

EDIÇÃO HISTÓRICA DE ANIVERSÁRIO!

Faça a festa com a melhor revista de games do Brasil

3 ANOS

100

PÁGINAS



CONRAD EDITORA

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

EGM

BRASIL

ZIFF DAVIS MEDIA
AUTHORIZED PUBLISHER

EGM

A FORÇA ESTÁ NOS GAMES!

STAR WARS

- Os novos lançamentos da maior saga dos games
- Os 64 títulos para todos os consoles
- A Vingança dos Sith: o melhor filme da série

ESPECIAL

Os 10 momentos que abalaram a história

CADÊ A GRANA?

Para onde vai o dinheiro que você paga em um game?

SÓ JOGAÇOS!

- **SUPER ESTRATÉGIAS**
Tekken 5 PS2 • FIFA Street GC+XBOX+PS2
- **PREVIEWS EXCLUSIVOS**
Soul Calibur III PS2 • Jade Empire XBOX • Matrix Online PC

#38 R\$ 7,90



9 477 1677 537003

www.gameworld.com.br

© Lucasfilm

Showww! de

jogos e programas

X-BOX

Nintendo DS

PlayStation 2

Game Boy
Advanced SP

Game Cube



Melhores
Games



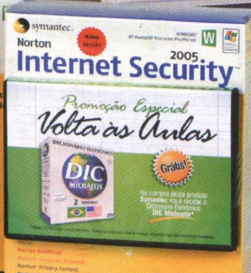
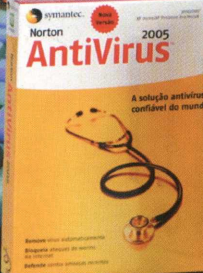
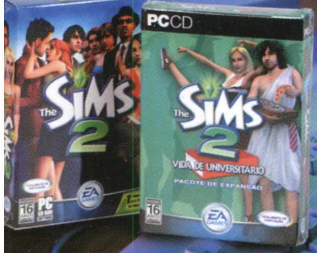
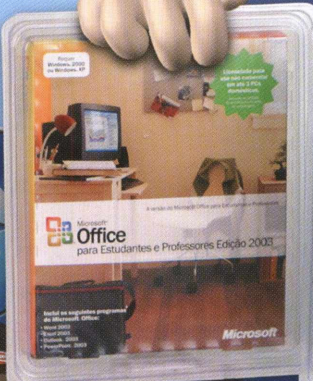
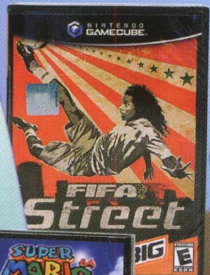
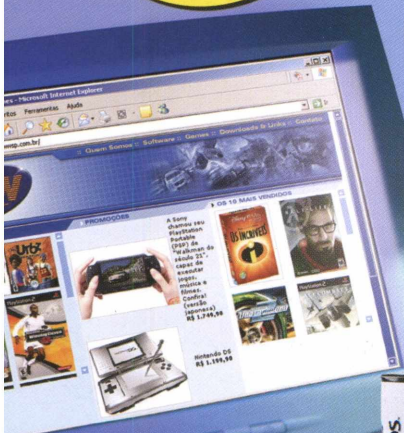
GALERA, AQUI NA **www** VOCE ENCONTRA AS ÚLTIMAS NOVIDADES EM JOGOS, APLICATIVOS, ACESSÓRIOS E SUPRIMENTOS, ALÉM DE CONSOLES DE GAMES TRADICIONAIS. TUDO ORIGINAL PARA DEIXAR O SEU **PC** IRADO, RODANDO SEM DAR PAU!



Microsoft
Symantec™



viapapel.com.br



LOJA:
Av. Faria Lima, 2232 3º piso – loja 34
CEP 01489-900 – Shopping Iguatemi
Telefone: (11) 3815-8490
www.lojwwwsp.com.br

Feliz aniversário!



Três anos é quase uma eternidade quando se trabalha em uma revista de games como a EGM Brasil. Melhor dizendo (e exagerando um pouco), é quase uma vida. E mesmo após tanto tempo a serviço dessa publicação, ainda não me cansei da rotina. Como poderia, se não há tédio? A cada hora, rola uma nova surpresa: é uma notícia inesperada vinda do outro lado do mundo, um lançamento para a gente se viciar, uma reclamação nova de um leitor indignado, uma nova meta cumprida pela equipe... realmente, nenhum dia é igual ao outro. E esse clima de eterna novidade se reflete no conteúdo da EGM Brasil que você pega nas mãos todos os meses. É exatamente isso que tentamos passar para o papel: a diversão e alegria que sentimos em criar "a melhor revista de games do Brasil". E pode acreditar, essas aspas não são nossas! Ouvimos isso da maioria dos leitores que nos visitam e telefonam quase que diariamente para a redação.

Também lemos elogios parecidos nas milhares de cartas e e-mails que recebemos de todos os cantos do Brasil (e de fora dele também). Sabemos da responsabilidade, do peso dessa bagagem. E é com essa carga nas costas que nos reunimos para bolar todo o conteúdo da EGM Brasil no início de cada mês, e é dessa mesma forma que concluímos o trabalho ao final de um fechamento pesado. Dá muito trabalho, mas também é muito gratificante. A sensação de pegar a revista pronta é o que faz valer as noites mal dormidas e as muitas horas passadas em frente à TV e ao computador. E esperamos que você sinta o mesmo. Aproveite muito esta edição de aniversário, curta cada página, cada review, preview, dica e estratégia. Ela foi feita com todo carinho, especialmente para você!

— Pablo Miyazawa
pablo@conradeditora.com.br

CONSELHO EXECUTIVO
Cristiane Monti
André Forastieri
Rogério de Campos

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

COLABORADORES
Marcel R. Goto, Gabriel Morato, Théo Azevedo, Fabio Santana, Eric Araki, Ronny Marinoto, Cassiano Barbosa, André Gordinho, Henrique Sampaio, Daniel Nieuwenhuizen, Rubens Guilherme, Wanderley Scarpignato, Claudio Batistuzzo, Gilsomar Livramento, Rodrigo Guerra, Renato Pelizzari, Renata Honorato, Thiago Parjiani (textos); Ana Ban (tradução e adaptação); Andressa Nozue, Homero Letonai (arte); Tom B, Robson Teixeira, Ed da Silva Rodrigues (ilustrações), Camila Dourado (revisão), Juca Vieira (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 André 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, Isaac Guedes
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 Jaccou

EGM Brasil
Edição 38, abril de 2005, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda.
ISSN 1516-1892.

ATENDIMENTO AO LEITOR
Anai 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.

ANEC
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."
Você já nos deu os parabéns no fórum do Gameworld?



nostra equipe

Confira quais são os games preferidos da equipe EGM no mês



MARCELO BARBÃO
■ Barba é do tempo do Telejogo e do Atari. Quando pegou um controle de PS2, mandou um "o que eu faço com isso?".
Favorito: *Doom* (aquele bem velho)



EDUARDO TRIVELLA
■ Três anos de EGM Brasil, três velas, Trivella. Agora vocês já conhecem o autor dos trocadalhos do carilho da revista.
Favoritos: *MX vs ATV*, *WarioWare Touched!*



ERIC ARAKI
■ O duelo de titãs Eric x Fabão pela supremacia nos games de luta vem desde os tempos da primeira edição da EGM Brasil...
Favorito: *WoW*



FABIO SANTANA
■ ... e hoje, cheios de saudosismo, os dois resolveram repetir as fotos usadas em abril de 2002. Até parece que foi ontem.
Favorito: *God of War*



RONNY MARINOTO
■ Marimbondo descobriu dois novos amores: o Nintendo DS no mundo virtual e uma joaninha no mundo animal.
Favoritos: *Resident Evil 4*, *WEBI*



MARIO AV
■ Há duas legendas possíveis aqui: 1- Alien, desce da cabeça do Mario!; ou 2- Mario, desce da cabeça do alien!
Favorito: *Gran Turismo 4*



ANA FRANCO
■ Nica é outra que está aqui desde o começo. E esta é a única foto que os leitores vão reclamar: o rosto dela não aparece.
Favorito: *MX vs ATV*



HOMERO LETONAI
■ Terry Bogart tá por fora! Homero bombou tanto na academia este mês que virou o King of Fighters da redação.
Favoritos: *GT4*, *TimeSplitters FP*



KELVEN FRANK
■ Depois de ver que outro jogo além de *WEBI* podia ser bom, Kelven entrou em desespero e quis se matar pulando do prédio da editora.
Favorito: *FIFA Street*



ANDRESSA NOZUE
■ Uma leitora escreveu dizendo abordar os chifrinhos da Andressa e ela jurou nunca mais parar. O problema é que as piadas sobre isso acabaram.
Favorito: *Yoshi DS*



RÓDRIGO GUERRA
■ Influenciado por *TimeSplitters*, Guerra voltou no tempo para escapar do trabalho. Seu salário também.
Favoritos: *GT4*, *TimeSplitters FP*



THÉO AZEVEDO
■ Feliz com o jabá que ganhou da Rockstar, um par de tapetes para carro, Théo nem se lembra que não sabe dirigir.
Favorito: *Star Wars: Republic Commando*



DANIEL NIEUWENHUIZEN
■ Nem nos desenhos animados você encontra uma dupla tão simpática quanto esta: Bob Esponja e Menino Molusco.
Favorito: *Splinter Cell: Chaos Theory*



RENATO VILIEGAS
■ Mais um integrante da equipe que inaugurou a redação e usou uma foto de 3 anos atrás. Hoje, Renatinho está muito mais acabado.
Favorito: *FIFA Street*



RENATO PELIZZARI
■ Seu apelido é GameWatch, mas poderia ser Mano Estatística: foi ele quem folheou todas as EGMs atrás dos nossos números.
Favorito: *Yoshi DS*

EDITORIAL: NOSSA EQUIPE

03 Alguns chegaram há pouco, outros há anos: é a Equipe EGM Brasil!

EMAIL

06 Sonhos, fantasia e realidade. Nossos leitores estão inspirados

START

10 EGM BRASIL 3 ANOS

Parabéns pra você! Parabéns pra nós! Parabéns para os games!

14 ALGO DE NOVO NO AR

Mais um relatório da próxima geração

16 FAZENDO AS CONTAS

Ficou duro depois de comprar seu novo game? Saiba a razão

18 ALTA FIDELIDADE

Satoru Iwata revela grandes novidades sobre o Revólution

20 CELEBRIDADE NOS GAMES

O lutador de vale-tudo Wanderlei Silva ataca na EGM Brasil

22 VAI ENCARAR?

Ah, se inveja imatasse... conheça o maior colecionador do Brasil

24 PACOTE DE DIVERSÃO

Pac-Man faz 25 anos com a mordura mais forte do que nunca

26 EGM PC

Não gosta da Globo? *Reality Island* é novo game estilo Big Brother.

30 CELULAR

O maior show do ano vai rolar dentro do seu celular

32 DEPOIS DO JOGO

Segredos escabrosos do game mais assustador do novo século

E MAIS

36 PREVIEWS

46 ESPECIAL: POR DENTRO DO PSP

60 ESPECIAL: OS DEZ MOMENTOS QUE ABALARAM OS GAMES

84 ESTRATÉGIA: TEKKEN 5

88 ESTRATÉGIA: FIFA STREET

92 DICAS

98 GAME OVER

52

CAPA:

STAR WARS

Faz muito tempo que a saga estelar de George Lucas ultrapassou as barreiras do cinema e gerou todo tipo de produto complementar. Com a chegada do novo capítulo, a EGM Brasil entra no clima e mostra desde os primórdios da série nos games até as novidades que aterrissarão em seu console.

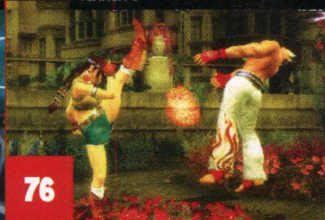
REVIEWS

PROJECT: SNOWBLIND



74

TEKKEN 5



76

67 The Sims 2: Vida de Universitário

68 Driv3r

68 Settlers: Heritage of Kings

69 Brothers in Arms: Road to Hill 30

70 Star Wars: Republic Commando

71 EA Sports Fight Night Round 2

71 TimeSplitters: Future Perfect

72 FIFA Street

73 MX Vs. ATV Unleashed

74 Project: Snowblind

75 Champions: Return to Arms

76 Tekken 5

78 Devil May Cry 3:

Dante's Awakening

79 Death by Degrees

80 Xenosaga Episode II

81 Musashi: Samurai Legend

82 Donkey Kong: Jungle Beat

83 Metal Gear Ac'd

83 Yoshi Touch & Go

88

ESTRATÉGIA

Adriano, Ronaldinho Gaúcho e a EGM Brasil dão o treinamento certo para você se tornar o craque das ruas

FIFA STREET

46

ESPECIAL

O PSP chega ao Ocidente, e com ele, uma matéria especial que conta tudo o que você precisa saber



EGMail

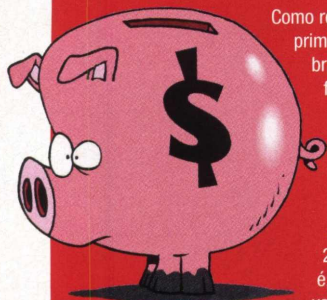
Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação – São Paulo – SP
CEP: 01539-020
EGMbrasil@conradeditora.com.br

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

INDÚSTRIA BRASILEIRA: REALIDADE OU UTOPIA?



Como recém-graduado em economia e jogador fanático, tenho acompanhado a EGM Brasil desde sua primeira edição e percebo que vocês têm sido vorazes defensores do desenvolvimento de jogos brasileiros, indicando iniciativas e exemplos. Decidi que chegou a hora de fazer uma pergunta fundamental: será que o Brasil realmente deveria produzir jogos? Em "economês": será que o Brasil tem vantagens competitivas para produzir jogos? Para não me estender demasiadamente (algo fácil de fazer em um assunto como este), levanto alguns problemas e fatos que existem de se tentar criar uma indústria destas:

1. A famosa tentativa do governo de fomentar uma indústria parecida durante a década de 80 (via a famosa lei da informática) não só fracassou terrivelmente, como atrasou o Brasil neste aspecto em muitos anos.
2. O Brasil não tem uma grande quantidade de pessoas qualificadas para este tipo de coisa (isto é, programadores, engenheiros... gente ligada à informática), o que tornaria a mão-de-obra relativamente cara.

3. O mercado brasileiro para jogos é grande o suficiente para sustentar sozinho uma indústria destas (considerando a renda per capita brasileira)? Mesmo levando em consideração a possibilidade de exportar, o apelo de jogos brasileiros é grande o suficiente para sustentar um esforço de exportação? Tanto em preço como em qualidade?

4. "Pergunta economês": o Brasil tem capital escasso. Será que uma indústria dessas apresenta o melhor retorno possível? Isto é, será que não seria melhor investir em outras coisas?

Em suma, me parece que existem muitos problemas fundamentais para a existência de uma indústria brasileira de jogos, alguns possivelmente intransponíveis. Não que descarto inteiramente a possibilidade de que possa vir a existir uma indústria dessas, só não a acho viável, atualmente.

Por que existe uma indústria nascente? Me parece que o governo, ao fazer com que os impostos de importação sejam tão altos, conseguiu criar uma "reserva de mercado" que possibilitou isso. O que levanta a interessante pergunta: os impostos são muitos altos? Como isso precisaria ser respondido em sei lá quantos outras linhas, responderei com um simples "SIM!".

Pedro Franco de Campos Pinto
Via e-mail

Não há como iniciar essa resposta sem agradecer o seu contato. É uma verdadeira honra para nós saber que nossa revista levanta questões tão sérias. Isso nos dá a certeza de que o trabalho está sendo feito de maneira correta, madura e satisfatória.

A julgar pelo teor de suas palavras (e pelo seu diploma), está na cara que você entende muito mais de economia do que qualquer um por aqui. Então, vamos falar daquilo que a gente realmente entende: games. Quase todas as questões econômicas levantadas, em nosso entendimento, são válidas, exceção feita à parte em que você fala que não existe muita mão-de-obra qualificada por aqui.

Como você disse, o estouro de uma indústria de games totalmente brasileira é algo difícil de rolar (como muitas outras coisas no Brasil), mas é nosso papel fazer tudo o que estiver ao nosso alcance para que isso aconteça. Em nossas andanças por esse "mundinho", conhecemos muita gente interessante, talentosa e trabalhadora. Gente que acredita no que faz e que faz com gosto. O número de pessoas que quer seguir uma profissão ligada aos games cresce a cada dia, e, modéstia à parte, nós temos nossa pequena participação nesse sonho coletivo. Leia a carta do leitor Jonatas Bueno na página seguinte e você vai entender.

A indústria de games vai rolar em nosso país do jeito que toda essa gente sonha? Isso é algo que não podemos responder, mas você pode ter certeza de que vamos continuar alimentando essa idéia na qual acreditamos tão ferrosamente! Todas as outras questões econômicas são material de debate entre leitores e profissionais. Temos certeza de que muitos vão se pronunciar a respeito.

PC É O BICHO

Percebi que, apesar de toda propaganda feita sobre dar mais atenção aos jogos de computador, inclusive colocando a sigla antes das outras plataformas na parte superior da capa, vocês continuam omitindo as versões PC em títulos multiplataforma, como *Project Snowblind*, *Fifa Street*, *Robots*, entre muitos outros que agora não me recordo. Para finalizar, se vocês puderem sanar minha curiosidade: é verdade que no jogo *Gran Turismo 4* correm apenas seis carros simultaneamente? Se for mesmo verdade, qual o motivo

de vocês não terem colocado esse aspecto como "O PIOR"?

Marcondes Jr.
Via e-mail

Qual propaganda sobre dar mais atenção aos jogos de PC você está falando? Sempre teremos algo de PC em nossas páginas, mas não é esse o foco da revista. Para isso, temos outra publicação especializada chamada EGM PC. A sigla vem antes das outras plataformas por uma questão de padrão, mas isso não

quer dizer muita coisa nesse sentido. Aliás, dos três jogos que você citou, dois estão sendo analisados só agora, *Fifa Street* e *Snowblind*, sendo que só esse último tem versão PC. *Robots* não chegou em tempo de ser analisado para esta edição. O que significa que você comeu bola nessa afirmação. *GT4* só permite a corrida de seis carros simultâneos, mas isso acontece desde o primeiro jogo da série. Uma das razões pelas quais "O PIOR" em nossa opinião foi: "não mudou muito em relação aos últimos quatro anos".

QUESTÃO DE PROMOÇÃO

Utilizo este espaço democrático para fazer uma reclamação em relação ao concurso EGM Brasil e FNAC (edição 35). Me sentindo, no mínimo, desprestigiado pela revista da qual sou assíduo leitor, pois só porque não moro em determinadas cidades, fui excluído de participar da promoção supracitada. Se a rede de lojas, que é parceira do evento, só tem filiais nestas cidades, não teria sido mais interessante pôr no regulamento a seguinte cláusula: "os sorteados que forem das cidades onde não há filial da FNAC ficam responsáveis pelo próprio transporte até a filial mais próxima de sua cidade de origem", do que pura e simplesmente vetar a participação dos leitores das demais cidades do Brasil? Se for assim, a EGM deveria apenas ser vendida nestas cidades abrangidas pela promoção. Eu quero participar! É um absurdo selecionarem leitores-participantes de suas promoções por uma questão geográfica.

Gustavo Vitor Pena
(Que não mora em São Paulo, Campinas, Curitiba, Rio de Janeiro ou Brasília, mas em Uberaba/MG, e que também joga videogame!)

Pedimos desculpas a você e a todos os leitores que se viram excluídos dessa promoção. Infelizmente, se ela não fosse feita dessa forma, não seria feita de forma alguma, e aí nem os moradores dessas cidades mencionadas teriam participado. Existem questões de logística que são políticas rígidas de cada empresa e não nos compete tentar mudar isso. Mesmo assim, pedimos desculpas por sua insatisfação. Teremos outras promoções que atingirão leitores de todo o Brasil e esperamos que você participe delas.

MAIS GUERRA!

A matéria publicada por vocês na edição 36 serviu para agravar um problema cada vez mais presente na comunidade gamer do Brasil: o duelo entre nintendistas e sonystas. Os microsoftistas (é esse o nome deles?), embora sejam reconhecidos, não são tão preconceituosos como nós, nintendistas e sonystas, então não houve problema em colocar a Microsoft na "guerra". Agora, a capa da revista serviu para agravar o duelo Big N x Sony. Quem frequenta o Gameworld já está cansado de ver "elogios" dirigidos aos outros, e a matéria que vocês publicaram passa a idéia de que devemos defender cada vez mais as nossas marcas favoritas e continuar com essa guerra ridícula! Sou nintendista, o meu melhor amigo é sonysta, e mesmo assim convivemos numa boa! Para nós, essa

SAPPHIRE Graphics

Cutting Edge Technology

Sapphire é o maior parceiro da ATI. Oferecemos a mais completa linha de placas de vídeo com modelos PCI, AGP e PCI Express.



PCI EXPRESS



Value Series
RADEON 9250



Mainstream
RADEON 9650



Price-Performance
RADEON 9600-9800 Series



Next Generation
RADEON X700 Series



Enthusiast
RADEON X800 Series

Compre produtos Sapphire de maneira muito simples. Chame hoje o distribuidor autorizado em seu país.



▶ guerra já deu nos nervos, e parece que vocês contribuíram para que ela ainda dure por um bom tempo. Tenho certeza que esse não era o objetivo de vocês, mas ainda assim passa essa má impressão. Para encerrar, quero parabenizá-los novamente pela grande revista e fazer um pedido: por favor, em vez de incitar o combate Big N x Microsoft x Sony, vamos tentar extingui-lo!

Job Henrique Casquel Silva
Brasília/DF

Ixi... viajou grandão, hein Job! O "É guerra!" na capa da EGM Brasil 36, diz respeito somente às corporações mostradas ali: Sony com Snake (apesar de ser da Konami), Nintendo com Link e Microsoft com Master Chief. A gente quer mais é que o circo pegue fogo entre elas, porque quem ganha somos nós mesmos. Com uma querendo ser melhor do que a outra, é só filé que vai cair no nosso prato. Ou melhor, ótimos games nos nossos consoles. Nosso desejo é que os leitores, um dia, pensem igual a nós: se o produto é bom, pouco importa qual a marca que ele carrega na embalagem. Não somos nós que incitamos essa guerrinha de vocês. São os "istas" que confundem tudo e usam qualquer coisa como lenha para fogueira. A gente só quer que essa treta acabe de uma vez e todo mundo se divirta de montão.

NÃO É BRINQUEDO NÃO!

Essa é a primeira vez que escrevo para uma revista. Eu era grande comprador da concorrente quando vi a propaganda de vocês, que falam de todos os consoles possíveis (nunca ouvi falar desses Zodiac e Gizmondo...) e dão atenção para os seus leitores. Fui comparar e nem preciso falar quem deu lavada: EGM Brasil! Adorei tanto a revista que espalhei para todos meus amigos e hoje eles me agradecem pela indicação.

Na matéria "Não é Brincadeira", sobre ser desenvolvedor de games, estou com vocês: meu sonho é algum dia poder fazer um grande jogo, mas com essa matéria, eu abri os olhos para as dificuldades.

Obrigado por me alertarem, mas continuarei sonhando com isso! Tenho 13 anos e adorei a matéria sobre os cursos de criação de jogos no Brasil e sobre a Full Sail.

Se o Brasil tiver apoio, acho que a gente vai longe! Principalmente, com uma revista que aumenta o interesse de jogadores fanáticos como eu!

Jonatas Bueno
Paulínia/SP

É Jonatas... não vá pensando que vai encontrar uma vida fácil. Quem trabalha com games, faz do trabalho uma diversão, mas também dá um duro desgarrado! Acredite no seu sonho, corra atrás e nada de fazer corpo mole! Quem sabe um dia você não nos concede uma entrevista...



■ Nokia QD: agora, um objeto de desejo

N-ERVOSO

Sempre gostei muito da revista, mas tenho algumas reclamações. Vocês não fazem reviews de jogos para N-Gage! Mas que outra plataforma (além do PSP) chegou tão perto de um portátil Nintendo? O N-Gage já vendeu 1,3 milhão de unidades no mundo todo, e a Nokia vende o aparelho com lucro, ao contrário das tradicionais empresas de games. Se ele tivesse o preço do GBA SP, por exemplo, teria vendido 5 milhões. E pra completar, ainda acho fotos do Marinoto e do Trivella fazendo onda com o N-Gage (tá, escrevi os nomes deles errados, mas foi por vontade mesmo). Entrem em <http://www.sidetalking.com> e publiquem esses links pros N-Gagers de todo o Brasil verem. Vocês não respeitam nada que não venha da Sony, e ainda fazem brincadeiras. Esse Trivella devia ir jogar futebol e o Marinoto cozinhar, e não escreverem uma revista de games fazendo piadinhas pelas costas.

Diego Henrique von Sohsten
Recife/PE

Vou te dizer que existe gente mal humorada nesse mundo, viu... pega leve, Diego! Ninguém fez brincadeira

pelos costas: esse site, o Sidetalking, foi uma piada mundial (muito bem bolada, por sinal) que tirava uma onda com o fato do primeiro modelo de N-Gage ser um videogame/celular que mal cabia no bolso e que ficava estranho ao ser colocado no ouvido. Tudo mudou no segundo modelo e nós mostramos isso, fato que você tem que reconhecer. Mas não queremos e nem temos condições de dar cobertura completa a todos os videogames existentes no planeta. Se fizéssemos isso, nossas páginas não seriam suficientes e o serviço seria porco. Ou então teríamos que lançar uma revista de 500 páginas. Ah, e por falar nisso, o Trivella até que bate uma bola redonda e o Marinoto (faço questão de escrever certo) manda bem no fogão. Aceita um chá com torradas pra acalmar?



■ No ano que vem, a grife Link será destaque da SP Fashion Week. Tá, é mentira

SOLID LINK, O HOMEM PERFEITO

O que eu tenho pra falar, a "mulhegada" vai concordar, e quem sabe alguns marmenjos também: o Link está cada vez mais lindo! É só lembrar dos jogos antigos em que ele era um anão gordinho e baixinho. Eu que pensei que o seu auge foi no *Ocarina of Time*, agora me aparece esse lindo e maravilhoso Link que acabou de sair do São Paulo Fashion Week! Esse mesmo, que está na capa da EGM 36! E olha que ele está junto de um concorrente de peso, ou alguém que tem o sugestivo nome de "Solid Snake" não é um forte concorrente para a

disputa de "os 100 mais sexy dos games"? Mas como eu tenho 20, o Link seria o meu par ideal. O Snake fica só na imaginação...

Sheila "Miss Queridinha"
Via e-mail

Mas olha que danadinha, essa menina... fazendo piada de duplo sentido com a Cobra Sólida dos games... mas quer saber? Você está mais do que certa! Afinal, nós vivemos fazendo a mesma coisa com qualquer mulher virtual que aparece com um pouco menos de roupa nos games. Viva a liberação feminina! Só não entendi o papo de "mas como eu tenho 20" ... Vinte o quê? Concorrentes para a disputa de mais sexy? Anos de idade? Namorados? Acho que vai ficar só na minha imaginação...

Lá e cá

A Konami vai lançar *Winning Eleven 9* para PS2?

Bloodbryanpeixe (??)
Via e-mail

Ainda é cedo para falar de WE9, ainda mais com o recente lançamento de WEB: Liveware Evolution. Mas pode ter certeza de que a Konami já mandou a equipe de desenvolvimento ir pensando em algumas novas jogadas.

Quando vocês fizerem alguma promoção, tentem colocar o cupom em uma página que não tenha matérias do outro lado.

Marcos Túlio
Vitória da Conquista/BA

Falou e disse, Marcão! Nós sempre tentamos fazer isso, pois sabemos que ninguém gosta de passar a tesoura na revista, mas, muitas vezes, não rola de jeito nenhum, pois existem promoções que entram em cima da hora e não dá tempo de mudar muita coisa (vide esta edição...).

De quem é aquela bunda maravilhosa que colocaram no lugar da foto de um dos integrantes da redação no editorial da edição 37?

Rafael Damasceno Xavier de
Guarapari/ES

Ah, se Eduardo Trivella tivesse uma "polpa" daquelas... acho que nunca mais precisaria trabalhar com games. Alguns dizem que o material pertence a uma garota chamada Keyra, ou Agustina, mas ela será para sempre conhecida aqui na redação como "A Bunda Sem Dono".

PÉ DE LEITOR

"Tenho certeza de que muitos que reclamaram do aumento do preço da revista (que traz informação de qualidade e cultura) não fazem o mesmo com bebidas alcoólicas ou cigarros".

— Sem alisar os fumantes e apreciadores de uma loira gelada, o mineiro Sandro Martins diz que nem liga para R\$ 1 e que vai continuar conosco! Valeu, companheiro!

"Até que seria uma boa substituírem as fotos dos caras que trabalham aí por fotos de mulheres ou de partes de seus corpos..."

— Rafael Damasceno não se contenta com as garotas de biquini nas praias do Espírito Santo e quer tirar a roupa da redação inteira.

"Na verdade, é só um pretexto para colocar muitos lutadores de estilos diferentes em um mesmo combate, não fugindo da tendência de muitos jogos de luta"

— Depois de jogar Tekken 5, Ricardo Machado quis compartilhar suas impressões e nos mandou um review de 8000 caracteres, pensando que não iríamos ler.

PROMOÇÃO

EGM

BRASIL

beyerdynamic

**QUE TAL GANHAR UM HEADSET
PROFISSIONAL PARA CURTIR
SEUS GAMES? É FÁCIL! É SÓ USAR
A CRIATIVIDADE E RESPONDA
À NOSSA PERGUNTA!**

Você curte os ruídos e efeitos sonoros de seus jogos favoritos? Adora trilhas sonoras de games? Então, que tal aprimorar essa experiência com um headset de respeito? É só responder à seguinte pergunta:

Na sua opinião, qual a importância do som nos games?

Escreva sua resposta no cupom abaixo e envie para

**Promoção EGM Brasil & Beyerdynamic
Caixa Postal 07512 – CEP 06296-990
Vila dos Remédios – Osasco/SP**

As cinco respostas mais criativas levarão como prêmio um headset profissional DT 234 PRO da Beyerdynamic. Participe!



REGULAMENTO

1. A promoção "EGM & BeyerDynamic" é aberta a todos os residentes no Brasil, sem limite de idade, e será válida de 18/04/2005 a 08/06/2005. Não é necessária a compra de produtos da Conrad Editora nem da Beyerdynamic para participar;

2. Não poderão participar da promoção os funcionários da Conrad Editora, de empresas coligadas ou colaboradores de suas publicações, bem como seus respectivos parentes;

3. Para participar da promoção, o participante deve:

a) Responder à pergunta "Na sua opinião, qual a importância do som nos games?", no espaço contido no cupom.
b) Preencher correta e completamente o cupom que está nesta página (é permitido tirar cópia);
c) Colocar o cupom dentro de um envelope e enviar para: Promoção EGM Brasil & Beyerdynamic, Caixa Postal 07512, CEP 06296-990, Vila dos Remédios, Osasco / SP;

4. As cartas devem ser enviadas até o dia 08/06/2005, valendo o carimbo dos Correios como comprovante da data de postagem;

5. Os vencedores serão escolhidos entre os cupons (online ou impressos) recebidos com o questionário completamente preenchido mais resposta à pergunta final,

selecionada através dos conceitos de originalidade, criatividade e objetividade. A escolha será feita pela Conrad Editora e não caberá apelação de nenhuma forma;

6. Os cinco vencedores escolhidos ganharão 1 (um) headset profissional DT 234 PRO da Beyerdynamic cada.

7. Os prêmios são pessoais e intransferíveis, e não poderão ser substituídos;

8. A Conrad Editora se reserva o prazo de 90 dias para entrega do prêmio a partir da divulgação do vencedor, que será feito na revista EGM Brasil número 41;

9. Após a divulgação do resultado da promoção na revista EGM Brasil número 41 (nas bancas em 14/07/2005), não havendo resposta do vencedor, o direito ao prêmio prescreverá dentro de 180 dias;

10. Ao participarem da promoção "EGM & BeyerDynamic", os leitores concordam, automaticamente, em ceder os direitos sobre seus nomes, imagens e as respectivas frases para divulgação do resultado e para eventual uso em material promocional da Conrad Editora ou Beyerdynamic por prazo indeterminado, sem que isso acarrete às empresas eventuais indenizações;

11. A Conrad Editora se reserva ao direito de eliminar da promoção os participantes que não estiverem de acor-

**Promoção EGM Brasil & Beyerdynamic
Caixa Postal 07512
CEP 06296-990
Vila dos Remédios
Osasco/SP**

EGM
beyerdynamic

NOME COMPLETO

ENDEREÇO

CIDADE/ESTADO

CEP

DATA DE NASCIMENTO

TELEFONE

E-MAIL

NA SUA OPINIÃO, QUAL A IMPORTÂNCIA DO SOM NOS GAMES?

VOCE PODE ENVIAR UM XEROX PARA NÃO PRECISAR RECORTAR A REVISTA





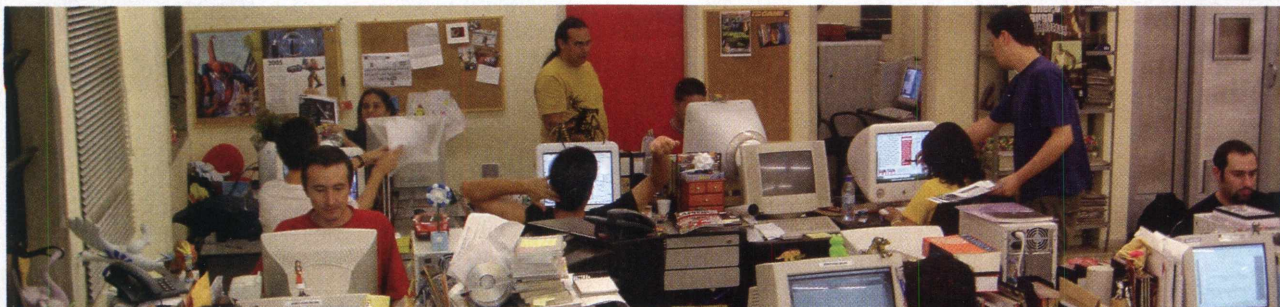
start

o que rola de melhor no mundo dos games

PARABÉNS PARA NÓS

Faça a festa: a EGM Brasil completa três anos de vida. Conheça a nossa história e saiba como é feita a melhor revista de games do país

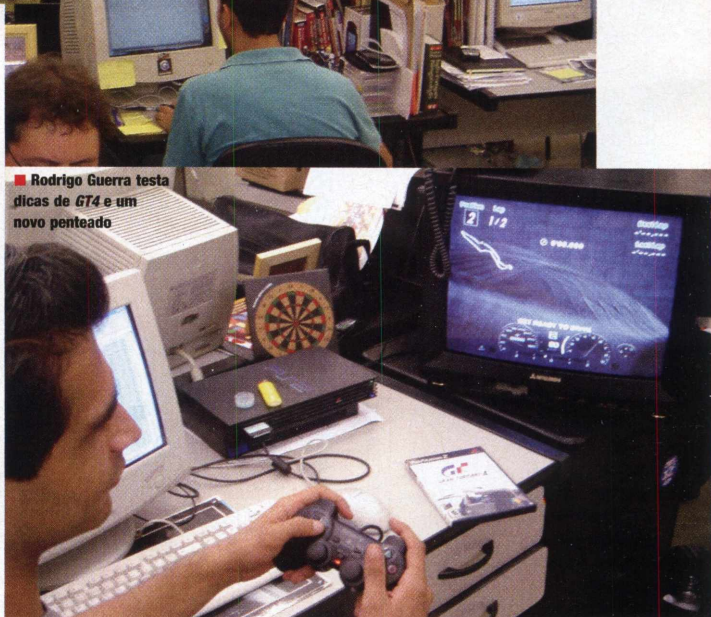
Por Eduardo Trivella



■ Uma visão geral do nosso ambiente de trabalho: você gostaria de trabalhar aqui?

A Conrad Editora entrou no ramo editorial de games há mais ou menos 6 anos, lançando a revista Nintendo World, exclusivamente voltada ao consumidor Nintendo. Depois de algum tempo no mercado e de alcançar um enorme sucesso (algumas edições chegaram a vender mais de 100 mil exemplares!), ficou claro que o público gamer brasileiro estava pronto para uma outra publicação mais abrangente, que cobrisse todas as empresas de games e noticiasse tudo o que tem a ver com o mundo do entretenimento eletrônico interativo. Nesse exato momento, surgiu a EGM Brasil. O período de gestação durou mais ou menos um ano, quando fizemos nosso primeiro contato com a editora Ziff Davis na E3 de 2001. Meses depois, fechamos a negociação para publicação da revista Electronic Gaming Monthly no Brasil, na base

de muitos telefonemas internacionais e gastando todo nosso inglês. Como o nome original da publicação era longo demais, ele foi alterado. Virou EGM Brasil. O lançamento da primeira edição ocorreu em abril de 2002, trazendo na capa um grupo de personagens de jogos de RPG e, entre muitas outras coisas, uma matéria especial com os 100 maiores games da história. Nem é preciso dizer que a estréia foi muito bem sucedida e até hoje é lembrada pelos leitores. De lá pra cá, foram muitas alegrias e obstáculos superados, tudo para levar todos os meses a você (e essas não são nossas palavras, mas sim do público) a “melhor revista de games do Brasil”. Só que tudo isso não é suficiente para você ter uma idéia da loucura que é produzir a EGM Brasil. Que tal conferir, passo-a-passo, como é feita a sua revista favorita?



■ Rodrigo Guerra testa dicas de GT4 e um novo penteado

>> ATÉ ESTA EDIÇÃO DA EGM BRASIL, ACUMULAMOS OS SEGUINTE NÚMEROS: 949 JOGOS ANALISADOS, MAIS DE 30 MIL HORAS DE JOGO, 246 MEDALHAS DE PRATA, 94 MEDALHAS DE



1. A REUNIÃO DE PAUTA

Ficou assustado com o nome? Mas não é nada demais, é apenas um “brainstorm” (assustou mais ainda?), ou uma “tempestade de cérebros”, na qual os editores da revista se reúnem com o coordenador editorial e membros de outros

setores da editora para definir as matérias que serão mostradas na próxima edição, promoções, brindes e outros detalhes. Esses eventos geralmente duram uma hora, mas a reunião de pauta para a edição de aniversário – esta que você tem nas mãos – durou mais de três horas!



2. ANÁLISE DA EGM AMERICANA

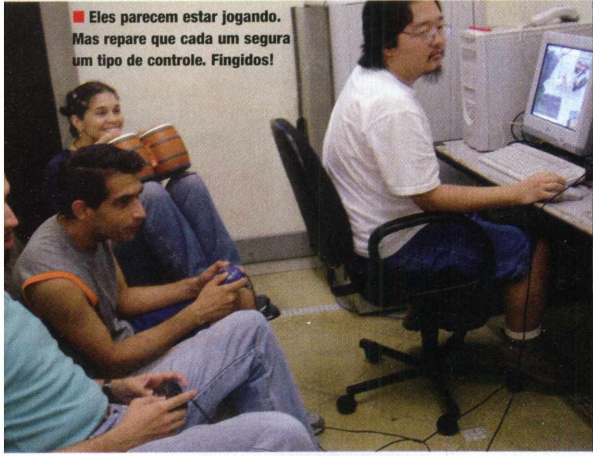
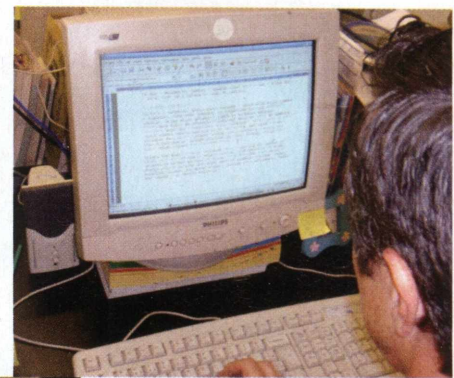
Depois de definir o conteúdo que será produzido aqui em nosso país (por que você acha que o nome da revista é EGM Brasil?), é hora de analisarmos a edição americana e ver o que pode ser adaptado para o nosso leitor. Ao contrário do que alguns pensam, a EGM Brasil não é uma mera tradução da revista americana. No início, utilizávamos bastante material estrangeiro, mas esse número foi diminuindo à medida que percebíamos o quanto o perfil de nosso leitor é diferente dos gringos. Atualmente, mais de 70% da revista é inteiramente produzida no Brasil.



■ Pablo gasta mais tempo ao telefone que a maioria dos mortais

3. O EDITOR FICA LOUCO AO TELEFONE

Agora é que o bicho começa a pegar de verdade! Um dos apelidos de nosso editor executivo Pablo Miyazawa é “Homem Telefone”, devido ao grande número de horas que esse pobre ser humano gasta para falar com colaboradores, ilustradores e qualquer um envolvido na produção da revista. E sabe o que é pior? Perto do fechamento, o número de telefonemas e as dores de cabeça aumentam, pois é hora de cobrar aqueles que não entregaram o material no prazo. E sempre há aqueles que atrasam!



■ Eles parecem estar jogando. Mas repare que cada um segura um tipo de controle. Fingidos!

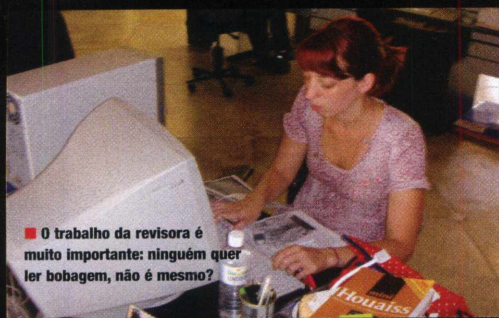


4. A REDAÇÃO MANDA BALA!

Temos alguns tradutores externos que adaptam uma parte do material gringo, mas além deles, algumas traduções são feitas dentro da própria redação. Matérias especiais (como esta) também são produzidas por nossa equipe e por colaboradores que sempre dão as caras por aqui. Como toda revista que se preza, algumas reportagens exigem a “ida ao campo”, ou seja, vamos atrás da notícia onde quer que ela esteja. E, às vezes, até fazemos ela vir a nós! Temos também nossa salinha de jogos, onde detonamos todos os games e fazemos a captura de imagens com um computador próprio para isso. Só que isso não é suficiente para analisar um jogo em todos os seus detalhes, então frequentemente levamos “trabalho” para casa. ➤

5. PARA FICAR TUDO CERTO, REVISÃO!

Quando os textos ficam prontos, eles são passados para nossa especialista em língua portuguesa, a Camila, que a cada dia que passa, fica mais especializada no idioma dos games. Ela dá um duro danado, pois tem que ler atentamente cada página da revista duas ou três vezes. Tem horas que ela acha uns erros que nós nem desconfiávamos que estavam ali...

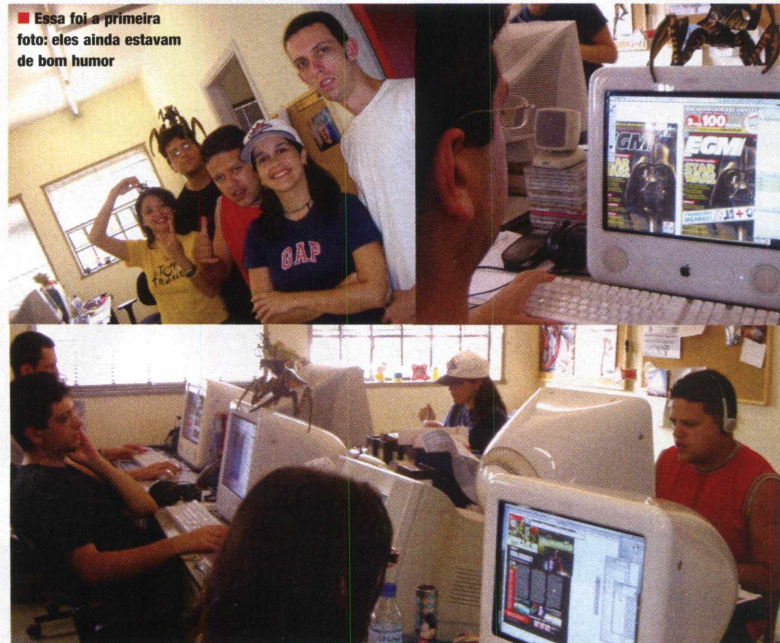


■ O trabalho da revisora é muito importante: ninguém quer ler bobagem, não é mesmo?

6. ARTISTAS FAZEM ARTE

Com o texto fechado, chega a hora da equipe de arte (Ana, Kelven, Homero, Andressa e Mario) entrar em ação. Seguimos o padrão americano de diagramação em muitas das páginas, mas como fazemos muitas mudanças para deixar a revista com uma cara brasileira, esse pessoal rala bastante para encaixar tudo

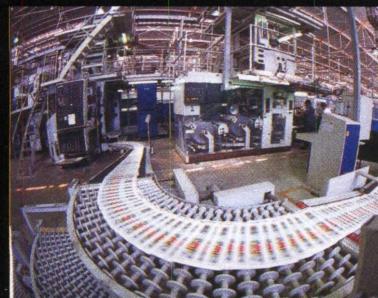
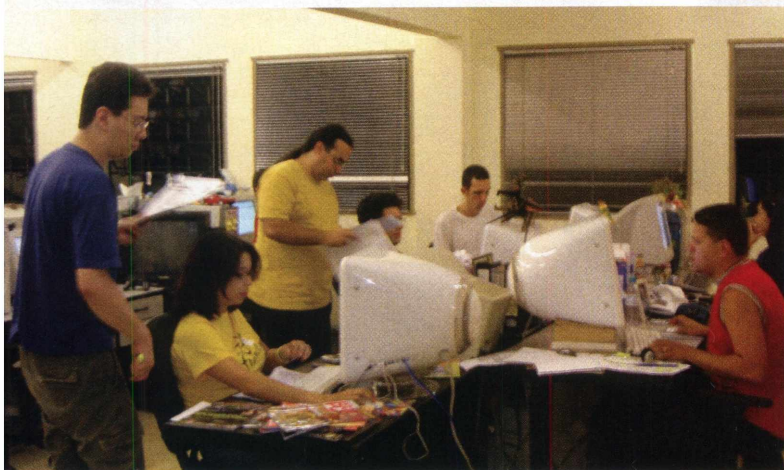
nos lugares certos. No caso de matérias nacionais, a diagramação é feita desde a estaca zero. E, modestia à parte, muitas vezes damos uma lavada nos gringos! A capa recebe um tratamento especial, sendo a primeira coisa em que começamos a trabalhar e a última a ficar pronta.



■ Essa foi a primeira foto: eles ainda estavam de bom humor

7. O DIA DO FECHAMENTO

Por mais que a gente tenha tempo de produzir a revista – dependendo do mês, esse tempo varia de três a cinco semanas – uma coisa é certa: vai rolar estresse e desespero no dia do fechamento. Matérias que atrasam, colaboradores que dão o cano, anúncios que entraram na última hora... o fatídico dia do fechamento é sempre um martírio para a equipe da EGM Brasil. Para combater todo esse caos, e também a fome, damos uma relaxada usando a sala de reuniões para comer pizza, contar piadas e xingar uns aos outros.



8. O VIRTUAL VIRA PAPEL

Com os arquivos em mão, a gráfica é acionada. Um motoqueiro vem até a editora buscar os CDs com as páginas já diagramadas. Eles imprimem apenas um exemplar e trazem de volta no dia seguinte para a aprovação. Com o sinal verde

dos editores, a gráfica começa o trabalho de impressão. Durante três dias, os exemplares da revista são impressos em máquinas maiores que o prédio da editora, em uma gráfica na periferia de São Paulo.

9. BOTANDO BANCA

Da gráfica, a revista sai em distribuição por todo o país. Os assinantes recebem seus exemplares antes da publicação chegar às bancas. Em média, a EGM Brasil fica disponível ao público duas semanas após ser finalizada. Quando isso acontece, já estamos trabalhando na próxima em pleno vapor! Alguns estados recebem mais exemplares do que outros, por razões óbvias, mas temos orgulho em dizer que nossa revista atinge todos os cantos do Brasil!



>> ENTREVISTAS COM PRODUTORES DE JOGOS, 75 PIZZAS DE MUSSARELAS, 48 DE CALABRESA, 33 MEIO-A-MEIO, 49 PIZZAS DE OUTROS SABORES, 151 LITROS DE REFRIGERANTE.

FALA, LEITOR!

De que adianta pintar um quadro se ninguém vai ver? De que adianta compor uma música se ninguém vai ouvir? De que adianta colocar uma cueca nova se ninguém... bom, você já entendeu a idéia. Nós trabalhamos duro para levar até você o melhor em termos de informação relativa a games, mas não adianta nada ficarmos fazendo elogios a nós mesmos. Com a palavra, os leitores da EGM Brasil!

“ Leio a EGM Brasil desde o número um (cheguei a trabalhar na Editora Acme, antes de virar Conrad) e gosto muito da forma como a revista é diagramada. O jeito como vocês escrevem e passam as informações me deixa com mais vontade de jogar. Uma matéria especial para mim foi a do *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*. Adoro o jogo e, ao ler a matéria, passei a adorar ainda mais!”

– Fernando Menezes Barbosa, 29 anos



“ Minhas visitas ao reino das sombras (vulgo sanitário) nunca mais foram as mesmas após conhecer a EGM Brasil. Tratando os games de forma nunca vista antes, com a seriedade que merecem, esta estupenda revista conquistou não só a mim, como a todos que tiveram a felicidade de adquiri-la. Resumindo em duas palavras: EGM RULEIA!”

