METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

Snake é um cara legal. Ele pode cortar inimigos com uma bandana, brincar com a Fox Hound e descobrir vários segredos. Mostramos os melhores logo abaixo:

Música alternativa no final
Complete o game três vezes.

Bandana
Complete o game com Meryl a seu lado.

Modo Boss Survival
Complete o game.

Ninja vermelho
Complete o game duas vezes.

Demo de Meryl
Complete o game com Meryl a seu lado.

Demo de Otacon
Complete o game com Otacon a seu lado.

Câmera
Ache a câmera e complete o game.

Roupa Stealth
Complete o game com Otacon a seu lado.



Smoking
Complete o game duas vezes.

Meryl de roupa camuflada
Complete o game duas vezes.

Demo alternativo de Meryl
Complete o game usando o smoking.

Demo alternativo de Otacon
Complete o game usando o smoking.

Alex de Eternal Darkness
Olhe na capa de uma revista no chão.

GameCube e WaveBird no laboratório
Olhe em uma mesa para ver o videogame e o controle.

Mario e Yoshi no laboratório
Bonecos dos dois personagens estão em cima de um dos monitores.

Recupere energia na luta com o ninja
Entre no modo de visão em primeira-pessoa e atire na cabeça do boneco do Mario. Você ouvirá um barulhinho e um pouco de sua energia voltará.

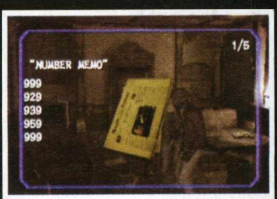
Psycho Mantis sabe o que tem em seu cartão de memória
Se você tiver um save de *The Legend of Zelda: The Wind Waker, Super Mario Sunshine, Super Smash Bros. Melee* ou *Eternal Darkness* no cartão de memória, Psycho Mantis vai falar sobre isso quando estiver conversando com você.

Pôster de Eternal Darkness
Você pode ver esse pôster dentro de um armário no arsenal

Pôster de ZOE2
Você pode ver esse pôster na parede do laboratório de Otacon







■ Remova todos os números extras para achar aquele que você precisa

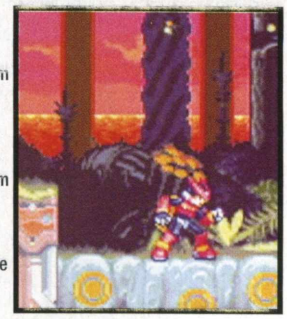
externa contra Thanatos, na praça, vasculhe o veículo estacionado em uma lateral da garagem e você achará uma arma tranqüilizante. Carregue a Daylight e elimine o monstro com a antitoxina.
Você pode derrotá-lo sem usar a Daylight, especialmente se seus companheiros estiverem junto. Isso pode afetar o final que você vê. Existem vários finais diferentes no último cenário. Eles dependem de qual personagem você está usando e da quantidade de Daylight que tem quando Thanatos é derrotado. Vamos dizer que quanto mais Daylight, melhor. ➤

■ Game Boy Advance

MEGA MAN ZERO 2

Melhore sua arma com essas técnicas maneiras e transforme-se em uma fortaleza pulverizadora.

Aumentar armadura
Dê 20 pulos com o Z-Saber em alguma fase.

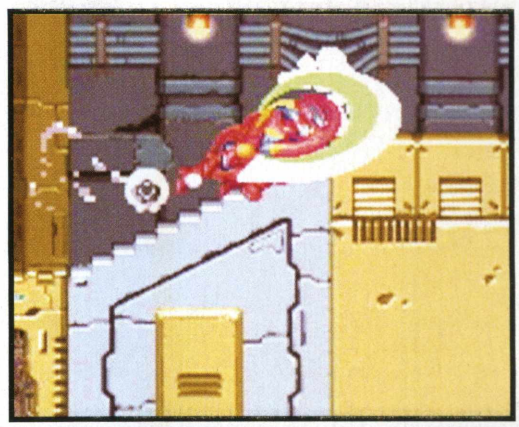


Forma Active
Mate 20 inimigos com o Z-Saber, enquanto corre.

