GRÁTIS PÔSTER DUPLO EXCLUSIVO

AS GATAS DA E3

A revista #1 para PC • PS3 • Xbox 360 • Revolution • GBA Micro...

CONRAD EDITORA

EGM

EGM!

ZIFF DAVIS MEDIA
AUTHORIZED PUBLISHER

MAIS VELOZ E FURIOSO DO QUE NUNCA!

NEED FOR SPEED MOST WANTED

PC · GC · PS2 · XBOX · XBOX 360

E3 expo

COBERTURA TOTAL 36 PÁGINAS

- TUDO SOBRE OS NOVOS CONSOLES
- PREVIEWS DOS PRINCIPAIS GAMES
- QUEM SE DEU BEM, QUEM DECEPCIONOU

DOSSIÊ COMPLETO

XBOX 360

+PERFECT DARK ZERO E OS GAMES DO LANÇAMENTO

JADE EMPIRE

FORZA MOTORSPORT

AREA 51

FIRE EMBLEM: THE SACRED STONES

Psychonauts ■ Rayman DS ■ Doom 3: Resurrection of Evil ■ Dead to Rights II ■ Haunting Ground ■ Empire Earth II ■ Star Wars: Episode III – Revenge of The Sith ■ Enthusia Professional Racing ■ Obscure ■ Pac-Pix ■ Twisted Metal: Head-On ■ Spider-Man 2 ■ Resident Evil Outbreak: File #2

#40 R$ 7,90

9 771677 337003 00040

www.gameworld.com.br

Nestlé®

RICO EM
8 VITAMINAS,
FERRO E ZINCO

CRUNCH®

CEREAL

Cereal Matinal de Arroz, Trigo, Milho e Chocolate

350g

Leite ilustra sugestão de consumo

Brasil
RAGNARÖK
ONLINE RPG

GRÁTIS

7 DIAS DO JOGO RAGNARÖK

O RPG* ON-LINE MAIS POPULAR DO MUNDO!

* Role Playing Game

Brasil RAGNARÖK ONLINE RPG™

Compre Crunch Cereal e ganhe um CD do game Ragnarök e 7 dias de acesso.

Level Up! Interactive S.A. Copyright @ 2002 – 2005 Gravity Corp. & Lee Myoungjin. Todos os direitos reservados.

Comprando uma embalagem do Crunch Cereal você ganha um CD exclusivo do game Ragnarök e 7 dias grátis de acesso ao se cadastrar no site da Level Up! Corra e aproveite.

levelupgames.com.br

Level Up!

age.

editorial

Que venha a próxima!

Todo ano digo a mesma coisa, mas juro que é verdade: esta foi a E3 mais trabalhosa de que já participei. É algo até contraditório, já que esta foi a primeira vez que viajamos para Los Angeles com uma equipe bastante numerosa (éramos em seis pessoas). Equipe maior, menos trabalho, certo? Pelo contrário. O fato é que desta vez nos preparamos melhor. Marcamos encontros e reuniões com antecedência. Batalhamos entrevistas nunca antes conseguidas. Criamos um plano de cobertura que exigia atenção total a cada minuto da semana. O resultado foi uma trabalheira exaustiva que consumia quase vinte horas de cada dia nosso nos EUA. Dormíamos pouco mais de quatro horas por noite, ficávamos dias seguidos sem almoçar ou jantar, passávamos a madrugada pendurados ao computador – mais até do que se estivéssemos no Brasil. É claro que conseguimos nos divertir com tudo isso, mas foram raros os momentos em que não estávamos preocupados com compromissos, matérias, fotos, vídeos e horários marcados. Foi uma das semanas mais longas de nossas vidas, sem exagero.

Valeu a pena?

É claro que valeu. Cada segundo de trabalho era também um segundo a mais de realização profissional. E esta EGM Brasil que você tem em mãos é um dos diversos frutos de nossa dedicação. Os progressos que conseguimos durante o evento deste ano renderam um material valioso que você irá acompanhar em todas as revistas publicadas pela Conrad nos próximos meses. Confira, e depois nos diga se nosso esforço valeu mesmo a pena.