– Augusto Soares, 15 anos



“ Estava viajando para o interior e decidi comprar na rodoviária algo para ler. Quando volto com a revista, minha mãe pergunta: 'Comprou algo interessante, filha?'. Respondo: 'Encontrei uma revista nova, parece legal'. Quando ela viu a capa, disse: 'Aff, já devia imaginar...você devia ter nascido menino!'. Quando estou lendo, é como se estivesse batendo um papo com a galera da revista sobre meu assunto preferido.”

– Camila Brasil, 26 anos



“ Gosto muito do EGMail (queria ver o meu nome lá, mas ler o que os outros escrevem também é legal!), dos reviews (são três notas pra cada jogo! Precisa mais?) e do Game Over. Amei a matéria de capa da edição 31, “Sexo e Contravenção”, mas me decepcionei com a “Sessão Especial” da edição 27. Nenhuma revista é perfeita, mas parece que esta aqui está chegando lá!”

– Igor Helal Anderson, 18 anos



“ Quando se fala em EGM Brasil, logo se pensa na rainha das revistas de games. É uma publicação feita por gamers, não apenas jornalistas. Ela é a melhor por causa de suas matérias bem-boladas, pelos reviews sérios e ao mesmo tempo bem-humorados, por sua equipe de redatores – isso tudo no mais perfeito equilíbrio.”

– Jorge Antonio Paciello Polo, 13 anos



“ Desde que eu vi o primeiro anúncio da EGM Brasil, já sabia que grande coisa viria por aí. Corri para comprar e confirmei: aquela matéria dos 100 Melhores Games me impressionou logo de cara. E daí pra frente, só melhorou! Agora, com sua mais nova expansão, a EGM PC, eu posso dizer que senti a mesma coisa. Roubando o slogan, eu digo: 'Se é Conrad, é bom!' Parabéns, pessoal!”

– Fabio Bracht Barros, 19 anos



“ Eu era uma pessoa triste, deprimida. Mas depois que passei a comprar a EGM Brasil, minha vida mudou! A revista me mostrou os games como eles realmente são, sem 'ismos'. Obrigado EGM: você não é oculista, mas abriu meus olhos! Continuem assim, tratando os games como eles merecem. O limite é o universo!”

– Marcelo Fernandes de Moraes, 12 anos



“ Tem algumas edições da EGM Brasil que me surpreendem. Abro e penso ‘Caramba!’. Acho que o que mais chama a atenção na revista não é a cor vermelha se destacando, o design inteligente ou a qualidade do papel, mas sim, o carisma dos editores! Qualquer um sabe quem fez as matérias apenas lendo os textos, sem ver o nome do autor. É a melhor revista de games do Brasil!”

– Renan Luis Prado Ferreira, 14 anos



“ Eu já lia Gamepro, Players e EGM, que achava a melhor de todas. Foi uma surpresa ver nas bancas uma revista de qualidade em português! Lembrando do passado, a capa da edição 6 me fez ter enjôos depois de comer um pudim de leite. Após almoçar, passei na banca, olhei os dentes gosmentos do zumbi e pensei... 'Pô, são da mesma cor do meu pudim...!' Passei mal mesmo.”

– Walmir da Silva Santos, 30 anos



PROMOÇÃO EGM BRASIL Edifier

Que tal ganhar um Home Theater para curtir seus games? É só responder à nossa pergunta e torcer para ser sorteado!

“Quantas caixas de som possui um Home Theater 5.1?”

Escreva a resposta no cupom abaixo e envie para

**Promoção EGM Brasil & Edifier
Caixa Postal 07512
CEP 06296-990
Vila dos Remédios – Osasco/SP**

O participante que acertar a resposta e for sorteado levará como prêmio um Home Theater modelo R501 da Edifier. Participe!

REGULAMENTO

1. A promoção “EGM Brasil & Edifier” é aberta a todos os leitores da revista EGM Brasil número 38 residentes no Brasil, sem limite de idade, e será válida de 18/04/2005 a 08/06/2005;
2. Não poderão participar da promoção os funcionários da Conrad Editora, de empresas coligadas ou colaboradores de suas publicações, bem como seus respectivos parentes;
3. Para participar da promoção, o participante deve:
 - a) Responder corretamente à pergunta “Quantas caixas de som possui um home theater 5.1?”;
 - b) Preencher correta e completamente o cupom que está nesta página (é permitido tirar cópia);
 - c) Juntar o cupom e as respostas e enviar para: “Promoção EGM Brasil & Edifier”, Caixa Postal 07512, CEP 06296-990, Vila dos Remédios, Osasco/SP;
4. As cartas devem ser enviadas até o dia 08/06/2005, valendo o carimbo dos Correios como comprovante da data de postagem;
5. O vencedor será escolhido através de um sorteio entre os cupons recebidos com o questionário completamente preenchido mais a resposta correta à pergunta. A escolha será feita pela Conrad Editora e não caberá apelação de nenhuma forma;
6. O vencedor escolhido ganhará 1 (um) conjunto de caixas de som para home theater modelo R501 da Edifier;
7. O prêmio é pessoal e intransferível, e não poderá ser substituído;
8. A Conrad Editora se reserva o prazo de 90 dias para entrega do prêmio a partir da divulgação do vencedor na revista EGM número 41;
9. Após a divulgação do resultado da promoção na revista EGM Brasil número 41 (nas bancas em 14/07/2005), não havendo resposta do vencedor, o direito ao prêmio prescreverá dentro de 180 dias;
10. Ao participarem da promoção “EGM Brasil & Edifier”, os leitores concordam, automaticamente, em ceder os direitos sobre seus nomes para divulgação do resultado e para eventual uso em material promocional da Conrad Editora por prazo indeterminado, sem que isso acarrete à empresa eventuais indenizações;
11. A Conrad Editora se reserva ao direito de eliminar da promoção os participantes que não estiverem de acordo com o regulamento acima.

VOCE PODE ENVIAR UM XEROX PARA NÃO PRECISAR RECORTAR A REVISTA

**Promoção EGM Brasil
& Edifier
Caixa Postal 07512
CEP 06296-990
Vila dos Remédios
Osasco/SP**

**EGM
Edifier**

NOME COMPLETO

ENDEREÇO

CIDADE/ESTADO

CEP

DATA DE NASCIMENTO

TELEFONE

E-MAIL

QUANTAS CAIXAS DE SOM POSSUI UM HOME THEATER 5.1?

ALGO DE NOVO NO AR

A aurora da nova geração se aproxima

C onselho de amigo: nunca é cedo demais para olhar adiante. Você concorda conosco? Então fique de olho, pois é nesta seção da EGM Brasil que você saberá tudo sobre a próxima geração de consoles, que a cada dia está mais perto de nós.

Nesta edição, revelamos como essas futuras máquinas (e seus games) podem ter efeito em seu bolso, discutimos o controle do Xbox 2, mostramos grandes novidades sobre o Nintendo Revolution e muito mais. Prepare o coração.

Hardware e preço

Há inúmeros boatos que dizem que, começando com o Xbox 2 (que muitos acreditam que será lançado no final de 2005), a próxima leva de consoles deve carregar uma etiqueta de preço de US\$ 400 – isso é mais ou menos US\$ 100 a mais do que o preço inicial do PS2 e do Xbox. Será que isso vai mesmo acontecer? As opiniões variam muito. Enquanto o analista Michael Pachter, da Wedbush Morgan Securities, nos disse que “os fabricantes de consoles parecem querer chegar à marca dos US\$ 300”, outro membro da comunidade financeira acredita que um preço mais salgado para os consoles é “totalmente possível, pois a primeira onda de pessoas que compram esses sistemas são os jogadores hardcore, e eles estão dispostos a pagar US\$ 400”. Esperamos (pelo bem de nossas carteiras) que isso tudo não passe de boato...

■ Um cara desse tamanho não precisa de armas



E o preço dos games?

Durante uma recente reunião financeira, Bobby Kotick, executivo da Activision, disse esperar que os softwares da próxima geração sejam vendidos por, aproximadamente, US\$ 10 a mais do que o preço atual (a média de preço de games nos EUA é de US\$ 50). Infelizmente, o analista Michael Pachter concorda: “Os custos de desenvolvimento devem chegar ao dobro do que são hoje, então o consumidor terá que

pagar por isso. Hoje, um game custa em média US\$ 4 milhões para ser produzido, e vende por volta de 350 mil unidades. Isso dá mais ou menos US\$ 10 por unidade. Se os games da próxima geração custarem o dobro – US\$ 20 por unidade – as produtoras vão repassar os custos para o consumidor”. Isso é que é futuro nebuloso!

Joystick melhorado

Alguns desenvolvedores que estão trabalhando em projetos para Xbox 2 nos revelaram que a Microsoft está fazendo algumas pequenas (porém necessárias) modificações em seu controle de nova geração. O mais novo design tem os botões Preto e Branco posicionados no topo, dando a ele dois “gatilhos” extras (similar ao controle do PS2). Ele também tem uma entrada para o headset da Xbox Live, o que irá liberar um slot do cartão de memória. De fato, são boas mudanças.

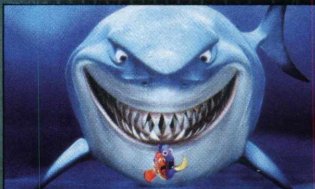
Midway adota o método Unreal

A Midway não vai apenas publicar os próximos títulos da Epic Games (a começar por *Unreal Championship 2* para Xbox, em abril, que dá ênfase às partidas online), como também vai tirar vantagem da caprichada tecnologia cultivada em sua própria horta. A Midway licenciou a ferramenta de desenvolvimento Unreal Engine 3, da Epic. Dessa forma, seus estúdios internos – incluindo o Midway Chicago

(série *Mortal Kombat*) e Midway Austin (*Area 51*) – passarão a usar esta estrutura na criação dos games para os próximos consoles.

É só esfregar

A Nintendo prometeu algo “diferente” para seu próximo console (codinome Revolution): no evento CDG, que rolou em março, o presidente Satoru Iwata anunciou que a máquina poderá se comunicar com outras através de sua área local Wi-Fi, além de ser compatível com os jogos do GameCube (leia mais na página 18). Outra coisa que descobrimos uns dias antes é ainda mais interessante: tudo indica que o joystick do Revolution permitirá que o jogador esfregue sua superfície para mover um personagem na tela. Parece loucura, mas lembre-se de que estamos falando da empresa que criou o Nintendo DS e o Virtual Boy!



Mostre mais emoção

Rory Armes, diretor geral do estúdio inglês da Electronic Arts, contou à agência de notícias Reuters que o poder dos consoles de próxima geração permitirá que os criadores desenvolvam personagens “com emoção realista”. E acrescentou: “com o Xbox e o PS3, podemos criar o personagem principal com 30 mil a 50 mil polígonos. Com esse poder de fogo maior, poderíamos ter um game baseado em *Procurando Nemo* idêntico ao filme, mas em tempo real”. Porém, não é pra se empolgar tanto. Há uns anos, alguns produtores também disseram que games com a qualidade visual de *Toy Story* seriam possíveis no PS2. A gente só acredita vendo.

PRENDA A RESPIRAÇÃO ANTES DE MERGULHAR NA NOSSA LOJA.

GANHE R\$ 20,00

DE DESCONTO NAS COMPRAS ACIMA DE R\$100,00

Digite o código 17-MGAM1-00001-0646062008 no fechamento do pedido.*



Consoles de última geração. Games de criar calos nos dedos. Acessórios que não te deixam na mão. Mas cuidado: a primeira vez mergulhando na loja de Games do Submarino sempre tira seu fôlego.

Submarino

www.submarino.com.br

 COMPRE PELO TELEFONE

São Paulo: (11) 2199 8888 Outras Localidades: 0300 789 4000

 ATENDIMENTO Telefone: (11) 2199 8899 Atendimento@submarino.com.br

Taxa de de R\$0,29 + imposto p/ minuto - Feitos de aparelhos fixos / Taxa de R\$0,63 + imposto p/ minuto - Feitos de aparelhos móveis

* Não inclui o serviço de entrega e/ou embrulho para presente. Este desconto pode ser utilizado somente na loja de games e apenas uma vez por cliente com validade até 30/06/2005.



Ilustração: Hobson Teixeira

FAZENDO AS CONTAS

Para onde vai a grana que você paga nos games? A EGM Brasil responde

>> DE ACORDO COM HIDEO KOJIMA, CRIADOR DA SÉRIE METAL GEAR, O DESENVOLVIMENTO DE MGS4 DEVE COMEÇAR EM BREVE. O GAME SAIRÁ PARA OS CONSOLES DE PRÓXIMA GERAÇÃO...

Talvez você tenha se surpreendido com as três notas 10 que *Resident Evil 4* recebeu dos nossos críticos da EGM Brasil. Mas é possível que isso não tenha sido nada perto da outra surpresa que você encontrou quando correu para comprar o game: o preço médio de um título recente para GameCube (e de outros lançamentos para Xbox e PS2) é cerca de R\$ 250 em lojas brasileiras, valor dificilmente compatível com o orçamento da maioria dos consumidores do país. Mas, afinal, quanto deveria custar um jogo de videogame?

Nos Estados Unidos, Japão e vários países da Europa, lugares de economia estável e onde a indústria de games se estabeleceu firmemente, a resposta é praticamente a mesma há mais de 20 anos. Tomando os EUA como exemplo, o mercado determinou um preço típico de US\$ 40 a 60 para a maioria dos jogos. Podiam custar mais em consoles como Super NES e Nintendo 64, quando chegavam a até US\$ 80, mas com a entrada da Sony no mercado e a adoção do CD como mídia, o preço médio de um lançamento foi estabelecido em US\$ 49,99.

via importação normal. Ou seja, as lojas obtêm o produto pagando o preço do varejo norte-americano, US\$ 49,99 (cerca de R\$ 130), e sobre este valor ainda devem acrescentar os 60% de imposto de importação, os custos do transporte e a sua própria margem de lucro. A conta é simples o suficiente para supor que, a menos que o cálculo dos impostos de importação seja modificado, ou a menos que os consoles sejam lançados oficialmente por aqui, os preços finais ao consumidor não devem mudar tão cedo.

No PC é mais barato

Se a situação dos consoles permanece desconfortável, o mercado de jogos para PC oferece um panorama bem mais positivo – e revelador – ao consumidor. Jogos muito bem cotados como *Half-Life 2*, *Prince of Persia: The Warrior Within* e *The Sims 2* vêm sendo lançados no Brasil oficialmente e com uma boa distribuição, e já é bastante comum que saiam na mesma data dos EUA e demais países. Mas os preços são o aspecto mais interessante: a maioria dos grandes lançamentos custa entre R\$ 79 e R\$ 99, muito mais

fazer com que ele seja lançado quase que simultaneamente aos EUA”.

Mas se os custos de produção de um game são bancados nos EUA e no Japão, os jogos deveriam custar menos no Brasil, certo? Beck desmistifica a ideia: “Quando as empresas desenvolvem seus jogos e fazem distribuição mundial, levam em conta todos os países na sua receita, já que todos têm uma importância dentro do tamanho de seu mercado. Se o game não consegue vender um milhão de unidades, raramente ele cobrirá os gastos. Então, ele tem que vender uma certa quantidade, que virá tanto do mercado americano, quanto do europeu, asiático e da América Latina, cada um com sua relativa importância”.

Então, quais são os valores embutidos no preço final de um game? Quem explica é Plínio Figueiredo, diretor da publisher Moving Editora, parceira da Atari no Brasil: “Cerca de 45% do preço final é a soma de todos os impostos. 15% é gasto na fabricação de mídia e embalagem. Os royalties respondem por cerca de 15 a 20%, muito menos do que nos EUA. O restante vai para a cadeia produtiva, distribuição e varejo”. Mesmo com essa matemática bem

“A publisher quer vender mais games, tendo lucro e a um preço que não seja inviável. Se conseguir isso vendendo a R\$ 20, será feito. Não existe regra determinando que o jogo custe R\$ 99.”

– Milton Beck, da Microsoft

O que determina o preço de um jogo nas lojas brasileiras? No caso dos consoles, a resposta é simples. Como nenhuma plataforma é fabricada e vendida oficialmente no Brasil, todos os jogos chegam à maioria das lojas

condizente com a realidade do público do que os jogos de console.

O motivo mais óbvio para esta diferença é a atuação direta das publishers. Como o PC é uma plataforma aberta, empresas como Vivendi, Electronic Arts, Atari e outras podem atuar diretamente no Brasil, sem depender de licenças nem precisar pagar royalties para a proprietária da plataforma.

“O que conseguimos no Brasil foi fazer uma localização dos produtos para cá, ou seja, fabricar mídia e manuais aqui”, explica Milton Beck, diretor de negócios para jogos e entretenimento da Microsoft, uma das empresas mais tradicionais para jogos de PC no Brasil. “Nossos jogos têm padrão de cores, qualidade de papel e CD praticamente idênticos aos EUA. Alguns outros publishers optam por fazer diferentes tipos de localização, como manuais simplificados, para tentar baratear mais o custo”, diz. Para Beck, essa política traz vantagens claras: “Trata-se de um esforço dos fabricantes. Fazendo o produto aqui, conseguimos baratear e

definida, as empresas ainda beneficiam os consumidores com outras opções. Alguns meses após o lançamento, é comum a maioria dos títulos ter seu preço reduzido, de modo que é possível encontrar grandes jogos nas lojas por menos de R\$ 10.

O exemplo mexicano

O mercado de jogos de PC merece atenção por mostrar dificuldades que os consoles também devem encontrar quando forem lançados oficialmente aqui. A opinião das pessoas entrevistadas pela reportagem da EGM Brasil é unânime: apenas a presença das publishers não basta para que o mercado de games no país se desenvolva satisfatoriamente. Uma política de taxação mais adequada e o combate ativo à pirataria também são ações necessárias. “Grande parte da pirataria é causada pela ganância do governo com as taxas. Muitas empresas continuam atuando aqui, porque acreditam que uma hora o governo vai criar juízo e

QUER PAGAR QUANTO?

Quanto você paga em um game no Brasil, e quanto ele custa no exterior*

Apesar do poder aquisitivo do consumidor brasileiro ser muito inferior ao do japonês e do norte-americano, atualmente ele paga muito mais caro pelos jogos de consoles. Compare:

GRAN TURISMO 4 (PLAYSTATION 2)

Japão: 7140 ienes (R\$ 177,63)

EUA: US\$ 49,99 (R\$ 133)

Brasil: R\$ 239

Com os jogos de PC, a situação se inverte: os brasileiros pagam preços menores do que aqueles praticados em outros países.

HALF-LIFE 2 (PC)

Japão: 6825 ienes (R\$ 170,00)

EUA: US\$ 49,99 (R\$ 133,00)

Brasil: R\$ 99,90

* Valores médios de março de 2005. Cotação do dólar usada: R\$ 2,70.

parar de calcular os impostos sobre se o Brasil tivesse condições para fabricar tudo internamente”, explica Plínio Figueiredo. Para Milton Beck, a ideia de que a pirataria existe porque os preços dos produtos legítimos são elevados não se justifica: “As pessoas costumam dizer que se um game custasse R\$ 49 ao invés de R\$ 99, não haveria pirataria... isso é uma lenda urbana. Uma caneta é barata, e também é pirateada, assim como isqueiros, pilhas, peças de carro... existe uma indústria de falsificação que prejudica toda a indústria legítima, os consumidores e o próprio governo”. A boa notícia é que alguns países conseguiram superar os mesmos problemas que o Brasil enfrenta. Os resultados são inspiradores. O Xbox já foi lançado na Colômbia, enquanto as três principais plataformas estão presentes no México, país que apresentava índices de pirataria semelhantes aos daqui. “O mercado mexicano percebeu que era mais vantajoso corrigir seus problemas para que as empresas não fossem embora de novo e o país não regressasse ao estágio anterior”, teoriza Milton Beck. “Acredito que quando conseguirmos montar o modelo certo no Brasil, será um caso de sucesso igual ou maior que o do México”, diz. Que isso aconteça um dia. ☞

– Marcel R. Goto

EM NÚMEROS

Para onde vai o dinheiro que você paga em um game para PC de R\$99* no Brasil

45% Impostos

15% Mídia e embalagem

15 a 20% Royalties (para o desenvolvedor e a publisher)

20 a 25% Restante da cadeia produtiva (distribuição e varejo)

* Fonte: Moving Editora

ALTA FIDELIDADE

Nintendo revela que o Revolution terá compatibilidade com GameCube e conexão Wi-Fi

Quando o presidente da Nintendo, Satoru Iwata, fez a primeira referência ao novo console da empresa, ele se referiu à máquina apenas como "Revolution". Ainda levaria algum tempo até que a empresa começasse a falar para valer sobre a plataforma. As primeiras informações mais concretas foram reveladas na recente Game Developers Conference, evento voltado para os criadores de game que aconteceu em San Francisco no início de março. Iwata fez um discurso falando sobre a visão da empresa para o futuro e explicou o "conceito" do Revolution.

A teoria de Iwata é simples: os jogos estão ficando mais caros e difíceis de fazer, parcialmente por

culpa das empresas de hardware, que investem quase que exclusivamente na melhoria dos gráficos. Ele vê isto como um beco sem saída – e uma tendência cada vez maior de alienar o segmento dos jogadores casuais.


Por conta disso, Iwata sugere que o Revolution terá uma interface e mecanismos de interação diferentes e criativos, dando a própria tela sensível e o microfone do Nintendo DS como "pistas" das novas rotas que a gigante dos games estaria seguindo.

Novamente, nada concreto foi anunciado nesse sentido, mas o executivo garante que o novo formato permitirá a criação de jogos "revolucionários" – daí o nome-código do console, Revolution.

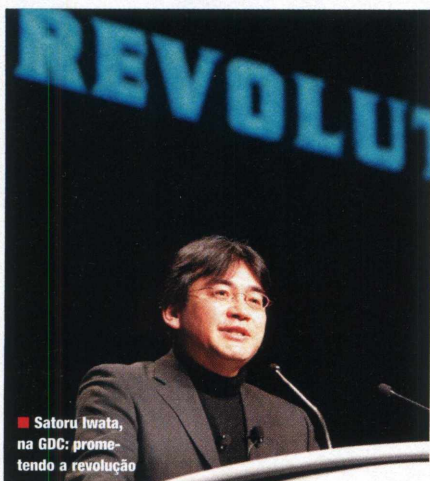
Mas alguns detalhes palpáveis foram confirmados: seu CPU será feito pela IBM e carrega o nome-código Broadway, enquanto o chip gráfico da ATI se chama Hollywood; o aparelho rodará jogos do GameCube e trará o mesmo padrão de comunicação sem fio do Nintendo DS, o Wi-Fi.

Com isso, a Nintendo deve, supostamente, entrar na onda dos jogos online: ele revelou que o DS terá multiplayer online gratuito através da mesma conexão ainda em 2005, e, portanto, não seria exagero acreditar que a infra-estrutura também suportará o Revolution.

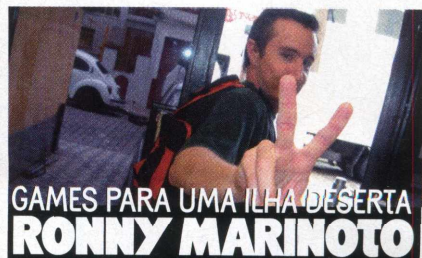
A Nintendo tem mais desafios pela frente: toda essa "revolução" proposta pode trazer novos jogadores, mas também pode alienar as produtoras de games ao exigir diferentes técnicas de produção ou incompatibilidades com outras plataformas.

O jeito é esperar até a E3, que rola em Los Angeles de 18 a 20 de maio, e que trará a revelação oficial do misterioso console. 

– Gabriel Morato



■ Satoru Iwata, na GDC: prometendo a revolução



GAMES PARA UMA ILHA DESERTA RONNY MARINOTO

Você sabe a história: todo mês, escolhemos a dedo um membro da equipe EGM Brasil e o mandamos para uma ilha deserta remota, sem comida nem água e com apenas três games na bagagem. Que vida dura, não? Dessa vez, o escolhido para a viagem sem volta foi o glorioso editor Ronny Marinoto. Confira suas escolhas.

Winning Eleven 8 International (PS2)

"Levar este game para a ilha traz a mesma sensação de ir com o time para uma concentração. Seria uma oportunidade perfeita para dominar as técnicas, vencer a Master League com méritos e desafiar os macacos da ilha, que devem ser melhores que os caras da redação. Sou fã de futebol e esse é o melhor simulador que existe."



Super Mario All-Stars (Super NES)

"Essa coletânea apresenta os jogos mais importantes da minha vida: Super Mario Bros. 1, 2 e 3, do NES. Em minha melhor fase gamística, varei noites em aventuras pelo Reino do Cogumelo. Vendi meu Super NES para comprar uma bicicleta e até hoje tenho saudades de jogar esses games."



Resident Evil 4 (GameCube)


"Esse é ideal para jogar ao cair da noite, quando as corujas e sapos começam a fazer barulho. Não é sempre que temos um cenário desses para aumentar a adrenalina. Eu voltaria da ilha (se me deixassem) com nervos de aço."



NA NOSSA LÍNGUA

Games para console chegam ao Brasil com manual em português

Se você cansou de lutar com o inglês dos manuais de instrução dos jogos, uma boa notícia. A partir de abril, alguns títulos distribuídos pela NC Games às lojas brasileiras trarão um manual de jogo em português anexo à embalagem original. O primeiro game a ganhar o brinde é *Winning Eleven 8 International*, (foto ao lado) mas outros títulos estão previstos para as próximas semanas, como *Os Incríveis*, *Splinter Cell: Chaos Theory*, *Prince of Persia: Warrior Within*, *Gran Turismo 4*, *Need for Speed Underground 2* e *FIFA Street*. Os manuais são produzidos pela própria NC, com base no material original e com

aprovação das próprias fabricantes dos games. "A intenção é adequar os jogos ao mercado nacional", explica Vinícius Marques, gerente de produto da NC Games. "Além disso, nosso produto precisa ter um diferencial, já que o mercado nacional é tomado por contrabando. Não podemos mexer na embalagem do jogo, mas dá para oferecer algo diferente, que seja útil ao público". Os games com manuais em português já podem ser encontrados em lojas como Mister Bros., UZ Games, FNAC, Brinquedos Laura, entre outras. 

– Pablo Miyazawa



APARELHOS E ACESSÓRIOS NOVOS E SEMI-NOVOS

**COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA**

**ACEITAMOS TODOS OS
CARTÕES DE CRÉDITO**

**PAGAMENTOS
EM CHEQUE EM
ATÉ 13 VEZES**

**SEDEX PARA
TODO BRASIL**

ATACADO E VAREJO

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

CONCERTO • DESTRAVAMENTO • TRANSCODIFICAÇÃO

Nintendo 64 + 1 Fita
+ Memory Card
+ Rumble Pack



R\$ 139,00

Controle PS2 Original



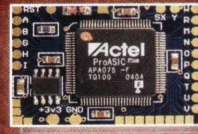
R\$ 65,00

PlayStation Slim



R\$ 650,00

Matrix - Destravamento



R\$ 199,00



Console

1 Super Nintendo cl2
Controles e 1 Fita



R\$ 99,00

Memory Card Original



R\$ 65,00



Console



(11) **6954.4332** (11) **6631.9979**

Av. GUILHERME COTCHING, 1808 - Vila Maria - São Paulo - SP

CELEBRIDADE NOS GAMES: QUEBRANDO TUDO

O lutador Wanderlei Silva bate cabeça nos ringues e nos games

The Axe Murderer!" Quando alguém escuta esta expressão em um ringue, sabe que a encrenca está a caminho – na forma do brasileiro Wanderlei Silva. O lutador de 28 anos, 1,80m de altura e 93 kg é o atual campeão mundial dos pesos médios do Pride, o mais importante evento de vale-tudo do mundo. Além de estraçalhar adversários no ringue (foram 31 lutas e 26 vitórias), Wanderlei curte uma jogatina no PlayStation 2. Seu game preferido? *Pride FC*, jogo da THQ que conta com uma versão virtual do lutador como um dos personagens jogáveis. Munida de coragem e cara-de-pau, a reportagem da EGM Brasil ousou interromper o treino do campeão para uma entrevista.

EGM Brasil: Será que o senhor poderia parar de bater nesse cara aí no ringue para nos conceder uma rápida entrevista, sr. Silva?

Wanderlei Silva: Me dá dois minutos, deixa só eu terminar aqui. Yeah! Pronto, pode falar, patrão.

EGM: Então você quebra tudo também nos games?

WS: Pois é, foram lançados vários jogos sobre o vale-tudo, e o *Pride FC* é um deles. Isso é muito bom para atingir uma galera diferente, que pode se interessar pelo esporte ao entrar nos ringues de forma virtual.

EGM: E você curte mesmo jogar o *Pride FC*?

WS: Gosto muito mesmo e jogo principalmente usando o meu personagem. É muito impressionante o que os caras conseguiram fazer.



Falando por mim, é muito bacana poder jogar videogame e controlar um bonequinho que tem meus trejeitos e estilo de luta.

EGM: Cá entre nós, seu lutador virtual manda bem ou é meio molenga?

WS: Não, ele tem tudo a ver comigo! Meu estilo foi muito estudado para a criação desse personagem. No fim das contas, ficou muito parecido. Se um dia você quiser conferir, a gente tira uma "chinfra". [risos]

EGM: Bem, estou aqui a trabalho... mudando de assunto: se você pudesse mudar algo no seu personagem, o que faria?

WS: Ah, deixaria ele soltar a fúria com pisões quando os oponentes estiverem caídos.

Também deixaria ele um pouco mais bonito. Beleza nunca é demais. [risos]

EGM: Se rolasse uma luta entre o Wanderlei de carne e osso e o virtual, qual seria o resultado?

WS: Seria um páreo duro. O "boneco" do game é muito forte. E lutar com o Silva em

qualquer circunstância não é mole não. Poderia até dar o boneco!

EGM: Além do *Pride FC*, você curte algum outro game? Qual seu estilo de jogo favorito?

WS: Na real, eu não jogava muito videogame na minha infância, porque não tinha nenhum em casa. Mas, sempre que podia, ia ao fliper para curtir uns games de naves e corridas.

EGM: Estou vendo que você quer voltar ao treino. Suas considerações finais, sr. Machado... digo, Wanderlei.

WS: Fico muito feliz de falar com a galera dos games. Queria aproveitar para falar uma coisa: quem não conhece vale-tudo, procure assistir às lutas, porque é um esporte muito emocionante. Quando me virem lá, torçam por mim. 🙌

— Thiago Parijiani



Foto: Thiago Parijiani

■ Wanderlei Silva e seu *Pride FC*: você encararia esse cara no ringue?

“É bacana jogar um game e controlar um bonequinho que usa o meu estilo de luta”

>> EM MAIO, A NAMCO VAI LANÇAR *ARC THE LAD: END OF DARKNESS* PARA PS2. O PRIMEIRO GAME DA SÉRIE DE RPG A TRAZER COMBATES EM TEMPO REAL E UM MODO ONLINE...>>

"VISUAL IMPRESSIONANTE E TALVEZ A IA DE ESQUADRÃO MAIS INTELIGENTE JÁ CRIADA!"

– GameInformer Online



STAR WARS REPUBLIC COMMANDO™

O ESQUADRÃO É SUA ARMA



CONTROLE DE ESQUADRÃO
COM UM TOQUE



PRELÚDIO DO EPISÓDIO III



MAIS DE 15 NÍVEIS IMPRESSIONANTES



JOGO MULTIPLAYER



ARMAS STAR WARS AUTÊNTICAS



O jogo online está sujeito aos termos de uso disponíveis em "www.swcommando.com".
Uma conexão com a internet é necessária para jogo online. Os jogadores são responsáveis por todas as taxas de internet aplicáveis. A LucasArts reserva-se o direito de terminar o suporte online deste produto a qualquer momento



www.ea.com.br/republiccommando

LUCASARTS E O LOGO LUCASARTS SÃO MARCAS DA LUCASFILM LTD. STAR WARS REPUBLIC COMMANDO É UMA MARCA DA LUCASFILM ENTERTAINMENT COMPANY LTD. © 2005 LUCASFILM ENTERTAINMENT COMPANY LTD. OU LUCASFILM LTD. & TM COMO INDICADO. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. GAMESPY E O DESENHO "POWERED BY GAMESPY" SÃO MARCAS DA GAMESPY INDUSTRIES, INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS

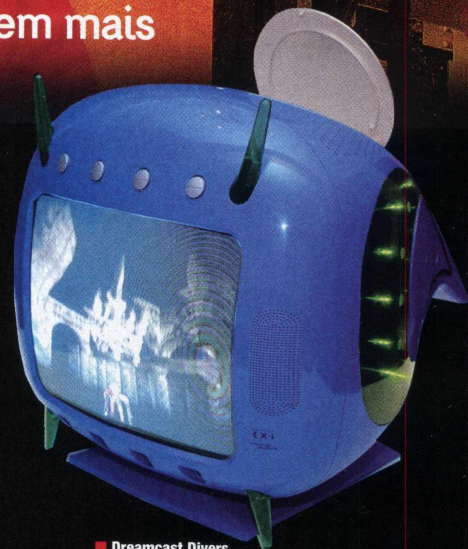
DÁ PRA ENCARAR?

O maior colecionador de videogames do Brasil tem mais de cem consoles em casa. E não joga nada!

Todo mundo sabe que não se deve julgar um livro pela capa. No caso do técnico em eletrônica Fernando Bispo, a afirmação é bem verdadeira. Quem olha para sua modesta casa, localizada em Osasco, na Grande São Paulo, não imagina que ali vive um verdadeiro aficcionado por videogames. Sua fixação começou depois que ele montou uma loja de assistência técnica. “Na verdade, sou compulsivo. Quando gosto de uma coisa, não vejo limites e quero todos os itens na minha coleção”, confessa o paulistano de 34 anos, que desde 2001 acumula consoles de videogames de todas as partes do mundo em um dos quartos de sua casa.

“Chutando por baixo, eu diria que tenho mais ou menos 95% de todos os videogames que saíram no mundo. Existem colecionadores com mais jogos que eu, mas em questão de hardware, afirmo com toda certeza que sou o maior do Brasil”, declara Fernando, com orgulho. O cara nunca fez as contas, mas estima que tenha ultrapassado a marca de cem consoles diferentes e em perfeito estado de conservação. Os fundos de sua residência, mais precisamente a antiga lavanderia, guardam um verdadeiro tesouro gamístico. Em um espaço de mais ou menos vinte metros quadrados, Fernando entulha consoles de todos os tipos e marcas, inclusive alguns que nossa reportagem

nunca tinha visto ou ouvido falar. Aliás, “entulhar” não é a palavra certa, pois o cara tem tudo muito bem organizado e arrumado: são mesas, estantes e prateleiras totalmente lotadas. Tem o Telejogo? “Tenho o 1 e o 2, inclusive modelos importados”. E o Atari? “Tenho cinco!”. E qual é o console que você mais tem modelos diferentes? “Vamos ver... acho que é o Game Gear, portátil da Sega... Tenho doze aparelhos dessa linha”. É, o cara não é fraco não!



■ Dreamcast Divers 2000: o console fica embutido no monitor



Fotos: Juca Vieira

O queridinho

Fernando ama todas as suas crianças, mas tem uma predileção especial pelo PC Engine LT, uma versão portátil e raríssima do videogame japonês fabricado pela NEC que roda HU-Cards, pequenos cartões com games na memória. Realmente, o bichinho é uma beleza!



■ Esses disquetes pertencem ao Famicom Disk System, sistema da Nintendo que só foi lançado no Japão

Sonho de gamer

E você aí todo orgulhoso com o Xbox, GameCube ou PS2 que acabou de comprar... Saca só alguns dos itens que mais chamam a atenção na coleção monstruosa de Fernando Bispo: um Cube japonês da Panasonic que roda DVDs; vários modelos diferentes de PS2 (um dourado, um branco, um prateado e o PSX com gravador de DVD); e um Xbox "tunado", com gabinete amarelo, LED azul-neon e o símbolo de *Counter-Strike* na parte de cima. Conheça mais sobre os videogames de Fernando em seu site pessoal, <http://doctorex.playstation2.com.br/Indice.html>.



Fernando Bispo e sua coleção: mais de cem consoles de todas as partes do mundo

Mas não é pra todo mundo!

Se você já está se coçando para ter um pequeno paraíso particular como esse, saiba que não é mole chegar ao nível de Fernando. Ele não sabe quanto já desembolsou com essa aparelhagem e já cansou de tomar prejuízo com videogames defeituosos que chegam às suas mãos. O colecionador é tão metucioso e exigente que chega a vender aparelhos que não possuem embalagens ou que contam com pequenas imperfeições, como riscos ou manchas. A variação de preço dos aparelhos assusta: Fernando chegou a pagar mais de R\$ 3 mil em apenas um aparelho (o Dreamcast Divers 2000), mas também conseguiu levar um Sega Master System Mark III por meros

US\$ 10. Só que além de ter dinheiro, também é importante ser bem-relacionado. "Compro muita coisa nos leilões virtuais do eBay. Também tenho um amigo que mora no Japão e despacha os aparelhos para mim. Já tive alguns problemas com a alfândega e com a Polícia Federal, que estranharam o fato de eu retirar aparelhos de videogames quase todos os meses nos últimos quatro anos. Mas agora já sou conhecido de todos por lá", brinca. E qual é o console favorito da coleção? "Não tenho um que gosto mais. Mas se servir como indicador, tenho mais jogos de 3DO e de Neo Geo", explica. Cá entre nós, se você tivesse acesso livre a um tesouro desses, não passaria o dia inteiro jogando? Fernando

parece não concordar com essa idéia: "Raramente jogo. Meu barato é colecionar os aparelhos e usá-los para ver filmes, escutar música e organizar álbuns de fotografias. O último jogo que terminei foi *The Revenge of Shinobi*, do Mega Drive". É como diz o ditado: Deus deu asas a quem não quer voar... E assim como todo aficcionado, Fernando é muito ciumento com sua coleção: "Quase ninguém entra nesta sala. Faxineira é algo proibido, sou eu mesmo quem limpa tudo por aqui. Minhas filhas também só entram junto comigo. Visitas, nem pensar! Já pensou se alguém derruba algum de meus aparelhos?". Não queremos nem imaginar algo parecido! 🎮

— Eduardo Trivella

EM NÚMEROS

- Os valores da coleção absurda de Fernando Bispo**
- 4** anos comprando videogames
- 15** horas – número máximo de tempo que Fernando calcula ter jogado seus videogames
- 20** visitas, ou mais, na Receita Federal para retirar os consoles
- 10** pessoas, no máximo, entraram em sua sala de jogos até hoje (incluindo o repórter e o fotógrafo da EGM Brasil)

PACOTE DE DIVERSÃO

25 anos depois, Pac-Man ainda dá suas mordidinhas por aí

O delicioso gosto da pizza é apenas parcialmente responsável por seu status de comida mais gostosa do mundo. Quer outra prova? Sem a pizza, não existiria *Pac-Man*. Diz a história que, em um belo dia de 1979, Toru Iwatani,

desenvolvedor da Namco, cortou um pedaço de uma pizza em uma noite de trabalho. Depois de olhar para o que sobrou, ele teve uma visão do que se tornaria um dos personagens mais famosos da história dos games. O lançamento de

Pac-Man nos arcades um ano mais tarde deu início à *Pac-Mania*, que nos anos seguintes rendeu os mais diferentes frutos, desde jogos de tabuleiro com os personagens do jogo até desenhos animados. Agora, com 25 anos de idade, nosso

amigo amarelo (e meio fora do peso) está longe de se aposentar. Com vocês, apresentamos uma exclusiva prévia de *Pac-Man World 3* e também uma geral nos sucessos e fracassos do herói neste último quarto de século. Bom apetite!



O Efeito Pac

Palmas para o comilão: quem poderia imaginar que uma bola amarela e faminta deixaria uma marca tão duradoura na indústria de videogames? Confira:

O mascote: embora alguns possam argumentar sobre o valor de certos invasores do espaço, Pac Man é o primeiro personagem de videogame que se transformou em ícone.

O aditivo: antes que o Mario engolisse cogumelos, Pac-Man já mandava suas pílulas goela abaixo.

O cineminha: entre os estágios 2 e 3, podemos ver uma animação tosquinha de doze segundos. Quem diria que esse conceito evoluiria para seqüências de doze minutos em jogos como *Metal Gear Solid*?

Um monte de cópias descartadas: de verdadeiros clássicos como Q*bert e BurgerTime

até xerocópias virtuais como *Lock 'N' Chase* e *Lady Bug*.

O guia de estratégia: Pac-Man teve seus próprios guias (*Vença em Pac-Man*, *Dominando Pac-Man*) e foi o assunto principal em livros no estilo *Como Vencer nos Videogames*.

Meninas que jogam: diferente da maioria dos primeiros jogos de arcade, *Pac-Man* foi desenvolvido com as mulheres em mente. "Eu achava que uma das coisas que as mulheres gostam de fazer é comer", diz Iwatani. "Então, comecei a trabalhar em um conceito de jogo baseado em comilança". Funcionou.



■ Ms. Pac-Man: a Wilza Carla dos games

"Uma das coisas que as mulheres gostam é comer. Então, comecei a trabalhar em um conceito baseado em comilança"

— Toru Iwatani, criador de Pac-Man

MAIS ALGUMAS DOCES LEMBRANÇAS

Você sabia?

O título original de *Pac-Man* era *Puck-Man*, mas a fabricante das máquinas de arcade, Bally/Midway, percebeu que o "P" poderia facilmente sofrer vandalismos e se transformar em outra letra. E o nome Pac-Man não é tão engraçado assim.



Fantasma sexualmente confuso

Pinky, tão andrógino quanto qualquer outro fantasma, era o bandido principal do desenho *Pac-Man* da Hanna-Barbera. Mas a partir de *Pac-Man World* (PS1/GBA), ele claramente se transformou em "ela". Hoje, Pinky até paga um pau para o aniversariante famoso.



Melhor efeito no mundo corporativo

Uma "defesa Pac-Man" é um termo usado no mundo dos negócios e, de acordo com o site dictionary.com, é definido como um estratégia usada para prevenir uma aquisição hostil, com o qual a empresa alvo tenta comprar a licitante.

EM NÚMEROS

Delicie-se com esses poderosos valores



■ Billy Mitchell, mestre em Pac-Man

3,333,360

Um placar perfeito em *Pac-Man*. Em 1999, Billy Mitchell foi o primeiro a alcançar tal marca.

256

Estágios em *Pac-Man*. Perto do final, metade da tela é cortada para que você não possa ver para onde Pac-Man está indo.

244

Número de pilulas em um estágio padrão de *Pac-Man* (240 Pac-pilulas e quatro pilulas de força).

100 mil

Número de máquinas *Pac-Man* vendidas entre 1980 e 1981. Apenas *Ms. Pac-Man* superou esta marca (mais de 115.000).

9

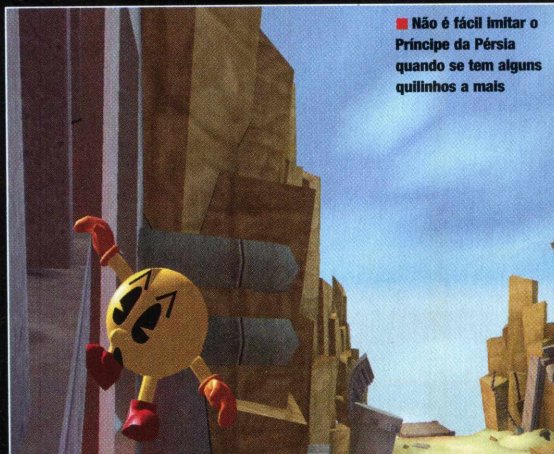
A melhor posição que "Pac-Man Fever", uma música engraçadinha de Jerry Buckner e Gary Garcia, alcançou na parada da Billboard em 1982.



A seguir

Nosso herói engolidor de pilulas tem alguns aliados em *Pac-Man World 3* (a ser lançado no final do ano para PS2, Xbox e GameCube), e eles não são do tipo que você espera. Com a insurgente ameaça de destruição de Pac-Land pelas mãos de um sujeito chamado Erwin, os monstros fantasmagóricos Pinky & Clyde pediram a ajuda de seus inimigos a fim de salvar o mundo e seus companheiros capturados.

Pac-Man retorna com suas bundadas características, que agora se tornam um ataque mais poderoso depois que ele coleta frutas. Ele também conta com alguns pulos em paredes e giros em postes no estilo de *Prince of Persia*, e

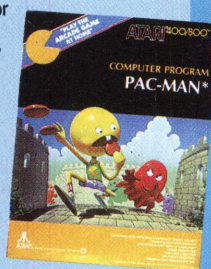


■ Não é fácil imitar o Príncipe da Pérsia quando se tem alguns quilinhos a mais

talvez até use alguns socos (a Namco ainda está em cima do muro quanto a isso). E mesmo com Pac sendo amigo dos fantasmas desta vez, ele ainda tem muita mastigação a fazer contra o bando de criaturas de Erwin, que por si só já são bem fantasmagóricas. A Namco diz que mais ou menos 30% do jogo colocará o jogador na pele de Pinky e Clyde, cada um com habilidades próprias. Pinky pode possuir inimigos e materializar plataformas para ultrapassar obstáculos, enquanto Clyde faz as coisas explodirem e assusta os inimigos. Será que isso pode significar uma trégua entre os Pacs e os fantasmas nos próximos anos? Esperamos que não!

Pior embalagem

Reverend Shoobox não poderia dizer melhor em seu divertido Pac-site, The First Church of Pac-Man (<http://www.flamingmayo.com/firstchurchofpacman>): "Ignorando o fato de que o labirinto agora é um CASTELO e que os fantasmas estão fazendo CARETAS, vamos discutir o próprio Pac-Man. Observem as mãos em forma de luva, as bochechas rechonchudas, o ridículo dentão frontal e o TÓRAX totalmente desnecessário. PAC-MAN NÃO TEM TÓRAX, ATARI!!!" Amém, Reverendo.



Pac na telona?

Em 2002, a Crystal Sky LLC anunciou que havia adquirido os direitos para produzir um filme *Pac-Man*. Estamos em 2005 e não ouvimos mais nada sobre isso. Talvez seja melhor assim. 🍷

TRAILER. ALÉM DISSO, TETSUYA NOMURA, DIRETOR DE ADVENT CHILDREN, DISSSE QUE O FILME TERÁ MAIS DE 90 MINUTOS >>

MAIOR!

Agora com
64 PÁGINAS!

MELHOR!

6 Novas Seções

IDEAL

Mesmo Preço:
SÓ R\$ 4,90

MAIOR!
Agora com
64 páginas

MELHOR!
6 novas seções:
Online Station • Arena
Lançamentos • Retroview
Spotlight • Entrevista

Super Dicas

PlayStation

CRY3

Gran Turismo 4
Fifa Street
Alundra
Devil May Cry 3

E AINDA
Soluções de Hardware
Muitos Previews
+ 283 Super Dicas!

#20 JÁ NAS BANCAS!
www.conradeditora.com.br

CONRAD EDITORA

EGM PC

Sua dose mensal de games para computador

ILHA DA FANTASIA

Faça seu BBB particular no brasileiro Reality Island

Imagine uma mistura do filme *O Show de Truman* e o game *The Sims*. Qual o resultado? *Reality Island*, game para PC que está sendo desenvolvido pela softhouse brasileira Jynx Playware, de Recife. Você é o produtor de um reality show ambientado em uma ilha onde nenhum dos habitantes sabe que está sendo filmado. Em nome da audiência, cabe a você controlar atores infiltrados entre os habitantes para gerar histórias que, como não poderia deixar de ser, envolvem relacionamentos afetivos.

A EGM Brasil teve acesso a uma demo de *Reality Island* que corresponde a aproximadamente 20% da versão final. Logo de cara, é impossível não notar as semelhanças com *The Sims*, tanto na interface quanto na ação dos personagens. A diferença é que, em *Reality Island*, os objetivos são mais claros. Exemplo: "fazer David se apaixonar por Julia". Para conseguir tal façanha, você pode utilizar uma estratégia direta, colocando David para conversar e flertar com Julia, ou então utilizar um terceiro personagem (de preferência mulher), para dar uma de cupido e "vender o peixe" de David para a garota. Os atores possuem uma espécie de medidor de humor que, conforme oscila entre bom e ruim, facilita ou dificulta as suas ações junto a eles. É necessário observar as preferências dos habitantes da ilha e fazer com que o ator atenda tais expectativas: se você deseja conquistar a simpatia de um deles, por exemplo, deve concentrar as conversas em tópicos de assuntos que ele aprecia, e por aí vai.

O que importa é o ibope

As ações dos atores variam entre beijar, mentir, fazer complôs etc. Eventualmente, porém, um ator pode até se apaixonar por um habitante da ilha.



Aliás, é durante as festas que as relações sociais ficam mais fáceis entre atores e habitantes, se é que vocês me entendem. A ilha é dividida em vários locais, como shopping centers e restaurantes, cada um com objetos interativos, dentre eles home theaters e pickups para DJs. Como em qualquer programa de TV normal, o que pesa é a audiência. Então, se você não conseguir bons índices em *Reality Island*, é game over. Porém, se você criar boas histórias, os anunciantes vão querer anunciar em seu programa e você pode até divulgá-lo em outros canais de televisão para aumentar seu público.

Parece promissor, certo? Um único porém dessa história toda: pelo menos por enquanto, *Reality Island* não tem data de lançamento definida. A Jynx atualmente negocia a produção do game com publishers no exterior. "Vamos à E3 para fazermos reuniões com alguns publishers. Só após o evento teremos uma ideia sobre a data de lançamento", explica Scylla Costa, diretor de produção da Jynx. O jeito é ficar na torcida para que essa *Reality Island* vire logo realidade para os brasileiros.