Forma Defense
Mate 20 inimigos com o Shield Boomerang.

Forma Energy
Pegue 25 cápsulas de vida.

Forma Erase
Rebata 30 tiros inimigos com o Shield Boomerang.



Forma Power
Puxe qualquer coisa 30 vezes com o Chain Rod.

Forma Proto
Complete o game.

Forma Rise
Mate 10 inimigos com o Z-Saber.

Forma Ultimate
Use todos Cyber Elfs.

Forma X
Mate 50 inimigos com a Buster Gun.

AMALDIÇOADO, CONDENADO À MORTE E PERSEGUIDO POR TODOS

O GUERREIRO MALDITO



Isto é Chonchu: uma obra prima. Desenho belíssimo, envolvente, inovador, uma trama emocionante que não deixa absolutamente nada ao acaso na tarefa de construir uma rede de relações da qual emergem personagens vivos e convincentes dos quais podemos sentir o sofrimento e a esperança

Já nas bancas
www.conradeditora.com.br

CONRAD EDITORA

© Kimsung Jae / Kim Byung Jin. All rights reserved

■ PlayStation 2

FINAL FANTASY XI



■ Esses caras são verdadeiras minas de ouro, derrubam wind crystals e beehive chips, que podem ser vendidos por uma boa grana







■ Esses monstros sangram ouro. Sempre que vir um deles, mate-o. Sua carteira vai agradecer

Como ganhar muita grana em Vana'diel

Então você quer ganhar um troco? Quer ser o maior ricaço de Vana'diel? Entre na fila, pois ter vida de bacana não é fácil. Você precisa começar por baixo, mas nós vamos mostrar como se faz. Dê uma olhada no nome da terra natal de seu personagem e veja o que você precisa matar para pegar toda a dinheirama.



Bastok

Parece que os roubos são parcos em Bastok em comparação com outras nações iniciais, mas uma inspeção mais cuidadosa revela um grande potencial para pilhagem. Comece caçando as grandes abelhas do lado de fora da cidade. Elas derrubam Wind Crystals e Beehive Chips, que alcançam bons preços na Auction House. Pegue esses dois itens em grupos de doze, venda-os e veja a grana entrar. Quando chegar ao nível 5 ou superior, comece a enfrentar os vários Quadavs que vagam pelas áreas de Gustaberg. Eles derrubam todo tipo de coisa valiosa – Quadav Backplates, Quadav Helms e vários scrolls de magias, além de pequenas quantidades em dinheiro. Fique atento também aos Goblin Thugs – eles derrubam Fire Crystals, que sempre são procurados; assim como Wild Onions, que podem lhe dar uma boa soma.

San d'Oria

Há um monte de quests que podem te deixar carregado de tutu em San d'Oria, e a maioria envolve a aquisição de várias partes de monstros. Seus alvos principais para a produção de dinheiro devem ser os Ding Bats. Além de derrubarem Wings, que você pode vender a um NPC chamado Secondiand (San d'Oria North, posição E-6) por 200 gil o par, eles também soltam Wind Crystals, que alcançam bons preços. Quando chegar ao nível 5, cace os Orcs que vagam pelas áreas de Ronfaure – eles derrubam Fire Crystals e vários tipos de armaduras mais ou menos valiosas. Por último, assim como em Bastok, vá atrás dos Fire Crystals, Wild Onions e equipamento goblin dos Goblin Thugs. Tudo isso pode ser vendido a um bom preço na Auction House.