– Pablo Miyazawa
pablo@conradeditora.com.br

nossa equipe

Não conseguimos virar modelos então colocamos nossas fotos aqui

MARCELO BARBÃO
■ Foi só desembarcar em L.A. para ser preso por porte ilegal de pé-de-cabra. Aqui, nosso Barba toma um banho de sol em Alcatraz.
Favorito: *Doom 3*

EDUARDO TRIVELLA
■ Esta edição foi fechada no feriado de Porcus Tristis, quando o Palmeiras foi eliminado da Libertadores pelo São Paulo. Precisa falar mais?
Favorito: *J. Empire*

FABIO SANTANA
■ Enquanto o resto da equipe queria encher a cara na E3, Fabão não arredava pé de suas convicções anti-alcóolicas. Por fim, achou um oásis.
Favorito: *Forza*

THÉO AZEVEDO
■ Quando viu toda a mulherada seminua dos pavilhões do L.A. Convention Center, Théo até se assustou. Mas conseguiu sobreviver.
Favorito: *F.E.A.R.*

RONNY MARINOTO
■ Esta é a última edição do Ronny, que está indo morar em Portugal. Só não entendemos por que um marimbondo precisa de avião...
Favoritos: *WE8*

MARIO AV
■ Ele faz cara de mau, veste gorro de bad boy e tenta assustar quem mexe em seu computador. Mas todos sabem que AV é um bom moço.
Favorito: *Forza*

ANA FRANCO
■ Algumas mulheres ficam bem de boné na cabeça, outras não. Nica fica bem de qualquer jeito, até sem cabeça.
Favorito: *WarioWare Twisted*

HOMERO LETONAI
■ Enigmático e misterioso, Homero se concentra cada vez mais no trabalho. Deve ser essa a causa de suas dores estomacais.
Favoritos: *Forza, GT4*

KELVEN FRANK
■ Alguma louca disse pro Kelven que ele tem a nuca mais linda do mundo. Ele acreditou e resolveu exibir seus dotes físicos na revista.
Favorito: *WE8*

ANDRESSA NOZUE
■ EGM Brasil também é filosofia! Algumas frases sábias dos americanos: "Shit happens" e "Fingers imitating little horns never die".
Favorito: *Fire Emblem*

ODAIR BRAZ JUNIOR
■ A E3 não dá trabalho só pra quem vai até lá. Durante a semana do evento, Juneca perdeu metade dos cabelos. Mas já procurou a Interlace.
Favoritos: *GT4*

RODRIGO GUERRA
■ Guerra já sabe o que fazer com seu próximo salário: vai comprar um Xbox. O cara não larga os últimos lançamentos do console por nada.
Favorito: *J. Empire*

DANIEL NIEUWENHUIZEN
■ Cada vez mais atarefado com seus estudos na faculdade e seus trabalhos freelancer, Molusco já não tem tempo de posar para fotos.
Favorito: *J. Empire*

RENATO VILIEGAS
■ Na E3, Renatinho não teve tempo de se divertir como nos velhos tempos: acabou não indo em nenhum show de rock farofa...
Favorito: *E. Earth 2*

RENATO PELIZZARI
■ Game Watch é um homem de palavra e entrega os textos na data marcada. Agora só falta o brigadeirão que prometeu no começo do ano.
Favorito: *W. Twisted*

Próxima edição da EGM Brasil: nas bancas no dia 14 de julho

EGM BRASIL
Número 40 - Junho de 2005
www.egmbrasil.com.br
www.gameworld.com.br

CONSELHO EXECUTIVO Cristiane Monti, André Forastieri, Rogério de Campos

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

COLABORADORES
Gabriel Morato, Théo Azevedo, Fabio Santana, Eric Araki, Ronny Marinoto, Orlando Ortiz, Henrique Sampaio, Daniel Nieuwenhuizen, Wanderley Scarpignato, Gilsomar Livramento, Rodrigo Guerra, Renato Pelizzari, Renata Honorato (textos); Ana Ban (tradução e adaptação); Andressa Nozue, Homero Letonai (arte); Robson Teixeira, Ed da Silva Rodrigues (ilustrações), Camila Dourado (revisão)

