

GRATIS!

A VIDA É UM GAME EGM

ADESIVO EXCLUSIVO!



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

EGM

ELECTRONIC GAMING MONTHLY

BRASIL

PREVIEW ESPECIAL

O PODEROSO

CHEFÃO

PS2/XBOX (+ XBOX 2!)

Marlon Brando vive!

POR QUE VOCÊ TEM QUE JOGAR AGORA

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

- O multiplayer revolucionário
- Tom Clancy, o homem de US\$ 200 milhões
- Cronologia completa da série
- ...e explicamos a Teoria do Caos!

PC/GAMECUBE/PS2/XBOX

ENTREVISTA

JOÃO GORDO

"Se GTA fosse um game de Jesus, ninguém iria jogar"

ESTRATÉGIA

PLAYBOY: THE MANSION

PS2/PC/XBOX

Tudo para zoar o mulhério

GRAN TURISMO 4



WINNING ELEVEN 8 INTERNATIONAL



WARIOWARE TOUCHED!



ODDWORLD: STRANGER'S WRATH



MechAssault 2: Lone Wolf ■ Nanobreaker ■ The Punisher ■ Suikoden IV ■ Ghost Recon 2 Fullmetal Alchemist and the Broken Angel ■ Shadow of Rome ■ NBA Street V3 Warhammer 40.000: Dawn of War ■ UEFA Champions League 2004-05 ■ Star Fox Assault

www.gameworld.com.br

#37

R\$ 7,90

ZIFF DAVIS MEDIA AUTHORIZED PUBLISHER





Playstation 2

apenas
R\$ 897,00
a vista



Game Cube

apenas
R\$ 650,00
a vista



Xbox

apenas
R\$ 950,00
a vista



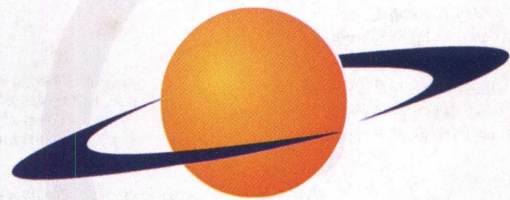
Game Boy SP

apenas
R\$ 399,00
a vista



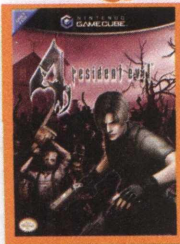
Playstation One

apenas
R\$ 375,00
a vista

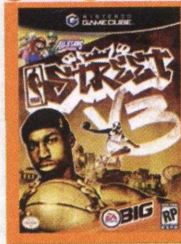


Netunia
.com.br

lançamentos do mês



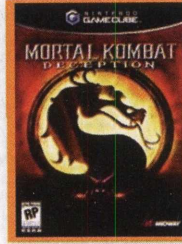
resident evil 4



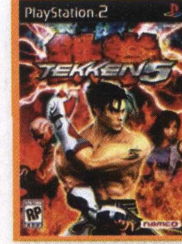
NBA street v3



Star Fox
assault



Mortal Kombat
deception



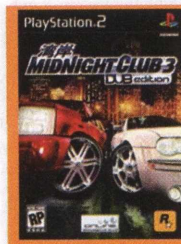
Tekken 5



Constantine



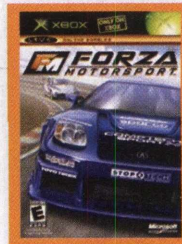
Gran Turismo 4



Midnight Club 3
dub edition



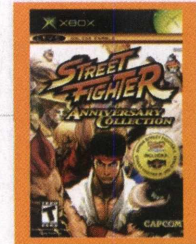
Top Gear
RPM Tuning



Forza
motorsport



Oddworld
Strangers Wrath



Street Fighter
Anniversary



Ace Combat
advance



Banjo
Pilot



Klonoa 2



Zelda
The Minish Cap

FINANCIAMENTO
primo
Capital
EM ATÉ 15X



Entregamos em
qualquer
lugar

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

PARA PARCELAMENTO OU FINANCIAMENTO, SUJEITO A APROVAÇÃO DO CRÉDITO - PROMOCÃO VÁLIDA ATÉ O FINAL DO ESTOQUE

Apenas diferente



Poucas edições da EGM Brasil deram tanto trabalho como essa que está em suas mãos agora. O motivo foi a produção de matérias e reportagens nacionais, que superou a de qualquer outro mês. Faça as contas e comprove que mais de 70% do conteúdo apresentado nas próximas páginas foi criado, elaborado e escrito pelo pessoal que aparece nessas fotos aí embaixo. Isso significa que estamos dando espaço bem maior ao material produzido no Brasil, o que nos diferencia cada vez mais da EGM norte-americana. A mesma coisa rola nos reviews: todas as 48 análises apresentadas nesta edição foram escritas por redatores brasileiros.

Por que isso acontece? Simplesmente, Brasil e EUA são cada vez mais diferentes quando o assunto é games. Dá pra dizer que nem sempre o que é sucesso por lá faz a nossa cabeça. O que é bom para eles não necessariamente é bacana para o gamer brasileiro. Um exemplo são

os jogos online. Aqui, a mania rola em LAN houses de Norte a Sul, sempre lotadas. O americano prefere se conectar em seu console, no conforto de seu lar. Esse é apenas um dos vários aspectos que fazem do leitor da EGM Brasil um cara único, que merece uma revista feita especialmente para ele. E é pensando nisso que estamos transformando sua revista favorita a cada número, deixando-a mais em sintonia com a sua realidade. Está valendo a pena? Escreva e nos diga. Um forte abraço e até o mês que vem.

— Pablo Miyazawa
pablo@conradeditora.com.br

Na próxima edição, rola a festa do terceiro aniversário da EGM Brasil. A data exige uma comemoração à altura, então é isso que estamos preparando: uma edição especialíssima, com mais páginas e cheia de surpresas que estamos ainda planejando. Vai valer a pena esperar!

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
Marcel R. Goto, Gabriel Morato, Théo Azevedo, Fabio Santana, Eric Araki, Ronny Marinoto, Felipe Azevedo, Daniel Nieuwenhuizen, Cassiano Barbosa, Rubens Guilherme, Wanderley Scarpignato, Claudio Batistuzzo, Gilsomar Livramento, Rodrigo Guerra, Renato Pelizzari, Renata Honorato, Alexandre Matias (textos); Viviana Agostinho, Ana Ban (tradução e adaptação); Andressa Nozue, Homero Letonai (arte); Alex Borges, Ed da Silva Rodrigues (ilustrações), Camila Dourado (revisão), Juca Vieira, Oscar Bastos Jr (fotos)

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 Ana Carolina Braga,
Leonardo Borgiani, Alberto Veiga

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 André Faure
Gerente de Marketing/Comunicação Chris Peruch
Gerente de Marketing/Produto Dirceu Darim

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

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
Suporte Técnico André Jaccon

EGM Brasil
Edição 37, março de 2005, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda.
ISSN 1516-1892.

ATENÇÃO AO LEITOR
Anál Gonzales, Viviane Garcia 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, Acilimação,
São Paulo/SP CEP: 01539-020
Tel.: (11) 3346-6088 Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br
Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3346-6191 atendimento@conradeditora.com.br
A Conrad Editora do Brasil Ltda. não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados nesta revista.

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

noossa equipe

Confira quais são os games preferidos da equipe EGM no mês



MARCELO BARBÃO
■ Cada vez mais estressado e distraído, Barbão procura os óculos dentro do computador. E nem olha a própria testa.
Favoritos: *Battle for Middle-earth*



EDUARDO TRIVELLA
■ Cumprindo a promessa do mês passado, Trivella tirou mesmo as calças. Quem diria que ele estava com essa bola toda?
Favorito: *Touched!*



ERIC ARAKI
■ Compenetrado, sério, madrugador. O Eric nem parece mais o mesmo cara. Peraí! Alguém aí acreditou?
Favoritos: *Lumines, Ragnarök Online*



FABIO SANTANA
■ Foi só pedir mais um review de última hora para o Fabão que o cara acelerou fundo em um Golf tunado (batido) e nem olhou para trás.
Favorito: *GT4*



RONNY MARINOTO
■ Cansado dos fracassos futebolísticos de seu time, Ronny disse que agora curta em um basquetinho. Isso é que é controle de bola!
Favorito: *Touched!*



MARIO AV
■ Não precisa se esconder, Mario. Ninguém vai zoar com a sua foto na EGM. Você consegue fazer isso sozinho.
Favorito: *WarioWare Touched!*



ANA FRANCO
■ Enciumada com as coelhinhas desta edição, Nica faz pose de modelo. Será que mês que vem é ela quem tira a roupa?
Favorito: *Touched!*



HOMERO LETONAI
■ Ele tira fotos de todos, mas ninguém tira dele. Injuriado com a situação, Homero repete o auto-retrato da edição 33.
Favorito: *GT4*



KELVEN FRANK
■ Nosso designer está à perigo e, depois da estratégia de *Playboy*, vive sonhando com as coelhinhas.
Favorito: (*Dreaming of*) *Winning Women*



ANDRESSA NOZUE
■ Ela não mediu as consequências de seus chifirinhos. Observem a seta para baixo e a cor vermelha. Adivinhem para onde ela está indo.
Favorito: *Touched!*



FELIPE AZEVEDO
■ Guarde bem este rosto. Se você vir este homem na rua, tente prendê-lo. Há um preço por sua cabeça por aí.
Favoritos: *The Punisher, Touched!*



DANIEL NIEUWENHUIZEN
■ O Menino-Molusco foi à Brasília conhecer o presidente. Não voltou e esse camarada apareceu em seu lugar. O que será que aconteceu?
Favorito: *KOTOR 2*



ANDRÉ FAURE
■ Estreando nos reviews, Faure queria porque queria aparecer na revista. Foi socado, mordeu mãos, mas realizou seu maligno intento.
Favorito: *KOTOR 2*



RODRIGO GUERRA
■ Ele foi chamado de vários nomes e se cansou de tanta confusão. Para não deixar dúvidas, mostrou a capa da EGM: "É Guerra!"
Favorito: *GT4*



THÉO AZEVEDO
■ Théo mal trabalhou este mês. E ainda foi humilhado em um de seus games favoritos. Foi a maior lavada em *WEB: 4 X 1!*
Favorito: *Pirates!*



índice

número 37 · março de 2005

EDITORIAL: NOSSA EQUIPE

03 Gente fina, gente boa, gente estranha, gente normal...

EGMAIL

06 Esqueça o 190: em caso de emergência, escreva para o EGMail.

START

10 TODA FORMA DE PODER

As atitudes da Electronic Arts estão irritando algumas pessoas

12 ENXERGANDO O FUTURO

Nosso guia para a próxima geração

14 YES, NÓS TEMOS GAMES!

As empresas brasileiras que produzem para consoles

19 CELEBRIDADE NOS GAMES

João Gordo quebra tudo em San Andreas

20 BRINCADEIRA DE CRIANÇA

A molecada de hoje joga os games de ontem

23 HARDWARE

Lembra do Dynavision? Então...

24 EGM PC

Expansões prolongam a vida dos games

28 CELULAR

Virus de telefone existe sim senhor!

30 DEPOIS DO JOGO

O produtor de Rumble Roses é um cara feticista

33 QUARTERMANN

E MAIS

34 PREVIEWS

42 PREVIEW ESPECIAL: THE GODFATHER

80 DICAS

86 GAME OVER

48

CAPA:

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Sam Fisher não é famoso como o Super Mario ou Solid Snake, nem tão carismático como o Sonic ou o Pikachu. Mas o cara bate um bolão, seja na claridade, seja nas sombras, e seu novo game comprova isso.

REVIEWS



66

SHADOW OF ROME



60

WINNING ELEVEN 8 INTERNATIONAL

- 57 Warhammer 40.000: Dawn of War
- 58 Playboy: The Mansion
- 59 UEFA Champions League 2004-2005
- 60 Winning Eleven 8 International
- 62 NBA Street V3
- 63 Fullmetal Alchemist and the Broken Angel
- 64 Gran Turismo 4
- 66 Shadow of Rome

- 68 The Punisher
- 68 Nanobreaker
- 70 Suikoden IV
- 71 MechAssault 2: Lone Wolf
- 72 Ghost Recon 2
- 73 Oddworld: Stranger's Wrath
- 74 Star Fox Assault
- 75 WarioWare: Touched!

76

ESTRATÉGIA

Que tal se dar bem com a mulherada, ganhar dinheiro e editar uma revista de sucesso? E olha que não estamos falando da EGM Brasil!

PLAYBOY: THE MANSION

**CARO
LEITOR,**

COMUNICADO CONRAD EDITORORA

Ajustamos o preço da sua revista de games favorita. Isso porque vários fatores influenciam na produção de uma revista como a EGM Brasil:

- O custo do papel, que subiu cerca de 20% no ano passado e deve subir mais este ano.
- O custo da impressão e tinta, que subiu também cerca de 20% no ano passado e deve subir mais em 2005.
- A manutenção da melhor redação de games do Brasil, que traz para vocês as melhores e mais quentes notícias, reportagens, reviews e estratégias.

Sabemos que não é nada agradável ver algo que gostamos subir de preço. Mas a EGM Brasil só está mais cara porque temos a responsabilidade de trazer a melhor revista de games do Brasil às suas mãos. Responsabilidade esta que aumenta ainda mais quando tomamos decisões difíceis como esta.

Em 2004, nós mantivemos os preços, apesar dos vários indicadores negativos de nossa turbulenta economia. Contamos com sua compreensão.

Saiba que estamos trabalhando dias e noites para sempre entregar o melhor para você, nosso leitor, que, no final, é a razão para existirmos. Obrigado pela confiança.

Abraços da equipe Conrad Editora/ **EGM** ELECTRONIC
GAMING
MONTHLY
BRASIL



egmail

Escreva para a EGM Brasil

EGMail

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

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

carta do mês

>ganhou uma camiseta exclusiva da EGM Brasil

EM DEFESA DA EGM BRASIL



Estava lendo a revista e parei na seção de cartas, porque me revoltou a manifestação do camarada que se referia à nota dada ao *MGS3* e comparando-a às notas de *GTA: SA* e *Halo 2*. Essas pessoas que criticam vocês devido à nota X que vocês dão para o jogo Y (avaliação de três pessoas, que acima de tudo são seres humanos e jogadores como nós) me irrita. Esse tipo de reclamação é a mais pura bobagem, sem embasamento algum, coisa típica de um fanático ou "ista". Qual é a droga de diferença se o jogo foi platina ou ouro? O que importa, ao menos para mim, é o que vocês falaram sobre o jogo em si; aliás, como vocês fazem com todos os outros. Por exemplo, com o jogo mais atual das *Tartarugas Ninjas*, "Vergonha do Mês" de algumas edições atrás: eu e um amigo alugamos e comprovamos o quanto o jogo é deprimente. Outro exemplo foi *Headhunter 2* do PS2, que teve notas baixas e eu particularmente gostei.

E aí? Mandeí e-mail xingando? Bah! Tenho 26 anos, jogo desde pivete e sei do que estou falando. Eu penso assim: quando são críticas construtivas, ótimo! Vão ajudar a revista a melhorar. Mas, sinceramente, gente com esse tipo de crítica baseada em fanatismos é lamentável e até dispensável, porque não vai mudar em nada a opinião de vocês, redatores. E muito menos a minha e a de milhares de leitores mais sensatos que têm Q.I. suficiente para entender a nota de vocês e irem atrás do jogo para tirarem suas próprias conclusões.

Continuem sendo vocês mesmos. Outras revistas foram pro saco (literalmente) porque os redatores se deixaram levar pelo apelo de marketing dos jogos e não ligavam mais em serem sinceros. A EGM Brasil não estaria quase em sua quadragésima edição se fosse uma revista qualquer que tenta agradar a gregos e troianos. Entre as várias qualidades da revista, uma das que mais me chamam a atenção é a imparcialidade nas análises. Prova disso é que já vi jogos na revista que tinham seus anúncios de um lado e, no lado oposto, a análise apontando os prós e contras do mesmo, sem babar ovo para o jogo só porque ele está pagando anúncio. Isso se chama critério e imparcialidade.

Ah, detalhe: não sou parente de ninguém da revista, nem amigo. Sou um simples leitor que admira pacas o trampo desse pessoal e que reconhece um trabalho bem feito.

Hernani "Dr. Pecado" Demkoff
Santo André/SP

Escuta... você tem diploma de Direito? Bem que poderia trabalhar como nosso advogado, né? Fazia um tempo que não colocávamos uma carta nos elogiando como Carta do Mês, e a sua caiu como uma luva! Não me lembro quem falou isso, mas "quanto mais sucesso você fizer, mais invejosos vão aparecer no seu caminho" é uma afirmação corretíssima. Estamos longe de ser a revista perfeita, mas temos certeza de que nosso trabalho é feito da melhor maneira possível. E mais certeza ainda de que isso transparece em todas as nossas páginas. Muito obrigado pelo voto de confiança, Dr. Pecado. Agora, você também é um cara privilegiado (aeh!) e pode tirar essa camiseta surrada do Dr. Sin e usar a da EGM Brasil que, logo mais, estará chegando em sua casa.

FINAL DECEPTION

Estou muito decepcionado com algo que vi. Peguei por curiosidade um vídeo da batalha de *Final Fantasy XII* (queria ver como funcionava o sistema de gambits, inimigos na tela etc.) e fiquei chocado!

Nunca pensei que a Square poderia piorar aquilo que foi feito em *Final Fantasy X-2*. O sistema de turnos – que consagrou a série e serviu de inspiração para outros jogos – foi dilacerado e virou algo que me parece uma fusão entre *Vagrant Story* e *Kingdom Hearts*, transformando *Final Fantasy XII* em, pratica-

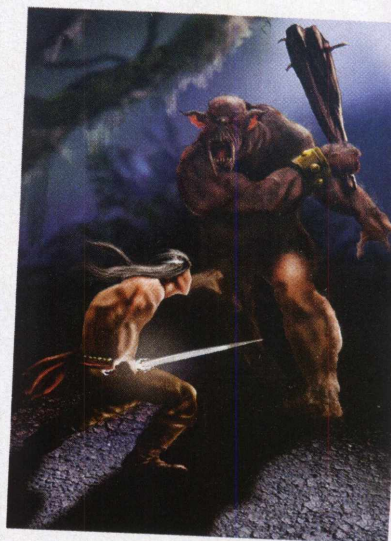
mente, um RPG em tempo real. Sei que a série precisa evoluir, mas deixar de lado os pontos tradicionais da série é um desrespeito aos fãs mais antigos.

Fábio Costa
Salvador/BA

Quanta revolta, meu rei! Tá certo que o novo sistema é diferente daquilo com que você está acostumado, mas será que é mesmo tão ruim assim? Não seria legal esperar até o lançamento do game para ver o que foi

que a Square Enix aprontou? Quem sabe, você pode até se surpreender... De qualquer jeito, o seu protesto está registrado. São os outros fãs de FF que têm que concordar ou discordar de você. Mandem suas opiniões.

ERINIA PARA GRINGOS



Vocês devem saber que nosso saudoso *Erinia* foi lançado há um tempo na Alemanha pela Gamigo. Até então, isso era motivo de orgulho e ansiedade para nós, jogadores, pois além de ter nosso produto exportado, tínhamos a esperança de ter uma outra comunidade participando de nossas aventuras. Infelizmente, a versão que os gringos jogam está muito à frente da versão oficial brasileira (que já é paga há bastante tempo). Para vocês terem uma idéia, nós jogamos aqui (e pagamos) a versão beta que os alemães jogavam. Pois agora eles jogam, ainda em fase de testes, uma versão muito superior à brasileira! A princípio, isso seria apenas uma constatação, se não fosse o fato da Ignis ter prometido essa expansão para a metade do ano passado por aqui. Isso mesmo, ela prometeu a versão do jogo com muitas correções/add-ons aqui e a lançou lá! E não só lançou, como já fez várias atualizações, sendo que o jogo nem começou a ser pago. E nós aqui, com a versão mais antiga, ainda estamos pagando. Não sei se tenho o direito de reclamar judicialmente quanto à postura da empresa em relação a isso, mas de uma coisa eu tenho certeza: me sinto enganado por uma empresa que diz ter orgulho do produto nacional e, no entanto, desmerece completamente seus clientes brasileiros.

Stephan Antonelli
Via e-mail >



■ *FFXII* trará muitas novidades. Mas será que os fãs querem tantas novidades assim?

Desta vez você não está sozinho

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



MarketingCall



N·GAGE

O aclamado game de espionagem com exclusivo modo de cooperação para 2 jogadores via rede sem fio (Bluetooth®) você só joga no N-Gage.

Para maiores informações sobre como adquirir seu N-Gage e os jogos acesse já www.n-gage.com/br

► **Stephan**, a resposta de seu e-mail foi dada pela própria Ignis Games. Confira: "Sabemos da ansiedade que o lançamento da expansão do *Erinia* tem causado. Salientamos que em momento algum imaginamos priorizar o lançamento no exterior. A nova versão só foi testada lá fora porque, se realizado aqui, implicaria em elevados investimentos em infra-estrutura por parte da Ignis, que teria que manter as duas versões no ar em paralelo. Com os testes na Europa, tais custos foram suportados pela publicadora do jogo no exterior. A despeito do servidor estar na Europa, o mesmo encontrava-se liberado para jogadores de qualquer país na fase de teste (e de fato alguns brasileiros participaram do beta por lá). *Erinia* dispõe de um modo multilinguagem que permite ao usuário conectar-se ao jogo usando o idioma de sua conveniência, independente de onde se encontra o servidor. Nosso plano inicial previa um lançamento juntamente com a Europa em 08/01/05. Entretanto no Brasil havia uma questão a ser endereçada que não ocorre lá fora: a migração da base de usuários da versão antiga para a versão nova. Tivemos problemas neste processo, que felizmente foram contornados e resultaram no lançamento da nova versão em 28/02".

GUILDAS BRAZUCAS

Concordo com a resposta dada à Carta do Mês que fala que os RPGs "perderam a dificuldade", pois realmente os gamers como eu "não temos mais saco e nem tempo pra perder com jogos demorados" (edição 35). Quero também fazer uma reclamação: vocês deveriam fazer uma matéria sobre o lançamento de *World of Warcraft*, que é um verdadeiro fenômeno e está cheio de guildas brasileiras como a Yathuren, que é minha (www.yathuren.com.br).

Peço também que as guildas parem de trocar ofensas entre si, pois as provocações nos fóruns são apenas brincadeiras, mas tem muito maluco levando para o lado pessoal. Descarreguem sua raiva de forma saudável no jogo, mas sempre respeitando uns aos outros.

Diego "Meromero" Silva
Via e-mail

Isso aí, Meromero. Tem gente travando guerras com coisas que são produzidas com o único objetivo de divertir. Nós e nosso site Gameworld somos um exemplo disso. Parece que há algumas pessoas nesse mundo virtual cuja principal ocupação é destratar os outros. Criticar é bem diferente de ofender, mas certos indivíduos não sabem a diferença entre esses dois verbos e canalizam sua raiva para direções erradas. E é pouco provável que isso mude um dia. Quanto ao seu pedido por *World of Warcraft*, você tem razão: ainda estamos devendo algo de destaque para o game. Mas a próxima edição da EGM PC dará uma atenção toda especial a ele.

FRIÇÃO

Li em um fórum que se você jogar *GTA: San Andreas* por muito tempo, há uma grande chance de danificar o aparelho porque ele é um jogo de leitura constante. Eles ainda aconselhavam jogar por uma hora e deixar o PS2 descansar por trinta minutos para não dani-

ficar o leitor. Gostaria de saber se vocês já ouviram falar sobre isso.

Eduardo Ariede
Curitiba/PR

Olha Edu, não existe um número específico de horas jogadas que danifiquem o leitor de seu aparelho. Entretanto, o uso contínuo por muito tempo pode, sim, acarretar em danos. *San Andreas* acessa o disco o tempo todo, o que exige muito do canhão de leitura. Alguns malucos aqui da redação chegaram a jogar mais de oito horas seguidas, mas nada aconteceu. Entretanto, tal prática não é recomendável, ainda mais porque não faz bem à saúde. Outra coisa que não recomendamos é deixar seu console em pausa durante muito tempo. Isso sim pode acabar com seu leitor.

CABEÇAS DE METAL

Quero saber se vocês curtem heavy metal, pois já vi o Barbão e a Andressa fazendo os famosos chifrinhos com os dedos (que vocês tanto falam). Sou um adorador do bom heavy metal e essa é uma curiosidade minha em particular.

Sandro Martins
Andradas/MG

Rola de tudo nos CD players da redação: techno, rap e até MPB. O

RESULTADO DA PROMOÇÃO EGM BRASIL/FNAC

A EGM Brasil perguntou "O que o Brasil precisa fazer para vencer nos games em 2005?" e cinco de nossos leitores deram respostas geniais. Agora, esses felizardos levarão para casa R\$ 2005,00 em produtos do setor de games das lojas Fnac. Confira se você é um dos eleitos na lista abaixo. Parabéns a todos pela participação e até a próxima promoção!

- Willy Egon Prass – Brasília/DF
- Donato Junqueira Meirelles Junior – Rio de Janeiro/RJ
- Marcelo Ferreira de Andrade – São Paulo/SP
- Tiago Silva Costa – Rio de Janeiro/RJ
- Jessica Miranda Freitas – São Paulo/SP



■ Já que as guildas são brasileiras, nada melhor que uma fantasia de Carnaval

PÉ DE LEITOR

"Já ouvi as pessoas chamarem o heavy metal, de inúmeras coisas absurdas, mas 'brega' foi a primeira VEZ. Eita, Pablo!"

– Pablo Miyazawa, headbanger desde o nascimento, achou os riffs da banda Godsmack deslocados nas Árábias de Warrior Within, mas o leitor mineiro Mauricio Gomes Angelo balançou a cabeça como poucos.

"E aí, seus maloqueiros!"

– A melhor saudação que já recebemos, escrita pelo leitor Ronaldo de Barros. Valeu, pilantra!

"Estou há sete meses sem jogar nada"

– Gesner A.F. vive um drama pessoal e se viu obrigado a largar os games. Quem quiser, pode dar uma força pro cara em http://hosting.pap.com.br/glx/casa_damaite/news/gesner.html

"espro q seja verdade... a egm jah me zuou uma vez..."

2 eu num ia aceitar... ia usar minha habilidade ninja^^"

– LuK45.JJJ, frequentador do fórum do Gameworld, anda meio desconfiado com a equipe da EGM Brasil e prova que um rato cai mesmo duas vezes no mesmo lugar (veja Pé de Leitor da edição 36).

gosto aqui é diversificado, mas é bem provável que o metal seja o ritmo mais apreciado, pois praticamente todo mundo gosta de uma banda ou outra do gênero. E já que você se interessa tanto pelos chifrinhos, aqui vai uma curiosidade. Sabe quem foi o primeiro artista que fez esse gesto? John Lennon! Sim, o Beatle, que já era famoso antes do metal nascer fez chifrinhos pela primeira vez em uma foto promocional de 1967.

Lá e cá

Por que vocês não fazem uma revista só sobre Xbox?

Mateus Viana
Salvador/BA

Veja bem: não estamos desmerecendo o Xbox, mas o número de pessoas que têm o console no Brasil ainda é pequeno se comparado ao público de outros sistemas. Temos planos de fazer uma revista nessa linha, mas por enquanto é inviável.

Vocês acham que com a arrecadação de *Shenmue Online*, a Sega pode vir a dar continuidade à saga?

Junior Carmello
Via e-mail

Difícil dizer. O jogo já está pronto há tempos, mas a Sega está demorando demais para colocá-lo no ar. Se nem ela aposta no produto, o que dizer dos consumidores?

Por que Nolan Bushnell vendeu a Atari?

Rodrigo Sem Sobronome
Guararapes/SP

Porque sempre foi um homem empreendedor e, na época, achou que a Atari era "pouco" para ele. Decidiu então se desfazer da empresa, encheu o bolso de grana, perdeu tudo e recuperou mais tarde. Velhinho doído, diz aí?

Por que a Neo-Geo do Brasil não foi mencionada na história dos games?

Elvis D. Araujo
Araruama/RJ

Porque a história realmente completa precisaria não de poucas páginas, mas de um livro inteiro. Reconhecemos o valor da SNK, mas o foco naquela matéria eram as líderes da indústria, empresas como Atari, Nintendo e Sony que definiram o mercado de games como a gente conhece hoje.

CONFIRA O QUE A FRATELLO PREPAROU PARA VOCÊ!

Na fratello você parcela em até **12x!!**

Antes que seja tarde...

Fratello Games

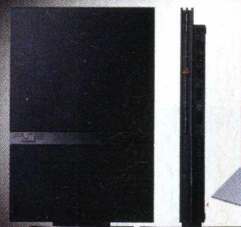
SEU GAME COM TUDO!

Game Cube



GAME BOY SP

PS TWO



PSII



Fotos Ilustrativas



X-BOX



PS One

Promoção

6 x R\$ 75,00



PROMOÇÃO

Por R\$ 139,00



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

Promoção



Troca do leitor original PS II à vista R\$ 300,00

Promoção



Troca do leitor original PS Two à vista R\$ 380,00

Promoção



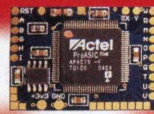
Os melhores Mod Chips do mercado aqui na Fratello



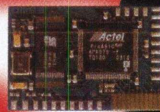
Venus



Thunder Chip



Matrix Infinity



DMS 3

LANÇAMENTOS

SOMOS REVENDEDORES E INSTALADORES OFICIAIS DOS CHIPS NO BRASIL.



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!!!

VISITE NOSSA LOJA VIRTUAL NA INTERNET

www.FRATELLOGAMES.com.br

Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 - 2º andar loja 215/216
Fone: (011) 3362-2206/3333-2092 Fone/Fax: (011) 3224-9418

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

Aceitamos Cartões





start

o que rola de melhor no mundo dos games



TODA FORMA DE PODER

Ações polêmicas colocam em discussão o domínio da Electronic Arts na indústria dos games

O conceito era original na época, e hoje ainda seria considerado inovador: tratar os videogames como uma forma de arte, e seus criadores, como artistas. Esse era o lema da produtora Electronic Arts quando o empresário Trip Hawkins a fundou, em 1982, com um investimento de US\$ 200 mil. Nos seus primeiros anos, a empresa seguiu à risca essa filosofia diferenciada, lançando títulos considerados clássicos hoje em dia como *M.U.L.E.*, *The Bard's Tale*, *Populous*, *The Immortal* e *Skate or Die!*.

Basicamente, a EA funcionava como um selo para os talentos da criação: seus nomes eram colocados em evidência nas campanhas publicitárias e as embalagens dos jogos tinham a forma quadrada dos álbuns musicais.

Mais de vinte anos depois, o panorama é bem diferente. Com diversos hits no currículo, estratégias ousadas de licenciamento e a aquisição de estúdios talentosos, a EA tornou-se a maior publisher independente do mundo, publicando jogos para todas as plataformas e faturando US\$ 2,97 bilhões em 2004. Mas acontecimentos

recentes alteraram a percepção do público e do mercado sobre a empresa. Ironicamente, fala-se hoje mais sobre as decisões corporativas da EA do que pelos ideais que a fundaram. No final de 2004, ocorreu movimento estratégico mais ousado: de uma só vez, a gigante adquiriu 20% das ações da concorrente Ubisoft, tornando-se automaticamente seu maior acionista individual. Nas últimas semanas de fevereiro, a imprensa divulgou que a EA pretende obter um controle ainda maior sobre o estúdio, famoso por hits como *Prince of Persia* e *Splinter Cell*.

“Na condição de líder, é normal que a EA seja tomada como exemplo para os assuntos relevantes à indústria. Com os games se tornando reconhecidos como uma força em entretenimento e os jogos crescendo em relevância, o crescimento da atenção dada a EA na mídia é esperado”

—Bertrand Caudron, diretor geral da Electronic Arts para a América Latina

Raio Trator: As Melhores Aquisições da EA

NFL/ESPN: a EA garantiu os direitos da NFL por cinco anos, e da ESPN por quinze. Colocado em perspectiva, este último acordo engloba toda a provável vida útil dos Playstation 3, 4 e 5.



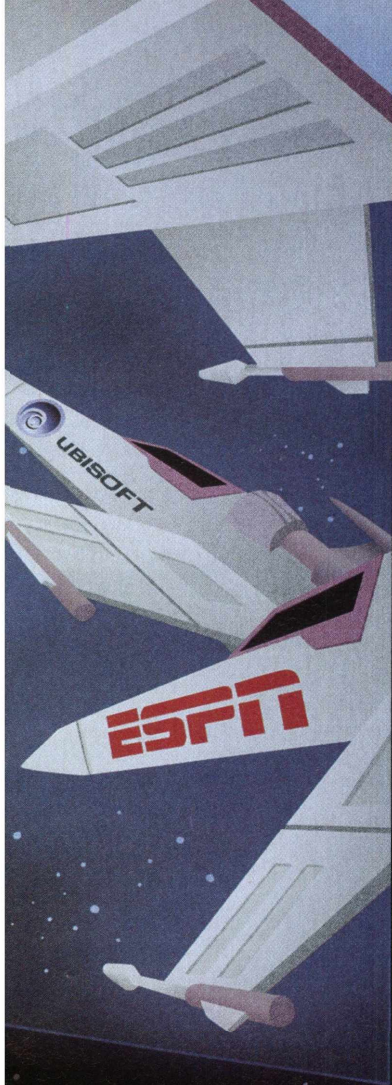
Criterion Studios:

a aquisição da EA com as maiores consequências. Além do hit *Burnout 3*, a Criterion é a produtora do RenderWare, pacote de softwares usados no desenvolvimento de séries como *Tony Hawk* e *Grand Theft Auto*.

Maxis: em 1997, a EA adquiriu a Maxis, que a seguir criou a série *The Sims*.

Incluindo os pacotes de expansão, *The Sims* vendeu mais de 41 milhões de cópias no mundo todo.





mundo, com valor de mercado estimado em US\$ 700 milhões.

E os grandes – e polêmicos – investimentos não pararam por aí. A EA também assinou contratos de exclusividade por cinco e quinze anos, respectivamente, com a National Football League (NFL), liga de futebol americano, e a ESPN, rede de canais de TV sobre esportes. Isso significa que, a partir de agora, o único jogo com a marca NFL será a franquia assinada por John Madden – da EA. A ação também decretou a extinção da linha de games *ESPN* da Sega, destaque na linha de esportes da empresa japonesa. Para a EA, o fato de deter a licença é apenas uma parte do jogo. “Nossos maiores concorrentes são os próprios consumidores que esperam que, a cada ano, o jogo seja melhor. Assim como as ligas e os jogadores, a EA tem a responsabilidade de oferecer aos fãs uma experiência de qualidade para que eles se inscrevam em uma nova temporada de diversão”, diz Bertrand Caudron, Gerente-Geral da EA para a América Latina. Para exemplificar, Bertrand cita ainda outro caso envolvendo licenciamento: “A EA já detém uma licença exclusiva com a FIFA e, mesmo assim, existe uma forte competição nos jogos de futebol. Sabemos que é preciso continuar inovando para trazer a melhor experiência para nossos consumidores”. De fato, a competição da franquia FIFA com a série *Winning Eleven*, da Konami, é das mais acirradas, principalmente no Japão e na Europa.

Fórmula infalível?

A repercussão desses fatos junto ao público e outras publishers não foi das mais favoráveis. Entre visitantes de fóruns na internet, comenta-se que o resultado dessas ações seja não só a hegemonia da EA no mercado, como também uma queda na qualidade e variedade dos jogos. Do lado das competidoras, que se vêm obrigadas a enfrentar uma companhia que teve 27 títulos vendendo mais de um milhão de exemplares em 2004, teme-se que elas parem de arriscar com jogos inovadores e se conformem a uma cartilha de jogos “testados e aprovados” pelo mercado. Mas nada, nem mesmo processos traba-

MUITA GRANA

Compare o valor de mercado da EA com outras empresas ocidentais (em dólares)

Electronic Arts: 17,15 bilhões



Activision: 2,35 bilhões



Take Two Int.: 1,53 bilhão



THQ: 856 milhões



Midway: 788 milhões



Atari: 300 milhões



Eidos: 109 milhões



Fonte: Agência Reuters (22/02/05)

Ihistas de ex-funcionários (leia mais na EGM Brasil 36), parece ameaçar o reinado da EA. Hoje, seu sucesso constante pode ser atribuído a uma agressiva estratégia de licenciamento de filmes, personagens e grandes nomes do esporte. Agindo dessa forma, a EA seguiu um caminho diferente de empresas como Nintendo e SEGA. Ao invés de criar e cultivar seus próprios personagens, ela adquire os direitos para personagens de terceiros e cria jogos para eles. Isso aconteceu com *Harry Potter*, com *James Bond*, o novo filme do *Batman*, e até mesmo com o clássico *O Poderoso Chefão*. No ramo de esportes é a mesma coisa, com o eterno best-seller John Madden e seus jogos de futebol americano liderando a longa lista de licenças bem sucedidas.

Outra ação eficiente tem sido a aquisição de estúdios menores, mas cheios de profissionais talentosos e com portfólio de jogos rentáveis. Exemplos são a Maxis, responsável pela série *The Sims*, a Westwood, de *Command & Conquer*, e o estúdio Criterion, criador de *Burnout 3*. Todos estes jogos surgiram enquanto seus criadores eram independentes, e continuam lançados depois que foram incorporados à EA.

Por mais estranho que seja ver estúdios de games promissores desaparecerem no grande conglomerado que se tornou a Electronic Arts, é necessário admitir que a indústria não é mais como a conhecíamos nos últimos quinze anos. As transformações do mercado provocaram baixas em diversas publishers japonesas, e mesmo as mais estabelecidas, como Square, Enix, Sega e Sammy, viram-se forçadas a se juntarem para melhor enfrentar as condições atuais. Mesmo nos Estados Unidos, onde a indústria apresenta um crescimento saudável ano após ano, a consolidação das publishers é inevitável, como já acontecia em diversos outros ramos de entretenimento. Dá para contar nos dedos de uma mão a quantidade de grandes selos de música

dominando o mercado de CDs, cercados por dezenas de selos de médio e pequeno porte. O mesmo acontece com os estúdios de cinema e editoras de HQ. Era uma questão de tempo até que o mesmo processo chegasse aos games.

Vale também lembrar que a EA não é a única a adquirir estúdios menores, a ter problemas trabalhistas nem a garantir contratos de exclusividade para obter alguma vantagem a mais para seus jogos. Procedimentos parecidos já foram realizados por empresas como Take Two Interactive, que publica os jogos da série *GTA*; Microsoft; Activision; Sony; entre outras. O que diferencia a EA de todas elas é que se trata de uma história de sucesso sem igual, a primeira publisher independente com valor de mercado maior do que US\$ 1 bilhão e, sem dúvida alguma, a empresa mais poderosa no mundo dos games dentre aquelas que não fabricam sua própria plataforma. Assim como as crianças que jogavam nos anos 80 e 90 cresceram, forçando a indústria a se adaptar a um novo público adulto, a indústria dos jogos eletrônicos dá sinais de amadurecimento para encontrar seus próprios caminhos. Se todo este processo de consolidação – do qual a EA é o maior exemplo – é bom ou ruim para os games, só o tempo irá dizer.

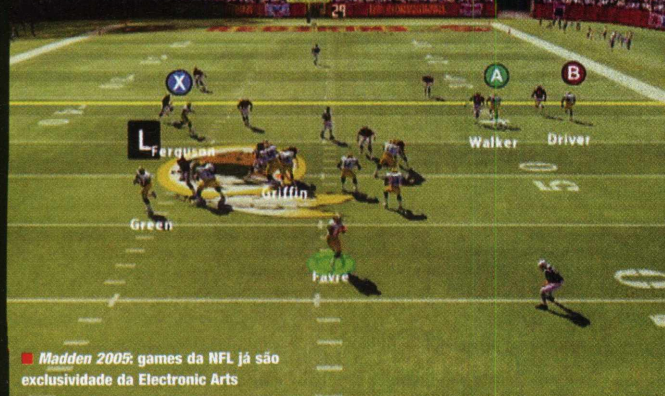
– Marcel R. Goto

O Brasil no mapa

Mas aqui é só PC

Desde 1997, a EA mantém um escritório no Brasil destinado ao mercado latino-americano. A empresa localiza e publica games para PC de outras softhouses, como LucasArts, Activision, Codemaster e Ubisoft, além de seus próprios títulos. Com uma média de cinco games mensais nas lojas e responsável por 60% dos games para PC comercializados aqui, é facilmente a mais bem-sucedida publisher do mercado nacional.

Mesmo que ninguém estivesse preparado para esse acontecimento, a notícia não foi de todo surpreendente: a aquisição de outros estúdios faz parte da estratégia das empresas de games há vários anos. Mas o que mais chamou a atenção na investida foi o tamanho do alvo, e o fato de ela ser uma das mais proeminentes fora dos EUA. De origem francesa, a Ubisoft é uma das dez maiores publishers do



■ Madden 2005: games da NFL já são exclusividade da Electronic Arts

NEXT-GEN CONSOLES

ENXERGANDO O FUTURO

Seja um sabe-tudo da próxima geração de consoles com o nosso guia

Tomar-se um bandidão em *Grand Theft Auto: San Andreas*, massacrar soldados no meio do mato em *Metal Gear Solid 3*, derrotar a metade sombria de Samus Aran em *Metroid Prime 2*... Tudo isso já está fora de moda.

Ou melhor, vai estar em breve, já que nos próximos dois anos testemunharemos a chegada de três novos consoles das três grandes empresas: a rainha atual Sony, a sempre em ascendência Microsoft e a velha conhecida de todos, Nintendo.

A partir desta edição, a EGM Brasil começa a monitorar o desenvolvimento dessas máquinas, com uma seção dedicada somente às notícias dos consoles de nova geração. Também conversaremos com os dois que fazem os games que você

irá jogar e pediremos que eles expliquem o que podemos esperar desses novos consoles. Para que você fique atualizado, eis aqui um pequeno resumo de tudo que sabemos até agora. Mas tem muito mais por aí...

SONY

NOME(S) CÓDIGO)

PlayStation da próxima geração, PlayStation 3, PS3

ESTRÉIA PREVISTA

Março de 2005. A Sony declarou que a empresa revelaria o sistema no final de março. Leia mais sobre o chip Cell na página 16.

LANÇAMENTO PREVISTO

Final de 2006

PARCERIA(S) TECNOLÓGICA(S)

IBM e Toshiba (CPU), Nvidia (GPU – processador gráfico)

ONLINE DE SAÍDA??

Provavelmente. "Jogo online será uma parte integral de qualquer console que queira ter sucesso", diz o presidente da Sony Computer Entertainment America, Kaz Hirai.

COMPATÍVEL COM CONSOLES ANTERIORES?

Muito provavelmente. "Não vejo nenhuma razão para não fazermos isso", profetiza Hirai.

HARD DRIVE?

Parece que não. "Estamos bolando outros dispositivos para gravar dados de download", diz Hirai.

PROVÁVEIS GAMES

Gran Turismo 5, *Final Fantasy XIII*

OUTRAS NOTÍCIAS

O sistema usará discos Blu-Ray, que podem armazenar perto de seis vezes a quantidade de dados dos DVDs do PS2.

MICROSOFT

Xenon, Xbox 2, Xbox Next

Março/maio de 2005. A estréia deve ocorrer na Game Developers Conference (março) ou naquele evento conhecido como Electronic Entertainment Expo (maio).

Final de 2005

IBM (CPU), ATI (GPU)

Com certeza. Pode esperar várias opções novas para a Xbox Live, o serviço de jogos online da Microsoft. "Estamos muito empolgados com algo que chamamos de modo espectador", diz Shane Kim, gerente geral da Microsoft Game Studios.

A questão ainda está no ar. Pode ser difícil de realizar, já que a base do hardware do console será diferente do Xbox (que usa uma GPU da Nvidia).

Sim e não (leia mais abaixo).

Halo 3, *Perfect Dark Zero*, *Kameo: Elements of Power*, *Dark Sector*, *The Elder Scrolls: Oblivion*

Muitos dizem que a Microsoft lançará múltiplas versões do sucessor do Xbox (com hard drive/sem hard drive, um com funções voltadas ao PC etc.).

NINTENDO

Revolution, Nintendo Revolution

Maio de 2005. Vários executivos da Nintendo disseram que o Revolution será mostrado de alguma maneira na E3 deste ano.

Final de 2006


IBM (CPU) e ATI (GPU) trabalharam no Cube e espera-se que contribuam no próximo sistema da Nintendo.

O presidente da Nintendo, Satoru Iwata, disse que "os consumidores não querem games online", mas a empresa não pode ignorar esse gênero para sempre.

Difícilmente. Nenhum console Nintendo (que não seja portátil) jamais teve essa opção.

A Nintendo gosta de deixar os consoles com um preço mais acessível ao consumidor. A inclusão de um HD tornaria isso quase impossível.

Novas versões de clássicas franquias Nintendo (*Mario*, *Zelda*, etc.)

Um jornal japonês noticiou que o controle do Revolution poderá não trazer nem o direcional digital, nem os tradicionais botões A e B. 

ENFIM, PAGO

Level Up Games começa a cobrar por Ragnarök Online

A longa jornada para trazer o primeiro RPG online importado ao Brasil está prestes a render seus primeiros frutos. Após meses de planejamento, finalmente os usuários precisam pagar para se aventurar no mundo de *Ragnarök Online*: o game iniciou sua fase comercial no dia 23 de fevereiro. A alta participação de jogadores brasileiros em games semelhantes, como *Final Fantasy XI* e *Ultima Online*, não impediu que alguns jogadores do game coreano organizassem protestos quando as primeiras informações sobre as mensalidades foram divulgadas. Coincidência ou não, os servidores da Level Up começaram a mostrar sinais de sobrecarga no dia em que enfim foram anunciados os planos de pagamento. "Isso não deveria fazer parte do jogo, mas faz. É o lag, aquele atraso maldito que reduz sua habilidade", reclama o fã Wellington Cruz. O que acontece, na prática, é que o mundo virtual "engasga", ocasionando a perda de segundos preciosos aos jogadores. Os registros da empresa mostram que os servidores ainda não atingiram sua capacidade total – o problema, segundo a Level Up, estaria na rede telefônica. A situação de *Ragnarök* no Brasil se complicou também com a indefinição sobre as diversas formas de pagamento. Atendendo a pedidos, a empresa adicionou uma opção de boleto bancário na véspera da estreia: "A Level Up disse que ia começar a cobrar a partir do dia 23, mas até agora não encontrei cartões em lan houses e o tal site do cadastro para tirar o boleto ainda não está no ar", reclamou o jogador Pedro Oliveira na véspera do lançamento. Apesar dos cartões estarem prontos há dias, as lan houses esperaram até a última hora para encomendá-los, causando confusão entre os usuários.