Windurst

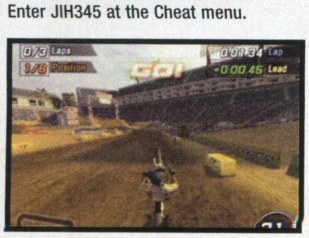
Os Crawlers de Windurst são o que realmente importam. Aprenda a vê-los como pilhas vivas de ouro, pois os carretéis de seda (Silk) que eles soltam podem alcançar o preço de 10.000 gil a dúzia. E guarde os Crawler Calculi que eles também soltam – você pode vendê-los a um NPC chamado Illu Bohjaa (Windurst Woods, posição H-6) em grupos de três por 600 gil. Entre as batalhas com os Crawlers, vá atrás dos Yagudos que vagam pelas áreas de Sarutabaruta. Eles derrubam dinheiro, Wind Crystals, Yagudo Necklaces e Yagudo Feathers, e tudo isso pode ser vendido por uma boa grana. Você também pode vender os Necklaces para um NPC chamado Nanaa Mihgo (Windurst Woods, posição J-3) por 200 gil cada grupo de quatro. Os preços são melhores na Auction House, mas vendê-los para Nanaa dará um bônus extra – um nível maior de fama em Windurst, assim como Brownie Points com a operação comercial clandestina da qual ela faz parte.

■ PS2/Xbox

MTX: MOTOTRAX

Motos engraçadas? Aceleração *absurda*? Nome tosco para o personagem da lei? Está tudo aqui.

Superfast acceleration
Enter JIH345 at the Cheat menu.



Officer Dick
Complete free ride in career mode.

Police bike
Complete all freestyle events.

Slipknot bike
Complete master supercross.

Speed demon
Complete career mode.

Trick bot
Complete freestyle in career mode.

Xbox

Speed demon
Complete career mode.

Trick bot
Complete career mode.

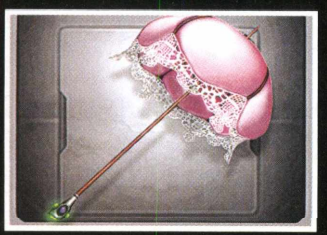


■ GameCube

PHANTASY STAR ONLINE: EPISODE III CARD REVOLUTION

Psycho Mantis tem muito a ver com isso. Agora, vários games querem forçar os fãs mais insanos a jogar um catálogo antigo de títulos questionáveis para destravar mimos que não podem ser conseguidos de outra forma.





Cards Raros

Nano Dragon Card
Vá até a máquina de troca de cards com um save de PSO: Episode I & II em seu cartão de memória.

Clippen card
Vá até a máquina de troca de cards com um save de Billy Hatcher em seu cartão de memória.

Rage card
Vá até a máquina de troca de cards com um save de Sonic Adventure 2: Battle em seu cartão de memória.

Sange card
Vá até a máquina de troca de cards com um save de Sonic Adventure DX em seu cartão de memória.

Beat, Hallo Rappy, Sonic Knuckles cards
Vá até a máquina de troca de cards com um save de Sonic Heroes em seu cartão de memória.

Madam's Umbrella card
Vá até a máquina de troca de cards com um save de Sonic Mega Collection em seu cartão de memória.

Destrave um vestiário
Complete as duas histórias offline.

Cadeiras no lobby
Cansado de esperar em pé no lobby? Puxe uma cadeira pressionando X + A ou X + B em qualquer lobby online para criar uma cadeira de fóton. A cor de sua cadeira depende de seu ID. Para sentar, pressione A; para levantar, B.