PRÉ-IMPRESSÃO
Supervisor Alexandre Monti
Secretário Gráfico William Domingos

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

PRODUÇÃO GRÁFICA
Gerente de Produção Gráfica Priscila Santos
Coordenadores de Produção 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,
Contato Comercial Isac Guedes
Tel.: (11) 3346-6075, 3346-6076
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 Pedroso Leite
Gerente Financeira Solange Reis
Analista de Recursos Humanos Sileide Fernandes Silva

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
Suporte Técnico André Jaccon

EGM Brasil
Edição 40, junho 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, Aclimação,
São Paulo/SP CEP: 01539-020
Tel.: (11) 3346-6088 Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br
Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3346-6191 atendimento@conradeditora.com.br
A Conrad Editora do Brasil Ltda. não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados nesta revista.

ANER

Impressão: Plural
Distribuição DINAP

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

O fórum do Gameworld.com.br agora tem moderador!

índice

número 40 · junho de 2005

EDITORIAL: NOSSA EQUIPE

04 A cada mês que passa, eles ficam mais bonitos e fotogênicos

EGMAIL

08 Espalhados pelos quatro cantos do Brasil, nossos leitores se reúnem em um só lugar: EGMail

START

22 **CLIENTE DIFÍCIL**
Você já entrou em uma loja de videogames e se divertiu com o vendedor que não manja nada de nada? Nós já!

24 **EGM PC: WCG 2005**
O destino agora é Cingapura

26 **ARTIGOS DE LUXO**
Está com grana sobrando? Dê uma olhada nesses acessórios doidos e faça a festa! Mas cuidado que o preço de alguns é bem salgadinho

28 **PRODUÇÃO INDEPENDENTE**
Chega de ficar de braços cruzados esperando a grana cair do céu! Siga o exemplo desses produtores independentes e faça acontecer!

32 **DEPOIS DO JOGO: DOOM 3**
Não fique no escuro com uma lanterna sem pilhas. Saiba o que rolou nos bastidores da produção de um dos mais assustadores games de Xbox

33 **EM BREVE**
Com tanta coisa boa sendo mostrada na E3, é obrigação ter algo de bom para jogar neste mês