Estabilidade à vista

Alguns fãs também se viram desestimulados pela demora do lançamento comercial, que acabou ocorrendo na época de volta às aulas: "Muita gente parou de jogar porque tem faculdade e só pode se conectar



no final de semana. Os preços por hora são altos para essas pessoas", desabafa a jogadora Sabrina Ogata. A opinião foi compartilhada pelos membros de seu clã, que não escondem sua empolgação em também continuar compartilhando suas aventuras em um mundo online persistente: "O trabalho em equipe é o ponto forte do jogo", diz. A devoção dos jogadores é tanta, que as incertezas sobre seu futuro causam preocupação. Nada menos que 215 mil pessoas já experimentaram o servidor brasileiro, que registrou um pico de 13 mil jogadores conectados simultaneamente. Os desafios não diminuíram os ânimos dos executivos da Level Up, que passaram a noite anterior ao lançamento discutindo estratégias e se preparando para os primeiros dias que definirão o futuro do game. Segundo declarou a Level Up à EGM Brasil, os próximos meses devem trazer não apenas mais estabilidade, mas novidades e conteúdo feito especialmente para o servidor brasileiro. Atualmente, *Ragnarök Online* pode ser acessado através de cinco formas de pagamento: boleto bancário, transferência bancária, cartão de crédito, compra de cartões pré-pagos e de créditos eletrônicos em LANs. Os planos e preços podem ser vistos em www.levelupgames.com.br.

– Gabriel Morato

GAMES PARA UMA ILHA DESERTA FELIPE AZEVEDO

Todos os meses, o pessoal da equipe EGM Brasil confessa neste espacinho quais são seus games favoritos de todos os tempos. Felipe Azevedo, o Mega Man da redação, resolveu pegar um navio e seguir para uma remota ilha europeia, sem previsão de voltar. Antes da viagem, ele não deixou de nos dizer quais games enfiou na mala. Confira.

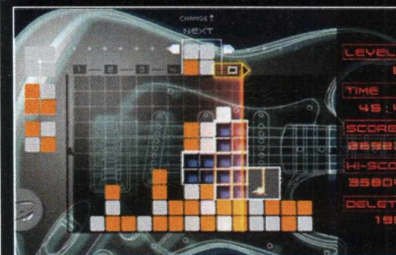
Tony Hawk's Underground (PS2/GC/Xbox)

"Foram tantas horas jogando cada nova versão que seria uma heresia eu não levar pelo menos um na mochila. Mas aí você pergunta: 'por que o primeiro THUG?' Simplesmente por poder destrinchar combos ainda maiores na melhor fase de todos os tempos: School II, de *Tony Hawk's Pro Skater 2*."



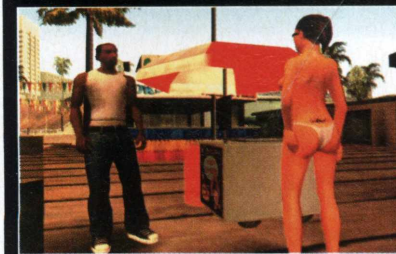
Lumines (PSP)

"O esquema de jogo é clássico, mas a ideia é inovadora. Dá para perder horas e mais horas tentando bater o próprio recorde ou apenas curtindo as músicas da trilha sonora. Além disso, eu pouparia espaço na mochila, já que carregaria o PSP, com o jogo dentro, no bolso."



GTA: San Andreas (PlayStation 2)

"É uma escolha óbvia. Com tanta coisa para fazer eu poderia passar três meses ou mais sem jogar outra coisa. A variedade de músicas também faria a diferença. E na falta de uma cidade grande na vida real, eu teria três no mundo virtual."



MAS... QUE GAME É ESSE?

Ligue o título a seu enredo. É fácil, tenta aí!

A P.N.03 (GC)

1 Donzela espacial escaneia a flora e a fauna antes de atirar sem parar.

B Cy Girls (PS2)

2 Donzela espacial luta para ganhar seu namorado de plástico de volta.

C Metroid Prime (GC)

3 Donzela espacial dança até fazer os robôs morrerem.

D Portal Runner (PS2)

4 Donzela espacial enfrenta o ciberterrorismo.

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

Ilustração: Garth Glazier/AA Reys

YES, NÓS TEMOS GAMES!

Empresas brasileiras
quebram barreiras e
começam a produzir
jogos para consoles

O imagine a cena: você chega em casa, liga seu console e escolhe com orgulho o título que vai jogar: um game inteiramente produzido no Brasil, com legendas ou vozes em português e um enredo relacionado à cultura e à realidade do país. Se levarmos em conta os esforços que algumas produtoras nacionais vêm realizando, é bem possível que esse tipo de situação aconteça – e talvez mais rápido do que se espera.

No mês passado, a notícia de que a produtora Madgam, especializada em games para celular, ganhou o certificado de desenvolvedor oficial da Nintendo of America encheu de ânimo o mercado desenvolvedor brasileiro. “Fomos atrás da NOA no fim do ano passado e só no fim de janeiro soubemos da aprovação”, comemora o diretor Guilherme Rafare. Isso quer dizer que a empresa carioca é a única da América Latina que possui permissão oficial para criar games para o Nintendo DS e o Game Boy Advance.

Sem dúvida alguma, o feito da Madgam é dos mais louváveis. Mas em se tratando dos principais consoles da atualidade, o fato não é exatamente uma novidade no Brasil. Atualmente, três produtoras nacionais detêm o título de “desenvolvedoras autorizadas Xbox”: a Z80 Software (de Campinas), a Continuum (Curitiba) e a SouthLogic (Porto Alegre). Em outras palavras, essas companhias conseguiram a bênção da Microsoft para criar games para a máquina de jogos do Bill Gates.



Ilustração: Alex Borges

Sem rejeição

Como é de se imaginar, o processo de aprovação é um caminho complexo que parece muito mais fácil no papel do que na vida real. Em resumo, a empresa interessada entra em contato com a fabricante do console e solicita a autorização para desenvolver produtos compatíveis. O andamento varia de acordo com o fabricante, mas basicamente tudo é avaliado, desde a capacitação técnica e experiência da equipe até a situação financeira da empresa. "É preciso competência técnica comprovada, capacidade financeira para arcar com os custos, tempo e os profissionais com o perfil adequado, o que não é simples de se encontrar no Brasil", explica Christian Lykawka, diretor da SouthLogic, que obteve licença para produzir games para o Xbox, mas não teve sucesso com o PlayStation 2 (veja quadro abaixo). Após essa minuciosa análise e a chorada aprovação, a fabricante então fornece os famosos kits de desenvolvimento, equipamentos que simulam o funcionamento da máquina e trazem as ferramentas que possibilitam a criação dos jogos. Mesmo com tantas dificuldades, algumas produtoras tornam-se desenvolvedoras oficiais como uma forma de desafio pessoal. "Decidimos nos submeter a avaliação da Microsoft quando já dominávamos grande parte da tecnologia necessária para a produção de um jogo", conta Reinaldo Quaresma, gerente de marketing da Z80. "Não gostaríamos de ser rejeitados, então esperamos o momento certo para iniciarmos o processo. E deu certo", comemora. A escolha da Z80 pelo console da Microsoft foi estratégica e natural: "para quem cria para PC, o Xbox é a porta de entrada mais rápida para o mercado de consoles". Lykawka concorda: "todos sabem que o mercado de consoles é mais lucrativo e por isso mais procurado pelos publicadores". Naturalmente, quem ainda não é desenvolvedor oficial não quer ficar de fora da onda. "Também temos a intenção de desenvolver para consoles em breve", conta Cesar Barbado, diretor da Ignis Games, que recentemente lançou o MMORPG *Erinia* na Alemanha. "No exterior, esse mercado é muito maior que o de jogos para PC. Ainda é difícil para empresas brasileiras conseguirem os kits de desenvolvimento, mas queremos romper essa barreira".

Onde estão os games?

Entre as empresas nacionais autorizadas a criar games para consoles, há uma grande coincidência: nenhuma revela detalhes sobre seus projetos. E quando o fazem, falam pouco. "Estamos desenvolvendo uma engine complexa para PC e Xbox. O projeto é de longo prazo, mas talvez tenhamos uma demo rodando até 2006", despista Quaresma, da Z80. Rafare, da Madgam, adianta que já trabalha em um título de futebol e outro de luta, ambos para o Nintendo DS, com lançamento projetado para 2005. "Vamos começar a avaliação do hardware e do software para saber quais limitações temos. Afinal, o DS é muito mais poderoso do que os celulares que estamos acostumados a trabalhar", explica. Outro ponto comum a todos é o otimismo em relação ao papel do Brasil no mercado mundial. Todos concordam que o país está no caminho certo, mas sabem que o sucesso não depende só da vontade de dar certo. "Existem casos isolados na rota atual, mas falta muito até assumirmos um papel significativo. Se mudarmos os moldes do mercado, talvez o desenvolvimento de jogos no Brasil cresça com mais representatividade no exterior", sugere Christian Lykawka. Para Reinaldo Quaresma, o problema é também político: "ainda falta maturidade ao governo para adotar uma política adequada, com uma carga tributária condizente". O tradicional "jeitinho brasileiro" é apontado como um diferencial. "Temos profissionais capacitados e de talento, só falta o orçamento dos estrangeiros. Podemos produzir títulos de qualidade a um custo menor", teoriza Cesar Barbado. Enquanto as proezas dessas empresas são dignas de aplausos, é preciso deixar o patriotismo de lado e admitir que o Brasil ainda está muito longe de ter um papel de destaque no cenário mundial. A nós, resta torcer para que essas iniciativas saiam do papel e inspirem mais empresas a tentar o mesmo. Para Guilherme Rafare, da Madgam, um projeto de sucesso pode abrir portas para outros: "se fizermos um bom trabalho e atingirmos às expectativas de todos, será mais fácil para todo mundo. Precisamos colocar o Brasil no mapa-múndi dos jogos".

— Pablo Miyazawa

E NO PC TAMBÉM

Produtoras nacionais se dão bem lá fora

Mesmo afastadas do mercado dos consoles, algumas empresas brasileiras fazem bonito no estrangeiro com games para PC e celular. A Délirus, de Campinas, acabou de assinar um contrato com a publisher Minick, associada da THQ, para lançar e divulgar seus games para telefones móveis na Europa. "Sempre foi nossa intenção atingir primeiro o mercado de fora e só depois o mercado interno", conta o diretor André Bueno. Com a parceria, a empresa visa abrir espaço com a própria THQ no mercado para PC. Atualmente, a produtora trabalha em *Warbots*, game de ação em terceira pessoa estrelado por robôs. "Vamos aproveitar essa carona pra lançar nossos games de PC", conta Bueno. "Existe respeito pelo Brasil lá fora e temos que aproveitar essa onda. Se existe uma hora pra vender nosso game lá fora, é agora", prevê. Outra que se dá bem na Europa é a Ignis Games. Seu MMORPG *Erinia* acabou de ser lançado na Alemanha com resultados acima das melhores expectativas da empresa carioca. "Já nas primeiras semanas recebemos o cadastro de milhares de usuários e tivemos que abrir um segundo servidor ainda na fase de testes", conta o diretor Cesar Barbado. "Foi mais fácil lançar na Alemanha, porque o público já está acostumado a jogos online massivos. Além disso, contamos com a ajuda da Gamigo, publisher com experiência nesse mercado", explica. A Ignis ainda prevê a expansão de *Erinia* para os outros países da Europa até a metade do ano e para os EUA e Canadá até o final de 2004. Mais informações nas próximas edições.



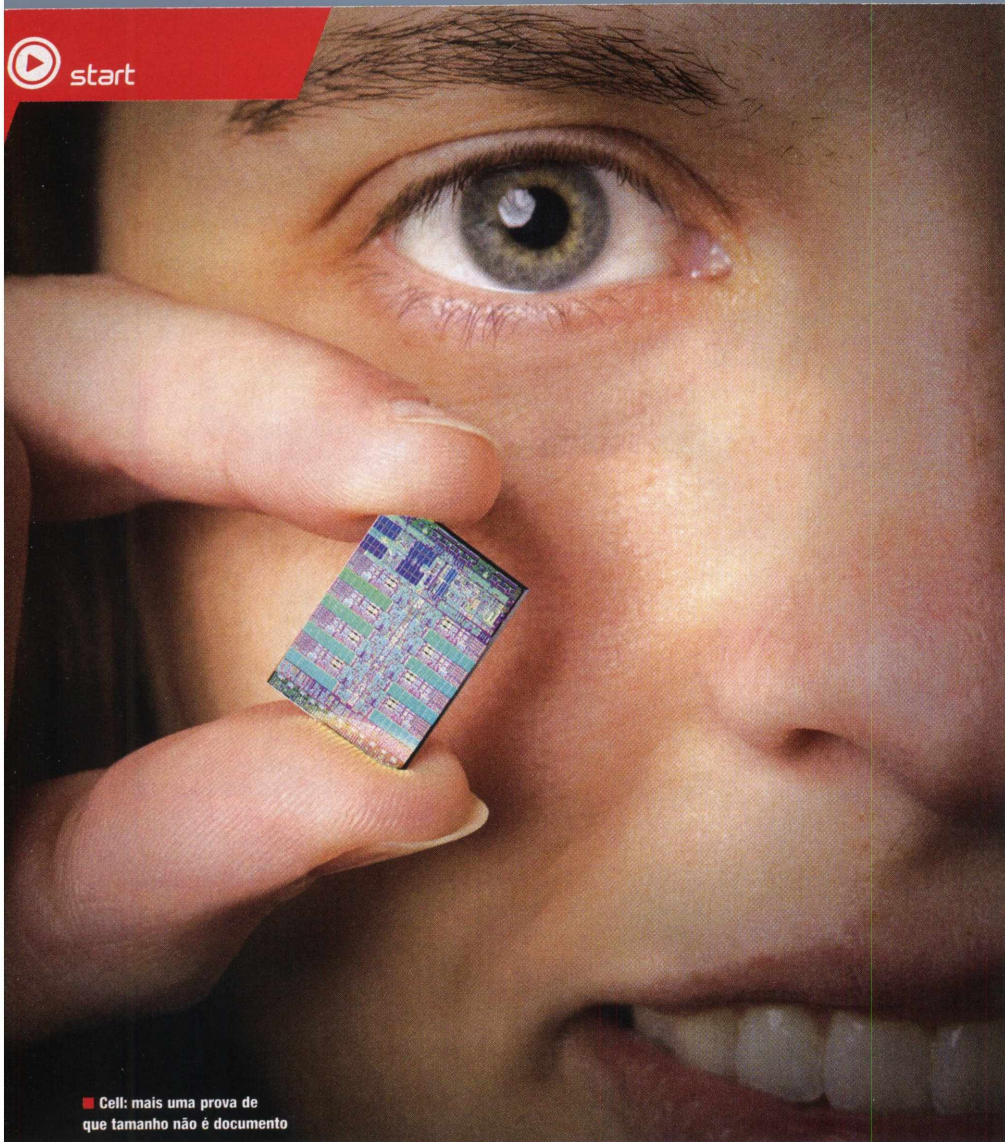
PLAYSTATION 2: FORA DE ALCANCE

Brasileiros não podem criar para o console da Sony

Xbox, Nintendo DS... mas e o PlayStation 2? Negativo. O fato é que, mesmo que quisessem, as empresas brasileiras não poderiam produzir games para o console da Sony. O problema seria a atual política da empresa japonesa, que impede um desenvolvedor na América Latina de obter tal aprovação. Christian Lykawka, da SouthLogic, diz lutar desde 2001 pela autorização. "Para a Sony autorizar um desenvolvedor, eles cumprem uma política interna que exige a presença de um escritório deles na região. Já que a América Latina não possui um escritório que cobre o Brasil, não há uma previsão para autorizarmos desenvolvedores daqui", lamenta. O fato de a Sony estar presente no Brasil com grande força na área fonográfica e em áudio e vídeo não refresca a situação. A mesma condição não ocorre com as empresas como Microsoft e a Nintendo, que, segundo Lykawka, "estão de portas abertas para receber produtos de desenvolvedores profissionais e sérios que existem no Brasil". E depois perguntam por que o país não vai pra frente... 🚫

“É inacreditável que mesmo nos dias de hoje, com todo esse papo de globalização, casos assim ainda aconteçam”

— Christian Lykawka, diretor da produtora SouthLogic, sobre a política da Sony de não conceder autorização para desenvolvimento de games de PS2 a empresas de países latino-americanos



■ Cell: mais uma prova de que tamanho não é documento

CAIU DO CÉU

Sony revela novos detalhes sobre o coração do PlayStation 3

Durante a International Solid-State Circuits Conference (São Francisco, nos EUA) no início de fevereiro, o consórcio Sony-Toshiba-IBM mostrou ao mundo detalhes concretos sobre o processador Cell, que irá não apenas dar forças ao sucessor do PlayStation 2 (PS3 para os íntimos), mas a outros aparelhos eletrônicos, desde PDAs a HDTVs e supercomputadores.

As informações divulgadas são complicadas para quem não manja do assunto, mas revelam muita coisa. O modelo de Cell divulgado (a configuração do chip é dinâmica e será adaptada conforme as necessidades) ultrapassa a barreira dos 4 GHz de frequência de operação e possui nove núcleos de processamento. O núcleo principal da unidade é um processador Power de 64-bit, que comanda o fluxo de dados entre os outros oito núcleos, os Synergistic Processor Elements. Cada SPE é um processador totalmente independente com memória local dedicada.

As informações fluem através de barramentos extremamente velozes: 25 GB/s de acesso à memória principal e 76,8 GB/s para acesso a dispositivos externos. Trocando

em miúdos, é um chip de respeito.

O grande segredo do Cell está no processamento em paralelo, que distribui as instruções para serem computadas simultaneamente pelos múltiplos núcleos. A ouzada engenharia de chip eliminou os gargalos comuns dos processadores atuais para permitir que o chip trabalhasse o mais próximo possível de seu pico teórico.

Assim, cada Cell é capaz de realizar 256 bilhões de operações com pontos flutuantes por segundo. As especulações mais otimistas dizem que o PlayStation 3 terá quatro processadores Cell trabalhando em conjunto.

A divulgação desses dados mostrou-se uma bela jogada de marketing da Sony, que de um passo à frente em relação à Microsoft e a Nintendo, que continuam mantendo silêncio sobre suas próximas máquinas. Pelo menos em um aspecto, a empresa do Super Mario se adiantou em relação às concorrentes: na divulgação da data e horário de sua coletiva da imprensa pré-E3. O evento já está marcado para o dia 17 de maio, às 9h.

— Fabio Santana

O QUE ROLA NO GAMEWORLD

O PORTAL DE GAMES DOS EDITORES DA EGM BRASIL

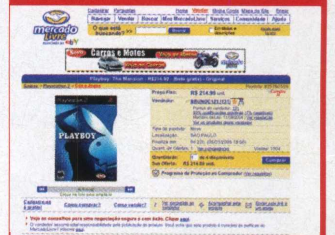
Reviews antes de todo o mundo

Já virou rotina para a equipe Gameworld.com.br conseguir os principais lançamentos antes de todo o mundo. Diariamente você confere reviews exclusivos, produzidos pela equipe EGM Brasil, antes mesmo dos principais sites estrangeiros. E quem não quer ler antes o que mais ninguém viu?



Compre aqui mesmo

O Gameworld acaba de fechar uma parceria com o site de comércio eletrônico Mercado Livre. Agora você vai ter uma ótima opção de produtos de games como consoles, jogos, acessórios e muito mais, tudo com uma ótima variedade de preços e rapidez. Entre no Gameworld, leia os reviews, clique nos links e compre por você mesmo.



Escolha o moderador

Outra novidade é a escolha do moderador do nosso fórum. Com isso, o sistema se tornará um espaço mais organizado, democrático e equilibrado para todos. Cinco concorrentes, indicados dentro do próprio fórum, podem ser votados na área de pesquisa. Vote você também e faça parte desse processo democrático!

www.gameworld.com.br

Carteira do Estudante Jovem Pan UNE/UBES.

SÓ ELE
NÃO TEM



Agora, você tem um bom motivo para sair de casa. Carteira do Estudante Jovem Pan UNE/UBES. Com ela você economiza uma boa grana, e o melhor, se diverte de montão. Além da meia entrada em cinemas, teatros e shows, a carteira oferece descontos nas melhores baladas e lojas, promoções com viagens para o exterior, almoço com famosos, shows na faixa com grandes bandas e tudo o que você precisa pra se dar bem. São tantas vantagens que é impossível citar todas. Para saber de tudo acesse o site www.estudantejp.com.br. Não perca tempo, faça já a sua carteira e garanta um ano com muita agitação.

www.estudantejp.com.br

Ed Abril

30% de desconto em assinaturas.

Yázigi

Ganhe um estágio on-line na "faixa".

Baked Potato

Na compra de uma batata mista, **ganhe** um refrigerante de 300ml.

Domino's Pizza

50% de desconto na pizza média ou grande retirada no balcão.

Nobel

10% de desconto nos títulos das Editoras Nobel, Marco Zero e Studio Nobel.

Submarino

10% de desconto em livros e 5% de desconto em qualquer outro item do site.

CI - Central de intercâmbio

50% de desconto na taxa administrativa.

Siberian

até 20% de desconto em roupas.

Cavallera

10% de desconto em roupas.

Blockbuster

Alugue dois filmes e leve **grátis** outro do catálogo.



Formulário no verso

Carteira do Estudante

Formulário de Solicitação da Carteira de Identificação Estudantil



2005

Carteira do Estudante Jovem Pan (R\$ 30,00)

Acesse: www.estudantejp.com.br

SOBRE O ESTUDANTE

Nome Completo _____

Nome Completo da Instituição de Ensino _____ Sigla: _____

Curso _____ Matrícula _____

Ano _____ Semestre _____ Data de Nascimento: _____ Turno: Manhã Tarde Noite Integral

**COLE
AQUI SUA
FOTO 3x4**

Escreva o nome
atrás da foto.

ESCOLARIDADE

Ensino Fundamental (da 1ª a 8ª série) Ensino Médio (do 1º ao 3º colegial) Cursinho Ensino Superior Pós-graduação MBA

DADOS PESSOAIS

R.G. _____ CPF _____ Sexo Masculino Feminino

Endereço residencial: _____ Número _____ Complemento _____

Bairro _____ Cidade _____ U.F. _____ CEP _____

D.D.D. _____ Telefone _____ Celular _____ E-mail _____

OBSERVAÇÕES IMPORTANTES:

- 1º Preencher todos os campos do formulário.
- 2º Anexar a esta ficha os seguintes documentos:
 - Cópia do RG
 - Cópia legível do comprovante de matrícula do ano vigente ou da mensalidade
 - 1 Foto 3x4
 - Comprovante de depósito no valor de R\$ 30,00

O depósito poderá ser feito nos bancos:
Bradesco -
Agência: 0156 / Conta Corrente: 175679-6
Itaú -
Agência: 0646 / Conta Corrente: 54851-1
Banco do Brasil -
Agência: 1812-0 / Conta Corrente: 18880-8

Atenção: Envie toda a documentação acima para:
Estepe - Caixa Postal 65136
CEP 01318-970 - São Paulo - SP.
Ou se preferir faça sua carteira pelo site:
www.estudantejp.com.br

A diferença já começa aqui. Escolha o modelo da sua Carteira:

Para Estudantes Secundaristas (Ensino Médio e Fundamental)



() Minha opção



() Minha opção

Para Estudantes Universitários, Pós Graduação ou MBA



() Minha opção



() Minha opção

Assinatura do aluno ou responsável _____

Declaro para os devidos fins, a veracidade das informações por mim fornecidas, ciente da responsabilidade criminal prevista.

Não autorizo o envio de malas diretas.

Data da Solicitação ___/___/___

CELEBRIDADE NOS GAMES: MATANDO A PAU

João Gordo detona bandidos e mostra o joystick

Anime-se! Você não é o único cara do mundo que gasta todo o tempo livre tostando a retina em frente à TV com um joystick na mão. A EGM Brasil bateu um papo com o João Gordo, vj da MTV e vocalista da banda punk Ratos de Porão, e confirmou o que já imaginávamos: o cara também gasta suas preciosas horas de folga em frente à TV, jogando PlayStation 2. O game da vez? **GTA: San Andreas**, é claro! Confira a conversa.

EGM Brasil: Desde quando você joga games e como tudo começou?

João Gordo: Nunca tive grana, por isso não comecei no Atari como a maioria da molecada. Eu passava horas nos fliperamas da avenida São João, em São Paulo, e utilizava o magiclick [dispositivo usado para acender fogueiras] para conseguir créditos de graça. Hoje isso nem rola mais, todos os fliperamas funcionam com cartão.

EGM: É verdade que você já passou 15 horas interrompidas jogando?

JG: É verdade, sim. Ganhei um PlayStation 1 e o *Tomb Raider* do Igor Cavaleira, baterista do Sepultura, e fiquei 15 horas vivendo na pele da Lara Croft.

EGM: E o que você está jogando agora?

JG: Adivinha? *GTA: San Andreas*, sem dúvida. Não tenho muito tempo para jogar, mas tento reservar uma ou duas horas por dia exclusivamente para isso. O game é demais, os gráficos são muito bons, a jogabilidade é perfeita. Há muita liberdade e você pode explorar todo o cenário.

EGM: Você cumpre todas as missões ou fica se divertindo infringindo as leis?

JG: Eu cumpro as missões. Como o meu inglês é tosco e os negões usam muitas gírias, compro revistas ou busco algumas dicas na internet quando empaco em algum lugar.

EGM: O que falta para *San Andreas* ser um jogo perfeito?

JG: As gírias dos diálogos confundem um pouco as missões.

A jogabilidade é boa, mas os personagens que andam pelas ruas são todos muito iguais.

Ah! E os postes continuam inteiros mesmo após uma batida. Esses efeitos poderiam ser melhorados.

EGM: Esse jogo vendeu mais de 5 milhões de cópias pelo mundo. Por que você acha que ele faz tanto sucesso?

JG: A liberdade, a violência, a diversão. O jogo permite que você faça tudo o que é proibido. Em *San Andreas* é possível roubar carros, bater em pedestres, assaltar lanchonetes e até matar os policiais. Se fosse um jogo de Jesus, por exemplo, ninguém ia querer. [risos]

“GTA faz sucesso porque tem violência e permite fazer coisas proibidas. Se fosse um game de Jesus, ninguém ia querer”

EGM: Você curte jogos violentos?

JG: Eu gosto de matança. Pirei com o *Manhunt* e terminei o jogo no modo

Easy e no Hardcore, quando não é possível perceber a presença do inimigo. A jogabilidade dele é boa pra c*****! Aquele sangue espirrando é maravilhoso. O designer do *Manhunt* é o próprio diabo. [risos]

EGM: Como enfrentar a pirataria em um país onde os jogos originais são tão caros?

JG: Eu não contribuo de jeito nenhum com os “coreanos”. Quando viajo para os Estados Unidos compro jogos usados por, aproximadamente, US\$ 30. Prefiro pagar caro a incentivar a pirataria. Quando não viajo, peço para algum amigo trazer. 🎮

— Renata Honorato

■ João Gordo e sua coleção de games *GTA*: sem moleza para os piratares



Foto: Oscar Bastos Jr.

>> POR FALAR EM ROCKSTAR: A PRODUTORA ADIOU OS LANÇAMENTOS DE *MIDNIGHT CLUB 3* (PS2/XB. PARA ABRIL) E DO GAME BASEADO NO FILME *WARRIORS* (PS2, AGOSTO)... >>>

BRINCADEIRA DE CRIANÇA

Por Eduardo Trivella

Será que as crianças de hoje agüentam jogar os games clássicos que os mais velhos jogaram ontem? A EGM Brasil fez o teste

O presidente Lula (e muitos outros antes dele) já disseram: "as crianças são o futuro do Brasil". Ele tem razão. Esses pirralhos estão cada vez mais espertos.

E o que é novidade para os "coroas", é, literalmente, brincadeira de criança para essa moçadinha.

A média de idade atual do gamer brasileiro é vinte e poucos anos, e muitos dos que estão lendo esta matéria já jogaram todos os games aqui mostrados. Mas será que o Telejogo, o Atari, o Master System e o NES eram mesmo tão bacanas, ou será que nós é que somos nostálgicos?

Só há uma maneira de descobrir: submeter a garotada aos games que jogávamos quando tínhamos a idade deles. Reunimos seis crianças com idade de 9 a 13 anos para que eles passassem algumas horas jogando conosco uma porção de games lançados entre os anos 70 e 80. Leia as impressões deles e prepare-se para se sentir um ancião.

TELEJOGO

Philco • 1975

A versão doméstica brasileira do *Pong*, sucesso dos arcades da Atari, não possui cartuchos nem joysticks (são apenas dois botões giratórios no próprio console) e traz algumas variações do tema "bastões em cada canto da tela rebatendo uma bola quadrada".

EGM Brasil: Quem quer jogar o primeiro console de todos os tempos?

Todos: Eu!

Camila: A gente já jogou isso no Game Boy, não é Ian?

Ian: Essa é a primeira vez que eu vejo isso na

minha vida.

[Ian encolhe sem querer o tamanho da raquete de Camila]

Camila: Ei, você tá roubando!

Ian: Eu tô quieto aqui.

Bruno: Calma que eu tô me acostumando.

Júlio: Ihh, você é o maior ruinzão!

Bruno: Pega essa então, maledeto!

Júlio: Tô deixando você fazer gol à vontade!

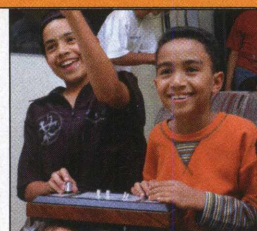
Bruno: Tá bom, então!

Júlio [comemorando]: Esse é o zagueirão, zagueirão, zagueirão!

EGM: Quem reparou quantas vezes a bola rebate antes de ficar rápida?

[silêncio]

Luis Henrique: Precisa?



Ian: Não. Quantas?

Luis Henrique: Também não sei.

Marco Aurelio: Se eu tivesse só o *Pong* pra jogar, ficaria jogando umas três horas seguidas, fácil.

EGM: Sabia que tem um *Street Fighter* escondido nesse jogo?

Tem que fazer um gol sem deixar a bola tocar em nada.

Bruno: Tem nada! Eu já fiz um gol assim!

EGM: Tá bom. É mentira.

Conheça as crianças



Ian Gaspar

Idade: 13 anos

Jogando: *Need for Speed Underground 2*



Marco Aurélio da Silva

Idade: 13 anos

Jogando: *Need for Speed Underground 2*



Júlio Silva Pinto

Idade: 9 anos

Jogando: *Need for Speed Underground 2*



Luis Henrique Queiróz

Idade: 13 anos

Jogando: *Need for Speed Underground 2*



Camila Gaspar

Idade: 10 anos

Jogando: *Age of Empires*



Bruno Silva Pinto

Idade: 12 anos

Jogando: *Ragnarök Online*

Fotos: Juca Vieira

ATARI

Atari • 1977

Sonho de consumo de dez em dez moleques entre o final dos anos 70 e começo dos 80, o console com suporte de madeira que usava cartuchos foi lançado no Brasil pela Polyvox. Representava a alegria da garotada e o desespero dos pais, que achavam que o aparelho podia queimar o tubo da TV (Bruno: "Que tubo?"). Isso até rolava em certos casos, mas se acontecesse com a TV da redação, nós nem íamos ligar.

Júlio: Agora os perdedores vão jogar Nintendo?

EGM: Você acha que jogar Nintendo é um prêmio de consolação?

Júlio: Não. É que eu perdi no Pong.

EGM: O Nintendo vai ser daqui a pouco. Vamos começar com Pac-Man?

Júlio: Come-Come?

EGM: Ele não tinha tantos apelidos nem tantos jogos naquela época. Esquece o Come-Come, vamos de River Raid? Este é um dos melhores jogos de todos os tempos!

Júlio: Pfffff...

Ian: Sabe o que tem que fazer?

Júlio: Não muito. Tô atirando!

EGM: Você tem que passar em cima desse retângulo que está escrito Fuel, pra pegar gasolina.

Bruno: E se não pegar a gasolina? Fica caindo pra sempre?

EGM: Huh... não. Vamos trocar pro Enduro, a gente ficava a noite inteira jogando isso.

Júlio: Por quê?

EGM: (...) E aí, Bruno? Melhor que o Need for Speed Underground?

Bruno [sarcástico]: Orra! Só não dá pra usar o nitro. Como faz pra chegar em primeiro?

EGM: Tem que ultrapassar mais 150 carros.

Bruno: Pista grande, hein! Olha essa



neblina, que louco! Não consigo ver nada. Cheguei em 69! [passa o joystick para o Júlio]

Júlio: Calma, que eu sou barbeiro. Ué... não tô batendo! Aleluia! Alelu... bati.

EGM: Acelera!

Júlio: Que jogo, hein! Adorei. Huahuahuahua, cheguei em 60! Ai... fez até bolha no dedo...

"Que barril? Pensei que fosse um biscoito cookie!"

— Camila Gaspar, 9 anos

EGM: Então vamos trocar pra algo mais suave. Que tal o game dos Smurfs?

Marco Aurélio: Não passo nem da primeira cerca. Desisto.

Luis Henrique: Eu cheguei até a princesa...

EGM: É a Smurfete.

Luis Henrique: ...mas não salvei.

Camila: Quase beijei a aranha.

Ninguém: Vai salvar a Smurfete?

Marco Aurélio: Parece que ele peida!

EGM: Efeitos sonoros revolucionários para a época. Respeito, menino!

Júlio: A aranha me mordeu.

Ian: Eu vou salvar a Smurfete! Salvei! [todos comemoram o heróico resgate]

Camila: Começou a segunda fase. Tudo igual? Não, tem um passarinho. Olha a cobrinha, que bem feita! Outra cobrinha! Que chata! Pula ela!



EGM: Chega de Smurfs, essa musiquinha é irritante. Vamos mudar pro Donkey Kong. Sabiam que esse é o primeiro jogo do Mario?

Júlio: Quem é Mario?

Bruno: Eu sou fã do Mario.

Luis Henrique: O que tem que fazer?

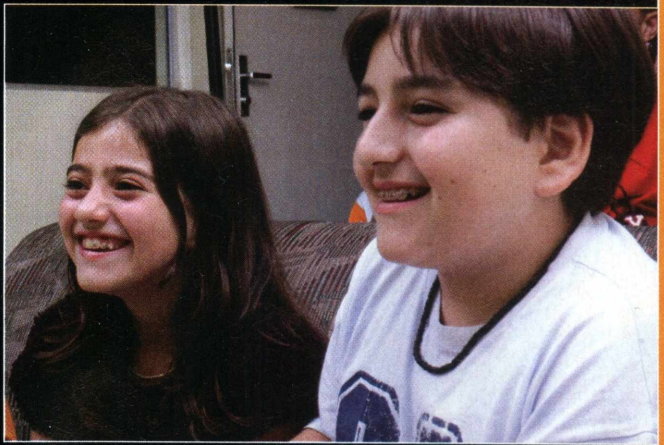
EGM: Subir.

Luis Henrique: Como? E por que eu morri?

EGM: O barril te pegou.

Camila: Barril? Pensei que fosse um biscoito, tipo um cookie... Ei, você foi morto pelo biscoito assassino!

EGM: É... esse jogo é muito violento mesmo. Rapto de princesas, biscoitos assassinos parecidos com barbis... melhor trocar pra Pitfall. [troca o cartucho do console]



Por que você escolheu ir por baixo, Marco?

Marco Aurélio: Não pode? Pensei que fosse mais fácil...

EGM: Pular por cima desse escorpião era uma das coisas mais difíceis desse tempo.

Marco Aurélio: Sério? Parece fácil. Ihh... morri.

EGM: Alguém sabe com que se parece esse barulho que se ouve quando o Pitfall pega no cipó?

Camila: Coragem, o Cão Covarde?

EGM: Não! Com o grito do Tarzan.

Ian: Mas já tinha Tarzan naquela época?

EGM: Deixa pra lá... Nintendo, alguém? >



NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo • 1985

A Nintendo entrou de sola no ramo dos videogames na metade da década de 80 com o NES. Marcou época com o nascimento de heróis que povoam nossos games até hoje, mas que os mais jovens nem desconfiam de onde vieram. Foi lançado tardiamente no Brasil pela Playtronic, quando fez sucesso devido ao preço popular. Isso sem falar de clones como Phantom System, Top-Game, Dynavision e outros que ainda hoje são encontrados nas lojas.

EGM: Agora é a hora do tiroteio!
Luis Henrique: Oba! Agora sim!

EGM: Hummm... melhor deixar pra depois. A gente adora tirar doce da boca de criança. Agora vocês vão jogar *Super Mario Bros.* de dois, um depois do outro.



Cadê minhas balas? Ali embaixo?
Luis Henrique: Legal é jogar isso no PlayStation. Olimpíadas.
Ian: Olha como se faz! [atira e não erra nenhum tiro nos pratos que são arremessados ao ar]
Júlio: Eita!

EGM: Alguém aí quer atirar nos patos?
Todos: Não!

“Eu já joguei esse jogo do Mario. Tem que dar cabeçada nesses quadrados!”

– Júlio Silva Pinto, 9 anos

Luis Henrique: Pô! Só porque eu queria dar uns tiros...

Júlio: Deixa eu, Já joguei esse! Tem que dar cabeçada nesses quadrados. Agora o Mario mudou de roupa. Quem ele é?

Bruno: Ele é ruim.

Júlio: Por quê? Ele só mudou de roupa...

Bruno: Eu tô falando de quem tá jogando.

EGM: Não briguem. Vamos dar uns tiros em *Duck Hunt*.
Marco Aurélio [apertando freneticamente o gatilho da pistola]:



SEGA MASTER SYSTEM

Sega • 1987

Vendo a moleza que era ganhar grana com videogames, a Sega também resolveu entrar na parada. Chegando ao mercado depois da Nintendo, a empresa teve a oportunidade de produzir um console mais avançado, que não chegou a superar o Nintendinho lá fora, mas fez um grande sucesso no Brasil, onde foi lançado pela Tec Toy. Houve até alguns jogos que saíram por aqui e não foram lançados lá fora.

EGM: Quem já leu os gibis da Mônica?
Camila: Eu já, mas não gosto muito.
EGM: Esse jogo que vocês vão jogar

agora, *Mônica e o Castelo do Dragão*, foi produzido aqui no Brasil. O que vocês acham disso?
Ian: Legal! Tá tudo em português. Olha lá, uma porta secreta.

EGM: Tá vendo? Se estivesse em inglês, você não saberia disso.
Ian: Lógico que saberia. Isso eu sei em inglês. Aprendi nos games.

EGM: Esqueci que estamos no século XXI. Vamos de *Sonic*. Vocês conhecem o porco-espinho?

Luis Henrique: Eu joguei vários do Sonic. O cabelo dele tá diferente...

Bruno: Pô! Mas esse jogo é lento demais...

EGM: Ah é, sabichão? Então vamos ver como você se sai no multiplayer cooperativo de *Double Dragon*!

Bruno: Esse é o mais legal de todos! Eu jogaria direto!

Marco Aurélio: Pára de bater em mim!

Luis Henrique: Deixa que eu bato.

Marco Aurélio: O que é isso que você pegou?

Luis Henrique: Um chicote.

“Pô, mas esse jogo do Sonic é lento demais!”

– Bruno Silva Pinto, 12 anos

Júlio: Eu acho que é um macarrão!
Marco Aurélio: Como você catou o barril?
Luis Henrique: Eu não sei não.
Marco Aurélio: Chegou o chefe. Vamos atacar nós dois juntos. [a dupla ataca o chefe e passa para

a segunda fase]
Luis Henrique: Agora parece que a gente tá numa fábrica.
Marco Aurélio: Fábrica? Pra mim parece um navio...
Júlio: Nem navio nem fábrica. Tô com sono. Vamos embora?



HARDWARE

O que há de melhor em equipamentos

À MODA ANTIGA

Consoles novos-velhos relembram os bons tempos que não voltam mais

Fãs de games das antigas não precisam mais apelar a velhos consoles empoeirados ou a emuladores para curtir games de vinte, trinta anos de idade. Lembra quando os personagens dos jogos eram representados por simples pixels empilhados e os

joysticks não tinham mais do que dois botões? Então, é desta época que estamos falando. As novidades que chegam este mês às lojas são indicadas a todo jogador de games que não tem vergonha nenhuma de se declarar nostálgico. A viagem no tempo é garantida!

Dynavision Xtreme

Quem não se lembra do Dynavision? Lançado pela Dynacom no final da década de 80, ele logo se estabeleceu como um dos mais bem sucedidos consoles "inspirados" no NES 8-bit do mercado nacional. A empresa estima que mais de dois milhões de consoles Dynavision de modelos variados já foram vendidos no país. Após diversas metamorfoses nos últimos anos, chega ao mercado o modelo Xtreme, que ainda bebe da fonte do console clássico da Nintendo. O pacote Full (R\$ 199) traz dois joysticks com turbo (dez movimentos por segundo) e slow motion, uma pistola e é compatível com os cartuchos para Nintendo 8-bit. Como brinde, a embalagem traz um cartucho com 101 games completos. Entre muitos títulos de gosto duvidoso e outros completamente desconhecidos (até pela equipe da EGM Brasil), dá para encontrar algumas pérolas como *Dig Dug*, *Contra*, *Tetris 2* e *Xevious*. "O Dynavision é uma opção atraente pelo excelente custo/benefício que apresenta. A concepção 'console + jogos' na mesma embalagem parece ser uma feliz combinação e uma facilidade para o consumidor", explica Gabriel Almog, presidente da Dynacom.



■ Dynavision Xtreme: design moderninho

■ Os três modelos do Plug and Play: Activision...



Plug and Play TV Games

Para quem quer voltar ainda mais para o passado, a opção é a linha Plug and Play TV Games (da Estrela), uma bela homenagem aos principais clássicos da era Atari. Trata-se de joysticks movidos a pilha com dezenas de jogos dos anos 70 e 80 embu-


■ Namco...



tidos. Trocando em miúdos: o próprio controle funciona como console. É só conectar o brinquedo direto à TV ou ao videocassete para jogar. Cada um dos três modelos diferentes – Activision, Namco e Atari – traz de cinco a dez velharias inesquecíveis como *Asteroids*, *Pong*, *River Raid*, *Pitfall*,

■ ...e Atari



Missile Command, *Tennis* e *Pac-Man*. Lá fora, a novidade é um sucesso, chegando a ser indicada ao prêmio de melhor produto de entretenimento eletrônico de 2004 pela Associação da Indústria de Brinquedos dos EUA. Cada Plug and Play sai por R\$ 200, em média. 

Saba mais

O Dynavision Xtreme e os joysticks Plug and Play podem ser encontrados em lojas de brinquedos e produtos eletrônicos. Para mais informações, use os telefones abaixo.

Estrela (www.estrela.com.br):
(11) 2102-7070 (São Paulo) e 0800-7045520 (outras cidades)

Dynacom (www.dynacom.com.br):
(11) 6110-8601

EGM PC

Sua dose mensal de games para computador

AVENTURA SEM FIM

Expansões prolongam a vida útil dos games de PC

Poucos são os prazeres que se equiparam à sensação de, após muito esforço, suor e até calos nos dedos, terminar aquele jogo difícil e longo. Muitas vezes, porém, tal sensação é seguida de uma certa tristeza. Afinal de

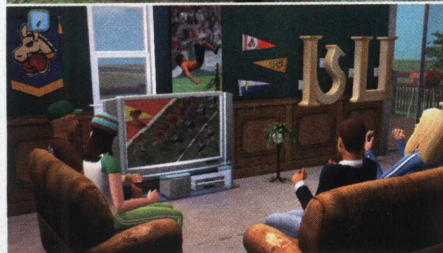
contas, se acabou, acabou. Não necessariamente. No computador, as expansões (ou "add ons") renovam o fôlego dos jogos, seja criando uma experiência tão gratificante quanto a proporcionada pelo original, seja mostrando-se

puros "caça-níqueis". De qualquer forma, quando jogamos um best-seller no PC hoje em dia, é quase certo que rolará um add on no futuro.

A bola da vez é *The Sims 2: Vida de Universitário*, a primeira expansão para a mais recente versão do simulador de gente da Electronic Arts, que leva os Sims para a universidade. A série, aliás, é campeã de expansões: a primeira versão recebeu nada mais nada menos que sete add-ons. Ao que tudo indica, com *The Sims 2* a estratégia deve ser mais ou menos a mesma. O esquema de *Vida de Universitário* é que, com o diploma em mãos e depois de suar bastante, novas carreiras são desbloqueadas para o seu protagonista. Claro que, até lá, ele participará de muitas festas, criará uma banda, colará nas provas e, quem sabe, se tornará o (a) mais popular do campus.

Hoje em dia, certos patches funcionam como mini-expansões, não apenas corrigindo falhas e bugs, mas adicionando novos recursos aos jogos. Há também casos especiais como o de *Enemy Territory*, que seria comercializado como expansão para *Return to Castle Wolfenstein* e, no final das contas, foi liberado para download gratuito. Mas isso é raro, já que, normalmente, as expansões são vendidas por 40% menos que o game original.

— Théo Azevedo



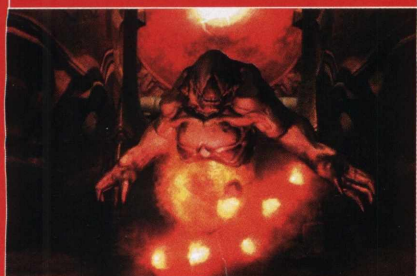
Futuras expansões

Add-ons que você precisa conferir

Doom 3: Resurrection of Evil

Ambientado logo após os acontecimentos do original, *Resurrection of Evil* traz novos locais, personagens e armas – com direito ao célebre retorno da escopeta de cano duplo. Porém, nenhuma destas novidades é mais empolgante que a promessa do multiplayer melhorado, com suporte para oito jogadores e mapas inéditos.

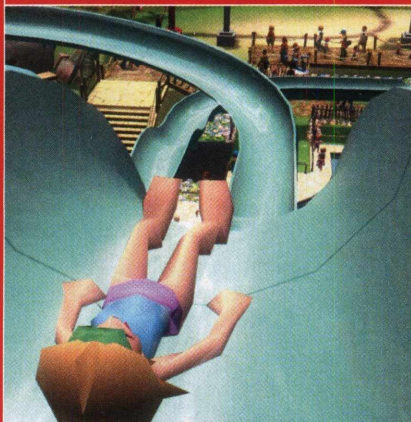
Lançamento: abril



RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!