■ PlayStation 2

CHAMPIONS OF NORRATH

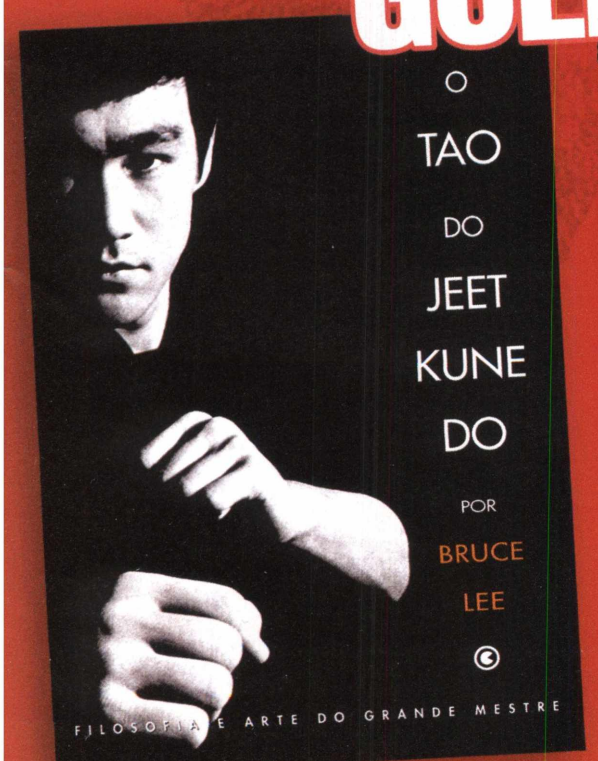


As terras de Norrath estão constantemente em guerra. Treine seu guerreiro para lutar contra essas hordas insuperáveis... ou aperte alguns botões e comece a pilhar com um espécime bombado.

Começar com um personagem de level 20
Inicie um novo personagem e assim que tiver controle dele, pressione L1, R2, Triângulo e R3 ao mesmo tempo.

GOLPE DE MESTRE

a imprensa confirma o poder de O Tao do Jeet Kune Do



"O livro O Tao do Jeet Kune Do é um documento / ícone de um verdadeiro mito da cultura pop internacional".
IG Ler

"Bruce Lee é inovador. Ele foi um dos primeiros a pesquisar as artes marciais num conceito mais profundo, sem ser escravos de sistemas pré-determinados".
Revista MTV

"O livro é leitura obrigatória não só para estudantes de artes marciais e fãs de cinema, mas também para todos os que trilham o caminho do autoconhecimento".
Revista Sci-Fi News

"Se Bruce Lee traduziu para o Ocidente a disciplina do kung fu chinês, criando um gênero cinematográfico com frutos até hoje, não revelou sua essência. Mas, em O Tao do Jeet Kune Do ele ensina os fundamentos do sistema de luta que desenvolveu".
Revista TRIP

Já nas bancas
www.conradeditora.com.br
CONRAD EDITORA

PROCURA-SE
PROFISSIONAIS DE GAMES



Por Miti Lisboa

Existem milhões de pessoas que passam horas se divertindo com games dos mais diferentes tipos. Ação, estratégia, simulador, puzzle... todos os tipos de jogos conhecidos, em nível maior ou menor, já foram convertidos para videogames pelos criadores de estúdios de todas as partes do mundo. Estas pessoas têm a sua disposição diversas opções de consoles, acessórios específicos para cada um deles, uma infinidade de novos títulos que constantemente aparecem nas prateleiras de lojas de games e software. Sem dúvida, o mercado de games é uma das áreas do entretenimento que mais movimenta dinheiro no mundo atualmente.

Por isso, que além de uma alternativa de entretenimento, muitos destes "jogadores" enxergam nos games um mercado cheio de oportunidades para trabalhar, construir uma carreira e gerar novas idéias, dessa maneira fazendo parte do riquíssimo processo de desenvolvimento que transforma a idéia de alguns indivíduos em fonte de diversão. Porém, muitos dos brasileiros que gostariam de trabalhar nesta área lamentam o fato de não viverem em um país que concentre o desenvolvimento e a produção de games, consoles e acessórios.

No entanto, é crescente o movimento de profissionalização das empresas brasileiras envolvidas nas atividades de desenvolvimento, marketing, vendas de games e serviços de entretenimento digital. Hoje, nosso país conta com oportunidades de emprego para pessoas no início de carreira (em Lan Houses, locadoras e websites) e cargos para profissionais; com um currículo extenso, em agências de marketing, revistas especializadas, companhias multinacionais e produtoras de eventos. Estas empresas são sustentadas pelos milhões de consumidores que têm nos games uma de suas principais fontes de entretenimento.