34 **OUVIU ESSA?**
Relembre os dez fatos mais importantes da E3 2005

35 **QUARTERMANN**
Um dia esse cara ainda acorda com a boca cheia de formiga

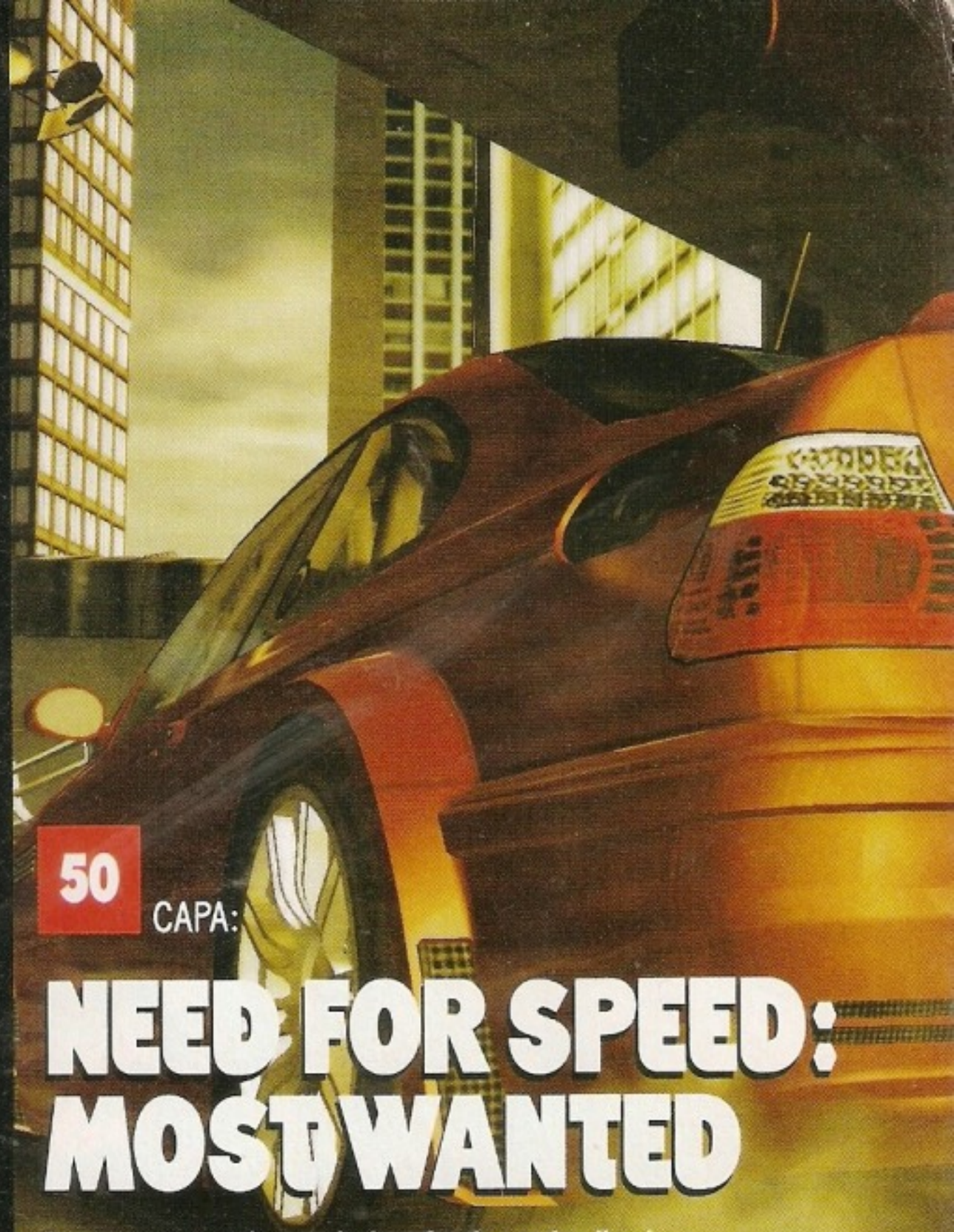
E MAIS

36 **PREVIEWS: OS GAMES DA E3**

80 **ESTRATÉGIA: MIDNIGHT CLUB 3 (XBOX/PS2)**

82 **DICAS**

86 **GAME OVER**



50 CAPA:

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Prepare-se para mais correria desenfreada e rachas ilegais: o mais novo jogo da série *Need for Speed* chega acelerando forte para todos os consoles. *Most Wanted* é o mais lindo de todos até agora, e também o mais divertido de jogar