Água não vai faltar em *Soaked!*, através do qual será possível adicionar ao seu parque 3D canhões d'água, shows aquáticos, praias e até escorregadores gigantes.

Lançamento: junho



Warhammer 40,000: Dawn of War – Winter Assault

A inédita facção Imperial Guard é o prato principal desta expansão do game recém-lançado pela Moving no Brasil.

Lançamento: final do ano



RAPIDINHAS

as pílulas informativas do dr. théo

Olha aí **mais uma** EGM PC chega às bancas no fim do mês

A terceira edição da EGM PC explora a fundo o universo dos MMOGs. A matéria especial de Eric Araki dissecou o fenômeno *Ragnarök Online*, mas sem esquecer *World of Warcraft*, *EverQuest 2* e cia. e os brasileiros *Erinia* e *Taikodom*. Quer saber como fazer para entrar na onda dos MMOGs? A revista também explica. Além do habitual conteúdo de previews e reviews, a EGM PC traz testes de hardware, uma matéria sobre a ESWC (Electronic Sports World Cup) e até um especial sobre o melhor PC para seu orçamento. E há também a estréia das seções "C:\Jogos", com os clássicos que fizeram a cabeça de muita gente nos computadores, Trivia e Casemod; além de promoções em conjunto com a Logitech e a Cyber & Games. Vale lembrar que a EGM PC é bimestral e é produzida pelas mesmas mentes brilhantes que produzem a EGM Brasil. E é só R\$ 6,50!



De volta às aulas

Carmen Sandiego ensina geografia e história no PC



Desde toda a década de 80, a larápia Carmen Sandiego roubou tesouros importantes e fugiu pelo mundo afora. Enquanto saíam no enalço da bandidona, os jogadores podiam bancar os detetives e, de quebra, melhorar seus conhecimentos de geografia e história. É o que acontece no lançamento do *Tesouros do Conhecimento*, da Positivo Informática, que passa por trinta países diferentes, inclusive o Brasil. Voltado para crianças a partir dos 7 anos, o CD-ROM está totalmente em português e sai por R\$ 59.

Gordon Freeman turbinado

Half-Life 2 ganha versão em DVD

Tem coisa mais chata que ficar trocando os CDs durante a instalação de um jogo? Considerando que, originalmente, a caixinha de *Half-Life 2* comercializada por aqui vinha com cinco CDs, a versão em DVD, lançada no final de fevereiro no Brasil, é muito bem-vinda — pelo menos para quem possui drive de DVD e ainda não adquiriu o game para PC mais celebrado de 2004. Felizmente, o preço sugerido pela Vivendi é igual ao da versão em CDs: R\$ 99.



EM BREVE NO PC - MARÇO

Veja alguns dos principais lançamentos para PC deste mês. Apenas aqueles marcados com a bandeirinha verde e amarela serão lançados no Brasil.

Act of War: Direct Action (Atari)	Star Wars Republic Commando (LucasArts)
Brothers In Arms: Road to Hill 30 (Ubisoft)	The Bard's Tale (VUG)
DRIV3R (Atari)	The Matrix Online (Warner Bros. Interactive)
ER (Legacy Interactive)	The Movies (Activision)
Freedom Force vs. the 3rd Reich (VUG)	The Sims 2 - Vida de Universitário (Electronic Arts)
Project: Snowblind (Eidos Interactive)	Tom Clancy's Ghost Recon 2 (Ubisoft)
Stalingrad (1C Company)	Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory (Ubisoft)

LOG ON

Por Théo Azevedo

Tempos que não voltam mais...

Depois de ler o ótimo texto escrito pelo meu amigo Henrique Olfifiers, no Game Over da edição 36 da EGM Brasil, refleti um pouco sobre a questão "tecnologia versus conteúdo". De uns tempos pra cá, a tal da nostalgia vem se mostrando cada vez mais importante para os gamers (vide emuladores e os "abandonware" — games antigos disponibilizados para download). Até aqui mesmo, na redação da EGM Brasil, os flashbacks costumam ser muito bem recebidos.

O que isso significa, exatamente? Uma espécie de resgate dos bons tempos? Também.

Há dez, quinze ou vinte anos, os jogos eletrônicos eram algo totalmente novo. Havia muito a ser explorado. Por isso, inúmeros jogos antigos causaram impacto nos gamers que poucos, hoje em dia, conseguem igualar, por mais excepcionais que sejam.

Contudo, o que não pode ser ignorado é a importância exacerbada que gráficos, física e inteligência artificial têm recebido em detrimento de uma maior atenção com o roteiro, concepção da história e tudo o mais.

Na redação, por exemplo, poucos entendem porque gosto tanto do game *Mafia*, da Illusion Softwares. Além de considerá-lo um belo jogo no quesito técnico, o título apresenta um enredo capaz de me prender no computador do início ao fim, acompanhando cada diálogo, cada nuance e detalhe. Não bastasse tanto, o game me fez refletir sobre questões como ambição e caráter. Diante de tais aspectos, para mim tanto faz se a cidade é maior ou menor que a de *GTA* ou se havia 30 ou 50 carros disponíveis.

O excesso de continuções, orçamentos milionários e a dobradinha cinema-games são sintomas de que está cada vez mais difícil encontrar criatividade e autenticidade nos jogos eletrônicos. Por sorte, ainda existem games inovadores por aí, mas a saudade de um tempo que não volta mais (pelo menos para quem tem mais de 20 anos), sempre vai existir. Naturalmente, o que mais importa em um game é a diversão. Porém, os que costumam nos marcar fundo são aqueles que, além de nos divertir, nos encantam. E uma boa dose de encanto nunca faz mal.





JOGOS

BREAKOUT

A doce busca pela liberdade

E agora? Você está preso em uma prisão de segurança máxima, por um crime que jura não ter cometido. Pior que isso: o mapa com a rota de fuga que você conseguiu com tanto esforço foi rasgado em diversos pedacinhos. Que horror de situação, hein?

É este o enredo de *Breakout*, o mais novo game de aventura para você detonar em seu Oi.

Para escapar dessa roubada e sair com liberdade, não basta ter habilidade com os dedos, mas também muita esperteza.

Fugir dessa gaiola não é moleza, mas também não é tarefa impossível. Primeiro, você deve colocar em ordem o mapa despedaçado, desde a sua cela até a porta da prisão. Há alguns poréns: você não poderá seguir pela floresta de jeito nenhum, e somente poderá atravessar os lagos perigosos se usar uma ponte.

Para deixar a tarefa mais difícil, é preciso ser rápido, já que os muitos guardas estão loucos para jogá-lo de volta nesse xadrez fedorento.

Se conseguir escapar após os três estágios, a liberdade é toda sua!

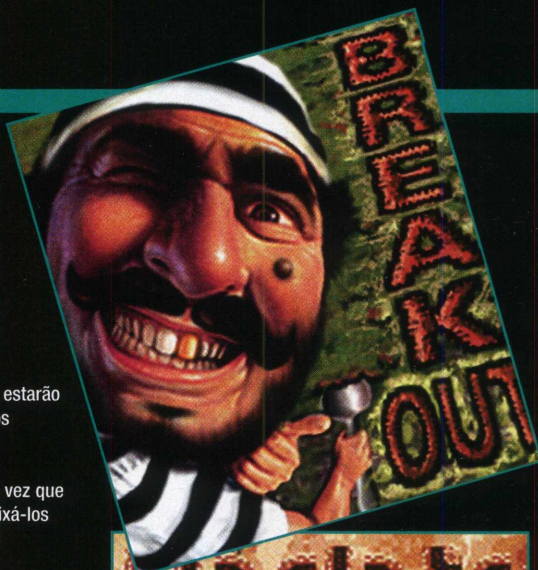
Escapando da prisão Como se dar bem em *Breakout*

1. As partes atualmente disponíveis do mapa estarão indicadas ao longo da tela, junto aos próximos pedaços do enigma. Fique atento!

2. Encaixe os pedaços cuidadosamente. Uma vez que você juntar todos, não será possível desencaixá-los novamente.

3. Se o tempo limite é excedido ou se o jogador inicia a fuga antes de completar o mapa, não tem jeito: é Game Over. Por isso, não tente trapacear.

PRODUTORA: Samba Tech
DESENVOLVIDO POR: Mobile 2 Win
GÊNERO: aventura
TELEFONES COMPATÍVEIS: Motorola: V300, V600; Nokia: 3530, 3100, 6230, 6820, 7200, 6100, 7210, 7250i, 3650, 6600, 7650, N-Gage, 3660; Samsung: X100, E700, E100.



1-EYED MONSTER

Curta a festa do monstro maluco no seu Oi

Quem diria que um monstro de um olho só e comedor de pedras seria o protagonista de um game? Pois na telinha do seu Oi isso é possível! O 1-Eyed Stone Eating Monster é uma criatura caolha, que possui a força de mil elefantes e se alimenta de rochas de todo tipo. E é exatamente este o seu objetivo em *1-Eyed Monster*: se alimentar bastante sem sofrer uma indigestão. O esquema do jogo é simples e divertido. Sua missão é acertar o maior número de pedras possível na boca do monstro sem fazê-lo comer madeira ou sem deixá-las acertarem seus pés. Bata com força no terreno para as pedras voarem pelo ar. Daí, é preciso mover o herói para que os "alimentos" caiam direto em sua boca. Mas cuidado: se engolir um pedaço de madeira por engano, é indigestão (e Game Over) na certa! E não é tão fácil quanto parece! É preciso prestar atenção às pedras que rolam na direção dos pés do *1-Eyed Monster*. Embora seja forte como um touro, o monstro tem pés extremamente sensíveis. Você deve mover a criatura para direita ou esquerda, rapidamente, evitando que as pedras o atinjam por baixo. Se isso acontecer, você já era!

Fazendo monstruosidades

Evite uma indigestão em *1-Eyed Monster*

1. Para lançar uma pedra ao ar, salte e bata na terra, fazendo-a pular.
2. Além de tomar cuidado para que o monstro não coma porcaria, é preciso ficar esperto com os objetos que



rolam pelo chão.

3. Você começa com quatro vidas. Cada vez que uma pedra encostar nos pés do monstro ou ele comer madeira por engano, você perde uma. Simples assim.

Controles:

- Aperte 4 para mover para esquerda;
- Aperte 6 para mover para a direita;
- Aperte a tecla 7 para bater no chão com o pé esquerdo;
- Aperte a tecla 9 para bater no chão com o pé direito.

PRODUTORA: Samba Tech
DESENVOLVIDO POR: Mobile 2 Win
GÊNERO: aventura
TELEFONES COMPATÍVEIS: Nokia: 3650, 7650, 3660, 6600, N-Gage, 3100, 6100, 6220, 7210, 7250, 6230, 6820, 7200, 3530; Motorola: V300, V600; Samsung: C100, X100, E700, E100.



JOGUE AGORA!

Acesse o Portal Oi (WAP) e clique no link Oi Jogos. É muito fácil! Difícil é escolher qual baixar...



QUER JOGAR?

Você pode ser o primeiro a testar os novos games da Oi! Para isso, escreva um e-mail contendo seu nome, idade e endereço completo para o endereço oijogos@oi.net.br, com o assunto "Quero testar os games da Oi". Depois, é torcer para ser selecionado. Os testes serão realizados na Conrad, em São Paulo (veja o endereço no expediente da revista). Os custos de locomoção para o local são de total responsabilidade do leitor convidado. Participe!



SPANISH LEAGUE FREEKICK

Toda emoção do campeonato espanhol de futebol

Futebol é bom, seja na vida real, na tela da TV ou na telinha do seu Oi. A bola da vez é a Liga Espanhola de Futebol, que chega aos games cercada por uma atmosfera contagiante.

Em *Spanish Free Kick*, você pode reviver os momentos finais de cada partida na qual o vencedor é decidido por pênaltis. Acertar ou errar o gol é uma questão de detalhes, e você sentirá na pele todo peso dessa responsabilidade. E não pense que é só mandar a bola para rede. Você também precisará dar uma de goleiro para impedir os gols do adversário. Será que seu time sairá campeão? Ou você deixará seus oponentes levarem a Copa e toda a sua glória? Só depende de você e de sua habilidade!

Controles para atacar

- Aperte 5 ou FIRE para selecionar a direção do chute.
- Aperte 5 ou FIRE para selecionar a força com que a bola será lançada
- Aperte 5 ou FIRE para selecionar o ângulo do chute.

Controles para defender

- Pressione 4 para mergulhar à esquerda.
- Pressione 2 para saltar em linha reta para cima.
- Pressione 6 para mergulhar à direita.

PRODUTORA: Mobile 2 Win
DESENVOLVIDO POR: Samba Tech
GÊNERO: esporte (Futebol)
TELEFONES COMPATÍVEIS: Motorola V300 e V600
Nokia 3530, 3100, 7210, 7250i, 6100, 6230, 3650, 6600, N-Gage, 3660 e 7650.
Samsung X100 e E700

RANKING CUBI



Mudança de líder no ranking de CUBI! Confira na lista abaixo quais foram as melhores pontuações até o mês passado*. Continue treinando e enviando seus recordes! Quem sabe você não supera os caras que estão no Top 10? E seu recorde e nome podem aparecer na EGM Brasil!

Classificação	Nome	Pontos
1	foofight	27694
2	Georgeal	27474
3	ratosh	26496
4	LLLu	25931
5	Mendes	24806
6	leo	24150
7	leocrjr	23793
8	kell	23346
9	Verve	23045
10	kputo	22919

*Pontuações computadas até o dia 22 de fevereiro de 2005.

FALE COM A OI

O que achou das novidades Oi Jogos desse mês? Quer tirar dúvidas sobre os games? Escreva para a gente! Envie um e-mail para oijogos@oi.net.br e dê sua opinião ou sugestão!

CELULAR

Jogando **sem fios**, em qualquer lugar

TEM BOI NA LINHA!



Cuidado! Seu celular também pode ser alvo de vírus

O que você precisa hoje em dia para manter um computador livre de vírus, pragas eletrônicas e intrusos em geral? Usar softwares antivírus, firewalls e rezar para que aquele anexo enviado por seu amigo não seja um cavalo de Tróia. Todo o cuidado é pouco com os milhares de vírus que infectam os computadores. Mas esse cenário irritante, antes exclusividade dos usuários de PCs, começa a ameaçar os usuários da telefonia móvel.

Isso acontece porque o mercado do celular está imitando o da informática. Celulares "burros", que só serviam para fazer chamadas, hoje mandam e-mail, acessam a internet e fazem downloads. E lembra como se pegava um vírus? Bastava instalar aquele arquivo executável suspeito. No celular, é a quase a mesma coisa. Tecnologias como o Bluetooth, que transmitem dados entre aparelhos a curta distância e permitem acesso à Internet, fazem dos celulares a nova vanguarda para hackers, pois deixam portas abertas para aplicativos mal-intencionados.

A companhia finlandesa de software antivírus F-Secure identificou o surgimento de seis novos vírus para celulares em 2004. De lá para cá, eles ganharam 30 versões após seus códigos de programação terem sido divulgados na internet. É pouco, se comparado com os cerca de 112 mil vírus e pragas conhecidas que atacam PCs, mas o total pode crescer rapidamente, pois o celular vai se transformar na maneira mais comum de se acessar a rede em poucos anos.

Só para dar medo

Calma, ainda não há motivo para pânico. Seu celular não vai explodir e nem apagar aquele trabalho de faculdade. Mas ele pode ficar totalmente sem bateria antes que você perceba. O autor da malandragem é o vírus Cabir, que surgiu no ano passado nas Filipinas e já chegou aos EUA, pulando de celular em celular até entrar em um aparelho inteligente da Nokia exposto em uma loja. Ele se propaga por meio da tecnologia Bluetooth. Um aparelho infectado procura outro celular com a porta Bluetooth para contaminá-lo. Já que o vírus obriga o telefone a procurar hospedeiros continuamente, ele esgota a bateria do aparelho.

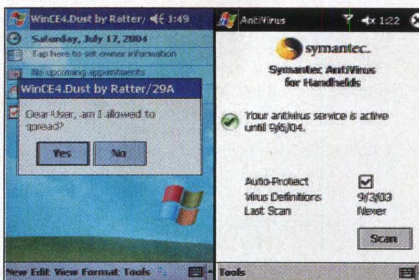
Outra praga que ficou famosa é a Skulls, que parece ter sido criada por alguém que realmente não tinha nada para fazer. O vírus substitui os ícones do celular por caveiras e ainda por cima trava todas as funções dos aparelhos, obrigando o usuário a reiniciar a configuração da fábrica se não quiser ficar limitado a apenas fazer e receber chamadas. E para quem pensa que brasileiro ficaria fora

dessa, está redondamente enganado. O programador Marcos Velasco deu sua cota de contribuição ao divulgar na internet o código do vírus Velasco.A, que é a primeira praga para celular criada no Brasil e que também ataca PCs de mão e outros dispositivos. O vírus, segundo Velasco, foi criado para "testar conceito" e não é perigoso. O usuário só precisa aceitar a instalação do arquivo Velasco.sis, mas como é bem difícil saber do que se trata o arquivo sem instalá-lo, a tendência é que a maioria aceite a transferência. Velasco tirou o vírus de seu site após a repercussão, mas deixou um antivírus para quem tiver o azar de ser contaminado.

Cuidado por onde anda

Apesar de o assunto vírus em celular não ser algo que o obrigue a ficar preocupado, é bom não bobear — principalmente se você estiver passando por países asiáticos ou pelos EUA, lugares onde os celulares capazes de se conectarem a internet com velocidade ou com Bluetooth são bem mais populares que no Brasil. Por aqui, as operadoras ainda oferecem uma proteção: os usuários só podem fazer downloads a partir dos menus de seus celulares. Isso representa uma proteção, pois todo o conteúdo que as empresas disponibilizam já foi filtrado. Dá para ter certeza de que aquele game que você baixou não é um vírus. Por via das dúvidas, o melhor a fazer para evitar contágio involuntário de pragas é manter a conexão Bluetooth do aparelho desligada. A dica é de alguns especialistas de empresas de segurança. Segundo eles, a maioria das pragas que já foram criadas para celulares afeta aparelhos que usam sistema operacional Symbian, usado em modelos avançados da Nokia, ainda raros no Brasil. Mesmo assim, todo cuidado é pouco para evitar dor de cabeça.

— Rubens Guilherme



Acima, telas de telefones celulares protegidos por anti-vírus. Proteja o seu também!

torpedos

Tamagotchi BBB

Viciado em Big Brother? Louco para chutar o seu desafeto da casa? Longe da TV para votar? Seus problemas acabaram! Basta baixar o game *Meu Big Brother*, criado pela Globo para os fãs que sempre quiseram ter seu próprio *BBB* de bolso. Disponível pela operadora Claro, o software pode ser baixado de graça e conta com variáveis como fome, higiene, humor e disciplina. É possível até escolher o que o participante almoçará para deixá-lo p*** da vida.

Celular na magrela



A Siemens anuncia neste mês o celular ideal para quem gosta de andar de bicicleta sem se desplugar do mundo. O M65 pode ser levado em sua magrela sem medo: ele tem revestimento de metal e borracha, tira fotos, faz vídeos e ainda tem um medidor de velocidade, tempo e distância percorrida. Só faltou consertar furo em pneu e a divulgação do preço, que a Siemens ainda não revelou.

O Melhor GSM

A Samsung alardeou que o seu D500 foi escolhido o melhor celular de 2005 pela GSM Association, entidade que reúne as empresas voltadas ao desenvolvimento da tecnologia europeia de telefonia móvel. O aparelho, que será mostrado este mês no Brasil, tem 86 megabytes de memória, câmera de vídeo que capta até uma hora de imagens e toca arquivos em MP3.



GSM na frente de todo mundo

O GSM foi lançado no Brasil em meados de 2002 e já assumiu a dianteira entre as tecnologias de telefonia celular. Superou o todo poderoso CDMA, usado no país só pela Vivo, e o jurássico TDMA, que marcou o início das chamadas celulares digitais por aqui. Até início de fevereiro, eram 23,7 milhões de linhas GSM em uso contra 19,7 milhões de linhas CDMA e 22,8 milhões de aparelhos TDMA.

A MAIOR E MELHOR LOJA DO BRASIL

ELETROMÍL

20 ANOS G A M E S

COMPRA - VENDA - TROCA • CONSERVO DE VÍDEO GAMES • Vendemos Via Sedex
• ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM DESTRAVAMENTO E MANUTENÇÃO EM GERAL

• OS MELHORES CHIPS DO MERCADO

TRABALHAMOS COM TODOS TIPOS DE MÍDIAS:
CD-R, DVD-R, CD-RW, MINI-CD, PORTA CD, PORTA DVD E OUTROS



PROMOÇÃO DO MÊS

(EM DINHEIRO)

Controle Ps 2 R\$ 59,50



Modem + Jogo Original R\$ 79,50



Bolsa de Ps 2 R\$ 29,50



Memory Card R\$ 67,50



NINTENDO DS
R\$ 750,00

(EM DINHEIRO
ESTOQUE
LIMITADO)

AQUI OS MELHORES JOGOS E LANÇAMENTOS



BREVE Informática e Serviços Gerais



R. Santa Ifigênia, 348 - 1º Andar — CEP 01207-001 — Centro — São Paulo — SP

H. F.: de 2ª a 6ª das 08:30 às 18:00H. — Sáb das 08:00 às 17:00H.

Tel/Fax: (11) 221.1740 - 3362.2306 - 3362.2308 - 3362.2309 - 3337.0158 - 3337.5557

www.eletromilgames.com.br

*SUJEITO A ANÁLISE DE PREÇOS - OFERTAS SUJEITAS A DISPONIBILIDADE DE ESTOQUE - FOTOS ILUSTRATIVAS

PlayStation 2

DEPOIS DO JOGO: RUMBLE ROSES

Revelamos os segredos inconfessáveis das lutadoras mais saradas do PS2

A essa altura, você já habilitou todos os uniformes extras para cada lutadora de *Rumble Roses* – provavelmente escondido dos olhos de sua namorada – e se encantou (para não dizer outra coisa) com todo aquele mulherio seminu se pegando no ringue. Se o seu nível de testosterona anda elevado demais, é provável que nem tenha se questionado sobre a gratuidade de tanto erotismo. Mas será que a jogabilidade não ficou em segundo plano por conta disso? Para falar sobre o tema, fomos atrás de Akari Uchida, o produtor desse game exclusivo da Konami para PlayStation 2.

EGM Brasil: Como e quando surgiu o conceito de *Rumble Roses*?

Akari Uchida: Desde que o PS2 foi lançado, eu REALMENTE queria explorar os limites de seu hardware, ver quantos modelos poligonais eu poderia criar nele. Além disso, eu sempre gostei de jogos de luta. Mas criar um game de luta convencional sendo um novato nesse gênero não seria algo lá muito esperto [risos]. Então, pensei num game que você sempre pudesse assistir e



■ E se em vez de lama fosse chocolate, ficaria melhor?

jogar. Daí, os modelos poligonais foram construídos. Depois, pensei no tema luta livre. E por que um jogo só com lutadoras? Porque eu sou um homem, oras! [risos]

EGM: *Rumble Roses* cobre praticamente todos os fetiches masculinos: a professorinha, a sadomasoquista,

a colegial, a enfermeira etc. Também apresenta várias etnias: orientais, loiras, latinas... Como foi o processo de selecionar tal variedade de divas?

AU: Foi algo muito difícil. A equipe tem opiniões diferenciadas em relação às mulheres, e ninguém quis abrir mão de seus gostos pessoais. Depois, até mesmo o pessoal da publicidade queria se envolver nessa seleção, o que gerou discussões.

No final, tive que reduzir os tipos de garotas e, como esse é o primeiríssimo *Rumble Roses*, decidi apresentar lutadoras fáceis de se identificar. Então, o que você achou delas? [risos]

EGM: Elas são muito "talentosas"... [risos] E também são alguns dos modelos poligonais mais detalhados que já apareceram no PS2. Fale sobre esses aspectos técnicos.

AU: Opa, obrigado pelos elogios. Para criar personagens poligonais, especialmente modelos femininas, é necessária habilidade, mas a percepção e os fetiches do designer são ainda mais importantes. Como um jogo de luta livre, é necessário que os modelos tenham liberdade de movimentos nos pés e mãos. Para con-



■ Shortinho vermelho tudo bem, mas fetiche por roupa de vaquinha? Estranho...



■ Garotas musculosas, seminuas e simpáticas como essa são comuns nos estúdios da Konami

Apenas jogos originais.

Os melhores preços para PS2, GC e X-BOX.

Entrega em todo o Brasil.



■ Além de game de luta, *Rumble Roses* serve como catálogo de biquínis do último verão

game, mas, no geral, acho que conseguimos expressar a feminilidade de uma maneira bem legal. Quer uma prova? Tem um monte de funcionárias aqui que adoram *Rumble Roses*! Atualmente, vejo muitas heroínas sensuais nos filmes de ação. Acho que os tempos mudaram e que a sensualidade nem sempre é algo negativo.

EGM: E já tem uma seqüência a caminho?

AU: Segredo! Eu tenho uma tonelada de coisas para fazer e minha equipe está bem animada. Só posso dizer isso por enquanto.

— Fabio Santana

seguir isso com um número limitado de polígonos, cabe ao designer decidir quais detalhes eliminar. É uma tarefa ingrata. [risos]

EGM: Ao criar os movimentos e ajustar a jogabilidade, quais eram seus objetivos principais?

AU: Animar os fãs de luta livre e, ao mesmo tempo, oferecer alguma diversão aos que não conhecem bem o gênero. Os jogos baseados nesse esporte têm uma jogabilidade complicada que pode afastar os novatos. Eles precisam praticar um pouco. Então, em *Rumble Roses*, me concentrei em oferecer controles que o jogador pudesse conhecer intuitivamente. Além disso, procurei equilibrar o ritmo de jogo e o conteúdo apresentado (incluindo as cenas de animação).

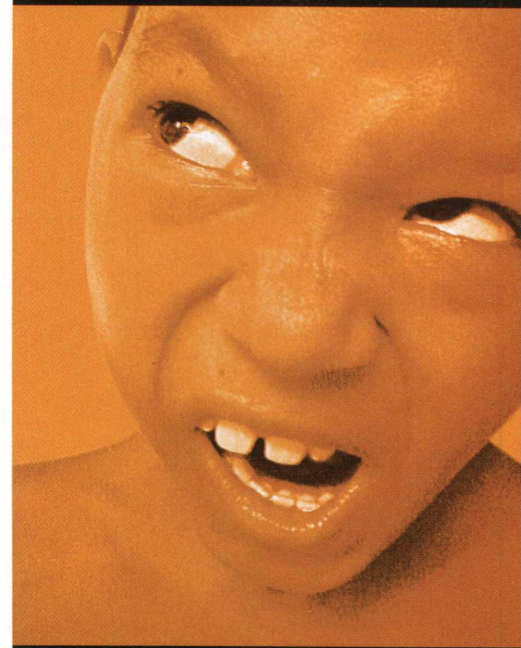
EGM: Você não acha que o game tem poucos modos de jogo em comparação com outros títulos do gênero? E por que não incluir um modo de duplas?

AU: Eu não gosto de ser como os outros, apenas adicionando algum modo de jogo e batizando-o de "Supernovíssimo Modo XX". No final das contas, você nem vai jogar em todos os modos, vai? Eu queria elaborar um modo principal sólido e com replay alto, e não algo chato. Esse foi o meu foco principal em *Rumble Roses*.

É claro que eu pensei em lutas de dois contra dois, mas se fizesse isso, a quantidade de polígonos por modelo individual cairia. Então, para esse projeto, decidi valorizar a qualidade de modelos no jogo – nada de duplas dessa vez. [risos]

EGM: Você não temia que o game fosse considerado machista?

AU: Hmm... um game machista? Sério? [risos] É claro que temos muitos elementos sensuais no



Tá duvidando?

Então visite o site!

www.mekagames.com.br



EM BREVE

Marcha dos games



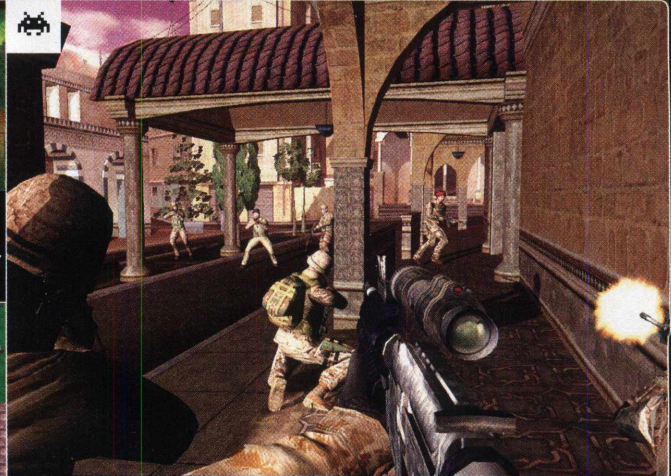
■ Fofo nada! Conker é o personagem mais pervertido dos games

MARÇO
2005



Conker: Live & Reloaded

Microsoft • Xbox — Cocôs falantes nunca envelhecem, mas as paródias de *T2* e *Matrix* deste game já estão meio caducas.



Close Combat: First to Fight

Gathering • Xbox — Uma viagem pelo Oriente Médio pode te mandar de volta para casa dentro de um saco. Pegue o caminho mais seguro: junte-se a três amigos neste jogo de tiro em terceira pessoa produzido com a ajuda de soldados de verdade.



FIFA Street

EA Big • Xbox/PS2/GC — Ronaldinho Gaúcho e outros correm atrás da bola em quadras e até no meio da favela.



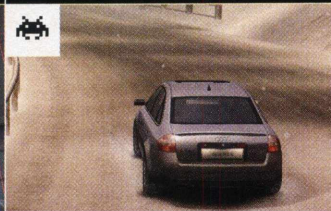
Pokémon Dash DS

Nintendo • DS — A stylus permite cutucar bichos com bastões, sem ofender a Sociedade Protetora dos Animais.



Stolen

Hip Games • PS2/Xbox — Anya, uma ladra das boas, dá ao gênero stealth uma dose de sensualidade.



Enthusia Professional Racing

Konami • PS2 — A Konami quis criar o simulador de corrida mais realista que existe. Será que conseguiu mesmo?



Star Wars Republic Commando

LucasArts • Xbox — Finalmente um game para todos aqueles que acham que *Rainbow Six* precisa de mais Wookies.



Super Monkey Ball DX

Sega • PS2/Xbox — Não são mais só os donos de Cube que podem despentear o macaco. Monkey Ball saiu da jaula!



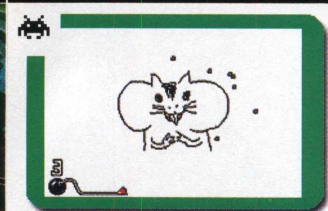
TimeSplitters: Future Perfect

EA Games • PS2/Xbox/GC — Um shooter saboroso, agora com mais paradoxos temporais do que você imagina.



Unreal Championship 2

Midway • Xbox — Atirar em gente está por fora. *Unreal* tem combate corpo-a-corpo e o Raiden de *Mortal Kombat*.



WarioWare Twisted!

Nintendo • GBA — *WarioWare* já é bem insano, e o novo sensor de movimento faz você parecer um doído enquanto joga.



Yoshi's Touch & Go

Nintendo • DS — Se Yoshi cuida de Mario desde que ele estava nas fraldas, o dino deve estar velho pra caramba!

Também em março

Atari Classics DS
Atari • DS

Fight Night: Round 2
EA Sports • PS2/Xbox/GC

Mario Party Advance
Nintendo • GBA

Pac-Pix DS
Namco • DS

Rise of the Kasai
Sony CEA • PS2

Digimon World 4
Bandai • PS2/Xbox

Fire Emblem 2
Nintendo • GBA

MLB 2006
Sony CEA • PS2

Pariah
Groove Games • Xbox

Rugby 2006
EA Sports • PS2/Xbox

Dragon Ball Z: Sagas
Atari • PS2/Xbox/GC

God of War
Sony CEA • PS2

Musashi Samurai Legend
Square Enix • PS2

Rayman DS
Ubisoft • DS

Shining Tears
Sega • PS2

ESPN MLB 2K5
Sega • PS2/Xbox

Kessen III
Koei • PS2

MVP Baseball 2005
EA Sports • PS2/Xbox/GC

Red Ninja: End of Honor
Midway • PS2/Xbox

World Tour Soccer 2006
Sony CEA • PS2

QUARTERMANN

Verdade ou mentira? Fofoca!

Sim, é março (a não ser que você tenha comprado esta edição com atraso, e se for esse o caso, seja mais rápido da próxima vez), e você sabe o que isso significa. O Brasil começa a funcionar de verdade só depois do Carnaval, e é por isso que este mês o mercado volta a ficar agitado. Conseqüentemente, boas fofocas pipocam por todos os lados. E se você tiver qualquer sugestão para esta seção, que é mais sua do que nossa, mande algumas linhas para egmbrasil@conradeditora.com.br.

Dose dupla de SOCOM

Vamos começar esta rodada de rumores com um bem bacana: os soldados da Sony levaram a ordem "descansar" ao pé da letra em 2004, mas parece que o pelotão está voltando ao campo de batalhas virtuais (com poder de fogo renovado) neste final de ano. Um novo SOCOM vai chegar para PS2 e PSP e as últimas informações que ouvi indicam que os arquivos de gravação de ambas as versões serão compatíveis entre si. Imagine as possibilidades?

Naughty safadinha

Depois de finalmente completar a trilogia *Jak*, o estúdio Naughty Dog está rumando em uma nova direção com seu próximo projeto. O estúdio está trabalhando em um game de tiro (todos os indícios apontam para o gênero primeira pessoa) com um modo multiplayer da pesada. Ah, e o game provavelmente vai sair para o PlayStation 3.

Um canal de games no Brasil?

Sabe o G4 Brasil, transmitido pela TV Bandeirantes? Minhas fontes dizem que



o programa deve se tornar um canal próprio muito em breve. Com isso, dá para esperar muito mais conteúdo e novidades, inclusive algumas atrações apresentadas por rostos bem conhecidos dos leitores da EGM Brasil. Fique de olho!

Dê o melhor de si... de novo

E quem poderia pensar que o campo de treinamento se transformaria em um parque de diversões?

Tudo bem, é só maneira de dizer.

Mas *Full Spectrum Warrior*, uma versão modificada de um programa de treinamento do exército americano, foi uma grata surpresa do Xbox no ano passado.

Agora parece que a Pandemic está planejando uma seqüência com um modo para um jogador bem caprichado. Só não espere que o game saia logo – ouvi dizer que chegará na metade de 2006.



■ SOCOM deve chegar ao PSP em tempo para o Natal. E no PS2 também

Mudança de hábito

Uma conhecida desenvolvedora de games do Rio de Janeiro irá juntar forças com uma produtora norte-americana que recentemente estabeleceu escritórios por aqui. Detalhes sobre a "fusão" não foram divulgados até o final desta edição, mas é bem provável que as coisas devam melhorar bastante para a empresa brasileira. Mais informações em breve.

O trabalho de um soldado nunca acaba

Depois de ganhar a prata por *Call of Duty: Finest Hour*, a Activision parece que quer levar mais uma medalha com sua franquia da Segunda Guerra Mundial. Alguns soldados infiltrados me revelaram que a produtora já encomendou um novo capítulo para todos os grandes consoles, que dessa vez será produzido por outro estúdio de desenvolvimento. Por enquanto, o nome da softhouse envolvida com o projeto permanece em mistério.

JOGO DE IDÉIAS

Publicidade nos games

Por Marcelo Barbão



Colocar publicidade nos games é uma novidade que começou há alguns anos e está sendo vista como uma importante forma de aumentar o faturamento das produtoras/distribuidoras.

Quem viu os outdoors mostrando marcas em jogos como *Need for Speed Underground 2* e *Burnout 3* sabe do que estou falando. Até mesmo um instituto de pesquisas anunciou que vai incluir os games nos meios de comunicação pesquisados, para tentar medir o "valor" de um anúncio dentro dos games. Segundo o Yankee Group, os gastos com anúncios em games chegarão a US\$ 260 milhões em 2008. Mas isso significa que os anunciantes ainda não descobriram todo o potencial do setor. Afinal, são mais de 100 milhões de jogadores com mais de 13 anos só nos EUA. Um número de respeito. A publicidade, além de aumentar o faturamento das empresas, serve para diminuir custos. Na EGM Brasil, por exemplo, se não fossem os anúncios, o preço final ao consumidor teria de ser mais alto, inviabilizando a venda da revista. Com os anúncios, tiramos esse peso das costas dos leitores. Com o crescimento da importância dos games, era questão de tempo que os grandes anunciantes voltassem seus olhos para a publicidade direta ou indireta dentro dos jogos. Quando falamos em publicidade indireta, nos referimos aos carros de marca que participam de games como *Gran Turismo 4*, por exemplo. Até aqui, tudo bem. As desenvolvedoras vendem o "espaço", os publicitários estão descobrindo que os gamers são caras "normais" e as empresas acham bacana vincular suas marcas aos games. Só nos resta achar tudo isso muito legal, certo? Certo nada. Afinal, seguindo a mesma lógica, deveríamos ter uma diminuição dos preços dos games proporcionalmente ao valor investido em publicidade. Tudo bem que estamos ainda no início de todo esse processo, mas ainda não vimos nenhum centavo de desconto nos preços. Vamos ficar de olho nisso.

Concordou ou discordou?

Escreva sua opinião para o Barbão em barbao@conradeditora.com.br.

PÉ DE OUVIDO

"Queremos criar algo muito polêmico. E não vamos atropelar pessoas na rua, pegar prostitutas ou qualquer coisa assim.

Vai ser politicamente controverso."

— Lorne Lanning, presidente da *Oddworld Inhabitants* (*Oddworld: Stranger's Wrath*), fala sobre o próximo game de sua empresa em uma entrevista para o site computerandvideogames.com.

"O vencedor é... Pontiac GTO!"

— O apresentador Roy Jones Jr. se confunde e anuncia um carro como ganhador de Melhor Jogo de Corrida no programa *Spike TV Video Game Awards*. O prêmio acabou indo para *Burnout 3*.



"O PSP foi criado com a hipótese de que existe uma fórmula dourada do sucesso.

Nós não acreditamos nisso."

— O presidente da Nintendo, Satoru Iwata, comenta sobre o portátil da Sony em uma reunião do Clube dos Correspondentes Estrangeiros no Japão



preview

PARA SEU PRAZER

Com linha de lançamento recheada, brindes e preço alto, PSP chega em 24 de março ao Ocidente

Não dá para negar que o PlayStation Portable (PSP) é lindo de morrer. Sua tela surpreendentemente nítida e os gráficos quase com qualidade de PS2 representam um gigantesco salto em relação àquilo que os jogadores costumam esperar de um aparelho portátil. Kaz Hirai, presidente da Sony Computer Entertainment America, não poupa palavras ao especular sobre o impacto do aparelho no mercado. No evento de lançamento em Las Vegas, declarou: "O PSP vai tirar o entretenimento portátil do gueto dos aparelhos exclusivos para games, e a Sony é a única empresa capaz de fazer isso. Ouso dizer que o bastão trocou de mãos." E não se trata apenas de um desafio ao monopólio do Game Boy da Nintendo. Com a capacidade de exibir fotos digitais, tocar MP3 e passar filmes longa-metragem, o PSP ataca diretamente toda uma gama de aparelhos, incluindo o iPod, sucesso da Apple. "É o primeiro produto que de fato cumpre o mantra da convergência", medita Hirai. A maior parte das pessoas presentes ao evento de estréia do PSP não estavam lá para olhar as fotos das férias de Hirai (que, aliás, eram bem bonitas) nem para ouvi-lo trocar uma idéia, todo desajeitado, com o rapper Xzibit a respeito do download de músicas. O que todos queriam eram os fatos a respeito do lançamento da máquina no Ocidente. Na ocasião, Hirai driblou os repórteres, mas agora

já sabemos informações fundamentais. O preço é mais alto do que muitos imaginavam – US\$ 249 pelo Value Pak – e não existe uma "versão econômica", como aconteceu no lançamento japonês. Por essa quantia (perto de R\$ 750), a partir de 24 de março, os compradores levarão para casa, além do aparelho, um Memory Stick Duo de 32 MB, fones de ouvido com controle remoto, bateria, recarregador, estojo para transporte e flanela para limpeza. E não é só: como novidade, virá também um disco UMD sampler com demos não-interativos de filmes/música/games; e o primeiro milhão de compradores ainda embolsa o filme *Spider-Man 2* em UMD. Já dá pra começar a brincar, não é mesmo? Cada game deve sair por US\$ 49 (R\$ 150).

Mas vale lembrar que é pouco provável que o PSP chegue ao Brasil por este preço. Os importadores devem trazer o produto ao país rapidamente após o lançamento americano, mas dificilmente o preço do pacote será menor que R\$ 1.200 (games sairão por R\$ 180, no mínimo). Definitivamente, é um brinquedo de gente grande.

E quais games vão rolar? Durante o evento de estréia no começo do ano, testamos vários jogos que chegarão às lojas junto com o aparelho (ou logo depois) e damos agora nossas impressões. Continue lendo para saber em qual deles vale a pena investir. >

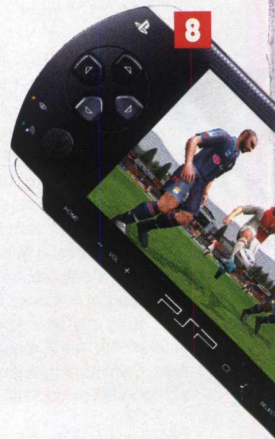
Sistema de avaliação

Quais jogos você deve levar junto com o PSP? Use nosso prático guia para separar os títulos que transformarão o lançamento em um sucesso daqueles que logo serão esquecidos. Atenção aos ícones: quanto mais pétalas vermelhas, melhor o jogo nos pareceu em seu atual estágio de desenvolvimento.



"O PSP vai tirar o entretenimento portátil do gueto dos aparelhos exclusivos para games"

– Kaz Hirai, presidente da Sony Computer Entertainment America





- Na tela dos PSPs**
- 1) Metal Gear Ac!d
 - 2) Wipeout Pure
 - 3) Need for Speed Underground Rivals
 - 4) Hot Shots Golf
 - 5) Coded Arms
 - 6) Ape Escape
 - 7) Tony Hawk's Underground 2 Remix
 - 8) FIFA Soccer



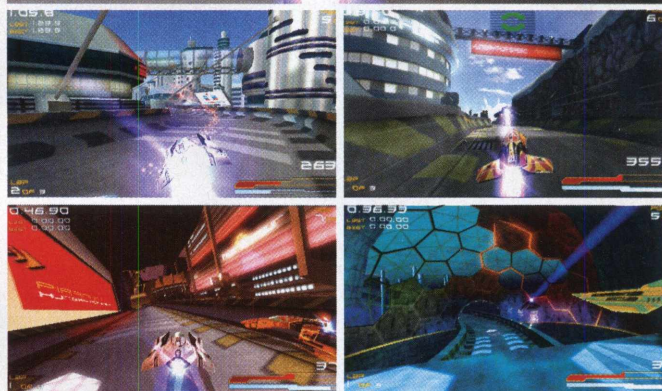
WIPEOUT PURE

Sony CEA • Março de 2005



O game de corridas futuristas para PS1 que deixou todo mundo boquiaberto em 1995 é sério candidato a repetir a performance em sua versão portátil. “Queríamos mantê-lo bem próximo ao espírito hardcore dos jogos originais da série *Wipeout* para PS1”, diz Ryan Eames, produtor associado. “Até demos uma turbinada em quatro pistas clássicas dos jogos antigos”. Ninguém vai reclamar da volta das velocidades absurdas da série, dos gráficos estilizados e das batidas techno pulsantes, mas *Pure* não é apenas uma reciclagem.

Com 12 pistas inéditas, várias naves e uma bela seleção de armas (incluindo o Disruptor, uma arma com 16 efeitos randômicos), isto aqui parece bem mais a verdadeira sequência de *Wipeout* da próxima geração, como deveria ter sido o decepcionante *Wipeout Fusion*, para PS2. E o melhor é que este é um dos poucos títulos fáceis de controlar com o controle analógico esquisito do PSP. *Pure* também periga ser um dos melhores títulos multiplayer, oferecendo corridas sem lentidão entre até oito competidores e sem fios.



■ Imagine voar na velocidade da luz com uma batida drum 'n' bass alucinada na sua orelha?

GTA E MIDNIGHT CLUB PARA PSP

A Rockstar não vai ficar de fora da festa do PSP: duas de suas maiores séries – *Grand Theft Auto* e *Midnight Club* – serão transportadas em breve para o portátil da Sony. Enquanto *GTA* o levará de volta a Liberty City (o cenário de *GTA3*), o título de corrida será baseado no terceiro jogo para console, *DUB Edition*. Ambos devem sair no segundo semestre.



ATV OFFROAD FURY

Sony CEA • Março de 2005



A série *ATV Offroad Fury* chegou de mansinho e se tornou uma das que obtiveram maior sucesso de vendas para PS2, e não só para os fãs dos quadriciclos: o jogo mistura com competência as emoções da corrida tradicional com manobras malucas ao estilo de *Tony Hawk*. É fácil entrar no clima do jogo, difícil de dominar e muito divertido de jogar até por alguns minutos – deveria servir como uma luva para o PSP. Infelizmente, a versão que jogamos era uma bagunça só. Era basicamente o

recém-lançado *ATV Offroad Fury 3* para PS2, enfiado em um espaço pequeno. Os gráficos “recortados” acabavam com qualquer sensação de velocidade e os controles faziam com que fosse impossível jogar com a alavanca analógica – você vira demais e bate nas laterais da pista feito louco. Mas nem tudo está perdido. A equipe de desenvolvimento ainda teve algum tempo para fazer o negócio funcionar direito. Com visual mais suave e controle mais preciso, este game de corrida poderá fazer bonito.

TWISTED METAL: HEAD ON

Sony CEA • Março de 2005



A famosa série de combate automotivo da Sony chega ao PSP deixando de lado o visual de seu antecessor, *Twisted Metal: Black*, e oferecendo gráficos mais próximos de *Twisted Metal 2*, o capítulo mais adorado da série (PS1). Mas a equipe de desenvolvimento pode ter levado o desejo de imitar o título antigo um pouco longe demais: com cenários mornos e vazios, além do visual um pouco recortado, *Head-On* nos pareceu um pouco desgastado. Claro que gráficos não são tudo, e os fãs vão se divertir com os 14 veículos

do jogo, quebrando tudo em 18 ambientes (alguns novos, alguns retrabalhados a partir de jogos anteriores). A jogabilidade não mudou muito, mas o novo sistema de upgrades (os oponentes derrotados soltam power-ups para armaduras e metralhadoras), alguns minigames rápidos e combate sem fio para até oito jogadores devem fazer com que este capítulo da série fique acima de seus semelhantes para PS1.