Recentemente, o mercado vem mostrando uma nova face de profissionalização, com o surgimento dos ciberatletas e das competições nacionais, que contam com o apoio de empresas de diversos setores que vêem nos games mais uma forma de aproximar-se de seu público.

Se você quer aproveitar uma destas oportunidades no mercado de games brasileiro, aqui vão alguns conselhos úteis:

1. Entenda o mercado. É fundamental compreender o funcionamento de desenvolvedoras, Publishers, distribuidores, Lan Houses, agências, varejo e os veículos de comunicação. Mais do que suas funções, é importante perceber suas conexões, porque como todo mercado em crescimento, ainda há muita coisa a ser desenvolvida.
2. Conheça-se. Quem deseja desenvolver jogos tem o perfil muito diferente de quem quer produzir grandes eventos de games, por exemplo. Decidir o que exatamente se quer fazer é essencial para encontrar uma posição ideal.
3. Trace um plano. Às vezes, a posição que você almeja não está disponível, ou a sua experiência ainda não é suficiente. *Comece com* as possibilidades que você tem em mãos e concentre-se em seu objetivo final.
4. Conheça as pessoas. As empresas que atuam neste mercado hoje, não possuem mecanismos para localizar profissionais qualificados, como sites de emprego e classificados. Normalmente, as oportunidades surgem da indicação de profissionais do mercado com os quais a empresa interessada tem contato direto. Eventos, conferências para Lan Houses e empresas centralizadoras de atividades (agências, fornecedores de infraestrutura, veículos de comunicação) são excelentes pontos de partida.
5. Seja original. Nem todas as posições e necessidades do mercado estão definidas ainda. Às vezes, vale mais a pena tentar oferecer um serviço inédito do que competir com pessoas/empresas com mais experiência e currículo com maior qualificação.
6. Seja profissional. Apesar de todas as suas particularidades, a área de games exige das pessoas, que nele atuam, as mesmas qualidades que qualquer outro mercado: seriedade, profissionalismo, ética e esforço!

***Miti Lisboa** é CEO da Marketing Cell, agência de marketing especializada em entretenimento digital.*

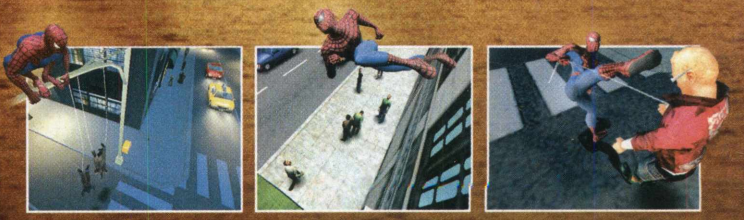


OS GAMES MAIS IRADOS DA CIDADE ESTÃO AQUI!



SPIDER-MAN 2™
THE GAME

DESTA VEZ, VOCÊ PODE
IR PARA QUALQUER LUGAR.



www.activision.com/spider-man

PC CD-ROM SOFTWARE

DISTRIBUÍDO POR:
ELECTRONIC ARTS™

MARVEL SPIDER-MAN COLUMBIA PICTURES TREYARCH

ACTIVISION
activision.com

Spider-Man e todos os personagens relacionados com a Marvel, TM & © 2004 Marvel Characters, Inc. Spider-Man 2, the movie, © 2004 Columbia Pictures Industries, Inc. Todos os direitos reservados. Game code © 2004 Activision, Inc. e suas subsidiárias. Publicado por Activision Publishing, Inc. Activision é marca registrada da Activision, Inc e suas subsidiárias. Todos os direitos reservados. Todas as demais denominações comerciais e/ou marcas registradas são de propriedade de seus respectivos titulares.

Electronic Arts é denominação comerciail da Electronic Arts Inc. nos EUA e/ou outros países. Todos os direitos reservados.