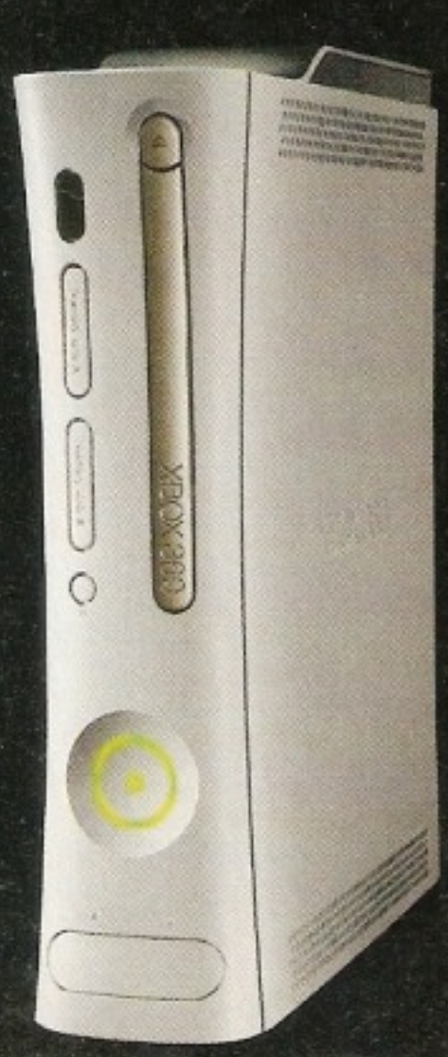
REVIEWS

67 Area 51
68 Empire Earth II
68 Doom 3: Resurrection of Evil
69 Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith
69 Obscure
70 Dead To Rights II
70 Resident Evil Outbreak: File#2
72 Haunting Ground
72 Enthusia: Professional Racing
73 Psychonauts
74 Jade Empire
76 Forza Motorsport
77 Fire Emblem: The Sacred Stones
78 Rayman DS
78 Pac-Pix
79 Spider-Man 2
79 Twisted Metal: Head-On

E3 expo

12 E3: O FUTURO AQUI E AGORA

Fomos, jogamos e voltamos. E nesse meio tempo tivemos tempo de fazer a melhor cobertura brasileira do evento. Confira nossas aventuras em Los Angeles e fique por dentro de tudo o que o mundo dos games reserva para você nos próximos anos. E ainda tem uma dúzia de páginas de previews de vários games que jogamos por lá



56 XBOX 360

Pegamos o Bill Gates de jeito desta vez! Quer dizer, não exatamente ele, mas conversamos com os altos executivos da operação Xbox da Microsoft e arrancamos todas as informações a respeito do novo console da empresa. Que tal se comunicar com meio bilhão de outros jogadores?

EA SPORTS FIFA™
Football 2005 M.I.E.

Tom Clancy's Splinter
Cell - Chaos Theory

Vans Skate & Slam
Feat. Geoff Rowley

EA SPORTS™
Tiger Woods
PGA TOUR® 2005

Tom Clancy's
Rainbow Six® 3

Prince of Persia:
Warrior Within™

Fifa 2005 Official FIFA licensed product. © 1977 FIFA™. EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the US and/or other countries. SCell, Chaos Theory © 2005 Gameloft. All Rights Reserved. Under license by Ubisoft Entertainment. Skate and Slam © 2004 Gameloft. All Rights Reserved. Tiger Woods © 2004 Electronic Arts. All Rights Reserved. Rainbow Six 3 © 2004 Gameloft. All Rights Reserved. Under license by Ubisoft Entertainment. Prince of Persia © 2004 Gameloft. All Rights Reserved. Under license by Ubisoft Entertainment. Serviço disponível para clientes Claro por tempo indeterminado, podendo ser descontinuado sem aviso prévio. Consulte a disponibilidade do serviço em sua região e a compatibilidade com a tecnologia e o modelo do seu celular. Informe-se sobre as tarifas do serviço no site www.claroideias.com.br ou no Atendimento Claro: 0800 0363636. Imagens ilustrativas.

Baixe jogos para o seu celular Claro
e divirta-se onde quiser.

Claro Idéias. Claro que você tem mais.

idéias

www.claroideias.com.br
0800 0363636

egmail

Escreva para a EGM Brasil

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

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

carta do mês

›ganhou uma camiseta exclusiva da EGM Brasil

É MASSA!

Sempre me perguntei por que gosto de jogar games...

Jogava talvez porque não tinha amigos? Mentira, nunca deixei de tê-los e de curtir minha vida com eles... Jogava porque minha relação familiar não era boa e por isso me trancava no quarto para esquecer os problemas?

Certamente não, amo meus pais de coração e nunca deixei de dar valor e atenção a eles...

Mas então, por que diabos eu passava horas na frente da TV jogando? Que sentido havia em passar horas controlando um italiano gordo, mudo, feio e bigodudo que voa e cospe fogo pela boca? Eu não me conformava, tinha que haver uma resposta lógica a essa pergunta...

Um dia cheguei à conclusão de que jogava porque eu tinha muito tempo livre, a ociosidade me fazia jogar.