■ A versão ocidental do game trará extras que não existem na versão japonesa



UNTOLD LEGENDS: BROTHERHOOD OF THE BLADE



Sony Online • Março de 2005

Entre muitas previsíveis adaptações, *Untold Legends* se destaca como um dos únicos títulos originais para PSP. O que é uma surpresa, já que a empresa de desenvolvimento Sony Online poderia muito bem ter colocado sucessos como *EverQuest* e *Champions of Norrath* no novo portátil. “A marca *EverQuest* tem muito mais a ver com o PC”, explica o produtor Nicholas Blythe. “E queríamos alguma coisa que realmente falasse direito com o público de console”.

Apesar da aparência de produto novo, *Legends* se desenrola como *Champions of Norrath*: é um RPG de pancadaria em tempo real, no qual quatro jogadores podem se reunir para massacrar dragões (sem fios), saquear cavernas em busca de equipamentos mágicos e lançar feitiços. Gráficos bonitões, acessórios para descobrir e a promessa de replay quase infinito ajudam a equilibrar o combate rudimentar. É um dos títulos mais interessantes do lançamento do PSP.



NEED FOR SPEED UNDERGROUND RIVALS



EA Games • Março de 2005

Desde sua ambientação urbana noturna até o alto nível de personalização e uma gloriosa noção de velocidade, *Rivals* destila os jogos domésticos da série *Underground* para o formato portátil. Mas não se trata de uma versão qualquer: são dez pistas novas para abrigar 20 carros personalizáveis. Há ainda oito modos de jogo, com minigames como Drift Attack (uma série de obstáculos com derrapagem) e Nitrous Run (com nitros ilimitados) que estreiam nesta versão.

Rivals com certeza parece fantástico, mas não acerta em tudo. Quatro jogadores podem competir em qualquer modo, mas só passando o PSP de mão em mão, um de cada vez. Por enquanto, só duas pessoas podem jogar simultaneamente, cada uma com seu PSP (*Ridge Racer*, da Namco, permite a participação de até oito desafiantes). Além disso, o controle analógico de *Rivals* parece um pouco sensível demais por enquanto e poderia ser melhor calibrado.



■ *Ape Escape*:
escravizando primatas
alegres desde 1999

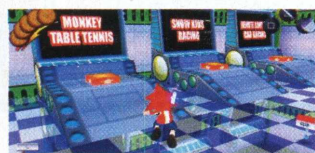
APE ESCAPE

Sony CEA • Março de 2005



O game onde se capturam macacos faz a transição do PS1 para o PSP, preenchendo o espaço dos games de plataforma fofinhos. “Na verdade, ele é uma versão melhorada do primeiro *Ape Escape*”, explica o produtor Shawn Torrin Rettig. “Melhoramos os gráficos e adicionamos dois minigames inéditos, *Ping Pong* e *Obstacle Course*.” Minigames sem fio para dois jogadores prometem muitas macaquices, e os gráficos estão um tanto melhores. Mas a grande diferença deste *Ape Escape* é a perda de um dos

aspectos mais importantes da jogabilidade: o controle analógico duplo. “Obviamente, é diferente”, reconhece Rettig. “Mas por meio dos botões, fomos capazes de praticamente recriar a experiência analoga”. Será mesmo?



SPIDER-MAN 2

Activision • Março de 2005

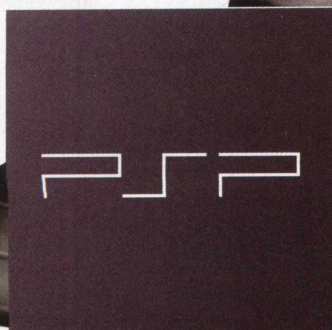


Um dos filmes mais bacanas de 2004 também dará as caras no PSP. O que surpreende neste caso é que não se trata de uma versão do jogo para PS2 nem do título para Nintendo DS. “Tomamos emprestado com a Treyarch a engine de *Spider-Man* para PS2 e a usamos para montar um jogo diferente”, explica o produtor Juan Valdez. “Pelo menos três quartos do jogo são totalmente novos”. Se você já jogou qualquer uma das versões do game original, vai se sentir em casa com a jogabilidade – socar, chutar, lançar

teias e se balançar são quase instintivos. Você até vai detectar alguns novos movimentos nesta versão, como a capacidade de lançar inimigos pelos ares e uma nova teia supergrudenta que envolve vários adversários de uma vez só. O design linear das fases vai parecer um pouco limitador se você estiver acostumado aos ambientes mais abertos dos games para console, mas isso é proposital. “Queríamos criar situações que fossem divertidas para quando você estiver jogando no ônibus, por exemplo”, diz Valdez. ▶

O QUE MAIS ROLA NO PSP

Não corra o risco de jogar um game ruim



Coded Arms

Konami – O único game de tiro em primeira pessoa até agora parece ser o mais bonito jogo para PSP. Esses matamatas sem fio serão surpreendentes.



Darkstalkers Chronicle

Capcom – Um game de luta 2D dos mais batidos, mas o modo para dois jogadores compensa. É uma pena que o modo solitário fique chato tão rápido.



Dynasty Warriors

Koei – Versão previsível do famoso sucesso sangrento para PS2. Parece divertido, mas os gráficos simples e a ausência de multiplayer tiram um pouco do brilho.



Mercury

Ignition – Este jogo de quebra-cabeças inteligente é muito bonito, mas deve ficar melhor se o planejado sensor de movimento funcionar bem mesmo.



MVP Baseball

Sony CEA – A versão para PSP se parece muitíssimo com a série para console, tanto no visual quanto na jogabilidade. Isso pode ser bom ou ruim.



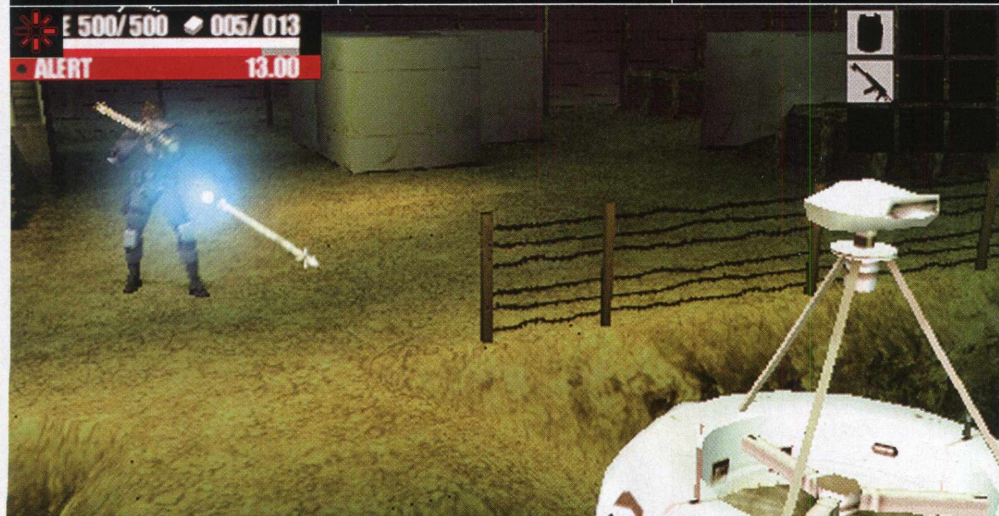
NBA 2005

Sony CEA – Um game de basquete esforçadinho, mas que parece fraco demais ao lado de jogos mais promissores como *NBA Street Showdown*, da EA.



NBA Street Remix

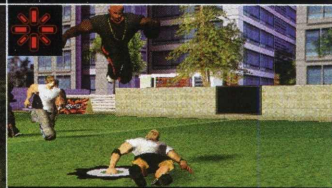
EA Big – Parece tão legal quanto nos consoles, mas a curva de aprendizado é acentuada: a disposição dos botões faz com que seja difícil executar os especiais.



Metal Gear Ac!d

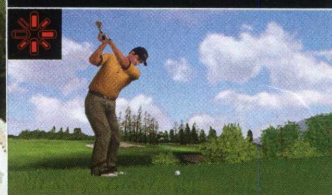
Konami – Não é aquilo que todos nós queríamos, admitimos. Mesmo assim, esta mistura de combate tático e jogo de cartas estilo *Yu-Gi-Oh!* impressiona. A Konami não apresentou a versão em inglês para experimentarmos, mas a japonesa nos deu uma

boa idéia dos gráficos bacanas, da jogabilidade desafiadora e da história esquisitíssima. Estamos aqui nos perguntando se o enredo (bonecos possuídos seqüestram o avião de um senador) será ou não reescrito antes do lançamento ocidental. Esperamos que sim.



NFL Street 2 Unleashed

EA Big – Times extras, campos novos e minigames inéditos transformam esta versão portátil em algo ainda melhor do que a versão para PS2. Impressionante.



Tiger Woods PGA Tour

EA Sports – A possibilidade de customização dos personagens e o excelente uso do botão analógico fazem desta uma ótima alternativa adulta a *Hot Shots Golf*.

SUINGUE DAS SELVAS

Jungle Beat ressuscita os bongôs de **Donkey Konga**

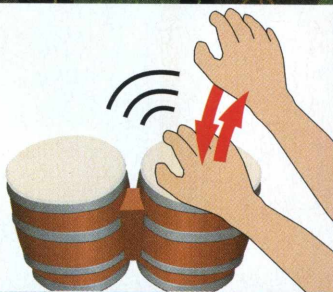
Plataforma: GameCube
 Produtora: Nintendo
 Desenvolvido por: Nintendo Tokyo
 Data de lançamento: março de 2005

Se você tem um par de maracas do jogo *Samba de Amigo* dando sopa debaixo de sua cama, uma Power Glove do Nintendinho acumulando poeira no armário e um joystick Steel Battalion de US\$ 200 largado no canto do quarto, você provavelmente é aquele tipo de maluco que pirou nos bongôs de *Donkey Konga*. Todos nós somos vítimas fáceis desses acessórios que só funcionam com um game específico. Mas nem tudo está perdido: a Nintendo está prestes a lançar um segundo game controlado pelos simpáticos bongôs: *Donkey Kong Jungle Beat*. Os fãs de novas experiências com games ficarão surpresos ao descobrir que, apesar de usar os tambores, *Beat* não é um game de música, mas sim de plataforma. “Os bongôs oferecem um jeito novo e único de se jogar um game como esse”, explica Stephen Ward, porta-voz da Nintendo. “É algo muito diferente. São necessários alguns minutos para que o jogador acerte o ritmo do controle”. Os menos aventureiros podem se acovardar e optar pelo joystick do GameCube, mas o esforço de mandar ver nas batucadas vale a pena. Realmente não é tão complexo assim: você guia o gorila peludo pelos estágios, saltando inimigos e alcançando bananas, sempre batucando nos tambores como um maniaco. Veja aqui um guia rápido de como funciona o esquema:

BATUCANDO EM 4 LIÇÕES

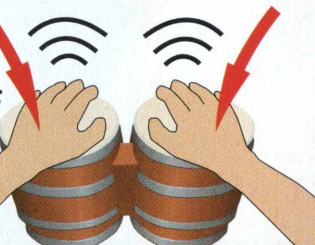
Correr

Faça seu macaco correr para a esquerda ou direita batendo no tambor indicado na tela. A velocidade também varia de acordo com suas batidas.



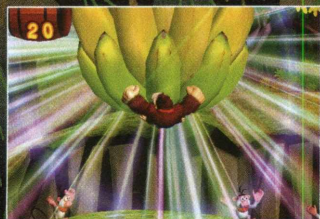
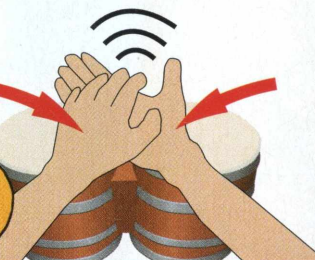
Pular

Para pular, é preciso acertar os dois tambores simultaneamente. É meio difícil se acostumar, então aprenda a técnica antes de se meter a saltar grandes buracos.



Bater palmas

Bater palmas (ou bater nos lados dos tambores) faz com que Donkey Kong bata palmas também, o que assusta inimigos, ativa objetos no ambiente e ajuda a coletar bananas.



Algo que você nem imaginava: macacos adoram bananas. Em *Jungle Beat*, quanto mais você juntar, mais fases poderá abrir

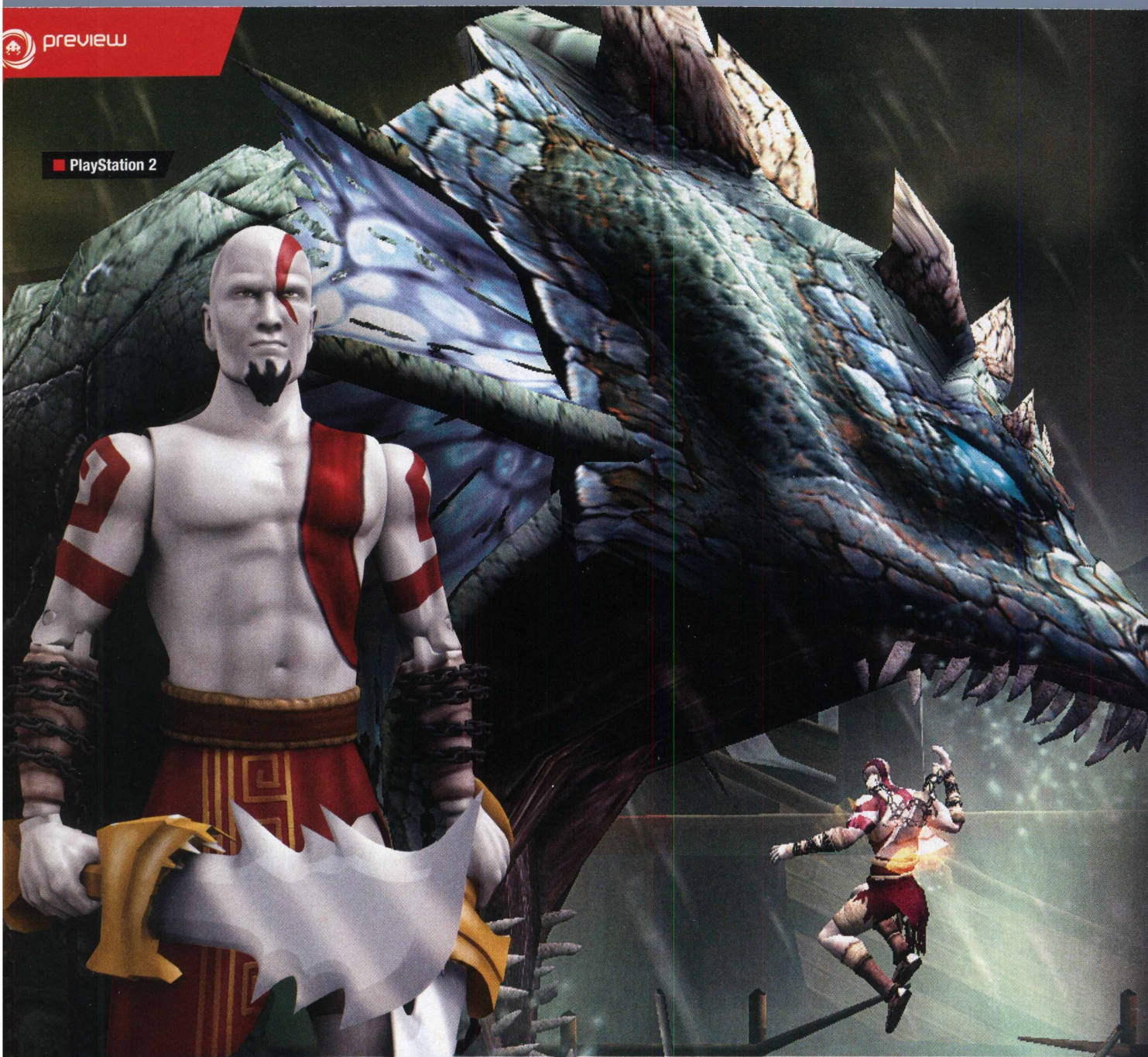


Batucar

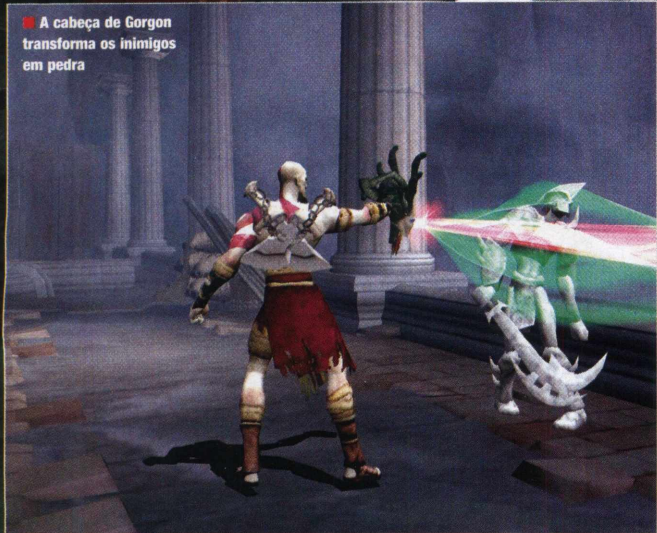
Alguns dos chefões de *Jungle Beat* enfrentam Kong no mais tradicional estilo de briga: a porrada. Desvie de seus golpes e mande ver nas batucadas para derrubar o vilão como ele merece.



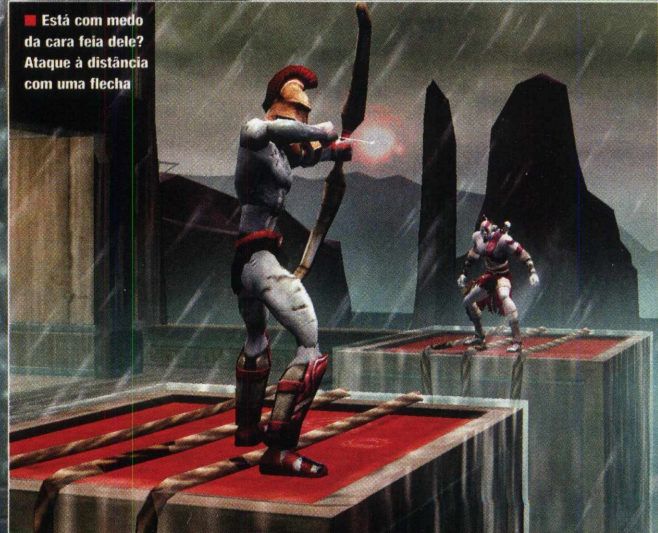
PlayStation 2



■ A cabeça de Gorgon transforma os inimigos em pedra



■ Está com medo da cara feia dele? Ataque à distância com uma flecha





VAI COM DEUS!

Violência extrema e mitologia grega dão o tom em *God of War*

Plataforma: PlayStation 2
 Produtora: Sony CEA
 Desenvolvido por: Sony Santa Monica
 Lançamento: março de 2005

O dia do jovem Kratos não é exatamente abençoado quando uma enorme Hidra (veja ao lado) cai em cima de sua cabeça. Para falar a verdade, toda a cena de abertura do jogo mostra uma noite nada feliz para o guerreiro branqueado: ele não só recebe a tarefa de matar o deus grego da guerra, Ares, mas também está sendo perseguido por todas as criaturas malignas da península Egéia. Não é de surpreender que *God of War*, um dos mais aguardados títulos de ação para PlayStation 2, comece com o semideus musculoso se jogando de um penhasco. Esse é só um pedacinho da pedreira que o herói enfrentará ao decorrer do jogo. Claro que, a essa altura, você já deve estar se perguntando quantos jogos de carnificina poderá agüentar. Com títulos tão fantásticos como *Ninja Gaiden* e *Viewtiful Joe 2*, além de dois capítulos

de *Prince of Persia* chegando às lojas no espaço de um ano, dá para entender se alguém ficar cansado dessa história de apertar botão até o dedo sangrar. Mas essa sensação o diretor David Jaffe quer matar logo no começo: “Se você está achando que *God of War* vai ser só mais um jogo de ‘sangreira’, vai se decepcionar. Se está esperando jogar um game em que você de fato vive a aventura, então este aqui é para você”. E isto é exatamente o que *God of War* traz de novo: uma sensação de energia pura que exala de todos os locais e de todas as batalhas, desde o guerreiro morto-vivo mais baixo até o mais fido dos Minotauros. Boa parte desta energia deriva do próprio sistema de batalha, que se parece muito com *Ninja Gaiden*, dada a variedade que oferece ao jogador. Um dos movimentos de Kratos é a possibilidade de brandir suas duas

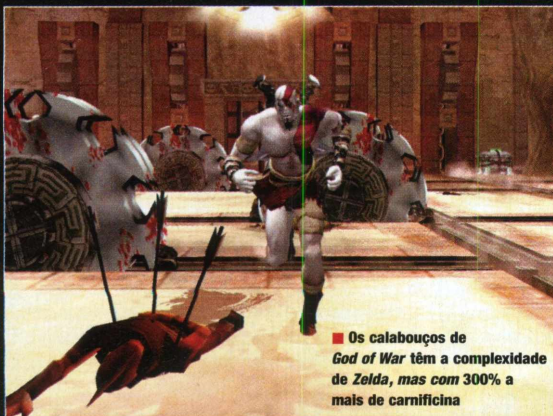
espadas em forma de bastão ao mesmo tempo, um movimento que joga os adversários para cima, e um “agarrão” que mata inimigos mais fracos instantaneamente de diversos modos diferentes – por exemplo, arrancando as asas de uma pobre Hárpia. Combinando esses ataques básicos com três tipos de magia (todas reforçadas por meio do recolhimento das esferas que os monstros derrubados soltam), você terá um arsenal ofensivo limitado apenas à sordidez da sua imaginação. O esqueleto armado com espada o derribou? Jogue-o para cima, lance um raio Gorgon Flash quando ele ainda estiver no ar e veja seus ossos (agora) petrificados se despedaçarem no chão. Se isso não bastar para satisfazer sua necessidade de sadismo, experimente uma das várias possibilidades de morte: se aparecer um ícone de botão do

Blogs de guerra

David Jaffe, o homem por trás de *God of War* e da série *Twisted Metal*, é um dos vários designers da equipe do game que escrevem em um blog (o dele fica em davidjaffe.modblog.com) atualizado várias vezes por semana com sua opinião a respeito de tudo, desde o PSP da Sony (“Incrível, do c*****!”) até *Metal Gear Solid 3* (“Estou pronto para adorar este jogo. Mas é difícil pra c*****!”).



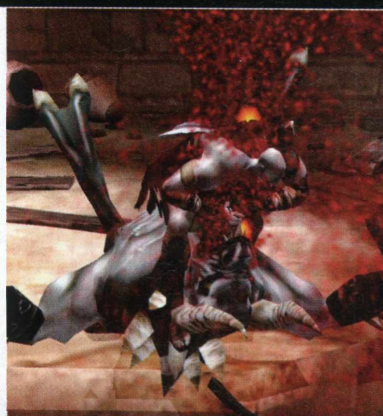
joystick do PS2 por cima de um inimigo maior, aperte-o, e você vai desencadear um minigame de combinação de botões enquanto Kratos dá um jeito no monstro; se conseguir, ele matará a fera com um empurrãozinho bem safado. A equipe do diretor Jaffe trabalhou duro para dar uma valorizada em quase todas as conquistas de Kratos, esteja ele chutando arqueiros dependurado em uma corda ou resolvendo desafios no estilo Indiana Jones. “Cada decisão que tomamos teve origem na história que estávamos contando”, diz Jaffe. “Há uma razão para quase tudo no jogo, e isso ajuda a fazer com que a experiência pareça mais real”. A julgar pelas primeiras impressões, esta atenção ao detalhe vai transformar *God of War* em um dos games de ação mais intensos de 2005. Mesmo que isso leve o próprio Kratos ao suicídio. ☠



Os calabouços de *God of War* têm a complexidade de *Zelda*, mas com 300% a mais de carnificina

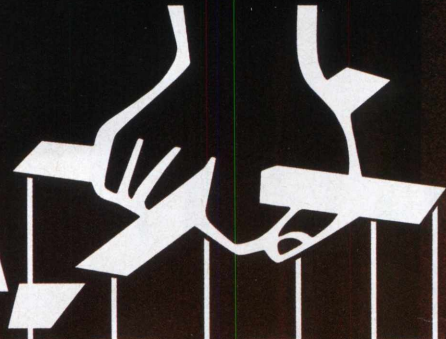
Quanto sangue espirra em *God of War*?

Não dá para matar um deus sem derramar um pouco de sangue. Por isso, não tenha dúvidas de que *God of War* será um dos jogos mais violentos do PS2. E não estamos só falando de monstros destruídos cheios de ketchup: em determinado momento, Kratos precisa atravessar uma porta que só pode ser aberta com um sacrifício humano. O que fazer? Correr até o prisioneiro de guerra mais próximo, arrastar sua jaula até a porta e observar enquanto ele é lentamente destruído pelas paredes deslizantes do mecanismo. “Achei que era importante ter desafios que de fato permitiam ao jogador experimentar a falta de moral de Kratos”, diz Jaffe. E ele não está brincando.





FAÇA PARTE DA FAMÍLIA



De Marlon Brando à cabeça de cavalo ensangüentada: nada ficou de fora de **The Godfather**, a versão luxuosa da EA para PlayStation 2, Xbox (e Xbox 2) do melhor filme de máfia de todos os tempos – **O Poderoso Chefão**

Respeito. Esta palavra está bastante em moda nos videogames nos últimos tempos. Recentemente, transformou-se em componente importante do status de Carl Johnson, protagonista de *Grand Theft Auto: San Andreas*. Agora, ela está de volta, como fator-chave do primeiro game baseado no maior filme sobre a máfia da história: *O Poderoso Chefão*, de Francis Ford Coppola. “Essa é mesmo a doutrina de base do nosso jogo”, diz David DeMartini, produtor-executivo de *The Godfather*, cujo lançamento a Electronic Arts promete ainda para 2005. “Seu objetivo principal é conquistar respeito – mas é claro que você também terá que se esforçar para alcançar muitas outras coisas, como uma posição melhor dentro da organização. O respeito é mais ou menos como a moeda corrente, e a sua postura tem a ver com o

seu nível de respeito e a sua classe de personagem em comparação à postura dos outros. Isso determina muitas consequências da jogabilidade e o rumo que o game toma”. Em primeiro lugar, é preciso ter um certo contexto: *The Godfather* tem jogabilidade aberta no estilo de *Grand Theft Auto* e se passa em Nova York no período que compreende a década entre 1945 e 1955. O jogo se baseia no romance original de Mario Puzo e traz cenas do clássico dirigido em 1972 por Francis Ford Coppola, assim como vários outros acontecimentos e detalhes que nunca foram mostrados na telona. A previsão é que o jogo saia no próximo Natal para PlayStation 2, Xbox e também para Xbox 2. Na verdade, todas as telas desta matéria vêm do que se chama de “gameplay target demo” (literalmente “demonstração de objetivo de jogabilidade”) da versão para Xbox 2. Trata-se de

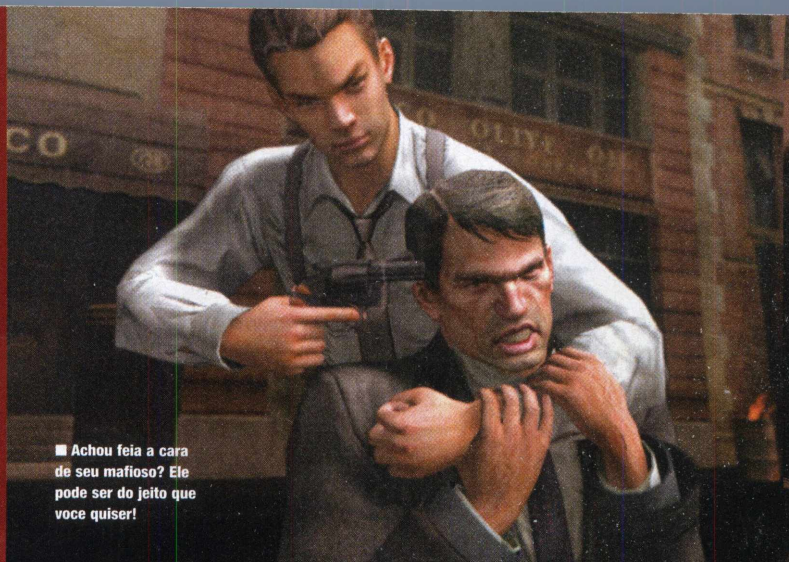
um vídeo pré-renderizado das seqüências interativas criadas para atender às especificações técnicas do Xbox 2. Em resumo: é esta a aparência que *The Godfather* deve ter quando sair no Xbox 2. Este pode ser considerado um dos licenciamentos de filmes das mais importantes. E o fato de ser uma das séries cinematográficas mais amadas da história significa que a EA terá que dar duro nesse trabalho. O jogo ainda está engatinhando; embora todas as idéias e planos já estejam finalizados, grande parte do desenvolvimento e a implementação destas idéias ainda estão nos primeiros estágios de desenvolvimento. Nosso acesso exclusivo em primeira mão revelou que o jogo demonstra um belo potencial. Se a EA for capaz de implementar os conceitos que tem no papel, este pode muito bem vir a ser o jogo que o designer Peter Molyneux prometia com *Fable*. >







■ A moda naquele tempo era usar as calças acima do umbigo. Que bonito!



■ Achou feia a cara de seu mafioso? Ele pode ser do jeito que voce quiser!

> A figura do chefe

DeMartini fala do cenário geral: "Temos diversos campos de jogo – cinco territórios das famílias – e então uma espécie de campo aberto de jogo no meio disso tudo. Dá para circular pelos objetivos do 'mundo aberto' – coisas que aparecem no seu painel de tarefas, oportunidades que se apresentam de acordo com o seu local no mundo. Também haverá minimissões que você poderá empreender; depois, virão os objetivos centrais pelos quais todos os jogadores terão de passar" (ele se refere a esses objetivos como os "critérios primários" tirados do filme). A equipe de criação espera que 80% da ação aconteça a pé; os outros

20% colocarão os jogadores atrás do volante de diversos automóveis das antigas.

Para surpresa geral, Michael Corleone não é o protagonista do jogo. Em vez disso, um robusto sistema de criação de personagem permite que os jogadores gerem e personalizem um mafioso único. Você vai poder personalizar armas, roupas, cicatrizes e até apelidos relativos a características particulares.

E ao mesmo tempo em que é plausível que esta possibilidade de criar personagens tenha algo a ver com a recusa de Al Pacino em repetir seu papel de Michael Corleone no jogo, DeMartini afirma que a idéia era mesmo esta desde o início (vale lem-

HOMEM FEITO



Don Vito Corleone

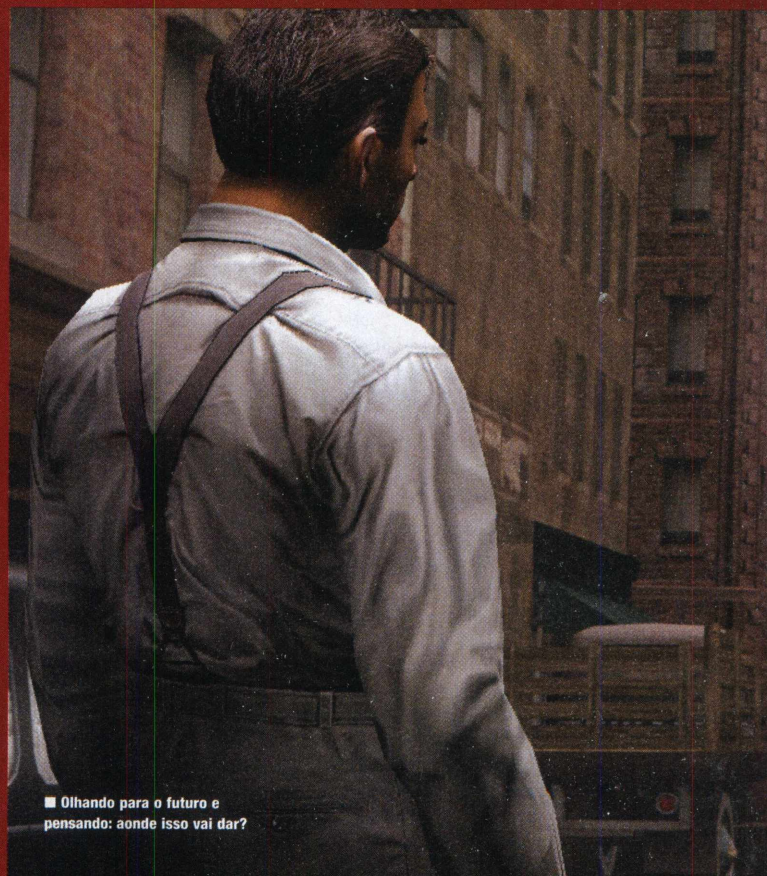
Don Vito Corleone é um homem de palavra. Tem cinco filhos naturais (Sonny, Fredo, Michael e Connie) e um adotado, chamado Tom Hagen. É o patriarca da família Corleone e pode ser chamado de "Padrinho".

Personagem equivalente nos games: o bastão de Pong

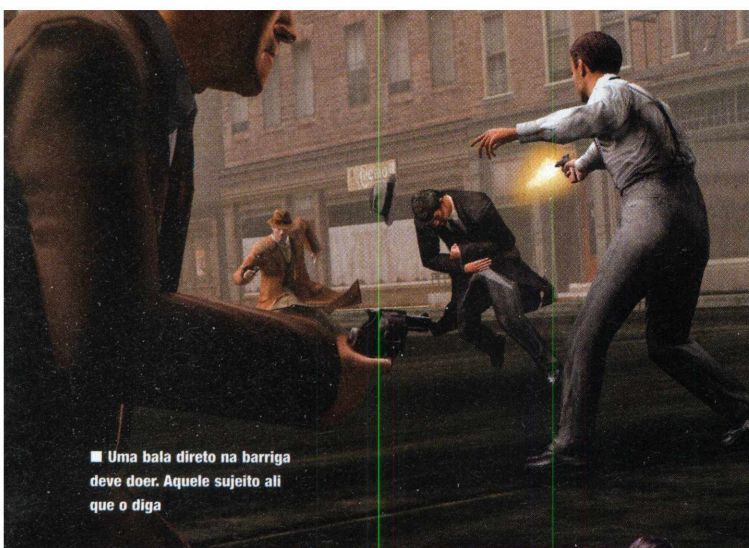
brar que a produtora concorrente VU Games continua tentando convencer Pacino a dublar Tony Montana em *Scarface*, jogo que lançará em breve.) "A questão é: será que eu quero jogar como Al Pacino ou viver as experiências que o personagem de Al Pacino vive no mundo de jogo?", questiona DeMartini. "Usando a minha própria personalidade, quais escolhas eu faria em cada situação particular?"

Reunião de família

Mas isso não quer dizer que faltam astros em *The Godfather*. Longe disso. A EA já garantiu a voz e a aparência de ícones mafiosos como James Caan (Sonny Corleone) e Robert Duvall (Tom Hagen), além de outros rostos conhecidos que também serão incluídos. O mais impressionante é que a EA conseguiu incluir Marlon Brando no pacote, gravando



■ Olhando para o futuro e pensando: aonde isso vai dar?



■ Uma bala direto na barriga deve doer. Aquele sujeito ali que o diga



HOMEM FEITO



Michael Corleone

Herói da guerra e filho mais novo de Don Vito, Michael, a princípio, não tem interesse em assumir os negócios do pai. Mas os acontecimentos decidem isso e ele logo se transforma no personagem principal da trilogia, apesar de você nunca controlá-lo no game. **Personagem equivalente nos games: Solid Snake**



sua voz para o jogo apenas seis meses antes de o ator falecer de câncer de pulmão. “Tivemos a oportunidade de conversar com Marlon a respeito da grandiosidade de *The Godfather*, e ele nos deu sua perspectiva a respeito do filme”, conta DeMartini. “Estamos trabalhando em uma estreita parceria com a Paramount para conseguir contratar os atores originais e capturar um pouco

da autenticidade de suas atuações”. Coppola não quis se envolver diretamente com o jogo, mas a EA afirma que ele gostou muito da idéia. “Nós tivemos reuniões com ele”, diz DeMartini. “E ele gostou do projeto – disse que não era algo de que gostaria de participar, mas nos convidou a visitar sua biblioteca pessoal, onde passamos muitas horas e tivemos acesso a suas anotações pes-

soais desse modo. Ele foi muito gentil, mas já fez três produtos com esse nome, e não quer mais saber de fazer nada relacionado a *O Poderoso Chefão*”.

Integridade estrutural

Para ajudar toda a equipe a compreender melhor a estrutura de *The Godfather*, a EA organizou uma enorme “parede de jogo”, onde colocou basicamente todo o projeto da narrativa interativa, do início ao fim. É um painel enorme e abrangente, que dá uma idéia da gama de preparativos para o jogo. A EA passou um ano inteiro fazendo a pré-produção antes de escrever uma só linha de código de programação. “A gente queria mesmo caprichar neste aqui”, diz DeMartini, sorrindo.

O diretor de criação Philip Campbell mostrou-se muito disposto a discutir esse assunto durante nossa conversa à mesa de um restaurante italiano. “Posso parecer o maior ‘Zé Mané’, mas imagino a nossa Nova York de 1945/55 como esta mesa”, explica. “E a história de *O Poderoso Chefão* é como uma narrativa em linha reta que atravessa a mesa. É muito linear, existe um destino para o enredo. Da maneira como eu sempre visualizei a nossa história [Campbell percorre a extensão da mesa em movimentos com o dedo], a coisa meio que se desenrola por esta linha e cruza com o roteiro de *O Poderoso Chefão* em alguns momentos cruciais. São estes momentos que podemos explorar, nos quais nosso personagem pode estar presente e fazer parte deles fisicamente.

Às vezes, nosso personagem pode substituir o personagem do filme; outras vezes, faz parte da cena. O meu objetivo é sempre fazer a pessoa que está jogando se sentir assim: ‘C*****, aquele cara estava no filme. Eu me lembro dessa parte! Eu me lembro de Tom Hagen na janela fazendo esse gesto para apontar a cabeça de cavalo!’. E o negócio é que, obviamente, isso nunca aconteceu!”. Com a ajuda de Mark Winegardner (o escritor escolhido pela família de Puzo para escrever o mais novo capítulo da série, *The Godfather Returns*), Campbell é quem recebeu a dura tarefa de transformar o romance de Puzo em um jogo interativo. “Algumas coisas simplesmente não podem ser mudadas”, afirma. “Sonny tem que morrer – ele morre no filme e tem que morrer no jogo. Não dá para ‘salvar’ Sonny. Mas não vai ser nada divertido para o designer do jogo – nem para o jogador – se a gente simplesmente acompanhar Sonny na missão em que ele está prestes a morrer. O segredo é fazer as pessoas se esquecerem do que vai acontecer. Mas como estamos contando a história assim [percorre a extensão da mesa com o dedo de novo], com intersecções em certos pontos, o ritmo não é o mesmo do filme. Isso significa que podemos disfarçar acontecimentos, fazendo com que se chegue até eles de maneira diferente. O jogador pode ser pego de surpresa por eles.”

Dormindo com os peixes

Mais do que tudo, o maior desafio da equipe de desenvolvimento é fazer um jogo que de fato reaja às ações dos jogadores. Eles não param de ▶



HOMEM FEITO



Santino "Sonny" Corleone

Filho mais velho de Don Vito Corleone, Sonny tem a paciência mais curta do que a carreira da Tiazinha. Isso faz com que ele seja herdeiro inadequado ao trono do pai e acaba conduzindo-o à morte prematura.

Personagem de videogame equivalente: Bowser (da série Mario)





■ Você consegue distinguir a única cena não-interativa entre as três imagens acima? Surpresa: é a primeira. A tela da direita mostra como a câmera se comporta durante as conversas

► falar em “um mundo com memória”, que acompanha cada escolha, cada interação, cada transgressão do jogador. “Quando se olha para o logotipo de *O Poderoso Chefão*”, explica o produtor Hunter Smith, “enxergamos aquele conceito da marionete, a noção de puxar cordas. Estamos tentando dar ao jogador a oportunidade de puxar as cordas. Você vai viver naquele mundo e refletirá sobre suas ações: como conseguir mais respeito? Como elevar minha posição?”. DeMartini explica melhor: “Um exemplo seria no nível de entrada da organização mafiosa. Se você penetra no terreno de outra família, seu nível de respeito não é muito alto – e vai ser mais difícil conseguir fazer

as coisas nesse território. Pode ser que essa outra família expulse você dali rapidinho, já que você não se encontra em uma posição ou tem nível suficiente para estar no espaço deles. Portanto, você não verá barreiras concretas que impeçam sua permanência, mas os sistemas de jogo vão reagir de acordo com o seu nível de respeito e a sua posição social – além de sua localização geográfica dentro do jogo – e pode haver consequências se você entrar ou não em certos lugares”. Smith acredita que o jogo precisa ser diferente dos tipos de narrativa contadas em outras mídias. “Um filme ou um romance têm a ver com a sua capacidade de simpatizar com um certo personagem”, diz. “Mas o

nosso negócio é a interatividade. Na verdade, você guia seu personagem e precisa lidar com as consequências. Estamos tentando usar o que a nossa mídia tem de diferencial em relação às outras”. Claro que jogos não-lineares não são novidade nenhuma – faz só algumas páginas que descrevemos *The Godfather* como tendo o mesmo estilo de jogo de *Grand Theft Auto*.

“A grande diferença entre nós e outros concorrentes é que nossa história é muito forte”, diz Campbell. “Queremos que as pessoas atravessem o jogo todo, que cheguem até o fim, mas não queremos que percam a capacidade de experimentar tudo que é possível no jogo. Quer dizer, qual é o sentido de ter nas mãos um bom livro ou um bom filme se você não puder chegar até o fim?”

HOMEM FEITO



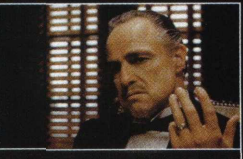
Fredo Corleone

É o segundo filho do Poderoso Chefão, e é tão devagar que acaba se transformando em risco constante no mundo perigoso do crime organizado. **Personagem de videogame equivalente: Tinkle (da série Zelda)**



HISTÓRICO FAMILIAR

Regra número um da Máfia: não desrespeite o chefe. Então, se já faz um tempinho que você assistiu ao filme *O Poderoso Chefão*, é melhor se preparar antes de ficar cara a cara com ele no jogo. Aqui está uma lista para você lembrar de momentos de destaque dos filmes e imaginar como seria sua versão interativa...



Cena na telona
Na abertura do filme, Bonasera vai até o Chefão para implorar pela vingança da filha, que havia sido estuprada. Quando ele susurra na orelha do mafioso o que quer que seja feito com os meliantes, até mesmo o Chefão parece ficar estupefato.

Possibilidades na telinha
O Chefão afinal concorda em ajudar Bonasera e convoca Clemenza, líder da gangue de Nova York. Quem sabe seja este o primeiro assassinato do jogo?

Frase clássica
“Não me lembro quando foi a última vez que você me convidou para tomar um café na sua casa, apesar de a minha mulher ser madrinha da sua única filha. Sejamos francos: você nunca quis minha amizade e tinha medo de ter uma dívida comigo”.



Cena na telona
O casamento de Connie, filha de Don Corleone. O cantor/ator Johnny Fontane aparece de surpresa e canta para o público.

Possibilidades na telinha
Um cruzamento de *Grand Theft Auto* com *Karaoke Revolution*. O resto você mesmo pode imaginar... Porque nós não conseguimos ir além disso.

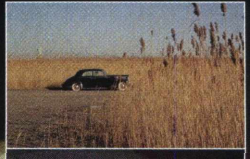
Frase clássica
“Nenhum siciliano pode recusar um pedido no dia do casamento da filha”.



Cena na telona
O diretor de Hollywood Jack Woltz comete o erro de se meter com a família Corleone e termina indo dormir com seu amado cavalo – sem o corpo dele.

Possibilidades na telinha
No filme, há um salto grande no tempo desde a hora em que Woltz xinga Don Corleone até acabar com uma cabeça de cavalo decepada em cima da cama. O primeiro cavalo executado em um videogame? Quem sabe?

Frase clássica
“Você gosta de cavalos? Eu gosto de cavalos, adoro. Cavalos de corrida, lindos e caros”.



Cena na telona
Na primeira das muitas execuções da máfia que se passam em campos abertos, o chofer Paulie é “apagado” em meio a talos de trigo. Quantas vezes precisamos dizer? “Não se pode entregar o chefe e continuar vivo”.

Possibilidades na telinha
Parece que você vai participar de várias missões ao lado do amável (apesar de nada confiável) Paulie. Talvez você mesmo receba a ordem para executá-lo, à queima-roupa. Parece intrigante.

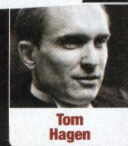
Frase clássica
“Largue a arma. Leve o canoli”.



De fato, esta é a filosofia central por trás de *The Godfather* – e a equipe de desenvolvimento espera que seja exatamente isso que o diferencie de outros jogos. “O que mais me anima é a escala do que estamos tentando fazer ao criar um mundo com experiências profundas”, diz Smith. “Estamos analisando os jogos com mundos abertos e nos perguntando como transformar aquilo em uma

ficção rica, como fazer com que as ações tenham conseqüências e com que cada momento contribua para a experiência que você terá com o jogo. Na nossa cabeça, a próxima geração significa que a cada momento, sua experiência fica mais aprofundada. E acho que não foram muitos os jogos que conseguiram isso, principalmente quando falamos de games de ação.”

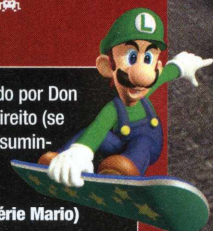
HOMEM FEITO



Tom Hagen

Descendente de alemães e irlandeses, foi adotado por Don Vito quando era garoto. Com conhecimento de Direito (se não pode juntar-se a eles, derrote-os!), acaba assumindo a posição de conselheiro. É pouco apreciado e extremamente confiável.