— Théo Azevedo



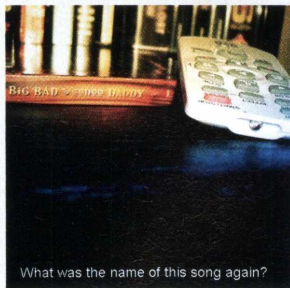
RAPIDINHAS

as pílulas informativas do dr. théo

A aventura impossível

Game alemão intriga jogadores na internet

"A charada mais difícil da net". É assim que se intitula o webgame *Not Pron*, criado pelo alemão David Münnich. Disponível desde agosto de 2004, o jogo possui 106 fases mas, até o fechamento desta edição, apenas 366 pessoas haviam chegado, no máximo, ao nível 81. Também pudera: *Not Pron* é um adventure no estilo "aponte-e-clique" sem enredo aparente e cujos quebra-cabeças envolvem buscas no Google, mensagens subliminares e outras maluquices. Se acha que consegue decifrar a charada, visite deathball.net/notpron.



A hora da CPL

Manja de *Painkiller*? Inscreva-se e participe



Rola no Rio de Janeiro, de 27 a 29 de maio, a CPL World Tour Brasil Stop, etapa brasileira da Cyberathlete Professional League. A inscrição custa R\$ 130 e pode ser feita através do site <http://register.thecpl.com>. O game da vez é *Painkiller* (PC). Além de concorrer a R\$ 130 mil em contratos de patrocínio, os vencedores terão a chance de conquistar outros US\$ 500 mil na etapa final, que rola em Dallas, em dezembro. A inscrição também dá direito a participar da festa Bring Your Own Computer, na qual os jogadores levam seus PCs e passam a noite jogando.

Discutindo os games

Documentário *Gamer Br* destrincha nossa indústria de jogos

Foi durante uma conversa de bar em 2003 que os jornalistas Pedro Bayeux e Flávio Soares prestaram atenção ao mundo dos games enquanto parte da "cultura digital". Dois anos de trabalho depois, o resultado é *Gamer Br*, um documentário que fala sobre o universo dos ciberatletas e entretenimento digital.

Patrocinado pela Intel, o projeto envolveu mais de 50 horas de filmagens e cerca de 60 entrevistados, entre jogadores, antropólogos, jornalistas, psicólogos e alguns membros da EGM Brasil. Em breve, o documentário estará disponível para download nos sites www.intel.com.br e www.pirex.com.br e deve ser apresentado em vários eventos, a começar pelo Electronic Hype Fair, de 9 a 16 de abril. Não deixe de assistir.



EM BREVE NO PC - ABRIL

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

Doom 3: Resurrection of Evil (Activision)	Knights of Honor (Sunflowers Interactive)
ER (Vivendi Universal Games)	Dungeon Lords (DreamCatcher Interactive)
25 To Life (Eidos)	Area 51 (Midway)
SWAT 4 (Vivendi Universal Games) 	Empire Earth II (Vivendi Universal Games) 
Close Combat: First to Fight (2K Games)	Imperial Glory (Eidos)
Still Life (The Adventure Company)	Guild Wars (NCSoft)
Stronghold 2 (Take 2)	LEGO Star Wars (Eidos)

LOG ON


Por Théo Azevedo

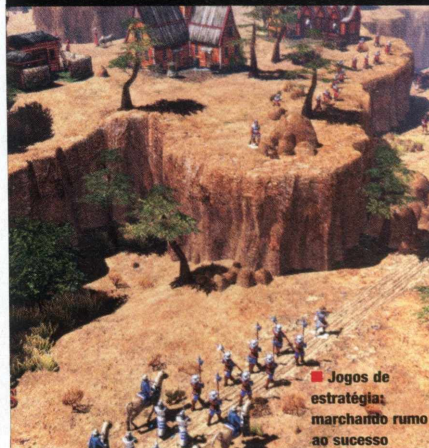
É o ano do RTS

Em 2004, *Far Cry*, *Doom 3*, *Half-Life 2* e *The Chronicles of Riddick* ditaram o ritmo de um ano caracterizado por excelentes shooters para os gamers de PC. Para 2005, no entanto, a bola da vez são os jogos de estratégia em tempo real – não por coincidência, o PC continua sendo a melhor plataforma, tanto para shooters quanto para RTS.

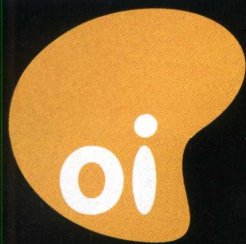
Depois de *Age of Mithology*, *WarCraft 3* e *Command & Conquer Generals*, a expectativa gira em torno da próxima geração de games desse gênero. Na dianteira vem *Age of Empires III*, que a Ensemble Studios e a Microsoft pretendem lançar no segundo semestre. Além da jogabilidade inovadora baseada no sistema de metrópoles e colônias, o jogo vai utilizar a engine de física Havok 2, a mesma de *Half-Life 2*. Enquanto isso, a Blizzard aproveita o sucesso de *World of Warcraft* e faz mistério sobre seu(s) próximo(s) projeto(s). Quem sabe, não é anunciada a tão sonhada seqüência para *StarCraft* ou então uma nova versão de *WarCraft*? Do outro lado, a Electronic Arts prepara um próximo *Command & Conquer: Red Alert 3*, embora não fale muito sobre o assunto.

Sid Meier, por sua vez, recomeça a série do zero em *Civilization IV* (eu sei que é por turnos, mas é estratégia também), que ainda está envolto em uma cortina de mistério. Tomara que o bom e velho Meier devolva à série o fôlego que parece vir se esgotando desde *Civilization II*. Temos ainda *Stronghold 2*, *Star Wars: Empire at War*, *Cossacks 2*, *Earth 2160*, *Empire Earth 2* e alguns outros que, de repente, podem nos surpreender até o final do ano.

Os jogos de estratégia em tempo real fazem parte da identidade do PC, tanto que as tentativas de levar jogos do gênero aos consoles não foram bem-sucedidas (vide *WarCraft 2* para PlayStation e *StarCraft* para Nintendo 64). Que os RTS aqui citados elevem o gênero a novos patamares, pois é disso que estamos precisando. 



Jogos de estratégia, marchando rumo ao sucesso



JOGOS

DAMAGE SAN

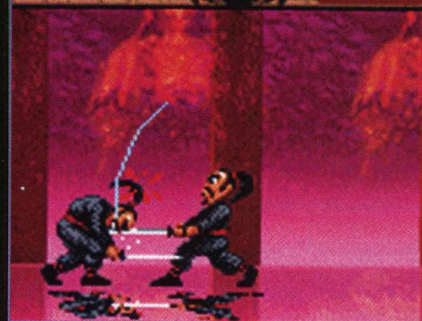
A honra dos samurais na ponta dos seus dedos

O mal e o caos reinam na terra dos Samurais... e no seu Oi. Na pele do malandro herói Damage San, seu objetivo é enfrentar uma sangrenta missão de resgate contra hordas de guerreiros mortos-vivos. Seu irmão Kan foi profundamente enfeitiçado pelo mal e cabe a você e à sua habilidade resolverem a situação. Além de retalhar e cortar quem estiver no caminho através de oito níveis, você deve preparar-se para o confronto final com o poderoso e insolente Lorde Sumoo.

O fascinante sistema de luta de *Damage San* oferece chutes, bloqueios, pulos e a fina arte de manejar uma espada. Antes de encarar o desafio, é possível aperfeiçoar suas habilidades no modo tutorial. Se preferir, dá até para enfrentar seu irmão Kan no modo de batalha Arena. Todas as locações apresentam detalhes visuais incríveis, como neve caindo, reflexos de água e fogo faiscante. Garantimos: nunca um jogo de luta foi tão visualmente atraente na telinha do seu Oi.

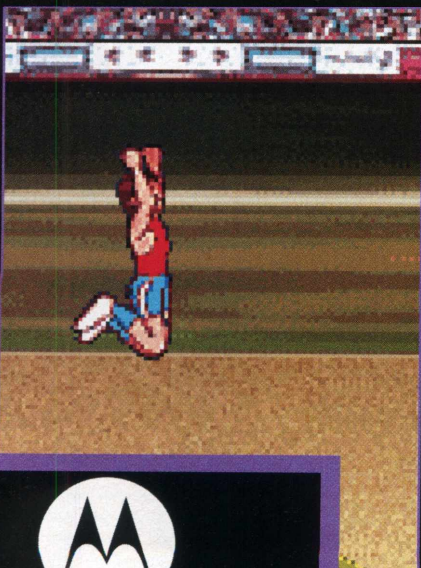


PRODUTORA: Meantime
DESENVOLVIDO POR: Mr. Goodliving
GÊNERO: luta
TELEFONES COMPATÍVEIS: Nokia: 3100, 7250i, N-Gage, 3650, 3660, 6100, 6600, 6820, 7210, 7650; Siemens: S55; Motorola: T720, T720i;



2004 LONG JUMP

Salte longe para a medalha de ouro



É tempo de jogar para o alto os exercícios leves e encarar um verdadeiro desafio físico. As finais do Salto em Distância nas Olimpíadas de Atenas são a sua oportunidade para alcançar a fama e a glória. O recorde mundial é de 8,95 metros e há anos ele não é batido. Você acha que consegue batê-lo e melhorá-lo? Você terá inúmeras tentativas à sua disposição, mas não deixe os seus esforços irem por água abaixo por um pequeno deslize. Concentre-se, dê o melhor de si e torne-se um campeão olímpico na tela do seu Oi!

Dicas:

Salte longe para o recorde

1. Use a tecla 6 (ou RIGHT) para correr mais rápido para a linha.
2. Assim que chegar próximo à linha, aperte 5 (ou FIRE) para indicar a barra do salto.
3. Aperte 5 (ou FIRE) para selecionar e confirmar o ângulo do salto.
4. Aperte 5 (ou FIRE) assim que tocar o chão. Equilibre-se para frente para não perder nenhum palmo.

Controles

- Aperte 6 (ou RIGHT) para acumular velocidade.

Press 0 for REPLAY
 Press 9 to try again.



- Aperte 5 (ou FIRE) assim que chegar próximo à linha, para acessar a barra de salto e escolher o ângulo do pulo.
- Aperte 5 (ou FIRE) ao pousar, para assim ganhar centímetros valiosos.

PRODUTORA: Mobile 2 Win
DESENVOLVIDO POR: Samba Tech
GÊNERO: esporte (Atletismo)
TELEFONES COMPATÍVEIS: Nokia: 3650, 7650, 3660, 6600, N-Gage, 3100, 6100, 7210, 7250, 6230, 6820, 3530; Motorola: V300, V600; Samsung: X100, E700

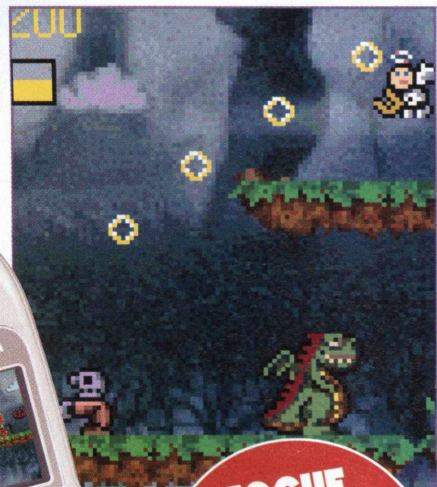


MOTOROLA

DRAGON AND DRACULA

Ação e plataforma como nos velhos tempos

Você curte games de plataforma como aqueles dos velhos tempos, com muitos saltos, lutas, vôos e grande variedade de monstros? Então *Dragon and Dracula* foi feito para você. Aqui, você é um corajoso dragão cuja missão é "simples": salvar o mundo da ameaça do Drácula. À medida que avança os estágios, seu dragão cresce e ganha habilidades especiais, como voar e jorrar fogo. Mas é claro que seus oponentes também ficam mais habilidosos. Zumbis idiotas darão lugar a cavaleiros impiedosos e morcegos sinistros que farão de tudo para atrapalhar sua vida. E no final, você enfrentará o próprio Drácula em pessoa! Só jogadores com reflexos rápidos e habilidade com os dedos poderão se dar bem. Carregue a bateria do seu Oi até o fim e prepare-se para muitas horas de pancadaria!

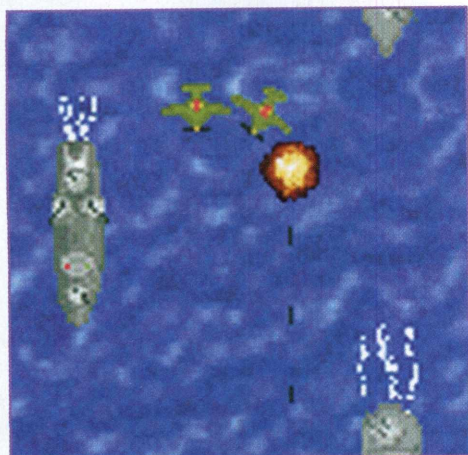


PRODUTORA: Samba Tech
 DESENVOLVIDO POR: Herocraft
 GÊNERO: aventura
 TELEFONES COMPATÍVEIS: Motorola: T720, V300, V600, C650; Nokia: 3100, 6100, 7210, 7510i, 6230, 6820, 3650, 6600, 7650, N-Gage; Samsung: E700, X100; Siemens: MC60, S55, SL55, C60

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 só torcer para ser um dos selecionados. Os testes serão realizados na sede da Conrad, em São Paulo (veja o endereço no expediente). Os custos de locomoção para o local são de total responsabilidade do leitor convidado. Participe!

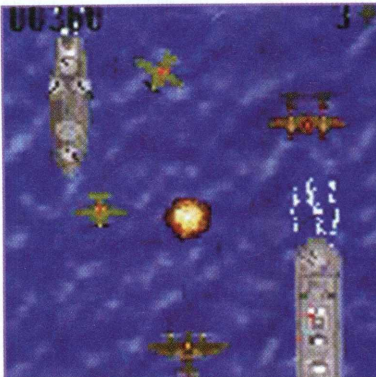


AIR ATTACK

A guerra nunca termina no seu Oi

A Segunda Guerra Mundial retorna aos telefones móveis em grande estilo. Em *Air Attack*, você é um piloto que precisa defender sua base de intermináveis ataques de aviões inimigos. Seu objetivo é destruir os caças para evitar que alcancem a sua base e interfiram em seus planos. Vale ressaltar que esses aviões não atiram: ao invés disso, eles

tentam colidir com sua nave. Você só conseguirá derrubar um bombardeiro se atingi-lo diversas vezes. Acumular pontos é outro de seus objetivos: você ganha 10 pontos por avião derrubado e 100 pontos por bombardeiro abatido. Outro bônus: *Air Attack* é um dos grandes campeões de downloads e pode ser adquirido por apenas R\$ 1,99!



PRODUTORA: Samba Tech
 DESENVOLVIDO POR: Perimind
 GÊNERO: aventura
 TELEFONES COMPATÍVEIS: Motorola: E380, T720, C650, V300; Nokia 7210, 7250i, 3650, 7650, N-Gage; Siemens: C55, M50, SL55, S55, MC60; Samsung E700

RANKING CUBI

Não há limites para os jogadores de *CUBI*! As pontuações aumentam a cada novo mês. Confira no ranking quais foram as melhores pontuações até o mês passado*. E não deixe de treinar e nos enviar seus recordes! Seu nome pode até aparecer na próxima EGM Brasil!

Classificação	Nome	Pontos
1	Georgeal	29915
2	LLLu	28565
3	ratosh	27791
4	foofight	27694
5	Mendes	24806
6	leo	24150
7	leocfrj	23793
8	kell	23346
9	Verve	23045
10	kputo	22919

*Pontuações computadas até o dia 24 de março de 2005

FALE COM A OI

Curtiu as 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 nos dê sua opinião ou sugestão!

CELULAR

Jogando sem fios, em qualquer lugar

MÚSICA PARA TELEFONE

O seu novo celular pode ser uma discoteca

Já falamos sobre diversas coisas que estão acontecendo com o aparelho que você carrega todos os dias no bolso. Jogos, TV, acesso à Internet... mas o que você provavelmente vai ouvir este ano é o surgimento de celulares que funcionam como perfeitos tocadores de música. Chega de ficar escolhendo entre carregar o videogame portátil, o telefone e o aparelho de som digital. Agora, é só encher o celular de músicas e jogos e aposentar aquelas calças cheias de bolsos. Durante a Telexpo, feira de telecomunicações que rolou em março em São Paulo, o Brasil foi brindado com novidades com muita memória para armazenar uma bela quantidade de arquivos mp3. E o negócio já anda de vento em popa lá fora. Nos EUA, a Motorola deve anunciar neste trimestre o primeiro celular do mundo capaz de funcionar com o mais popular serviço de música online da Web, o iTunes, da Apple. O aparelho vai trazer interface do iTunes embutida, de modo que vai ser possível baixar canções para o celular, sem ser preciso a ajuda do computador.

Lembra do Walkman?

No Brasil, esse mercado não está tão avançado – pelo menos ainda –, mas as fabricantes de celulares apostam alto. Da nova leva de modelos que desembarcam por aqui em breve, um dos destaques é o W800, da Sony Ericsson (foto ao lado), que chega no segundo semestre pelo preço “camarado” de R\$ 2600. O aparelho consegue armazenar 150 músicas em um cartão de memória de 512 megabytes. Isso é suficiente para até 12 CDs com suas canções favoritas. De lambuja, ele ainda carrega uma bateria para 15 horas de uso ininterrupto. Mas se você realmente quiser uma discoteca no celular para aposentar seu discman para sempre, é possível dobrar a quantidade de músicas com um cartão Memory Stick Duo de 1 gigabyte. A tecnologia, criada pela Sony, é a mesma usada nas máquinas fotográficas



digitais da empresa. Quem não tiver paciência para extrair as músicas dos CDs pode usar o Disk2Phone, um software que acompanha o W800 e permite a transferência das músicas para o celular através de um PC. “Estudamos o que as pessoas desejam de um walkman digital e projetamos um produto que se adapta perfeitamente”, disse Rikko Sakaguchi, vice-presidente de planejamento da Sony Ericsson. Todos esses recursos estão sendo inseridos em celulares que até dois anos atrás tocavam ruídos monotônicos constrangedores, em nada parecidos com as músicas originais. Felizmente, a tecnologia evoluiu rapidamente. Os tons se tornaram polifônicos e hoje o que se fala é em música de verdade gerando um mercado de pelo menos US\$ 9,3 bilhões em 2009, segundo estimativas da indústria de telefonia móvel.

“O telefone celular vai se tornar o player de música digital de amanhã”, declarou recentemente o presidente do principal grupo de rádios da França, o NRJ, Jean-Paul Baudecroux. “Eu não acho que as pessoas vão querer carregar vários aparelhos no bolso”, acredita o executivo, prevendo que a disputa vai resultar na derrota do popular aparelho de música da Apple, o iPod, para os poderosos celulares musicais. E para provar que não estamos loucos ao dizer que está na hora de você usar um celular para ouvir música, a revista Billboard (bíblia das paradas de sucesso) montou um ranking só para pesquisar quais são as faixas mais baixadas em celulares a cada semana.

Mp3 legalizado

Outro aparelho que promete fazer barulho, literalmente, é o Samsung D500. Custando R\$ 2 mil, ele traz 96 megabytes de memória interna e é capaz de armazenar bem mais do que um CD inteiro de músicas MP3. Como se não bastasse, o aparelho faz fotos com resolução de até 1,3 megapixels. Ainda na Telexpo, a Motorola mostrou o A840 (ainda sem preço), que armazena até 128 megabytes de canções em um cartão de memória mais ou menos do tamanho de um selo postal. Já a Nokia mostrou seu inusitado 7710 (ao lado), uma mistura de celular com computador de bolso e central multimídia que tem 90 megabytes de memória interna, que pode ser aumentada por meio de cartões de dados. O aparelho ainda tem sintonizador de rádio, para quando você estiver



torpedos

Sacanagem de bolso

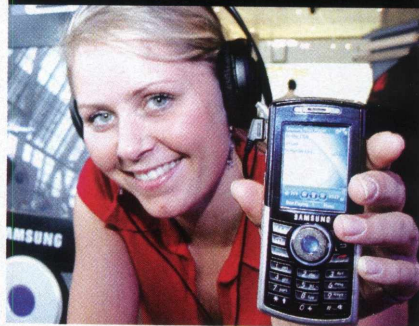
Sabe um dos poucos negócios que dá dinheiro desde o começo da internet? A pornografia. E não é que ela também está rendendo dinheiro no mercado de telefonia celular? Segundo um levantamento da consultoria Strategy Analytics, serviços eróticos para telefones móveis geraram um faturamento mundial de US\$ 400 milhões no ano passado. O estudo prevê que o valor atingirá US\$ 1 bilhão em 2008 e US\$ 5 bilhões em 2010.

Mata fungo e bactéria

Quem já desmontou o próprio celular sabe que o aparelho é um verdadeiro criadouro de micróbios, bactérias, fungos e outros germes que se reproduzem no ambiente quente e protegido. Pensando nesse problema de saúde pública, a Samsung vai vender na Ásia o modelo SCH-869, fabricado com uma tinta especial formado por partículas de prata capazes de livrar o celular de 99% das pragas. Melhor que esfregar o aparelho com álcool, diz aí?

Música para ouvir

Além do celular antivírus, a Samsung anunciou o SGH-i300, durante a feira Cebit, que rolou na Alemanha no mês passado. O aparelho traz nada menos que três gigabytes de espaço para armazenar músicas. O segredo é um pequeno disco rígido semelhante ao do iPod, da Apple, capaz de guardar mil faixas.



enjoado de suas músicas e quiser escutar a programação das FMs. Para quem tem medo de gastar todas as economias baixando música no celular, a boa notícia: já que os atuais aparelhos usam formatos já aceitos internacionalmente, como o mp3, é possível enviar as músicas do computador para o telefone por meio de cabos de sincronização encontrados em qualquer loja de acessórios. Se a intenção for poupar trabalho, basta acessar a operadora do seu celular. Todas as principais, Claro, TIM, Oi, Vivo e Brasil

Telecom GSM, possuem serviços de downloads de músicas. É bem verdade que a maioria das faixas é apresentada em tom de chamada monofônico e polifônico, mas a situação tende a melhorar bastante com a chegada dos novos celulares.

— Rubens Guilherme



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



GameCube

DEPOIS DO JOGO: RESIDENT EVIL 4

O que há na mente por trás de um dos melhores games de 2005

Talvez seja cedo para decidir qual o melhor game de 2005, mas esse é o papo que rola sempre que o assunto é *Resident Evil 4*. Gráficos impressionantes, atmosfera assustadora, jogabilidade afiada... nunca tanta qualidade foi espremida em apenas oito centímetros de diâmetro (dezesseis, se você contar os dois discos do Cube que formam o jogo). Mas não foi assim

jogo rodar mais rápido ou foi para criar uma atmosfera mais "cinematográfica"?
HK: Em partes foi para dar esse efeito cinematográfico, mas a razão principal está relacionada à visão por trás das costas. Com esse novo ponto de vista, uma parte bem maior de seus arredores fica visível, especialmente quando você está jogando em uma TV com formato padrão de tela 4:3. A razão principal por

"Jogamos tudo o que fizemos no lixo e recomeçamos o desenvolvimento do game quatro vezes!"
— Hiroyuki Kobayashi, produtor de RE4

tão simples. Por trás do game que chegou às lojas, há uma caótica história de falsos inícios, idéias jogadas fora e três outras versões (sem contar o design de jogo original, que acabou virando *Devil May Cry 3*, para PS2). Para saber mais, batemos um papo com Hiroyuki Kobayashi, produtor que trabalhou em todos os *Resident Evils* dos últimos nove anos.

trás desse efeito widescreen foi recriar a pressão e a tensão que se perde com essa visão. A idéia foi executada com os sentidos do jogador em mente. Queríamos que o jogador se concentrasse nas coisas que acontecem dos dois lados de Leon.

EGM Brasil: Sabe o que estão dizendo por aí? Que ninguém acreditava que o GameCube era capaz de comportar um game como *Resident Evil 4*.

EGM: Percebemos vários golpes novos entre os personagens – chutes, o suplex, o quebra-pescoço etc. Houve algum ataque cortado da versão final?

Hiroyuki Kobayashi: Estamos envolvidos com o desenvolvimento do GameCube desde a criação do console. Nossos programadores têm trabalhado com a máquina desde o remake do *Resident Evil* original, por isso, já acumularam um grande "know-how".

HK: Na verdade, foi justamente o contrário: nenhum desses golpes estava planejado no começo. Eles meio que surgiram durante o desenvolvimento.

EGM: Tornar a tela achatada em cima e em baixo foi um truque para fazer o

EGM: O cara da motosserra não nos matava instantaneamente nos *Resident Evil* anteriores. Por que vocês mudaram isso?

HK: Foi apenas uma questão de potência. Mesmo por que, na vida real, um golpe de motosserra pode matá-lo na hora.



A regra é essa: atire em todo mundo. Até no vendedor de armas que só quer ajudar

Boas e más notícias sobre o RE4 japonês

Primeiro, as más notícias: os sortudos que conseguiram uma cópia japonesa de *RE4* ganharam um DVD "secreto" com todo tipo de surpresa, incluindo cinco minutos de vídeo de uma versão antiga do jogo, longas entrevistas e outros extras. As únicas desvantagens dos japoneses é que eles tiveram que esperar algumas semanas após o lançamento americano. Resultado disso: a versão que ganharam foi censurada. No *RE4* japonês, Leon nunca tem a cabeça arrancada pelo cara da motosserra e nem pode explodir as cabeças dos inimigos com a espingarda (o que não dá pra entender, já que é possível encontrar coisa muito pior em qualquer revista em quadrinhos ou anime japonês).



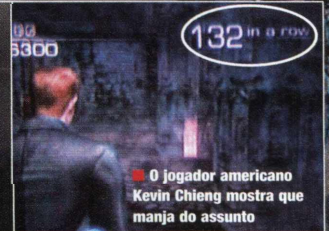
A campanha de marketing do lançamento japonês de RE4 é das mais bizarras da história

>> SIMPLEMENTE INCRÍVEL: A THQ DIVULGOU QUE IRÁ PRODUZIR MAIS UM GAME BASEADO NO FILME OS INCRÍVEIS. O GAME DEVE SER LANÇADO PARA TODAS AS PLATAFORMAS... >>>



The Mercenaries: Parque da Destruição

Já terminou o jogo principal e destravou o minigame The Mercenaries? Bom trabalho! Agora você precisa de uma classificação quatro estrelas (30 mil pontos ou mais) em cada fase para destravar os personagens secretos (faça 60 mil em cada fase com todos os personagens para destravar a hand-cannon). Combos são o segredo: espere até outro inimigo aparecer dentro da área de alcance de tiro antes de matar o último bandido que está por perto. O cara da motosserra e o cego de garras valem muitos pontos, então guarde as armas mais poderosas para eles. Um bom personagem para destravar primeiro é Wesker: seu rifle, sua 45 e seus ataques lhe garantem um bom arsenal.



■ A primeira versão de RE4 começava onde Code: Veronica terminava

EGM: Em uma entrevista recente, você disse que criaram três outras versões de RE4 antes de se fixar nesta. Dá para falar algo sobre elas?

HK: Bem, a primeira versão mostrava Leon se infiltrando nos quartéis-generais da Umbrella. Os inimigos eram diferentes desses que você vê agora.

EGM: Eram zumbis e coisas assim?

HK: Isso, e outros monstros muito próximos a esse estilo. A grande mudança é que havia um certo poder secreto dentro da mão esquerda de Leon, que o jogador só descobriria com o passar do tempo.

EGM: Nada de resgate da filha do presidente ou coisa parecida?

HK: Nada disso. Mas havia uma mulher diferente na época – e agora que estou lembrando, é uma garota que nunca foi revelada ao público. Outra versão trazia Leon dentro de um prédio com as bonecas e o inimigo do gancho. A idéia era criar um game bem viajante, cheio de flashbacks, trepidações de câmera e efeitos estranhos de cor, do tipo que

você não conseguiria saber se o que estava vendo era real ou alucinação. Era um estilo muito forte de horror, até mesmo para *Resident Evil*.

EGM: Aquele cara do gancho era impressionante!

HK: Obrigado! Também gostava dele, mas ele acabou sendo cortado no final.

EGM: Qual foi o problema com essa terceira versão?

HK: A essa altura, já fazíamos questão de que RE4 fosse uma experiência revolucionária. Vimos que a versão não seria um salto à frente, então recomecemos mais uma vez. Aquela era uma versão muito tradicional de *Resident Evil*.

EGM: Nas primeiras versões, o jogador escolhia os diálogos que estavam disponíveis em algumas das animações. Por que vocês tiraram isso?

HK: Foi principalmente para concentrar a atenção do jogador naquilo que queríamos que ele visse. Essas conversações não mudavam a situação tanto assim, embora houvesse escolhas que



■ O famoso "homem do gancho" citado por Kobayashi na entrevista ficou de fora da versão final de *Resident Evil 4*

poderiam mudar a experiência.

EGM: E as cenas de rádio, nas quais Leon conversava com Salazar e Lord Saddler? Elas nos lembraram bastante do codec de *Metal Gear Solid*...

HK: Eu conheço Kojima [criador de *Metal Gear Solid*] e o seu trabalho muito bem. Mas acho que os objetivos que buscávamos em nossos games eram um pouco diferentes. O rádio foi uma adição de última hora e foi acrescentado por razões utilitárias, para que Leon tivesse uma idéia do que fazer em seguida.

EGM: Algumas pessoas acham que o chefe final é muito fácil, especialmente se considerarmos como são difíceis os primeiros vilões.

HK: Acho que isso depende mais de como o jogador passa pelo jogo do que da dificuldade do chefe. Se você for um jogador muito cuidadoso, fizer upgrades regulares em suas armas e economizar munição, será fácil. Mas se não fizer tudo isso, será bem difícil.

EGM: E a versão para PS2 que sai no fim do ano?

HK: Ainda não posso falar nada. RE4 para GC saiu na Europa só em março, então acho que poderemos falar mais sobre isso mais para frente.

EGM: E os boatos de que uma versão de Xbox também está a caminho?

HK: Infelizmente, também não posso falar sobre isso.

EGM: E o PSP e o DS? Você acha que um game como RE4 funcionaria bem em um dos novos sistemas portáteis?

HK: Do ponto de vista de potência, acho que é possível, considerando que o PSP é comparável ao PS2 e o Nintendo DS é um pouco mais poderoso que o Nintendo 64. É apenas uma questão de criar um jogo que seja adequado a cada plataforma. Com certeza, é algo a se pensar...

EGM: RE4 é uma mudança muito radical na série. Em que direção você acha que ela vai seguir?

HK: É difícil dizer, já que o game acabou de sair. Não quero tomar decisões precipitadas sobre nossos futuros planos até ter uma boa idéia do que os jogadores pensam sobre nosso trabalho atual. Estamos pensando em todos os tipos de caminhos, mas ainda não nos dedicamos exclusivamente a um deles.

EGM: Você acha que a jogabilidade, o ângulo de câmera e outros aspectos continuarão a evoluir, ou acha que RE4 é uma espécie de modelo que as seqüências vão seguir?

HK: Claro que nós vamos fazer um *Resident Evil 5*, mas exatamente o que isso vai ser, ainda não sabemos. Essa é nossa preocupação atual. Os primeiros quatro games RE – 1, 2, 3 e Code: Veronica – contam, a grosso modo, a história da Umbrella. RE4 foi lançado seis anos após esses games, e a Umbrella foi completamente destruída. Em outras palavras, este é o começo de um novo enredo. Pensando assim, é seguro dizer que RE5 prosseguirá naturalmente de onde RE4 parou. Se você jogar tudo o que RE4 tem a oferecer, acho que terá uma idéia de como esse progresso funcionará. O resto eu deixo por conta de cada um.

EM BREVE

A conta de luz vai ser alta



■ Acredite: os aliens de Area 51 são mais feios que o Marilyn Manson

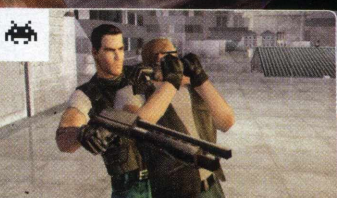
ABRIL 2005



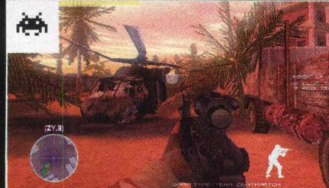
Area 51
Midway • PS2/Xbox — As vozes de David Duchovny e Marilyn Manson fazem deste jogo algo de outro mundo.



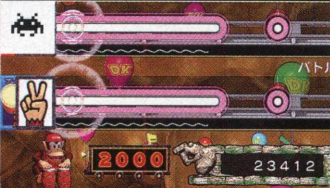
Cold Winter
VU Games • PS2 — Este violento FPS mistura espionagem no estilo James Bond com muito triturar de ossos.



Dead to Rights II: Hell to Pay
Namco • PS2/Xbox — Jack Slate e seu companheiro canino se metem em mais brigas contra o crime.



Delta Force: Black Hawk Down
NovaLogic • Xbox — Cansado dos games do Vietnã? Experimente uma campanha na Somália.



Donkey Konga 2
Nintendo • GC — Tire os bongôs do armário e batuque com novas melodias nesta seqüência altamente freak.



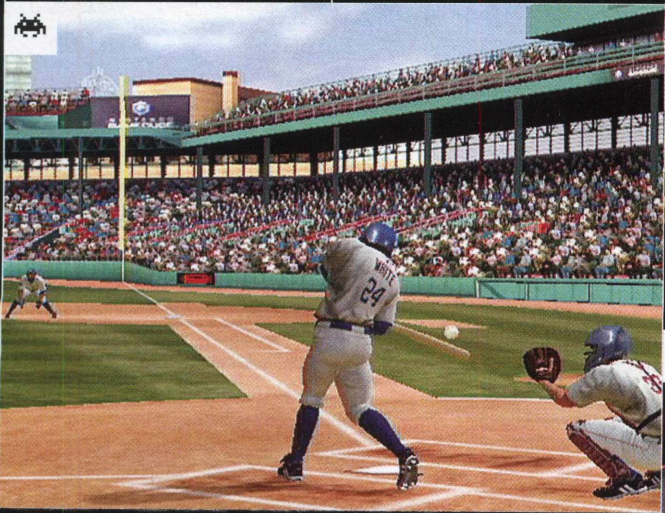
Lego Star Wars
Eidos • PS2/Xbox — George Lucas tem sido criticado por infantilizar a nova trilogia Star Wars, e este game não faz nada para amadurecer os filmes. Talvez a transformação dos Episódios I-III em legos seja um caminho para o lado da Força.



Fahrenheit
VU Games • PS2 — Jogue como caça e caçador neste thriller interativo. Coordenação viso-motora opcional.



Frogger
Konami • DS — O clássico rola em duas telas agora, mas não usa a Stylus. Talvez, se você beijar um sapo antes...



Nintendo Pennant Race
Nintendo • GC — Depois de seis anos, a Nintendo volta ao campo de beisebol com um modo carreira estilo RPG, um detalhado criador de estádios, uma maneira bacana de acelerar as partidas e mecânicas simples, porém abrangentes.



Metal Slug 4 & 5
SNK • PS2/Xbox — Tire um lazer sidescroller com este game duplo com sabor arcade e visual cartoon.



Midnight Club 3: DUB Edition
Rockstar • PS2/Xbox — Existem muitos games de rachas. Mas só este tem o aval da maior revista do gênero: DUB.



Predator: Concrete Jungle
VU Games • PS2/Xbox — Dando uma de Predador, cace traficantes de bebida na época da Lei Seca.



Still Life
DreamCatcher • XB — Ligue o detector de mentiras e solucione crimes neste adventure inspirado no seriado CSI.

QUARTERMANN

Fofocas de ouro no fim do arco-íris

Cara, gostaria que todos os meses de março fossem iguais a esse que passou.

Aparentemente, a Fada da Sorte sorriu para nós e nos trouxe um bom número de títulos imperdíveis (*Splinter Cell: Chaos Theory* e *Devil May Cry 3*, por exemplo) durante o período de maior entressafra da indústria dos games. E também trouxe alguns boatos que valem seu peso em ouro! Então, enquanto me preparo para assistir à estréia do novo *Star Wars – Episódio III: A Vingança dos Sith*, mandem seus comentários para o e-mail egmbrasil@conradeditora.com.br com o assunto “Quartermann”.

PlayStation 3 > Xbox 2

Em todas as minhas conversas sobre consoles da nova geração com a comunidade de desenvolvimento, ninguém conseguiu me dizer qual máquina tem mais poder de fogo... até agora. Um desenvolvedor de alto gabarito que já viu a tecnologia do PS3 e do Xbox 2 cochichou recentemente em meus inocentes ouvidos: “O próximo PlayStation é muito, muito mais poderoso que o Xbox 2. Ele é insana-mente poderoso!” Mas não chorem, fãs do Xbox – minha fonte promete que, mesmo que isso seja verdade, ficaremos muito impressionados com as capacidades da próxima máquina da Microsoft.

Mudanças no ar

Em edições anteriores, falamos que a turma de Bill Gates iria revelar novidades sobre o Xbox 2 no evento Game Developers Conference, em março. O tempo passou, e quem acabou contando novidades foi a própria Nintendo (veja

matéria na página 18). Ao que parece, a Microsoft decidiu que fará um grande barulho em torno de sua nova máquina na E3 2005, que rola de 18 a 20 de maio, em Los Angeles. E apostou todo o dinheiro de minha poupança (todos os R\$ 135!) que o console estará nas lojas antes do Natal deste ano. Quem me contou isso? Eu teria que matar você se revelasse mais...

Nintendo finalmente pega a febre online

A essa hora você já deve saber que a Nintendo planeja dar suporte às capacidades online do DS. A “Rede Nintendo DS” permitirá o jogo de títulos com capacidades online no portátil de duas

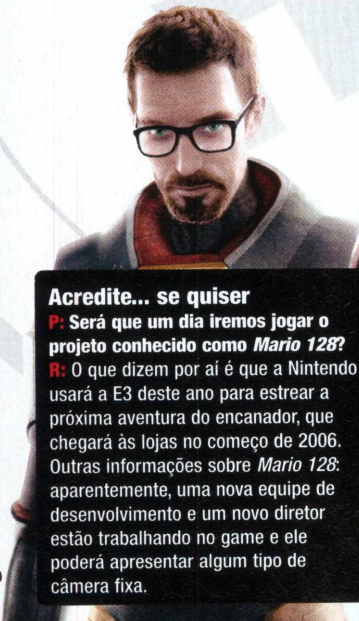


■ Quando o DS entrar online, vai dar pra ir muito além do PictoChat

telas em locais com conexões Wi-Fi. Além disso, ouvi dizer que a Nintendo e várias produtoras de renome em breve vão revelar alguns grandes (eu falei grandes) games que vão tirar vantagem dessa tão desejada característica. Adivinha quando saberemos mais? Na E3, é claro.

Cadê o Half-Life 2?

Eu não me considero um grande jogador de PC (afinal, escrevo para uma revista que trata principalmente de consoles), mas mesmo assim não tenho como negar a grandiosidade de *Half-Life 2*. E o que acontece com a versão de Xbox? Em meu melhor sotaque italiano – *niente*. Parece que o projeto mudou para o Xbox 2, e se tudo correr bem, o FPS pode sair junto com o console.



Acredite... se quiser

P: Será que um dia iremos jogar o projeto conhecido como *Mario 128*?

R: O que dizem por aí é que a Nintendo usará a E3 deste ano para estreiar a próxima aventura do encanador, que chegará às lojas no começo de 2006. Outras informações sobre *Mario 128*: aparentemente, uma nova equipe de desenvolvimento e um novo diretor estão trabalhando no game e ele poderá apresentar algum tipo de câmera fixa.



JOGO DE IDÉIAS

A eterna luta pela qualidade

Por Marcelo Barbão



Há pouco, o nosso querido e talentoso editor Pablo Miyazawa foi convidado para escrever uma coluninha na EGM

gringa junto com Adrián Carbajal, o editor da EGM mexicana. Uma frase de Adrián levantou uma discussão aqui na redação da EGM Brasil: a dificuldade que temos para fazer revistas de games decentes. O que Adrián disse é que os mexicanos são privilegiados por estarem mais perto dos EUA, já que os lançamentos chegam mais rápido, além de as principais empresas estarem oficialmente no país. Nós, por outro lado, só temos a Nintendo no Brasil. Os lançamentos oficiais de jogos para PC demoram até chegar aqui, e uma grande parte deles não é localizada. Os jogos para console, então, são importados a preços astronômicos. Isso incita a pirataria, tanto pela demora quanto pelo preço. Quem frequenta bancas de jornais sabe sobre a grande quantidade de revistas que existe no mercado. E também sabe quais são bem feitas e quais são caça-níqueis. Para quem tenta fazer revistas de qualidade, os problemas abundam e as soluções escasseiam. Arranjar games para fazer review é uma dificuldade imensa. Entrevistas, matérias, imagens especiais, nada disso é enviado ao Brasil. Para conseguir qualquer material oficial, só com muitos e-mails trocados, usando o “charme” brasileiro e alguns dólares em telefonemas. Outras revistas, ao contrário, não se preocupam com o mercado brasileiro, chegando até a publicar materiais sem autorização, mesmo quando a empresa tem representação no Brasil. Não estamos falando que a EGM é a única revista que se preocupa com a qualidade. Mas que somos minoria, isso é inegável. Está nas suas mãos a luta pela qualidade das publicações especializadas em nosso país. Nós, os jornalistas de games que se matam para fazer sempre uma revista melhor, agradecemos.

Concordou ou discordou?
Escreva sua opinião para o Barbão em barbão@conradeditora.com.br.

PÉ DE OUVIDO



“Por que não posso jogar Mario Kart online? Isso é natural. Não entendo. É rejeitar o óbvio.”

– Ken Lobb, ex-gerente de desenvolvimento da Nintendo e atual gerente da Microsoft Games, cospe no prato que comeu e fala sobre as fraquezas dos adversários do Xbox.

“No place for Hideo.”

– Após anunciar que o tema de *Metal Gear Solid 4* será “no place to hide” (“sem lugar para esconder”), o criador da série Hideo Kojima anuncia, à sua maneira, que não irá dirigir o próximo game.

“O objetivo para o futuro é fazer com que as pessoas, eventualmente, façam mais coisas desse tipo.”

– Chris Kramer, porta-voz da Sony Online, a respeito da possibilidade de comprar pizzas durante partidas de *EverQuest II*, direto da tela do game. Não sabemos se é uma boa ou uma péssima ideia...

PlayStation 2

ALMA SANGRENTE

Produtora: Namco
Desenvolvido por: Namco
Lançamento: segundo semestre de 2005

Soul Calibur III recria o que já era perfeito

Quem gosta de games de luta sabe que *Soul Calibur* é melhor do que a maioria dos jogos do gênero. Mas será que alguém consegue explicar o porquê?

Felizmente, o homem por trás do próximo jogo da série consegue: "Temos uma equipe de especialistas em movimentação humana que animam cada personagem e uma outra equipe que incorpora esses movimentos ao jogo, atribuindo-lhes controles intuitivos e estabelecendo a característica única do estilo de combate de cada personagem", explica Hiroaki Yotoryiyama, produtor de *Soul Calibur III*.

"No final, uma outra equipe ajusta e otimiza o resultado final, para garantir o equilíbrio. Parece fácil quando eu explico, mas o processo não seria possível se não existisse coordenação efetiva entre toda a equipe", diz. Mas o perfeccionismo vale a pena:

a arte marcial das espadas do segundo *Soul Calibur* continua sem concorrentes – e olha que temos os chutes poderosos e cheios de firulas de *Tekken 5* para enviá-lo direto ao chão do dojo e as gostosas seminuas de *Dead or Alive Ultimate* (isso sem falar dos elefantes em 3D com realismo fotográfico). A jogabilidade incrível pode até ser a arma secreta da série, mas o visual caprichado também é fundamental. *Soul Calibur III* vai elevar ainda mais o padrão da série, com novos personagens bizarros e arenas de luta exuberantes.

"Aprimoramos muito a apresentação e o estilo", conta Yotoryiyama. "Os ambientes estão muito mais expressivos e dinâmicos, com paredes e pisos destrutíveis". Mas, apesar de o

produtor ficar bem contente de falar como a sua equipe faz seu trabalho, ele fecha a boca quando chega a hora de revelar outros mistérios. Por que, por exemplo, não há opção online? Por que o novo jogo sairá só para PS2, já que *Soul Calibur II* para GameCube vendeu mais do que a versão do sistema da Sony?

Pelo menos, conseguimos apurar o seguinte: o elenco de *Soul Calibur III* vai trazer todos os personagens dos capítulos anteriores da série, incluindo o brutalhão Rock, o espadachim chinês Hwang e o esgrimista francês afetado Raphael (se você estiver seguindo o enredo das almas possuídas, ele é aquele cara que reinou supremo no final do último capítulo), ao lado de personagens corpulentos inéditos – Zasalamel, Tira e Setsuka. Mais uma vez, Yotoryiyama prefere que o mundo "veja com os próprios olhos" na E3, que acontece em maio em Los Angeles. Mas nós da EGM Brasil preferimos esperar pelo inesperado.

Se em outros jogos de luta os personagens costumam ser variações de alguns temas já bem conhecidos, os de *Soul Calibur* demonstram a tendência de agradar jogadores de todo temperamento e gosto. E se nenhum deles se encaixar ao seu estilo preferido de combate com espadas, você pode inventar um só para você, escolhendo o sexo, as roupas e, principalmente, as armas. "Definitivamente, é diferente de qualquer jogo de luta que já se viu. É incrível!", diz Yotoryiyama. "Prometo".

Setsuka

Isso é que é versatilidade: a sombrinha dela vira uma espada.

Tira

Esta gata acrobática usa uma lâmina circular.



■ Novidade em *Soul Calibur III*: pisos e paredes destrutíveis




■ O combate violento rola até em tranquilos leitos de rio



■ As calças de lycra já estão meio fora de moda, mas ninguém avisou isso a Taki



Não gostou dos personagens? Crie o seu

Tome como base *Tekken 5* (página 76): embelezar caras fortões com tatuagens tribais e acessórios está super na moda. Segundo boatos, o modo história de *Soul Calibur III* leva a tendência a um novo patamar, permitindo que os modistas construam seus personagens e produzam seu visual (como se o sadomasoquista Voldo precisasse de uma plástica) com toda uma seleção de armas finas, alta-costura para a luta e até estilos de combate chupados do elenco já disponível. Imagine só Ivy, com suas pernas compridas, usando os golpes exibicionistas de Voldo. Delícia! 

Zasalamel

Cara de bravo e um olho só. E ele ainda tem uma foice!



PS2/Xbox

O DONO DA RUA

Midnight Club 3 quer retomar a liderança da velocidade urbana

Produtora: Rockstar
Desenvolvido por: Rockstar San Diego
Lançamento: abril de 2005



Se *Gran Turismo* é “o simulador de corrida mais avançado”, então *Midnight Club 3* é o melhor game no quesito “remodelagem”. O jogo da Rockstar, previsto para este mês, é uma homenagem à gloriosa arte de pegar carros e transformá-los em máquinas velozes e espalhafatosas. Quantos outros games de corrida permitem que você pegue um Chevy Impala 64 (um dos seis modelos que você tem dinheiro para comprar no início do modo carreira), pinte-o com tinta roxa fluorescente, coloque seu nome em letras góticas na traseira e instale rodas amarelo-banana e canos de escapamentos tão gigantescos que poderiam ser usados como arma? Que a gente se lembre, quase nenhum. À primeira vista, *Midnight Club* não parece muito diferente de *Need for Speed*

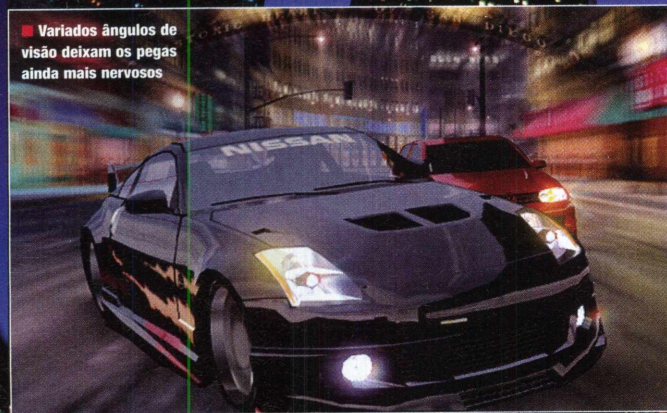
Underground. Os dois jogos sem dúvida compartilham o mesmo tipo de jogabilidade no estilo arcade, além de muitas pistas em ruas iluminadas por néon. Mas examine os veículos de *Midnight Club 3* com mais cuidado. Desta vez, você não terá à disposição apenas carros de corrida: na verdade, os mais ou menos 60 modelos do game incluem de tudo, de jipões SUV a Cadillacs e motos turbinadas. “A variedade de veículos licenciados destaca *Midnight Club 3* dos outros games”, diz o produtor Mark Garone, da Rockstar San Diego. “Uma boa parte da cultura de carros e motos está aqui representada. Usamos como base o que existe de melhor por aí”. O detalhe é que cada tipo de carro possui uma característica especial que pode ser destravada no modo carreira, incluindo a velocidade dos tiros (você pode dar uma desacelerada nas



■ Você tem coragem de colar na traseira de um carro cuja placa quer dizer “bebaço”?