Então pensei: "Vou aproveitar ao máximo enquanto tenho tempo livre e não trabalho pra jogar um monte, porque depois, nunca mais".

Passou o tempo, fiz dezoito anos e tirei minha carteira de motorista. Achei que a partir dessa data não iria mais jogar, afinal, já era "adulto" e curtia andar de carro e ir pra balada. Mas o hobby não tinha desaparecido, e coisas como "Start Game", "Do you wish to save your progress" e "Game Over" continuavam a fazer parte de minha vida. Foi nessa época que me dei conta do quanto eu estava falando e entendendo bem inglês, mesmo sem nunca ter feito curso. Percebi o quanto RPGs como *Final Fantasy*, *Chrono Trigger* e *Cross*, *Zelda* e *Suikoden* me ajudaram a gabaritar a prova de Inglês no vestibular; o quanto jogos como *Tactics Ogre*, *FF Tactics*, *Metal Gear Solid* e *Disgaea* me ajudaram a ser uma pessoa mais calma e calculista, esperando o momento certo para agir com eficiência nos mais variados desafios de minha vida; o quanto jogos comó *F-Zero*, *Gradius*, *Metal Slug* e *Tetris* aprimoraram meus reflexos e minha capacidade de tomar decisões sob pressão, sob pena de acontecer um "Game Over" (e nem sempre com continues infinitos).

Agora tenho vinte anos, sou bancário e universitário, amante de ciclismo, e penso em ser juiz de Direito no futuro. Definitivamente não tenho mais muito tempo livre, e nos fins de semana geralmente estou com meus amigos, festejando, estudando ou andando de bike. Mas tentem adivinhar o que faço no pouco tempo livre que me resta? Aquilo que nunca achei que estaria fazendo com 20 anos: jogando videogame. E querem saber por qual motivo eu jogo? Por que raios gosto tanto daquele italiano gordo e bigodudo que cospe fogo e voa?

PORQUE É MUITO MASSA E FAZ UM BEM DANADO PRA MIM!

Luís Henrique Kuntz
Via e-mail

O Luís conseguiu sintetizar em algumas linhas todo o sentimento de quem é fanático por games. Muita gente se pergunta como é possível passar horas em frente a um monitor ou TV, jogando sem pensar em mais nada, completamente alheio aos problemas do mundo. Será que deve existir uma razão mais específica para isso? Ratos de biblioteca causam muito espanto quando se debruçam em cima de livros durante dias seguidos? Cinéfilos deixam os outros boquiabertos quando encaram maratonas cinematográficas ou gastam o dia inteiro para ver reprises de suas séries favoritas? Estamos com você, Luís: os games são muito massa e fazem um bem danado para nós! É apenas um hobby como outro qualquer e deve ser encarado como tal – sem exageros nem fanatismos. Mas cá pra nós: aposto que você vai ficar todo orgulhoso andando pra lá e pra cá com a camiseta da EGM Brasil.

INDÚSTRIA BRASILEIRA, PARTE 2

Caro Pedro Franco de Pedro Pinto, demais leitores e membros da redação, gostaria de retomar o assunto sobre a produção de games em nosso amado país. Levando em consideração as questões apresentadas pelo colega Pedro na Carta do Mês da EGM Brasil 38, sou obrigado a admitir que a criação de tal indústria no Brasil parece inviável. Mas não podemos criticar o Pedro por isso, afinal a área dele é economia, e não informática. Bem, eu tenho 19 anos, estou cursando o terceiro ano de Ciência da Computação e digo que o Brasil tem sim muitos profissionais competentes para produzir games aqui. É só lembrar de *Outlive*, jogo da Continuum, e sua luta para fazer sucesso no mundo.

Opinião política: para mim, o Brasil ainda não mostrou todo o potencial que tem para o mundo por causa de questões como as que o Pedro citou, pois o fato de elas existirem fez com que muitos desistissem de arriscar. Desculpe colocar assim, mas este pensamento pessimista é o que faz o país ficar pra trás.