Personagem equivalente nos games: Luigi (da série Mario)



Cena na telona

Grças a conexões obscuras com os tiras, o chefe da máfia rival, Sollozzo, consegue fazer com que todos os homens de Don Corleone sejam retirados de seu quarto de hospital. Michael chega, percebe que seu pai virou alvo fácil e convence a enfermeira a colocar a cama do pai em um lugar escondido.

Possibilidades na telinha

Aqui, pensamos em um jogo tipo *Tetris* para esta ocasião. Alguém falou *Lumines*?

Frase clássica

“Você conhece o meu pai? Tem gente vindo aqui para matá-lo. Você compreende? Agora, faça o favor de me ajudar”.



Cena na telona

A revanche máxima: o assassinato clássico de Sollozzo e do chefe de polícia corrupto McCluskey, pelas mãos de Michael. A caminhada de Michael do banheiro (onde a pistola está escondida) até a mesa é uma das cenas mais envolventes da história do cinema.

Possibilidades na telinha

Com tanta tensão, possibilidades de jogo e violência, é bem óbvio que essa cena estará lá. Mas se o jogador não controla Michael, como é que vai rolar a matança? Estamos curiosos para descobrir...

Frase clássica

“Preciso ir ao banheiro. Tudo bem?”.



Cena na telona

Michael vai para a Itália para evitar atenção indesejada depois das mortes de Sollozzo e McCluskey. Ele se apaixona, se casa, ordenha uma ou duas vacas e vê a mulher morrer em uma explosão de carro.

Possibilidades na telinha

Será que a EA vai construir uma Sicília interativa só para mostrar um dos trechos mais importantes da história? Não conte com isso.

Frase clássica

“Aliás, eu gostaria de conhecer a sua filha. Com a sua permissão e a supervisão da sua família. Com todo o decoro. Com todo o respeito. Eu sou um homem de honra”.



Cena na telona

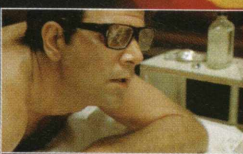
Sonny, o irmão esquentadinho de Michael, sai em defesa de sua irmã mais nova e é emboscado pelos homens de Sollozzo em um posto de pedágio. Leva mais ou menos umas 300 balas no peito antes de soltar o último suspiro.

Possibilidades na telinha

O diretor de criação do jogo, Philip Campbell, ressalta que acompanhá-lo nesta missão seria apenas... previsível. Sabemos que não haverá como evitar, mas quem sabe haja a possibilidade de ir atrás dos assassinos?

Frase clássica

“Aquele FDP. Aquele FDP...”.



Cena na telona

O batismo do bebê de Connie intercalado com o assassinato de todos os inimigos conhecidos da família Corleone. *O Poderoso Chefão* declara Michael como novo líder e dá o arremate em tudo ao mesmo tempo.

Possibilidades na telinha

A sobreposição de vida e morte funciona extremamente bem em uma mídia linear como o cinema. Mas como traduzir este artifício em um meio interativo?


Frase clássica

“Michael Rizzi, você vai ser batizado? Eu vou”.

VÁ PELA SOMBRA!

Chegando ao terceiro capítulo sem perder a força, a série **Splinter Cell** se reinventa e inova com **Chaos Theory**

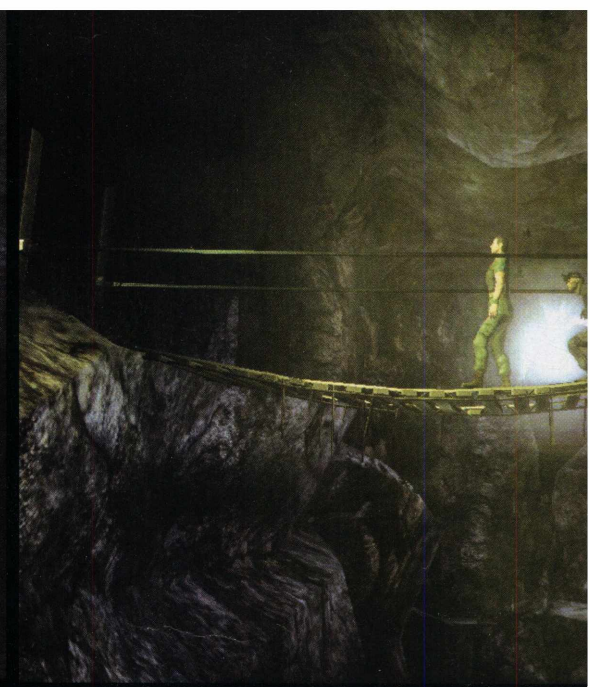
Por Pablo Miyazawa e Eduardo Trivella



Sam Fisher é o tipo de personagem de games que passaria completamente despercebido e seria esquecido em alguns anos, se não fosse por um detalhe: os games protagonizados por ele são considerados obras-primas do entretenimento digital. Para sorte do grisalho Sam e de todos seus fãs, os games *Splinter Cell* realizam a rara proeza de ficarem melhores a cada nova versão. Em uma época marcada por continuções caça-níqueis e pasteurização dos games, tal fato é extremamente louvável. A primeira missão de Sam nos foi revelada no final de 2002. O selo “Tom Clancy” estampado na embalagem, sozinho, fez muito pelo marketing do game. As comparações de

Splinter Cell com *Metal Gear Solid* foram inevitáveis (e rendeu a capa da EGM Brasil 10), mas o game por si só mostrou seu potencial, chamando a atenção da comunidade de jogadores para a Ubisoft. A continuação, *Pandora Tomorrow*, apareceu pouco mais de um ano depois, e compensou a altíssima expectativa. Saltaram aos olhos a excelência no visual e na jogabilidade, mas trouxe como novidade o surpreendente modo multiplayer – apontado por muitos especialistas como uma verdadeira revolução ao estilo. Ao invés de apresentar o tradicional tiroteio mata-mata dos games de ação semelhantes, a Ubisoft preferiu pecar pela falta de tiros que pelo excesso. O revolucionário modo para quatro jogadores coloca-

va dois mercenários contra dois espíões, em uma disputa de gato e rato na qual o silêncio valia muito mais que o poder de uma arma barulhenta. Foi uma revolução online sem precedentes. Apesar dos reviews favoráveis e a aclamação geral, o sucesso não se concretizou nas vendas. Foi mais um caso inexplicável de produto excelente que pouquíssima gente jogou. Mas o estrago já estava feito, e *Splinter Cell* tornou-se um nome valioso entre os jogadores. Para surpreender novamente, a Ubisoft precisaria fazer mágica, ou se esforçar muito. *Chaos Theory*, que chega para todos os consoles e PC no dia 21 de março, é o resultado desta difícil missão. E temos que dizer que ela foi bastante bem-sucedida. >

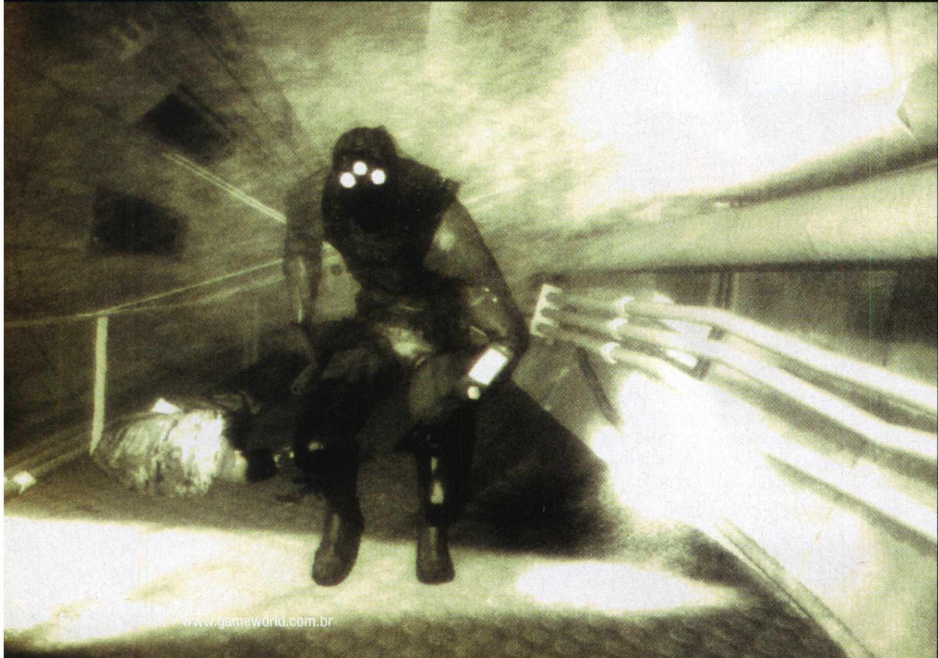


► **O mundo depende de Sam**

Mais uma vez, o trabalho de Sam Fisher envolve missões fictícias com panos de fundo baseados na realidade. O enredo de *Chaos Theory*, por ser uma obra com o selo Tom Clancy, é tudo, menos fácil de ser digerido, indo ainda mais fundo na paranóia pós-11 de setembro e nos atuais conflitos entre os países asiáticos, que podem se estender à outras partes do globo se o superespião não tomar atitudes drásticas. Tudo começa quando o Japão estabelece a criação de uma força de defesa, o Information Defence Force, para evitar ameaças, atentados e invasões computadorizadas. Os governos da China e Coreia sentem-se ameaçados e alegam que a atitude é uma violação das leis internacionais. Secretamente, o líder do IDF começa a lançar informações desencontradas para o Japão, culpando a Coreia do Norte. Os EUA intervêm e acabam sendo pegos no fogo cruzado, forçando a Coreia do Norte a atacar a Coreia do Sul para se defender. Enquanto uma guerra de nervos estoura na península coreana, Sam Fisher deve evitar a explosão de uma guerra mundial praticamente sozinho, usando suas mãos, uma porção de acessórios bacanas e sua habilidade de deslizar pelas sombras sem ser notado.

Quem já está acostumado vai se sentir em casa. O herói de voz rouca (novamente dublado por Michael Ironside) tem movimentos ainda mais realistas e variados, que incluem as tradicionais habilidades atléticas, técnicas de stealth e maneiras sorrateiras de dar cabo dos inimigos. O mais completo arsenal está à disposição, entre armas de fogo, lâminas e toda forma de aparelhos eletrônicos, reais ou não. A equipe da Ubisoft mostra mais uma vez uma criatividade de ouro para criar as situações em que essas bugigangas são usadas. Mas eles garantem que todas existem e são usadas em situações bastante semelhantes. Para descrever o visual, palavras não são suficientes. As telas dispostas nessas páginas também não mostram com propriedade todo nível de detalhes e realismo obtidos pelo game. Claro que existem diferenças entre as versões, mas no geral, você verá texturas tão impressionantes que dá vontade de tocar a tela da TV (ou monitor do PC), expressões faciais tão reais que dão até pena dos inimigos que tomam as já famosas gravatas, e uma interação com o ambiente ainda mais caprichada que nos dois games anteriores. A Ubisoft promete que o game trará ainda mais liberdade de ação do que os títulos anteriores. Com uma

filosofia de "o fim justifica os meios", não importa o jeito que você encara as missões: se o resultado final for alcançado, já está valendo. Isso, do ponto de vista do jogador, é muito estimulante. Prepare-se para estourar muitas lâmpadas, escalar escadas de incêndio e matar dúzias de guardas adotando inúmeras estratégias diferentes. E as sombras, como você pôde perceber pelo título desta matéria, mais uma vez terão importância vital no sucesso das missões. Apague velas para criar locais de esconderijo, siga a sombra de um suspeito pela parede de uma casa e soque-o através da cortina. O conceito também funciona contra o jogador: se abrir uma porta fazendo muito barulho, os inimigos podem iluminá-lo com lanternas potentes ou foguetes de sinalização. O resultado é que você estará sempre alerta com as possíveis repercussões de seus atos e sempre pensando em soluções rápidas para situações de emergência. Como deu pra notar, tudo é muito emocionante e promissor. Quando você estiver lendo isso, já teremos colocado nossas mãos na versão definitiva e comprovado se a Ubisoft realmente conseguiu lançar mais um "game iluminado". Alguém tem alguma dúvida?

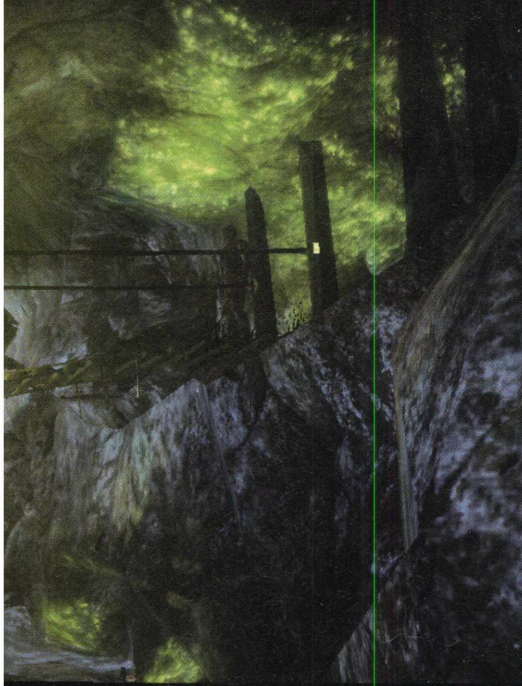


NATA DA ESPIONAGEM

SAM FISHER



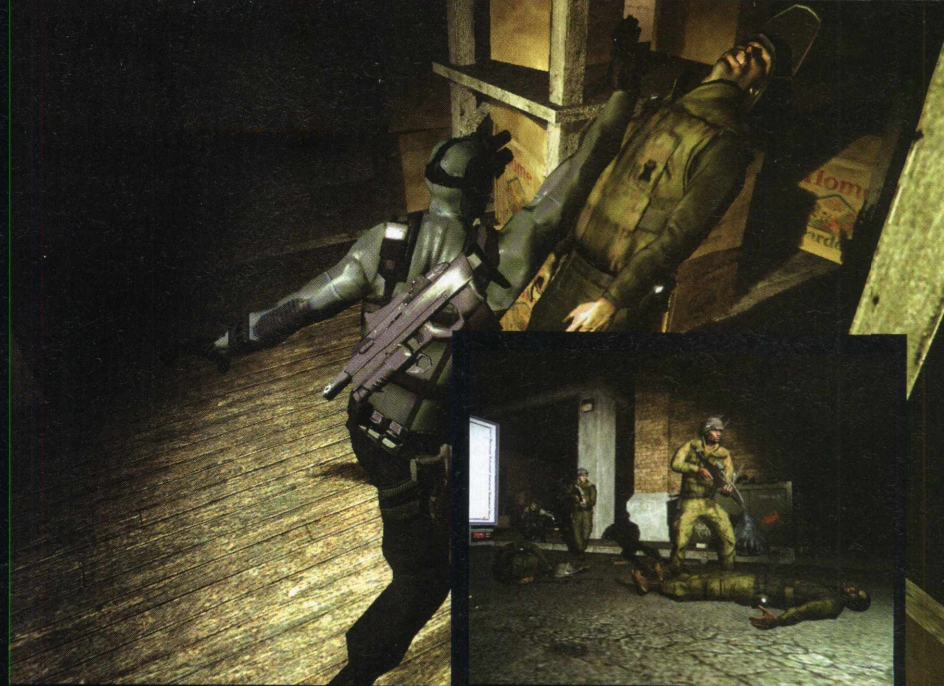
Ele esteve à frente da espionagem durante vários anos importantes da história mundial. Ele não apenas sobreviveu como também se sobressaiu nessas atividades através de muito trabalho duro, curiosidade insaciável e honestidade à toda prova. Tem pouco tempo a perder com gentilezas e menos tempo ainda para mentiras. Apesar de totalmente consciente e confiante em suas habilidades, Fisher sabe que sua sobrevivência muitas vezes foi questão de sorte. Ele sabe que é humano, suscetível a falhas e não quer morrer de graça.



Destrinchando o Multiplayer

Modo Versus

Se o multiplayer de *Pandora Tomorrow* revolucionou as disputas online, *Chaos Theory* leva essa revolução além. Os jogadores continuam disputando em equipes de duas pessoas: os mercenários, que só enxergam em primeira pessoa, e os espíões, que usam a câmera em terceira pessoa. Mas muita coisa evoluiu: são 11 fases (seis exclusivas, o resto tirado de *Pandora Tomorrow*) e uma vasta variedade de armas e acessórios para chamar a atenção ou despistar os adversários, além da possibilidade de usar de técnicas de corpo-a-corpo quando os "opostos se encontrarem". Os dois modos (cenário and disk hunt) trazem itens destrutíveis, efeitos climáticos que tem influência direta nos acontecimentos e visuais completamente redesenhados em relação a *Pandora Tomorrow*. Tudo isso somado aumenta a sensação de imersão e acessibilidade, tornando a brincadeira dois contra dois completamente natural. Quem ficou completamente apaixonado pelo multiplayer de *Pandora* tem todos os motivos para jogar *Chaos Theory* apenas para jogar em turma. Vale lembrar que cada versão do game é diferente da outra nesse quesito.

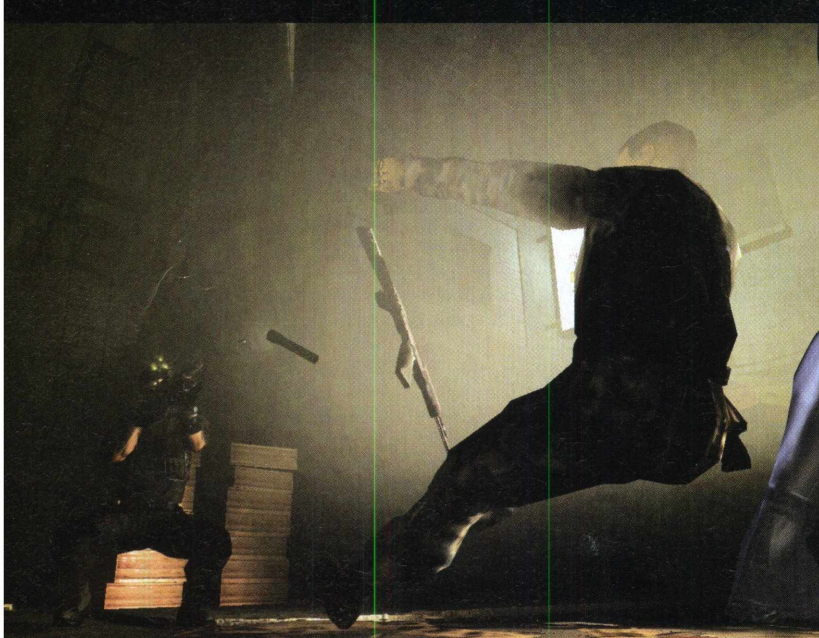


A do GameCube obviamente, não traz a opção online, e compensa isso com a tela dividida. A versão do PS2 traz o modo Versus online para quatro jogadores.

Em *Chaos Theory*, o cooperativo suporta online (no PC e Xbox), tela dividida (no PS2 e GC) ou ainda consoles interligados (somente Xbox). ➤

Modo cooperativo

O Co-op Mode obriga jogadores a agirem em conjunto para cumprir missões diretamente ligadas ao enredo do modo single player. Em *Chaos Theory*, isso significa que as duplas de agentes precisam desenvolver confiança, mas também precisam se garantir no trabalho de equipe. O trampo conjunto vai desde escalar paredes altas demais, alcançar fios e canos no alto até deixar o amigo de guarda enquanto você invade os computadores do inimigo. Poucos games atuais obrigam jogadores a agirem tão unidos em torno de um mesmo objetivo. Não é como jogar uma partida de *Winning Eleven* no mesmo time do seu amigo. Aqui, cada movimento do parceiro, certo ou errado, podem custar o sucesso ou o fracasso da missão. Imagina o quanto de amizade isso não pode custar?



NATA DA ESPIONAGEM

ANNA GRÍMSDÓTTIR



Anna é técnica em computação e transmissão de inteligência. Sua tarefa é fornecer tecnologia e métodos de comunicação para os agentes de campo. Ela é calma, segura de suas habilidades e capaz de quebrar qualquer sistema de segurança do mundo. Largou a faculdade no fim dos anos 90 e trabalhou como programadora em empresas privadas de comunicação contratadas pela marinha dos EUA. Entrou para a Agência Nacional de Segurança na virada do século e subiu de posição conforme a internet foi ficando mais importante para a segurança nacional.



UM POUCO DE HISTÓRIA

Entendendo a trilogia *Splinter Cell*

Apesar de a trama realista pós-moderna de Tom Clancy ter se tornado uma franquia de sucesso, as histórias dos três games não têm ligação alguma entre elas – você pode curtir cada uma isoladamente. Apenas alguns personagens se repetem, como o herói Sam Fisher e seu suporte do Third Echelon Irving Lambert. Mas, para quem não jogou nenhum e quer saber o que aconteceu previamente, confira este resumo da série.

Splinter Cell

Lançado em: novembro de 2002 (Xbox) / fevereiro de 2003 (PC) / abril de 2003 (GC/PS2)
Enredo se passa em: outubro de 2004



A agente da CIA Alison Madison perde o contato com a agência enquanto investiga falhas de comunicação na ex-República Soviética da Geórgia.

O agente Blaustein é enviado para descobrir o paradeiro de Madison, mas desaparece uma semana depois. A CIA informa a Agência Nacional de Segurança sobre o desaparecimento dos dois agentes, e esta, suspeitando da iminência de um ato terrorista, aciona o Third Echelon. A equipe de especialistas em situações extremas oferece suporte remotamente a Sam Fisher, um agente Splinter Cell, enviado para localizar os agentes e avaliar a situação. Sob as instruções do coordenador Irving Lambert, que faz a ponte entre Fisher e a equipe de pesquisadores, hackers, estrategistas e comandantes do Third Echelon, o agente descobre que os dois espões da CIA foram mortos por bisbilhotarem os planos do presidente da Geórgia, Kobbyan Nikoladze.

Nikoladze é derrubado do poder através de uma armação da CIA, e em seu lugar assume Varlam V. Cristavi. Enquanto isso, Nikoladze planeja fazer uma aliança com a superpotência da China e atacar os EUA com uma arma conhecida como "The Ark". O ex-presidente retorna à Geórgia e é assassinado por Fisher, que deixa o país sem deixar traços de sua presença.

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Lançado em: março de 2004 (Xbox/PC) / junho de 2004 (PS2) / julho de 2004 (GC)
Enredo se passa em: março de 2006



Os Estados Unidos instalam uma base militar temporária no Timor Leste para treinar o exército da "mais jovem democracia do mundo", para defender a nação

da ameaça que as milícias indonésias representam. A presença americana resulta numa revolta armada liderada por Suhadi Sadono, que age sob o patrocínio não-oficial de grandes facções corruptas da Indonésia: a Kopassus, as forças especiais indonésias, e a operação REDBEARD. Os guerrilheiros de Sadono, um pequeno exército conhecido como Darah Dan Doa (Sangue e Prece) ocupam a embaixada americana no Timor Leste em Dili, fazendo reféns civis e militares.

O Third Echelon é acionado para resolver o problema sem alardes, e o agente Sam Fisher mais uma vez entra em ação. Para sua surpresa, ele descobre que Sadono simplesmente não pode ser morto: ele espalhou pelo mundo todo contêineres com o vírus da varíola, denominados ND133, que serão abertos por seus soldados caso ele morra. Todos os dias ele faz ligações para lugares secretos nos EUA com a senha "Pandora Tomorrow", garantindo que o vírus não seja liberado por mais 24 horas.

Fisher parte rastreando as ligações de Sadono para descobrir seu paradeiro. O contato do tirano usa o

codinome Mortified Penguin, ou Poindexter, e o agente descobre sua verdadeira identidade: Norman Soth, um mercenário treinado pela CIA e Tendo capturado todos os ND133, Fisher captura Sadono e parte para o aeroporto de Los Angeles, tomado por Soth e seus homens, que seguram o último contêiner viral. O Splinter Cell neutraliza todos os inimigos e entrega a ameaça ao Third Echelon, que toma as providências para minimizar os males causados pelo ND133 armado e com o temporizador incessante.

Splinter Cell: Chaos Theory

Lançado em: março de 2005 (Xbox/PC/GC/PS2)
Enredo se passa em: 2007



O Japão cria uma Força de Autodefesa de Informação, algo que é visto como uma violação das leis internacionais e de sua própria Constituição, o que cria um mal-

estar com a China e a Coreia do Norte. Sofrendo um embargo dos dois países, que bloqueiam a comunicação entre o porto de Busan nas ilhas japonesas e o continente asiático através do Estreito da Coreia, o Japão pede assistência aos EUA, que se vê obrigado a ceder o suporte, graças ao Artigo 9 da Constituição Japonesa Pós-Guerra.

As informações reunidas pela Força de Auto-Defesa de Informação indicam que o Dia do Ouro Negro, como ficou conhecido o evento que devastou a economia do Japão, foi causado por ataques intencionais de Guerra de Informação – os ataques que visam destruir os sistemas de informação do inimigo.

Enquanto as nações se mobilizam e os Estados Unidos enviam para a região o navio Clarence E. Walsh, a primeira plataforma de Guerra de Informação e Eletrônica, o Third Echelon cuida de um pequeno incidente aparentemente sem relação alguma com a crise, que pode acabar repercutindo no mundo todo...

NATA DA ESPIONAGEM

CAP. ARTHUR PARTRIDGE



É o capitão do USS Clarence E. Walsh e um dos principais comandantes em uma carreira de almirantado. Amigo de longa data de Fisher, Partridge foi comandante dele por um curto período enquanto Sam fazia parte dos Seals, e os dois sempre mantiveram uma boa relação no decorrer dos anos.

SOBREVIVENDO NO INFERNO

Um passeio pela primeira fase single player de *Chaos Theory*

Foi amor à primeira vista. Em setembro de 2002, quando vi uma versão parcial de *Splinter Cell* para Xbox no estúdio da Ubisoft em Montreal, a série não passava de uma promessa. Imediatamente tive a certeza de que Sam Fisher e a NSA deviam ser levados a sério, e não deveriam ser comparados a *Metal Gear Solid* ou outras séries baseadas em stealth. Hoje, quase três anos depois, é ótimo assistir *Splinter Cell* chegar ao terceiro capítulo sem perder nenhum pouco do fôlego. Em *Chaos Theory*, Sam Fisher novamente está envolvido em missões antiterroristas de infiltração em pleno território inimigo. E nós adoramos isso! A versão parcial que a EGM Brasil teve acesso mostra que as inovações radicais não estavam nos planos da Ubisoft Montreal, o que até é compreensível, afinal, a jogabilidade da série vai muito bem, obrigado. Pouca coisa mudou na experiência de levar Sam Fisher para cima e para baixo sem ser notado. *Splinter Cell* é o que chamamos de uma "experiência a longo prazo". Ou seja, jogar algumas fases não é suficiente para dizer algo definitivo sobre *Chaos Theory*. No entanto, matar o inimigo silenciosamente com a faca ou simplesmente quebrar o seu pescoço são ingredientes

sempre bem-vindos nas missões stealth.

Antes do início de cada missão, *Chaos Theory* oferece três sugestões de conjuntos de armas e equipamentos para Sam Fisher: "Assault", "Stealth" e, finalmente, a recomendada por Redding, um dos especialistas da NSA. Para aumentar o replay, um medidor de sucesso avalia seu desempenho após cada missão, desde quantas vezes foi visto pelos inimigos até quais objetivos conseguiu cumprir. Falando nisso, além de múltiplas alternativas para atingir um mesmo objetivo, *Chaos Theory* traz objetivos secundários e oportunistas, que deixam o jogo bem menos linear que *Pandora* e o estimulam a vasculhar cada canto dos cenários. Infelizmente, a versão que jogamos não trazia disponível o multiplayer de *Chaos Theory*, bastante promissor, por sinal – em especial pelo modo cooperativo online, no qual dois jogadores participam de missões de infiltração contra o computador. Se você já era um fã de *Splinter Cell*, certamente terá em *Chaos Theory* uma preciosa oportunidade de mostrar aos terroristas (inclusive no modo online) a fina arte de matar em silêncio e sair sem deixar pistas.

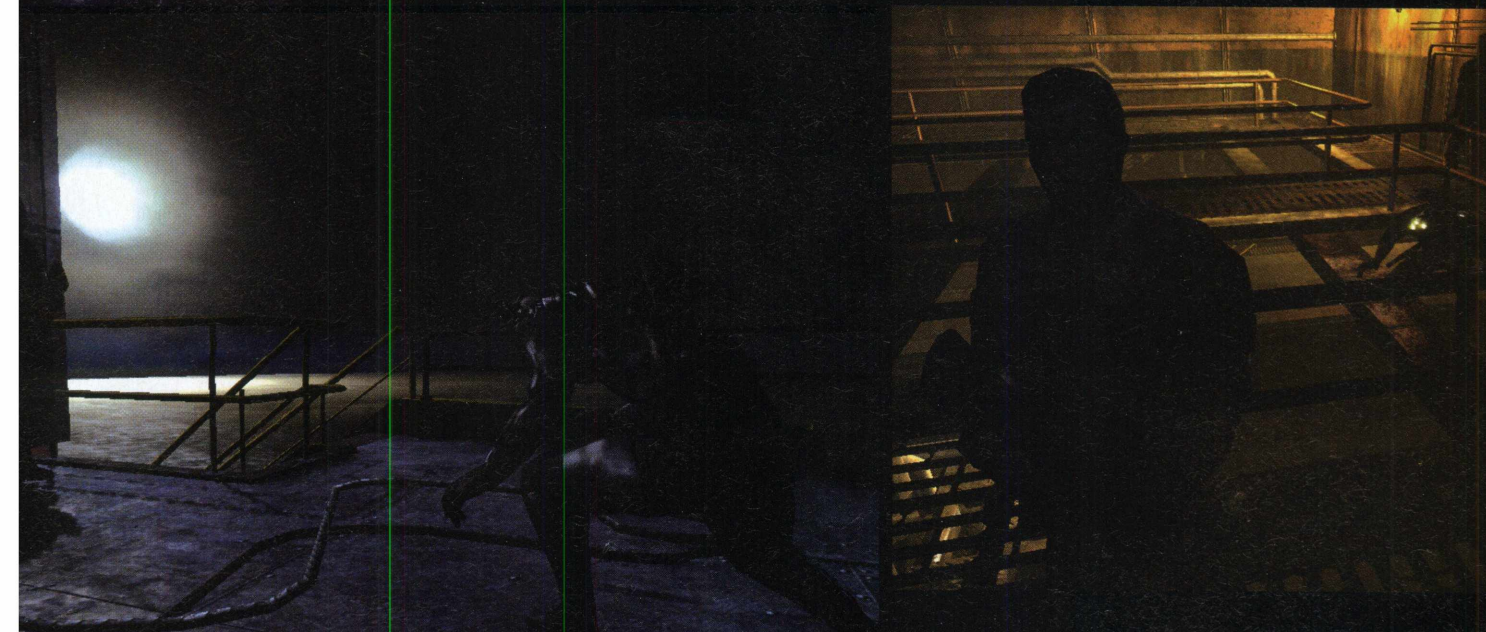
— Théo Azevedo

NATA DA ESPIONAGEM

CORONEL IRVING LAMBERT



Lambert é o diretor de operações do Third Echelon e cuida de todas as ações executadas pelos agentes. Envolveu-se ainda jovem com o serviço de inteligência e rapidamente subiu de posição. Ele já se encontrava no Golfo Pérsico alguns meses antes da operação Desert Storm, coordenando satélites de inteligência e agentes duplos. Quando a guerra estourou, ele mirava lasers e arrumava cobertura televisa das partes menos sangrentas. Homem popular e de boas conexões em Washington, mas pouco confiável e nunca reconhecido publicamente.





ESPIONAGEM À BRASILEIRA

Músico brasileiro compôs trilha sonora de *Chaos Theory*

Nascido no Brasil, criado na Inglaterra e residente no Canadá, Amon Tobin se tornou um dos grandes nomes da música eletrônica recente. Conhecido por misturar ritmos com criatividade e por sua habilidade em criar climas obscuros, o músico foi convidado para compôr a trilha sonora de *Chaos Theory*. “Trilhas sonoras são minha paixão”, disse Tobin em entrevista a um site. O brasileiro, desconhecido fora do circuito eletrônico, foi a primeira escolha da Ubisoft. Tobin joga games durante as turnês, mas não era fã de *Splinter Cell* antes de se envolver com a trilha do game. No total, levou oito meses para gravar todas as faixas, que foram lançadas em CD à parte no exterior. “No game, você não ouvirá a música completa. Quando o personagem estiver se arrastando, você ouvirá apenas uma das camadas da música. Se algo acontecer e as coisas ficarem tensas, o resto aparece. A música está em constante movimento, se adaptando às suas ações”, explica.

NATA DA ESPIONAGEM

WILLIAM REDDING



O novo informante de Fisher é um sujeito tranqüilo e intelectual. Fanático por planejamentos, preparações e dados, é extremamente preciso em seu trabalho: consegue listar de cabeça todos os itens a bordo de um tanque de guerra, inclusive seu peso e posição. Entrou para o Corpo de Fuzileiros, onde treinou como especialista em comunicações e foi promovido a Capitão. Deixou os Fuzileiros para trabalhar para a ANS como analista de sinais de inteligência e descobriu que sua experiência poderia conduzi-lo a locais perigosos, além de trazer reconhecimento.

O HOMEM DE 200 MILHÕES DE DÓLARES

Conheça Tom Clancy, a maior autoridade militar não-militar do showbusiness mundial

O ano era 1984 e o então presidente dos EUA Ronald Reagan foi flagrado saindo do helicóptero presidencial (ou, como os americanos preferem, o “Marine One”) com um livro debaixo do braço. Ao ser perguntado sobre o que estava lendo, Reagan não apenas disse o nome do livro e do autor como endossou a principal qualidade do escritor estreado: “É impossível largá-lo!”.

O nome do livro era *A Caçada ao Outubro Vermelho* e o nome de seu autor, Tom Clancy. Tudo indicava um início promissor para uma carreira de um autor de livros de fácil leitura, cheios de minúcia e pesquisa a respeito de seu principal assunto: estratégias militares. Mas o começo da carreira de Clancy só não se mostrou mais improvável dos fatos que se desenrolaram nos anos seguintes à publicação de seu primeiro livro.

Em menos de seis anos, Clancy já se tornara uma grife no mercado de livros e, como seus pares de geração Scott Turow e John Grisham, encadeava vasto conhecimento técnico à ação frenética e tensa, o que logo lhe garantiu entrada para o mundo de Hollywood. Enquanto Turow dissecava o universo jurídico e Grisham descia aos bastidores da política, Clancy se embrenhava nas trincheiras de operações militares de milhões de dólares, que envolviam forças armadas inteiras, as vidas de milhares de inocentes e poucas pessoas com capacidade para resolver as situações. No mundo de Clancy, como ele mesmo diz, há dois tipos de pessoas: “Aqueles que esperam que digam o que lhes deve ser feito e aquelas que descobrem isso por conta própria”.

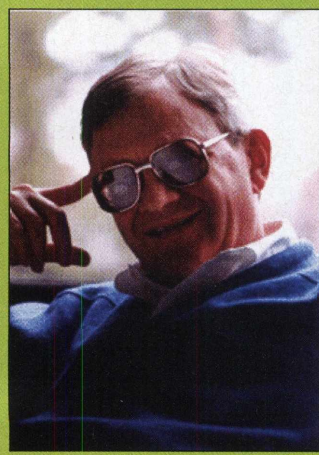
A Caçada ao Outubro Vermelho virou filme, estrelado por Sean Connery em 1990 e logo consagraria o nome do principal personagem de Clancy, o ex-

agente da CIA Jack Ryan, que foi vivido por Harrison Ford nos dois filmes seguintes: *Jogos Patrióticos*, de 1992, e *Perigo Real e Imediato*, de 1994. Ryan, protagonista de doze dos mais de 50 livros escritos por Clancy, voltou à telona sem sucesso há dois anos, quando Ben Affleck o interpretou no filme *A Soma de Todos os Medos*. Entre alguns dos livros de Ryan que não chegaram às telas estão títulos como *Debt of Honor*, *Cardinal of the Kremlin*, *Rainbow Six e Executive Orders*.

Os livros de Ryan são apenas uma das categorias do trabalho de Clancy, que ainda conta com outras séries, como *Power Plays*, *Op-Center* (ao lado dos autores Steve Pieczenik e Jeff Rovin), *Net Force* (com

Steve Pieczenik e Steve Perry) e *Net Force Explores* (com Bill McCay, Diane Duane e Mel Odom), cada uma delas com uma média de 10 títulos publicados. Além destes, Clancy ainda conta com títulos de não-ficção sobre meios de transportes e equipamentos militares e a série de autobiografias *Commanders*, na qual o autor co-escreve biografias de grandes nomes das forças armadas dos EUA.

Enquanto o mercado de livros e filmes parecia cada vez mais promissor, outra vertente mostrou-se pronta para recebê-lo. Foi através do videogame que o nome de Tom Clancy tornou-se ainda mais popular,



uma vez que seu próprio nome vinha escrito com letras garrafais ao lado do título do filme/livro/game. Em séries como *Rainbow Six*, *Ghost Recon* e agora *Splinter Cell*, Clancy conseguiu manter a linha séria e CDF que havia atingido em livros e filmes. Nada mal para um ex-vendedor de seguros que nunca teve nenhuma educação militar formal e que, na raça, publicou seu primeiro livro pela editora da marinha dos EUA. Graças à sua reputação, hoje Clancy é estudado em escolas de guerra e tratado como um veterano de guerra pelas instâncias militares norte-americanas. Traduzindo isso em dinheiro, quer dizer que Clancy já faturou, sozinho, US\$ 200 milhões. Nada mal mesmo.

— Alexandre Matias

NATA DA ESPIONAGEM

DOUGLAS SHETLAND



É o presidente da Displace International, uma companhia militar privada. Transformou sua impecável carreira militar e treinamento de alto nível no sólido alicerce de uma legítima empresa mercenária. Suas conexões dentro do exército americano e com outros braços militares fizeram com que a Displace preenchesse uma importante lacuna na moderna indústria da defesa.

TEORIA DO CAOS: QUE BICHO É ESSE?

O pessoal da Ubisoft adora dar títulos inspirados aos seus games *Splinter Cell*. Foi assim com o anterior, *Pandora Tomorrow* (referência à lendária Caixa de Pandora), e isso continuou com *Chaos Theory*, uma óbvia referência à famosa Teoria do Caos, que inclusive inspirou o enredo de filmes recentes como *Efeito Borboleta*. Explicar a teoria é difícil, como o próprio nome já adianta, mas vamos tentar mesmo assim. Tudo começou no Departamento de Meteorologia da Universidade Boston Techs, onde o cientista Edward Lorenz pesquisava variáveis nas equações usadas para a previsão do tempo. O problema é que os computadores da época (era a década de 50) não eram tão poderosos como os de hoje, o que obrigou Lorenz a arredondar casas decimais em suas contas.



Isso levou a resultados diferentes a cada vez que as contas eram refeitas. Inspirado por isso, em 1972, Lorenz escreveu um artigo chamado "Previsibilidade: o bater de asas de uma borboleta no Brasil desencadeia um tornado no Texas?" (por que será que o Brasil sempre está metido nessas histórias?). No artigo, ele explica como insignificantes fatores podem se ampliar de forma a mudar radicalmente algum estado. Ou seja, da mesma forma que o arredondamento de casas decimais resultou em algo distinto, toda a evolução de um sistema dinâmico depende de suas condições iniciais. A Teoria do Caos nasce com o objetivo de tentar "ordenar" essa imprevisibilidade. Claro que, como toda teoria, existem muitos críticos, mas isso fica pra outra edição da EGM Brasil. ❁

— Marcelo Barbão



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" é dado a cada mês para o game com a pior média. Fuja dele.



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

JOGO DO MÊS

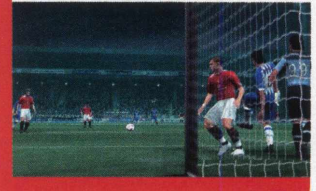


E quem disse que game de corrida não pode ser profundo? *Gran Turismo 4* é mais do que isso: além de ser uma verdadeira enciclopédia automotiva, traz a mais realista jogabilidade de um veículo de quatro rodas na história dos games modernos. E a disputa foi acirrada. *Winning Eleven 8 International* também fez bonito e quase beliscou o título do mês. A diferença? Meio ponto.

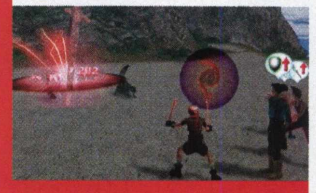
índice

- 57 Warhammer 40.000: Dawn of War
- 58 Playboy: The Mansion
- 59 UEFA Champions League 2004-2005
- 60 Winning Eleven 8 International
- 62 NBA Street V3
- 63 Fullmetal Alchemist and the Broken Angel
- 64 Gran Turismo 4
- 66 Shadow of Rome
- 68 The Punisher Nanobreaker
- 70 Suikoden IV
- 71 MechAssault 2: Lone Wolf
- 72 Ghost Recon 2
- 73 Oddworld: Stranger's Wrath
- 74 Star Fox Assault
- 75 WarioWare: Touched!

59 UEFA Champions League 2004-2005



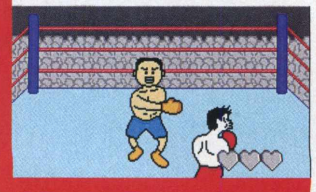
70 Suikoden IV

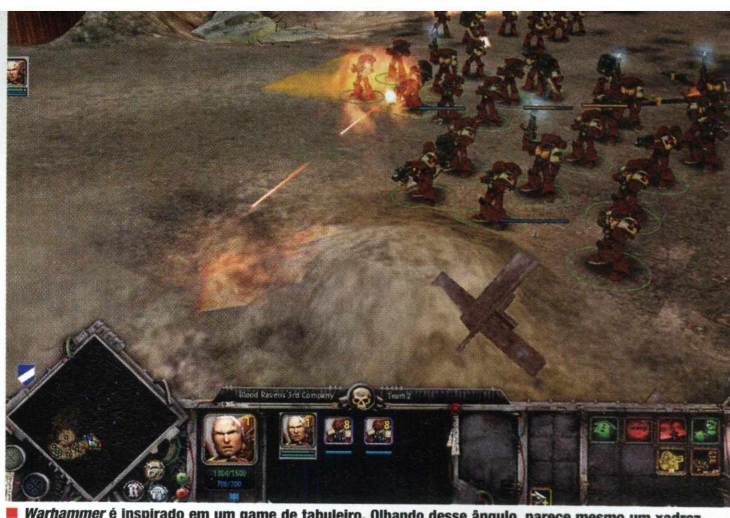


73 Oddworld: Stranger's Wrath



75 WarioWare: Touched!





Warhammer é inspirado em um game de tabuleiro. Olhando desse ângulo, parece mesmo um xadrez



PC

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR

Estratégia de monstros é o que liga



Game olímpico
O talento de Warhammer 40.000 para torneios de e-sport foi reconhecido pela organização internacional do World Cyber Games, que incluiu o game, pela primeira vez, no calendário da competição. Warhammer 40.000: Dawn of War agora está ao lado de figurões do naipe de Warcraft e Starcraft, ambos da Blizzard Entertainment. Agora, é ir treinando bem enquanto a etapa brasileira do WCG 2005 não tem início por aqui.

WANDERLEY: Depois de jogar exaustivamente *Battle for Middle-Earth*, me decepcionar com *Alexander* e ficar esperando ansiosamente por *Age of Empires III*, recebi minha cópia de *Warhammer 40.000: Dawn of War* (com um pequeno atraso em relação ao lançamento americano). Baseado em um jogo de tabuleiro, *Dawn of War* é aquele tipo de jogo que você olha estranhando o tamanho do nome e o espaço que consome de HD (2 gigabytes!). Mas ao começar a jogar, rola um envolvimento com a guerra entre os Marines e os Orks e você não quer parar mais. Você jogará a campanha single, as partidas skirmish, vai participar de partidas online e, quem sabe, até entrar na WCG, que esse ano incluiu o game em sua lista de jogos. Realmente, o lado multiplayer de *Dawn of War* é o que mais chama a atenção. Não que o single seja ruim, longe disso. Mas é contra outras pessoas, tanto em LAN como através da internet, que você sentirá o desafio, poderá fazer todos os updates, testar todas as unidades, criar as mais diversas táticas de combate e humilhar seus adversários em batalhas que podem acabar rapidamente ou levar um bom tempo. *Warhammer* tem belos gráficos, jogabilidade perfeita, controle livre de câmera, um excelente zoom, rotação livre e um som de fazer inveja. Com certeza, fará você esquecer um pouco (ou muito) *Warcraft III* – seu maior concorrente.

THEO: O vídeo de abertura de *Warhammer 40.000: Dawn of War* deixa bastante claro que está por vir um RTS repleto de ação. O jogo da

Relic, conhecida pelo bom *Homeworld* e pelo fraco *Impossible Creatures*, é uma prova e tanto de que a mistura de estratégia e ação não ofusca as alternativas táticas. Quanto mais zonas de controle (espalhadas em pontos pré-estabelecidos no mapa) você possuir, mais recursos chegam aos seus cofres. Portanto, uma postura defensiva não é nada recomendável em *Warhammer*. Uma variável que faz diferença no campo de batalha é o moral das tropas: por exemplo, se as suas unidades estão com o moral baixo diante do inimigo mais poderoso, o desempenho delas diminui consideravelmente e as torna vítimas fáceis. Em certos trechos do cenário, é possível camuflar as unidades, em maior ou menor grau. Cada uma das quatro facções disponíveis está bem diferenciada em relação às outras, o que é um aspecto muito importante para prolongar a vida do jogo, em especial no multiplayer. Os gráficos 3D não superam concorrentes como *Rome* ou *Battle for Middle-Earth*, mas dão para o gasto. Apenas as cenas de animação poderiam ter recebido uma dose extra de capricho. No mais, *Warhammer 40.000* é um bom aperitivo para um ano que tem tudo para ser inesquecível para os fãs de RTS (vide *Age of Empires III*, *Civilization IV*, entre outros).

CASSIANO: Desde a primeira cena animada de *Dawn of War*, que mostra soldados quase ciborgues confrontando orcs e outros bichos estranhos, dá para perceber que a Relic trouxe algo a mais neste jogo do que em seus jogos anteriores. Nos últimos anos, a empresa vem

construindo uma tradição em jogos de estratégia em primeira pessoa (vide *Homeworld* e *Impossible Creatures*), e isso deve ter contribuído para a qualidade da série *Warhammer 40.000*, que é tão boa quanto, ou melhor que as anteriores. O que mais impressiona (e o que o torna melhor de se jogar no modo multiplayer) é sua agilidade, com todos os elementos clássicos de jogos de estratégia reunidos com bons gráficos. O modo Campaign, assim como o multiplayer, é concentrado essencialmente em conquistar pontos estratégicos no mapa. Os movimentos rápidos dos personagens e das batalhas possibilitam que esse esquema se transforme em divertidas corridas frenéticas em busca de território. Porém, não gostei das cenas transmitidas no meio das fases: os diálogos são estranhos e as dublagens, horríveis, parecidas com as dos games *Warcraft*.