■ Em *MC3*, motos e carros correm lado a lado



■ Variados ângulos de visão deixam os pegos ainda mais nervosos

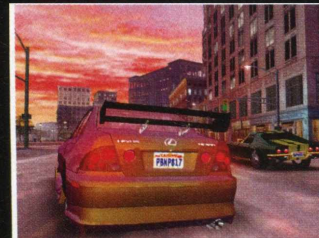
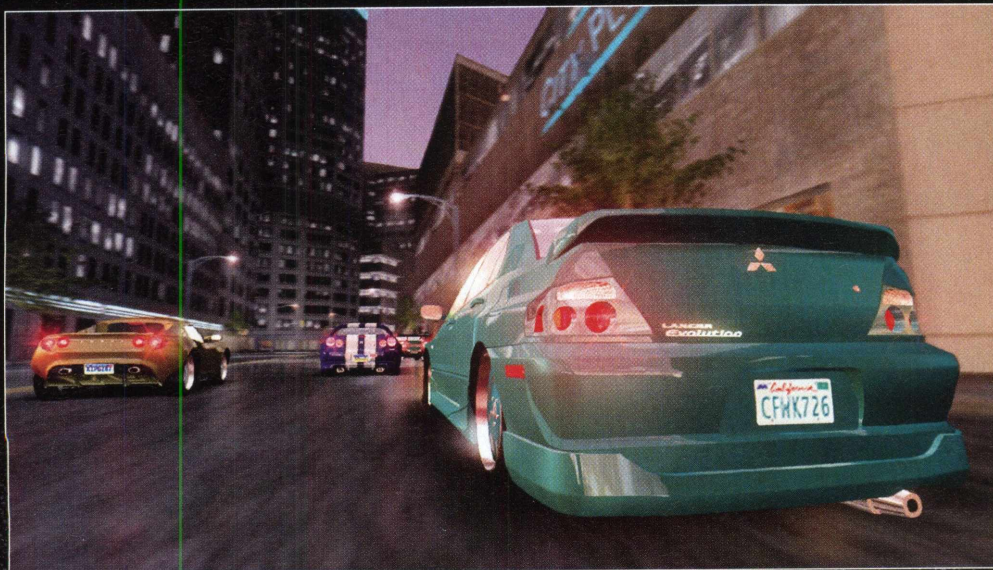


curvas fechadas para atirar e não errar a mira) e o “rugido” (uma onda sonora que faz os carros próximos saírem voando pelos ares). De certo modo, tanta customização faz de *Midnight Club 3* um dos games de corrida mais versáteis que existem na atualidade: é possível jogar de acordo com as regras e até mesmo reformar aquele Corvette azulzinho que você costumava desenhar

no seu caderno da escola. E é claro que máquinas assim tão vistosas pertencem às ruas, e não a pistas de corrida sem graça. É seguindo essa regra que *MC3* é um game essencialmente urbano. “Oferecemos três cidades completamente abertas, independentes e cheias de vida [San Diego, Atlanta e Detroit] para serem atravessadas, cada uma elaborada de maneira

que você possa escolher seu próprio trajeto até a linha de chegada”, explica Garone. “Alguns jogos prometidos para o segundo semestre falam de corridas em cidades abertas, mas são na verdade apenas corridas tradicionais com ramificações que se afastam do trajeto de sempre. O que oferecemos é um tipo de corrida envolvente em uma cidade verdadeiramente aberta, coisa que

ninguém mais pode disponibilizar.” Cada metrópole oferece diversos clubes de corrida, torneios em larga escala e carangas a serem conquistadas, mas você só vai começar a dominar pra valer seus oponentes quando conhecer cada beco e atalho de cor e saltado. Quer saber a nossa previsão? Você passará muitas horas percorrendo essas ruas a bordo de seu carrão envenenado.



Racha Online

Há um total de onze modos de jogo em *Midnight Club 3*, todos disponíveis para até oito jogadores online. Alguns são corridas simples, mas vários quebram as regras e criam minigames insanos. Um dos mais legais é Frenzy, no qual você vai de um checkpoint a outro com seu carro queimando nitro quase que constantemente. Não é de estranhar que este game seja dos mesmos criadores de *Midtown Madness*. 🏍️



■ Feia, mal-arrumada e violenta: pelo menos, o jogo parece ser bom

PC

CONEXÃO VIRTUAL

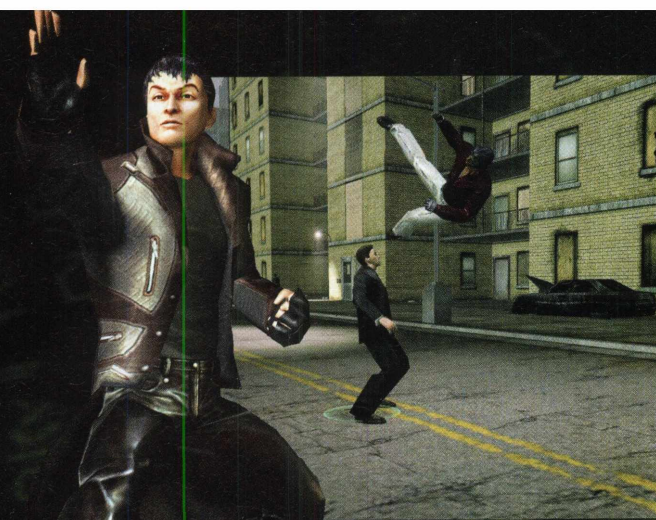
A guerra dos homens contra máquinas chega aos MMOGs com **The Matrix Online**

The Matrix Online pode ser considerado o game que melhor reúne as principais características da trilogia futurista Matrix (que se completa com *Matrix Reloaded* e *Matrix Revolutions*), dos irmãos Larry e Andy Wachowski. Felizmente, o novo jogo, exclusivo para PC e cujo enredo se inicia exatamente onde a trilogia dos cinemas termina, nem de longe se assemelha ao esquisito *Enter The Matrix*, lançado em 2003 pela Atari. A ousadia do trio Monolith (a desenvolvedora), Sega (a publisher) e Warner (detentora dos direitos da série) é grande. Afinal, é preciso coragem para entrar no concorrido mundo dos games multiplayer online (popularmente conhecidos como MMOGs),

especialmente quando o mundo inteiro só fala em *World of Warcraft*, da Blizzard. Mas a briga é boa, já que cada game possui características bem distintas para agradar a gregos e troianos.

O mundo é online
"Welcome to the City", saúda Tyndall, sua guia turística pela cidade de Metro City, o palco de suas aventuras em *The Matrix Online*. É ela quem explica ao jogador os detalhes sobre os quatro distritos da cidade: Internacional, o bairro oriental; Downtown, o centro; The Barrens, o subúrbio; e The Slums, a parte decadente da cidade. Cada distrito possui zonas ou áreas cujos nomes o jogador deve estar familiarizado, se não quiser se perder nos

Produtora: Sega
Desenvolvido por: Monolith
Lançamento: abril



■ O ponto alto de *Matrix Online* são as tretas cinematográficas. E você nem precisa conectar seu cérebro a um computador para aprender kung-fu

teletransportes escondidos em cabines de telefone ou no metrô.

Todas as áreas são ricas em detalhes. Há prédios, parques, automóveis, pessoas andando, gangues dominando o pedaço e dando hyper-jumps para lá e para cá (aquele superpulo que o Neo deu no último filme), além de uma trilha sonora bacana e belos efeitos especiais de clima (chuva, sol, dia e noite são bem distintos um dos outros). Um dos poréns é a falta de alguma interatividade, como objetos para pegar e arremessar. As portas abrem, as pessoas e carros andam, e não sai muito disso.

Em *The Matrix Online*, assim como nos filmes que o inspiraram, tudo depende da sua escolha. E logo de cara você terá grandes decisões a tomar. Primeiro, é preciso escolher uma personalidade entre dez tipos, sendo que cada uma delas possui pontos em cinco atributos diferentes (Foco, Percepção, Razão, Crença e Vitalidade). Isso forma a constituição básica do personagem, mas também é possível selecionar seu tipo físico, sua roupa, cabelo, tatuagens, óculos e outras parafernalias.

A principal escolha surge quando o jogador entra pela primeira vez no universo virtual de *Matrix*: é preciso escolher

entre a pílula azul ou a vermelha, que é o que determinará o quanto você acredita nos acontecimentos desse mundo insano. A partir daí, o jogador está pronto para lutar, andar, correr, saltar e realizar diversas missões para os membros dos três grupos inimigos: Zion, Merovingian e Machines. Se realizar um objetivo para um determinado grupo, o jogador ganha pontos de reputação – positivo em relação a quem o contratou e negativo para quem você lutou contra.

Como acontece na maioria dos MMOG, a evolução do jogador é natural: ganham-se pontos de experiência (XP) e dinheiro ao realizar os objetivos principais e missões secundárias, e também nos combates contra oponentes controlados pelo computador. Ao derrotar um inimigo, além dos pontos, é possível agarrar os famosos itens “dropados”, que podem ser desde roupas e itens estranhos (água benta, estaca de madeira etc) até disquetes e CD-ROMS (que, na verdade, são códigos e fragmentos de programas), usados para fazer upgrades nas cabines de telefone. Lembre-se de que tudo na *Matrix* baseia-se em um programa de computador, por isso você fará upgrades regulares em suas habilidades.

Essas missões são apresentadas no momento em que você telefona para o operador e são dispostas em um menu que permite a você aceitar ou recusar as tarefas. O jogador também pode alterar o grau de dificuldade da tarefa, o que faz variar também a quantidade de XP e dinheiro recebido. Em média, uma missão leva de 15 a 20 minutos. Mas há missões gigantes, de horas, aumentando ainda mais o seu tempo

de permanência no jogo.

Cada jogador deve optar por seguir uma linha de ação, dependendo da classe de seu personagem. Os Coders possuem informações vitais sobre o código fonte da *Matrix* e podem fazer todo tipo de modificações no sistema; os Hackers podem alterar o código fonte em proveito próprio; e os Operatives dominam as habilidades de combate, como kung fu, e podem utilizar todo tipo de arma. Cada uma das três classes sofre upgrades, evoluindo e aprendendo novas disciplinas a todo tempo, num total de setenta. Para habilitá-las, é necessário que você posua um espaço suficiente em sua “memória”. Cada bloco de memória é obtido quando o personagem sobe de nível, um a um. Mas não pense que o jogador que optou por ser um Coder no começo será sempre um Coder. Em qualquer momento, é possível alterar sua classe. Basta ir até um telefone, clicar em habilidades e fazer a troca de lado. Assim, quem era um Coder pode tornar-se um Hacker ou um Operative na hora que quiser. Daí, é só correr até um vendedor para comprar as disciplinas necessárias.

Você sabe kung fu

Assim como nos filmes, lutar é a parte mais divertida de *The Matrix Online*. Sim, você poderá lutar como Neo e Morpheus na hora do treinamento, usando pontapés, cabeçadas, joelhada com chute no vácio, agarrões, safanões, chaves-debraço, de perna e de pescoço, imobilizações, bloqueios, esquivas, cambalhotas e até mesmo jogar um inimigo no chão e

pisar em sua cabeça, tal qual os bons tempos de Bruce Lee. Todos os personagens devem participar de lutas, mas os Operatives são os mais eficientes na arte da pancadaria, podendo evoluir suas habilidades até se tornarem mestres de kung-fu, karatê e aikidô. O interessante é que se pode aprender novos golpes toda hora, um mais eficiente que o outro. Mas não vá pensando que esta é uma versão futurista e online de *Street Fighter*. A equipe da Monolith criou um sistema de luta inédito, o Interlock Combat System, que permite ao jogador selecionar as táticas e movimentos especiais, deixando para o computador a tarefa de “escolher” um número aleatório, baseado nas suas disciplinas e habilidades. Esse “número” é comparado com o do seu adversário e, quem tiver o maior, ganha, tal qual um jogo de dados. E tem o famoso efeito bullet-time? Tem, sim senhor! De tempos em tempos, você verá as balas passando, seu personagem socando um adversário em câmera lenta ou pulando e desviando dos tiros. Tal qual os filmes de Neo e companhia.

A hora da verdade

Passada a fase de beta-testes, que acabou no dia 15 de março (com direito a céu vermelho e todos os personagens desfragmentados), a Sega organizou o lançamento do jogo oficial no dia 22 de março. Ainda nas primeiras semanas de operações, era fácil sentir que havia muitos bugs a serem resolvidos. Só esperamos que tudo tenha sido consertado até o momento em que você estiver lendo este preview. 🎮

– Wanderley Scarpignato



Jogo virtual, grana real

A premissa dos filmes, games, animações e qualquer produto que leve o nome *Matrix* diz que a realidade é bem diferente daquilo que todos imaginam. Mas não a realidade financeira: neste MMOG, é preciso meter a mão no bolso para se divertir. Além do game, que custa cerca de US\$ 50 nos EUA, o jogador deverá arcar com uma mensalidade para jogar online: uma assinatura mensal gringa custa US\$ 15, mas também é possível comprar cartões válidos por sessenta dias desembolsando US\$ 30. Saiba mais em www.thematrixonline.com.





Xbox

MISSÃO: ORIENTE

Produtora: Microsoft
Desenvolvido por: BioWare
Lançamento: abril

Yin e yang entram em rota de colisão em **Jade Empire**, o épico da China antiga dos mesmos criadores de **Knights of the Old Republic**

Equilíbrio. Não é algo que experimentamos todos os dias nos tempos modernos – presos em congestionamentos, esperando na fila de shopping centers lotados, ingerindo refeições gigantescas... Os games também nem sempre exemplificam esse ideal. Eles são criados para atender mercados específicos: esportes, RPG, jogo de tiro em primeira pessoa, ação... até mesmo o karaokê tem seu próprio segmento. Então, parece até estranho que, ao conversarmos com os caras da BioWare que estão produzindo *Jade Empire*, eles não nos dêem nenhuma daquelas respostas evasivas que estamos acostumados a receber. Programado para sair no dia 14 de abril exclusivamente para Xbox, *Jade Empire* não é um RPG como os outros games criados pela empresa. Ainda assim, ele é muito mais profundo do que os títulos normais deste gênero. A idéia é que o game seja frenético e acelerado, mas ao mesmo tempo

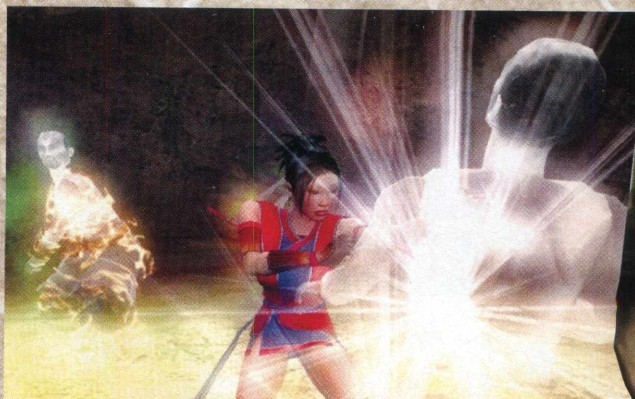
calmo e meditativo. É um jogo curto, mas também pode ser bastante longo. Trata-se de uma experiência equilibrada que deve exercer um apelo inédito nos jogos eletrônicos. Imagine o verdadeiro espírito de *O Tigre e o Dragão* nos games e saberá do que estamos falando.

Bela China

É só olhar para *Jade Empire* e ver um mundo de fantasmas, mais precisamente os espíritos da mitologia da China antiga, testemunhando sua arquitetura imperial coberta de jade, mogno e lanternas de papel. O interior verdejante é cheio de camponeses com roupas esfarrapadas, tropas de bandidos imundos e fantásticos animais míticos. As ruas dos vilarejos são cheias de casas de chá e prostíbulos, onde os homens entram para beber e as cortesãs os recebem com vestidos de seda e pérolas. É um mundo criado com gráficos suaves que parecem mais adequados a uma aquarela chinesa, e não a um videogame.

“Eu gosto dos momentos de exploração, quando a gente pára, muda para a câmera em primeira pessoa, examina a cena e simplesmente se deleita”, diz Ray Muzyka, da BioWare. “Estes são momentos de rara beleza transcendental”. Está na cara que *Jade Empire* é o jogo que ele espera há mais de uma década para fazer. “De certo modo, nós criamos a empresa com algumas idéias de jogos na cabeça”, explica Greg Zeschuk, executivo-chefe adjunto da

BioWare. “Achamos que seria legal transformar o jogador em um mestre das artes marciais. Articulamos a idéia por anos e esperamos até o momento em que achamos que poderíamos realizá-la”, conta. O que a BioWare fez é notável. O universo de *Jade Empire* é a primeira propriedade intelectual original da empresa – de modo que tudo, desde os sapos-demônio que você enfrenta até os





■ Você se acha bem esperto ao prender os inimigos com seu ataque redemoinho... até eles se soltarem e o jogarem em você

ataques especiais, é único. Mas talvez a jogabilidade seja mesmo o aspecto mais digno de atenção: ela equilibra ação e RPG de um jeito completamente diferente do que a BioWare já fez. A empresa construiu sua reputação com RPGs muito bem recebidos nos PCs, como *Baldur's Gate* e *Neverwinter Nights*, ambos baseados no universo de *Dungeons & Dragons*. Combinando estes conhecimentos com as lições aprendidas a partir de seu primeiro RPG para console, *Star Wars: Knights of the Old Republic* (PC/Xbox), de 2003, a empresa criou seu primeiro RPG com combates em tempo real. "Recebemos dicas de pessoas que jogaram *KOTOR*, dizendo que tinham ficado surpresas pelo fato de o combate ser por turnos, em fases", diz Muzyka. "Eles preferiam que as lutas fossem em tempo real". A equipe concentrou-se então a oferecer o que achava que as pessoas queriam. Agora, com essa mistura de RPG, exploração e ação frenética e acelerada, a BioWare está se esforçando para atingir o equilíbrio perfeito.

Punhos furiosos

Jade Empire começa como quase todo RPG. Você tem seis personagens para escolher, sendo que cada um deles representa um estilo diferente de jogo, seja homem, seja mulher. Você entra na história bem rapidinho: como aluno de uma escola de artes marciais onde coisas estranhas

estão se desenrolando, você, naturalmente, fica com vontade de investigar os acontecimentos. Logo de início, ganha seguidores (companheiros que podem ajudá-lo nos combates) e começa a estabelecer sua relação com eles por meio de diálogos que podem ser selecionados. Após algumas passagens pelo ringue de treinamento da escola, você é lançado ao verdadeiro campo de batalha. Na praia, quando um navio invasor ataca, jogadores acostumados com as batalhas estratégicas em turnos podem achar o combate em tempo real um tanto excessivo. "Você tem coisas mais imediatas com o que se preocupar", diz Zeschuk, "como, por exemplo, o cara que está tentando socar sua cara". Mas a jogabilidade equilibrada – e as escolhas que dá aos jogadores – fica evidente rapidamente. Alguns jogadores podem preferir estudar os inimigos e colocar as melhores opções de luta no botão de acesso rápido (no direcional digital). Outros vão simplesmente dar um berro à la Bruce Lee e entrar de cabeça na treta.

"Estamos tentando fazer com que pessoas diferentes joguem de maneiras diferentes", diz Muzyka. Não é fácil se acostumar ao combate de *Jade Empire*, mas a disposição dos controles básicos é simples e elegante. Você tem à disposição diversos estilos de luta que não são baseados no simples ato de apertar botões. É preciso se familiarizar com os diferentes gêneros e com os estilos individuais. Também será preciso aprender sobre *focus* e *chi* – as forças vitais que propulsionam sua energia de vida e de luta. Além disso, bloqueio e fuga também são fundamentais. As circunstâncias de combate se transformam e evoluem conforme o jogo progride: os inimigos ficam mais espertos, mais poderosos e mais resistentes a alguns estilos em particular, de modo que você precisa usar uma boa variedade de estilos e ataques para ser eficiente. Isso significa que os jogadores terão que pensar bem sobre quais estilos escolher, ao passo que os fãs de RPG deverão conhecer razoavelmente todas as opções para obter a melhor combinação de estilos adequada para cada situação. "A tática também não tem a ver com sua habilidade com o controle, mas sim com as coisas que você consegue fazer em certos momentos", explica o designer Kevin Martens. Muzyka completa: "*Jade* é bastante revolucionário. Acho que não conheço nenhum RPG que tenha um combate dinâmico misturado com um enredo tão forte".



■ A aparência é frágil, mas as mãos de Wu fazem um estrago daqueles

▶ Faça como quiser

Este não seria um jogo da BioWare se não fosse baseado em escolhas morais. E é bom ressaltar que *Jade Empire* tem seu próprio código: o Caminho da Mão Aberta contra o Caminho do Punho Cerrado. Esses dois lados evoluíram a partir do conceito básico de harmonia e discordância, ordem e caos. Mas se você disser que se trata de “bem contra

FAÇA A COISA ERRADA

O designer-chefe Kevin Martens conta uma historinha para ilustrar as diferenças entre os dois caminhos de *Jade Empire*. “Digamos que você precisa pegar um assassino. Você sai pelo campo para procurá-lo e ele está se afogando em um rio. Você o salva e o leva para ser executado? Ou deixa que se afogue? O que é certo e o que é errado? Não queríamos que as coisas fossem preto no branco”, afirma. “Não queríamos apresentar apenas escolhas fáceis”. Mas nossa escolha ficou um pouquinho mais fácil quando Martens compartilhou conosco um segredo: se você se transformar em um mestre do Caminho do Punho Cerrado, os cachorros do jogo passarão a ser selecionáveis, e aí você pode... chutá-los! Chame a Sociedade Protetora dos Animais!

o mal”, os produtores terão que discordar. “É mais complexo do que isso”, diz Muzyka. “Punho Cerrado é uma boa maneira de colocar o termo ‘egoísta’. As pessoas precisam ser fortes, e quem é forte deve ser capaz de sobreviver sozinho”. Mão Aberta, por outro lado, significa que a tendência é ser mais generoso. E você percebe que algumas pessoas precisam da sua ajuda e você se dispõe a auxiliá-las.

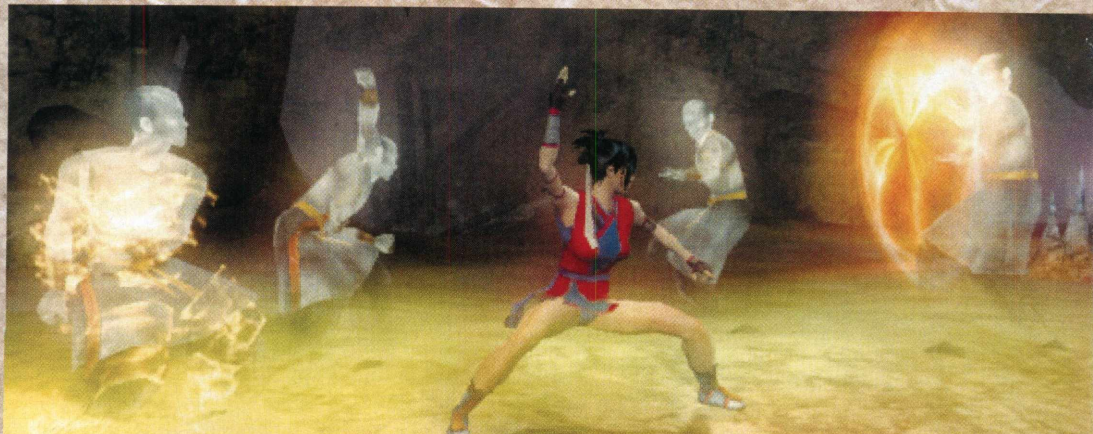
“É meio como se fosse o bem e o mal, mas com uma abordagem diferente, mais adequada ao ambiente asiático”, diz Muzyka. “Há situações em que os dois tipos de abordagem são igualmente válidos e nenhum dos dois é bom ou ruim. Francamente, acho que tudo fica mais interessante deste jeito”. É claro

que há alguns pontos em que a noção de bem e mal fica mais evidente – quando você deve escolher se quer comprar ervas de cura ou veneno a um amigo ferido, por exemplo. Como Muzyka bem coloca, “trata-se mais de mais escolha moral”. Nesse aspecto, *Jade Empire* remete a *Knights of the Old Republic* e seu lado claro e escuro. “O que desejávamos era proporcionar momentos emocionais verdadeiros. Se você acha que gosta de algum personagem e uma coisa ruim acontece a eles, aquilo tem algum valor emocional para você. Esta é uma maneira de avaliar uma boa história”, teoriza Muzyka. Um aspecto em que o *Jade Empire* não lembra *KOTOR* é na aparência do seu personagem no decor-

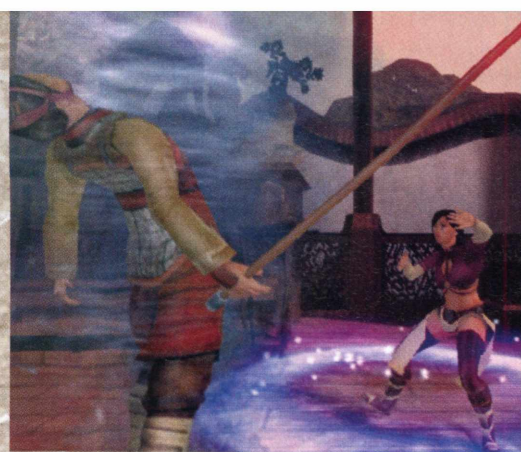
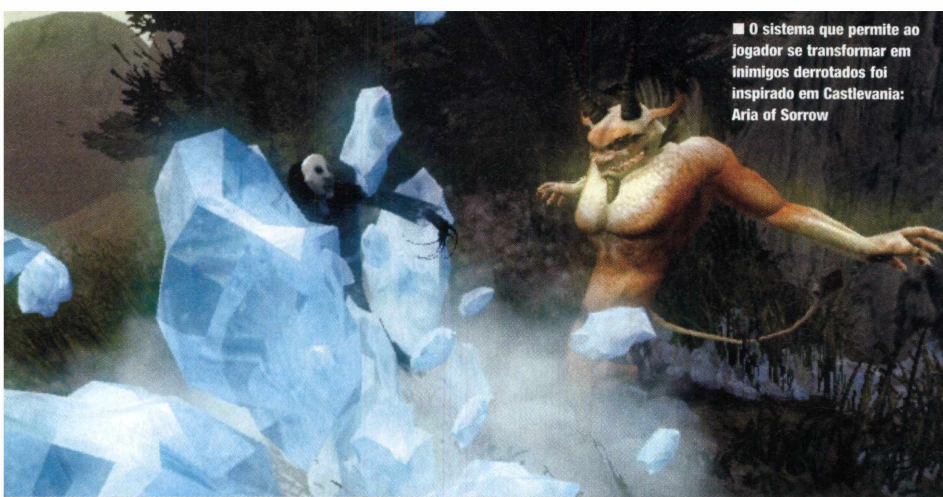
rer da aventura. Da mesma maneira que nenhum vilão de filme de artes marciais ganha chifres quando se torna mau, a tendência moral do seu personagem não vai se manifestar em sua aparência física. Se você deixar seu personagem parado um tempinho, podem aparecer umas minhoquinhas na sombra dele – um efeito belo e sutil – ou ele fará gestos, absorvendo a energia harmoniosa do ambiente a sua volta. Mas não passa disso. “Estamos tentando oferecer algo mais realista com as escolhas que se apresentam no jogo”, diz Martens. “Por isso, deixamos a aparência do personagem mais realista”.

Brincando com o sucesso

Os games anteriores da BioWare



■ O sistema que permite ao jogador se transformar em inimigos derrotados foi inspirado em Castlevania: Aria of Sorrow



agradaram a jogadores com muita paciência, que gostam de uma boa história, que apreciam combate tático e desacelerado. Mas, em *Jade Empire*, parece que os produtores se arriscaram demais na tentativa de fazer o impossível: agradar a todo mundo, o tempo todo. “Estamos tentando criar um jogo cujo apelo seja verdadeiramente amplo”, diz Zeschuk. “Por um lado, vai agradar aos fãs de RPG, gente que gosta de histórias com desenvolvimento de personagens. Mas também queremos que agrade os fãs de ação, e também aqueles que estiverem no meio termo disso, ou seja, os fãs de RPG de ação”, brinca.

Essa abordagem já teve impacto em uma das marcas registradas dos jogos da BioWare: a duração. Claro que, se

você empreender todas as missões opcionais e explorar todas as variações de diálogo, *Jade Empire* irá engolir mais de 40 horas da sua vida. Mas se preferir jogar direto pelo caminho principal, ele pode ser completado em menos de 20 horas. “É um dos RPGs mais curtos que a BioWare já fez”, diz Muzyka. Pode ser um sacrilégio, uma loucura, ou um toque de gênio, especialmente quando se fala da BioWare – uma empresa com histórico de produzir títulos dignos de prêmios. “Estamos tentando elevar bastante o padrão de qualidade, e queremos mantê-lo nas alturas”, torce Muzyka. “Portanto, você terá 20 ou 30 horas do melhor game que fomos capazes de produzir”.

Passando algum tempo com o pessoal da BioWare, a gente logo se familiariza com um dos principais valores de

base da empresa: a humildade.

“*Jade Empire* pode de fato vir a expandir nosso público”, diz Muzyka. “É o que esperamos. Mas, na verdade, não estamos contando com nada. Uma empresa só é boa até seu próximo jogo”. Ainda assim, eles reconhecem que estão muito orgulhosos do que criaram. “Acho que é algo muito legal”, diz Zeschuk. “De certo modo, o pessoal aqui acha que este é o título que tem mais potencial e que mostra bem o que somos capazes de fazer. Vai dar certo? Temos a sensação de que vai”, prevê. ✨



■ Imaginamos que as mulheres da China antiga usavam mais roupa que isso

GUIA DE ESTILO: LUTANDO EM JADE EMPIRE

Com seu sistema de combate, *Jade Empire* vira de ponta cabeça o maior clichê dos RPGs: este jogo não tem a ver com conseguir a maior e melhor espada. Em vez disso, seu personagem aprende “estilos” à medida que você vai progredindo no jogo – e você terá

dúzias deles para escolher. Cada estilo tem um ataque normal e um ataque reforçado, e você pode ter quatro estilos mapeados para o direcional digital de uma vez. O segredo é descobrir qual é a melhor tática para usar em cada situação específica – e não se

limitar a estilos que acabam com o chi e com o focus, já que o chi pode ser usado para autocura e o focus permite que você coloque o inimigo em modo de câmera lenta, o que pode ser muito útil. Aqui está um guia rápido dos cinco estilos de luta do jogo:

Genero	Exemplo	Prós e contras	O que achamos
Marcial	Mil cortes	Esses socos e chutes de curto alcance não são assim tão fortes, mas não queimam nem chi nem focus.	Esse foi o nosso estilo feijão com arroz durante o jogo de demonstração que realizamos.
Arma	Estrela dourada	Proporcionam longo alcance e fazem muito estrago, mas exigem focus para serem usados	Curtimos, até nos darmos conta de como o focus é valioso.
Mágica	Estilhaço de gelo	Colocar a força da natureza na ponta de seus dedos e desempenhar ataques abrangentes e devastadores acabam com o seu chi.	Os estilos de magia são úteis quando você não quer ficar cara a cara com os seus inimigos.
Apoio	Onda celestial	Os estilos de apoio não infligem danos diretos, mas podem desencadear combinações letais.	Jogadores pacientes darão valor a esses estilos e os usarão sempre; os outros talvez os ignorem.
Transformação	Sapo-demônio	Esses estilos superfortes permitem que você se transforme em inimigos que derrotou – durante o tempo que o seu chi resistir.	Não há nada melhor de que ganhar uma batalha difícil, tomar para si a alma do inimigo e transformar-se nele para a batalha seguinte.

POR DENTRO DO PSP

As músicas, os filmes, as fotos... ah, e tem games também. Entramos de cabeça no novo e poderoso portátil da Sony e detalhamos a nossa viagem para você





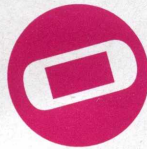
Quer ver um truque de mágica? Nós podemos fazer R\$ 1300* desaparecerem de sua conta corrente rapidamente. Você só precisa dar uma olhadinha rápida no novo PlayStation Portable (também conhecido como PSP) e... puf! Sumiu! E como a Sony faz esse truque? Bem, um mágico nunca revela seus segredos, mas talvez tenha algo a ver com o fato de o PSP possuir uma tela incrivelmente grande: depois de quinze anos olhando para telas de jogos portáteis com menos de três polegadas, a gigantesca tela da máquina coloca qualquer jogador de games em transe. Ou

talvez seja a capacidade de transmitir vídeos em alta definição, ou o som com qualidade de CD, ou as capacidades de conexão em rede sem fio, ou o design fino e atraente, ou então o mais poderoso processamento em 3D que já existiu em um sistema portátil. Ou tudo isso junto. A Sony disponibilizou um milhão de unidades no lançamento norte-americano em 24 de março por US\$ 249 (o pacote com PSP, acessórios, um disco demo e o filme *Spider-Man 2*), mas a maioria das lojas pararam de fazer a pré-venda meses antes, um sinal claro de que a demanda vai superar a produção inicial. Foi exatamente isso que acon-

teceu no Japão, onde o PSP era quase impossível de ser encontrado nas lojas meses após o lançamento. Portanto, se você já é um dos felizardos proprietários, parabéns! Se você ainda está correndo atrás de um, boa sorte! De qualquer forma, é bom ler as próximas páginas, onde destrinchamos o PSP para mostrar tudo o que você precisa saber sobre seu portátil recém-adquirido: configuração, fotos, filmes, música, vida útil da bateria e tudo mais. E os games? Aguarde os reviews e previews a partir das próximas edições! ▶

* Preço médio do PSP em lojas brasileiras na última semana de março de 2005.

O SISTEMA



(Todos os objetos da página são mostrados no tamanho real)

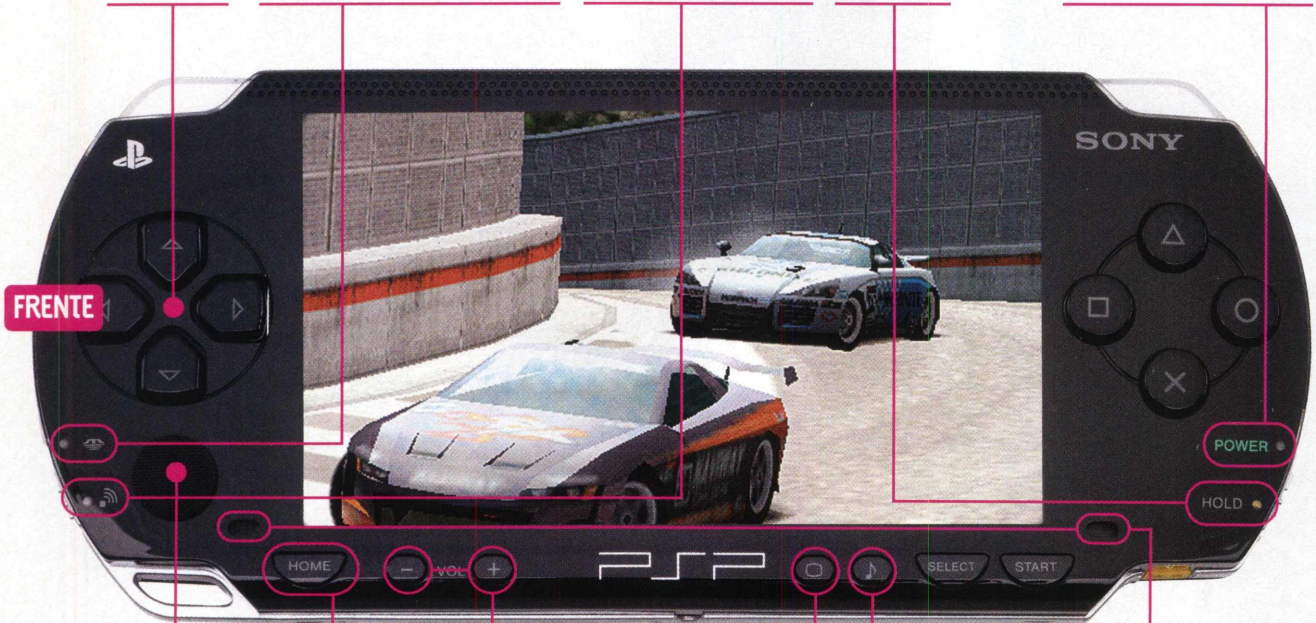
Direcional: um pouco mais "firme" que no DualShock, mas praticamente idêntico.

Indicador de acesso do Memory Stick: pisca em laranja sempre que o PSP grava ou carrega dados do cartão. Importante para saber que nunca se deve remover o Memory Stick quando ele está sendo acessado.

Indicador de acesso de WLAN: acende uma luz verde quando a rede sem fio está se conectando com outros PSPs ou com a internet (o que gasta bateria mais rápido).

Indicador Hold: fica amarelo quando o botão Power está para baixo e travado no modo Hold.

Indicador Power: acende em verde quando o PSP está em uso, pisca quando a bateria está baixa e brilha em laranja quando o PSP está carregando (totalmente carregado, a luz fica escura).



FRENTE

Alavanca analógica: diferente dos controles típicos, a alavanca do PSP não inclina; ela fica sempre em pé, como um "cogumelo de plástico". Sua base pode ser puxada e empurrada para o centro em diferentes níveis (ela sempre volta ao centro se você soltá-la).

Botões de volume: precisa explicar?

Botão Home: aperte a qualquer momento para retornar ao menu principal do PSP; também mostra a hora, data, vida da bateria e volume.

Botão da tela: ajusta o brilho para um de três níveis (quanto mais escura você deixar a tela, mais bateria será economizada), com um quarto nível especial disponível apenas quando o PSP estiver ligado através do adaptador de força. Segure este botão para desligar a tela (útil para economizar bateria quando você estiver ouvindo música, por exemplo).

Botão de som: usado apenas quando os fones de ouvido estão plugados, este botão muda o tom do áudio do PSP cada vez que é pressionado, com quatro configurações (heavy, pop, jazz, unique) de diferentes combinações de graves e agudos. Você também pode segurar este botão para deixar o PSP em "mute" a qualquer momento.

Falantes: sim, é desses dois buracos, e não dos pequeninos lá em cima, que sai o som do PSP.

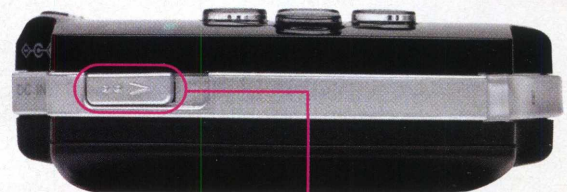
LADO ESQUERDO



Botão WLAN: apenas para quem acredita em teorias da conspiração – com ele, é possível desligar as capacidades wireless do PSP. O Big Brother está olhando, e ele quer saber seu placar em *Lumines!*

Slot para Memory Stick Duo: adivinha o que vai aqui dentro?

LADO DIREITO



Botão Power: empurre para cima e solte para ligar o sistema ou colocá-lo em modo Sleep (isso pausa qualquer coisa que você estiver fazendo no momento), ou segure

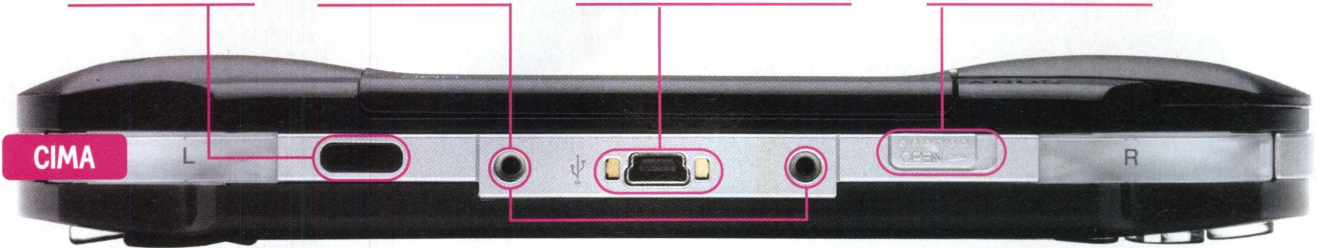
por alguns segundos para desligar. Você também pode travá-lo na posição inferior para entrar no modo Hold e impedir que seu PSP ligue sozinho acidentalmente.

Porta IR: não tem utilidade... ainda. Pode ser usada para se comunicar com outros aparelhos eletrônicos no futuro (usar o PSP como controle remoto universal?), e talvez até com o PS3.

Abertura para acessórios: futuros periféricos, como a câmera digital e o sistema de GPS que a Sony mostrou tempos atrás, podem vir a usar esta abertura para se conectar ao portátil.

Conector USB: este slot USB 2.0 é do mesmo tipo que a maioria das câmeras digitais. O cabo não está incluso no pacote do PSP, então você terá que comprar um separado (já que é bem legal tirar e colocar coisas no Memory Stick).

Chave Open: empurre para ejetar seu UMD à "moda antiga" (em vez de tirar vantagem do defeito de alguns PSPs que atiram o disco para fora como se fosse um canhão).



CIMA

Conector para fones: claro que você pode usar fones de ouvido normais em seu PSP, mas os branquinhos que vêm com o sistema incluem um mini controle-remoto estilo iPod que você pode grudar em qualquer lugar e usar para ajustar o volume e avançar ou retroceder.



Memory Stick Duo: lembre-se da palavra Duo – aquele Memory Stick de tamanho normal (mais ou menos o dobro do tamanho físico de um Duo) não vai caber. O cartão de 32MB, que vem com o PSP, tem bastante espaço para gravar seus saves, mas você precisará de algo maior se quiser armazenar filmes, músicas ou fotos.



UMD: games, filmes e músicas serão vendidos no formato proprietário do PSP, Universal Media Disc, que, com 2,5 polegadas de diâmetro, é um pouco menor que um disco de GameCube.



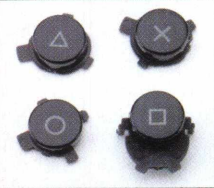
BAIXO



PERGUNTAS CRUÉIS: O QUE ROLA COM...



...os PSPs de cores diferentes?
A Sony nos mostrou um arco-íris de cores para o PSP: branco, vermelho, azul, amarelo e outras – quando exibiu o sistema pela primeira vez. Mas até agora, preto é a única opção. Achamos que uma hora as outras cores serão lançadas, mas provavelmente isso levará pelo menos um ano.



...os problemas de hardware?
Talvez você tenha ouvido falar dos problemas que a Sony enfrentou no Japão com PSPs defeituosos. Muitos modelos foram vendidos com "pixels mortos" (pontos na tela que não se acendem ou ficam sempre com uma cor), botões Quadrado que travam e consoles que simplesmente não funcionam. Infelizmente, um ou dois pixels mortos não é uma coisa incomum em telas de cristal líquido, como muitos proprietários de Nintendo DS já sabem. Quanto ao problema do botão Quadrado, a Sony disse que isso já foi consertado. Mesmo assim, examine seu sistema cuidadosamente antes de comprá-lo.



...os acessórios?
A Sony nos mostrou muitas idéias para futuros acessórios do PSP: uma câmera digital, um periférico que transforma o sistema em um telefone, uma bateria externa etc. Nenhum deles foi anunciado oficialmente, portanto, podem ser projetos que nunca sairão do papel (há alguns anos, a Sony também prometeu um monitor, um mouse e um teclado para o PS2). Mas no lugar de tudo isso, eles preferiram lançar o EyeToy...

MUITO ALÉM DOS GAMES

Você já está cansado de saber que o PSP não serve apenas para jogar. A máquininha da Sony conseguiu a proeza de juntar diversas habilidades

essenciais da vida moderna em uma única embalagem. Confira a seguir um pouco mais do que é possível fazer com o portátil.



VÍDEO NO PSP

Assista a filmes, TV e muito mais



■ Por enquanto, esse é o único Resident Evil na tela do PSP

Os filmes em UMD têm um visual impressionante na tela do PSP – brilhante, colorido e crocante como uma folha de alface fresca. Mas com um preço levemente inferior à maioria dos DVDs, resta saber se esse formato será popular com os estúdios de Hollywood e com o público em geral (mas não seria nada mau alugar UMDs em aeroportos, por exemplo). A menos que a Sony baixe o preço ou comece a incluir drives de UMD em outros aparelhos domésticos, o formato pode seguir o caminho do laser disc – ou seja, privilégio de poucas pessoas.

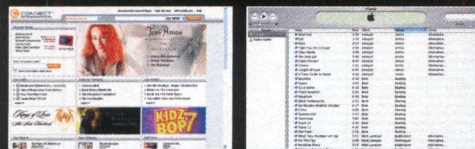
Mas há outra maneira de assistir a um vídeo em seu PSP: diretamente do Memory Stick. O formato MPEG-4,

com o qual o sistema é compatível, não pode competir em termos de qualidade com os filmes em UMD, mas de maneira nenhuma é ruim e pega muito mais leve com a vida útil da bateria (dura cerca de seis horas, contra duas e meia da energia gasta com um filme puxado direto do UMD). Você também pode armazenar mais de três horas de vídeo MPEG-4 em um cartão de 1 giga, em comparação com duas horas em um disco UMD. Atualmente, rodar vídeos do Memory Stick não é tão fácil como tocar músicas, mas na internet existe um excelente programa grátis chamado 3GP que faz praticamente tudo funcionar em seu PSP. Use o Google para encontrar.

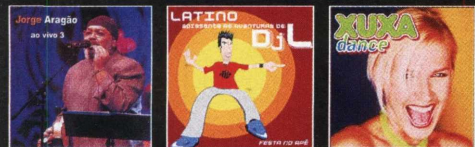


MÚSICA NO PSP

Que iPod que nada!



■ Você quer baixar músicas do site da Sony ou mp3s em qualquer lugar da net? Ou ripar seus CDs favoritos e transferir pro PSP?



Boas novas – o PSP roda arquivos ATRAC3plus! Tá bom, é brincadeira. Fãs da música digital vêm reclamando durante anos sobre o fato de os recentes players digitais da Sony darem suporte apenas ao formato patenteado da empresa (sigla para Adaptive Transform Acoustic Coding, se é que você faz questão de saber), especialmente porque o único lugar em que você pode encontrá-lo é na loja virtual da Sony, a www.connect.com.

E agora as boas novas de verdade: o PSP também roda arquivos MP3, sem dúvida o mais popular formato de compressão em música digital da atualidade. A Sony afirma que músicas em ATRAC têm um som melhor que MP3s de tamanho similar, mas testes com o público mostraram-se sem conclu-

são. Mesmo que você seja um maníaco por som, não conseguirá sentir a diferença. Copiar músicas para seu PSP é tão fácil como com qualquer player digital: quando você formata o Memory Stick, o PSP cria automaticamente uma pasta de música. Jogue seus arquivos ali e eles aparecerão no menu. O maior Memory Stick disponível atualmente tem 1 giga (que é espaço suficiente para 240 músicas, aproximadamente), mas a Sony já anunciou um cartão de 2 giga. A interface oferece apenas opções simples como “random play” e “repeat”; não há organização por artista, álbum etc. É claro que tudo isso pode mudar em um futuro update por download. Isso tudo talvez explique o porquê da Apple ter reduzido os preços do iPod em fevereiro...



CONFIGURAÇÃO: ESTABELECENDO UMA CONEXÃO COM A INTERNET,

O verdadeiro significado de todos aqueles ícones esquisitos do seu PSP



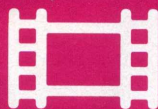
Network Update:

conecte-se à internet e veja se algum novo software foi lançado para o PSP. A Sony pode usar isso para atualizar o seu sistema com novas opções, periféricos etc.



USB Connection:

depois que você conectar um cabo entre a porta USB 2.0 do PSP e um computador, use este ícone para iniciar a conexão e gerenciar seu Memory Stick; ele deve aparecer como um drive externo.



Video Settings:

defina o idioma dos menus, áudio e legendas dos filmes em UMD. Aqui, você também pode aumentar o volume dos filmes; games e músicas continuam com volume no nível normal.



Photo Settings:

defina a velocidade com a qual o PSP vai passar suas fotos digitais no modo slide show (2, 5 ou 8 segundos cada). Como sabemos, velocidade é um elemento crucial na hora de exibir as fotos de suas férias...



System Settings:

um verdadeiro baú de coisas! Veja quanta bateria você ainda tem, formate seu Memory Stick, defina o idioma e um apelido para seu sistema (esse nome aparece quando você estiver jogando o multiplayer sem fio).



FOTOS NO PSP

Porque uma imagem é para sempre



■ Esta foi a foto mais bizarra que encontramos para pôr aqui



seu PSP: jogue-as na pasta de fotos que o Memory Stick cria automaticamente e pronto. Enquanto você olha as fotos, há um monte de opções estilo câmera digital



■ Guarde as fotos da família. Perai... esse não é o seu pai

na tela. Estique-as para encher a tela, aproxime e afaste em zoom, gire ou inicie um slide show. Não é assim tão surpreendente, mas vale como um extra bacana.



É de grátis!

Se você planeja colocar um grande número de fotos em seu PSP, dê uma busca no Google por "PSPPhoto PSP" e baixe esse incrível programa freeware. Ele pega qualquer coisa que você arrastar e soltar em cima dele – inclusive arquivos Zip comprimidos – e os converte no tamanho perfeito para visualização no PSP. É possível até levar gibis no formato graphic novel ao sistema para uma relaxante leitura portátil. Será que quadernos e livros estarão à venda em breve para o PSP? Fica à nossa sugestão.

Você ainda puxa a carteira para mostrar as fotos de sua namorada? Isso é coisa do século passado. É muito mais legal guardar fotos em formato JPG dentro de



TESTE DE BATERIA E IMPACTO

Fizemos o PSP comer o pão que o diabo amassou. E ele sofreu



■ Não faça isso em casa!

Testes de durabilidade

PSP cai no tapete de uma altura de um metro: admita, isso vai acontecer mais cedo ou mais tarde – você vai deixar seu caríssimo PSP cair no chão. Mas nós temos boas notícias: a bateria foi cuspidada para fora e nos assustou, mas o aparelho continuou funcionando.

PSP cai em uma superfície dura de uma altura de um metro: isso doeu só de olhar. O PSP caiu no chão com um sonoro "bum!", mas ligou novamente e funcionou direitinho. Entretanto, a porta do drive

UMD jamais fechou por inteiro novamente (mas os games funcionavam) e ele começou a fazer barulhos bizarros enquanto carregava.