Opinião de jogador: eu e muitos brasileiros ficamos muito contentes em saber que o Brasil já produz games. E não estou falando de joguinhos simples como aqueles interativos para aprender as leis de transito que a CET aplica às crianças. Estou me referindo a jogos de qualidade, desenvolvidos com tecnologia nacional. O fato de saber que games assim são produzidos aqui e que outros podem seguir o mesmo caminho é muito gratificante.

Opinião profissional: há algum tempo, escolhi que seguirei no ramo de desenvolvimento de games e todos os meus estudos estão voltados para este caminho. E mesmo que todos os fatores apontem contra,mesmo que não haja dinheiro e nem apoio do governo em investir, ainda assim, é preciso tentar. Peguemos como exemplo os atletas nacionais que treinam em condições precárias e que, mesmo assim, ganham medalhas nas olimpíadas. Eles não desistiram só porque ninguém os apoiou. Tudo na vida é impossível, até que alguém faça. O que seria do transporte aéreo mundial se Santos Dumont tivesse medo de voar?

Léo Silva
Via e-mail

Bem que nós avisamos que a carta do Pedro, publicada há duas edições atrás, ia dar o que falar. O número de leitores que escreveu para cá para dar sua opinião sobre o tema abordado pelo economista nos impressionou. Esse e-mail do Léo é apenas uma amostra. Por isso, gostaríamos de ver essas pessoas trocando idéias entre si, e para isso sugerimos o fórum do Gameworld (www.gameworld.com.br). Que tal uma discussão séria, adulta e com um objetivo nobre para variar um pouco a eterna guerra entre fãs de determinada marca? Tal discussão tem todo o nosso apoio!

PINÓQUIOS?

Fiquei muito decepcionado com a resposta que deram ao leitor Pedro Augusto da Silva numa recente edição. Ele comentou que queria comprar a EGM americana e vocês falaram que não era possível. Uma grande mentira, já que eu sou assinante da EGM Brasil e da EGM americana. É possível fazer a assinatura através do site deles. Além disso, é possível achar a revista em milhares de bancas que trabalham com revistas importadas. Parem de mentir! Duvido que publiquem essa carta, narizes compridos.

Leandro da Fontoura
Via e-mail ➤

"Vovozinho... os caras da EGM Brasil querem competir comigo..."

PERFEITO PARA PEGAR SEUS AMIGOS, E JOGÁ-LOS A 20 METROS DE DISTÂNCIA.

COORDENE ATAQUES VIA VOZ SOBRE IP E PROVE QUE VOCÊ É UM LÍDER NO NOVO MODO "COMMANDER".

DESTRUA SEUS OPONENTES EM CAMPOS DE BATALHA MODERNO COM 16, 32 OU 64 SOLDADOS.

FAÇA-OS CLAMAR POR MISERICÓRDIA USANDO MAIS DE 30 VEÍCULOS DE ASSALTO DA MAIS AVANÇADA TECNOLOGIA.

BATTLEFIELD 2

INADEQUADO PARA MENORES DE 16 ANOS AÇÃO

PC CD-ROM SOFTWARE

POWERED BY gamespy

© 2005 Digital Illusions CE AB. Todos os direitos reservados. Battlefield 2 denominação comercial da Digital Illusions CE AB. Electronic Arts, EA, EA GAMES, o logo EA GAMES e "Challenge Everything" são denominações comerciais e/ou marcas registradas da Electronic Arts Inc. nos EUA e/ou outros países. Gamespy e o domínio "Powered by Gamespy" são denominações comerciais da Gamespy Industries, Inc. Todos os direitos reservados. Todas as demais denominações comerciais e/ou marcas registradas são propriedade de seus respectivos titulares. EA GAMES™ é uma marca da Electronic Arts™.

EA GAMES

Challenge Everything™

Ninguém mentiu, amigo. Foi apenas uma (grave) falha: realmente não estávamos cientes de que tal assinatura poderia ser feita. Agora já checamos no site da EGM gringa e você tem razão. Agradecemos a você por nos corrigir e pedimos desculpas ao Pedro Augusto pela informação errada. Quanto a achar a revista importada em bancas, não foi isso que ele perguntou e com certeza ele já sabia que isso era possível.