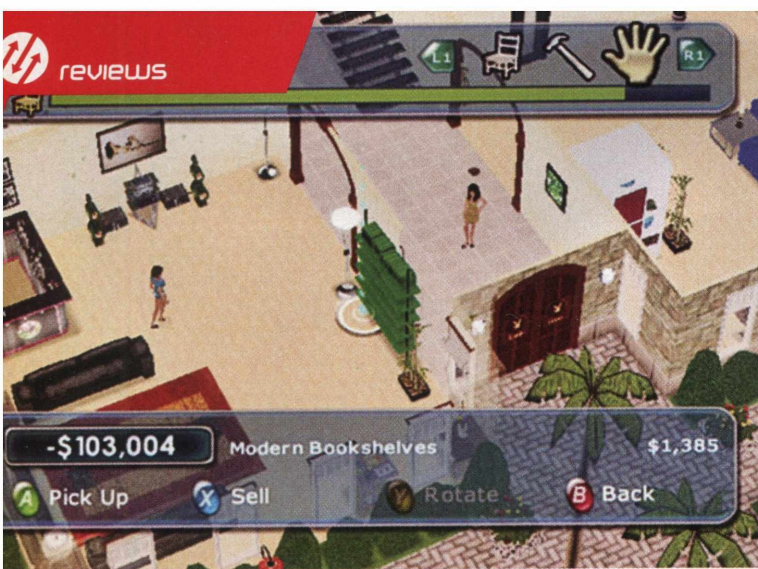


O MELHOR: boa mistura de estratégia e ação
O PIOR: as animações meia-boca
PARA QUEM GOSTOU: vem aí a expansão *Winter Assault*

WANDERLEY 9.0 | THÉO 8.5 | CASSIANO 9.0

PRODUTORA: THQ/Moving
DESENVOLVIMENTO: Relic Ent.
JOGADORES: 1-8

www.dawnofwargame.com



■ PS2/Xbox/PC

PLAYBOY: THE MANSION

É mesmo a vida que você pediu... ao diabo

TRIVELLA: Quando foi lançada em 1953, a revista Playboy mudou a maneira como as pessoas encaravam o sexo. Em 2005, o game *Playboy The Mansion* dificilmente vai mudar alguma coisa na vida dos jogadores de videogame. Lógico que os mais safadinhos – e safadinhas – vão se empolgar com as cenas de sexo (os personagens não chegam a se despir completamente, mas fazem todo o resto, como manda o figurino). Mas o game não passa muito disso.

O aspirante a Hugh Hefner deve desenvolver relações amorosas, comerciais e de amizade para conseguir subsídios e material para publicar as melhores revistas masculinas do mercado. A parte que simula ensaios sensuais com as modelos é bem feita e vai ficando cada vez melhor à medida que você tem mais dinheiro para investir em acessórios e cenários, mas todo o resto não passa de uma cópia descarada e um pouco mais sacana de *The Sims*: muita conversa para aumentar o nível de relação com os personagens e ritmo lento para quem tem sede de ação. E nem tudo funciona tão bem como a já clássica série da Maxis/EA, diga-se de passagem.

BARBÃO: O sucesso de *The Sims* é algo que pegou a maioria dos jogadores hardcore desprevenidos. Aos poucos, ele se tornou um dos games mais vendidos de todos os tempos, principalmente entre os gamers casuais. E, de fenômeno, passou a modelo a ser seguido. Além das diversas expansões que foram feitas para o simulador de realidade, as produtoras ainda desenvolveram vários “clones”. *Playboy: The Mansion* não é diferente. Aliás, o

jogo não é diferente do *The Sims* original, de modo geral. Mas a existência de objetivos definidos torna o jogo mais interessante. O seu objetivo é lançar a revista Playboy e você encarna o legendário Hugh Hefner, criador da revista. Começando com uma mansão com poucos atributos, você vai ganhando fama, dinheiro e mulheres, muitas mulheres. Para conseguir isso, precisa dar festas alucinantes, publicar uma revista cada vez melhor (com celebridades e modelos maravilhosas) e se relacionar bem (em todos os sentidos) com as pessoas certas. A jogabilidade não é das melhores e a solução gráfica para os cenários tampouco, mas *Playboy* tem um atrativo que o torna interessante: você pode realmente comer a mulherada. Eu consegui levar três delas pro matinho durante uma única festa. Também o jogo mexeu com meu ego: afinal, consegui ser o editor de uma revista que vendeu milhares de exemplares e deu lucros astronômicos. Quem sabe um dia a EGM Brasil não chega lá?

DANIEL: Se você gosta de *The Sims*, deve estar curtindo a febre que popularizou os jogos do gênero. Agora, quem é da turma “anti-Sims” e não consegue entender o que ele tem de legal, pode até se sentir um pouco inclinado ao gênero com *The Mansion*. Nele o jogador interpreta o gostosão, rico e dono da Playboy e tem que fazer de tudo um pouco para se dar bem. Contratar equipe, montar a mansão, criar artigos, ensaios e - a melhor parte - tirar fotos de gostosonas para as capas e pôsteres. Sem contar as inúmeras festas, múltiplas namoradas, acordos, contratos e “oba-obas” para relaxar. Tudo é muito legal, mas acaba pecando pela falta de variedade, já que todas as possibilidades são resumidas a fatores muito mais simples do que os vistos no concorrente mais popular da EA. Por deixar de lado as vontades e necessidades básicas, como ir ao banheiro e comer, e concentrar-se na parte “divertida” da vida, *Playboy* pela pela monotonia e pelo ritmo uniforme demais.



Hugh Hefner: o homem, o mito

Playboy não é só sinônimo de mulher pelada. Hugh Hefner, fundador da revista masculina mais famosa do mundo e playboy por excelência, nasceu em 1923 e continua vivo e bastante ativo – no mau sentido. Quando jovem, teve aulas de anatomia. Depois de aprender bastante sobre o corpo feminino, resolveu lançar, em 1953, uma revista que mostrasse esses corpos sem roupas. De lá para cá, foram só iates, mansões, dólares e mulheres, muitas mulheres. Nenhum ser humano teve o mesmo estilo de vida que Hef, e o bacana já fez tudo o que a maioria dos mortais gostaria de fazer, inclusive virar personagem do desenho *Os Simpsons*. Isso que é cara de sorte.

O MELHOR: ir realmente aos finalmente
O PIOR: muita conversa para pouca ação
FINALMENTE NADA! Elas não tiram a roupa de baixo!

TRIVELLA	BARBÃO	DANIEL
6.5	7.5	7.0

PRODUTORA: Arush Entertainment/EA
 DESENVOLVIMENTO: Cyberlore Studios
 JOGADORES: 1

www.playboythemansion.com



PC

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005

Sua missão é o gol

ONLINE



UEFA mostra a fundo o melhor do futebol europeu: os atletas brasileiros, claro

O MELHOR: missões inéditas e emocionantes para cumprir
O PIOR: não é muito diferente do que foi visto em FIFA 2005
PARA AFICIONADOS: pelos campeonatos europeus de futebol

CLAUDIO: UEFA é para quem gosta de pressão, e ela nunca foi tão bem representada em um game de futebol. O jogo usa uma engine modificada de FIFA e traz boas melhorias, como um novo sistema de faltas e escanteios e os dribles dos craques do futebol europeu. O forte é o modo temporada, com 50 jogos-missão que variam de acordo com o time e os resultados obtidos nas partidas anteriores, estimulando o jogador a continuar interessado após chegar ao final da temporada. Outros modos interessantes e um multiplayer exclusivamente online estão presentes, mas não chamam tanta atenção quanto o Season.

THEO: Depois de muito jogar *Winning Eleven 8*, fazer o review de *UEFA Champions League* é uma tarefa ingrata. Nada pessoal contra o jogo da EA Sports: é apenas uma questão de estilo. O game é bastante parecido com *FIFA 2005* e, portanto, preza mais a jogabilidade arcade em detrimento do realismo. O modo Season é a novidade mais

bacana de *UEFA*, que oferece 50 missões para o jogador cumprir. O desafio é sempre crescente e prolonga o interesse pelo game, junto com o belo modo multiplayer para até quatro pessoas. *UEFA* traz 239 times europeus com as escalacões devidamente atualizadas, material suficiente para manter os fãs de *FIFA* entretidos enquanto a versão 2006 não aparece.

WANDERLEY: Falta ginga, entusiasmo, emoção e diversão a esta "cópia" de *FIFA* que traz somente as ligas européias. Não há nada de novo na jogabilidade em relação ao outro jogo da EA. Os gráficos não ajudam e parecem até "estourados" (mesmo usando uma boa placa de vídeo). A parte boa está nas 50 missões que devem ser resolvidas, como fazer uma determinada quantidade de gols ou acertar vários chutes em uma mesma partida. Outro detalhe legal é o áudio, original em inglês, com falas dos jogadores em seus respectivos idiomas.

CLAUDIO

8.5

THÉO

7.5

WANDERLEY

6.5

PRODUTORA: Electronic Arts
DESENVOLVIDOR: EA Sports
JOGADORES: 1-4

www.uefachampionsleaguegame.ea.com

Nintendo®
World

EGM ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL

SuperDicas PlayStation

EGM PC



RAGNARÖK

Games

AS MELHORES REVISTAS DE GAMES VOCÊ ENCONTRA NA UZ GAMES

www.uzgames.com.br
tel.: (11) 6914-6640

Nos endereços: R. Domingos de Moraes, 1322 e Shoppings: Center Norte, Eldorado, Ibirapuera, Aricanduva, Tatuapé, West Plaza e Morumbi





■ Para quem gosta de futebol, uma nova versão de Winning Eleven nunca é demais



■ PS2/Xbox

WINNING ELEVEN 8 INTERNATIONAL

Esta é mesmo a alegria do povo



Cadê o PC?
A versão para PC de *Winning Eleven 8 International* foi lançada simultaneamente para PS2 e Xbox, mas não foi analisada nesta página, já que não recebemos o jogo antes do fechamento da edição. E apesar de ser uma das séries de futebol mais populares da história, os jogadores de PC ficarão chupando o dedo ou deverão contar com os importadores: até o que sabemos, nenhuma publisher tem planos de lançar o game oficialmente no Brasil.

RONNY: Como já é de costume, a Konami fez algumas melhorias na versão original de *WE8* (analisada na EGM Brasil 31) e lançou o jogo com o subtítulo *International* – que é diferente, mas, ao mesmo tempo, igual. O primeiro impacto é a velocidade da nova versão, muito mais rápida. Mas a mexida mais influente foi na inteligência artificial. Ao participar de campeonatos, copas ou ligas contra a máquina, dá para notar claramente a organização do ataque e da defesa. Os cabeças-de-bagre (em *WE8* eles nem são tão burros, mas agora está melhor) deram lugar a atletas inteligentes, que fazem lançamentos, procuram pelos espaços vazios e matam jogadas fazendo falta. Outra novidade é a licença oficial das ligas italiana, espanhola e holandesa – com todos os clubes e jogadores oficiais. A nova versão também ganhou mais quadros de animação para dribles, faltas e outras ações. Além da abertura, que é totalmente nova, o modo tutorial está mais extenso e dá

para treinar tabelinhas e domínio de bola. Defeitos ainda persistem: o juiz é um vendido filho da mãe e deixa de marcar muitas faltas, além de inverter alguns laterais. Zagueiros e goleiros também cometem falhas gravíssimas, o que irrita bastante.

DANIEL: Quem tem PlayStation 2 pode até se animar um pouco com esse “upgrade”. Mas se você tem um Xbox, já pode sair gritando e comemorando como se seu time tivesse vencido o campeonato. *WE* chegou ao console da Microsoft e se adaptou muito bem, mostrando que *FIFA* não é mais a soberana neste reino. Não existe nada que esteja fora do padrão: você ainda conta com as tradicionais copas, ligas e a opção Master League, onde você cria um time e trabalha como empresário, técnico e jogador. As opções de customização continuam inteiras e em peso, permitindo uma infinidade de possibilidades na hora de criar jogadores e

times. Não vou perder tempo elogiando as partidas, que continuam rápidas e fluidas como sempre foram. Pelo contrário, me concentro nos erros que mais incomodam: o juiz erra lances bobos (vantagens, escanteios e laterais), os zagueiros adoram bater cabeça e entregar a bola de bandeja e o goleiro exagera nas burradas e fica adiantado demais. Apesar das falhas parecerem grotescas, elas não ocorrem com tanta frequência para se tornarem um grande incômodo e não atrapalham a diversão proporcionada. Só para explicar: o subtítulo *International* indica que esta é a versão “fora do Japão” de *WE* (a europeia chama-se *Pro Evolution Soccer 4*) e, por isso mesmo, está traduzida para inglês e espanhol.

THEO: Embora tenha pouco tempo de EGM Brasil, nunca havia jogado tanto Xbox quanto nos primeiros dias em que essa versão de *W8I* apareceu por aqui. Os fãs da série (e nessa eu me incluo) estavam curiosos para conferir quais as diferenças em relação à versão de PS2. Não há nenhuma. *W8I* para Xbox é idêntico à versão PS2, o que, diga-se de passagem, não tem nada de mau. Afinal, trata-se do melhor simulador de futebol da atualidade. Além das seleções mundiais, agora temos equipes como Real Madrid, Juventus e Milan, e animações inéditas para certos lances da partida. Leva um tempo para se adaptar a jogar futebol com o joystick do Xbox (isso, claro, para quem está acostumado ao PS2), mas é um aprendizado bastante divertido. Difícil é largar o videogame e voltar ao computador para trabalhar...



Winning demais

Sim, a EGM Brasil publicou um review de *WE8* na edição 31, mas as versões analisadas agora são games inteiramente novos. Em agosto, a Konami lançou *WE8* para PS2, somente no Japão. No mês passado, lançou uma nova versão nos EUA para PS2, Xbox e PC, com algumas diferenças técnicas. O nome: *Winning Eleven 8 International*. Este mês chega mais uma versão do mesmo game, somente no Japão. *Winning Eleven 8 Liveware Evolution* (PS2) trará modo online, atletas com melhor visual, novos estádios, ajustes na jogabilidade e narração em seis idiomas. Isso é que é gostar de futebol!

O MELHOR: é o mais perfeito game de futebol que existe
O PIOR: é o maior “quebrador” de joysticks da atualidade
SÓ FALTA: a Konami licenciar todos os jogadores oficiais pra valer

RONNY	DANIEL	THÉO
9.0	9.5	9.5

PRODUTORA: Konami
DESENVOLVIMENTO: Konami Tokyo
JOGADORES: 1-2 (3-8 com multitap), Xbox 1-4 (online)

www.konami.com



Especializada PlayStation

www.GameOne.com.br

LOJA



CONHEÇA NOSSO SITE



ENTENDA PORQUE SOMOS A NÚMERO 1 EM PLAYSTATION:

A melhor e mais completa loja brasileira especializada em PlayStation.

O site mais completo com informações técnicas, suporte online e a maior variedade de produtos para PlayStation.

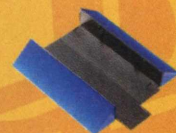
Desbloqueios top de linha originais para PlayStation 2 e PStwo com até dois anos de garantia.

Autorizada das marcas: VTEC Thunder, Matrix Infinity e DMS.

Assistência técnica especializada com equipamentos digitais para trabalho em placas SMD (PS2 e PStwo).

Parcelamento em até 16 vezes com os menores juros. Confira!
(sujeito a análise de crédito)

Enviamos para todo o Brasil.

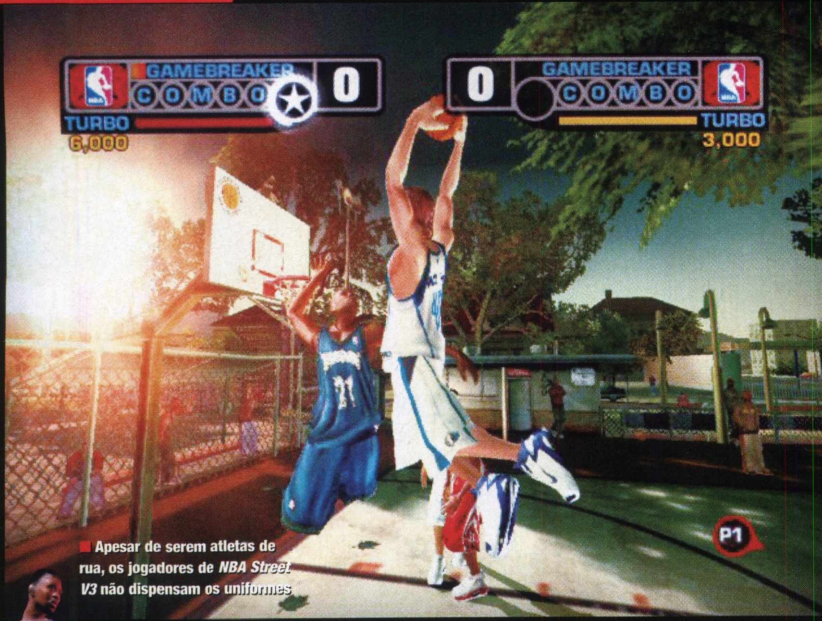


Financie suas compras de qualquer lugar do Brasil em até

16x!

(19) 3236 6059

www.gameone.com.br
sac@gameone.com.br
Av. Barão de Itapura, 1647
Campinas/SP - (19) 3236-6059



Apesar de serem atletas de rua, os jogadores de *NBA Street V3* não dispensam os uniformes.



PS2/Xbox/GC

NBA STREET V3

Vale tudo, até usar as mãos

Encanadores bigodudos sabem enterrar
O time All Star da Nintendo, formado por Mario, seu irmão Luigi e a musa loira Peach, é exclusividade da versão para GameCube. E não é preciso ficar com medo de jogar com eles: pode não parecer, mas o trio possui as mesmas habilidades dos jogadores da NBA, o que inclui movimentos especiais e todo o resto. A versão traz também uma quadra especial da Nintendo, que capricha em efeitos sonoros bastante familiares aos fãs saudosistas. Coisa fina.

GABRIEL: Nas ruas, as aparências são importantes. *NBA Street* prova isso, de uma maneira não muito diferente do que acontece em *Need for Speed Underground*. Você deve ganhar as ruas com jogadas elaboradas, acumulando fama para trazer novos talentos ao seu time. *V3* consegue misturar os truques elaborados do basquete de rua com um sistema sólido de jogo três contra três, fazendo qualquer um se sentir um "globetrotter". A fórmula mistura bem o aspecto das manobras com a necessidade de fazer cestas, permitindo um estilo bem eclético de jogo – que é tão emocionante de assistir quanto é de jogar. A introdução de uma modalidade de carreira é o grande destaque, colocando você no coração de um time de rua que sobrevive de sua fama. Você deve não apenas escolher seus desafios em uma jornada de dez semanas, como também precisa lidar com os egos dos astros que convocar. Pontos ganhos aqui podem ser usados para melhorar seu personagem ou comprar extras para sua quadra personalizada. A enorme variedade de opções e uma excelente implementação de multiplayer elevam o jogo ao mesmo patamar de clássicos como *NBA Jam*. É uma pena que as versões online não permitam que você use seu personagem offline na rede e vice-versa. O GameCube fica sem essa opção, mas oferece um time único: Mario, Luigi e Peach (com sua própria quadra). Nem mesmo a narração que tenta ser mais street do que é, consegue estragar o game.

Se basquete convencional não prende sua atenção, esse é o jogo que você esperava.

FELIPE: Abrir mão de um jogo como *V3* pode não fazer muito sentido para a maioria, mas é exatamente isso que eu vou fazer. Não pretendo dizer que ele é ruim ou pior que as versões anteriores, mas a verdade é que depois da chegada do fantástico *NBA Ballers* (da Midway), fica difícil ver o basquete de rua da EA com os mesmos olhos de antigamente. Diferentemente das disputas de *Ballers*, nas quais os dribles realmente servem para escapar da marcação, os movimentos de *V3* funcionam mais para encher a barra de Gamebreaker do que qualquer outra coisa. E por falar nisso, nada de significante foi incluído nas jogadas especiais. Você pode realizar vários movimentos durante o salto e ainda passar a bola para os outros jogadores, mas a diferença de pontuação de uma cesta normal para uma mais elaborada é tão pequena, que não vale a pena fazer tanta firla. Há ainda o modo Dunk Contest, um concurso de enterradas como aquelas que a NBA de verdade promove anualmente. Mas exceto pela possibilidade de posicionar obstáculos e de adiantar a bola de várias maneiras diferentes, o funcionamento é o mesmo das enterradas feitas ao se acionar a barra de especial. Nada mais. É por isso que digo: *V3* evoluiu a sério, mas não o gênero.



ONLINE
(PS2/Xbox)



RONNY: Em *NBA Street V3*, mais importante que fazer a cesta é executar os dribles insanos. Esse é o espírito que se vê nos esportes de rua. Apesar do belo visual, achei que os ângulos de visão foram mal escolhidos e confundem os jogadores em relação à posição dos atletas e de outros elementos dentro da quadra. A combinação de dribles, indicada pelas setas no alto da tela, diferencia este dos outros games de basquete. A presença da barra de Gamebreaker instiga a fazer combos e a tentar jogadas mirabolantes, o que mantém o desafio fora da rotina do "passa, corre e encesta". Legal mesmo é ficar debaixo da tabela só para dar tocos nos oários. Também é possível customizar um jogador e seguir carreira com ele, mas isso só é legal para quem não tiver um adversário humano para sorrir – tarefa muito mais engraçada e interessante.

O MELHOR: criar sua própria quadra particular
O PIOR: é muito fácil roubar a bola
CALE A BOCA, POR FAVOR: o locutor antes de cada partida é um mala

GABRIEL	FELIPE	RONNY
9.0	8.0	8.0

PRODUTORA: EA Sports Big
DESENVOLVIMENTO: EA Canada
JOGADORES: PS2 1-2 (2-6 com multitar, 2 online), Xbox 1-4 (2 online), GC 1-4

www.nbastreetv3.com



■ Não se deixe enganar: o desenho animado é muito mais interessante

■ PlayStation 2

FULLMETAL ALCHEMIST AND THE BROKEN ANGEL

Nem pintado de ouro

O MELHOR: boa história para fãs do anime
O PIOR: não há muito o que curtir se você não é fã do anime
ARMA MAIS INÚTIL: o pula-pula

GABRIEL: Experimentar um jogo baseado em um desenho ou filme que você gosta sempre traz aquele medo de ver que alguém se aproveitou da marca para ganhar dinheiro fácil. Fãs das aventuras de Alphonse e Edward Elric (exibidas lá fora no Cartoon Network) devem ficar especialmente atentos, pois esta aventura alquímica está muito abaixo das expectativas. O game tem a vantagem de ser um "episódio perdido", adicionando uma trama inédita que se encaixa no desenho. De resto, é um jogo de porrada sem inspiração e com valores de produção de PS1. O contraste entre as cenas de animação e os diálogos – com personagens estáticos e sem dublagem – não poderia ser maior. A introdução do sistema de alquimia é a parte interessante: o jogador pode transformar elementos dos ambientes em armas, mas a pouca variedade mata essa opção criativa. Com um personagem que parece andar na lama e

inimigos repetitivos, os jogadores vão se sujeitar ao marasmo apenas pela curiosidade de ver o resto da trama. E isso deveria ser um pecado em um jogo.

DANIEL: *FullMetal Alchemist* não é nada mais que um jogo de andar e bater com alguns elementos de RPG que, provavelmente, foram adicionados para dar alguma profundidade ao sistema. Ele até chega a parecer muito divertido no começo, mas não espere ficar mais de duas horas jogando antes de sentir tédio. As batalhas com dois personagens são legais e os chefes chegam a divertir. Pena que a mecânica das alquimias não seja muito aproveitada, o que torna tudo uma grande repetição. A única coisa que se salva são as piadas sutis que aparecem ao longo da partida. Mas nem se empolgue, porque elas não são suficientes para entreter. Confira se for um fã do anime. Caso contrário, nem se dê ao trabalho.

FABIO: Apesar de você ver o nome Square Enix atribuído a esse game, seu desenvolvimento foi encomendado pela empresa para o estúdio Racjin, responsável por títulos pouco expressivos como *Bomberman Land 2* e *Bomberman Kart* (lançados apenas no Japão) – então não joguem a culpa de um título mediano na superpotência dos RPGs. Esclarecido isso, o primeiro game de *Fullmetal*, baseado no anime de sucesso, é um RPG de ação relativamente curto, linear, com inimigos que se repetem à exaustão, gráficos simples e trilha sonora sem inspiração. A única coisa que impede o game de transpor o limite entre razoável e monótono é o sistema de criação de armas através da alquimia. A inteligência artificial do seu parceiro de combate, no entanto, não faz muita questão de ajudá-lo. Vale apenas para quem já é conhecedor da série animada da televisão – ou seja, é muito pouca gente.



GABRIEL	DANIEL	FABIO
4.5	6.5	5.5

PRODUTORA: Square Enix
DESENVOLVIDO POR: Racjin
JOGADORES: 1

www.square-enix.com



DRAGON GAMES



TUDO EM VÍDEO-GAMES

FINANCIAMOS ATÉ 15 VEZES

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

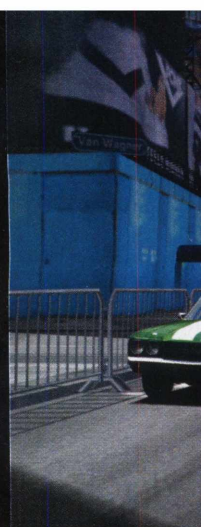
DESTRAVAMOS PLAY 2 NA HORA (PREÇOS PROMOCIONAIS)



Sedex para todo o Brasil

Tel. 11 3846-1470 / 3846-4375
www.dragoon.com.br
Rua Silvania, 157 - São Paulo - SP
(trav. Av. Sto. Amaro) - alt. 1.501

Não Temos Filiais.



É legal escolher entre centenas de carros japoneses, mas ainda estamos esperando os Porsches, Ferraris e Lamborghinis

PlayStation 2

GRAN TURISMO 4

A perfeição sobre quatro rodas



Use seus saves Como é tradição nos games da série Gran Turismo, é possível transferir os arquivos de save de GT3 e até 100.000 em créditos para GT4. Se você jogou o game anterior, recomendamos que faça isso: é dinheiro pra caramba!

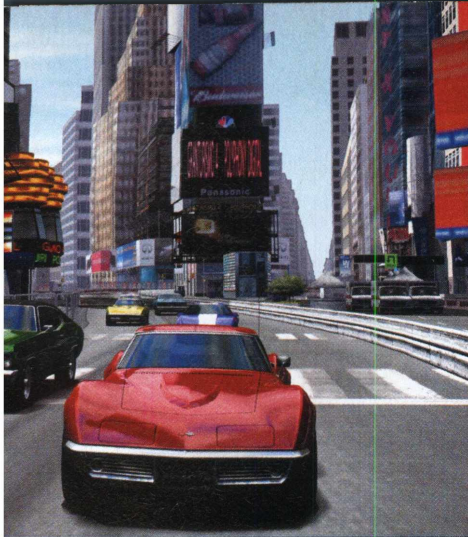
FABIO: Ao longo dos anos, o perfeccionismo de Kazunori Yamauchi elevou os padrões do automobilismo virtual a patamares não alcançados por nenhuma outra equipe. E Gran Turismo 4 repete este feito. O primeiro departamento com notável progresso é o gráfico. GT4 é o primeiro título de PS2 a suportar scan progressivo no padrão 1080i, rodando a 60 fps, com as melhores texturas já vistas em um game de corrida (capturadas dos locais reais) e modelos de carros com uma média de cinco mil polígonos (mil a mais que o anterior). A abertura em Dolby Digital 5.1 é só uma vaga indicação da experiência auditiva que você vai curtir. Em jogo, tudo é apresentado em Dolby

Pro-Logic II, para melhor apreciação dos mais fiéis sons de carros em um game. O modo de simulação reformulado oferece desafios infernais e há também algumas surpresas para tornar seu empreendimento mais interessante, como carros secretos que aparecem esporadicamente na loja de usados e calotas especiais em dias determinados. Em questão de conteúdo, a PD concluiu um legado que não será superado por um bom tempo. Sobrepulando até mesmo GT2 e seus inatingíveis 600 carros, GT4 apresenta 735 veículos, num acervo que vai desde exemplares históricos do final do século 19 a carros de competição de diversas ligas. É claro

que a predominância de carros japoneses continua (mais de 50 são Skylines), mas a variedade de montadoras (mais de 80) deixa a lista mais agradável. Nas pistas, destaques para o Circuit de la Sarthe, cenário das 24 horas de Le Mans, e a Nürburgring Nord-schieleife, a mais bonita e desafiante pista já feita (a engine gráfica do game teve que ser modificada somente por causa dessa pista, que não poderia ser carregada inteira para a memória, e então foi adaptada para leitura sob demanda). Dos aprimoramentos da engine física, o mais óbvio é o mostrador de centro de gravidade, um ineditismo que exhibe visualmente o balanço entre as forças cen-

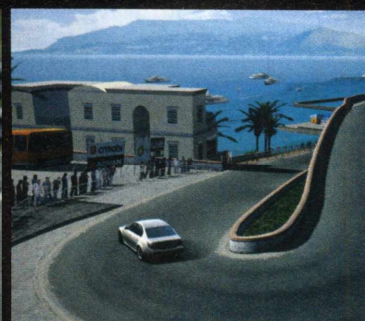
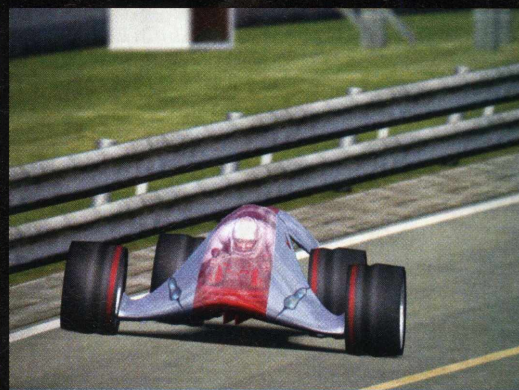


Gran Turismo 4 traz um indicador que aponta qual a melhor marcha em determinadas curvas. A novidade é uma mão na roda, literalmente



O que é esse lance de B-Spec?

Tirou segundo lugar de novo? Se o seu carro é competitivo, mas você não, corra a corrida no modo B-Spec e deixe o próprio game competir sozinho por você. É possível ajustar a velocidade do motorista virtual em cinco níveis, além de poder decidir quando fazer as ultrapassagens. O B-Spec é uma boa maneira de ganhar dinheiro também, já que as corridas que você não pode acessar normalmente com sua licença estão disponíveis nesse modo. Dessa forma, aquelas corridas absurdas com 24 horas de duração se tornam um pouco menos impossíveis. Mas só um pouco.



■ Uma atenção especial foi dada aos cenários realistas: diga se essa imagem não parece um cartão-postal?

trífuga e centrípeta, auxiliando na realização das curvas. A transferência de peso em freadas, acelerações e curvas está mais natural do que nunca. O conjunto de todos esses fatores influencia a sensação de pilotagem. Isso é auxiliado pelo suporte a múltiplas tecnologias, como HDTV, DPLII, volante Driving Force Pro e multi-monitores (que tal jogar com amplo campo de visão distribuído ao longo de três TVs, cada uma com um PS2, todos ligados em LAN?).

O único problema de *GT4* é o nome que ele carrega e a exigência de seu público. Algumas mazes da série ainda persistem, desde as mais cosméticas, como a ausência de luz de ré, até as mais importantes, como a carência de mais opções de personalização e a necessidade da exibição de danos nos veículos. A aderência dos pneus está mais precisa, mas ainda não leva em conta a temperatura e a pressão dos pneus. O consumo de combustível foi adicionado, mas o peso do tanque não influencia no desempenho. A inteligência artificial, apesar de se adaptar ao seu estilo de direção, continua seguindo uma trilha pré-definida. O prometido modo online não se tornou realidade (mas dá pra jogar em LAN entre seis amigos) e esperava-se mais dos eventos, como provas de arrancada e derrapagem. Outro sonho dos fãs continua pendente: nada de Porsches, Lamborghinis ou Ferraris. Com uma representação tão fiel da cultura automobilística, *GT4* poderia assumir de vez seu caráter de enciclopédia dos carros e incluir textos com informações relacionadas a veículos, pistas e fatos históricos.

RODRIGO: Finalmente! Já havia perdido a paciência de esperar *GT4*. Felizmente, minhas expectativas se transformaram em realidade. Este game representa o ápice do automobilismo virtual. Nunca houve um jogo deste gênero tão completo, rico e cheio de informações reais. A começar pela imensa lista de carros à disposição (são mais de 700): alguns são conhecidos, como o Nissan Skyline, o Honda NSX e o Subaru Impreza. Outros são novos como a BMW M5 e até o fusquinha que vemos nas ruas do nosso Brasil. Todos trazem tantos detalhes que nem parecem ser modelos virtuais. Sobre o ambiente de jogo, nota-se de cara que muito foi mudado. Agora, até os "brações" conseguirão pilotar numa boa. Para isso, você conta com lições para tirar as licenças e um sistema de ajuda de pilotagem, que avisa a marcha em que as curvas devem ser feitas. Uma das novidades é o controle de gravidade, que mostra se o carro está muito rápido numa curva. Outra é o Óxido Nitroso, que serve para envenenar seu carro e dá um ganho maior na aceleração. Lembre-se de que a marca *Gran Turismo* chegou ao seu status por simular a realidade, então, nada de explosões nem efeitos de luz e nada de saltos milagrosos na quilometragem. O carro ganha velocidade gradativamente, conforme a marcha que você estiver. *GT4* é muito bonito, isso nem é surpresa, mas isso fica mais evidente no modo Photo Travel, que consegue ser até mais bonito do que os replays do jogo.

Faltou citar que o multiplayer do jogo é fantástico – mesmo com a falta do prometido modo online –,

que os cenários são perfeitos e que uma das pistas ainda nem foi inaugurada na vida real. Há pessoas que dizem que a série nunca conseguiu transmitir a verdadeira sensação de velocidade. Mas *GT4* é assim mesmo: ame-o ou odeie-o. Na minha opinião, este é "o" jogo de corrida, talvez o melhor desta geração dos videogames.

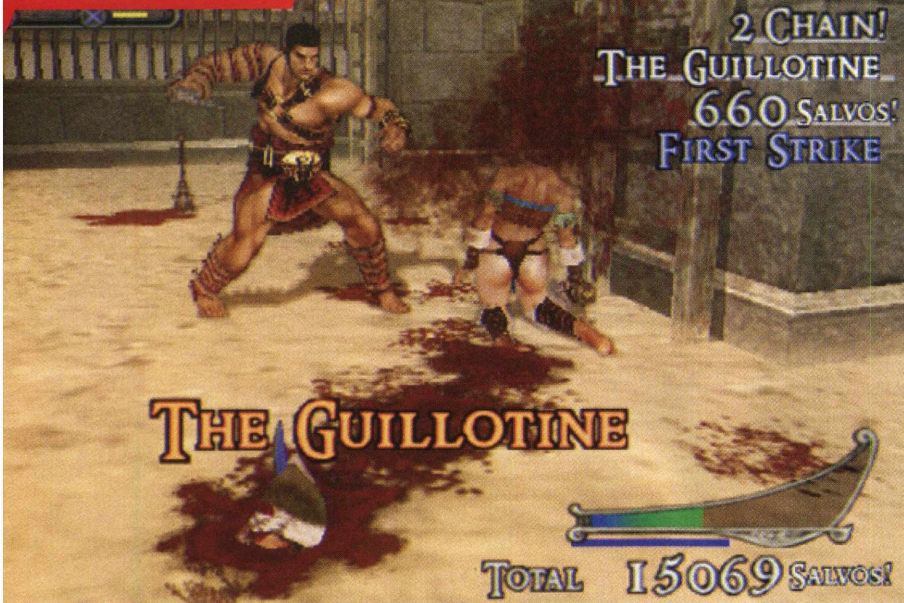
MARCEL: Na série *Gran Turismo*, a obsessão de Kazunori Yamauchi por reproduzir os mínimos detalhes de uma corrida em um videogame parece ter mais importância do que as corridas em si. Nesse sentido, é difícil avaliar *Gran Turismo 4* por si só, sem pensar no quanto ele mudou em relação aos jogos anteriores e naquilo que ainda faz falta na série. *GT4* ainda fica devendo uma inteligência artificial mais sofisticada para os oponentes e um modelo mais realista para as colisões entre os carros. Isso sem falar na modelagem para os danos, que Yamauchi já prometeu para *GT5*. Mas isso pouco interfere nas qualidades do jogo. A quantidade de carros aumentou mais ainda, assim como o número de pistas e opções de personalização. Os gráficos, como acontecia desde as versões para PSone, conseguem empurrar o hardware da Sony um pouco mais além, obtendo um nível de realismo impressionante e que só deve ser ultrapassado na próxima geração de consoles. Toda essa atenção aos detalhes, além do verdadeiro trunfo da série, que é a reprodução bastante fiel do estilo de direção de cada carro, faz com que o novo *Gran Turismo* continue numa categoria à parte dos demais jogos de corrida.

O MELHOR: gráficos ainda melhores; fica perfeito com o volante Force Power
O PIOR: não mudou muito em relação aos últimos quatro anos
FICOU FALTANDO: Porsches, Ferraris e Lamborghinis

FABIO	RODRIGO	MARCEL
9.5	10	9.0

PRODUTORA: Sony CEA
 DESENVOLVIMENTO: Polyphony Digital
 JOGADORES: 1-2 (2-6 com link)

www.playstation.com



■ "Será que alguém me viu saindo da sauna gay?"

PlayStation 2

SHADOW OF ROME

Em Roma é que era bom

FELIPE: *Shadow of Rome* consegue prender a atenção dos jogadores com sua história e ainda é capaz de agradar a dois públicos completamente diferentes: os fãs de pancadaria descerebrada e aqueles que curtem agir furtivamente para concluir seus objetivos.

Mesmo assim, há alguns problemas que afetam a diversão e a movimentação do gladiador Agrippa durante as batalhas

é o principal deles.

A única maneira de realizar efetivamente os ataques com as armas do jogo é travando a mira em um determinado inimigo.

O problema é que se você mantém essa opção acionada após eliminá-lo, os demais oponentes ficam livres para atacá-lo com força total. As coisas não são fáceis, mesmo contra um único adversário. Certos golpes quebram a

guarda do herói, o que o obriga a usar o tempo todo a velha técnica de se aproximar, esquivar do ataque e se aproximar para desferir um combo.

Erros de continuidade também fazem parte da lista de defeitos. É verdade que isso acontece bastante em filmes, mas de maneira bem mais sutil que em *Shadow of Rome*.

ERIC: O enredo é fraco, mas a idéia é boa: você controla Agrippa, um ex-legionário que se tornou gladiador, e Octavianus, sobrinho de César e aprendiz de espião. O primeiro é responsável pelas missões de ação, nos quais você deve cumprir objetivos na arena enquanto conquista pontos de prestígio e agrada a platéia com violência gratuita. Há até missões em bigas, no melhor estilo Spartacus.

O segundo é o protagonista das missões de

stealth, bem no estilo *Metal Gear Solid* – o próprio Octavianus lembra um pouco o Raiden de *MGS2*. Cada um desses dois estilos de jogo possui seu próprio problema. Nas batalhas, o sistema de mira é deficiente. Você não pode mudar de alvo, o que prejudica muito a jogabilidade, especialmente em missões de destruir estátuas. Nas missões de espionagem, você se frustrará muito facilmente, já que um único erro significa Game Over. Seja como for, é um jogo acima da média que permite algumas boas horas de diversão.

GILSOMAR: Sabe aqueles momentos em que tudo o que você quer é um game de clima interessante, que consiga mantê-lo curioso para saber o que acontecerá no momento seguinte? Se é isso que você espera, então jogue *Shadow of Rome*. A Capcom aproveitou a engine da série *Animusha* e ofereceu um toque primoroso na jogabilidade, num ambiente similar ao do filme *Gladiator*. César foi brutalmente assassinado e o pai de Agrippa é acusado e condenado. Para tentar salvar a vida de seu pai, Agrippa é jogado em uma arena de gladiadores, enquanto Octavianus parte para uma investigação em busca da verdade. Somando violência gratuita, momentos de ação furtiva, música bacana, ótima atuação de voz e jogabilidade divertida, além de uma beleza gráfica diferente e interessante, *Shadow of Rome* é o game perfeito para acabar com o estresse... se você tiver paciência com os load times.

Em Roma, como os romanos

A diversão sangrenta dos combates de arena de *Shadow of Rome* se destacam pela variedade: você nunca encara um mesmo desafio duas vezes seguidas. Os objetivos variam: resgatar reféns, lutar com animais carnívoros, apostar com um rival quem mata mais em combate, receber uma certa quantidade de aplausos do público, corridas de biga etc. São todos bem divertidos, mas se algum não agradá-lo, você só tem que esperar o próximo. Além disso, é possível jogar qualquer um desses minigames a partir do menu principal e ainda liberar opções secretas. Assim, até Nero se divertiria.



O MELHOR: é, enfim, um bom game de gladiadores
O PIOR: as missões stealth são irregulares
DO CRIADOR DE: *Mega Man* e *Animusha*

FELIPE

6.5

ERIC

7.0

GILSOMAR

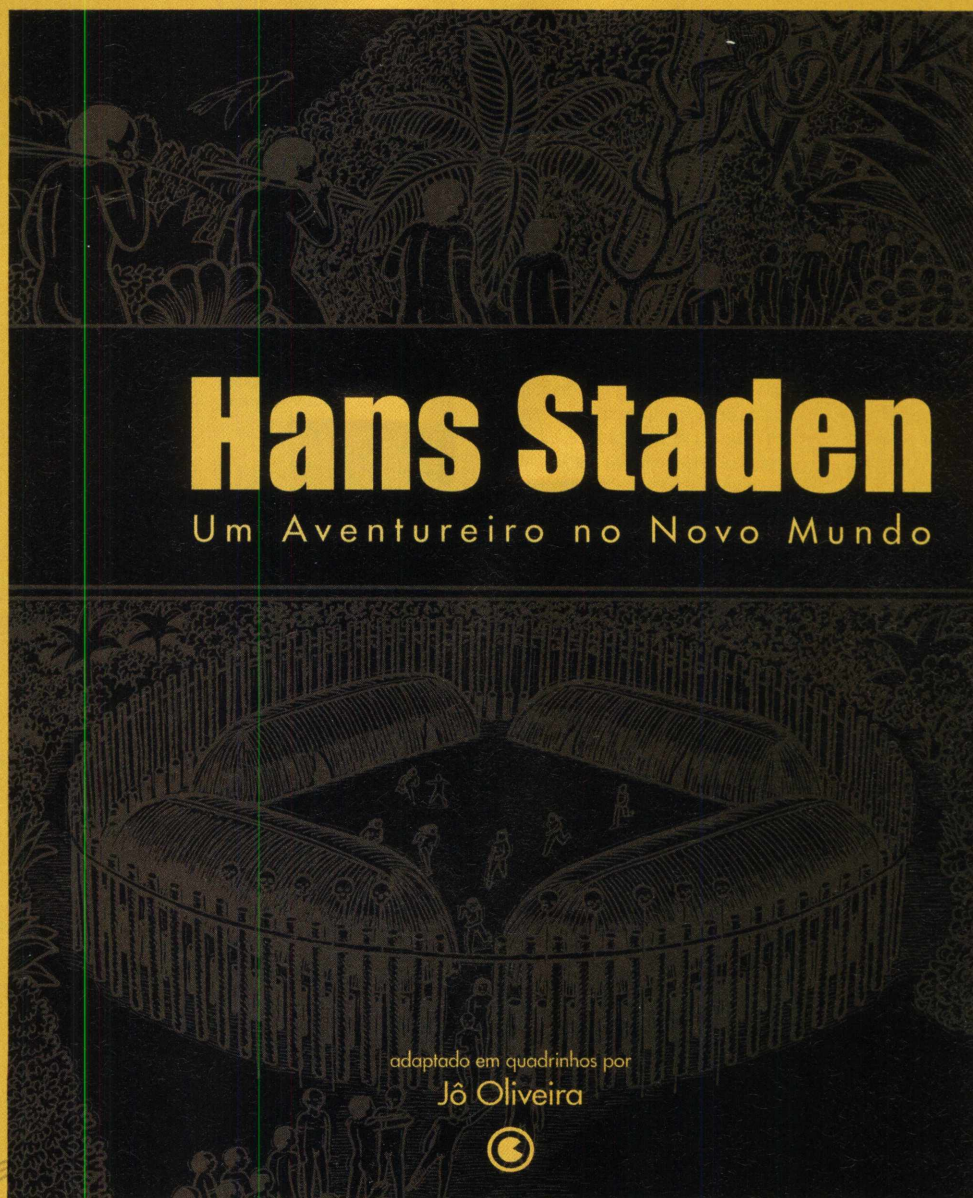
7.0

PRODUTORA: Capcom
 DESENVOLVIMENTO: Capcom
 JOGADORES: 1

www.capcom.com

A incrível história de um dos primeiros estrangeiros a pisar no Brasil

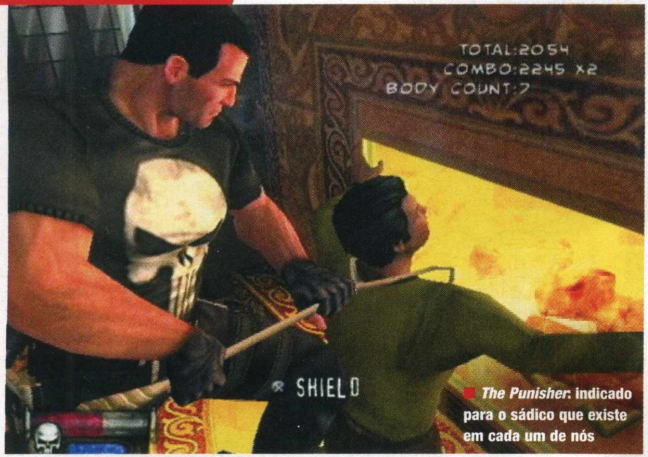
Agora em quadrinhos



adaptado em quadrinhos por
Jô Oliveira



JÁ NAS BANCAS E LIVRARIAS
WWW.CONRADEDITORA.COM.BR



The Punisher: indicado para o sádico que existe em cada um de nós

PS2/Xbox/PC

THE PUNISHER

Fazendo justiça com o joystick



O MELHOR: violência sem vergonha ou pudores
O PIOR: é tão violento que os pais vão chiar
TORTURAS FAVORITAS: a broca no olho e a cabeça na privada

FELIPE: *The Punisher* passa com perfeição a essência de um dos personagens mais violentos da Marvel. Além das seqüências de ação ininterrupta, o game traz um inovador sistema para interrogar ou eliminar inimigos, o que deixa a aventura mais interessante. Isso porque certos personagens revelam informações essenciais ou ajudam o herói em determinadas situações quando ameaçados de morte. A variedade de objetos e locais que podem ser usados como arma contra os bandidos é imensa, tornando impossível usar a mesma tática em fases diferentes. Problemas? Bem, se confundir o jogo com outro por causa de seu visual e movimentação é um problema, então há sim. Preste atenção quando estiver jogando e confira como ele é igualzinho a *Max Payne!*

TRIVELLA: Onde ficam a moral e os bons costumes? Bem longe de *The Punisher*, ainda bem! Este é um sério candidato àqueles jogos que os políticos adoram meter o pau. Que mal há em varrer a escória de Nova York de



mais de cem diferentes maneiras, utilizando inclusive requintes de crueldade? No videogame, nada! Espero que esses que falam mal dos games entendam que a empreitada de Frank Castle para vingar a morte de sua família tem uma jogabilidade precisa em meio ao tiroteio, além da novidade dos métodos de interrogação. A interação com o cenário e as possibilidades para eliminar pilantras são dignas de aplauso. É por isso que os gamers vão querer se divertir com o Justiceiro, e não para sair por aí metendo bala em todo mundo. Ouviu, politicagem?