PSP pisoteado: o PSP agüentou mais de 100 kg por cerca de um segundo antes de soltar um som horrível que vai nos assombrar durante toda a eternidade. A tela ficou turva e permaneceu ligada por quase cinco segundos antes de desligar. Ele está morto desde então. Talvez tenha sido melhor assim: o próximo teste que tínhamos planejado era jogá-lo dentro de uma privada suja.

Teste de bateria

Os resultados a seguir foram alcançados com um PSP com brilho médio e 2/3 de volume máximo, sem fones de ouvido. Infelizmente, não havia filmes em UMD disponíveis para teste (a Sony diz que eles consomem a bateria em duas horas e meia).



Jogando Metal Gear Acid:
5 horas e 45 minutos

Rodando vídeo do Memory Stick:
5 horas e 37 minutos

Jogando Ridge Racer em multiplayer sem fio:
3 horas e 11 minutos

Tempo médio para uma recarga total (de 0 a 100 por cento):
2 horas e 10 minutos

CHECANDO A VIDA DA BATERIA, RENOMEANDO O SISTEMA E MUITO MAIS



Date and Time Settings: ajuste a hora (12 ou 24 horas), a data (qualquer combinação de dia, mês e ano), o fuso horário (com uma enorme lista de grandes cidades) e o horário de verão.



Power Save Settings: ajuste o tempo que o sistema leva para desligar a tela se não estiver sendo usado e o tempo para entrar automaticamente em Sleep. Enquanto estiver aqui, ligue o WLAN Power Save para economizar bateria.



Sound Settings: ajuste o AVLS (Sistema Automático de Volume) para proteger seus tímpanos contra barulhos repentinos e ligue ou desligue os sons que o menu do PSP emite quando você estiver navegando.



Security Settings: pais preocupados e jogadores paranóicos podem definir um código de segurança aqui, juntamente com um nível de controle de 1 a 11 para limitar quais games e filmes o sistema vai rodar (similar ao que ocorre no PS2).



Network Settings: configure o modo ad hoc (três canais diferentes ou auto detecção, para interagir com outros PSPs) ou defina ajustes como criptografia e endereço de IP para conectar à net em modo de infra-estrutura.

A FORÇA ESTÁ NOS GAMES

Com quase 30 anos, a saga Star Wars permanece como a mais numerosa série da história dos games. E acredite, há mais novidades vindo aí...

Por André Gordirro

Star Wars e videogames são como um casal feito um para o outro: a união, no caso, já dura 23 anos – desde o lançamento de *Empire Strikes Back* para o Atari, em 1982. Nessa relação, marido e mulher nasceram na mesma época. Ambos são fenômenos culturais surgidos no fim da década de 70 que conquistaram a mente das crianças e adolescentes. O namoro era inevitável: se os games daquele período prometiam grandes batalhas espaciais e muitos tiros laser, *Star Wars* tornava esta premissa real na tela do cinema. Com um joystick na mão – e posteriormente mouses e controles cheios de teclas – todo mundo podia virar Luke Skywalker para destruir sozinho a Estrela da Morte.

Em uma galáxia muito distante...

Hoje em dia, qualquer game de *Star Wars* é lançado com a aprovação da LucasArts, a empresa de George Lucas voltada para o entretenimento interativo. Mesmo que não seja criado pela companhia, como é o caso de *Knights of the Old Republic* (realizado pela BioWare), a LucasArts coordena a produção do título. Nos idos de 1982, contudo, não foi assim. O primeiro game de *Star Wars*, *The Empire Strikes Back*, foi desenvolvido pela Parker Brothers (mesma criadora do jogo de tabuleiro *Banco Imobiliário*, entre outros). A produtora ainda responderia pela sua sequência, *Star Wars*, lançada no ano seguinte. Mas com o declínio do Atari no meio dos anos 80 e o fim da série no cinema, o interesse foi diminuindo e *Star Wars* sumiu do mapa. Houve até mesmo um título, *The Ewok Adventure*, que foi engavetado sem sequer ser lançado. Enquanto isso, George Lucas decide fundar a Games Group, subsidiária de sua produtora de cinema, a Lucasfilm. Seu objetivo, segundo o relatório de 1983 da empresa-mãe, era “levar o toque ‘Lucasfilm’ aos videogames”. Curiosamente, seus primeiros títulos não eram baseados na saga de Luke Skywalker, e sim aventuras espaciais alternativas, como *Rescue on Fractalus* (1984) e *Koronis Rift* (1985). A Lucasfilm Games investiu em simuladores de voo e aventuras até o fim da década de 80, sem jamais explorar a galinha de ovos de ouro que é *Star Wars*.

Esse desinteresse reflete uma política inconsciente adotada por George Lucas após o lançamento de *O Retorno de Jedi* (1983). Com a tarefa cumprida de encerrar a saga e questionado sobre seu futuro como cineasta, ele se afastou de sua saga e desferiu vários tiros no pé até a década de 90, produzindo bombas como *Howard – O Super-Herói* (1986) e o decepcionante *Willow* (1988), que não se tornou a nova franquia que ele tanto buscava. *Star Wars* entrou num verdadeiro limbo, até que uma nova geração de consoles tirasse Luke e seus amigos da longa hibernação em carbonita.

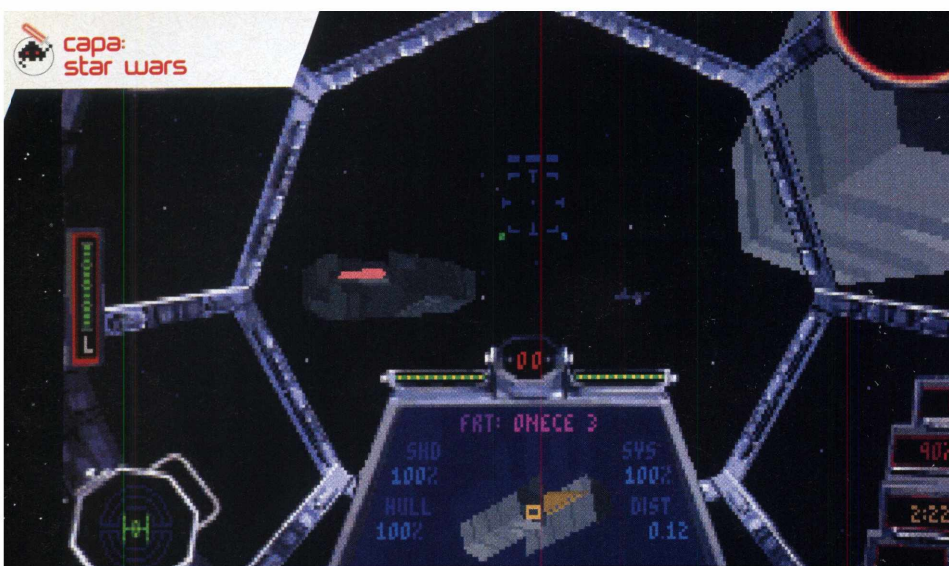
O renascer da Força

Quando a Nintendo herdou o trono da Atari no início dos anos 90, a LucasFilm Games – agora rebatizada de LucasArts – viu a oportunidade de apresentar a saga para uma nova geração de jogadores. Surgiram os títulos baseados na trilogia para os sistemas Nintendo, Super Nintendo e Game Boy – ironicamente, os primeiros de *Star Wars* desde que a LucasArts foi fundada há quase uma década. Inocentes e contagiantes, esses side-scrollers eram honestas recriações dos três primeiros filmes, logicamente, dentro das limitações do gênero e dos sistemas. Mas o universo dos games de *Star Wars* estava prestes a se expandir audaciosamente para onde nenhum Jedi jamais tinha ido: os monitores dos PCs.

Ao longo de duas décadas, mais de 50 títulos com a marca *Star Wars* foram lançados para consoles e PC. Muitos fizeram história, até mesmo independentemente de suas qualidades, como *Rebel Assault* (1997), o jogo que praticamente difundiu o CD-ROM nos PCs. Outros passaram quase em branco, como o esquecível *Demolition* (2000). E poucos se tornaram uma unanimidade por sua excelência e sucesso, como *Knights of the Old Republic* (2003). Com o último filme da saga chegando aos cinemas em maio – *Episódio III: A Vingança dos Sith* – e uma nova leva de jogos de *Star Wars* no forno, a EGM-Brasil verifica a bateria de seu sabre-de-luz e embarca em uma saga para descobrir os mistérios da Força nos games.

A LucasArts já tinha um bom cartel de games para computadores, como o adventure *The Secret of Monkey Island* e o elogiado simulador *Secret Weapons of the Luftwaffe*. Esse know-how em simulação foi usado em *X-Wing* (1993), que apresentava as primeiras naves poligonais do gênero (até então os simuladores usavam toscos gráficos em bitmap). A série rendeu inúmeras continuações, inclusive o sucesso *X-Wing vs. TIE Fighter* (1997), que finalmente trazia uma opção de combate online. O jogo que marcou época, contudo, foi *Rebel Assault* (1993) – para o bem e para o mal: enquanto *X-Wing* mostrava os avanços da LucasArts em programação 3D, *Rebel Assault* era um simples jogo de arcade com jogabilidade repetitiva e limitada. A comparação era decepcionante. Porém, o uso da trilha sonora original e de cenas do filme integradas ao andar do game o tornaram uma sensação e um dos primeiros best-sellers do formato PC em CD-ROM. Logo todo mundo estava adquirindo os famigerados “kit multimídia” ▶





■ TIE Fighter (acima), Racer (abaixo, à esquerda) e Rogue Leader (abaixo, à direita): em *Star Wars*, evoluir é preciso



▶ (placa e caixas de som e unidade leitora de CD-ROM) para seus PCs, tornando o computador pessoal efetivamente uma nova plataforma de jogos. Sua sequência, *Rebel Assault II* (1995), bateu na mesma tecla, mas trazendo uma novidade que fez delirar os fãs da saga: o jogo continha as primeiras cenas reais de *Star Wars* desde o encerramento das filmagens de *O Retorno de Jedi* (1983). A aparição de Darth Vader chegou a provocar a revolta de David Prowse, o halterofilista inglês que vestira a armadura do Lorde do mal na trilogia, por não ter sido chamado para bisar o papel nos vídeos do jogo. *Rebel Assault II* marcava, assim, a primeira sinergia entre os departamentos da LucasFilm, combinando produção de game e cinema ao mesmo tempo.

Veja o filme, jogue o jogo

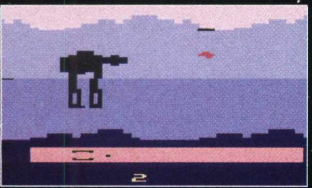
Na metade da década de 90, George Lucas revelou que daria continuidade à saga, filmando uma nova trilogia *Star Wars*. A partir deste momento, os lançamentos dos jogos obedeceriam a uma estratégia conjunta entre as divisões das Lucasfilm. Para aquecer o interesse pela marca, criou-se o projeto multimídia *Shadows of the Empire* (1996), com uma história inédita ambientada entre *O Império Contra-Ataca* e *O Retorno de Jedi* contada por gibis, livros e... um game para Nintendo 64. Enquanto *Episódio I: A Ameaça Fantasma* não estreava, a LucasArts ficou meio que em compasso de espera para produzir jogos baseados na nova aventura. O resultado foi um "limbo criativo". Vários dos títulos

CRONOLOGIA DA FORÇA

A seguir, apresentamos a lista de todos os jogos de *Star Wars* lançados para consoles e PC (arcades ficaram de fora), direto dos arquivos do Templo Jedi.

THE EMPIRE STRIKES BACK (1982)
Atari 2600/Intellivision

rebatem raios uns nos outros.



A Batalha de Hoth ganhava sua primeira recriação digital neste game no qual o jogador deve destruir AT-ATs com 48 (!) tiros ou acertar um ponto fraco.

STAR WARS (1983)
Atari 2600/Atari 5200/Colecovision
Lançado no mesmo ano que *O Retorno de Jedi*, o game recria a sequência de destruição da primeira Estrela da Morte, com direito a enfrentar o caça de Darth Vader.

DEATH STAR BATTLE (1983)
Atari 2600/Atari 5200
A mesma premissa do anterior, só que é a Millennium Falcon que destrói a segunda Estrela da Morte sob o comando de Lando Calrissian.

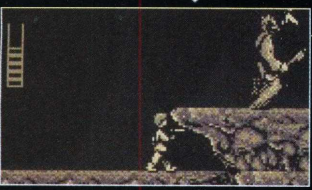
JEDI ARENA (1983)
Atari 2600
Uma tosca versão de *Pong* na qual dois jogadores controlam sabres-de-luz e devem

RETURN OF THE JEDI (1989)
Atari ST



No estilo de *Zaxxon*, o jogador pilota uma speeder bike e um andador AT-ST pelas florestas de Endor e a Millennium Falcon pelos dutos da segunda Estrela da Morte.

STAR WARS
NES (1991)/Game Boy (1992)/Game Gear, Master System (1993)



Primeiro game da volta de *Star Wars* aos consoles, que recria as principais sequências do filme em side-scroller. Tiros e pulinhos garantidos.

THE EMPIRE STRIKES BACK
NES (1991)/Game Boy (1992)
Similar aos anteriores, só que agora cobrindo os eventos de *O Império Contra-Ataca*. No final, o duelo entre Luke e Vader.

SUPER STAR WARS (1992)
SUPER EMPIRE STRIKES BACK (1993)
Super NES
SUPER RETURN OF THE JEDI
Super NES, Game Boy (1994)/Game Gear (1995)
Os avanços do Super NES permitiram melhores gráficos, a trilha sonora original e até cenas animadas. Aqui, o herói Luke Skywalker já usa seu sabre-de-luz como bumerangue.

X-WING (1992)
B-WING (EXPANSÃO, 1993)
IMPERIAL PURSUIT (EXPANSÃO, 1993)
PC, Macintosh
Assinado pelo designer Lawrence Holland, o jogo marcou a entrada de *Star Wars* nos PCs. Foi relançado duas vezes, com melhorias na aceleração 3D, voz e som.

REBEL ASSAULT (1993)
Sega CD/3DO/PC/Mac
Um título bem fraco que faz o jogador voar por um caminho pré-determinado dando tiros e evitando obstáculos. Mas o conjunto era impressionante para a época, ainda dominada por cartuchos.

STAR WARS CHESS (1994)
Sega CD/PC



Xadrez com personagens de *Star Wars*. Nada mais, nada menos.

STAR WARS ARCADE (1994)
Sega 32X
Star Wars voltou aos fliperamas em 1994, em um jogo baseado em *Retorno de Jedi*. O Sega 32X o adaptou para seu console.

TIE FIGHTER (1994)
DEFENDER OF THE EMPIRE (EXP, 1995)
PC/Macintosh
A resposta imperial a *X-Wing*: aqui, é possível lutar do outro lado do conflito, obedecendo ao Imperador. A versão em CD (1996) incluía voz e gráficos SVGA.

DARK FORCES
PC, Macintosh (1994)/PlayStation (1996)
Um dos melhores clones de *Doom* e que apresentou o personagem Kyle Katarn, ex-imperial a serviço da Rebelião que roubou os planos da Estrela da Morte.

lançados entre 1996 e 2000 foram meras respostas a estilos de games em voga na época, adaptados – às vezes sem nenhum critério – para o universo de *Star Wars*. Inspirada pela febre RTS iniciada com *Command & Conquer*, a LucasArts meteu os pés pelas mãos ao lançar os fracas *Rebellion* e *Force Commander*. Em *Masters of Teras Kasi*, Luke, Han Solo e seus amigos trocavam socos e pontapés como se estivessem numa arena de *Tekken*. Até o sucesso das séries *Twisted Metal* e *Vigilante 8* rendeu a bobagem *Star Wars: Demolition*. Os games de *Star Wars*, que até então agradavam a um público geral e não somente aos fãs, começaram a interessar apenas aos adeptos da Força, e ninguém mais.

A estréia de *A Ameaça Fantasma* foi acompanhada da esperada fervedeira de jogos novos – e tudo foi uma tremenda decepção. O game *The Phantom Menace* era bôceante, enquanto *Jedi Power Battles* tinha frustrantes fases de dar pulinhos. E alguém se lembra de *Obi-Wan*, primeiro jogo da franquia para o Xbox? Se bobear, nem o Yoda. Deste lote, só o competente jogo de corrida *Episode I – Racer* fez bonito e chegava a empolgar de verdade.

RPG: a sigla do sucesso

Com o lançamento dos consoles da geração 128 bits e o surgimento de novos gêneros de jogos, como os MMORPGs e shooters no estilo *Battlefield 1942*, os games de *Star Wars* tiveram que seguir novas tendências. *Rogue Squadron II: Rogue Leader* fez a alegria de quem tinha apostado no GameCube. *Jedi Outcast* deu

o banho de loja gráfico que a boa série *Dark Forces* necessitava. E até *Galactic Battlegrounds* finalmente acertou onde *Rebellion* e *Force Commander* erraram, sendo um RTS decente para *Star Wars*.

Os novos jogos, se não eram inovadores como os antigos *X-Wing*, ao menos não davam o vexame de um *Jedi Power Battles*. Mas a franquia tinha virado uma mesmice, apenas relançando velhos títulos recauchutados para os consoles mais modernos. ▶



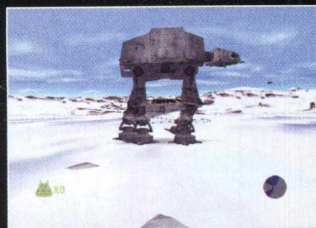
REBEL ASSAULT II

PC, Mac (1995)/PlayStation (1996)

Nem o fato de exibir as primeiras seqüências filmadas de *Star Wars* desde 1983 salvou *RAII* de repetir os erros do antecessor. As missões a pé são um desastre.

SHADOWS OF THE EMPIRE

Nintendo 64 (1996)/PC (1997)



Prate de projeto multimídia que envolve livro e gibi: O jogador encarna Dash Rendar, uma xerox do Han Solo, em missões por Hoth e Tatooine.

MASTERS OF TERAS KASI (1997)

PlayStation

Já pensou no Luke dando uma surra na Leia? E Chewbacca quebrando o Han Solo? Heresias como essa rolam nesse *Tekken* mixuruca com os heróis de *Star Wars*.

YODA STORIES (1997)

PC/Game Boy Color

Passatempo para quem já não agüenta mais o *Campo Minado* do Windows. O jogo cria mini-aventuras aleatórias fáceis de concluir, com simpáticos gráficos 2D.

STAR WARS REBELLION (1997)

PC

Espécie de *Masters of Orion* ambientado em *Star Wars*. Pena que a interface ruim e a entediante tela do jogo conspiram contra um game que merecia destino melhor.

JEDI KNIGHT: DARK FORCES II (1997)

MYSTERIES OF THE SITH (EXP. 1998)

PC



Finalmente o sabre-de-luz, os poderes Jedi e a disputa online entraram no cardápio. O herói Kyle Kátharn descobre sua ligação com a Força e desce o pau em sete Jedi malignos. Na expansão, a futura Sra. Luke Skywalker, Mara Jade, dá as caras.

STAR WARS MONDPOLY (1997)

PC

Versão *SW* para o Banco Imobiliário, em PC. Quando você compra um planeta, assiste a um clipe. Não durma, por favor.

ROGUE SQUADRON (1998)

Nintendo 64/PC

A esquadilha de elite da Rebelião ganha um jogo só para si com batalhas espaciais no nível da trilogia clássica – e ainda liberava a nave Naboo Starfighter do *Episódio I*.

X-WING VS. TIE FIGHTER (1997)

BALANCE OF POWER (EXPANSÃO, 1998)

PC

Abdicando das missões single player, o título foca no multiplayer entre as esquadilhas imperiais e rebeldes.

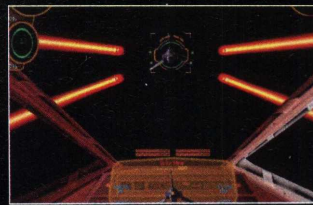
STAR WARS: DROIDWORKS (1998)

PC

Jogo educativo em que a criança assume o papel de um rebelde disfarçado de jawa cuja missão é construir e programar dróides para lutar contra o Império.

X-WING ALLIANCE (1999)

PC



Reedição de *X-Wing* com gráficos avançados. O jogador participa da Batalha de Endor e deve destruir a Estrela da Morte a bordo da Millennium Falcon.

EPISODE I: RACER

Nintendo 64, PC, Mac, Game Boy Color

(1999)/Segã Dreamcast (2000)

O único jogo decente baseado em *A Ameaça Fantasma*. No comando de um pod, o jogador acelera a velocidades absurdas em oito circuitos cheios de atalhos.

STAR WARS - EPISODE I: THE PHANTOM MENACE (1999)

PlayStation/PC



Se o filme é frustrante, imagine o game baseado nele. Jogadores podem controlar Qui-Gon, Obi-Wan, Princesa Amidala e o capitão Panaka por uma série de estágios inspirados em seqüências do filme.

STAR WARS: EPISODE I: THE GUNGAN FRONTIER (1999)

PC

Outro título educativo, no qual o jogador-mirim aprende noções de fauna e flora ao gerenciar um ecossistema, tendo R2-D2 e o infame Jar Jar Binks como mentores.

STAR WARS: ANAKIN'S SPEEDWAY (1999)

PC

Mais um título para os miúdos. O jogador monta circuitos de corridas de pod em três cenários e depois escolhe entre quatro pilotos para testar sua pista.

STAR WARS: PIT DROIDS (1999)

PC

Jogo educativo baseado em *A Ameaça Fantasma*. Aqui as crianças devem organizar um lote de dróides do ferro-velho do Watto seguindo uma série de puzzles. ▶



■ **KOTOR 2: The Sith Lords**: novo fôlego à saga

➤ A LucasArts praticamente terceirizou de vez sua produção, adquirindo engines como a de *Age of Empires* para lançar seus games. Era hora de ousar, trazer projetos diferentes, sair da eterna reedição da Batalha de Hoth e chamar isso de “novo jogo”. E eis que surgiram as séries *Galaxies* e *Knights of the Old Republic*: o RPG entrava no cardápio de *Star Wars*.

De olho no sucesso da série *EverQuest*, da Sony, a LucasArts fechou um acordo com a companhia japonesa para juntas lançarem *Star Wars Galaxies: An Empire Divided*. Seria o primeiro MMORPG da franquia, cuja produção levou três anos e consumiu US\$ 20 milhões (quantia não confirmada). O lançamento foi acompanhado de críticas, como o alto preço da assinatura mensal (US\$ 15), a jogabilidade monótona e a demorada curva de evolução dos personagens. Ainda assim, já há duas expansões no mercado (*Jump to Light-*

speed é a vindoura *Episode III: Rage of the Wookies*). Mas *Star Wars* passou a borracha num passado recente de jogos decepcionantes com o RPG *Knights of the Old Republic*. De novo, a LucasArts foi atrás de uma empresa com expertise no ramo – no caso, a BioWare, de *Baldur's Gate* – e ao mesmo tempo ousou ao sair do confinamento criativo das duas trilogias. Nada de Batalha de Hoth, Guerras Clônicas e outros temas manjados: *KOTOR* levava a franquia para o passado, inspirando-se nos gibis que retratam a grande guerra entre Jedis e Siths ambientada 4 mil anos antes dos filmes.

Breve num console perto de você

Episódio III: A Vingança dos Sith está chegando aos cinemas, acompanhado, obviamente, de um jogo homônimo que segue a trama do filme. Ao contrário

dos dois episódios anteriores, contudo, neste aqui a LucasArts trabalhou em conjunto com a LucasFilm para recriar as cenas do filme da maneira mais fiel possível – em especial o duelo entre Anakin Skywalker e Obi-Wan Kenobi. Hayden Christensen, o ator na pele do jovem Darth Vader, teve sua fisionomia e estilo de luta escaneados pela equipe de animação, enquanto o coreógrafo de esgrima Nick Gillard, treinador de Christensen e Ewan McGregor (Obi-Wan), coordenou os embates de sabre-de-luz do game. Apesar de tanto esforço para recriar *Episódio III* em formato digital, e do RPG *KOTOR* apresentar uma trama tão complexa quanto qualquer capítulo da saga, ainda não dá para dizer que as mídias estejam convergindo para um mesmo ponto. Quem afirma é o pai da Força em pessoa, George Lucas: “contar uma história e jogar um jogo são duas coisas diferentes. O fato de os jogos estarem cada vez mais parecidos com filmes e de você interagir com ciberpersonagens não os torna um filme. Você faz uso de técnicas cinematográficas no ambiente de um jogo, mas ainda assim, aquilo é um game”. Mas se a saga realmente tiver chegado ao fim – há rumores não confirmados de que *Star Wars* vai inspirar uma série de TV –, serão os games que continuarão contando aventuras sobre aquela galáxia muito, muito distante.



➤ FORÇA COMMANDER (2000)

PC
Tiro no pé dado pela LucasArts em seu primeiro RTS, que saiu bem fraquinho. Ao menos o sistema de construção de unidades, baseado em pontos, é bacana.

STAR WARS: JEDI POWER BATTLES (2000)

PlayStation/Dreamcast/GBA
Mata-mata com muitos pulinhos – e péssimos controles – no qual o jogador tenta a muito custo controlar Qui-Gon Jinn e Obi-Wan Kenobi. A jogabilidade é frustrante.

STAR WARS: DEMOLITION (2000)

PlayStation/Dreamcast



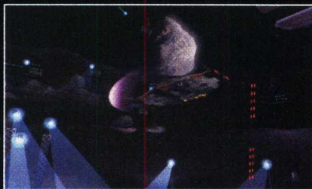
Combate entre veículos que usa a engine de Vigilante 8. O gangster Jabba organiza arenas ilegais em que speeders, pods e blindados disputam quem sai intacto.

EPISÓDIO I: OBI-WAN'S ADVENTURES (2000)

Game Boy Color
Uma espécie de *Power Battles* estrelado por Obi-Wan. O futuro mestre de Anakin pula em muitas plataformas e corta muitos inimigos até peitar o boss Darth Maul.

STARFIGHTER

PS2, Xbox (2001)/PC (2002)



Primeiro jogo da LucasArts para PS2 – e também o primeiro decente de *Star Wars* desde *Racer*. É um competente game de naves sem o tom de simulação de *X-Wing*.

BATTLE FOR NABOO (2001)

N64/PC
Uma versão simplista de *Rogue Squadron* ambientada em Naboo. O jogador vive um piloto que enfrenta as forças da Federação de Comércio com gráficos toscos.

STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING (2001)

PS2
Se até Os Simpsons já tiveram seu jogo de kart, por que não os heróis de *Star Wars*? *Bombad* traz corridas malucas em diversos cenários do *Episódio I* com versões cabeçadas dos personagens.

GALACTIC BATTLEFIELDS (2001) CLONE CAMPAIGNS (EXPANSÃO, 2002)

PC
Finalmente a LucasArts acertou com um RTS: tudo bem que foi preciso usar a engine 2D de *Age of Empires*, mas ao menos

deu bom resultado. A expansão traz as forças Separatistas e da República.

OBI-WAN (2001)

Xbox
Inspirado na série *Jedi Knight*, Obi-Wan foi planejado para o PC, mas acabou saindo só para o Xbox. No fim das contas, o game falhou em explorar o potencial do console.

ROGUE SQUADRON II: ROGUE LEADER (2001)

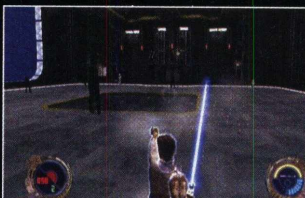
GameCube
O GameCube chegou às lojas com este jogo como um de seus carros-chefe. Gráficos impressionantes, jogabilidade simples e repleta de adrenalina combinados à nostalgia fazem deste um game digno de nota.

STAR WARS: RACER REVENGE (2002)

PS2
Racer ganhava um banho de loja com o poderio gráfico do PS2. O game traz uma nova visão de cockpit, maior intensidade nos pegas e a mesma velocidade de antes.

JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST (2002)

PC/GameCube/Xbox
O engine de *Quake III* era o músculo por



trás desta retomada da série *Dark Forces*. Ótima mecânica de sabre-de-luz, poderes da Força e níveis faraônicos dão o tom certo de uma aventura no universo *Star Wars*.

STARFIGHTER II: JEDI STARFIGHTER (2002)

PS2/Xbox
O *Starfighter* original ganhou continuação com o caça-símbolo do *Ataque dos Clones*: o elegante *Jedi Starfighter*, que além de disparar mísseis e lasers, aciona os poderes da Força contra os inimigos.

EPISÓDIO II: ATTACK OF THE CLONES (2002)

GBA



A trama de *Ataque dos Clones* serviu de inspiração para esse game que lembra a antiga série *Super Star Wars*. Há fases de combate 3D misturado à ação sidescroller.

STAR WARS: THE CLONE WARS 2002

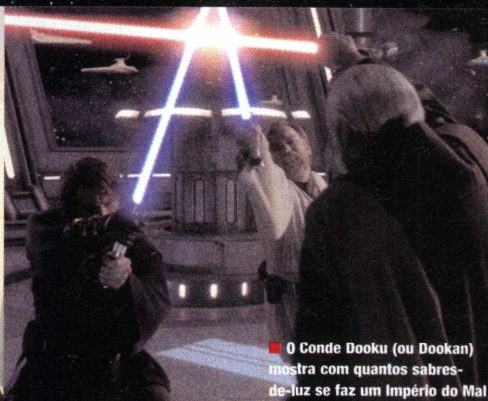
PS2/GameCube
Jogo de combate de veículos que podiam ser pilotados por Obi-Wan Kenobi, Anakin Skywalker e Mace Windu. Foi bem sucedido ao recriar a magnitude e caos da sequência final de *Ataque dos Clones*.

O FIM DE UMA ERA

28 anos após seu início, a saga *Star Wars* se encerra em grande estilo com *Episódio III: A Vingança dos Sith*



■ O amor é lindo: Anakin e Amidala, em um raro momento de paz de *A Vingança dos Sith*



■ O Conde Dooku (ou Dookan) mostra com quantos sabres-de-luz se faz um Império do Mal

Além de ser o filme mais esperado pelos fãs –, *Episódio III: A Vingança dos Sith* é, curiosamente, aquele que todo mundo já sabe o final. Como Obi-Wan Kenobi adiantou no distante 1977, em diálogo no *Guerra nas Estrelas* original, os Jedis foram extintos pelas mãos de seu antigo pupilo, Darth Vader. Depois do massacre, só escaparam os derrotados Yoda e Obi-Wan – esse último ainda deu um jeito de preservar os filhos recém-nascidos do traidor, Luke e Leia. *Episódio III* mostra tudo isso, tendo seu início a partir do fim das Guerras Clônicas, iniciadas no encerramento do *Episódio II* (2002). O novo filme tem uma cartilha a seguir: mostrar como Anakin foi seduzido pelo Lado

Negro da Força; como o Imperador se tornou seu mestre; a queda da República e a proclamação do Império; o extermínio dos Jedis e o subsequente duelo entre Anakin e Obi-Wan; e o nascimento dos gêmeos Luke e Leia, a tal “nova esperança” da antiga trilogia. Se a trama não guarda muitas surpresas, o que deixarão os fãs boquiabertos é o jeito como as situações ocorrem.

Desde o insípido *Episódio I*, os melhores momentos dos novos capítulos são aqueles que mostram o plano do Chanceler Palpatine em ascender ao trono da galáxia e se livrar dos Jedis. Em *A Ameaça Fantasma*, o bandido consegue tirar o governante galáctico do poder e assumir seu cargo. Em *Ataque dos Clones*, Palpatine arma uma guerra e manipula os dois lados para angariar poder militar para seu governo. Já em *A Vingança dos Sith*, o plano de se tornar Imperador e massacrar os Jedis se torna realidade. E sua ferramenta é Anakin Skywalker.

Episódio III não só tem a responsabilidade de amarrar as pontas soltas para a história da trilogia clássica, como precisa criar uma ponte para o universo que conheceremos desde o fim da década de 70. Daí o desfile de referências

conhecidas, como o novo visual dos clonetroopers (quase idênticos aos stormtroopers clássicos), a nave Tantive IV da família Organa (o corvete coreliano emboscado no início do primeiro *Star Wars*, de 1977), os caças inimigos (quase no estilo Tie Fighter) e até os penteados e roupas que emulam o look disco da primeira trilogia. Ruim ou bom, porém, *Episódio III* (que estreia em 19 de maio nos EUA e no dia seguinte no Brasil) já vale a pena por trazer de volta aquele que é o maior vilão da história do cinema: Darth Vader. São os minutos mais preciosos de toda essa retomada da saga. Agora é rever, a trilogia clássica e tomar aquela overdose de Força nas veias. ➤

STAR WARS – EPISODE II: THE NEW DROID ARMY (2002)

GBA
Neste game de ação com visão isométrica, o jogador controlava Anakin por vários cenários à procura do novo exército dróide do Conde Dooku. Além do sabre-de-luz, Anakin usa a Força para detonar vilões.

BOUNTY HUNTER (2002)

PS2/GameCube/Xbox



Ambiciosa aventura focada na figura de Jango Fett, que tem como missão encontrar o líder de um misterioso culto, usando um par de blasters e seu jetpack.

STAR WARS GALAXIES: AN EMPIRE DIVIDED (2003)

JUMP TO LIGHTSPEED (EXP. 2004)
RAGE OF THE WOOKIEES (EXP. 2005).
PC



O sonho de muitos fãs virou realidade: finalmente poder viver – nem que seja virtualmente – no universo de *Star Wars*. Desenvolvido pela equipe de *EverQuest*, o game abriu um leque de profissões para os jogadores (algumas nada heróicas ou empolgantes, como chef de cozinha). Mas se até o fazendeiro Luke Skywalker destruiu a Estrela da Morte, por que um sujeito pilotando o fogão não podia também?

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC (2003)

Xbox/PC



A franquia saiu das trevas com esse RPG ambientado 4 mil anos antes dos filmes. O jogador comanda um grupo de heróis por aventuras pelo planeta dos Wookies ou o planeta Korriban – e ainda escolher seguir o caminho da Luz ou do Lado Negro.

STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY (2003)

Xbox/PC

Novo capítulo da série *Dark Forces: Jedi Knight*, agora focado na Academia Jedi fundada por Luke Skywalker nos pocket-books é baseado no surrado engine de *Quake III*. O jogador deixa de lado o velho



e-bom Kyle Katarn (agora um professor) e joga na pele de um aluno da academia.

STAR WARS: ROGUE SQUADRON III: REBEL STRIKE (2003)

GameCube



Mais uma vez, o Cube ganhou o privilégio da exclusividade. O jogador segue o caminho de Luke Skywalker ou de Wedge Antilles e se aventura fora dos veículos, em missões a pé.

STAR WARS: BATTLEFRONT (2004)

PS2/Xbox/PC



Quem jogava os toscos mods de *Star Wars* para *Battlefield 1942* levantou as mãos para o céu com esse excelente clone – pena que há poucos mapas para jogar. Nada supera o prazer de dar tiros em ewoks.

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II – THE SITH LORDS (2005)

Xbox/PC

Rompidos com a BioWare, a LucasArts encomendou para a Obsidian a sequência de seu recente sucesso, que preferiu não mexer em time que estava ganhando. De novo temos uma grande história com epílogo aberto e longas missões. Até os gráficos, passados dois anos, não evoluíram.

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO (2005)

PS2/Xbox/PC



Star Wars importa com elegância o conceito da moda: o squad shooter, onde o jogador não só encarna um personagem como dá ordens para companheiros que o seguem. Aqui o pelotão é formado por Clone Troopers de elite da República. Leia o reвью deste game nesta edição.

O QUE VEM POR AÍ

Desafios para novos e velhos Jedis

Quando o *Episódio III* sair de cartaz, teoricamente a saga de *Star Wars* terá chegado ao fim. Mas não é o que diz respeito aos games: além do jogo-do-filme, há três títulos no forno, o rumor de um game polêmico na prancheta e um outro tão secreto que só poderemos falar a respeito na próxima edição. É Força para Jedi nenhum pôr defeito.

STAR WARS EPISODE III: REVENGE OF THE SITH

PS2/Xbox • LucasArts • Maio de 2005

Aventura em terceira pessoa baseada nos eventos do último (ou terceiro) filme da saga. O jogador encarna alternadamente Anakin Skywalker e Obi-Wan Kenobi – que eventualmente se enfrentam no climático duelo no planeta Mustafar. O game começa com uma batalha espacial na órbita do planeta-cidade Coruscant. Anakin e Obi-Wan têm a missão de resgatar o Chanceler Palpatine das garras do Conde Dooku. Dezesesseis níveis oferecem a chance de enfrentar vilões como ele e General Grievous, líder cibernético dos exércitos dróides a serviço dos Separatistas, além de vários robôs e soldados anônimos. O foco do game é o manejo do sabre-de-luz, com muitos duelos e combos a serem aplicados – além é claro de todo um repertório de poderes da Força. A cada etapa do single player, são liberados personagens ocultos para disputa de sabre-de-luz em modo multiplayer. A coreografia das lutas e o movimento dos atores foram reproduzidos digitalmente.

■ Lançado simultaneamente ao filme, *Revenge of the Sith* cobre de perto o enredo do game

■ Nem só de sabre-de-luz vive um guerreiro Jedi

STAR WARS GALAXIES EPISODE III: RAGE OF THE WOOKIES

PC • LucasArts • Maio de 2005

O MMORPG ganha sua segunda expansão, agora focada em Kashyyyk, o planeta dos wookies. Os jogadores têm no cardápio mais de cem missões, tanto a serviço do Império quanto do lado dos wookies, que lutam contra a escravidão de sua raça. Além de uma nova interface de combate, há armas e armaduras típicas dos peludos à disposição. A expansão também possibilita a instalação de implantes cibernéticos nos personagens, como a mão mecânica de Luke Skywalker.

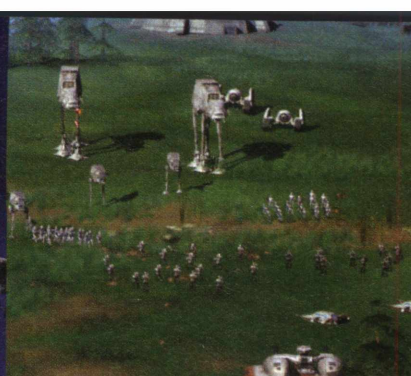
■ Só em *Galaxies* você encontra uma autêntica família de wookies pacíficos



STAR WARS: EMPIRE AT WAR

PC • LucasArts • Setembro de 2005

Novo RTS da franquia, feito por veteranos do antigo Westwood Studios (*Dune 2*, *Command & Conquer*). A premissa é ambiciosa: os combates acontecem tanto no solo quanto no espaço, fazendo com que o jogador comande imensas frotas de Star Destroyers ou larga invasão de tropas e blindados. As duas facções – Império e Rebelião – têm suas próprias características: a primeira tem muitos recursos, mas sua presença é facilmente notada; a segunda age melhor na surdina, apesar de ter pouco material humano e bélico.



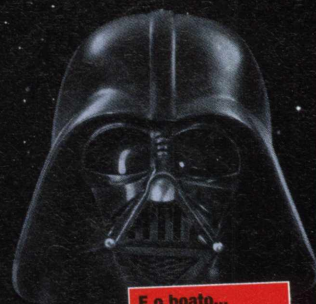
■ *Empire at War*
estratégia em tempo
real na terra e no espaço



LEGO STAR WARS

PC/PS2/Xbox/GBA • Giant Interactive
Entertainment • Abril de 2005

Acredite ou não, é *Star Wars*... feito com blocos e bonecos de Lego. Desde 1999, a firma de brinquedos vem lançando versões Lego de navas e personagens da saga. Agora essa turma migra para um videogame que segue a história da nova trilogia, acompanhado as aventuras de Lego Anakin e seus amigos. Essa nem o Yoda preveria.



E o boato...

STAR WARS VADER

Um rumor que surgiu na E3 do ano passado contava que a LucasArts estaria desenvolvendo, em segredo, uma aventura em terceira pessoa estrelada por Darth Vader. A empresa não confirma nem nega – o que já é muita tentação para o Lado Negro da Força para nosso gosto. Se de fato existir, imagina-se que o tom do game seja bem mau, com missões de extermínio de rebeldes e traidores imperiais – tudo ao som da respiração mecânica do maior vilão de todos os tempos. Não custa sonhar. 🗡️

■ Temos que admitir que ficou até simpático. Não ficou?



OS 10 MOMENTOS QUE

Se não fosse por eles, sua vida seria bem diferente...

Por Gabriel Morato

A saga dos videogames pode ser considerada curta se comparada à centenária trajetória dos cinemas, por exemplo. Mesmo assim, as mudanças ocorridas nesses últimos 30 anos são bastante significativas para o universo do entretenimento. Foi pensando nessa trajetória que resolvemos desenterrar dez dos mais importantes momentos da história dos games. Além de curiosos, interessantes e, em alguns casos, surpreendentes, os fatos a seguir foram essenciais para definir a indústria dos videogames como a gigante que é conhecida hoje. E se algum dos momentos a seguir não tivesse acontecido ou resultasse em algo diferente? Certamente, o panorama hoje seria outro: empresas falidas poderiam ser donas do mercado, enquanto outras que hoje são gigantes não passariam de memórias. Gêneros de sucesso talvez fossem manias passageiras. E até mesmo os jogos eletrônicos fossem apenas uma breve moda, como os ioiôs e bambolês, ao invés de representarem a indústria multi-milionária que mais cresce no ramo do entretenimento. E talvez você nem estivesse lendo esta EGM Brasil... Mas isso é assunto para uma outra matéria especial.



Ilustrações: Tom B

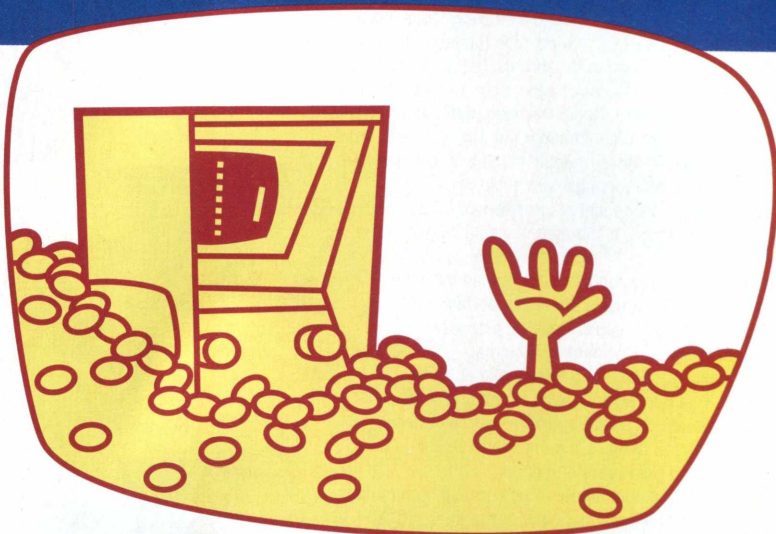
ABALARAM OS GAMES

1. A PRIMEIRA NOITE DE PONG

Empolgado com os feitos de seu primeiro game arcade, o *Computer Space*, o fundador da Atari, Nolan Bushnell, inventa um novo produto de entretenimento para sua recém-criada empresa. Surge o *Pong*, um game simples para dois jogadores que lembra muito o tênis de mesa. A instrução era simples: "evite errar a bola para ganhar mais pontos". Para testar a aceitação do game, Bushnell e seu sócio Al Alcorn emprestam um aparelho ao dono de um bar próximo à sede da Atari, o Andy Capp's Tavern.

Alguns dias depois, Bushnell recebe uma ligação do dono do estabelecimento, informando que a máquina havia quebrado. Ao visitar o local, eles descobrem que o tal defeito não era assim tão ruim: o game não funcionava, pois sua gaveta estava entupida de moedas de US\$ 0,25. Essa foi uma das primeiras evidências de que os jogos eletrônicos tinham potencial para ser uma grande fonte de renda. Assim como *Computer Space*, *Pong* era instalado a uma televisão normal, o que significava que o game poderia ser facilmente comercializado para uso caseiro. Os desenvolvedores da Atari então criaram o Atari 2600, seu primeiro console de videogame que fazia uso de cartuchos intercambiáveis.

A Atari pode ser considerada a empresa que pavimentou o caminho para o sucesso comercial dos videogames, tanto nos arcades quanto nos consoles. Mesmo considerando que o *Odyssey* chegou às lojas antes do 2600, foi o sucesso das máquinas de Bushnell que colocaram os games no mapa.



VOCÊ SABIA?

A história da Atari e da Apple se cruzam, sendo que os fundadores da criadora de computadores foram funcionários da empresa de videogames. Inclusive, eles chegaram a oferecer o primeiro protótipo de computador pessoal para a Atari. Outra curiosidade: o protótipo do Macintosh recebeu o nome LISA (de Local Integrated Software Architecture), mas esse também era o nome da filha do co-fundador Steve Jobs. Enquanto isso, todos os projetos da Atari recebiam o nome de uma empregada da empresa, como Pam e Candy. Mas o mais popular de todos, o Atari 2600, recebeu o codinome Stella – apelido da bicicleta de Joe Decuir, um dos criadores do aparelho.

2. POR UM PUNHADO DE CARTUCHOS A MAIS

A importância do Japão no mercado de videogames hoje é inegável, mas nem sempre foi assim. A norte-americana Atari controlou o mercado por toda a década de 70, mas o início dos anos 80 trouxe vários problemas para a empresa.

Na época, apenas a Atari produzia jogos para seu videogame, mas os executivos da Warner (dona da marca) conseguiram criar uma séria inimizade com os programadores dos games. Além de pagar pouco e não dar créditos dos jogos (Rick Mauer, programador da versão caseira de *Space Invaders*, recebeu apenas US\$ 11 mil, apesar de o game ter rendido mais de US\$ 100 milhões), algumas de suas decisões corporativas fizeram com que muitos de seus talentos fugissem para criar outros estúdios. No final das contas, a confiança exagerada da Atari foi a razão não apenas de sua ruína, mas da queda de toda a indústria dos games em 1983. Empolgados com o crescimento astronômico da companhia, executivos compraram duas das mais importantes licenças da época: *Pac-Man* e *E.T.*. A decisão em si não foi ruim: a produção de dois games horríveis com esses nomes, sim. Em pouco tempo a empresa acumulava prejuízos que chegavam a US\$ 10 mil por dia. Milhares de cartuchos dos dois games acabaram devolvidos, com retorno integral do dinheiro gasto. O fato de a Atari ter manufaturado mais cartuchos de *E.T.* do que haviam consoles vendidos não melhorou a situação. As decisões da empresa tiveram profundas consequências na indústria. Lojas tinham medo de estocar videogames, o que causou a falência de quase todas as empresas da área. Isso dificultou ainda mais a chegada da Nintendo, que não apenas oferecia um produto duvidoso, mas ainda vinha de um país com um sério histórico de concorrência que irritava os americanos.

VOCÊ SABIA?

A Atari pagou US\$ 20 milhões pela licença do filme *E.T.: O Extraterrestre* – uma cifra alta até para os padrões de hoje. Mas como o contrato foi feito após o lançamento do filme, a produtora deu um cronograma de dois meses para sua criação – menos de um terço do tempo de um jogo normal. Ninguém queria pegar o projeto, mas Howard Scott Warshaw (de *Yar's Revenge*) acabou aceitando o desafio. Apesar de descrever o produto para o diretor Steven Spielberg como "O jogo que vai deixar o filme famoso", a decisão da Atari de fazer mais cartuchos do que consoles no mercado resultou em inúmeras devoluções – e, diz a lenda, há um aterro no Novo México (EUA) repleto de cartuchos que ninguém quis.



3. APRESENTANDO: PC

O primeiro computador pessoal, o Altair, ajudou a começar a febre desses aparelhos pelo mundo. Mas a máquina que realmente agradou aos consumidores foi o Apple I, desenvolvido por Steve Wozniak e Steve Jobs, dois ex-engenheiros da Atari. Juntos, eles fundaram a Apple Computer em primeiro de abril de 1976. O segundo modelo do computador chegou a ser oferecido para o presidente da Atari, Nolan Bushnell, que não aceitou a oferta de lançar o computador por sua empresa. Após captar investimentos, a Apple conseguiu colocar seu computador no mercado, com sucesso.

Apesar de os videogames terem popularizado os jogos eletrônicos, a chegada da segunda geração de computadores pessoais (chamados, por muitos, de computadores caseiros, ao invés de microcomputadores) abriu novas portas.

Além de oferecer capacidade de processamento maior – e, portanto, jogos mais complexos e bonitos – a introdução de novas mídias resultou em inúmeras inovações como a possibilidade de salvar o progresso, maior armazenamento de dados e a capacidade de ser programado pelo próprio usuário.

A introdução dos computadores também resultou nos primórdios do elemento social desse meio digital. Jogos em discos e fitas podiam ser facilmente copiados, inclusive através de BBS – computadores ligados por linhas telefônicas e modems a uma central. Junto com os primeiros hackers, essas comunidades permitiam que os piratas baixassem jogos mediante a colaboração de novos games... mas esse era apenas um dos primeiros passos dessa comunidade.



4. LICENÇA PARA CRIAR

Até a chegada da Activision, a Atari era a única criadora de jogos para o seu console. A empresa foi criada por quatro ex-funcionários descontentes, David Crane, Alan Miller, Bob Whitehead e Larry Kaplan, que decidiram que a melhor coisa a fazer seria criar games para o aparelho que eles conheciam melhor: o próprio Atari 2600.

A Atari entrou com uma ação judicial e não poupou esforços para provar que a nova empresa estava quebrando alguma lei. Uma das acusações dizia que a Activision havia roubado a técnica de programação chamada de "Venetian Blinds" (venezianas) criada por Bob Whitehead para exibir oito elementos visuais na mesma linha (o Atari só conseguia mostrar seis).