PABLO: Sabia que *Punisher* seria um game polêmico desde que o conferi na E3, mas jogá-lo é uma história diferente. A violência nua e crua e a frieza das situações apresentadas choca até os mais acostumados a atirar em cabeças virtuais. Apesar de ser deplorável admitir, confesso que me diverti nas Special Interrogations, que permitem maneiras doentias de torturar os inimigos. A crueldade chega ao seu ápice quando Frank Castle entra no modo Slaughter e sai matando como um açougueiro experiente, enquanto os pobres bandidos imploram por suas vidas sem valor. Perturbador. Minha queixa fica para o comportamento irregular da câmera: ela não acompanha o personagem, deixando para mim a responsabilidade de regular o ângulo de visão. Fica difícil ter controle da situação em meio a tanta bala voando.

FELIPE	TRIVELLA	PABLO
8.5	8.5	7.5

PRODUTORA: THQ
 DESENVOLVIMENTO: Volition
 JOGADORES: 1
www.thq.com

PlayStation 2

NANOBREAKER

Castlevania no futuro



Nunca pensamos que veríamos uma menstruação rolando em um game

O MELHOR: um bom sistema de combos
O PIOR: enredo bobo, chefes repetitivos
PARA MAIS NANOTECNOLOGIA: confira os games *Metal Gear Solid*



GIL: Em uma ilha do governo, cientistas exploraram o potencial da nanotecnologia. Mas algo sai errado e surgem aberrações maquinárias chamadas orgamechs. O governo recorre ao ciborgue Jake, que deveria ter sido destruído (mas não foi). Com seu visual ninja prateado e cabelo espetado, ele se garante com uma espada que se transforma em chicote, com a qual executa diversos combos. E não poderia faltar um vilão à altura, o ciborgue Keith. A idéia até é bacana, mas o visual decepciona um pouco da mesma forma que alguns pontos do enredo. A variedade de combos é interessante, mas a obrigação de entrar no menu para selecionar a ordem de execução tira a dinâmica da ação. Os puzzles também seriam bacanas se a jogabilidade não falhasse em alguns momentos. Não fosse pelas cenas de animação e a trilha sonora, este game só seria recomendado por pura falta de opção.

FELIPE: Passei um fim de semana inteiro jogando *Nanobreaker* e ainda tenho dúvidas sobre quem realmente produziu o jogo. As cenas de abertura revelam que foi Koji Igarashi, mas eu não acredito, ainda mais por conhecer o trabalho do cara. Igarashi, ou simplesmente Iga, é o atual produtor da franquia *Castlevania*. Com a exceção de *Circle of the Moon*, do GBA, todas as demais versões da série desde *Symphony of the Night* foram concebidas por ele. E é exatamente pela qualidade desses games que me recuso a acreditar que ele tenha criado algo tão

ruim como *Nanobreaker*. A ação é medíocre, o visual não tem nada de espetacular e a história, pelo menos para mim, é decepcionante. Pela premissa do enredo (nanotecnologia), imaginei algo parecido com o filme *Viagem Insólita*, e não mais um jogo de ação do tipo "fatie tudo que aparecer na frente".

PABLO: Está na cara que *Nanobreaker* é cria do pai dos últimos games *Castlevania*. Aliás, se eu não tivesse visto o nome do game, pensaria que esta é uma versão futurista da tradicional caçada aos vampiros da família Belmont (a grande quantidade de sangue que jorra dos inimigos evidencia mais a semelhança). O enredo é baseado nos conceitos da nanotecnologia, tão em voga hoje em dia, mas isso não ajuda a dar um ar de novidade: a sensação constante é a de já ter jogado algo parecido há pelo menos três anos. Será que há necessidade de mais um game no qual é preciso detonar dezenas de inimigos a chicotadas, fase após fase? *Nanobreaker* é a prova de que só uma historinha inspirada não segura a onda: é preciso fazer diferente.



GIL	FELIPE	PABLO
4.5	5.0	5.0

PRODUTORA: Konami
 DESENVOLVIMENTO: Konami Tokyo
 JOGADORES: 1
www.konami.com

A REVISTA ESSENCIAL PARA O JOGADOR DE PC

EGM PC

#3

GAMES • HARDWARE
TECNOLOGIA

Monte seu PC

De R\$ 1500 a 10 mil:
Descubra qual computador cabe no seu orçamento

EGM PC

RAGNARÖK

O GAME PREFERIDO DE 120 MIL BRASILEIROS!

JOGOS ONLINE

CONHEÇA OS GAMES
QUE ESTÃO DOMINANDO
O MUNDO:

- WORLD OF WARCRAFT
- LINEAGE II
- EVERQUEST 2
- FINAL FANTASY XI
- E MAIS!



CONRAD
EDITORA

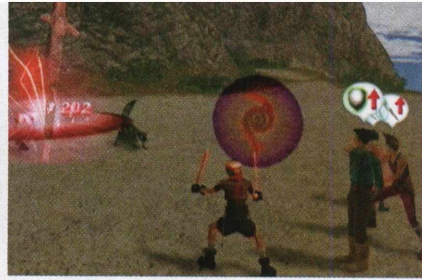
RTS EM 2005
AGE OF EMPIRES III
CIVILIZATION IV

TAIKODOM
TESTE EXCLUSIVO DA
GRANDE PROMESSA

O MELHOR DO MUNDO ONLINE. JÁ NAS BANCAS!



■ Nem as batalhas contra chefes escapam da monotonia



■ PlayStation 2

SUIKODEN IV

Bem-vindo à ilha da fantasia

RODRIGO: *Suikoden IV* apresenta uma grande história que exige muita paciência. Sim, esta virtude é necessária para apreciar este título da Konami. Você entra na pele de um soldado de uma ilha que está em guerra contra os piratas que circulam os mares do mundo. Logo de cara você enfrenta diversos tutoriais e conhece os personagens e suas motivações. Até aí, tudo bem.

O problema é que o jogador só consegue se sentir dentro da história depois de cinco horas ou mais.

A maior parte deste tempo é gasta em batalhas aleatórias, que de tão constantes chegam a irritar, principalmente quando se está dentro de um navio. É impossível navegar cinco segundos sem ser interrompido por uma batalha. Entre a saída de uma ilha e a chegada à outra, há penosos 20 minutos de confrontos incessantes e pouco desafiadores. E o pior: é preciso fazer várias viagens antes do fim da introdução do jogo. Se conseguir passar desta parte sem

perder a cabeça, conseguirá aproveitar a bela trama que gira em torno de uma runa misteriosa. São diversos finais e mais de 100 personagens que podem ser recrutados, fatores que aumentam a vida útil do game. Ser perseverante aqui vale a pena.

DANIEL: Os *Suikodens* de PS1 foram marcantes, mas a série perdeu um pouco do brilho ao chegar no PS2. As causas são o fluxo do jogo, que aparentemente foi reduzido pela metade na nova geração, a lenta progressão da história e o excesso de personagens jogáveis. O quarto game da franquia é mais uma prova disso tudo, mesmo com o abandono do sistema de combate em duplas e trazendo de volta o antigo, melhor e mais rápido. Aliás, velocidade nas batalhas é um fator essencial, já que os encontros aleatórios são constantes e irritam – ao contrário dos duelos entre navios, que são escassos e bem mais legais. Para quem é fã como eu, *Suikoden IV* ainda vale a conferida.



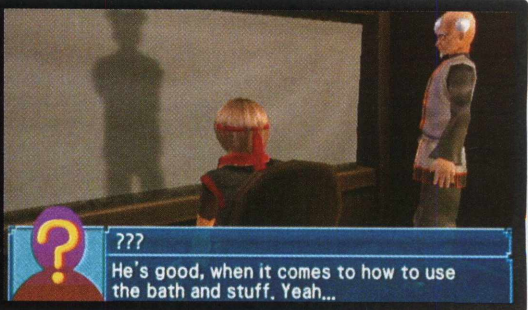
Se você passou batido pelos anteriores, nem vale a pena encostar a mão neste.

GILSOMAR: O episódio IV de *Suikoden* traz um enredo que se passa um século antes dos acontecimentos do primeiro game. Os indivíduos conhecidos como “108 Estrelas do Destino” se encontrarão para uma intensa batalha. O personagem principal é um aspirante a cavaleiro da nação de Gaiem e sua jornada começa quando piratas trazem uma das 27 True Runes, a qual acaba se hospedando em você. Além do enredo, que é contado de forma simples, mas envolvente, a parte gráfica foi inteiramente refinada e a trilha sonora mantém o nível da série. Por outro lado, o sistema de batalha foi alterado e faz a navegação pelo mapa em excessivas batalhas ser bastante irregular. Apesar dos altos e baixos, rende boas horas de diversão.



■ Não é à toa que ele está com sono...

Pagando os pecados
A novidade mais esquisita de *Suikoden IV* é a câmara de confissão, que só aparece na metade do game. Entre na sala para um membro de seu grupo entrar e confessar seus “pecados”, ou seja, de quem ele não gosta, o que ele pensa de você e qualquer coisa ruim que ele tenha feito ultimamente. Você só vê a sombra do pecador, mas é fácil imaginar sua identidade baseado no que ele diz. Melhor ainda, você pode perdô-lo ou puni-lo, jogando objetos em sua cabeça. É como dar uma de padre sem ter que praticar abstinência!

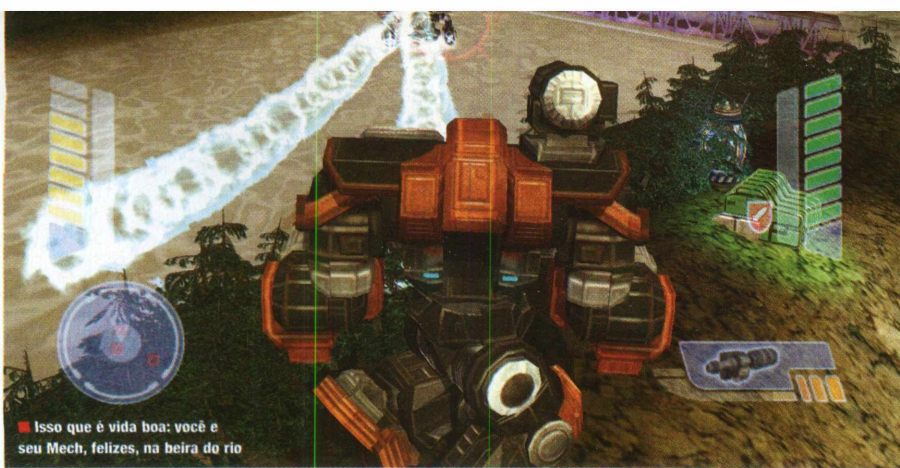


O MELHOR: é rápido e rasteiro
O PIOR: não tem muita personalidade
É BEM PIOR QUE: *Suikoden II* (PS1)

RODRIGO	DANIEL	GILSOMAR
7.5	7.0	7.5

PRODUTORA: Konami
DESENVOLVIDO POR: Konami Tokyo
JOGADORES: 1

www.konami.com



■ Isso que é vida boa: você e seu Mech, felizes, na beira do rio

■ Xbox

MECHASSAULT 2: LONE WOLF

Quando os robôs gigantes atacam. De novo



PELIZZARI: A premissa de *MA2* é simples: no comando de Mechs barulhentos e destruidores, destrua tudo o que vir pela frente em meio a belos efeitos sonoros e visuais belíssimos. Parece divertido, mas poderia ser muito melhor. O modo campanha é curto e repetitivo, e o tamanho dos mapas e a lentidão dos robôs causam certo tédio. Os pontos positivos ficam para os chefes e a boa jogabilidade nas diversas máquinas, cada uma com armas que variam de mísseis a lança-chamas. Se no modo sozinho o jogo é apenas aceitável, o multiplayer repleto de modos é fundamental para prender o jogador. O potencial do game só é mostrado aos assinantes da rede Xbox Live. Para os não beneficiados pelo serviço, o multiplayer offline não salva o game.

ERIC: Procurando por um bom jogo de tiro? Então fique longe de *MechAssault 2*, um bom exemplo de

jogo bem intencionado executado de forma medíocre. Se fosse produzido por uma softhouse mais competente (coisa que a Day 1 Studios não é), este poderia ser um *Battlefield 1942* para Xbox, e não o fiasco que é. Jogar com a Battlearmor é um inferno, pois não há controle de mira e seus tiros voam para todos os lados, menos para o alvo. É possível saltar contra uma parede para se agarrar a ela, mas só com reza brava para conseguir isso. O tanque e o avião são péssimos para controlar, e as missões em que aparecem são mais fáceis que atravessar rua de cidade do interior. É mais provável que você morra por trombar em algum prédio do que pela chuva de tiros dos oponentes. No final, as missões com Mechs, as únicas que prestam, acabam ficando em segundo plano. Nem é preciso dizer que os gráficos e o som, para o padrão Xbox, estão ridículos.

RODRIGO: *MechAssault 2* é recheado de belos gráficos e prima pela beleza de efeitos difíceis de se alcançar em um videogame (como fumaça, fogo e calor misturados). Além disso, traz um grau de dificuldade desafiador, diversos veículos detalhadíssimos para escolher e o melhor enredo de toda franquia. Há ainda um bem-vindo modo tutorial, uma mão na roda para quem nunca jogou um game de Mechs antes. Mas há poréns, como a formação de cenários aparente e o excesso de efeitos de névoa para tentar encobri-los. Em certos momentos, é possível até ver um prédio "brotar" em cima do seu Mech, como se fosse uma flor crescendo em um deserto. Isso não chega a atrapalhar, mas incomoda. O ritmo também é irregular, o que pode cansar os jogadores que preferem ação ininterrupta. Meu conceito sobre games com robôs gigantes subiu após *MA2*, mas não muito.

O MELHOR: destruir tudo sem critério

O PIOR: o modo single player é muito curto e previsível

QUEREMOS: um multiplayer offline divertido

PELIZZARI

7.5

ERIC

3.0

RODRIGO

7.0

PRODUTORA: Microsoft
DESENVOLVIDO POR: Day 1
JOGADORES: 1-2 (2-12 online)

www.xbox.com



INICIAL GAMES

SUA DIVERSÃO COMEÇA AQUI!

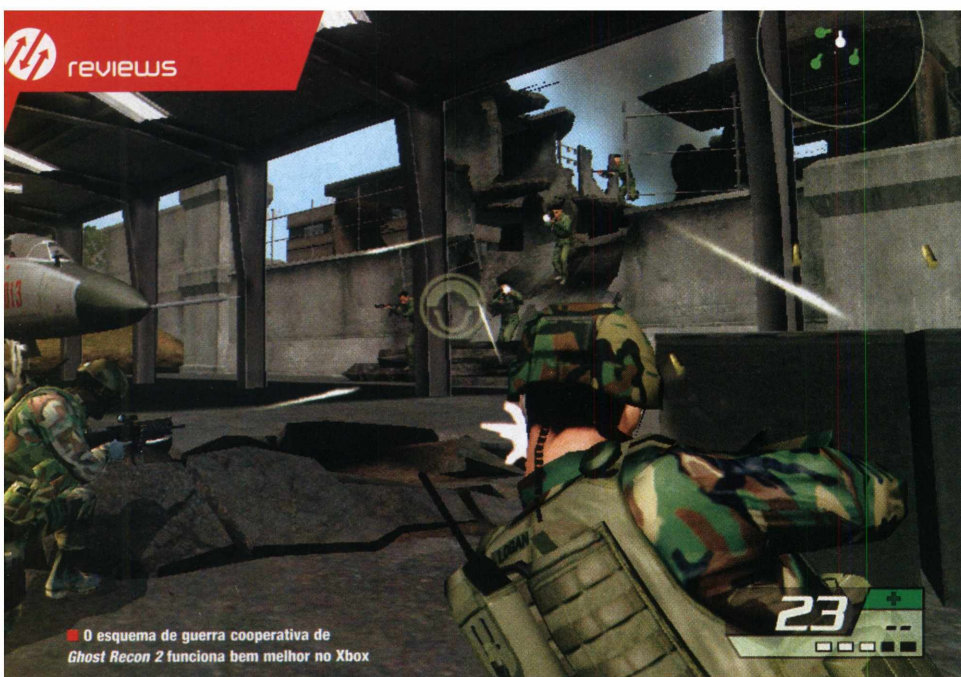


SHOPPING SOLAR CENTER

AV. CAMPOS SALES, 600 - LOJA - 22

(19) 3236-0179/32345389

www.inicialgames.com.br



■ O esquema de guerra cooperativa de Ghost Recon 2 funciona bem melhor no Xbox



■ "Arrume todo esse estrago antes de sua mãe chegar, senão, nada de videogame essa semana!"

■ Xbox

GHOST RECON 2

Só o nome é parecido

ONLINE

TRIVELLA: Quando joguei *Ghost Recon 2* para PS2 (leia o review na edição 36), xinguei Tom Clancy até não poder mais, apesar do cara não ter culpa nenhuma no cartório. E quando peguei *GR2* para Xbox, imaginei que precisaria de mais um pouco de sabão para minha boca suja. Que nada! Os jogos, apesar de terem mesmo nome, são completamente diferentes um do outro: história, ambientação, missões, controles... está tudo mudado! O que não funciona de jeito nenhum no PS2 é muito bem executado no Xbox. Aliás, o que mais funciona neste game é a mira dos inimigos. Tá louco! Qualquer vacilo de meio segundo, você já vai pro saco. Mas, diferentemente de seu primo de terceiro grau do console da Sony, é só adotar uma estratégia diferente que você pode se dar bem. Seus comandados estão sempre prontos para qualquer ordem e trabalham muito bem em equipe. O nível de dificuldade é alto, mas as missões são bem balanceadas e não há monotonia. *GR2* oferece liberdade de ação (visão em primeira ou terceira pessoa), mas também tem restrições (não há mira invertida).

RODRIGO: Depois de encarar *Ghost Recon 2* para PS2 no mês passado, não queria nem me arriscar com esse game novamente. Mas me garantiram que a versão para Xbox é muito superior, e ainda bem que estavam certos. Até parece que Clancy ficou de olho somente no Xbox, pois o jogo é praticamente outro. Aqui, os soldados aliados ajudam de verdade. Eles seguem suas ordens e ficam de frente para onde os inimigos estão. As missões são longas e desafiadoras, e dar um passo sem cautela significa ser alvejado na certa. A ação é frenética e mantém o ritmo por toda a aventura, só que segue o esquema "siga-em-frente-e-acabe-com-os-caras". Por conta disso, volto a reclamar: cadê a estratégia típica do game original? Porém, a mudança foi para melhor. Há alguns defeitos, como lentidões e problemas na inteligência artificial dos soldados inimigos, que teimam em mirar somente em você. Se os aliados não ajudassem, seria impossível terminar uma missão sem ser ferido várias vezes. Porém, estes defeitos não causaram um grande estrago como no console concorrente.

Em resumo: felizes são aqueles que possuem um Xbox: *Ghost Recon 2* de verdade, só para eles.

DANIEL: Pense em um jogo de tiro com inteligência artificial burra, missões irritantes e computador "cheater" que atira através de paredes. Agora coloque tudo isso em uma engine fraquíssima, misturada a uma história meia-boca que se desenvolve a passos de lesma em coma. Pronto, você tem uma "pérola" como *Ghost Recon 2*. Ele não consegue ser o pior de todos do gênero – apesar de fazer um esforço honorável para ganhar o título – porque passa a impressão de que poderia ser melhor se não tivesse sido produzido com tanta pressa. Dá até para notar algumas coisas agradáveis, como o som ambiente, o design dos mapas que ajudam a esclarecer eventuais dúvidas, assim como os controles, que funcionam muito bem no joystick do Xbox. O modo online não é grande coisa, mas sem dúvida alguma é o destaque. Para falar um elogio (que não vale nada), aí vai: é melhor que a sofrível versão do PlayStation 2.



Recons demais

Você não está enganado. Realmente você leu um review de *Ghost Recon 2* na edição passada – mais especificamente sobre a versão para PlayStation 2. Mas apesar do nome idêntico, os games para cada console são diferentes e criados por produtoras distintas. Só como exemplo, a história da versão para Xbox (a qual analisamos nesta página) se passa quatro anos depois dos enredos mostrados nas versões para PS2 e GameCube. Há outro detalhe que pode ser verificado claramente nas notas dadas pelos analistas da EGM Brasil: quando o assunto é qualidade, a versão para Xbox está bastante à frente do game para PS2.



O MELHOR: boa mistura de ação e trabalho em equipe
O PIOR: não há nada de muito bacana para se comentar
EXCETO, TALVEZ: a possibilidade de enxergar longe com a câmera da arma

TRIVELLA	RODRIGO	DANIEL
8.0	7.0	4.5

PRODUTORA: Ubisoft
DESENVOLVIDO POR: Red Storm
JOGADORES: 1-4 (2-16 online, 2-8 com link)
www.ghostrecon-2.com



■ Estamos esperando a chegada de bichos de pelúcia de *Stranger's Wrath* nas lojas de brinquedos



■ Xbox

ODDWorld STRANGER'S WRATH



Festa estranha, gente esquisita

DANIEL: Se você ainda não conhece algum outro planeta, *Stranger's Wrath* é a sua melhor chance. O jogo é impressionante em muitos quesitos técnicos, mas o grande destaque fica para o incrível mundo alienígena e cheio de criaturas fantásticas. Tudo parece ser de

verdade e ter pensamento próprio: as munições são vivas e falantes e os habitantes agem de forma muito natural, o que dá mais credibilidade ao universo. O melhor é que é possível interagir com o ambiente a sua volta, já que os personagens reagem às suas atitudes. Destaque para as mudanças de visão, grande novidade que dá um tapa na monotonia – experimente enfrentar alguns chefes para entender o que eu digo. Não adianta parar logo na primeira hora e achar que já viu o bastante, porque o enredo, muito bem contado, ajuda a transformar uma jogatina comum em uma experiência única. Os únicos poréns de *Stranger's Wrath*: é curto, apresenta partes tediosas, não traz extras e nem sequer pensa

em uma conexão online, o que deixa na mão os donos de Xbox, acostumados a mordomias.

FAURE: Em uma época de tantas reclamações sobre a falta de novas idéias da indústria, mais uma vez o estúdio Oddworld Inhabitants consegue a luz no fim do túnel da inovação. Neste clima de faroeste que alterna entre primeira e terceira pessoa, seu objetivo é encarnar o caça-recompensas quadrúpede Stranger e livrar Oddworld de criminosos, sendo devidamente pago por seus serviços. E a normalidade pára por aí. Quando em primeira pessoa, sua arma é uma besta carregada de animais muito particulares. Você se lembra dos Fuzzies, de *Munch's Odyssey*? Eles estão de volta com sua cara fofa e dentes afiados, mas desta vez é possível jogá-los nos inimigos e montar armadilhas com eles. O fator stealth é imprescindível e traz estratégia a uma série cujo estilo beirava o arcade. Assim como todo *Oddworld*, o visual é deslumbrante, os cenários são bem distribuídos e a jogabilidade é balanceada. Não espere chefes fáceis: eles mostram a que vieram desde o primeiro e exigem paciência e a escolha certa dos bichinhos-armas. Sentí falta de Save Points mais constantes e a câmera mais atrapalha

que ajuda. As idas e vindas à cidade central também poderiam ser evitadas com uma história mais linear, mas isso não atrapalha a diversão desta estranha, mas agradável surpresa.

BARBAO: Bichinhos fofos? Monstrinhos legais? Nada disso! Na nova versão de *Oddworld*, toda a raiva de Stranger vai direcionada contra diversos foras-da-lei que precisam ser recapturados. Há mudanças na série: *Oddworld* deixou de ser um game de ação-puzzle para virar um shooter em primeira pessoa. Uma novidade é a possibilidade de alternar entre as duas visões. Cada uma tem uma função: lutar/atirar e viajar. *Stranger's Wrath* também mantém toda a qualidade de gráficos e de personagens, com uma IA mais aperfeiçoada. Todos os NPCs reagem conforme o seu comportamento. Se você for amigável, eles poderão dar muitas dicas. Outro ponto alto é a munição para sua arma: monstrinhos vivos que causam danos variados nos seus inimigos.

Procurado morto ou vivo

É claro que você pode seguir pela rota mais simples e matar tudo o que aparece pela frente. Mas se você quiser desafio de verdade em *Stranger's Wrath*, faça o seguinte: capture os inimigos vivos para juntar bem mais grana que o normal. Alguns chefes de fase requerem um esquema todo especial de captura, inclusive munições diferentes e certos níveis de adrenalina. Experimentar essas habilidades não é apenas permitido no game, mas extremamente recomendado.

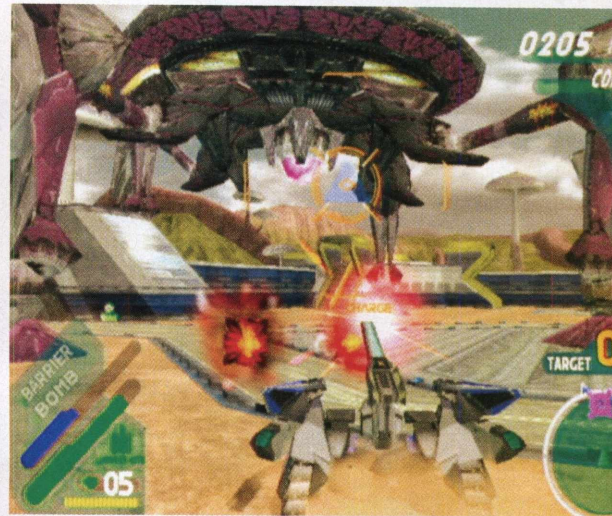


O MELHOR: visual único e extremamente criativo
O PIOR: muitos inimigos parecidos entre si
DUBLAGEM DOS PERSONAGENS: é muito boa, mas faltou variedade

DANIEL	FAURE	BARBAO
9.0	8.5	8.5

PRODUTORA: EA Games
 DESENVOLVIDO POR: Oddworld Inhabitants
 JOGADORES: 1

www.oddworld.com



■ Seja voando com a Airwing ou se arrastando com a Landmaster, a verdade é só uma: o pentelho do Slippy Toad continuará sendo um pentelho

■ GameCube

STAR FOX: ASSAULT

Guerra dos peludos

ERIC: O *Star Fox* original foi o primeiro jogo poligonal para os consoles e se tornou uma das melhores lembranças da era 16-bit. *Star Fox 2* nunca saiu, e *SF64* era divertido, mas faltou um sistema de jogo mais refinado. *Star Fox: Dinosaur Planet* jamais deveria ter recebido esse nome. Já *SF Assault* é eclético demais para permitir que você se divirta por completo. Ele é praticamente uma versão Nintendo de *Battlefield 1942*, na qual você pode entrar em veículos diversos para realizar seus objetivos. Você pode começar a pé, subir na Airwing e jogá-la contra um inimigo poderoso enquanto salta para dentro do Landmaster. Divertido, de fato. O ponto é que o jogo foi criado pela equipe de *Ace Combat 5*, por isso, as missões de voo são muito melhores que as "mistas". As outras, além de entediadas, trazem defeitos frustrantes. Além disso, os gráficos são medianos, os efeitos, medíocres e as músicas, pobres. E é muito curto também. Em duas horas, cheguei à

última missão. A dublagem, por outro lado, é ótima e mostra bem a personalidade de cada membro do Team Fox.

RONNY: Fox McCloud teve glórias combatendo no espaço no Super NES e no N64, mas quando saiu a pé no Cube, não se sentiu à vontade. Agora, ele volta a dar rasantes, mas também terá que caminhar. A ação dentro da nave proporciona os melhores momentos. A jogabilidade, que não é tão simples (mas excelente para desafios aéreos), faz par perfeito com o visual dos cenários espaciais. Para ganhar medalhas, o jogador deverá atingir um número mínimo de inimigos e ajudar os companheiros a chegarem vivos. Fora da nave tudo muda, já que há a boa possibilidade de pular em um veículo, atropelar os inimigos menores e mandar bala nos grandes. A combinação de naves, ação e aventura resultou em um game muito agradável. E não perca o multiplayer, dos mais divertidos.

GABRIEL: Quando o primeiro *Star Fox* mostrou que o Super NES podia fazer jogos totalmente em 3D, os jogadores ficaram encantados. O game ganhou então uma continuação no N64 que adicionou um sistema de dificuldade dinâmico ainda sem paralelos. Mas quando a Namco levou a série ao Cube, o resultado foi falho. *Assault* tenta surpreender jogadores, colocando-os no meio de grandes conflitos: há a opção de controlar naves, tanques ou andar. Ao receber uma missão a pé, uma guerra aérea acontece à sua volta. Isso obriga o jogador a parar o que está fazendo, salvar o dia e voltar para sua missão. É interessante, mas a quebra de ritmo atrapalha. Não apenas as fases a pé são frustrantes, mas o tanque é duro de controlar e as fases de nave são poucas, lentas e com visibilidade ruim. O multiplayer ajuda, mas com divisão de tela, a experiência fica mais insuportável. *Assault* vale algumas horas de diversão, mas é melhor alugado do que comprado.

Quem não gosta de presente?

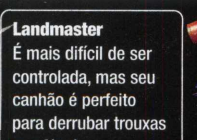
Falta do que fazer na sua vida? Tente destravar os bônus secretos de *Star Fox: Assault*. Valorizando a clássica tradição da Nintendo, há várias opções destraváveis para liberar, como mapas novos no multiplayer, personagens e até games antigos da Namco, como o inesquecível *Xevious*. Para encontrar esses presentes, bata recordes de pontos em todas as dificuldades e procure pelas bandeiras marcadas com a palavra "Special" escondidas.

Guia ilustrado do arsenal de Star Fox

Estes são alguns dos armamentos pesados que podem ser usados no multiplayer bacana de *Assault*.



Airwing
Ela voa, mas seus disparos são muito fracos.



Landmaster
É mais difícil de ser controlada, mas seu canhão é perfeito para derrubar trouxas nas Airwings.



Lança-mísseis
Acredite: qualquer coisa mais fraca que isso quando estiver a pé é suicídio.

Rifle sniper

Poderoso, apesar de não parecer. Pode derrubar um Landmaster em dois tiros.



O MELHOR: lindas cenas de tiroteio espacial
O PIOR: entedia rapidamente
COM A VOLTA DE: Slippy, o sapo irritante

ERIC	RONNY	GABRIEL
6.5	8.0	6.0

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

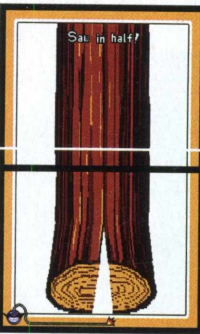
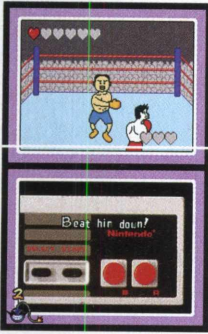
www.nintendo.com



DS

WARIOWARE: TOUCHED!

Um toque de classe



O MELHOR: é diversão descomplicada para toda hora
O PIOR: cadê o multiplayer sem fio?
SE JOGAR EM PÚBLICO: estranhos lhe darão esmola na rua

PELIZZARI: À primeira vista, juntar 180 minigames de poucos segundos estrelados por personagens esquisitos parece ser algo bem sem graça. Incrivelmente, tudo se encaixa e vicia em *Touched!*. Nada de comandos convencionais por aqui: tudo é realizado desenhando, arrastando, riscando e apontando na tela de toque, ou ainda assoprando no microfone. Os controles funcionam perfeitamente. Nunca foi tão natural estourar balões ou assoprar uma xícara de café. A decepção fica por conta da ausência de alguns modos que existiam em outras versões e de um multiplayer decente. Afinal, minigames para duas pessoas dividindo um mesmo DS é um desperdício do potencial que a Nintendo tinha em mãos.

RONNY: Microgames: um sinal dos novos tempos gamísticos. Tocar, esfregar e soprar são os novos verbos que passam a ser usados nos reviews de jogos. O DS é mesmo o console dos games-relâmpago. Me encantei com os joguinhos extras de *Mario 64 DS*, fiquei pasmo ao ver a criatividade de *Feel the*

Magic e agora não largo *Touched!* por nada. É como ir pela primeira vez à um parque de diversões e ter uma experiência a cada minuto – a cada segundo, no caso de *WWT*. É tudo muito simples e rápido, e talvez por isso seja irresistível. As provas têm visual diversificado e até tosco em alguns momentos, mas isso faz parte do show.

TRIVELLA: Só uma pergunta: cadê o multiplayer wireless para eu soprar um percevejo pro DS do Marimbondo? Fora isso, sou só amores por *Touched!*. Quando jogo perto dos outros, dão risada de mim. Quando jogo sozinho, dou risada de mim mesmo. Não me lembro de outra vez que isso tenha acontecido. Logo na apresentação, o jogador já começa a usar a stylus e ver que a loucura será grande. Os minigames usam as duas telas de maneiras geniais e o microfone impressiona com a precisão com que capta suas sopradas. É tão viciante que você vai achar que 180 microgames não são suficientes. É divertido, mas pode acabar antes do que você imagina.

PELIZZARI	RONNY	TRIVELLA
8.5	8.5	9.0

PRODUTORA: Nintendo
 DESENVOLVIDO POR: Nintendo
 JOGADORES: 1-2 (com um DS)

www.nintendo.com

• Video Games / Jogos
 • Acessórios
 • Parcelamos em até 20 x
 • Assistência Técnica Especializada



Disk Games

Desde 1992

É Pura Diversão !

19) 3242-0541

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

Visite Nosso Site: www.diskgames.com.br

© Playboy 2005

PLAYBOY: THE MANSION

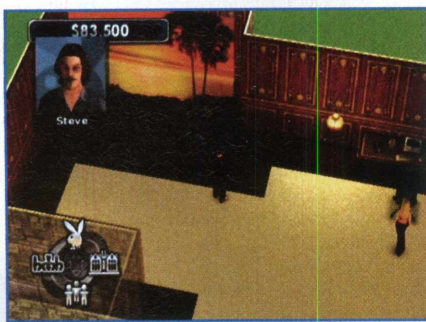
Tudo para se dar bem no
jogo mais safado do ano

Por Daniel Nieuwenhuizen

V

ocê já quis morar em uma mansão? Ficar só com gostosonas? Ser podre de rico? Curtir a vida e dar festas todos os dias? Ver mulher pelada no trabalho? Chegou a sua hora de fazer tudo isso em *Playboy: The Mansion*, mais um game da categoria "só para adultos" que chega ao PS2, Xbox e PC. A estratégia a seguir dá os toques para você se dar bem em todas as missões da boa vida de um magnata das revistas masculinas. Pena que as dicas só sirvam no game...

MISSÃO 1



- Para começar, fale com Julie e siga as instruções para conhecer os menus. Depois, converse com Victoria para aprender mais sobre diálogos e bem-estar dos personagens. Quando Dick aparecer para dar conselhos, vá para o segundo andar e compre uma *Staff Desk*.
- Agora, entre no menu *Staff* e selecione seus novos empregados. A quantidade de estrelas indica a fama deles, enquanto o quadrado lateral informa suas características, preferências e proficiências. Contrate um fotógrafo e um jornalista para completar sua equipe. Para conseguir matérias melhores, mantenha um bom relacionamento com seus funcionários e apresente-os às pessoas que são os objetos das matérias.
- Converse bastante com Julie e quando estiver com um relacionamento bom, chame a garota para fazer o pôster (*Centerfold*). Escolha o local e posicione a gata. Na hora de bater as fotos, escolha as roupas e espere a mina fazer uma pose bem sexy. Depois de tirar a foto "definitiva", feche o menu.
- Quando Jak Hammer chegar à casa, converse com ele com o intuito de manter uma amizade. Quando conseguir atingir o nível máximo neste quesito, mais um objetivo estará completado.
- Para terminar, basta publicar a revista. Nesta primeira missão, você já começou com todo o conteúdo, portanto só teve que trabalhar no pôster central. Entre no menu da revista e selecione suas matérias. Defina o preço e a quantidade de publicidade que deseja e, depois de ver a capa final, escolha a opção para imprimi-la. Daí, é só esperar os resultados.

MISSÃO 2

- Quando estiver pronto, escolha a opção para fazer uma festa (*Party*) e depois selecione o horário e o tipo de roupa que os convidados devem usar. Você também pode optar por escolher os convidados ou deixar sua agente fazer isso. Independente da opção, lembre-se de incluir sua equipe e pessoas famosas e inteligentes além de alguma mulher para uma possível capa. Não esqueça de chamar uma playmate também ou ficará sem um pôster. Durante a comemoração, tente conversar com todos os convidados até conseguir uma entrevista (*interview*), um artigo (*essay*) e a capa (*cover*) com alguma sarada. Seja rápido ou você precisará dar outra festa, conseqüentemente gastando mais dinheiro.
- Já com a entrevista, o artigo e a foto de capa na mão, utilize sua equipe para terminar a revista. Peça uma matéria (*article*) para seu jornalista, uma reportagem para seu fotógrafo e, por último, tire fotos da playmate que foi contratada. Reúna todo o material novamente e mande mais uma *Playboy* para as bancas.
- Se a opção para festa na piscina aparecer, não pense duas vezes: vá até ela e, no menu de festas,

escolha a segunda opção. Aproveite os famosos da festa para conseguir mais artigos e entrevistas para sua próxima edição. Acostume a pensar sempre no futuro, já que, em missões mais avançadas, as revistas não se tornam obrigações, mas são necessárias para manter fluxo de caixa e – lógico – seu sustento.

MISSÃO 3

- Para começar a missão, você precisa ter convidado dois amigos para seu "Inner Circle". Se ainda não tiver, faça uma festa e invista no quesito amizade até a opção aparecer.
- Agora você tem que completar o time de... humm... funcionários: contrate mais uma playmate e uma coelhinha.
- Escolha uma garota e jogue o xaveco. Escolha a opção *Make Out* para cumprir outro objetivo. Escolha mais duas e gaste a lábia até conseguir transformá-las em namoradas (*Make Girlfriends*).
- Sabe seu círculo de amigos? É hora de convocá-los para contribuir com a revista. Peça matérias, entrevistas e, se houver alguma mulher disponível, uma capa.
- Escolha alguém interessante entre suas amizades e invista nos negócios. Insista até a opção *Strike a Deal* aparecer.
- Para finalizar, colete todas as informações necessárias para terminar uma revista e imprima para passar de missão. Se necessário, faça uma festa para conseguir os itens que faltaram.

MISSÃO 4



- No começo da missão, você já conta com um artigo escrito pelo seu próprio personagem – separe-o para a próxima edição. Pouco tempo depois do início, seus empregados começam a brigar. Converse com eles até alguém contar o que aconteceu.
- Para consertar a situação, verifique no menu de missões o nome dos brigalhões e apresente um ao outro. (Use o comando *Follow Me* com o primeiro, leve-o até o segundo, escolha *Make Introduction* e o assunto.) Enquanto conversarem, escolha um deles e opte por *Work Out*. Se quiser acelerar, mande embora um dos que discutiram.
- Com as namoradas, a coisa é mais complicada. Faça uma festa e convide Blaze Starr, sua equipe e alguma garota esportista. Para começar, apresente uma namorada à outra e faça as duas ficarem amigas novamente. Em seguida, repita o processo para as duas se acertarem com Starr. Quando tudo estiver certo, fale com Blaze e convide-o para seu círculo de amigos. Não esqueça de investir no seu alvo para a próxima capa.
- Quando Jose e Rob, as estrelas do esporte, chegarem, converse com ambos, fique amigo deles e consiga um artigo de um e uma entrevista de outro.

- Termine o material que faltar e publique uma revista com a entrevista, o artigo de Hugh e todo o resto (privilegiando o material esportivo). Guarde o artigo de um dos esportistas para uma edição futura.
- Se tiver que consertar uma amizade, chame para a mansão, o amigo com quem está brigado e converse bastante com ele. Simples.
- Para terminar, você vai ter que conversar com Hillary. Chame-a para uma festa e troque a maior idéia, até convidá-la a ser sua amiga.

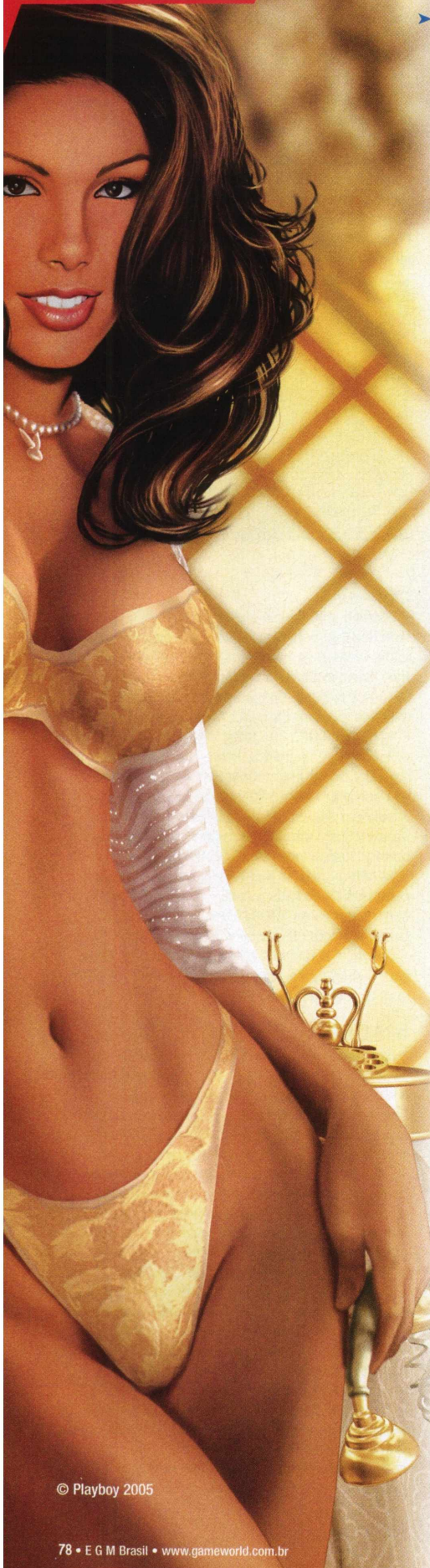


MISSÃO 5

- Comece indo para a piscina, equipe bem o local com itens de entretenimento e depois convoque a festa. Lembre de trazer sua equipe, além de Johnny Hart, Karmyn Chase e outras pessoas que considere interessantes. Converse com a mulher até fazer amizade e pegue uma foto para a capa.
- Agora você terá que fazer uma segunda festa e convidar Robbie Light. Comece a conversar com ele e o sujeito fará uma proposta: uma festa na mansão em troca de Ken Willard, que forneceria um ensaio e o seu direito de publicar as fotos de Karmyn. Faça uma ótima festa na mansão e tente manter contato com Lisa Theobald.
- Já com o contato de Ken Willard, faça uma terceira festa e convide o cara. Deixe o sujeito brincar com as mulheres e ficar à vontade, para depois conversar com ele até conseguir um artigo.
- Complete o resto do material e imprima a revista com a capa da Karmyn e o artigo de Ken. Mais uma área da mansão se abrirá!

MISSÃO 6

- Essa missão não é das mais complicadas se você tiver a capacidade de dar uma festa muito boa. Cumpra os seguintes requisitos: convide Builder Paris, Lily Knocker, Markus Jacobski, uma boa playmate (pode ser uma playmate boa), um repórter, um jornalista e mais algumas garotas.
- Comece conversando com Markus e invista no lado profissional até conseguir que ele assine um contrato. Depois, apresente o rapaz para alguma moça e invista no relacionamento amoroso deles até completar o segundo objetivo.
- Converse com Builder Paris até conseguir um contrato, repita o processo com Lily Knocker. Reúna os dois, apresente um ao outro e estimule uma relação amorosa para terminar a segunda série de objetivos. Antes de a festa acabar, engatilhe a próxima edição com mais entrevistas, artigos e ensaios.
- Cumprindo os objetivos da primeira festa, inicie uma segunda e convide Robert Aganasio e mais pessoas que possam ser úteis para sua publicação. Converse com seu convidado especial até convidá-lo para seu rol de amizades. Depois, pague a fiança proposta e libere Steven Ratchet. ➤



- Mais uma festinha obrigatória: não esqueça de convidar Steven Ratchett! Para se dar bem na party, tente agradar a todos os hóspedes e dê ouvidos aos conselhos de seus ajudantes. Apresente Tika Chia para outros homens, Rapsody Rod para Zupa True e este último para Dame Sanford. Mantenha Duke Sanford longe das mulheres e fique de olho na bebedeira da esposa dele. Apesar de não ser necessário cumprir todos os fatores apresentados, são estes detalhes que colaboram para o sucesso da festa. Dependendo dos resultados, os gastos finais são diferentes.
- Hora de mais contatos políticos. Chame Arriana, Beatrice, Frank e Pierre para uma festa. Faça com que eles se divirtam, pegue seus contatos e, se possível, algum material antes que todos dêem área. Com uma festa de arromba, sua missão acaba.