A acusação não tinha fundamento, visto que a técnica não havia sido usada nos jogos da nova concorrente. O processo seguiu e resultou em um acordo que dizia que a Activision poderia fazer jogos somente para o Atari, em troca de royalties. Isso fez da empresa a primeira produtora de jogos licenciada, dando origem ao modelo que é usado até hoje.

VOCÊ SABIA?

A Activision foi uma das primeiras, mas outros funcionários da Atari também criaram pequenos estúdios na mesma época. Um deles, a Mystique, se especializou em jogos para o público adulto e criou *Custer's Revenge*. O game mostrava um caubói escapando de obstáculos para fazer sexo com uma índia amarrada a um cacto. O game causou escândalo não apenas com as mães, mas entre nativos norte-americanos e feministas.



5. A CRIAÇÃO DO MULTIPLAYER

Em 1978, durante a “febre” das redes BBS, era comum os operadores de sistema criarem pequenos games para serem compartilhados pelos usuários, nos quais os jogadores criavam personagens que compartilhavam uma aventura em que as ações de cada um influenciavam o ambiente de todos. Tudo isso era jogado com uma simples interface de texto e, quando muito, desenhos feitos com caracteres ASCII. Esses “games” eram conhecidos como MUDs, e o significado da sigla variava, dependendo de quem jogava. Podia ser Multiple User Dungeon (Calabouço multiusuário), Multiple User Dimension (Dimensão multiusuário) ou Multiple User Dialogue (Diálogo multiusuário).

Tudo começou em 1978, quando os estudantes ingleses Roy Trubshaw e Richard Bartle inventaram o primeiro MUD. Inspirados no RPG *Dungeons & Dragons* e em um jogo chamado *Adventure* (não aquele do Atari), eles programaram o primeiro título multiplayer do gênero em um DECsystem-10, usando as redes como uma forma de comunicação para seus muitos jogadores. Em 1980, Bartle faria uma instalação experimental do game em uma conexão da faculdade com a ARPANet (o embrião da Internet) nos EUA, trazendo jogadores de diferentes continentes para uma mesma partida.

Logo surgiram outras versões, conhecidas como MUSH e MUCK, mas que davam mais ênfase à interpretação. Ao invés de deixar cada jogador sozinho em um ambiente compartilhado, eles usavam texto para conversar, interpretando diferentes

personagens – uma espécie de bate-papo de ficção sobre todos os gêneros, de fantasia medieval até ficção científica, passando inclusive por recriações de obras famosas.

Tecnicamente, os jogos já apresentavam a capaci-

dade para múltiplos jogadores desde seu nascimento. Mas os MUDs podem ser considerados os verdadeiros embriões do multiplayer online, servindo de precursores para os atuais RPGs online para milhares de jogadores.



6. ESCONDENDO O OURO

Durante o desenvolvimento dos jogos, é comum os programadores esconderem códigos secretos para facilitar seus trabalhos de criação. Se fosse preciso testar um bug em uma determinada fase, bastava pressionar o comando correspondente para ser transportado diretamente ao local desejado. Foi na era 8-bit que os códigos secretos passaram a ser criados com o consumidor em mente. Vencer jogos difíceis (*Contra*, da Konami, por exemplo) sem usar truques era algo impossível para a maioria dos jogadores. Alguns segredos tinham efeito meramente cômico (como colocar cabeças gigantes em jogadores de basquete), enquanto outros, mais úteis, serviam para habilitar novos personagens e armas ou dar acesso a fases secretas.

Mas a primeira grande trapaça digna de nota ocorreu no início da década de 80. Como a Atari não dava crédito aos produtores por seus games, o programador Warren Robinett decidiu esconder seu nome em uma tela secreta do jogo *Adventure* para Atari 2600, de 1980. A brincadeira foi descoberta por um jogador americano de 12 anos, que enviou uma carta para relatar o fato aos executivos da Atari.

Tanto os códigos quanto os Easter Eggs (segredos) virariam moda nos meios de entretenimento, aparecendo posteriormente em sistemas operacionais, aplicativos, impressoras, DVDs e muitas outras mídias. Aproveitando-se dessa procura por parte dos jogadores, a Galoob criou o Game Genie, um acessório que permitia que o jogador fizesse o que programadores já faziam nos computadores: alterar valores na memória do aparelho para modificar os parâmetros do game.

VOCÊ SABIA?

A versão norte-americana da revista EGM tem a tradição de publicar uma matéria com informações falsas em suas edições de abril, para comemorar o dia da mentira. Essas brincadeiras já incluíram um truque para liberar Sonic e Tails em *Super Smash Bros Melee*, e outro para habilitar o personagem inexistente Sheng Long em *Street Fighter II*, que chegou a ser publicado em revistas do mundo inteiro.

7. DA RÚSSIA PARA O MUNDO

Apesar de a Nintendo ter criado a idéia de game portátil com o Game & Watch, seria outro aparelho criado pelo engenheiro Gunpei Yokoi que se tornaria uma das mais importantes marcas da Nintendo por décadas: o Game Boy. Desenvolvido com o nome-código Dot Matrix Game (“jogo de matriz de pontos”) e lançado no Japão em 1989, o primeiro videogame portátil com cartuchos intercambiáveis utilizava uma tela composta de pontos monocromáticos para exibir seus jogos. Mas a possibilidade de carregar um videogame no bolso logo se provou uma excelente maneira de distrair os filhos em longas viagens. E foi exatamente com uma longa viagem que o itinerário de sucesso do Game Boy começou. Enquanto o presidente da Nintendo japonesa, Hiroshi Yamauchi, se decidia pela tela monocromática para diminuir o preço e consumo de baterias, o presidente do braço americano da empresa, Minoru Arakawa, descobria o potencial de *Tetris* durante uma feira de fliperamas. Ele soube ali que o jogo, com sua jogabilidade infinita e viciante, seria perfeito para o portátil. Na ocasião, Arakawa descobriu que os direitos americanos para lançar o game em fliperama e consoles já estavam nas mãos da Atari/Tengen, enquanto os direitos japoneses estavam com a Sega e a Bullet-Proof Software. Mas ninguém falou nada sobre direitos portáteis... Arakawa passou as próximas semanas tentando descobrir quem detinha os direitos sobre as diferentes versões de *Tetris*, mas recebia apenas desculpas esfarrapadas da Mirrorsoft, empresa que cuidava de seu licenciamento. Desconfiando que havia alguma coisa errada, ele voou para a Rússia com o advogado Howard Lincoln para conversar diretamente com o criador do jogo, o engenheiro Alexey Pajitnov. A reunião levou os executivos da Nintendo a descobrir que os direitos de videogame (e muito menos os de portáteis) não estavam cobertos nos documentos que os russos haviam assinado. A equipe soviética ficou empolgada em trabalhar com a Nintendo, e até sugeriu produzir os cartuchos e videogames pessoalmente. As negociações continuaram no dia seguinte e o contrato foi assinado algumas noites depois. Hoje,

ninguém nega que o sucesso do Game Boy foi, em grande parte, obra de sua “parceria” com *Tetris*. A simplicidade dos games, somada ao fator da portabilidade, fez do Game Boy um dos videogames mais vendidos da história, sobrevivendo por quase 10 anos sem maiores mudanças em seu design – apesar de as diversas tentativas de empresas como Sega, NEC e Atari em oferecer aos consumidores aparelhos com telas coloridas e iluminadas.



8. DO CARTUCHO AO CD-ROM

Nos primórdios dos jogos eletrônicos, os jogos eram comercializados na forma de mídias com baixa capacidade de armazenamento, como cartuchos de memória, disquetes e fitas. A capacidade limitada era uma das principais dificuldades para as

empresas de games, forçando os criadores de jogos em cartuchos a cortar certos elementos para “encaixar” o programa. Mas o surgimento do disco laser compacto, popularmente conhecido como CD, criou uma pequena revolução: muitos jogos para PC e consoles “pesavam” en-

tre 2 e 30 megabytes. O CD-ROM oferecia 650. Mas se agora eles tinham todo o espaço do mundo, faltavam as ferramentas para aproveitá-lo. Isso levou muitos criadores a utilizarem vídeos e músicas digitais para aproveitar essa nova liberdade. Apesar de *Astron Belt* (1982) ser o primeiro jogo a fazer uso de disco laser, *Dragon's Lair* (1983) foi o título que marcou o sucesso da mídia, transformando o popular desenho animado de Don Bluth em uma pequena obra interativa. Jogadores assistiam à ação e, em momentos-chave, deviam mover o controle para um dos lados ou apertar o botão. A jogabilidade representava um retrocesso, mas interagir com um desenho animado era um grande salto para a tecnologia visual da época e um dos primeiros passos para a popularização dos discos prateados. Os desdobramentos da tecnologia foram muitos. Enquanto a Sega investiu na Wave Master para criar trilhas sonoras de qualidade e os irmãos Miller criaram o mundo virtual de *Myst*, muitos dos produtores ficaram tentados pela possibilidade de incluir vídeo e música aos jogos, comprometendo a qualidade geral dos games. Seriam necessários alguns anos para que a tecnologia acompanhasse esse enorme salto em armazenamento. Tendo em vista que atualmente todos os consoles (com exceção de alguns portáteis) adotaram o disco óptico como padrão, é difícil imaginar em que patamar os games estariam hoje sem eles. Sua rapidez de produção somada ao seu baixo custo contribuíram muito para a explosão da indústria dos games.



9. O FIM DO NINTENDO PLAYSTATION

Em setembro de 1984, o engenheiro da Sony Ken Kutaragi ficou impressionado com a recriação tridimensional de um rosto humano feita pelo computador System G. Levando em consideração o Famicom de seu filho, Kutaragi calculou que a mesma tecnologia poderia ser implementada em um aparelho caseiro na metade da década de 90. Ele preparou o projeto com paciência, e aproveitou-se das constantes visitas da Sony ao escritório da Nintendo (usadas para vender chips e outras tecnologias) para propor uma parceria em 1986 – que acabou rendendo a venda de um chip de som PCM para o Super Famicom. Mas seu verdadeiro desejo era aproveitar as possibilidades do Disk System, um acessório para o Famicom que aumentava a capacidade de armazenamento do console.

A relação entre as duas empresas progrediu, até gerar projeto do drive de CD-ROM do Super Famicom, o PlayStation, cujo contrato foi assinado no primeiro dia do ano de 1989. Mas no dia 29 de maio de 1991, a surpresa: Kutaragi se dirigia à sede da Nintendo para discutir o anúncio oficial do aparelho no evento CES, quando recebeu a má notícia: a Nintendo decidira encerrar seu contrato com a Sony em favor de um outro com a holandesa Philips.

As duas empresas continuaram mantendo contato, entre negociações, processos e mal-entendidos. Em maio de 1992, Kutaragi decidiu deixar a parceria de lado para enfrentar o mercado sem a ajuda da Nintendo.

A equipe da Sony secretamente criou tecnologias para jogos 3D que foram imediatamente incorporadas ao seu projeto secreto. Para diferenciá-lo do CD-ROM do Super Famicom, a máquina ganhou um X no final da sigla “PS”. Nascia aí o PlayStation.

Especula-se que a Nintendo largou a parceria por medo do sistema de royalties proposto pela Sony, que poderia assumir o controle de lucros dos jogos em CD aproveitando-se da marca Famicom. A única certeza é que a separação permitiu a entrada da Sony com força total no mercado de games, resultando em uma grande reviravolta que pode ser sentida até os dias de hoje.

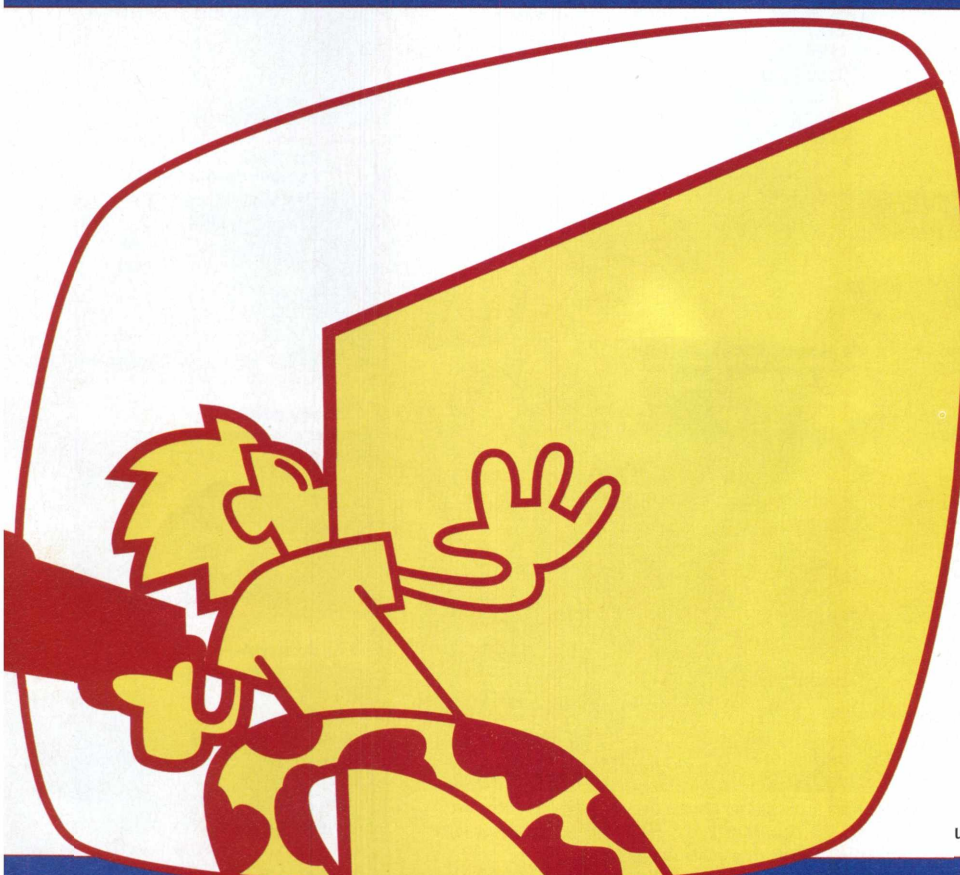


10. UMA NOVA DIMENSÃO

Durante a evolução dos videogames, inúmeras técnicas para simular ambientes em três dimensões foram criadas. Videogames com gráficos vetoriais podiam gerar formas simples, perspectivas isométricas permitiam movimentos em três eixos, imagens pré-produzidas simulavam corredores... mas somente quando os jogos começaram a fazer uma simulação verdadeira das três dimensões as novas possibilidades se abriram. O 3D permitiu que os mundos virtuais fossem muito mais abrangentes e repletos de segredos. A introdução de gráficos tridimensionais permitiu que os jogos finalmente explorassem as possibilidades de uma visão em primeira pessoa, dando ao jogador a perspectiva real do personagem. Simuladores se tornaram possíveis, e os jogos de esportes se tornaram mais realista do que nunca.

Como as diferentes implementações de gráficos 3D aconteceram nos mais variados pontos da história dos videogames, é impossível marcar um início exato. Pouco a pouco, a técnica se tornou mais popular e hoje é o padrão da maioria dos games produzidos. Mesmo em jogos predominantemente 2D, é possível usar essas novas tecnologias para criar efeitos especiais impressionantes.

A introdução do 3D foi muito mais do que uma mudança estética para os games. Foi como se, de uma hora para outra, a tela da TV deixasse de ser um palco sem profundidade para se tornar uma nova e admirável dimensão.



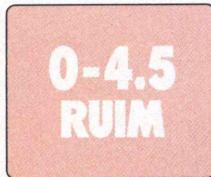


como funciona

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.



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

Pág. 76

TEKKEN 5



Round one, fight! O aguardado quinto capítulo de uma das séries de briga mais cultuadas do planeta demorou mais de dois anos para chegar ao PS2, mas a espera valeu cada minuto. *Tekken 5* saiu na mão com *Devil May Cry 3* e *Fight Night Round 2* pelo título de Jogo do Mês e acabou vencendo Dante e Muhammad Ali por uma pequena vantagem na contagem de pontos.

índice

- 67 The Sims 2: Vida de Universitário
- 68 Driv3r
Settlers: Heritage of Kings
- 69 Brothers In Arms: Road to Hill 30
- 70 Star Wars: Republic Commando
- 71 EA Sports Fight Night Round 2
TimeSplitters: Future Perfect
- 72 FIFA Street
- 73 MX vs ATV Unleashed
- 74 Project: Snowblind
- 75 Champions: Return to Arms
- 76 Tekken 5
- 78 Devil May Cry 3: Dante's Awakening
- 79 Death By Degrees
- 80 Xenosaga Episode II
- 81 Musashi: Samurai Legend
- 82 Donkey Kong Jungle Beat
- 83 Metal Gear Ac!d
Yoshi Touch & Go

67 The Sims 2: Vida de Universitário



70 Star Wars: Republic Commando

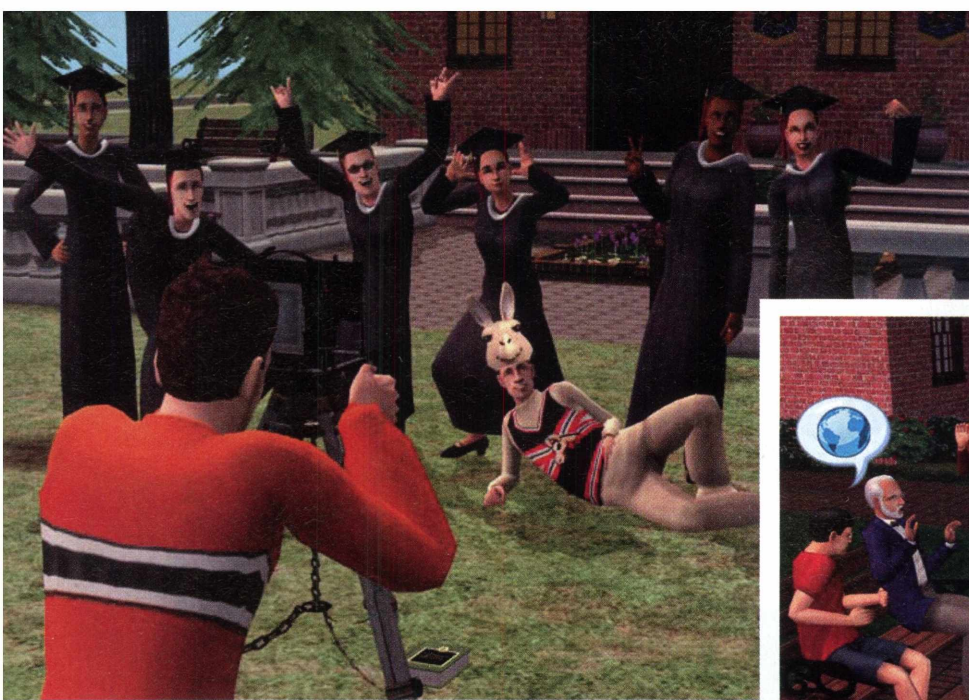


72 FIFA Street



82 Donkey Kong Jungle Beat





A aula de anatomia está animada hoje...

PC

THE SIMS 2: VIDA DE UNIVERSITÁRIO

De volta às aulas



RENATO: Pronto, começou! Depois de um grande número de pacotes de expansão com o primeiro *The Sims*, parece que a EA resolveu não mudar mesmo de estratégia em *The Sims 2*. Bem, em *Vida de Universitário*, seus pequenos seres digitais finalmente poderão aproveitar as maravilhas do ensino superior – o que, no caso dos americanos, significa sair de casa, ir morar em uma república fedorenta, ter que se virar para descolar uma grana e participar do máximo de festas possível, sempre com a única finalidade de se dar bem com a cheerleader mais gostosa da turma. A minha faculdade foi bem diferente, mas enfim... voltemos ao jogo. No game, novas aspirações se tornam disponíveis para a sua família digital, e a busca pelo ensino superior, além da farrá sem fim, torna-se seu novo objetivo de vida virtual. Ser popular é importante: quanto mais moral o seu personagem tiver com os colegas, melhor. No mais, é possível mobiliar o seu quarto de república e seguir com sua vidinha digital da maneira de sempre. Na minha opinião, é apenas

“mais do mesmo”. Pelo jeito, é isso que o imenso fã-clube da série gosta, então, quem sou eu para reclamar?

GABRIEL: E a dança das expansões começa novamente. A boa notícia é que, diferente do primeiro *The Sims*, *The Sims 2* já está recebendo pacotes mais suculentos ao invés de simples coleções de novos objetos. A má é que a parte relacionada ao título – os anos na faculdade – é uma decepção para o público brasileiro. A primeira coisa que os jogadores perceberão é que o conteúdo dessa vida universitária é tipicamente norte-americano, o que por si só é vastamente diferente do que esperávamos. Isso não quer dizer que as situações não sejam divertidas, mas não deixa de ser uma decepção. E enquanto o curso superior pode ser completado em cerca de um mês de tempo dos Sims, a vida fácil no campus permite que essa fase seja usada para ganhar muitas habilidades e até atingir algumas novas carreiras interessantes. Mas o verdadeiro destaque – que justifica os R\$ 59 do jogo – é a inclusão de vários extras que podem ser usados fora do estabelecimento de ensi-

no. Além das novas carreiras e objetos, a inclusão da possibilidade de influenciar pessoas abre muitas portas, permitindo aos Sims bens sucedidos darem ordens diretas aos amigos. Os mais criativos devem estar com a imaginação borbulhando com as possibilidades.

WANDERLEY: Preciso confessar uma coisa: não pertencem ao espantoso grupo de cinco milhões de pessoas que compraram *The Sims 2*, ou, ainda, ao mais espantoso grupo de 30 milhões que jogaram o primeiro jogo, lançado em 2000 (sem contar as expansões). Pra falar a verdade, nunca havia jogado *The Sims*, mas agora entendo o que me incomoda na série: esse é o tipo de game para quem tem paciência e tempo de sobra. Mesmo com belos gráficos, trilha sonora que não enjoa e personagens descolados, *Vida de Universitário* não me empolgou. Minha “turma” no game só queria saber de conversar, navegar na internet, comer, dormir e fazer competições de peido. Quando eu pensava que era hora de estudar, meu Sim sumia e voltava bem mais tarde, querendo dormir, comer e soltar pum! Ah, faça-me o favor!



Da facul para a balada

Vida de Universitário mal chegou às lojas e a Electronic Arts já anunciou a próxima expansão. *The Sims 2: Nightlife* (ainda sem nome em português) deve chegar no final de 2005. Os detalhes ainda são escassos, mas, como o próprio nome sugere, a atração será a vida noturna dos Sims, seja em restaurantes, clubes noturnos, jantares românticos e tudo que as badalações virtuais da expansão permitirem.

O MELHOR: novas opções para usar no game original
O PIOR: não se parece em nada com a nossa vida universitária
É UMA EXPANSÃO, POR ISSO... é preciso ter o *The Sims 2* para funcionar

RENATO

7.0

GABRIEL

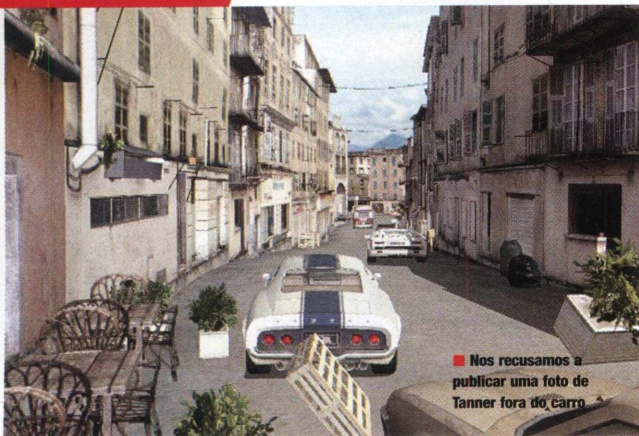
8.5

WANDERLEY

6.5

PRODUTORA: Maxis
DESENVOLVIMENTO: Electronic Arts
JOGADORES: 1

www.thesims2.com



■ Nos recusamos a publicar uma foto de Tanner fora do carro

■ PC

DRIV3R

Foi pra isso que demorou tanto?



O MELHOR: o visual ficou melhor que a versão console
O PIOR: todo o resto, a começar pela grafia do nome
PODERIAM: ter incluído o *Driver* original no pacote

RENATO: Depois de ter tomado porrada de todos os lados nas versões para consoles, será que *Driv3r* está tão diferente a ponto de nos fazer pedir desculpas pelas agressões anteriores? Que nada. A única vantagem que a versão para os PCs tem em relação àquela para consoles são as legendas em português. Isso ajuda a compreender melhor o roteiro – umas das poucas coisas bacanas de *Driv3r*. Como o resto está igual, há pouco a ser elogiado. Apesar da cara nova, o jogo ainda é o mesmo. Ou seja, é mal elaborado, terminado às pressas e repleto de problemas que comprometem a diversão. A inteligência artificial dos inimigos ainda é patética, a jogabilidade é precária e complicada (fato agravado pelo uso do teclado) e as missões a pé são um verdadeiro martírio, de tão ruim e duro que é o sistema de câmera. *Driv3r* ficou conhecido como uma tentativa mal-acabada de recriar a série *GTA*, e chegar ao PC não muda em nada essa imagem.

THÉO: Um crime. Foi isso que fizeram (ou cometeram) com a série *Driver*.



Estava tudo indo bem até inventarem que Tanner deveria sair do carro. A idéia é nobre, mas, executada da maneira que foi, chega a causar revolta. O layout padrão dos controles é horrível e leva algum tempo até corrigi-lo. Como se não bastasse, a movimentação do herói deixa muito a desejar. A burrice artificial dos bandidos, pelo menos, funciona bem. A ironia mais cruel é que houve quase um ano de intervalo entre o lançamento das versões de *Driv3r* para consoles e PC – ou seja, tempo suficiente para consertar muitas falhas. Só que tudo que fizeram foi melhorar os gráficos e adicionar uma fase inédita. Fico pensando como podem deixar um jogo nesse estado chegar às lojas. Sinceramente, era melhor nem ter sido lançado.

WANDERLEY: Apesar de ser uma franquia antiga, este terceiro jogo da série *Driver* deixa a desejar. As missões de Tanner não divertem, seja quando ele sai do carro, fugindo da polícia ou em corridas contra o tempo. Há muita confusão com os diversos comandos no teclado, mas mesmo quem jogar com um joystick ficará perdido. Vale pela diversão única de pilotar uma Harley, um Mustang, um caminhão gigante ou uma lancha veloz, sentindo a potência e o barulho do motor e curtindo a excelente trilha sonora (que pode ser comprada à parte, sem precisarmos do jogo). Definitivamente, é melhor esperar o próximo *GTA* chegar ao PC.

RENATO	THÉO	WANDERLEY
4.0	2.0	5.0

PRODUTORA: Atari/Moving
 DESENVOLVIMENTO: Reflections
 JOGADORES: 1

www.driv3r.com

■ PC

SETTLERS: HERITAGE OF KINGS

Construa que eles virão



■ O melhor do gênero RTS é o jogo online, mas não no caso do novo *Settlers*

O MELHOR: o visual extremamente detalhado
O PIOR: muita preocupação em construir, não em destruir
EM BREVE: no PlayStation 2



THÉO: *Heritage of Kings*, quinta versão da saga, apresenta novidades, numa tentativa da Blue Byte de adequar o jogo aos padrões de qualidade atuais. A maior delas está na respeitável engine 3D, com um nível de zoom suficiente para enxergar coelhos, pássaros e outros animais passeando pelas florestas. Passada a empolgação com o visual bacana, o que vemos é um jogo frustrante, pelo menos para quem espera um pouco mais de "movimento". A exemplo de seus antecessores, aqui você gasta a maior parte do seu tempo explorando recursos naturais do cenário e monta uma complexa aldeia para ficar bem abastado. Duro é atacar o inimigo, depois de tanto esforço, e perceber que a IA é simplesmente um fiasco. Não que *Settlers* seja ruim, mas se eu quisesse um game com tanta ênfase na construção, procuraria algo mais parecido com *Sim City*, não um RTS.

CLAUDIO: Como é tradição da série, *Heritage of Kings* não deixa de lado a complexidade do gerenciamento de recursos, envolvendo vários aspectos da administração de cidade medieval. Além de administrar a construção de casas e refeitórios para ter a satisfação dos moradores de sua cidade, também é preciso controlar o dinheiro que normalmente é obtido cobrando impostos. Mesmo com esta complexidade, poderia ser um grande jogo, mas o que temos é problemas demais e entusiasmos de menos. A jogabilidade engloba os principais defeitos, como o comando

do mouse que obriga o jogador a clicar duas ou mais vezes para executar a ação, as batalhas nem um pouco empolgantes e uma IA pra lá de ingênua. O multiplayer se mostra interessante, mas é limitado a três modos de jogos e doze mapas.

CASSIANO: *Settlers* chama a atenção por fatores que não existem em boa parte dos jogos desse gênero. Digo isso porque às vezes ele parece mais um RPG do que um RTS, pelo nível de controle do herói Dario, que encontra amigos que vão lhe ajudando na sua jornada à medida que o jogo progride. A trama não é das melhores, mas só o fato de você ter um protagonista verdadeiro já garante a imersão. Há um outro fator bem legal que é a obrigação de administrar salários e impostos, o que o fará pensar muito bem antes de contratar exércitos. Acredito que essa fusão de elementos de *Heritage of Kings* faz o estilo de RTS evoluir cada vez mais, porém não acho que as fases e o modo multiplayer do jogo sejam tão atrativos a ponto de ele se tornar memorável.



THÉO	CLAUDIO	CASSIANO
6.5	6.0	7.5

PRODUTORA: Ubisoft
 DESENVOLVIMENTO: Blue Byte
 JOGADORES: 1 (2-6 online)

www.thesettlers.com

■ Funciona assim: seus soldados vão na frente abrindo o caminho, enquanto você segue atrás, gritando



ONLINE

■ PC/PS2/Xbox

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

A verdadeira grande guerra

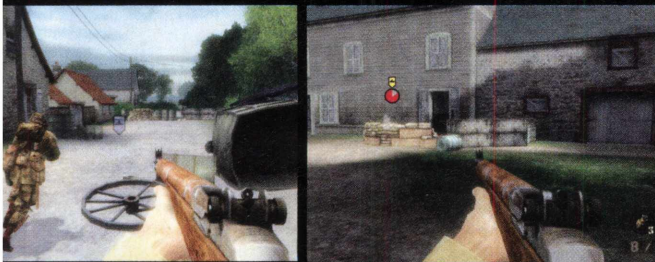
BARBAO: Irmãos devem ser unidos, principalmente nas batalhas. Mas em *Brothers in Arms*, o melhor a fazer é mandar seus soldados executarem o trabalho sujo enquanto você atua como estrategista. Você assume o papel do sargento Matt Baker na época do desembarque aliado na Normandia, o chamado "Dia D". Seu objetivo final é chegar até a Colina 30 (por isso o nome), enfrentando o exército alemão.

A inovação está na mistura dos estilos shooter e estratégia. Estranho? Também achei no início, mas o resultado é bom. Tentando captar ao máximo uma experiência realista, o game não consiste somente em atirar em tudo. Existem táticas para desviar a atenção do inimigo, além de um modo que simula a visão isométrica dos jogos de estratégia. Assim, você pode ir além de só meter bala. Os objetivos mudam de acordo com seu avanço, deixando o jogo sempre interessante.

THEO: De repente, talvez até exista um excesso de shooters baseados na Segunda Guerra. Mas se o jogo é bom, qual é o problema? Mesmo já tendo passado por *Medal of Honor*, *Call of Duty*, *Wolfenstein* e tantos outros, me alistei em *Brothers in Arms* com muita curiosidade. Até certo ponto, ele cumpre o prometido. O game oferece uma série de alternativas para cumprir as missões, seja cercando o inimigo pelos flancos, seja surpreendendo-o por trás (opa!). Mas o que é mais bacana é a possibilidade de ordenar seus subordinados para que executem o trabalho sujo, enquanto você dá cobertura (ou não). Pelo menos na versão para PS2, o jogo não ficou assim tão espetacular quanto o esperado. Gráficos mal acabados, trilha sonora fraca e soldados que, milagrosamente, morrem em uma missão, mas retornam na seguinte, tiram um pouco do pique. As versões para PC e

Xbox, felizmente, não sofrem tanto disso.

DANIEL: Seguindo a consagrada fórmula de games baseados na Segunda Guerra, *Brothers in Arms* coloca o jogador no meio dos campos de batalha da Normandia. A narrativa, como eu esperava, é fraca – tanto que só é salva pelo jogo em si, que apresenta conceitos interessantes: você, no papel do comandante, precisa levar suas tropas de um lado para o outro. Para isso, você pode dar ordens e utilizar sua infantaria de ataque e de cobertura de formas separadas, o que é muito bom. O mais legal é que é possível participar dos dois lados, ajudando os combatentes que estiverem em desvantagem. Ocasionalmente, um tanque aparece para colaborar com seu time ou atrapalhá-lo. Mesmo com vários soldados, as missões não são fáceis e bastam alguns tiros para acabar com sua vida. Isso tornaria o jogo bem frustrante se a imersão não fosse tão densa, graças aos ambientes muito bem criados. O multiplayer, infelizmente, é mediano e não chegou a me empolgar o suficiente – são quatro jogadores controlando times: um lado tenta cumprir um objetivo e o outro tentando impedir. *BIA* não inova, mas é uma coletânea de clichês bem resolvidos.



BARBAO

8.5

THEO

8.0

DANIEL

9.0

PRODUTORA: Ubisoft
DESENVOLVIMENTO: Ubisoft Shanghai
(PS2)/Gearbox (PC/Xbox)
JOGADORES: 1-2 (2-4 online)

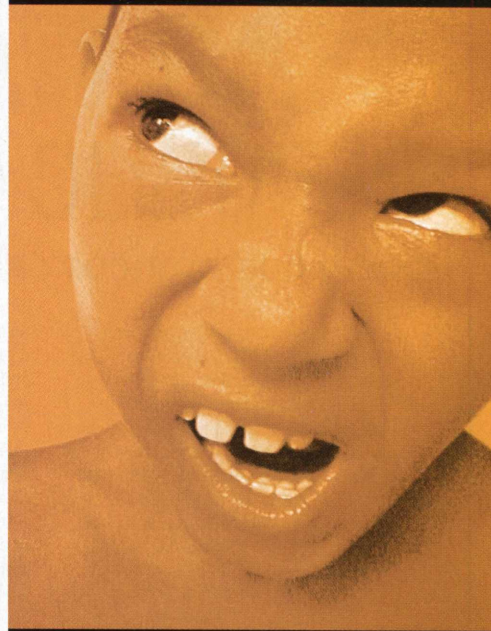
www.brothersinarmsgame.com



Apenas jogos originais.

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

Entrega em todo o Brasil.



Tá duvidando?

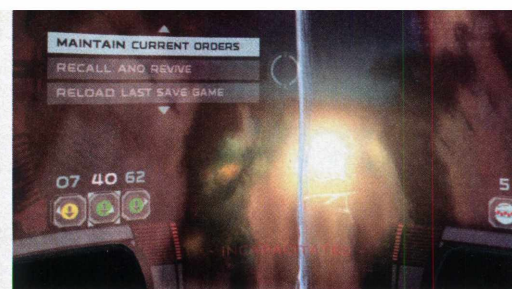
Então visite o site!

www.mekagames.com.br



SLICE GENERATOR
CONSOLE BETA

■ Enquanto seus parceiros fazem o trabalho sujo, você fica com a fama. Isso que é vida!



■ PC/ Xbox

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO



Soldados brancos sabem atirar

THÉO: Os primeiros instantes da campanha Single Player de *Republic Commando* são uma seqüência de animações que, para quem está ansioso pelo game, parece não ter fim. Em compensação, depois que o jogo começa, são poucos os momentos de descanso. Acompanhado de três soldados – cada um com uma especialidade única –, você precisa comandar o esquadrão Delta em uma série de missões envolvendo infiltrações, resgates e sabotagens. Para tanto, o game possui um eficiente mecanismo para que você dê ordens aos seus aliados: basta pressionar uma tecla e lá vão eles atacar o alvo designado, dar cobertura, “plantar” um explosivo etc. Em compensação, o que de fácil também tem de limitado. Os membros

do esquadrão nunca estão totalmente sob o seu comando e, já que as fases são muito lineares, tudo parece se desenrolar dentro de um “script” amarrado demais. Em outras palavras, não há muito espaço para “ousar”. Conseqüentemente, o multiplayer pouco empolga. Mesmo tão limitado, *Republic Commando* compensa pelo visual soberbo, a ação “non-stop” e, obviamente, pela mística que apenas *Star Wars* pode proporcionar. Aos que buscam um shooter com ação do início ao fim, este vale a pena.

RENATO: Com uma jogabilidade bem simples e comandos que respondem rápido, *Republic Commando* me lembrou uma versão anabolizada de *Freedom Fighters*. A visão em primeira pessoa também é interessante, pois ajuda na imersão da aventura. Cada membro de seu esquadrão tem uma personalidade diferente, o que proporciona diálogos interessantes em meio ao tiroteio, pois a dublagem de voz está bem caprichada. O visual segue o padrão de games *Star Wars*, com alguns pequenos detalhes interessantes, como a limpeza automática de seu visor, que pode ficar sujo com manchas de sangue alienígena gosmento. *Republic Commando* é um pouco curto e poderia ser mais aberto – o game espera que você coman-

de sua tropa de uma forma pré-determinada, e em alguns momentos ela é a única maneira possível de se agir. Às vezes, fica mais parecendo um puzzle do que uma situação de batalha. Ainda assim, *RC* é um jogo mais do que obrigatório para os fãs de *Star Wars*.

WANDERLEY: Ano de *Star Wars* é assim: uma avalanche de games baseados na saga de George Lucas. Tivemos o RPG *KOTOR 2*, o anúncio do RTS *Empire at War* e este *Republic Commando*, que coloca o jogador na pele de um soldado da tropa de elite dos Clone Troopers. Você é o respeitado líder do time e todos confiam em você e em suas ordens. E é a isso que se resume o jogo: após receber o briefing da missão, parte para o tiroteio, manda um soldado se posicionar defensivamente, outro na lateral e um terceiro para implantar uma bomba, enquanto você vem logo atrás (lógico). Mas não se empolgue muito. Apesar de apresentar gráficos de muito boa qualidade, a trilha sonora caprichada, a utilização da engine de *Unreal* e uma história interessante que apresenta acontecimentos de *Episódio II* e *III*, *Republic Commando* é um jogo muito linear que lhe dá pouca opção de ação. Quando o assunto é shooter baseado em *Star Wars*, prefira *Battlefront*.



Faça Força

Prepare-se para uma overdose de *Star Wars* nos próximos meses. Além dos diversos games previstos (veja matéria de capa desta edição), a saga de George Lucas prepara-se para se encerrar em grande estilo nos cinemas de todo mundo. *Episódio III: A Vingança dos Sith* chega quase que simultaneamente às telonas dos EUA e Brasil. Os americanos conferem o filme já no dia 19 de maio, enquanto aqui a estréia rola no dia seguinte. Reserve já o seu lugar na fila.



O MELHOR: ação ininterrupta, boa relação com os filmes

O PIOR: as missões são limitadas e repetitivas

PARTICIPAÇÃO ESPECIAL: a voz de Temuera Morrison, o Jango Fett de *Episódio II*

THÉO	RENATO	WANDERLEY
8.0	8.5	6.0

PRODUTORA: Electronic Arts
DESENVOLVIMENTO: LucasArts
JOGADORES: 1-4 (2-16 online)

www.lucasarts.com/games/
swrepubliccommando



■ Conforme viaja pelo tempo, o arsenal disponível regride e evolui



■ PS2/Xbox/GC

TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT



E o tempo passa

O MELHOR: bela variedade de armas malucas, enredo divertido
O PIOR: estágios muito lineares, inteligência artificial fraca
SÓ NO PS2 E NO XBOX: disponibilize online os mapas que você criar

PABLO: O modo single player de *TimeSplitters: Future Perfect* começa enfadonho e casca-dura, mas revela-se promissor a cada nova fase. O enredo interessante (quem não curte viagens no tempo?) compactua bem com a jogabilidade extremamente precisa, a excelente dublagem e o visual acima da média. Para diferenciar-se mais de outros games semelhantes, a Free Radical caprichou nas opções extras (destaque para o modo de construção de mapas e o multiplayer sempre interessante), no bom humor dos diálogos e no carisma do herói Cortez (uma cópia xerox do Riddick de Vin Diesel). Em meio à massa disforme de jogos de tiro descartáveis no mercado, *Future Perfect* garante fácil seu lugar como um dos grandes nomes de 2005.

RODRIGO: Antes de *TimeSplitters*, eu pensava que consoles não eram feitos para jogos de tiro em primeira pessoa. Mas bastaram algumas partidas em rede com o pessoal da redação para mudar minha opinião. A Free Radical conseguiu criar modos multiplayer divertidos e empolgantes, como o

Shrink, no qual o jogador que possui menos pontos fica menor e mais difícil de matar. Isso equilibra as partidas e favorece uma disputa amigável. Os números mostram que jogar em grupo foi um dos focos principais durante a produção do game: são mais de 200 personagens que podem ser selecionados, dezenas de cenários de várias épocas, como uma discoteca dos anos 60 e uma prisão em Marte. Vale a pena juntar a galera numa LAN party.

TRIVELLA: Não é só o futuro que é perfeito no novo *TimeSplitters*: o próprio jogo o é. Ou quase isso. Já sou fã da série desde os games anteriores e esse agora elevou ainda mais minha admiração pela Free Radical. O game é absurdo em termos de ritmo e velocidade, chegando quase ao nível dos melhores FPSs de computador. Pena que não dá pra usar um mouse e aproveitar ainda mais toda essa velocidade em 60 quadros por segundo... Apesar de todos os clichês que o jogo apresenta (mais uma viagem pelo tempo?), a diversão é tanta que ninguém vai ter tempo de notar.



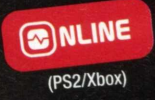
■ A violência com que detona os inimigos mostra que Cortez, de cortês, não tem nada

PABLO	RODRIGO	TRIVELLA
8.0	9.0	9.0

PRODUTORA: EA Games
 DESENVOLVIMENTO: Free Radical
 JOGADORES: 1-4 (PS2 3-4 com multi-tap) PS2/Xbox 2-16 online e system link
www.eagames.com

■ PS2/Xbox/GC

EA SPORTS FIGHT NIGHT ROUND 2



Meninos de ouro



O MELHOR: controles e gráficos melhorados em relação ao anterior
O PIOR: faltou mais boxeadores recentes
NAO-PARTICIPAÇÃO ESPECIAL: o juiz

THEO: Não sou um dos maiores fãs de boxe, mas os jogos sempre me atraíram. Por isso, me empolguei com a tarefa de fazer um review de *Fight Night Round 2*. A jogabilidade, que faz uso das alavancas (e não só dos botões), coloca o boxeador sob total controle do jogador, com uma boa variedade de golpes, esquivas e provocações à disposição. Tantos movimentos deixam as lutas mais interessantes. O sistema de replay e o minigame que permite curar os ferimentos deixam as lutas ainda mais emocionantes. Some um visual de primeira, animações faciais realistas, um modo carreira vasto, a presença de boxeadores reais e a diversão ao nocautear os amigos (no jogo, claro). O resultado é *Round 2*, um simulador de boxe dos melhores.

RONNY: Em *Fight Night Round 2*, o nível de detalhes é altíssimo: é um festival de olhos inchados, sangue e suor vazando e expressões faciais formadas por muitos polígonos. Nada de supersocos ou exageros: a ideia aqui é ser um simulador perfeito. A jogabilidade não torna as coisas fáceis, já que os golpes são desferidos com movimentos ritmados da alavanca da direita. No intervalo de cada assalto, é preciso fazer o trabalho médico para amenizar os ferimentos do rosto castigado do pugilista – se ficar com nojo ou se sentir mal, dá pra usar o modo automático, mas ele não é tão eficiente e nem tão legal quanto se você mesmo tentar. A luta ganha dramati-

dade quando um dos lutadores tem sua energia esgotada. A cena entra em câmera lenta e dá até para sentir o coração do cara pulsando, a visão ficando turva e a perda do controle das ações. Não é meu esporte preferido, mas ficou bem legal.

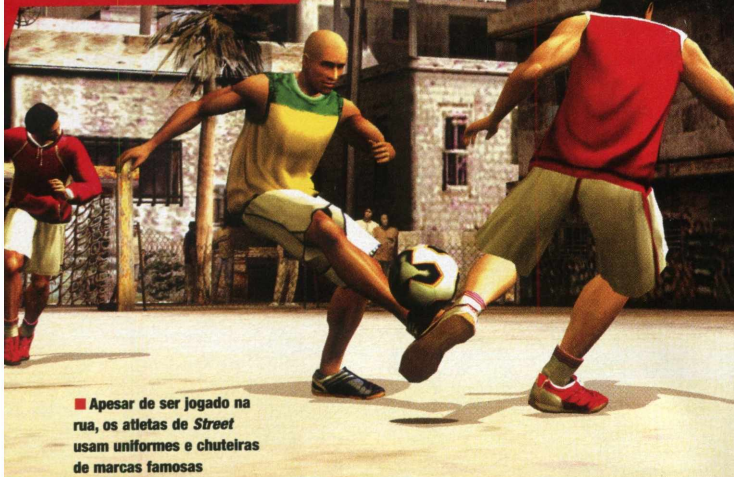
HENRIQUE: Em time que está ganhando não se mexe: é assim que a EA pensa de suas franquias. A nova taca-da é a sequência de *Fight Night*, jogo de sucesso lançado em 2004. Em *Round 2*, você terá dezenas de lutadores históricos à disposição, cada um com diferentes atributos como força, velocidade e stamina. À medida que progride na carreira, centenas de itens que melhoram a performance são destravados. Vale prestar atenção ao visual, tão realista e detalhado que torna possível perceber as gotas de suor escorrendo pelo corpo ou o inchaço do rosto, que cresce de acordo com o dano causado. A jogabilidade inova com um controle preciso no qual o jogador utiliza a alavanca direcional para aplicar os golpes e determinar sua força.



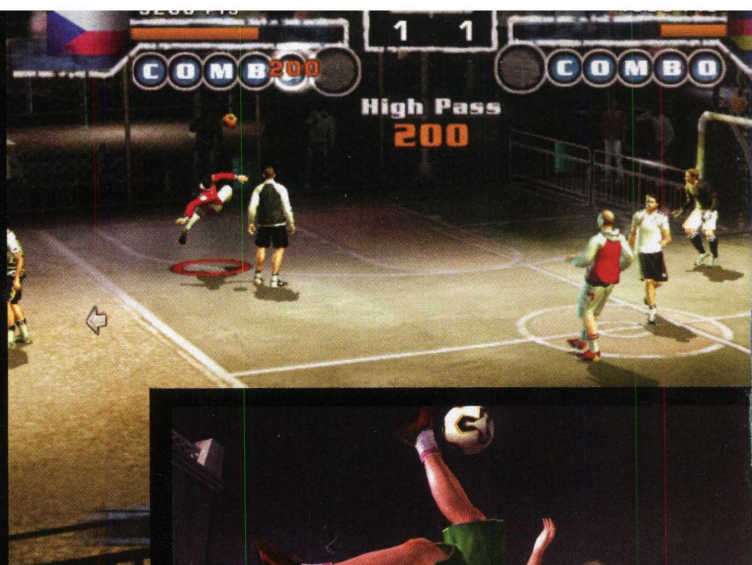
■ Super Punch-Out bônus para o GameCube

THÉO	RONNY	HENRIQUE
9.0	8.0	8.0

PRODUTORA: EA Sports
 DESENVOLVIMENTO: EA Chicago
 JOGADORES: 1-2 (2 online), GC 1-2
www.easports.com



■ Apesar de ser jogado na rua, os atletas de *Street* usam uniformes e chuteiras de marcas famosas



■ PS2/Xbox/GC

FIFA STREET

Parece comercial de TV



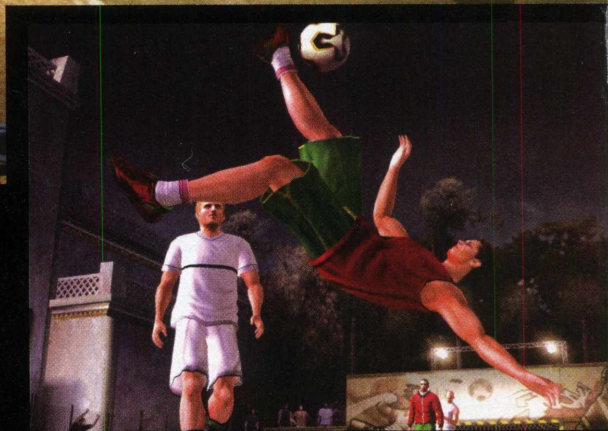
A gente adora ver pelada

Cansou de ver estereótipos negativos sobre o Brasil em filmes? Ao que parece, a mania chegou aos games. O cenário brasileiro em *FIFA Street* é ambientado em uma favela carioca. Antes de reclamar, confira a explicação do produtor James McDermott: "as locações de *FIFA Street* captam a paixão de jogar futebol nas ruas ao redor do globo. São lugares onde as lendas teriam aprendido seu estilo próprio".

GABRIEL: A paixão nacional ganhou uma nova face na linha de esportes radicais da EA. E o que poderia ser melhor que uma legítima pelada nos pés dos maiores astros internacionais? Esse é o conceito explorado em *FIFA Street*. Já em sua primeira edição, o game mostra sinais de uma série em potencial. Mas, ao contrário dos craques, o jogo ainda não está pronto para os holofotes. O game copia a estrutura de *NBA Street*, oferecendo uma opção de carreira na qual você cria um atleta e deve gerenciar um time em sua escalada para a fama. E como no outro jogo da EA Big, mostrar domínio da bola com movimentos plásticos acaba sendo mais importante do que marcar gols. Enquanto isso funciona muito bem no mundo Globetrotter do basquete, isso é explorado excessivamente na forma de dribles e fintas em *FIFA Street*. Apesar de começar com o pé direito, a nova série ainda tem muito chão pela frente. Ainda fica faltando aquele incentivo extra para continuar jogando, que é muito mais atraente no título de basquete. O melhor jeito de desfrutar de *FIFA Street* é no multiplayer – e nisso ele oferece uma ótima alternativa para a série tradicional do esporte.

RONNY: *FIFA Street* reúne alguns dos melhores jogadores de futebol da atualidade em times de quatro e disputas para lá de emocionantes. Não há laterais, escanteios, faltas e nem substituições. Os jogos são realizados em lugares nada convencionais – tem até um campinho em uma favela do Rio de Janeiro – e todas as jogadas envolvem muita técnica e habilidade. O estilo dos game *Street* é marcado por lances belíssimos, e aqui eles estão ainda mais exagerados. São tabelas pelo ar, chapéus desconcertantes, voleios, bicicletas, toques de letra, rolinhos, matadas no peito e todo tipo de drible humilhante. Tem adversário que chega a cair no chão desorientado. Agora imagine combinar uma seqüência desses lances e terminar a jogada com um chute certo no gol? Em poucas palavras: é um concentrado do que há de melhor no esporte favorito do brasileiro. E esse é o grande problema de *FIFA*: você vai se cansar de fazer essas manobras o tempo todo. Dá para criar um jogador e encarar uma série de partidas em campos de todo o mundo, mas isso não é suficiente para prolongar a diversão.

PABLO: Se você adorou a malemolência divertida de *NFL Street*, tome cuidado com *FIFA Street*. Tá um bom exemplo de game que não faz justiça ao nome que carrega. A primeira impressão é bem ruim, principalmente se o compararmos a outros games de futebol como *Winning Eleven* e o próprio *FIFA*. A ausência de regras e limites físicos deveria tornar a partida interessante, mas o resultado é ineficiente. O estilo de jogo é desengaçado, os controles são "soltos" demais e a bola parece até grudada nos pés do jogador. A inteligência artificial também fica devendo. É normal a redonda sobrar livre no meio da quadra e os jogadores nem irem atrás. Se a parte futebolística é decepcionante, *Street* faz bonito nas firulas. As acrobacias e dribles exigem só um pouco de prática com as alavancas, e é justamente isso que torna o multiplayer divertido. Em partidas solitárias, a graça não dura muito tempo. Há potencial, sem dúvidas, mas faltou capricho nos pequenos detalhes. O que me consola é a certeza de que *FIFA Street 2* será bem melhor.



O MELHOR: o modo de criação de jogadores está cada vez melhor
O PIOR: a jogabilidade não chega aos pés dos outros games *Street*
ESTRELANDO: Ronaldinho, Ronaldo, Adriano e outros craques

GABRIEL	RONNY	PABLO
7.5	7.0	6.5

PRODUTORA: EA Sports Big
 DESENVOLVIMENTO: EA Canada
 JOGADORES: 1-2

www.easports.com



PS2/Xbox

MX VS. ATV UNLEASHED

ONLINE

Voando baixo



A câmera pode ficar em qualquer ângulo. Experimente jogar inclinado para mais emoção

O MELHOR: muitas pistas, saltos gigantescos
O PIOR: trilha sonora cheia de rock ruim (Papa Roach, por exemplo)
VEÍCULOS MAIS BIZARROS: carros de golfe, aviões, helicópteros

TRIVELLA: Este é um claro sinal de que estamos chegando a um ponto em que só a tecnologia não pode deixar um game melhor. Jogos de corrida off-road alcançaram o melhor que poderiam em ótimos títulos do passado recente, como, por exemplo, *MX Unleashed* e *ATV Off-Road Fury*.

Qual a solução, então? Juntar os dois tipos de montaria em um único game e ainda colocar mais um monte de veículos – como caminhonetes, helicópteros e aviões – de brinde no pacote. O controle dos veículos (especialmente os dois principais) é soberbo, com muita sensibilidade na suspensão e uma embreagem de fazer a alegria nas curvas. O multiplayer online é delicioso, mas perde muito em tela dividida, pois existem obstáculos muito difíceis de serem ultrapassados se não houver um campo de visão, no mínimo, apropriado.

RONNY: Confesso que não esperava por essa liberdade: ter em uma mesma prova uma moto, um quadriciclo, um carro de areia, uma caminhonete e ou-

tros veículos de tantas categorias diferentes. As motos e os ATVs são os mais fáceis de dirigir e melhores para manobrar, já os outros são ariscos na areia e fogem ao controle facilmente. O sistema que impede o piloto de cortar caminho ou correr fora da pista é um tanto estranho e você tem cinco segundos para voltar ao caminho correto. Se não fizer isso, recuará alguns metros automaticamente.

DANIEL: Não sabe se curte mais correr com carangas off-road ou de moto? Então esse é o jogo feito para você. O modo Career oferece muitos veículos e provas variadas, que evitam a repetição e a sensação de tédio – fatores que ainda são ajudados pela IA caprichada e pistas com traçado de dar inveja a muitos games. No multiplayer, a diversão também é incessante, principalmente no modo Online. E por mais suspeito que isso possa parecer, acredite: a disputa entre veículos de classes totalmente diferentes parece ser perfeita e encaixa direitinho com o clima do game.

TRIVELLA	RONNY	DANIEL
8.5	6.5	8.5

PRODUTORA: THQ
 DESENVOLVIMENTO: Rainbow Studios
 JOGADORES: 1-2 (2-6 online)

www.thq.com



Tilty's Games

10 anos de tradição em games

Assistência técnica especializada em games de todas as marcas

Destravamento PS-2 na hora (consulte)

Destravamento PS-2 Japonês e Europeu

Representante Thunder, MATRIX e DMS-3 em São Paulo. Serviços executados com garantia

Venda de Consoles de todas as marcas e modelos;

Acessórios em geral;

Facilitamos o pagamento;

Tudo com garantia e segurança;

Aceitamos cheques e cartões de crédito;

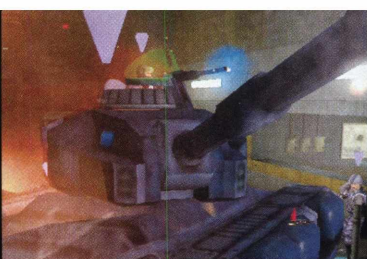
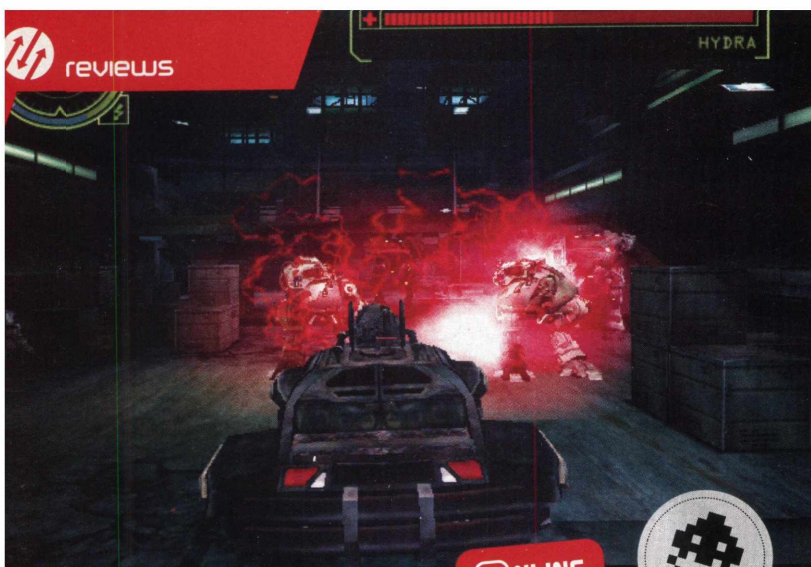
SEDEX para todo o Brasil;

Não temos filiais.



WWW.TILTYSGAMES.COM.BR

Rua Serra de Bragança, 476 - Tatuapé - São Paulo
 Tel: 6191-3000 / 6193-7163 - Fax: 294-9611



■ Além de um visual chocante, *Snowblind* apresenta diversas alternativas de estratégia ao jogador

ONLINE



■ PS2/Xbox

PROJECT: SNOWBLIND

Conheça o ex-Deus Ex

TRIVELLA: Você ainda não se cansou de jogar games de tiro em primeira pessoa? É bom que não, pois a Eidos acaba de lançar um ótimo título nesse tão surrado gênero. *Snowblind* (Ozzy Osbourne e os outros integrantes do Black Sabbath agradecem a lembrança) traz um grupo de elementos já consagrado nesse tipo de jogo, como um vasto arsenal de armas com dupla função, vários poderes telecinéticos e inúmeras possibilidades de enfrentar os problemas propostos. Mas talvez o que mais chama a atenção é o caos que é arremessado na cara do jogador: poucas vezes se viu uma guerra virtual tão intensa como essa. Nos ambientes fechados, a treta é um pouco (bem pouco) mais branda, mas em cenários abertos o couro come a toda hora! É tanta coisa acontecendo ao mesmo tempo e tanto bandido pra encher de bala que você raramente terá tempo para descansar. O único problema é que, apesar das inúmeras opções para alcançar os objetivos, o jogo permite que o jogador ultrapasse tudo apenas na base do chumbo grosso. Seria mais legal se fosse exigido que você passasse tal situação apenas de uma certa forma, como, por exemplo, nas fases em que existem veículos disponíveis. Ainda bem que há um excelente modo multiplayer para colocar para fora toda essa criatividade destrutiva.

MARCEL: Fazia tempo que a Eidos não surpreendia com um jogo tão bem acabado, mesmo que neste caso ele

tenha sido produzido por outro estúdio, a Crystal Dynamics. O clima de *Snowblind* é diretamente derivado de animês cyberpunk como *Ghost in the Shell*, com um visual "oriental futurista" bem marcante. Tanto cenários internos quanto externos, na cidade de Hong Kong, têm personalidade própria, e a estética é um dos pontos altos da produção. Detalhes como filtros de imagem para suavizar as cores e a iluminação mostram um cuidado excepcional nesse departamento. O mesmo pode ser dito sobre as opções de jogo. As suas armas não são lá muito originais, mas os poderes do personagem e a opção de controlar outros robôs dão grande variedade à ação. Como tantos outros jogos no gênero, *Project: Snowblind* aprendeu várias lições com *Half-Life*, especialmente na parte dos scripts para os eventos. Em boa parte do jogo, você é obrigado a interagir com outros personagens, ao invés de simplesmente sair atirando nos inimigos como bem entender. Isso acrescenta um grande senso de realismo e imersão. A quantidade e a qualidade dos diálogos durante a ação também mostram que o jogo pretende ir além do paradigma ligeiramente acéfalo de *Doom* e *Quake*, investindo também na criação de uma trama interessante e um mundo bastante dinâmico. *Project Snowblind* não reinventa a roda no gênero dos FPS, mas faz ótimo uso de pequenos detalhes que, reunidos, criam um jogo memorável.

GILSOMAR: Num ambiente hostil em algum momento do futuro, você usará incríveis armamentos e irá usufruir da mais avançada tecnologia e de poderes telecinéticos para sobreviver a uma ameaça. Mas o diferencial de *Project: Snowblind* é que não se trata de mais um game onde tudo é básico e devagar. Aqui, o desafio e a diversão são intensos e ininterruptos. Além de oferecer um visual fantástico e interatividade com quase tudo nos ambientes (que variam bastante e agradam aos olhos), a jogabilidade de *Snowblind* é dinâmica e se torna bem agradável após um pouco de treino. Claro que todo shooter tem que ter um modo multiplayer divertido, e sem dúvida *P.S* oferece o mesmo ritmo intenso mesmo jogado com até outros 16 jogadores. Duro é provar que é possível sobreviver em meio ao intenso fogo cruzado.



Irmãos siameses

Jogadores atentos irão perceber algumas vagas semelhanças de *Project: Snowblind* com os títulos da série *Deus Ex*, também da Eidos. Bem, não é coincidência. Inicialmente, *Snowblind* havia sido projetado como um projeto paralelo ao enredo de *Deus Ex* (inclusive carregava o nome provisório *Deus Ex: Clan Wars*), mas acabou ganhando status de independente durante a produção.



O MELHOR: arsenal caprichado, multiplayer bacana
O PIOR: fases cansativas, personagens feiosos
EXCLUSIVO PARA XBOX: um modo extra de multiplayer e conteúdo para download

TRIVELLA	MARCEL	GILSOMAR
8.5	8.5	8.0

PRODUTORA: Eidos
 DESENVOLVIMENTO: Crystal Dynamics
 JOGADORES: 1 (2-16 online e system link)

www.eidos.com



O MELHOR: enredo interessante, belo visual
O PIOR: o modo Single Player é monótono
QUASE IDÊNTICO A: Champions of Norrath (2004)

Já vimos essa menina-elfa em algum lugar... ah, sim: foi em *EverQuest* mesmo

PlayStation 2

ONLINE

CHAMPIONS: RETURN TO ARMS

Corte, pique, retalhe



RODRIGO: O gênero "hack-n-slash" voltou pra valer nos últimos dois anos, e *Return to Arms* faz parte dessa leva. Poucas mudanças foram feitas em relação a *Champions of Norrath*, lançado em 2004. O novo game apresenta mais duas raças, um mundo novo e a possibilidade de importar seu arquivo de Save de *Champions Of Norrath*. O jogo tem uma trilha sonora

empolgante, além de utilizar a mesma engine gráfica de antes, o que resulta em cenários e personagens bem bonitos. Porém, o ar de déjà vu toma conta. Se você jogou *Norrath* e quer que seu personagem continue a evoluir, *Arms* até pode ser uma boa saída, mas ele cansa com o passar do tempo. Confesso que fiquei um pouco decepcionado com esta continuação. Considere este jogo um mero caça-niqueis com o propósito de deixar a Sony um pouco mais rica.

DANIEL: Eu não sou muito fã de "hack-n-slash", mas até curti *Champions of Norrath*. Mas ao jogar a

continuação, *Return to Arms*, fiquei um pouco cabisbaixo. Esta é a prova de que uma fórmula nem sempre funciona pela segunda vez, ainda mais cara de expansão do que de jogo novo. Fora alguns detalhes e classes novas, tudo parece igual ao que joguei no ano passado. O quebra-pau ainda é rápido e cheio de adrenalina, apesar de repetitivo, complementa bem a trama (que ainda conta com as opções de seguir para o lado bom ou mau). Se estiver jogando sozinho, não vai demorar muito para se sentir entediado. Na internet, a aventura é mais dinâmica, principalmente, por causa dos companheiros controlados por outros humanos. Se não tiver como jogar online, é melhor jogar o *Champions* original.

GILSOMAR: Se você jogou *Champions of Norrath*, vai achar que *Return to Arms* é uma expansão, de tão parecidos que são. O visual é bacana, com

direito a três tipos de visão de jogo, além de trazer uma jogabilidade flexível que responde rapidamente aos comandos. O som não traz nada demais e serve apenas para manter o clima enquanto você extermina orcs e criaturas das trevas para ganhar dinheiro, equipamentos e itens. Apesar dos aspectos positivos, *Return to Arms* exige paciência de quem se arrisca a jogar sozinho. Quem tiver a chance de jogar online vai se divertir mais.



Enfim encontramos aquele pé-grande fugitivo de *GTA: San Andreas*

RODRIGO	DANIEL	GILSOMAR
6.5	7.0	7.5

PRODUTORA: Sony Online
 DESENVOLVIMENTO: Snowblind
 JOGADORES: 1-2 (3-4 com multitaq, 2-4 online)
returntoarms.station.sony.com

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

XBOX

NINTENDO DS™

PS2

GAME BOY ADVANCE

PSone™

NINTENDO GAMECUBE™

Disk Games

Desde 1992

É Pura Diversão !

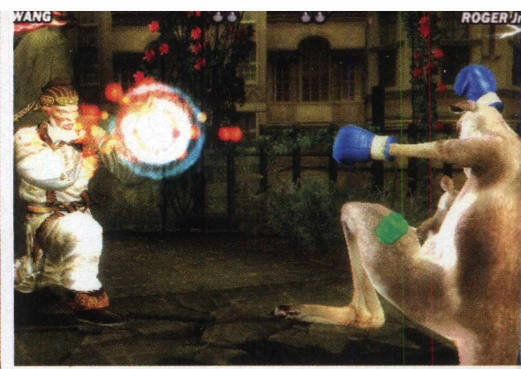
(19) 3242-0541

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

Visite Nosso Site: www.diskgames.com.br



■ O homem de lata Yoshimitsu é encurralado pela ágil e esbelta Ling Xiaoyu



■ PlayStation 2

TEKKEN 5

Parece... Tekken



FABIO: A mais importante novidade e, paradoxalmente, um dos pontos fracos de *Tekken 5* é o modo de personalização de lutadores. Pela primeira vez é possível comprar e equipar acessórios (sem efeitos na jogabilidade), mas esse bem-vindo recurso parece limitado em comparação ao concorrente *Virtua Fighter 4: Evolution*, já lançado no sistema há um ano e meio. No jogo da Sega, o sistema similar é muito mais completo e gratificante, mais ainda por manter um perfil com seu histórico de lutas. O *Customize* de *T5* parece uma sobremesa deliciosa distribuída em potinhos minúsculos. A lista de lutadores foi bem ampliada, com notável destaque para os três novatos. O sistema de jogo praticamente não mudou: apenas alguns ajustes e golpes novos, abolição dos cenários com relevo e permanência de algumas arenas fechadas. Em compensação, a parte gráfica extrapola os limites do PS2 e a trilha sonora é sensacional. O modo *Devil Within*, apesar de explorar os mistérios da genealogia Mishima e do gene demoníaco, decepciona com seu pobre trabalho de câmera e a pouca variedade.

RODRIGO: *Tekken 5* é um game que teve que regredir para evoluir. Parece um tanto quanto ilógico, mas é a mais pura verdade. As revoluções de *Tekken 4* não foram bem recebidas pelo público e algumas foram descartadas. *Tekken 5* parece ser uma continuação de *Tekken 3*, pois os cenários não possuem desníveis e estão mais espaçosos. Isso permitiu que as lutas ficassem ainda mais dinâmicas e rápidas, já que não existem empecilhos espalhados pelos cenários. O único elemento que permaneceu de *T4* foram as paredes. O foco principal do game são os personagens. Agora são 33, sendo que os novatos são estilosos e mantêm o equilíbrio entre os mais antigos. Os saudosistas poderão relembrar dos três primeiros jogos que foram incluídos como "brinde". Você compra um jogo e leva quatro, o que é motivo mais do que suficiente para colocá-lo na sua coleção.

ERIC: Não entendo porque dizem que *Tekken 4* é um jogo ruim. Ele apenas não trazia uma grande quantidade de personagens – uma das tradições da série.

Seja como for, *Tekken 5* não deixa margem para reclamações do tipo. Além de ser um jogo de luta bastante técnico e repleto de estilos diferentes, agora você tem à sua disposição quase todos os personagens da história de *Tekken* – alguns habilitados à medida que você avança no jogo, outros conseguidos como roupas especiais de certos personagens. Eddy Gordo está de volta como roupa especial de Christie, para a alegria dos "button smashers". Há até mesmo alguns personagens que retornam indiretamente, como é o caso de Asuka Kazama, uma versão da Jun de *Tekken 2* e *Tekken Tag Tournament*, mas com mais golpes. Os gráficos e sistema de jogo lembram o estilo de *T4*, mas, seguindo o exemplo de *Virtua Fighter 4*, é possível personalizar seu personagem com acessórios, roupas e outras coisas. É forte concorrente ao título de melhor jogo de luta de 2005.



Bônus secretos: o que rola de extra em Tekken 5



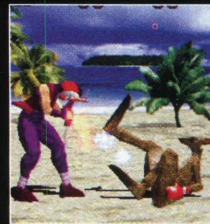
Customização de personagens

Bonés, bandanas, óculos e outras tralhas inúteis. Pena que a maioria desses itens custa muito.



Devil Within

O modo de aventura perde pontos por causa da câmera mal posicionada e da esquisitice. Dispensável.



Tekken History

Para os mais nostálgicos, nada melhor que jogar as versões Arcade de *Tekken 1, 2 e 3*.



O MELHOR: novos personagens, muitos bônus destraváveis
O PIOR: falta de um modo online, pouca mudança em relação aos anteriores
BIZARRO: a luta entre um urso peludo e um canguru boxeador

FABIO

9.0

RODRIGO

9.0

ERIC

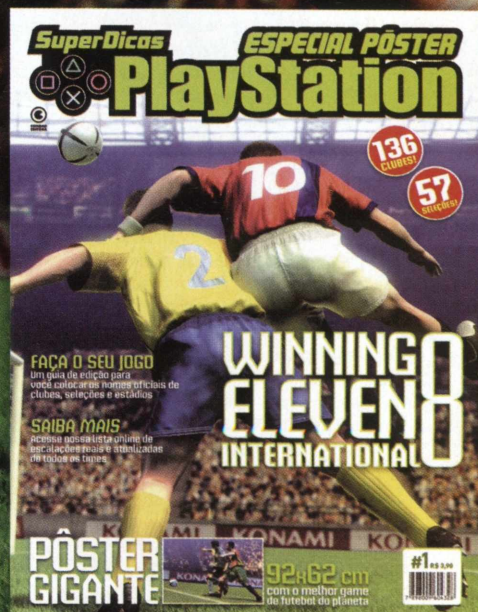
8.0

PRODUTORA: Namco
 DESENVOLVIMENTO: Namco
 JOGADORES: 1-2

tekken5.namco.com

SUPERDICAS PLAYSTATION PÔSTER WINNING ELEVEN 8

TIRE DE LETRA TODOS
OS TIMES, SELEÇÕES E
ESCALAÇÕES NESTE
GUIA IMPERDÍVEL!



JÁ NAS BANCAS

www.conradeditora.com.br



■ E a partir deste momento – a segunda fase – que você percebe que terá enormes dificuldades no game



■ PlayStation 2

DEVIL MAY CRY 3: DANTE'S AWAKENING



É mesmo o inferno de Dante

FABIO: O espírito de *DMC* é a ação frenética e a dificuldade exorbitante, características que consagraram o original e cuja falta condenou a seqüência. Mesmo devendo qualidade, *DMC2* vendeu horrores, provando a importância da franquia. Com isso em mente, a Capcom assumiu uma importante empreitada: devolver o brilho no terceiro game – tarefa cumprida com mérito! Curiosamente, *Dante's Awakening* foi uma incumbência do mesmo estúdio (Capcom Production Studio 1) e da mesma equipe (com Tsuyoshi Tanaka como produtor e Hideaki Itsuno como diretor) de *DMC2*, o que me leva a crer que a falha do segundo game foi culpa da estratégia corporativa, e não carência de talento. A qualidade de *DMC3* já se revela na abertura e na primeira cena de animação, ambas em Dolby Digital 5.1 (daí pra frente, é tudo em Dolby Pro Logic II mesmo) – aliás, essa é uma das melhores cenas de ação que já assisti na vida. Mas o mais impressiona é que o frenesi das animações se traduz fielmente para o jogo: você pode surfar sobre os inimigos, rodopiar em pilstras, atirar em dois ou mais inimigos ao mesmo tempo e realizar mais uma infinidade de estripulias graças ao viciante sistema de estilos e combos, que não apenas servem aos mais variados tipos de jogadores como também incentivam a variedade para evoluir a gama de movimentos de Dante. Some aí a dificuldade extrema, a duração decente, os extras recompensantes, a trilha sonora empolgante e, finalmente, uma história convincente e você terá um jogo à altura do título inaugural.

MARCEL: *Devil May Cry 3* é uma espécie de “jogo de sessão da tarde”, o equivalente àqueles filmes dos anos 80 como *Aventureiros do Bairro Proibido*. Divertido e empolgante enquanto dura, mas dificilmente uma obra de arte. A trama explica os personagens da série e suas origens, mas é praticamente uma desculpa para uma série de seqüências (ótimas) de pancadaria, e para Dante mostrar que ainda consegue ser cool depois da tragédia que foi *DMC2*. Aliás, talvez os criadores tenham se esforçado um pouco demais para nos fazer esquecer o inexpressivo jogo anterior. Em certas cenas, Dante mais parece um lunático hipercafeinado, montando em mísseis e dando gritinhos de surfista. Lembra o “humor nonsense de cara séria” em *Neo Contra*, e eu duvido que fosse essa a intenção. A mecânica do jogo deu um belo passo à frente, com o refinamento do medidor de combos, boa variedade de armas e novos estilos de luta. Vale a pena jogar diversas vezes pra testar as combinações possíveis, inclusive combos onde se troca de armas no meio dos golpes. A câmera também merece menção, funcionando tão bem que praticamente dispensa o controle do jogador. Aponto só um defeito: simplesmente não consigo justificar o menu para a compra de itens e de golpes, que quebra todo o ritmo e a lógica do jogo. Mesmo assim, é uma das melhores surpresas da Capcom neste ano.

ERIC: *Devil May Cry* era uma série que caminhava para o mesmo buraco que engoliu sagas famosas como *Mega Man*: o abismo dos jogos

com continuações mal aproveitadas. O jogo original fez uma fama monstruosa, revolucionando o universo de games de ação. Já *DMC2* foi a pior seqüência possível e por pouco não enterrou a série. Mas parece que a Capcom resolveu acordar e mostrar que ainda sabe fazer bons jogos. Foi nessa leva que surgiu *DMC3*, que consegue algo que poucos acreditavam ser possível: ser melhor que o primeiro. Basta começar a jogar para notar as mudanças. Dante está muito mais estiloso e bem humorado, e isso se reflete nos controles. É possível usar diversos truques acrobáticos, como disparar para vários lados ao mesmo tempo, usar as paredes para tomar impulso e dar mortais enquanto dispara contra os inimigos. À medida que esses estilos evoluem, você recebe novas habilidades. E por falar em evolução, agora há muito mais o que se aprimorar. Dá para melhorar suas armas, ao mesmo tempo em que compra novos golpes para elas. As armas estão mais estilosas – veja o novo Nunchaku! – e os cenários agora trazem perigos, como lanças saindo das paredes e do chão. O único (e bastante comprometedor) problema é o sistema de troca de mira, que nunca o ajudará quando você quiser mudar seu alvo para aquele monstro que está prestes a acertá-lo. Fora isso, é um ótimo jogo que vale a pena ser conferido mesmo que você não tenha jogado os anteriores.

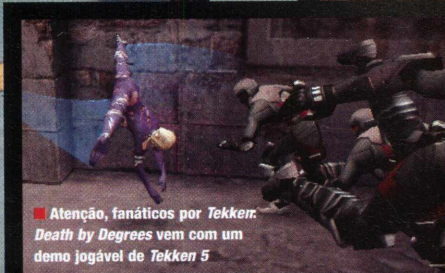


O MELHOR: visual impressionante, jogabilidade matadora
O PIOR: a dificuldade Normal é difícil demais
MELHOR CHEFE: a prostituta-vampira que se transforma em guitarra

FABIO	MARCEL	ERIC
9.0	9.0	7.5

PRODUTORA: Capcom
 DESENVOLVIMENTO: Capcom
 JOGADORES: 1

www.capcom.com



Atenção, fanáticos por Tekken: *Death by Degrees* vem com um demo jogável de *Tekken 5*

PlayStation 2

DEATH BY DEGREES

Vestida para (nos) matar

ERIC: Existem "jogos ruins" e "jogos ruins que pegam carona no sucesso de famosos". *Death by Degrees* é um desses. Para atacar, você pressiona a alavanca direita para o lado desejado. Continue a pressionar naquela direção para Nina executar chutes e combos automaticamente. Isso seria até divertido, não fossem vários pequenos problemas que tornam *DbD* um produto de terceira categoria. A câmera é ridícula. Algumas vezes, você precisa agarrar um inimigo pelas costas, mas ela sequer permitirá que você o veja direito. Se mudar para visão em terceira pessoa, você começará a correr automática-

mente e chamará a atenção de toda a sala para si. Há uma infinidade de pequenos load times durante o jogo, o que quebra toda a seqüência de ação que o game deveria proporcionar.

DANIEL: Este jogo, assim como insinua seu nome, é apresentado aos poucos e desce degrau por degrau até sua morte. Não entendeu? É simples: *Death by Degrees* começa muito legal, com uma cena em CG impressionante que lembra até *Splinter Cell*. Quando o jogo se inicia, outra apresentação mostra a conspiração que envolverá o enredo. Daí pra frente, só tende a piorar: logo no

tutorial já é possível notar como os movimentos de Nina são desengonçados. Em 15 minutos, você já estará irritado com a lentidão, com o péssimo trabalho de câmera e a fraquíssima ambientação. Se não bastasse, o jogador é obrigado a ler textos chatos para caramba e a suportar quebra-cabeças roubados descaradamente de *Resident Evil*. Quem sabe *Tekken 5* faça a gente esquecer dessa decepção.

HENRIQUE: Lançado simultaneamente com o aguardado *Tekken 5*, *DbD* é protagonizado por uma das belas fêmeas do famoso jogo de luta da Namco. Tendo

como pano de fundo uma organização secreta que usa um cruzeiro como base militar para o desenvolvimento de armas nucleares, Nina trabalha para impedir uma ameaça nuclear. Novidade? O jogo começa com algumas batalhas baseadas em um sistema de combate impreciso e enfadonho, e a jogabilidade se resume à movimentação desenfreada do direcional para a criação de combos nem um pouco variados. As batalhas com os chefes, além de serem confrontos diretos sem elementos estratégicos, são desequilibradas em relação à dificuldade. O ponto positivo fica por conta dos gráficos e animações, e pára por aí.

O MELHOR: os trajes de gala de Nina
O PIOR: só o corpo da heroína ganhou capricho
PARA MAIS NINA: confira *Tekken 5*

ERIC	DANIEL	HENRIQUE
2.0	4.0	6.0

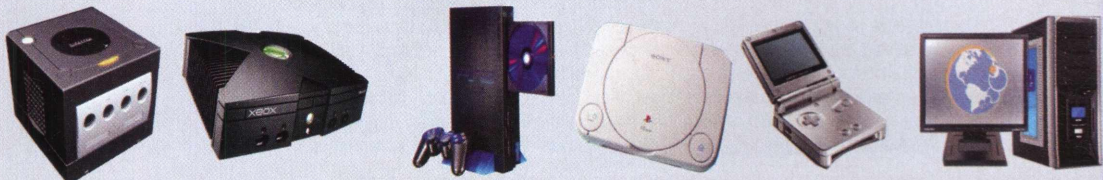
PRODUTORA: Namco
 DESENVOLVIDO POR: Namco
 JOGADORES: 1

www.namco.com



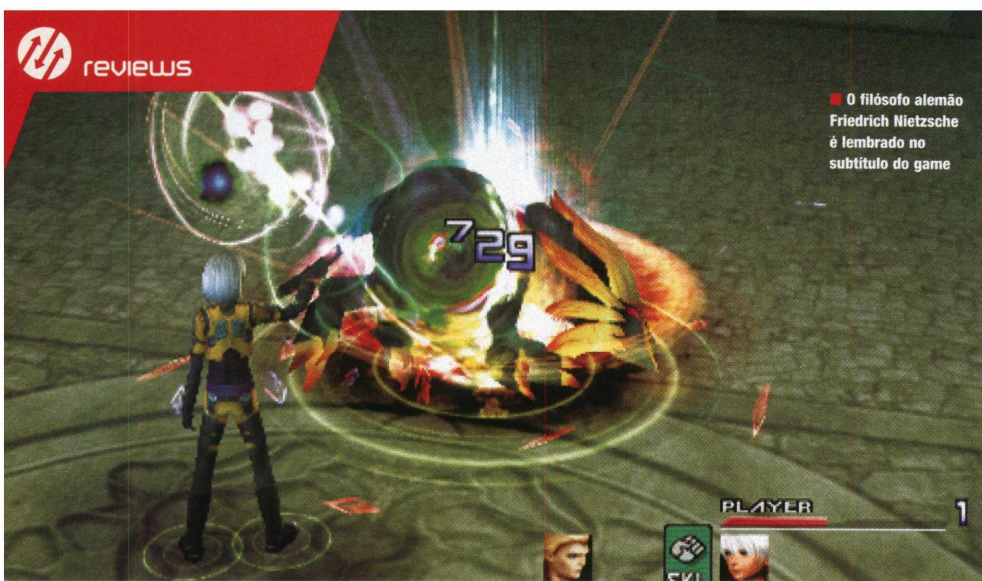
INICIAL GAMES

SUA DIVERSÃO COMEÇA AQUI!



www.inicialgames.com.br

SHOPPING SOLAR CENTER
 AV. CAMPOS SALES, 600 - LOJA - 22
 (19) 3236-0179/32345389



■ O filósofo alemão Friedrich Nietzsche é lembrado no subtítulo do game



■ PlayStation 2

XENOSAGA EPISODE II: JENSEITS VON GUT UND BÖSE

De derreter o cérebro

FABIO: O "xenoverso" deixou de ser simplesmente uma série de videogames para se transformar numa cultura e, portanto, necessita ser avaliado como tal. Enxergá-lo como um jogo seria fechar os olhos ao mais ambicioso enredo da história dos games. *Episode II* traz um estilo de jogo melhorado em relação ao game anterior (o sistema de Boost traz um nível de estratégia interessante), menos opções de personalização, gráficos mais "adultos", dublagem decente, músicas sem tanta inspiração e uma qualidade sonora respeitável, graças à generosa quantidade de cenas codificadas em Dolby Digital 5.1. No aspecto que mais importa, o enredo, *Xenosaga II* não se esforça para converter neófitos: cheio de retroreferências e vocabulário complicado, o jogo é francamente dedicado aos já adeptos. A trama religiosa/filosófica expande os acontecimentos anteriores de uma maneira inconsistente. O motivo disso foi o papel secundário que o casal Tetsuya Takahashi e Soraya Saga (creditada em *Xenogears* com seu nome real, Kaori Tanaka), os idealizadores de todo o xenoverso, teve no desenvolvimento da trama. Depois desse, temo pelo que possa ser o *Episode III: Also Sprach Zarathustra* (Assim Falou Zarathustra).

GABRIEL: Quantos jogos podem afirmar que misturam simbologia judaico-cristã, psicologia de Freud e Jung e o conceito do *Götterdämmerung*? A obra épica de Tetsuya Takahashi e Soraya Saga que começou com *Xenogears* é provavelmente a única que pode dizer "sim" a

todas essas perguntas. Mas na tentativa de consertar os defeitos apontados pelas críticas a *Xenosaga: Episode I*, a Monolith criou falhas ainda mais sérias. *Xenosaga II* é o segundo ato (de três) da primeira parte, e por isso mesmo o game sofre da mesma indefinição que os fãs de *Matrix* sentiram no episódio intermediário. O foco são os passados de Jr., MOMO e Ziggy, deixando muitos dos outros personagens de lado. Mas o verdadeiro problema do game é sua fórmula. O sistema de combate é falho em sua dependência em não atacar para poder dar mais dano, e a retirada de lojas e dinheiro também não ajuda. Quem reclamou das longas cenas não-interativas não vai achar a situação melhor aqui. E enquanto a saída da trilha sonora de Mitsuda é triste, as músicas de Yuki Kajiuira são uma excelente reposição — infelizmente, a trilha das partes interativas são de Shinji Hosen e são horríveis. *Xenosaga II*, como jogo, é um RPG nos limites da mediocridade. Mas sua importância dentro de uma fantástica trama épica é razão suficiente para os fãs enfrentarem esses defeitos.

ERIC: *Xenogears* foi um dos melhores RPGs para PSOne. Por isso mesmo, o primeiro capítulo de *Xenosaga* gerou tanta expectativa quando lançado. É por esse motivo que tanta gente ficou desapontada. Os sistemas de combate eram limitados, a história exigia que você lesse todos os tutoriais e os combates com robôs eram praticamente inexistentes. Claro que a Monolith soube do descontentamento, tanto que

XE2 corrige a grande maioria desses problemas. O jogo começa exatamente do ponto em que o primeiro terminou. Você controla Shion e logo perceberá que todos os personagens chave do primeiro episódio retornaram. Por outro lado, agora a história gira em torno de Shion e de Jr, tornando tudo bem mais simples de se acompanhar. Os combates estão mais dinâmicos e vários elementos do *Xenogears* original foram adicionados. Por exemplo, agora você pode acumular pontos de ação para queimar com habilidades mais poderosas. A parte sonora é a única que compromete. Com a saída do compositor Yasunori Mutsuda (de *Xenosaga 1* e *Xenogears*), as músicas perderam em qualidade, ficando apenas na média de outros RPGs. Além disso, todos os dubladores de *XE1* foram substituídos, o que causa um certo incômodo a quem jogou o primeiro.



O MELHOR: uma história riquíssima pontuada por batalhas sólidas
O PIOR: o ritmo é irregular e a duração é curta demais
O TÍTULO EM ALEMAO SIGNIFICA: "além do bem e do mal"

FABIO

7.5

GABRIEL

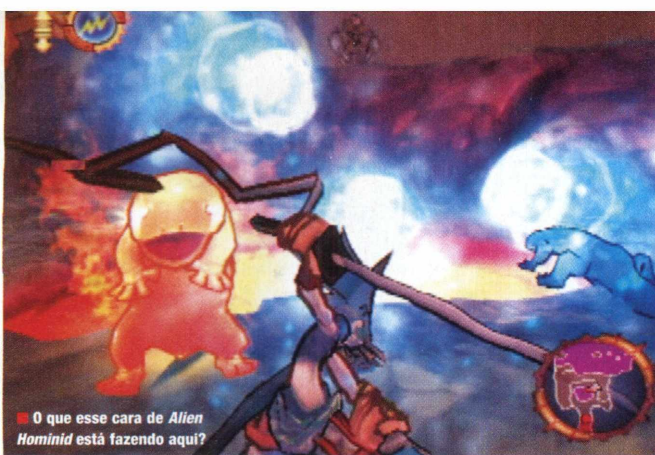
6.0

ERIC

7.0

PRODUTORA: Namco
 DESENVOLVIMENTO: Monolith Soft
 JOGADORES: 1

www.xenosaga.com



■ O que esse cara de Alien Hominid está fazendo aqui?

■ PlayStation 2

MUSASHI: SAMURAI LEGEND

Bonitinho, mas ordinário



O MELHOR: controles precisos, grande variedade de movimentos
O PIOR: missões repetitivas, dublagem horrível
PARA MAIS MUSASHI, LEIA: *Vagabond*, mangá publicado pela Conrad Editora

DANIEL: A lei que rege boa parte das empresas de games é: "se você tem uma série com um pouco de sucesso, faça uma continuação que venda às custas de seu nome". Neste quadro encaixa *Samurai Legend*, a pseudo-continuação de *Brave Fencer Musashi* (PSone). O clima medieval com gráficos cartunizados continua o mesmo. Infelizmente, todo o resto que me parecia agradável se perdeu no novo game: o sistema de lutas está mais fraco e a câmera faz um trabalho sofrível durante boa parte da partida, atrapalhando até na visualização dos chefes, que são o ponto alto. Pô, Square, tá na hora de caprichar em algum jogo!

GILSOMAR: Se comparado ao primeiro game *Musashi*, lançado em 1998 para PSone, *Samurai Legend* não traz muitas mudanças. A nova aventura é mais uma vez estrelada pelo samurai Musashi e traz visual estilizado (a bola da vez é o "manga shading") e o mesmo estilo de jogo. Os combates são o ponto alto, apesar de repetitivos em alguns momentos. Roubar habilidades dos inimigos e usá-

las em algumas situações é bacana, mesmo quando isso não é necessário. O que incomoda um pouco são as falhas no ajuste de câmera que, vez ou outra, compromete os momentos em que é exigida mais precisão. Apesar do clima aventureiro de *Brave Fencer Musashi* não ter sido totalmente resgatado, *Samurai Legend* consegue oferecer um pouco de diversão.

PELIZZARI: *Musashi* não é totalmente ruim. O game é bonitinho e o sistema de batalhas até que é interessante (aperte o botão na hora em que o inimigo atacá-lo para roubar essa habilidade dele). Mas é impressionante como os pontos positivos conseguem ser enterrados por diversos problemas. Os cenários e inimigos são demasiadamente repetitivos. A câmera é desajeitada e se move de maneira irregular, dando pequenos soquinhos. Além de tudo isso, Musashi é o samurai mais lento que eu já vi, o que torna o jogo sonolento demais. Se você for fã de RPGs de ação, poderá aproveitar o que *Musashi* tem de bom.

DANIEL	GILSOMAR	PELIZZARI
6.5	7.0	6.0

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

www.square-enix.com

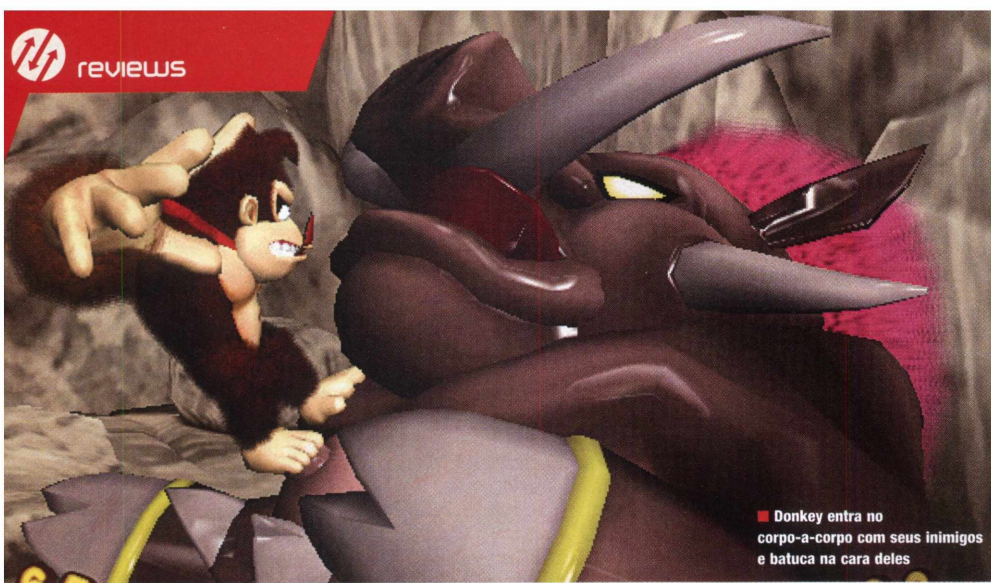
AS MELHORES REVISTAS DE GAMES VOCÊ ENCONTRA NA UZ GAMES



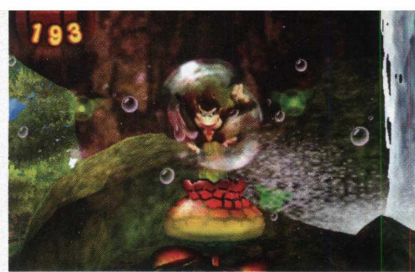
LIGUE PARA SABER QUAL É A UZ GAMES MAIS PRÓXIMA DE VOCÊ E VENHA CONFERIR NOSSAS PROMOÇÕES!

UZ Games

WWW.UZGAMES.COM.BR
TEL.: 11 6914-6640



■ Donkey entra no corpo-a-corpo com seus inimigos e batuca na cara deles



■ GameCube

DONKEY KONG JUNGLE BEAT

É o batuque que balança



ERIC: Não negue: você já pensou em jogar um RPG com aqueles tapetes de jogos de dança ou, ainda, imitar aquele japonês maluco que joga *Soul Calibur* com um joystick de vara de pescar, certo? Pois é, em *Jungle Beat*, é preciso usar os bongôs de *Donkey Konga* para controlar Kong em um jogo de ação! Mas é mais simples do que parece. Claro que no caminho você encontra vários inimigos, que exigem que você salte sobre eles e jogue cocos, abacaxis e outras coisas. As fases variam de tamanho e complexidade. Algumas são minúsculas e você passará por elas em instantes. Outras são imensas, repletas de passagens secretas – como nos bons tempos de *Donkey Kong Country*. Mas são as batalhas contra os chefes que mais chamam a atenção. No início elas são variadas, mas depois ficam repetitivas. Basicamente, você enfrentará três ou quatro versões fortalecidas do mesmo chefe. Com sua ação frenética e sem fim, *Jungle Beat* consegue ser diferente sem ser estranho.

RODRIGO: Será que as idéias da equipe de criação da Nintendo têm limites? Não é o que parece. *Jungle Beat* não é apenas inovador: ele recria de forma majestosa o gênero plataforma. Pensei que seria ruim “pagar o mico” na hora de bater palmas, mas meu receio passou logo nos primeiros dois minutos de jogo. O conceito é simples. Os bongôs movem Kong para os lados. Batendo nos dois ao mesmo tempo, ele pula; batendo palmas, ele pega bananas e derruba inimigos. Isso se torna um hábito após os estágios iniciais, e fica mais desafiador e empolgante conforme se avança. Alguns estágios exigem tanta agilidade que não é raro ficar pingando de suor depois de uma partida – e com um sorriso de lado a lado no rosto. Porém, o ditado que diz que “tudo o que é bom dura pouco” é verdadeiro. Basta um dia de jogatina para terminar *JB*. Mesmo assim, vale a pena voltar para o início e jogar tudo de novo, batucar de novo, bater palma de novo, pagar mico de novo...

PABLO: Sou um dos grandes entusiastas de *Donkey Konga* e suas batucadas ritmadas. E apesar da “semelhança física”, *JB* é bem diferente. Já que não possui o mesmo apelo musical de *Konga*, o game precisaria surpreender em outros aspectos. A jogabilidade inovadora se mostrou suficiente para isso, mas o resultado pode assustar os mais caretas. Quando você pensou em controlar um personagem batucando e batendo palmas? *JB* é o tipo de game que de cara espanta, mas que logo se torna um verdadeiro passeio no parque – literalmente. Poderia ser mais difícil, mas imagino que a intenção era torná-lo acessível a todos. Altamente recomendado a quem já enjoou de *Donkey Konga* e procura uma utilidade não apenas decorativa para seus bongôs.



Escolha seu batuque

Apesar de *Jungle Beat* ter sido projetado para o uso dos bongôs (que acompanham *Donkey Konga*, o próprio *Jungle Beat*, ou que podem ser comprados separadamente), também é possível jogá-lo com o joystick do GameCube. Mas não recomendamos – o layout dos botões complica o controle do personagem, além de tornar quase impossível a execução de combos caprichados.



ERIC	RODRIGO	PABLO
7.5	8.5	8.5

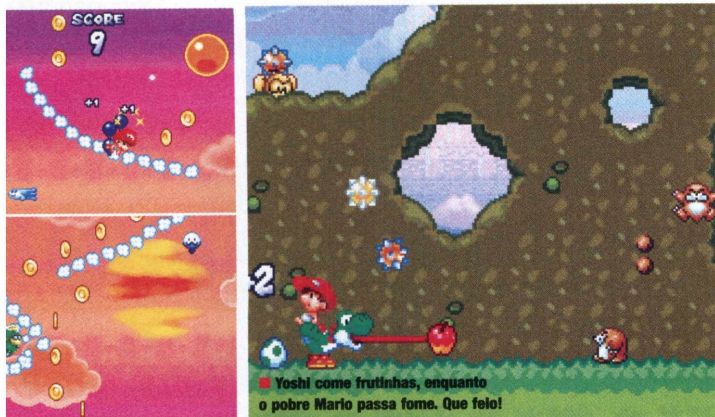
PRODUTORA: Nintendo
DESENVOLVIMENTO: Nintendo Tokyo
JOGADORES: 1

www.nintendo.com

DS

YOSHI TOUCH & GO

Não é joguinho de nenê



O MELHOR: é profundo e viciante
O PIOR: a falta de um modo Story mais complexo
YOSHI'S ISLAND: ainda não é a seqüência que o game merece

RONNY: Baby Mario caiu do bico da cegonha e precisa ser amparado. Para salvá-lo, rabisque nuvens com a caneta Stylus e desenhe um caminho seguro para a criança. No chão, Yoshi tomará conta da situação e se encarregará de levar o pequenino até um local livre de perigos. Em resumo, *Touch & Go* traz dois tipos de desafios: juntar moedas e percorrer a maior distância. O jogador pode lançar ovos nos inimigos, desenhando plataformas, criar rampas, fazer o Yoshi saltar e flutuar, tudo isso usando apenas a Stylus. Para apagar nuvens, basta soprar no microfone. As fases são estruturadas por blocos de cenários que aparecem em seqüências diferentes, mas isso impede que o jogo torne-se cansativo. O multiplayer rola com apenas um cartuchinho, é divertido, mas também sofre de repetição aguda.

PABLO: Um misto de decepção e indignação tomou conta de meu ser após minha primeira partida de *Touch & Go*. Ainda bem que a primeira impressão não é a que fica. *Yoshi* não é o jogo de plataforma que aparenta ser pelas telinhas, mas sim um puzzle inventivo e viciante, daqueles que só poderia existir no DS. O esquema é vencer seus limites e ganhar pontos (lembra disso?), fazendo e acontecendo com a caneta na tela sensível. A pouca variedade das fases cansa se você for impaciente, mas vale a pena se esforçar e dar uma chance ao pobre Yoshi. Este ainda não é o game que fará o DS deslanchar, mas está chegando perto disso.

PELIZZARI: Esqueça os jogos anteriores de *Yoshi: Touch & Go*, este é diferente. A idéia é desenhar nuvens com a Stylus para traçar um caminho para que o Baby Mario e o Yoshi andem em segurança. A maior diferença de *T&G* para os outros da série é exatamente o seu maior defeito: a carência de um modo Story com mundos variados e chefes. Aqui, tudo é baseado no conceito de desafiar seus próprios records em alguns modos de velocidade, pontos e distância percorrida. Aqueles que buscarem se autodesafiar estarão sempre instigados a continuar jogando, pois a dificuldade é crescente. Já os demais jogadores acabarão encostando o game em pouco tempo.