MISSÃO 7



- Para começar, compre outra mesa para o segundo andar e contrate funcionários até ficar com dois jornalistas, dois fotógrafos e três playmates. Para terminar, chame alguma amiga e use o xaveco até conseguir o namoro.
- Mais cedo ou mais tarde, as suas namoradas ficarão tristes. Faça a festa na piscina, chame as três garotas e, também, o Tom Arnold. Jogue converse fora até que ele entre para seu círculo de amizades e apresente as meninas para ele, deixando que cada uma desenvolva um tipo de relação com ele. Se todas estiverem contentes no fim da festa, o objetivo é completado.
- Chame Tom Arnold para a mansão e mais blá blá blá. Quando estiver com a relação muito boa, vá em frente e consiga um contrato.
- Quando perceber que sua equipe está desanimada, faça uma festa e chame todo mundo. Não esqueça de incluir Dita na lista. Faça amizade com a moça e apresente-a a seus funcionários. Quando ficarem animados novamente, lembre-os de quem é o chefe e termine a festança.
- Para conseguir animar as playmates, faça uma festa na ClubHouse chame o DJ Excess. Ele também deve ser incluso no seu círculo e apresentado às três playmates. Quando as gurias ficarem felizes, termine.
- Vá até a gruta que fica perto da piscina e faça uma festa com as maiores celebridades e com suas playmates. Faça todos interagirem e se divertirem para cumprir mais um objetivo.
- Para se sair bem, consiga contratos com cinco Playmates que não sejam suas namoradas e, no fim, publique duas revistas com qualidade de três coelhinhos ou mais. Se você conseguiu uma capa com a Dita e entrevistas e ensaios com famosos bem cotados, não será problema completar esse último objetivo. Não se esqueça de que sua equipe precisa estar feliz para produzir melhor!

MISSÃO 8

- Convide Penny Starks ou Sandra Bellore para uma festa e faça uma delas cair de amores por você.
- Invista em sua nova namorada, incentivando-a a usar

a cama elástica (trampoline), os halteres (weight bench) ou outros acessórios esportivos. Para aumentar o charme da mulher, deixe ela se olhar bastante no espelho. Quando ela estiver no ponto, publique uma Playboy com a beldade na capa.

- Convide Duffy Wolff para uma festa e vire amigo dele, convidando-o para o Inner Circle. Depois de completar o objetivo, tente conseguir uma entrevista ou um artigo sobre filmes com ele.
- Outra festa. Chame Carmen Electra e faça de tudo para tê-la no seu Inner Circle. Invista no lado profissional e firme um contrato com ela. Não esqueça de bater fotos para a capa da revista!
- Convide Scotty Powers e sua namorada que foi a capa da primeira edição desta missão. Faça amizade com ele e desenvolva uma relação profissional. Apresente-o a sua namorada e estimule uma amizade entre eles. Quando ela conquistar o coração do rapaz, mais um objetivo estará ultrapassado.
- Dê uma nova festa especial, desta vez com Wendy Bigmoney e Ciro Barrow. Atraia os dois para sua lista de amigos, leve-os para o bar e empurre cachaça neles até ficarem bêbados. Depois, apresente um ao outro e estimule uma relação amorosa.
- Em mais uma festa especial, convide Wendy, Scotty, sua nova namorada e as celebridades com quatro estrelas de fama. Não esqueça de um jornalista e um fotógrafo para trabalhar na festa. Mantenha Wendy feliz e a festa bombada por algum tempo até o anúncio do lançamento da Playboy TV ser feito. Missão 8 completa!



MISSÃO 9

- Para começar bem, dê uma festa incluindo sua equipe, Scotty Powers e Ki Kji. Faça amizade com ela e estimule uma relação amorosa com Scotty. Depois, deixe a garota fazer amizade com o fotógrafo e garanta a capa da próxima edição.
- Invista em uma equipe direcionada à música para o próximo número de Playboy. Publique a revista com sua nova capa para ter lucro.
- Caso não consiga uma edição muito boa em matérias musicais, você terá que fazer uma festa para apresentar Ki a Star Frog e investir em uma relação profissional entre os dois.
- Faça a sua festa especial com Chuck Buxton, Ki Kji, Kimberly Priest, Mama Fuller, Melissa Houston, Millard West, Scotty Powers, Svelta Coulette, e Trippy Dee.
- Comece investindo na amizade com Melissa até trazê-la ao Inner Circle para cumprir mais um objetivo.
- Invista no lado profissional com Kimberly até conseguir um contrato.
- Com Millard, faça amizade, coloque-o em sua lista e invista no lado profissional. Antes de dizer até logo, convença-o a assinar um contrato.
- Invista em Svelta e Trippy para trazê-las a seu grupo de amizades e consiga contratos com elas.
- Termine a festa, convide as duas últimas garotas que você fez amizade para a mansão e faça uma entrevista, um ensaio ou uma capa com cada uma delas.

Termine a revista e publique o material das duas.

- Mais uma festa especial com as seguintes celebridades: Buster Cherry, Candi Pop, Cocoa Dew, Guy Cox, Honey Lipps, Kimberly Priest, Princess Chlamydia, Rock Throb e Vibra Bottoms. Faça amizade com algumas dessas pessoas, consiga material e deixe a festa rolar. Quando conseguir bons contatos, mande todo mundo para casa.
- Tenha no máximo três playmates e inicie mais uma festa, dessa vez para conhecer as vencedoras de um concurso. Depois de conversar bastante com elas e terminar a festa, escolha a vencedora e tire fotos da delícia. Publique esse material e termine a missão.

MISSÃO 10



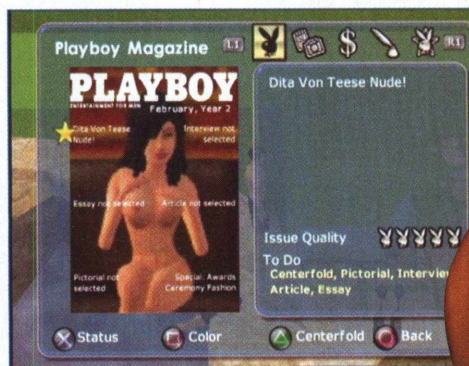
- Para começar, faça uma festa e convide um comediante quatro estrelas, Isha Ravaman, alguns músicos, Moses Ramone, Feather Boas, Raze Hammerhorn, Ted Harneau e Les Frates, sem esquecer de uma Playmate.
- Fale com Isha até conseguir um contrato e estimule uma relação amorosa entre ele e uma playmate.
- Faça contato com o comediante e depois com Lester, Raze e Ted.
- Quebre o gelo com Moses e, se possível, convide-o para seu Inner Circle.
- Hora de montar a segunda festa, convide Moses Ramone, James Bookbinder e Willy Head, além da sempre bem-vinda playmate.
- Apresente Willy à playmate e estimule uma conversação amorosa.
- Apresente James a Moses e estimule conversas profissionais e de amizade. Fique por perto para dar um gás no bate-papo até os dois entrarem em harmonia.
- Com James e Willy no grupo, você terá que pagar uma quantia para conseguir Terrian Johnson. É só liberar o dinheiro. Para terminar, fale com Moses até conseguir fechar um contrato.
- Comece mais uma festa, chame alguns convidados que possam trazer material para uma publicação e não esqueça de Bookbinder e Hammerhorn.
- Apresente um ao outro e estimule uma conversa profissional entre eles, fique por perto para estimular os dois (Work Out).
- Convide músicos e faça duas edições relacionadas somente a música, com vinte ou mais pontos nesse quesito. Use seus contatos e contrate funcionários especializados na área.
- Dê mais uma festa e chame John Yett. Converse com ele até fechar um contrato.
- Faça uma festa especial e chame Harvey Hathaway e muitas mulheres (playmates, coelhinhos e famosas). Apresente quatro delas para o felizardo e estimule relações amorosas. Além disso, mantenha-o animado e feliz até o fim da festa para completar a missão.

MISSÃO 11

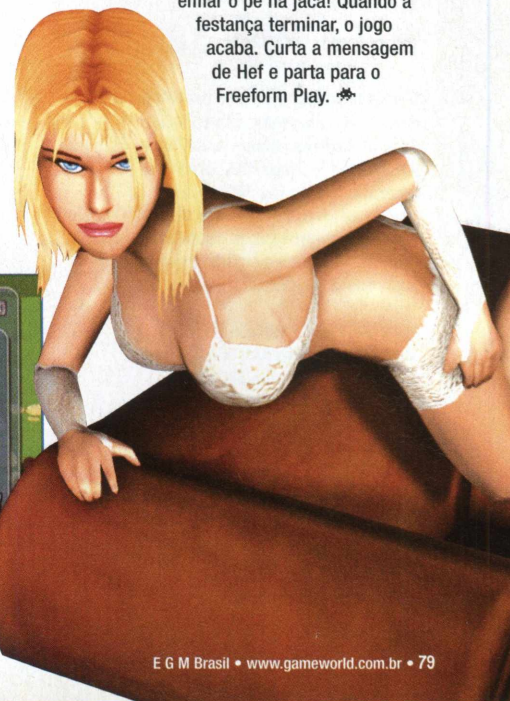


- Para começar, você precisa de três pessoas relacionadas à tecnologia no seu Inner Circle. Se ainda não tem, convoque uma festa e convide Alicia, que é uma excelente pessoa para a área. Não pense duas vezes em colocá-la na sua lista de amigos. Termine a festa e procure mais pessoas na área. Se não estiver encontrando, continue dando festas e publicando revistas até aparecerem outros. Não esqueça de manter uma boa relação com os técnicos que já estiverem na sua lista, caso contrário pode perder contatos.
- Agora, você precisa colocar nas bancas algumas revistas com alto nível de tecnologia. Escolha uma equipe que entenda da área e faça matérias e reportagens dedicadas. Use seus contatos na área para entrevistas e artigos e, quando a revista cumprir as metas, publique tudo. Dependendo do seu empenho, são necessárias duas ou três edições para cumprir esse objetivo.
- Chame Angelica Church para uma festa e mantenha uma relação com ela, investindo bastante no lado profissional. Depois, faça outra festança e chame esta garota e a Melody Essex. Apresente uma a outra e estimule uma relação amorosa entre elas. Quando a fantasia de Angelica estiver realizada, converse com ela até conseguir um contrato.
- Mais uma festa especial, convide todos os obrigatórios e mais duas garotas. Invista em um relacionamento profissional com Jimmy até Dick lhe passar algumas informações. Então, apresente o rapaz para algumas mulheres e insista na parte amorosa. Outro objetivo é alcançado quando ele conquistar algumas garotas.
- Ainda na festa, divirta todos os convidados, deixe todos bêbados e seja bem agradável para terminar com um dinheiro extra.
- Convide Will Frates para participar de uma festa na mansão e invista no profissional até conseguir um contrato. Para terminar, você precisará acertar uma quantia com seu cliente para inaugurar o playboy.com.

MISSÃO 12



- Procure um jornalista que goste muito de esportes e contrate-o. Depois, anime Will Frates quando ele aparecer e comece a trabalhar animando sua equipe para conseguir quatro itens perfeitos para sua edição: capa, pôster, matéria e reportagem (Cover, Centerfold, Article and Pictorial).
- Quando estiver com tudo em mãos, faça uma festa especial com Jo Jo Charge e lembre de chamar seu jornalista. Se quiser se sair bem, convide também Yearldley Fullheart e Zack Trick.
- Mantenha Jo Jo feliz e coloque-o na lista de amigos. Pegue o ensaio – de preferência sobre artes – com Yearldley e mantenha contato com Zack, colocando-o em seu Inner Circle.
- Chame Jo Jo para sua casa, faça-o conversar bastante com seu jornalista e depois peça a entrevista, que deve sair muito boa.
- Convide Zack para sua casa e invista no profissional até conseguir um contrato.
- Se não tiver quatro namoradas, parta para cima do mulherio até chegar a este número. Se Zack já estiver contratado, é mais um objetivo cumprido.
- Chame Yearldley e várias mulheres para a mansão. Converse com ele até Jenny interromper, depois apresente pelo menos quatro garotas a ele, estimulando uma relação amorosa. Quando ele estiver bem na foto, você passa de objetiva.
- Chame Carmen Split para uma festa, invista profissionalmente e assine um contrato com ela.
- Ache dois comediantes famosos e dê uma festa em homenagem a eles, conseguindo contatos com ambos.
- Quando o jogo perguntar se deseja comprar os vestidos, aceite a proposta.
- Convide Logan Ettle, Chaz Ettle, Karen Forester, Guy Steppe e Traci Hewitt para uma festa. Apresente Logan para todos os outros e estimule relações profissionais e casuais entre todos. Quando todos estiverem à pampa, a banda estará reunida e você partirá para o penúltimo objetivo.
- Reúna todo o material e veja se ele está bom o suficiente para que a revista tenha 4.5 coelhinhos de qualidade. Lembre-se de que, além das matérias, a capa e o pôster devem ser feitos com garotas que sejam muito famosas e com um fotógrafo bom que tenha mantido relações com elas.
- Com a "revista perfeita" nas bancas, é só comemorar: salve o game e solte a última festa. Várias celebridades vão aparecer e aí é só enfiar o pé na jaca! Quando a festança terminar, o jogo acaba. Curta a mensagem de Hef e parta para o Freeform Play. 🍀



■ GameCube

RESIDENT EVIL 4

Tudo bem, este jogo pode não ter o mesmo brilho do *GoldenEye* original, mas é tão estratégico e desafiador quanto o clássico de Bond para o Nintendo 64, *GoldenEye 007*. E como o jogo de tempos passados, segredos são destravados com base no sistema de recompensas. As listas a seguir mostram tudo o que é preciso para acessar esses segredos destraváveis, como mapas multiplayer.

DIFICULDADE E ROUPAS NOVAS

Achou o jogo muito fácil? Então comece um novo jogo após terminá-lo uma vez para poder escolher a dificuldade Professional. De quebra, você ganhará uma nova roupa para Leon e Ashley.

MINIGAMES

Termine o jogo uma vez para liberar os minigames "Assignment Ada" e "Mercenaries". Feito isso, basta conseguir quatro estrelas nos seguintes mapas de "The Mercenaries" para liberar novos personagens para este minigame.

Ada Wong: Pueblo Map

Albert Wesker: Waterworld Map

Hunk: Island Command Base Map

Jack Krauser: Castle Map

ARMAS SECRETAS

As armas estarão disponíveis para compra assim que forem liberadas

Chicago Typewriter: complete o minigame "Assignment Ada".

Matilda Handgun: recomece o game após terminá-lo e compre-a do vendedor.

Hand Cannon: consiga cinco estrelas em todo modo "Mercenaries".

Punisher Pistol: atire em dez medalhões azuis na fazenda e cemitério. Para fazer o upgrade nessa arma, é necessário atirar em todos os 15 medalhões.

UPGRADES ESPECIAIS

Deixe uma arma com status no máximo para comprar um caríssimo upgrade final para ela. Obs: a arma Killer 7 não possui upgrade especial.

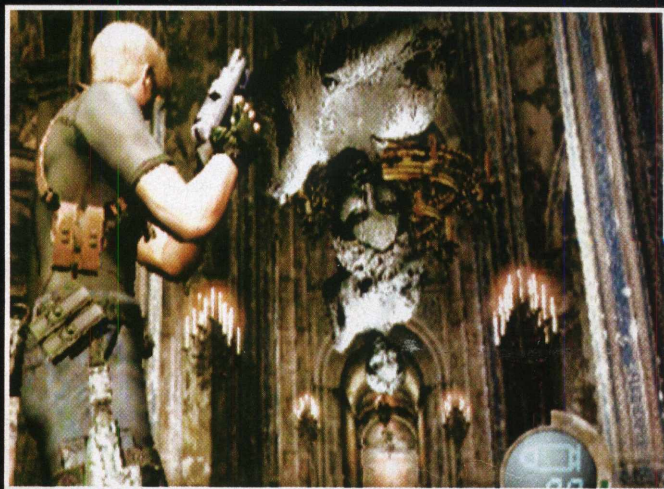
Semi-auto Rifle: 0.40 na velocidade de tiros.

TMP: 1.8 no poder de fogo.

Riot Gun: 10 no poder de fogo.

Matilda: limite de munição máxima em 100.

Striker: limite de munição máxima em 100.



Rifle: 18 no poder de fogo.

Blacktail: 3.4 no poder de fogo.

Red9: 5 no poder de fogo.

Broken Butterfly: 50 no poder de fogo.

Mine Thrower: Homing Missile para o Mine Thrower.

Handgun: aumenta em 5x a chance de tiros na cabeça.

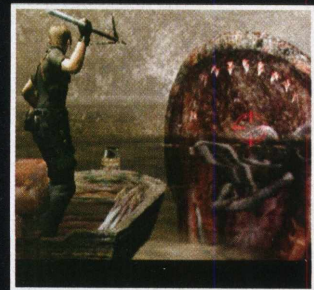
Shotgun: aumenta o poder de fogo para alvos distantes.

Punisher: tiro pode penetrar até 5 corpos.

MUNIÇÃO ILIMITADA

Rocket Launcher: recomece o game

após terminá-lo e compre do mercador. **Handcannon:** faça upgrade total para atirar a vontade. ➤



■ PlayStation 2

MEGA MAN X8

O mais novo game do robô azul mais querido do mundo dos games traz de volta os 2 companheiros de X: Zero e Axl. Apesar de *Mega Man X8* não ser nenhuma "oitava maravilha" do mundo, ainda assim supera a sétima versão e possui algumas dicas para você dar uma incrementada nos personagens de seu time

NOVOS EQUIPAMENTOS

White Armor para Axl: para conseguir a armadura branca de Axl, consiga todos os metais e derrote o último chefe usando o ataque duplo de Axl.

Ultimate Armor para X: termine o game com X em posse de todos os metais e as oito partes de armadura.

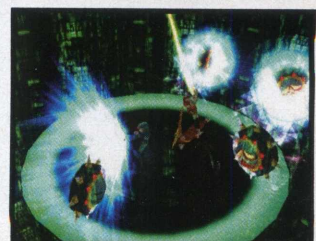
Black Armor para Zero: semelhante a do X, basta terminar o game usando Zero, com todos os metais já comprados.



Sigma-Blade para Zero: termine o jogo e use o save para comprar a arma no laboratório.

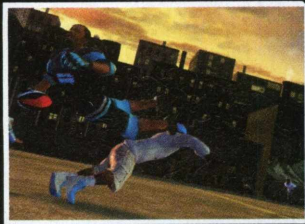
FINAIS DIFERENTES

Todos os personagens possuem um final diferente, dê o último golpe no chefe final com cada um deles para ter acesso aos três finais distintos.



■ PS2/Xbox/GC

NFL STREET



CÓDIGOS

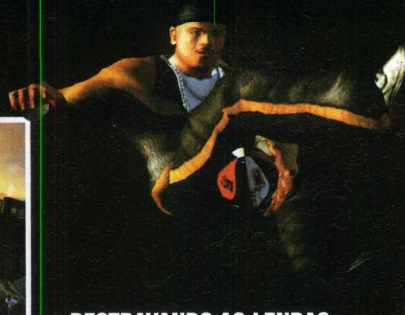
Na tela de Cheats, digite os códigos para poder liberar o truque.

NOVOS TIMES

NNOFRCTH: NFC East All-Stars
NNAS66784: NFC North All-Stars
SNOFUCTH: NFC South All-Stars
ENASFSCT: AFC East All-Stars
EAASFSCT: AFC East All-Stars
NAOFRCTH: AFC North All-Stars
SAOFUCTH: AFC South All-Stars
WAEFSCT: AFC West All-Stars
Reebok: Team Reebok

EXTRAS

Magnet Hands: todos os jogadores terão o status Catch maximizado. TeamXzibit: libera o time Exzibit.
EAField: habilita a quadra da EA.
GlueHands: seus jogadores não vão falhar em pegar a bola (somente no Quick Game).



DESTRAVANDO AS LENDAS

Se conseguir liberar as lendas, poderá jogar com um novo time formado por esses jogadores.

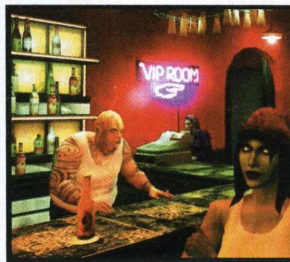
Anthony Munoz: faça um "Hot Spot Play" no cenário The Cage.
Bo Jackson: faça um "Hot Spot Play" no cenário Sportsplex.
Chris Carter: faça um "Hot Spot Play" no cenário The Alley.
Darrell Green: faça um "Hot Spot Play" no cenário The Backlot.
Jack Lambert: faça um "Hot Spot Play" no cenário Royal Park.
Joey Browner: faça um "Hot Spot Play" no cenário The Dig.
Mean Joe Greene: faça um "Hot Spot Play" no cenário The Tracks.
Mike Singletary: faça um "Hot Spot Play" no cenário Second St. Station.
Randell Cunningham: faça um "Hot Spot Play" no cenário Imperial Tower.
Sterling Sharpe: faça um "Hot Spot Play" no cenário The Aqueduct.

■ PC

VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES

TONELADA DE CÓDIGOS

Para habilitar qualquer truque, é preciso abrir uma janela de comando. Para isso, crie um atalho para o arquivo executável de Vampire (vampire.exe) e adicione a ele a linha de comando "-console" (fica vampire.exe -console). Agora, é só acionar a janela pressionando "~" durante o jogo, e digite um dos seguintes comandos para ativar a dica. Ao escrever uma letra, você pode usar o cursor para ver quais são os vários comandos disponíveis e escolher o desejado.



God Mode: god
Ganhe experiência (onde # é a quantidade): giftxp #

Consiga a maioria dos itens e armas: impulse 101

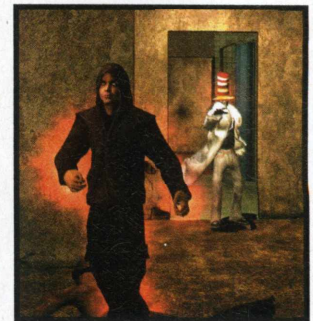
Não perca sangue ao usar

Discipline: freecasting

Inimigos não conseguem ver

você: notarget

Atravesse paredes: noclip



Faz aparecer uma arma à sua escolha: give item_w_
Faz aparecer um artefato/livro à sua escolha: give item_g_
Faz aparecer uma roupa à sua escolha: give item_a_
Faz aparecer dinheiro: give item_m_
Sair para o desktop: quit

■ PlayStation 2

THE GETAWAY: BLACK MONDAY

TUDO NA MOLEZA

Se você não está conseguindo dar um fim em *Black Monday*, não há mais desculpas. Com o dobro de energia e munição infinita, só sendo preguiçosos para não ver os créditos finais. Pensando bem, tem dica até para os preguiçosos. Faça os comandos durante as cenas que aparecem antes do menu principal e preste atenção à voz de uma mulher confirmando o truque. Se estiver cansado de tanta sujeira e trapaça, basta repetir os códigos para desativá-los.

Dobro de energia: ↑, ↑, ←, ←, →, →, ●, ●, ↓

Munição infinita: ↑, ↓, ←, →, ▲, ↑, ↓, ←, →, ■

Modo Free Roaming e Extras: ▲, ▲, ▲, ←, ■, ▲, ▲, ▲, ←, ●

Com isso, você terá acesso ao modo Free Roaming e ao menu de extras, onde poderá ver os créditos do jogo.



■ Xbox/PC

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II – THE SITH LORDS

Ok, você já jogou *The Sith Lords* tempo suficiente e provou o gostinho do lado negro da Força neste que é considerado um dos melhores games *Star Wars* já criados. Agora, é a hora de testar coisas que nem um Jedi imaginaria ser possível.

CHEAT NODE

O Cheat Node (com n mesmo!) é um menu repleto de opções que pode ser acessado em uma sala aos fundos de Jekk'Jekk. Após derrotar Mira ou Hanharr, saia do poço. Vença os Ubese e entre na porta mais à esquerda. Siga reto e passe pela outra porta para chegar à sala onde o Node Code está. Depois que derrotar os três Ubese, ande até a parede do lado oposto da porta pela qual você entrou e continue nessa direção. Se fizer isso direitinho, espere a mira ficar azul e aponte a parede. Depois, aperte A e converse com o Ubese.

ESBANJANDO EXPERIÊNCIA

Ganhar experiência é fácil. Vá até Nar Shaddah, onde existe um speeder que precisa ser consertado. Instale alguma peça no veículo e escolha a opção

"repair" para consertá-la. Desta maneira, você receberá experiência e também a peça de volta. Repita isso quantas vezes quiser para obter experiência à vontade.

INFINITOS DARK SIDE POINTS

Assim que os mercenários atacarem o Ithorian Complex durante o conflito dos Ithorians (em Telos), Mozo, que está preso, lhe pedirá ajuda para salvar Chodo. Peça uma recompensa a ele. Assim que ele recusar, abandone-o. Ao fazer isso, você ganhará pontos de Dark Side. Basta repetir o processo e sempre ignorar o pedido de Mozo para receber quantos pontos do lado negro quiser. >





■ PS2/Xbox

MERCENARIES

CÓDIGOS SUJOS

Os códigos devem ser feitos no seu PDA na tela das facções.

Munição infinita: →, ←, →, →, ←, →, ←, ←.

Energia infinita: ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →.

Ganhe \$1,000,000: →, ↓, ←, ↑, ↑, ←, ↓, →.

Todos os itens na loja destravados: ↓, ↓, ↓, ↓, ↑, ←, →, →.

PERSONAGENS EXTRAS

Ao conseguir um certo número de tesouros e "blueprints" ou destruir alguns SKU Listening Posts (K), as instruções de como liberar esses personagens serão enviadas por e-mail.

TESOUROS

20: jogue com Han Solo (só no Xbox) ou jogue com Indiana Jones



(só no PS2).

30: jogue com o Civilian Doctor.

40: jogue com o Civilian Prisoner.

50: jogue com o Ace of Diamonds.

110: jogue com o SKU Elite Soldier.

LISTENING POSTS

40: jogue com o NK Numeric Card (Hearts).

50: jogue com a Pilot.

BLUE PRINTS

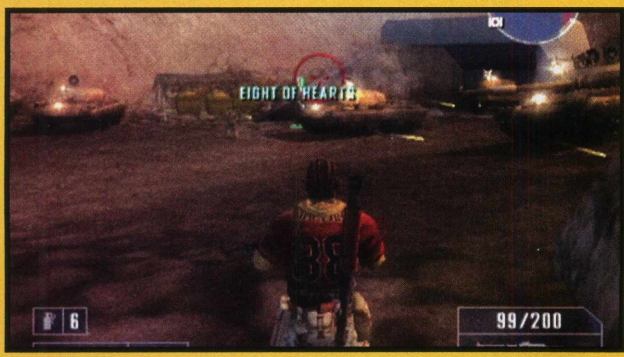
20: jogue com Mafia Heavy Soldier.

30: jogue com NK Elite Soldier.

50: jogue com NK Numeric Card (Spades).

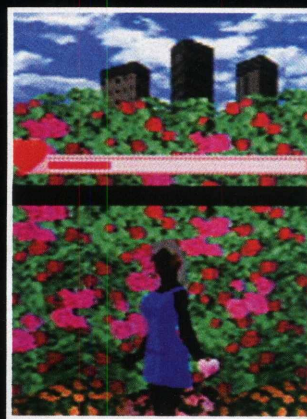
110: jogue com Indiana Jones (só no Xbox) ou jogue com Han Solo

(só no PS2).



■ Nintendo DS

FEEL THE MAGIC: XY/XX



Baseando-se no conceito de aglomerar diversos minigames e quinquilharias, a Sega criou um dos jogos mais excêntricos do ano passado para o novo portátil da Nintendo. Mas como bizarrice pouca é bobagem, o jogo possui uma vasta quantidade de bobagens capazes de deixar o jogo ainda mais estranho e, coincidentemente, mais divertido.

MAIS DIFICULDADES

Hard: termine o jogo no modo Normal.

Hell: termine o modo Hard.

MAIS GAROTAS E APETRECHOS

Body 2 e 3: libere outros corpos terminando o jogo no modo Normal.

Cabelos novos: é necessário colocar os seguintes cartuchos de alguns jogos do GBA no outro slot do portátil

para liberar as novas perucas.

Estilo Chao: use o cartucho *Sonic Advance 3*.

Peruca do NIGHTS: use *ChuChu Rocket* ou *Sonic Spinball Party*.

Peruca do Sonic: use *Sonic Advance* ou *Sonic Advance 2*.

Estilo Ulala: use *Sonic Battle* ou *Space Channel 5: Ulala's Cosmic Attack*.

MAIS INDECÊNCIA

Topless: para ver a garota do menu de uma maneira um pouco mais "natural", é só trocar o idioma do game para japonês. Se quiser algo ainda mais natural, é só ler a dica abaixo.

Nudez: termine o game no modo Hell. Muito bem, hein?

MAIS DOIDERAS

Grave sua voz: na tela de título, segure ↓ + Y para gravar o que quiser no microfone do DS. Agora, é possível apertar X + ↓ (ou alguma direção diagonal para baixo) para escutar sua gravação na velocidade normal, lenta ou rápida.

Platêia sonolenta: termine o jogo e deixe rolar a música completa que dura em torno de três minutos. Espere mais um pouco para ver quem caiu no sono durante o final.

Créditos sonoros: cada parte dos créditos do jogo possui um som diferente para ser escutado. É só encostar na tela para ouvi-lo.

Habilite o Sound Test: termine o jogo no modo Normal.



FAÇA SEU CAMINHO

Sabe contar em inglês? Em vez de ficar fazendo pensamento positivo para tirar um específico número nos dados, diga o número desejado no microfone para aumentar as chances desse valor ser "sorteado".

GANHE MUITAS ESTRELAS

Se tiver muita paciência e estiver

desesperado para ganhar estrelas e destravar coisas no Star Bank, faça o seguinte: comece um game de 50 turnos no tabuleiro Faire Square, pause e deixe todos os personagens serem controlados pelo computador. Despausa o game e deixe o computador se matando para pegar as estrelas por você. Com 50 turnos, você ganhará umas 50 estrelas. 🌟

■ GameCube

MARIO PARTY 6

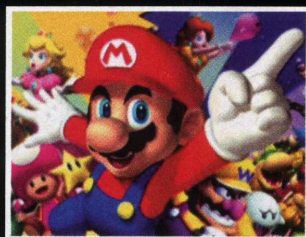
Com minijogos muito divertidos, os jogos da série *Mario Party* sempre alcançam sucesso. O sexto game traz uma diferença notável: a inclusão de um microfone que é usado em vários minigames e em outras bobagens. Muitos segredos foram colocados no game, alguns deles usando esse novo aparato. (Nota: as pronúncias das palavras estão entre parêntesis)

PALAVRAS MÁGICAS

Falar algumas palavras em determinados lugares pode provocar efeitos ainda desconhecidos pelo jogador. Listamos algumas delas para você testar e se divertir.

Gears ("Guiars"): diga a palavra mágica em Verbal Assault para fazer as engrenagens caírem em frente da sua máquina.

Ukiki "lúiqui": usando esta



palavra, os macacos jogarão bananas em seus adversários, paralisando-os por algum tempo (vale lembrar que o uso deste comando é limitado).

Zero ("Zirou"): diga isso para fazer Thwomps caírem na cabeça de seus oponentes no minigame Shoot Your Mouth Off.

Bullet Bills ("Bálet Bills"): diga isso no minigame Verbal Assault para usar Bullet Bills como armas.

Nuts ("Nätis"): atire nozes em seus inimigos em Verbal Assault.

Goomba ("Gumba"): use esta palavra no minigame Verbal Assault para atacar com Goombas.

"Os homens que eu deixei na Normandia eram um esquadrão,
os homens que saíram de lá eram irmãos"

Sargento Matt Baker - 101º Airborne



BROTHERS ★ IN ARMS ★ ROAD TO HILL 30

www.brothersinarmsgame.com

DVD ROM

gearbox
SOFTWARE



UBISOFT

EGM ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL

GAME WORLD

AGORA VOCÊ PODE ANUNCIAR! LIGUE (11) 3346-6075 ou (11) 3346-6076

CONFIRA O QUE A FRATELLO PREPAROU PARA VOCÊ!

No Fratellogames você encontra o melhor preço em eletrônicos e jogos.

12x R\$

Fratello Games

Game Cube, PS TWO, PS II, X-BOX, GAME BOY SP, PS One, PS2, PS3, PS4, PS5, XBOX 360, XBOX ONE, XBOX SERIES S, XBOX SERIES X, SWITCH, SWITCH 2, SWITCH LITE, SWITCH OLED, SWITCH PRO, SWITCH VIBRA, SWITCH HORSE, SWITCH HORSE 2, SWITCH HORSE 3, SWITCH HORSE 4, SWITCH HORSE 5, SWITCH HORSE 6, SWITCH HORSE 7, SWITCH HORSE 8, SWITCH HORSE 9, SWITCH HORSE 10, SWITCH HORSE 11, SWITCH HORSE 12, SWITCH HORSE 13, SWITCH HORSE 14, SWITCH HORSE 15, SWITCH HORSE 16, SWITCH HORSE 17, SWITCH HORSE 18, SWITCH HORSE 19, SWITCH HORSE 20, SWITCH HORSE 21, SWITCH HORSE 22, SWITCH HORSE 23, SWITCH HORSE 24, SWITCH HORSE 25, SWITCH HORSE 26, SWITCH HORSE 27, SWITCH HORSE 28, SWITCH HORSE 29, SWITCH HORSE 30, SWITCH HORSE 31, SWITCH HORSE 32, SWITCH HORSE 33, SWITCH HORSE 34, SWITCH HORSE 35, SWITCH HORSE 36, SWITCH HORSE 37, SWITCH HORSE 38, SWITCH HORSE 39, SWITCH HORSE 40, SWITCH HORSE 41, SWITCH HORSE 42, SWITCH HORSE 43, SWITCH HORSE 44, SWITCH HORSE 45, SWITCH HORSE 46, SWITCH HORSE 47, SWITCH HORSE 48, SWITCH HORSE 49, SWITCH HORSE 50, SWITCH HORSE 51, SWITCH HORSE 52, SWITCH HORSE 53, SWITCH HORSE 54, SWITCH HORSE 55, SWITCH HORSE 56, SWITCH HORSE 57, SWITCH HORSE 58, SWITCH HORSE 59, SWITCH HORSE 60, SWITCH HORSE 61, SWITCH HORSE 62, SWITCH HORSE 63, SWITCH HORSE 64, SWITCH HORSE 65, SWITCH HORSE 66, SWITCH HORSE 67, SWITCH HORSE 68, SWITCH HORSE 69, SWITCH HORSE 70, SWITCH HORSE 71, SWITCH HORSE 72, SWITCH HORSE 73, SWITCH HORSE 74, SWITCH HORSE 75, SWITCH HORSE 76, SWITCH HORSE 77, SWITCH HORSE 78, SWITCH HORSE 79, SWITCH HORSE 80, SWITCH HORSE 81, SWITCH HORSE 82, SWITCH HORSE 83, SWITCH HORSE 84, SWITCH HORSE 85, SWITCH HORSE 86, SWITCH HORSE 87, SWITCH HORSE 88, SWITCH HORSE 89, SWITCH HORSE 90, SWITCH HORSE 91, SWITCH HORSE 92, SWITCH HORSE 93, SWITCH HORSE 94, SWITCH HORSE 95, SWITCH HORSE 96, SWITCH HORSE 97, SWITCH HORSE 98, SWITCH HORSE 99, SWITCH HORSE 100.

ASSISTÊNCIA TÉCNICA DESDE 1995

CONFIANÇA E QUALIDADE FRATELLO PARA VOCÊ

Conhecidos por compromisso e na hora, contamos com uma oficina própria e com técnicos treinados e qualificados para a instalação dos ModChips mais confiáveis do mundo: **PS2, XBOX e PS3**.

www.FRATELOGAMES.com.br

Loja 1 - Rua São João, 252 - Jd. América - 05211-0216 - São Paulo - SP - 04501-0001
 Loja 2 - Rua São João, 254 - Jd. América - 05211-0216 - São Paulo - SP - 04501-0001
 Loja 3 - Rua São João, 256 - Jd. América - 05211-0216 - São Paulo - SP - 04501-0001

confira nosso catalogo eletrônico

www.netunia.com.br

Winning Eleven 8

Tele vendas: Compre Já (11) 3825-7600

Netunia.com.br

lançamentos do mês

Capitais, VISA, MasterCard

inicial games

SUA DIVERSÃO COMEÇA AQUI !!!

NINTENDO, PS2, PlayStation 2, KENEXA

www.inicialgames.com.br

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

Especializada PlayStation

www.GameOne.com.br

A MELHOR EM PLAYSTATION!

A melhor e mais completa loja brasileira especializada em PlayStation.

Desbloqueio top de linha original com dois anos de garantia. Autorizada das marcas: VTEC Thunder, Mesalah 2 PRO e DMS.

Assistência técnica especializada.

O site mais completo com informações técnicas, fórum, suporte online e a maior variedade de produtos para PlayStation.

Parcelamento em até 16 vezes com o menor juros. Confira! (sujeito a análise de crédito)

Enviamos para todo o Brasil.

19 3236-6059

Compras online acesse:

TAURUS GAMES

www.TAURUSGAMES.com

A mais completa e atualizada linha de videogames, jogos e acessórios.

Televendas:
 (11) 62357079
 (11) 62351423

atendimento de segunda a sexta das 9hs às 18hs
 sábados das 9hs às 13hs

DRAGOON GAMES

TUDO EM VÍDEO-GAMES

FINANCIAMOS ATÉ 15 VEZES

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

DESTRAVAMOS PLAY 2 NA HORA (PREÇOS PROMOCIONAIS)

Sedex para todo o Brasil

Tel. 11 3846-1470 / 3846-4375

www.dragoon.com.br

Rua Silvania, 157 - São Paulo - SP
 (trav. Av. Sto. Amaro) - alt. 1.501

Não Temos Filiais.

As revistas da Conrad atendem 375 mil gamers bem

METR6POLE
Games

TUDO EM REDE SHOP
SITE 22x

VISUO SANTA IFIGENIA
66 - BOX 410/412

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

VISA Electron MasterCard
VISA Cheque American Express

www.photomania.com.br
OS MELHORES GAMES
P/ PS2 - GAME CUBE - PC

PHOTOMANIA
GAMES
(11) - 3208-9762

Av. Liberdade, 363 - 2ª andar - loja 220
SOGO PLAZA SHOPPING

Jogos para
Playstation 2,
Game Cube e
X-Box.

O resto é com você.
Vai encarar?

Meka

www.mekagames.com.br

ELETROMIL 20 anos
VIDEO GAMES

A MAIOR E MELHOR LOJA DO BRASIL de tradição em games
O Melhor Preço e Maior Garantia

COMPRA - VENDA - TROCA - CONserto DE VÍDEO GAMES
OS MELHORES JOGOS E LANÇAMENTOS, Vendemos via SEDEX
VOCÊ ENCONTRA AQUI!

MEMORY CARD
DE PS2 ORIGINAL
POR R\$ 67,50

Desbloqueio de PS2 e Xbox feito na hora com os melhores chips. GARANTIA TOTAL!

R. Santa Ifigênia, 348 - 1º Andar - CEP 01207-001 - Centro - São Paulo - SP
H. F.: de 2ª a 6ª das 08:30 às 18:00H. - Sáb das 08:00 às 17:00H.

Tel/Fax: (11) 221.1740 - 3362.2306 - 3362.2308 - 3362.2309 - 3337.0158 - 3337.5557
Visite Nosso Site www.eletromilgames.com.br

LCO GAMES
PS2 by MD

PS2 - DESTRAVAMENTO EM DOMICÍLIO

TOTAL GARANTIA NO SERVIÇO

OS MELHORES CHIPS DO MERCADO

SEDEX PARA TODO BRASIL

Tel. (11) **6483-4023**
ALEXANDRE

MisterBros

ENVIAMOS PARA TODO BRASIL

TELEFONOS: (11) 3346-6075

ATENDIMENTO ONLINE DIA 24 HORAS PARADOIAS ORIGINAIS E BOMAS
WWW.MISTERBROS.COM.BR

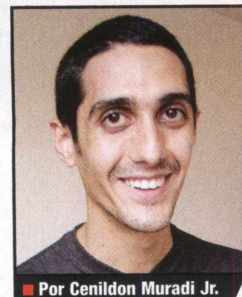
ANUNCIE AQUI

Anuncie na seção **GAME WORLD** e divulgue seus produtos para todos os gamemaniacos do Brasil!

(11) 3346-6075 (11) 3346-6076

informados e com alto poder de compra. Anuncie!

O CAMINHO DAS PEDRAS



Por Cenildon Muradi Jr.

Desliga esse videogame e vem almoçar! Sai desse jogo, tá um dia lindo lá fora! Não sei como você não se cansa!”

Se você cresceu jogando videogame, provavelmente já ouviu alguma frase semelhante a essas que acabou de ler. É compreensível que muitos pais se preocupem ao verem seus filhos dedicando muito tempo aos games, mas eles não imaginam que essa dedicação pode ir além do hobby e do lazer. Isso pode ser o começo de uma carreira em um mercado que movimenta quantias milionárias de dinheiro em todo o mundo: a produção de videogames.

Se você gosta de imaginar como um jogo pode ser melhorado, criar personagens ou histórias, desenhar monstros ou mesmo imaginar novas táticas de jogo, comece a considerar a hipótese de entrar para os bastidores desse universo do entretenimento digital.

Difícil? Provavelmente. Impossível? Nem um pouco. Conquistar um espaço nesse mercado não é tarefa das mais fáceis, porém o que vemos atualmente é que as portas estão se abrindo cada vez mais. O que há alguns anos era privilégio de poucos (japoneses), hoje em dia está se tornando um caminho para muitos.

Cursos de game designer surgem em várias faculdades. Leis de incentivo aos jogos são aprovadas pelo nosso governo, que por sua vez vê os games como ótimos produtos para exportação. Várias empresas do setor publicitário já oferecem jogos para seus clientes, como um canal para chegar ao público jovem. Webgames pipocam pela internet, alguns amadores, outros extremamente profissionais. Isso sem falar nas produtoras nacionais, que crescem em todo país, mostrando para todo o mundo que aqui no Brasil a gente não é bom só de bola.

E como eu faço para virar um “fazedor de jogos”? Essa é a pergunta de um milhão (de vidas), e se você está lendo este texto, está no caminho certo. Claro que a condição mais básica para se trabalhar nessa área é adorar jogos, porém, isso é fácil, e uma grande porcentagem da população já preenche esse requisito.

É preciso ir além do simplesmente jogar. Ler revistas da área e artigos sobre o mercado de jogos, conhecer e jogar vários estilos (e não só os preferidos) são atividades essenciais para um bom desenvolvedor de games. Experimentar os nostálgicos jogos dos anos 80, nos quais a falta de grandes recursos tecnológicos era substituída genialmente por histórias mirabolantes e dinâmicas de jogo sempre originais. Testar todos os tipos de jogos, e não somente videogames. Jogos de tabuleiro, card games, jogos estratégicos de miniaturas e RPGs, por exemplo, podem ser uma excelente fonte para pesquisa de regras, lógica e jogabilidade.

Além disso, é preciso mudar a maneira de olhar um jogo. Um desenvolvedor deve conseguir analisar um game, saber quais são os pontos fortes e qual é o problema que o torna pior do que ele realmente é. Tentar visualizar toda a produção que existiu por trás de um título, desde a criação de uma história e seus personagens, passando pelo conceito do jogo e suas inovações de jogabilidade, até os detalhes finais de acabamento visual e trilha sonora.

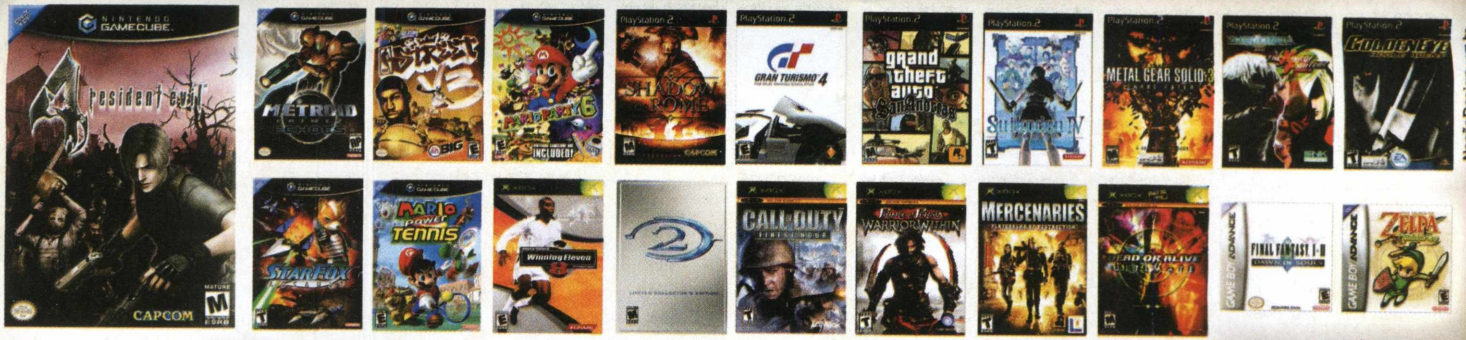
É isso que apenas o começo.

Final, um profissional de qualquer área deve ter, além da teoria, a técnica para cumprir seu trabalho. História, criação de personagens, cenários, engines, pro-



gramação, animação, interface, modelagem 3D...a lista é imensa. Olhe nos créditos finais de qualquer jogo e escolha aquilo que gostar mais. Claro que serão necessários uma faculdade relacionada, cursos de especialização e anos de aprimoramento. O caminho é árduo, mas igualmente prazeroso. 🎮

Cenildon Muradi Jr. é designer de games e um dos integrantes da equipe Start2Play (www.start2play.com.br), vencedora do Enduro de Games do SESC.



Nação Design.com.br

OS GAMES MAIS IRADOS DA CIDADE ESTÃO AQUI!



GAME CITY
CEMETERY

METRÓPOLE
Games

TUDO EM
ATÉ 12X



www.metropolegames.com.br

Viaduto Santa Inês, 112
66 BOX 410/412

TEL: 11 3328 6823
11 3328 6824



HORLON
infotainment

Num futuro próximo
todos descobrirão o universo

TAIKODOM

Seja um beta tester e descubra primeiro!

CADASTRE-SE NO SITE
WWW.TAIKODOM.COM.BR