RONNY **7.0** PABLO **7.5** PELIZZARI **7.5**

PRODUTORA: Nintendo
 DESENVOLVIMENTO: Nintendo
 JOGADORES: 1-2
 (via LAN sem fio)

www.nintendo.com



Uma mistura de *Final Fantasy Tactics* e a ação stealth de *Metal Gear Solid*: isso é *AC!D*

PSP

METAL GEAR AC!D

Só não vale blefar

O MELHOR: as referências à série em diversas cartas
O PIOR: as animações dubladas se foram (pelo bem da bateria do PSP)
HISTÓRIA BIZARRA: um avião seqüestrado por marionetes?

MARCEL: Um dos títulos mais esperados do PSP, uma boa oportunidade para inovar e a grande chance para um outro diretor (que não Hideo Kojima) colocar sua marca na série — e Shinta Nojiri quase chegou lá. O problema é o “quase”. *AC!D* se passa numa linha do tempo paralela à de *Metal Gear Solid* e tem uma história quase tão intrigante (e mais bizarra) do que a série principal. O conceito de usar cartas para decidir suas ações é excelente, o design dos níveis é adequado e oferece diversas estratégias e soluções alternativas. Pena que a implementação do sistema seja falha, deixando muitas variáveis ao acaso e punindo o jogador por não ter as cartas necessárias, sendo que isso depende de sorte. A produção é luxuosa e detalhada, típica de *Metal Gear*, e o jogo consegue se manter interessante pela originalidade. Mas você vai passar o tempo todo rezando para lançarem uma versão “Kojima’s Cut” que revise as regras deste novo sistema.

FABIO: O novo subproduto de *Metal Gear* consegue, ao mesmo tempo, manter os elementos de furtividade da série principal, introduzir uma jogabilidade de estratégia por turnos e um sistema de jogo baseado em cartas. Uma combinação bizarra, mas muito bem-sucedida. Apenas não leve o enredo muito a sério, já que ele é um game não-canônico, ou seja, não participa da linha de tempo oficial. Na verdade, como ele é dirigido por Shinta Nojiri (que trabalhou em *Ghost Babel* do

GBC), a narrativa é tão extravagante quanto o outro sucesso portátil, mas ainda sem a inspiração de um capítulo assinado por Kojima. O destaque vai para as cartas episódicas que homenageiam outros games criados pelo gênio japonês, como *Boktai*, *ZOE* e até *Policenauts*.

RODRIGO: Como fã, posso dizer que *MGA* é o mais diferente de toda a série. Este é um jogo de estratégia em turnos, onde seu objetivo é passar pelos cenários sem ser percebido. Para isso, você conta com cartas que podem ser usadas para atacar, mover, se esconder e tudo mais que estamos acostumados a fazer nos videogames “grandinhos”. Alguns estágios necessitam de raciocínio rápido, enquanto outros requerem paciência e movimentos friamente calculados. Montar um deck e usar as cartas é a tarefa mais gratificante, já que a maioria das ilustrações é de Yoji Shinkawa, principal responsável pelo visual da série. Existem pequenos detalhes que atrapalham, como a falta de visão em primeira pessoa. Mas isso não chega a ser problema, já que estamos falando de um jogo para portátil.



Para que matar? Vamos jogar um truco para resolver essa parada!

MARCEL **6.5** FABIO **7.5** RODRIGO **8.5**

PRODUTORA: Konami
 DESENVOLVIMENTO: Konami Japan
 JOGADORES: 1 (2 via LAN sem fio)

www.konami.com



TEKKEN 5

E a porrada rola solta!

Por Daniel Nieuwenhuizen

Se *Tekken 4* não atingiu todas as suas expectativas, a quinta versão da cultuada série chegou para honrar seu passado de glórias. Para você não ficar cheio de hematomas no ringue de um dos melhores games de luta já lançados para o PS2, a EGM Brasil preparou um guia prático para conservar os seus ossos. Boa pancadaria!



MODOS DE JOGO

STORY

Neste modo você acompanha a história dos personagens, descobrindo o motivo que cada um deles tem para disputar o torneio *The King of Iron Fist*. Ao todo são nove lutas, algumas aleatórias e outras definidas de acordo com o lutador que você estiver usando. Vencendo os campeonatos com lutadores diferentes, diversos personagens secretos são disponibilizados (ver BOX), além de arrecadar uma boa grana para sua conta bancária.

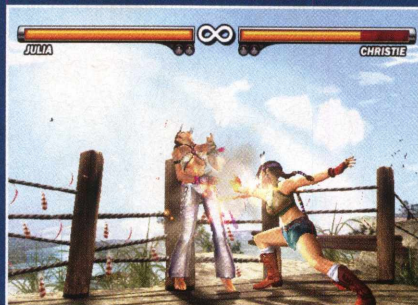
ARCADE

No modo Arcade, a intenção é disputar com vários lutadores para crescer no Ranking do torneio. No final de cada luta, você pode selecionar algum desafiante que esteja na mesma posição ou em níveis mais altos que o seu. Vencendo oponentes que estejam melhores posicionados, seu moral vai crescendo e logo você começa a superar classes, disputando várias posições até chegar à elite.

A classificação começa no Beginner e passa pelas seguintes nomeações: do 9th kyu ao 1st kyu, depois do 1st dan ao 5th dan, e por último ganham nomes – Shihan, Expert, Master, Virtuoso, Champion, Legend, Sage, Warlord, Conqueror, Deity, Tekken Lord. Mas não se empolgue muito: se perder diversas vezes consecutivas, sua classificação pode cair.

TIME ATTACK

Veja qual é a sua velocidade para vencer todas as lutas de seu personagem.



VS BATTLE

O típico jogador contra jogador.

TEAM BATTLE

Funciona como *King of Fighters*: você seleciona até 8 lutadores e joga contra outro time. Ao final de cada luta, o vencedor ganha um pouco de energia e o personagem derrotado é substituído pelo próximo da lista. Quando todos os lutadores de um lado perdem, a batalha é finalizada.

SURVIVAL

Você enfrenta inimigos sem parar, só para ver até onde vai. No final de cada luta vencida, um pouco da energia é recuperada.

PRACTICE

O treino que todos já conhecem. Dividido em Free Style (livre, com personagem fazendo o que você mandar), Vs. CPU (uma luta normal contra o computador, sem limite de dano para qualquer um dos lados) e Defensive Training (treino para aprender a desviar de golpes específicos).



DEVIL WITHIN

Parecido com o *Tekken Force* das versões anteriores, só que em uma versão melhorada e ampliada. Ao contrário de um jogo simples, agora existem checkpoints e save-points – ou seja, uma aventura ainda maior. Você controla Jin Kazama por diversos cenários e precisa quebrar tudo o que estiver pela frente para chegar ao fim. Nada muito complicado.

ARCADE HISTORY

Aqui você pode conferir as três primeiras versões de *Tekken* (e ainda *Starblade*, liberado depois), da maneira que elas rodavam nos Arcades. Excelente bônus!

THEATER

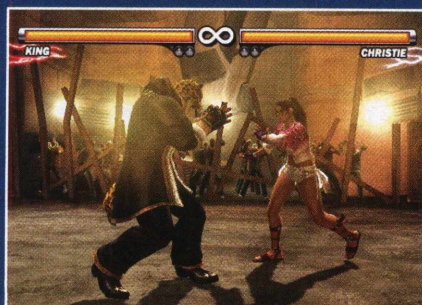
Reveja qualquer filme que já tenha sido liberado durante as partidas. Para completar este modo, é preciso terminar também com Eddy Gordo, Kuma e Panda e perder uma luta contra o Jinpach, para conseguir o Game Over “especial” dele.

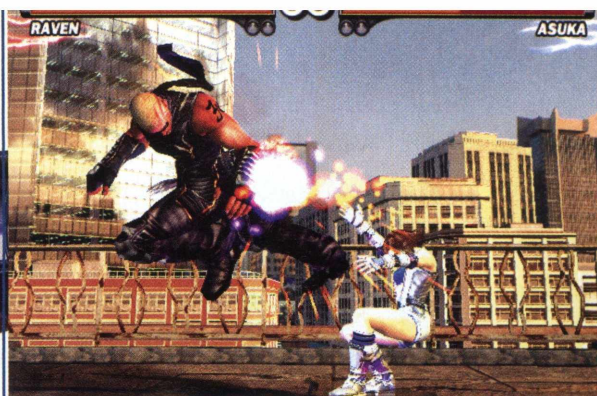
CUSTOMIZE

Sem dúvida, a parte mais divertida do game. Pegue a grana acumulada e gaste em um monte de besteiras para enfeitar seu lutador. Apesar de não alterar em nada a jogabilidade, ajuda bastante a quebrar a monotonia.

Legenda

- SE - Soco Esquerdo (Left Punch)
- SD - Soco Direito (Right Punch)
- CE - Chute Esquerdo (Left Kick)
- CD - Chute Direito (Right Kick)





O SISTEMA

STUNS

Quando um personagem é atingido, há grandes chances de ele abrir a guarda para mais ataques, portanto fique de olho nos principais movimentos causadores disso. Isso também pode acontecer quando seu personagem está bloqueando, levando à famosa "quebra de bloqueio", quando o inimigo abre sua guarda enquanto avança, o que costuma resultar em combos.

CRUSH

O Crush System adiciona muita estratégia aos combates. É necessário conhecer todos os golpes do seu personagem e do adversário, já que ele funciona através de uma hierarquia de golpes. Ou seja, alguns ataques perdem para outros, independente da velocidade da execução. Então, o lance é prever o ataque inimigo e saber o que usar para contra-atacar.

Geralmente, golpes baixos superam os altos e golpes de meia-altura tem preferência sobre os rasteiros. Enquanto isso, os altos vencem os médios. O truque é reparar na movimentação do adversário para tentar contra-atacar corretamente.

FUGIR DE AGARRÕES

Para tentar fugir destes golpes, basta pressionar alguns botões logo que estiver sendo atacado. Pratique bastante e planeje na hora de usar, para não acabar em uma armadilha. Geralmente, os altos podem ser evitados com SE, SD ou SE+SD. O objetivo é pressionar o botão correspondente ao lado do agarrão, ou os dois juntos, caso este não seja realizado com os braços. O mesmo esquema funciona para investidas laterais deste mesmo tipo.

NOVOS ARREMESSOS

Agora você pode agarrar enquanto avança para cima do adversário, evitando que ele use a estratégia de ficar recuando com dois toques para trás. Para executar, pressione para frente enquanto executa o comando do golpe.

REVERTENDO SITUAÇÕES

Em alguns momentos, é possível contra-atacar um golpe apertando Trás + SE + CE ou Trás + SD + CD. Se encaixar este movimento com um ataque alto ou à meia-altura, é possível causar um bom dano. Note que se seu adversário estiver ligado, ele ainda pode voltar com o contra-ataque. Neste caso, ele terá que usar Frente + o botão de ataque + o botão referente à perna do mesmo lado (se o botão de ataque for SE, então CE, se for SD, então CD).

PARRYS

Contra golpes rasteiros, é possível usar o Parry. Ele consiste em um movimento para aparar o golpe e deixar o adversário vulnerável por alguns instantes. Quando for receber um ataque por baixo, aperte Frente ou Diagonal Frente-Baixo rapidamente.

ESQUIVAS

Para pular e se abaixar, é só pressionar para cima ou para baixo. O legal é que com leves toques nessas direções você consegue andar para trás ou para frente no plano de ação. Se utilizar este movimento enquanto é atacado e conseguir escapar com sucesso, há uma chance de contra-atacar enquanto o adversário termina o movimento.

ESCAPANDO NO CHÃO

Enquanto estiver caído:

Rolar: aperte SE para cima ou para baixo, evitando ataques que venham por cima.

Sair com rasteira: aperte CE para se recuperar e golpear o inimigo.

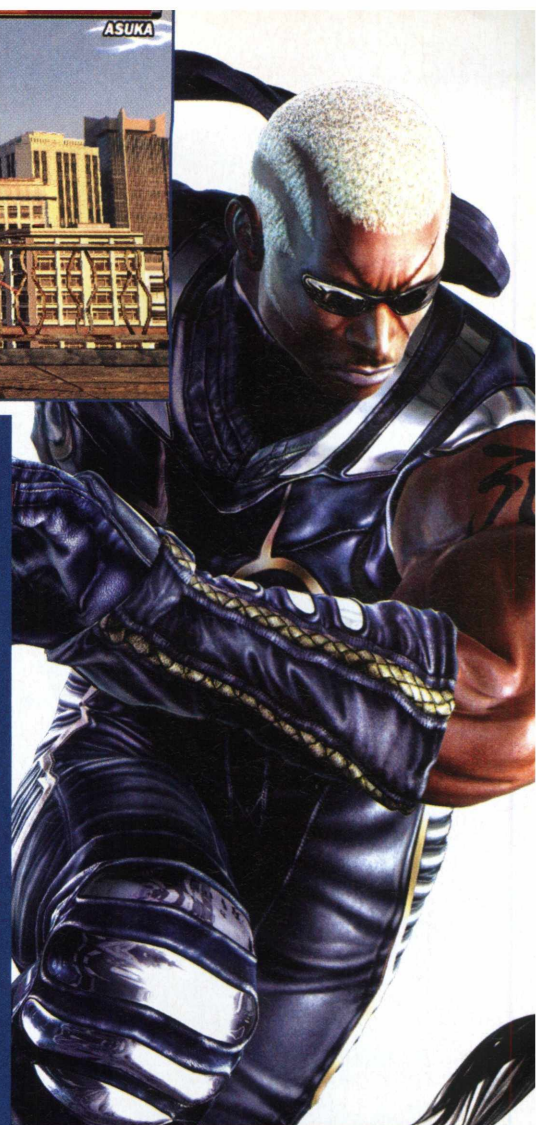
Sair com chute no alto: aperte CD

Desvirar e cortar: se o adversário estiver correndo para cima, role, aperte Frente + SE + SD e pegue ele desprevenido.

Pulo rápido: pressione Trás + CE + CD para sair rápido. Se acertar o inimigo, ainda causa um dano.

Recuperação rápida: aperte algum botão do direcional logo que cair para sair na direção desejada.

Recuperação rápida 2: quando for acertado por um golpe muito forte, dê um toque rápido para Frente. Este movimento ajuda a quebrar um combo pesado. ▶





SEGREDOS

Lutadores secretos

Todo mundo sabe que *Tekken* traz muitos lutadores para serem habilitados. Como não poderia deixar de ser, esta versão está cheia deles. Para habilitá-los, basta terminar o game no modo Story ou Time Attack usando personagens diferentes. Confira a lista:

Roger Jr.	Termine uma vez
Anna Williams	Termine duas vezes
Baek Doo San	Termine três vezes
Bruce Irvin	Termine quatro vezes
Wang Jinrei	Termine cinco vezes
Kuma / Panda	Termine seis vezes
Ganryu	Termine sete vezes
Mokujin	Termine oito vezes
Heihachi Mishima	Termine nove vezes

(este último também libera as intros versão Console e Arcade desse personagem)

Ainda existem outros dois, que são liberados de maneiras diferentes:

Eddy Gordo: compre a Extra Costume para Christie com 500.000 G.

Devil Jin : termine o modo Devil Within ou complete um total de 200 lutas.

Para usar o Eddy Gordo, coloque o cursor em cima da Christie e aperte o botão triângulo.

Destruindo Starblade

Terminando o Story Mode com todos os personagens selecionáveis, o game *Starblade* (aquele que você joga antes de *Tekken 5* começar) fica disponível na opção Arcade History.



MOVIMENTOS ÚTEIS

Brecando um Back Dash: durante um movimento de recuo (trás, trás) se abaixe segurando a diagonal inferior. Às vezes essa técnica é fundamental para evitar um ataque, já que durante o Back Dash seu personagem fica vulnerável.

Voltar rapidamente à instância neutra: pressione e solte rapidamente o direcional Baixo+Trás ou Baixo+Frente.

Ficar de pé rápido: quando estiver abaixado, pressione Frente, Frente e depois Cima. Este movimento rápido o coloca de pé, pronto para atacar.

Correr agachado: esta técnica pode não parecer útil à primeira vista, mas quando praticada se torna essencial para combos. Dê um toque para Frente, solte, Baixo, Baixo+Frente e Frente.

Variação: faça o mesmo movimento anterior, só que termine com um toque para Trás ao invés de para Frente.

Circular o inimigo: apesar de não ser uma boa idéia à curta distância, este movimento funciona muito bem quando você estiver cercando seu adversário. Comece com Baixo, Baixo+Frente e Frente, seguindo com um toque leve para Cima ou para Baixo.

DEVIL WITHIN

Além de liberar o Devil Jin, como vimos acima, o modo Devil Within ainda fornece 1.000.000 G e três cenários secretos. Se terminar uma segunda vez, alguns acessórios muito caros ficam disponíveis para a compra. ❄



Os melhores preços você **SÓ** encontra **AQUI!**

Fratello Games

Financiamos suas compras em até

ASSISTENCIA TECNICA

12x

ESPECIALIZADA

A MAIS DE 10 ANOS

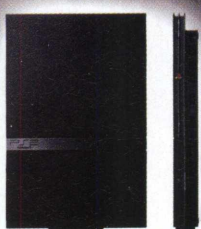
**KIT
PROMOCAO**
POR R\$ 139,00



Ps ONE



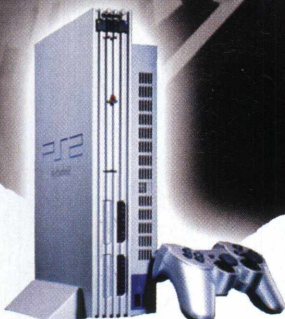
PS Two



GAME
CUBE



PS II



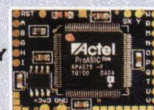
X-Box



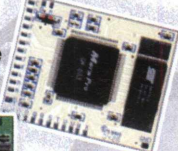
VENUS



MATRIX INFINITY

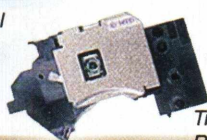


MARS - 805



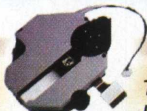
PROMOCAO

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



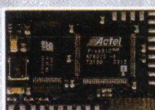
Troca do leitor original
PS Two R\$ 300,00 à vista!

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



LANCAMENTO
OS MELHORES MOD CHIPS DO MERCADO

DMS 3



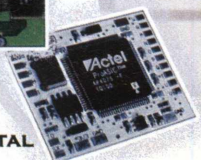
MURANO



THUNDER CHIP



CRYSTAL



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 1 - Rua Sta. Ifigênia, 304 - loja 01 -
Fone: (011) 3361-2782

**SOMOS DISTRIBUIDORES E INSTALADORES
DOS MOD CHIPS E PECAS NO BRASIL.
PREÇOS ESPECIAIS PARA OFICINAS.**

FIFA STREET

Joga bola, jogador!

Por Gilsomar do Livramento

Cansou de *Winning Eleven* e quer um game de futiba mais desencanado? *FIFA Street* é o jogo indicado para suas necessidades! E com nossas dicas, até o artista da bola, Ronaldinho Gaúcho, corre perigo de tomar uma caneta de você! Os comandos a seguir servem para as versões de PS2, GameCube e Xbox: à esquerda estão os nomes originais, do jeito que eles aparecem na tela de controles (Controls) dentro das opções (Options); e à direita você encontra a descrição daquilo que os comandos fazem. Como os nomes dos botões diferem nos três consoles, este método abrange todas as versões, e também vale lembrar que é possível reconfigurar os controles. Caso tenha dúvida qual botão é o certo no seu videogame, é só entrar na tela de controles e conferir com o nome original em inglês. **Simples!**

COMANDOS COM A BOLA

Move	Movimentar jogador
Trick Stick	Truques e dribles
Taunt	Provocar o adversário
Low Pass	Passe rasteiro
High Pass	Passe alto
Shoot	Chute para o gol
Random Trick	Drible aleatório
Trick Shift	Condução de bola / drible
Sprint	Pique
Trick Shift + Shoot	Super Chute*
Pause	Pausar jogo
Replay	Mostrar último lance

*Obs.: os Super Chutes são indefensáveis se você não chutar em algum jogador. Para encher a barra de Gamebreaker, é preciso "humilhar" o adversário com vários dribles, provocações ou colocá-lo na roda com passes em seqüência.

COMANDOS SEM A BOLA

Move	Movimentar jogador
Switch Player	Trocar de jogador
Slide Tackle	Carrinho
Tackle	Jogo de corpo / empurrão
Intercept	Interceptar lance / roubar bola
Beat Block	Quebrar proteção do jogador com a bola
Sprint	Pique

BOLA COM O GOLEIRO

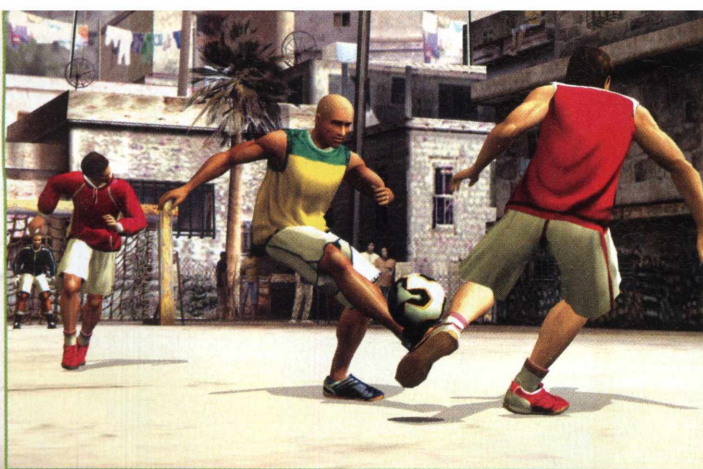
High Pass	Bola alta
Low Pass	Bola baixa
Shoot	Chute para o gol

TIPOS DE PROVOCAÇÕES

↑	Jogo de perna para frente
↓	Jogo de perna para trás
←	Movimenta bola com perna esquerda
→	Movimenta bola com perna direita
Trick Shift + Taunt (↑)	Ficar em pé sobre a bola*
Trick Shift + Taunt (↓)	Pose de pensador*
Trick Shift + Taunt (←)	Jogo de perna esquerda e paradinha com a bola*
Trick Shift + Taunt (→)	Jogo de perna direita e paradinha com a bola*

*Obs.: se você mantiver o direcional digital pressionado após a execução da provocação, o jogador manterá a pose final. Isso aumenta a pontuação e ainda irrita bastante o adversário





oponente, seu jogador faz dribles desconcertantes ou escapadas mirabolantes para passar com a bola.

Trick Shift + Sprint + Trick Stick ou Random Trick - Mantendo Trick Shift + Sprint pressionados, seu jogador terá controle absoluto da bola e ficará sempre de frente (ou de costas) para o adversário mais próximo. Além disso, você pode usar Trick Stick ou Random Trick para realizar qualquer tipo de drible em seqüência e em qualquer direção.

JOGADAS E FINALIZAÇÕES

Quem não conhece futebol? O propósito do jogo é jogar a pelota pra dentro do gol adversário, mas em *FIFA Street*, a coisa é um pouco diferente do campeonato carioca: os melhores boleiros do mundo fazem jogadas incríveis e gols de placa! Não há muitos segredos, tudo depende de sua criatividade e de saber o momento certo para apertar o botão de chute, além da posição e reação do jogador. Por exemplo, você pode fazer um gol de letra ao receber um passe por cima, deixando a bola pingar uma vez antes de chutar; ou mesmo dar um giro de 180° e mais um toque de calcanhar (dê um chapéu no adversário, pouco antes de chegar ao gol e chute com a bola ainda no ar).

TIPOS DE DRIBLES

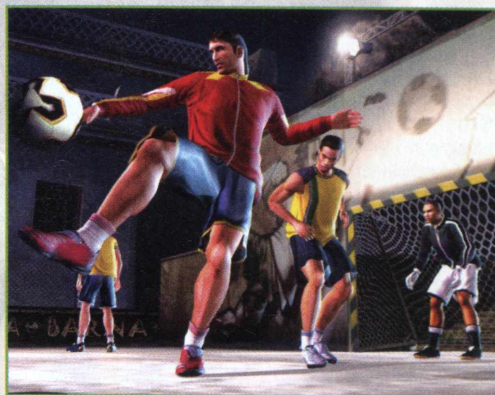
Trick Shift + Random Trick ou Trick Stick - Se você virar de costas para o oponente e manter o comando Trick Stick pressionado, seu jogador corre protegendo a bola. Nesse momento, é possível emendar algum drible apertando o Random Trick ou Trick Stick. Se usar o botão de Random Trick, você fará uma tabela com a parede.

Random Trick - Dribles variados que dependem da ação do adversário e da posição de seu jogador na quadra. Geralmente usado em média distância para não perder a bola, ou emendado após um drible com o Trick Stick para deixar o próximo adversário caído no chão.

Trick Shift + Taunt (↑) - Um chapéu que deixa o adversário perdido.

Trick Shift + Taunt (↓) - Dependendo de sua posição e da proximidade com o adversário, você passa a bola entre as pernas ou faz uma finta sem chance de reação.

Trick Shift + Trick Stick (← ou →) - Dependendo de sua posição (de costas ou de frente) em relação ao



Se você entrar pelo meio, deixando um jogador de costas para o gol, faça um passe longo e chute quando a bola bater no peito dele. Nesse movimento, ele chuta de virada, mas se você apertar o botão de chute antes de a bola tocar o jogador, ele manda uma bicicleta. Se você fizer tabela com a parede do gol, e um jogador estiver chegando para receber, aperte Shoot continuamente para que ele dê um peixinho ou toque de ombro para o gol. Enfim, a palavra é criatividade. Mas se você for um verdadeiro perna-de-pau e estiver com problemas para enfriar uma lavada no time da Argentina, eis dois macetes ótimos:

* **GOL LIVRE:** sempre que houver um jogador entrando por cima, por baixo ou pelo meio, acompanhando sua jogada, mire para o gol e aperte High Pass para fazer uma tabela com a trave ou com a parede do gol, tirando o goleiro da jogada. Ai é só finalizar com Shoot com o receptor do passe.

* **JOGADA AÉREA:** outro lance bacana do game são as jogadas aéreas, ou seja, tocar a bola usando o High Pass continuamente. ➤



■ A bicicleta é um dos lances mais geniais do futebol de verdade e em *FIFA Street* também.



➤ Desta forma seus jogadores avançarão e se posicionarão em pontos diferentes, fazendo o goleiro se movimentar muito e minimizando as chances de defesa quando você decidir chutar para o gol.

O MODO RULE THE STREET

Se quiser ser um astro do futebol do quilate de um Eto'o, Adriano ou Têvez, o lance é dominar as ruas no modo Rule the Street. Aqui você forma uma equipe com jogadores fracos e sai em turnê mundial por dez países (alguns deles são habilitados depois que você ganha troféus naqueles que estão disponíveis). Para ter sucesso em sua caminhada para a glória futebolística, é legal saber alguns detalhes. No centro de treinamento (Headquarters), você encontra uma opção chamada Player Upgrade, que deve ser acessada sempre que possível para melhorar a condição de seus jogadores. Ao vencer as partidas, você acumula pontos SB que são necessários para melhorar os atributos Speed (Velocidade), Shot Power (Força de Chutes), Shot Accuracy (Precisão de Chute), Tricks (Dribles) e Tackling (Divididas) de seu personagem. Distribua os pontos entre os atributos de seu jogador para que ele fique forte naquele fundamento que você acha mais importante. E em cada um dos países, você pode escolher entre diferentes tipos de partida. São elas:



•**Kick About** – uma partida amistosa sem compromisso, mas ganhando você acumula pontos SB.

•**Upgrade Squad** – aqui você pode desafiar jogadores famosos para uma partida. Alguns deles só aceitam se você apostar SB, outros, dependendo do seu progresso, ficarão na condição "Unlocked". Independente disso, vencendo o time adversário nesta opção, você poderá trocar um de seus jogadores pelo jogador que desafiou.

•Rule the Street

– aqui você entra num mini-campeonato de rua, tendo que pagar uma taxa de participação. Vencendo três partidas, você leva o troféu e ganha fama, além de

grana. Ao ganhar um troféu, você habilita um novo país para competir.

Note que abaixo de cada país você encontra um marcador que começa com 0/8. Ele indica a quantidade de partidas ganhas naquele país em qualquer uma das três opções. Para completar o Rule the Street, você precisa de 8 vitórias em cada país, o que lhe concede acessórios e aumentando sua categoria e fama no futebol de rua. ✨





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)

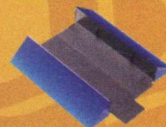
Enviamos para todo o Brasil.

DICA DO MÊS: DESBLOQUEIOS PARA PSTWO

(mês que vem tem mais!)

Já existem vários desbloqueios para o Pstwo, alguns bons e outros ruins (que são a maior parte). Na hora de desbloquear tenha certeza de que estão instalando o chip correto. Nenhum chip corrige problemas na fonte (problemas que não existem) e nenhum evita a queima da LA (pois o Pstwo não usa LA6508): se estão dizendo isso para você, estão

mentindo! Dê preferência aos chips com FPGA Actel e que possibilitem a atualização via software (Matrix Infinity e alguns outros), exija que o instalador instale o sistema de segurança do leitor (PIC Fix, Diodo Fix ou reguladores) e tenha cuidado com os discos utilizados, porque o que pode danificar o leitor não é o desbloqueio, mas a qualidade das mídias.



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

PlayStation 2

GRAN TURISMO 4

A série *Gran Turismo* deixa a concorrência para trás quando o assunto é simulador de velocidade. São várias cidades, várias pistas, várias marcas, vários modelos, várias opções. E é claro que em um jogo tão completo e variado, segredos não faltam.



Mais pistas do modo Arcade

Jogue o número de dias (do jogo) indicado para ter acesso a novas pistas para o modo Arcade.

- Deep Forest Raceway: 15 dias
- Opera Paris: 29 dias
- Fuji Speedway 80s: 43 dias
- Special Stage Route 5: 57 dias
- Suzuka Circuit: 71 dias
- Twin Ring Motegi Road Course: 85 dias
- East Short: 85 dias
- Grand Valley Speedway: 99 dias

- Hong Kong: 113 dias
- Suzuka Circuit West Course: 127 dias
- Fuji Speedway 2005 GT: 141 dias
- Ice Arena: 155 dias
- Apricot Hill Raceway: 169 dias
- Cote d'Azur: 183 dias
- Tahiti Maze: 197 dias
- Twin Ring Motegi Road Course: 211 dias
- George V Paris: 225 dias
- Cathedral Rocks Trail I: 239 dias
- Costa di Amalfi: 253 dias
- Circuit de la Sarthe 1: 267 dias
- Autumn Ring: 281 dias
- Infineon Raceway Stock Car Course: 309 dias
- Chamonix: 309 dias
- Fuji Speedway 2005 F: 323 dias
- Tsukuba Circuit Wet: 337 dias
- Circuit de la Sarthe 2: 351 dias

Quem quer dinheiro?

Menos dinheiro, mais rápido: um jeito fácil de faturar algum é correr com seu melhor carro no Rally d' Capri, no Special Conditions Hall. Venda o carro que você ganhar e fature 250 mil na moleza. Repita esse processo quantas vezes quiser para ficar rico como o Tio Patinhas.

Mais dinheiro, não tão rápido: outra maneira de ganhar muito dinheiro é ir



ao evento 1000 Miles, no European Hall. Use um carro com CV acima de 200. Recomendamos o Ginetta G4'64 (adquirido no Beginner Lightweight K Cup) ou o Chevelle SS 454'70 (adquirido no American Muscle Car Championship). Entre na corrida Cote d'Azur, coloque em B-Spec e use a configuração 5-Push, Overtake e 3x Speed. Deixe o game jogando sozinho por algumas horas. Quando voltar, torça para ter conseguido a primeira

posição. Se rolar, o prêmio será de 150 mil. Esse truque também pode ser feito nas quatro corridas do campeonato, o que pode render até 900 mil. O processo é demorado, mas compensa.

Importando dinheiro e licenças: se você tiver um arquivo de Save de *Gran Turismo 3*, poderá transferir até 100 mil para a sua conta em *GT4* (isso só pode ser feito apenas uma vez). Não satisfeito com isso, você pode importar também

TEM COISA PIOR QUE PAPO LEIGO?

VIDEOGAME LÁ EM CASA NEM PENSAR! ESTRAGA A TV!



...VOCÊ JÁ DEVE TER OUVIDO MUITA ABOBRINHA...

VIDEOGAME? CLARO QUE GOSTO! JÁ JOGUEI MUITO...COMO É MESMO O NOME? É...É... ALEX KIDD, ISSO!



...E TEM COISA QUE É MELHOR NEM ESCUTAR!

UAU! BACANA, HEIN?! MUITO LEGAL ESSA MANETE!



suas licenças daquele game. O único problema é que fazendo isso você não ganha outros destraváveis correspondentes a essas aquisições.

Truques rápidos

Licenças fáceis: aperte R3 durante a contagem regressiva antes de a corrida começar. O jogo mostrará o melhor caminho para fazer e onde começar a frear. Assim, é muito fácil conseguir as licenças B e A de aceleração e freada.

Segurando a marcha: quando estiver com o câmbio automático, é possível forçar o jogo a manter sua velocidade. É só segurar o R2. Esta dica é ótima para manter um excelente desempenho durante a corrida.

Alterando replays: durante o replay, é possível acelerá-lo segurando L3 ou ainda remover a música de fundo apertando ●.

Carros pretos especiais: durante a última semana do ciclo de troca de carros no showroom (que começa no dia 694), quatro carros pretos secretos poderão ser comprados por um preço razoável. Dois deles



estarão no "Used Car Showroom 1" e os outros no "Used Car Showroom 2".

Mais potência: aumente facilmente a potência de um carro recém comprado trocando o óleo do motor. Se realizada algumas vezes, esse pequeno detalhe fará grande diferença.

■ PS2/Xbox/PC

THE PUNISHER

Na pele do Justiceiro, seu objetivo é vingar sua família e matar (quase) todo mundo que estiver em seu caminho. No entanto, o legal do jogo não é simplesmente matar, mas torturar suas vítimas com muito estilo e das maneiras mais variadas.

Jogador de ouro

Você será recompensado a cada medalha de ouro que conseguir em cada fase. Nada mais justo, afinal, conseguir essas medalhas não é para qualquer um. Vale lembrar que as traças liberadas com essas dicas não permitem que você abra fases novas. Ou seja, se usar os truques, não poderá avançar no game.

Crazy Deaths: consiga medalha de ouro na fase Lucky's Bar.

Gun Splitters: consiga medalha de ouro na fase Crack House.

Unlimited Ammo: consiga medalha de

ouro em Pier 74 Revisited.

Invulnerability: consiga medalha de ouro em todas as fases.

No Reloads: consiga medalha de ouro em Stark Towers.

1 Shot Kills: consiga medalha de ouro em Ryker's Island.

Unlimited Slaughter: consiga medalha de ouro em Tagaki Building.

Apelação total

Já que é difícil liberar tudo na força bruta, use de apelação para deixar tudo mais fácil. Para conseguir liberar tudo de maneira bem simples, é só começar um jogo novo e usar a palavra V PIRATE como nome do seu profile. Mais fácil e desonesto que isso, impossível.

Novas roupas

Para poder liberar os novos uniformes, vá até o menu de extras, selecione "Cheats" e, em seguida, "Unlock Skin". Um espaço para a senha surgirá.

Escreva qualquer código a seguir:

Uniforme da década de 80:

NAILGUN

Uniforme da década de 90:

WOODCHIPPER

Uniforme do século 21:

CEILINGFAN



■ Nintendo DS

WARIOWARE: TOUCHED!

Touched! viciei todo mundo com seus microgames ridiculamente malucos. Tem gente que está sem fôlego e com os músculos das mãos doloridos de tanto assoprar, riscar e mover objetos com velocidade insana. Para melhorar, o jogo ainda conta com uma variedade de extras e mistérios que chegam a assustar (literalmente).

Liberando tudo

Se estiver com dificuldades de completar as duas salas repletas de brinquedos, procure fazer o seguinte:

- Libere todos os microgames no álbum jogando as fases dos respectivos personagens.
- Consiga uma flor em cada microgame,

jogando-os separadamente nos álbuns. A pontuação necessária para cada um é informada nos letreiros com as informações sobre o microgame.

•Realize a pontuação indicada sobre cada personagem e seu minigame, indicada no letreiro com as informações.

Zoeira total

Sabemos que para cada ação existe uma reação. No entanto, algumas ações não são tão triviais em *Touched!*. Experimente:

- Assoprar as velas no microgame "Don't Blow It" de Ashley, logo após acendê-las.
- Remover o calção de Wario após ter removido as outras peças de roupa no microgame "Hot Flash". Que vergonha!

•Jogar um alho em um dos narizes pulantes na tela de título. Ele crescerá e você poderá colocar coisas em suas narinas.

•Escutar a música de *Mario Paint* na vitrola até o final. Uma versão remix será tocada logo em seguida.

Mensagem subliminar

A comunidade gamer ficou de cabelo em pé com essa dica. Escolha a música-tema da Ashley na vitrola (na sala de brinquedos) e acelere a música, girando o disco com a stylus rapidamente. Quase no final, será possível escutar a frase "I have granted kids to hell" (traduzindo literalmente, "eu concedo crianças ao inferno"). Será que foi de propósito, Nintendo? >

5 TRUQUES BALA

■ GBA

The Legend of Zelda: The Minish Cap

Dinheiro à vontade

Logo ao sair de sua casa, vire-se para a esquerda e use o item Mole Mitts para cavar e encontrar 20 ruppes. Repita o processo quantas vezes quiser para encher os bolsos.

■ PS2/Xbox/GC

NBA Street V3

5,000 SP



Existe um modo bem simples de ganhar 5,000 SP ou mais. Crie um novo personagem e participe de um novo Street Challenge. Daí, é só pular todos os dias para faturar.

■ PS2

Ace Combat 5: The Unsung War

Libere Falkin

Destrua os hangares nas seguintes missões: 11a, 11b, 12a, 16a, 16b e 27.

■ PS2/GC

Alien Hominid

Habilitar todos os carangos



Novos chapéus: só é válido para o modo de dois jogadores. Basta usar os seguintes nomes para seu jogador: grrl, abe, cletus, april, superfly, goodman, tomfulp, princess, dandy.

■ PS2/Xbox/GC

X-Men Legends

Roupas de Xtreme

Para conseguir usar o estilo uniforme do X-Men Xtreme, faça esta seqüência na tela do menu principal: ↑, ↑, →, ←, ↓, ↓, Start.

■ PS2/Xbox

THE BARD'S TALE

Transformar um cara rústico e simplório em um herói pode não ser tão simples. Se o seu personagem é um fracote, aqui vão algumas dicas para deixá-lo bom-bado e facilitar o seu caminho.

Códigos poderosos

Durante o jogo, segure L1 e R1 e faça os seguintes comandos para obter o efeito desejado:

Fantasma: ao ativar este código, o ataque dos inimigos atravessará o herói. Basta fazer ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓.

Recupere sua energia: se estiver meio capenga, aperte ←, ←, →, →, ↑, ↓, ↑, ↓.



Aumente seu dano: cause cem vezes mais de dano em seus inimigos com a combinação ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →.

Libere todas as fases: pressione →, →, ←, ←, ↑, ↓, ↑, ↓.

Silver e Adderstones: digite o código ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →.

Galeria de arte

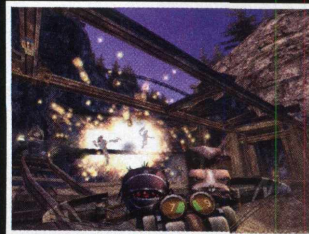
Converse com o sacerdote e ofereça a ele alguns presentes. Ele ficará muito agradecido e liberará alguns filmes, músicas e arte do jogo. Pelo menos aqui, aquele velho ditado "é dando que se recebe" funciona.

■ Xbox

ODDWORLD: STRANGER'S WRATH

O mundo de Oddworld é sinistro e cheio de perigos e exige habilidade e destreza do jogador. Mas se isso tudo for muito difícil para você, use e abuse dos macetes que o estão esperando nas linhas a seguir.

Obs: é difícil acionar este código, mas ele funciona.



Invencibilidade: X, Y, A, B, X, Y
1000 Moolah: L2, L2, R2, R2, L2, L2, R2, R2. Pode ser usado mais de uma vez.

Obs: L2 e R2 são os direcionais analógicos esquerdo e direito pressionados até o final.



Cheat Mode

Mais estranho que esse jogo, só a maneira de realizar essa dica. Durante o jogo (não precisa de pause), insira outro joystick na segunda entrada do console. Logo depois de encaixá-lo, remova-o. Em seguida, faça a seguinte seqüência com o primeiro controle: X, X, Y, Y, B, B, A, A. Um som confirmará a dica e lhe dará acesso ao Cheat Mode, onde as dicas a seguir poderão ser acionadas.



Seleção de fases

Não contentes com a estranheza da primeira dica, os produtores criaram algo ainda mais diferente. Comece um novo jogo usando o nome "©©©&" para poder escolher uma fase. O ruim é não saber pronunciar o próprio nome... 🐛



A MAIOR E MELHOR LOJA DO BRASIL

ELETROMIL[®] GAMES

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

PROMOÇÃO DO MÊS NINTENDO DS



R\$ **750,00**

(EM DINHEIRO
ESTOQUE LIMITADO)



Controle Ps 2
R\$ 49,50

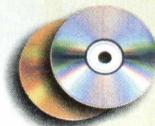
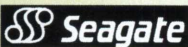
Memory Card
R\$ 59,50



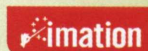
**PROMOÇÃO DE JOGOS PARA
PS II - GAME CUBE E X BOX - CONFIRA !**

ELETROMIL[®] 20 ANOS INFORMÁTICA

Informática e Serviços Gerais



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



R. Santa Ifigênia, 348 - 1º Andar — CEP 01207-001 — Centro — São Paulo — SP
Atendimento.: de 2ª a 6ª das 08:30 às 18:00H. — Sáb das 08:00 às 17:00H.

Tel/Fax: (11) 3362.2306

www.eletromilgames.com.br

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

DAM 9

METRÓPOLE
Games

TUDO EM REDE SHOP
STB 22x

VITABUTO SANTA TRIGÊNITA
66 - BOX 410/412
TEL: (11) 3328 6823
(11) 3328 6824

VISA Electron MasterCard
VISA American Express

www.photomania.com.br
OS MELHORES GAMES
P/ PS2 - GAME CUBE - PC

PHOTOMANIA
GAMES
(11) - 3208-9762
Av. Liberdade, 363 - 2º 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

confira nosso catálogo eletrônico

www.netunia.com.br

Winning Eleven 8

Televendas: Compre já
(11) 3825-7600

ROCK LASER

APARELHOS E ACESSÓRIOS
NOVOS E SEMI-NOVOS

COMPRA VENDA TROCA FINANCIA

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO

PAGAMENTOS EM CHEQUE EM ATÉ 10 VEZES

SEDEX PARA TODO BRASIL

ATACADO E VAREJO

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
CONSERTO • DESTRAVAMENTO • TRANSCODIFICAÇÃO

Nintendo 64 • Fit • Memory Card • Amulho Pack

Control. F43 Original R\$ 65,00
PlayStation Slim R\$ 199,00
Control. R\$ 60,00
Control. R\$ 65,00

Hyper Nintendo 64 Control. 6 Fite R\$ 99,00
Memory Card Original R\$ 65,00

(11) 6954.4332 (11) 6631.9979
Av. GUILHERME COTCHING, 1808 - Vila Maria - São Paulo - SP

Especializada PlayStation
www.GameOne.com.br

A NÚMERO 1 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, Maxblast 2 PRO e DMS3.

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.

www.gameone.com.br - www.gameone.com.br
Av. Barão de Itapira, 1647, Guanabara, Campinas/SP CEP 13020-433 (19) 3236-6059

AVANÇADO

Tudo em Até 12 X Sem Entrada para todo Brasil

Ligue Já
0xx(11) 6852 2879
3104 4327
6848 7997
6852 2881

Rua 15 de Novembro, 240 - Centro, São Paulo SP
Próximo a saída pela Rua Boa Vista do Metro São Bento

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 Sylvania, 157 - São Paulo - SP
(trav. Av. Sto. Amaro) - alt. 1.501

Não Temos Filiais.



JOGUE PARA GANHAR



Por André Forastieri

De uns tempos para cá, a imprensa tradicional começou a levar os jogos eletrônicos a sério. Ótimo. A equipe de games da Conrad faz tudo para ajudar. Chegamos a dar entrevistas. E integrantes da nossa redação até escreveram sobre games na "Folha de S. Paulo", "Revista da MTV", "Playboy" e "Set", entre outros. Na próxima temporada, o grande assunto "gamer" dos jornais e revistas de economia será a dupla John C. Beck e Mitchell Wade. Juntos, eles escreveram o livro *Got Game – How the Gamer Generation is Reshaping Business Forever*, editado pela prestigiosa editora Harvard Business School, a melhor escola de administração do mundo. A tese desses pesquisadores é que existe uma geração, dos zero aos 34 anos de idade, cuja experiência cultural fundamental se deu e se dá através dos jogos eletrônicos. Muitos já estão no mercado de trabalho global. E estão revolucionando o mundo dos negócios. O livro resulta de entrevistas com 2500 executivos americanos, tanto homens como mulheres, com vários níveis de experiência com games, na faixa dos vinte aos trinta anos. A grande questão: será que a experiência com jogos eletrônicos muda as atitudes, mexe com as expectativas, amplia as habilidades do futuro profissional? A resposta é sim. E Beck e Wade vão mais longe: defendem que a geração anterior, que não cresceu com os games, é simplesmente incapaz de entender seus colegas de trabalho mais novos. Os profissionais entrevistados partem do princípio de que 90% dos seus contemporâneos jogam games – mesmo que eles próprios não joguem. Segundo o livro, estas são algumas das lições que os games ensinam:

O papel do indivíduo

- Você é o astro. Você é o centro das atenções. Diferente do futebol, em que a maioria nunca vai ser o artilheiro.
- Você é o chefe. O mundo responde aos seus comandos. Você tem liberdade de fazer as escolhas.
- Você é o cliente e o cliente sempre tem razão. A experiência toda é bolada para divertir você. Os oponentes são duros, mas não intransponíveis.
- Você é o expert e você é durão. Encara tiros, porradas, capotamentos – e não dói.

Como as pessoas se relacionam

- Competição é tudo.
- Você está sempre sozinho. Mesmo jogando em grupos, as punições e recompensas são quase sempre individuais.
- Os jovens dominam.

O que você pode fazer

- Seja o herói.
- Tenha confiança.
- Encontre um jogo que você ame. Fique muito bom nele.
- Rebelde-se. Atitude e ousadia são os elementos dominantes da cultura gamer.
- Alie-se a pessoas que têm a mesma atitude que você (e a mesma experiência de gamer que você) independente do país, língua, religião ou cultura. A geração gamer é global.
- Crie seu próprio caminho no mundo. Líderes são irrelevantes e muitas vezes canalhas. Ignore-os.
- Desencane e se divirta. Quando um jogo fica chato, troque por outro.
- É impossível ganhar sem se arriscar.
- Tentativa e erro é a melhor estratégia e a maneira mais rápida de aprender. Portanto não há porque ter vergonha de tentar (mesmo que seja uma coisa aparentemente muito besta). Se morrer, aperte o Reset. Tente outra vez.

- Você vai encontrar surpresas e dificuldades para as quais não está preparado. Mas nem por isso sua jornada é fútil.
- Embora vá enfrentar percalços, de maneira geral você avança. Mesmo que devagar.

Uma última informação útil: 53,5% dos entrevistados na faixa dos trinta anos, para o livro *Got Game* disseram que em vez de um salário fixo preferem pagamento baseado em sua performance pessoal. Completamente diferente dos seus colegas mais velhos, que preferem a segurança.

A geração gamer, dos zero aos 34 anos de idade – incluindo a EGM Brasil, que faz agora três anos, a equipe de games da Conrad e você, meu amigo leitor – joga para ganhar. 🎮

André Forastieri é diretor editorial da Conrad Editora.





OS GAMES MAIS IRADOS DA CIDADE ESTÃO AQUI!

Nação Design



TUDO EM ATÉ 12X

VISA Electron

VISA

MasterCard

REDE SHOP

METRÓPOLE
Games

www.metropolegames.com.br

VIA DUTO SANTA TRINDADE,
66 - BOX 410/412

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

Incrível Diversão!

Compre rápido o seu jogo



Pirataria é Crime
Exija produto original com manual em português
Pirataria é Crime

Disney APRESENTA UM FILME PIXAR
OS INCRÍVEIS

Acompanha manual em português, exclusividade NC Games

A venda nas melhores lojas do Brasil. Entre em contato com a NC Games e saiba onde encontrar o seu game "Os Incríveis".

distribuidor oficial no Brasil

PlayStation 2

GAME BOY ADVANCE



PIXAR

THQ
www.thq.co.uk



Os Incríveis © Disney/Pixar. Licenciado por THQ Inc. THQ e seu logo são marcas e / ou marcas registradas da THQ Inc. Todos os direitos reservados. Todas as outras marcas, logoss e direitos autorais são de propriedade de seus respectivos proprietários. "PlayStation" e "PS" logo são marcas registradas da Sony Computer Entertainment, Inc. Todos os direitos reservados. Game Boy Advance logo são marcas da Nintendo. © 2004 Nintendo. Microsoft, Xbox e os logoss Xbox são marcas registradas da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou outros países são usadas sob licença da Microsoft. Nintendo, Nintendo GameCube e o Official Seal são marcas registradas da Nintendo. © 2004 Nintendo.

LOJISTA: Para maiores informações contate a NC Games tel: (11) 6236-1157