CONTABILIZANDO

Na matéria "Fazendo as Contas" da EGM Brasil 38, vocês mostraram o quanto o governo desestimula a entrada de games no país, gerando uma pirataria sem fim. Mas estive pensando em uma solução para reduzir pelo menos 50% do preço dos games.

Com os jogos sendo feitos diretamente no computador e com um jogo inteiro sendo salvo em um HD, não seria possível alguma publisher fazer o download de um jogo dos EUA para o Brasil?

Vamos tomar a Electronic Arts como exemplo: ela não poderia fazer uma parceria com a EA americana para, ao invés de importar um jogo (já com a caixa, mídia, manuais e impostos) de lá, baixar o jogo através de um programa de comunicação e fazer o resto por aqui? Isso anularia pelo menos 50% do valor dos games no Brasil, já que não haveria nem imposto e nem transporte para o gasto, o que poderia incentivar as vendas e fazer mais empresas se instalarem por aqui.

Danilo Rocha Coelho
São Caetano do Sul/SP

Não é bem assim que funciona, Danilo. Os manuais, embalagens e (muitas vezes) a mídia são produzidos aqui. Os jogos não são importados como uma peça única. O que encarece os games, além da produção, são os royalties, ou direitos autorais. Se uma subsidiária baixar um jogo da matriz estrangeira, isso só vai acelerar o processo, mas não baratear os custos.

GRANA PRA QUE TE QUERO

O mercado de games em nosso país vai se estagnar na próxima geração? Tenho vários motivos para crer que isso poderá ocorrer. Por exemplo, o que fez o PS1 e o PS2 venderam tanto aqui no Brasil, enquanto os outros consoles não tiveram vendas lá muito expressivas? A variedade de jogos? Com certeza, mas essa não foi a principal razão, e sim a facilidade de conseguir games piratas para esses consoles. Qualquer um com um gravador de CD/DVD no computador consegue piratear games de PS1/PS2. A questão é que após a Nintendo ter conseguido suprimir a pirataria no GameCube, é muito plausível que todas as fabricantes de hardware utilizem tecnologias semelhantes para evitar (o PSP já usa esse tipo de tecnologia). Sendo assim, quando a nova geração chegar, será praticamente impossível que se consiga piratear jogos, conseqüentemente a venda dos consoles irá cair assustadoramente (principalmente depois do que eu li na pág. 14 da edição 38 sobre os custos de consoles e games serem maiores na próxima geração). Afinal de contas, quase ninguém consegue juntar uns R$ 2.000,00 para comprar um console e desembolsar R$ 300,00 para adquirir os games. Nós amamos games, mas também precisamos comer!

É óbvio que existem soluções, mas elas exigem um esforço em conjunto de toda a comunidade gamer brasileira, governo, fabricantes de hardware (lançar os consoles oficialmente por aqui seria uma imensa ajuda), comerciantes e tudo mais. Acredito que se cada um fizer sua parte será possível fazer com que o nosso querido país apareça de vez no cenário mundial de games. Mãos à obra, pessoal!

Rennan "Bahamut" Sena
Matinhos/PR

Mãos à obra mesmo! Nós também não queremos gastar todo nosso salário comprando games e consoles (a gente tem tudo isso de graça, mas isso não vem ao caso)! Todo mundo já sabe que a nova tecnologia vai exigir ainda mais do bolso dos jogadores e é preciso pensar rápido em soluções. Mais uma vez sugerimos o fórum do Gameworld para que a galera exponha suas idéias e busque novas práticas, já que ninguém é milionário por aqui. Se isso não acontecer, a pirataria vai continuar imperando no Brasil.
A propósito, Rennan: as travas de software do GameCube e do PSP já foram quebradas e existem jogos piratas para os dois aparelhos por aí.

Esses são os consoles de nova geração, mas eles ainda podem sofrer alterações

Haja dinheiro para ser jogador de videogame no Brasil

Lá e cá

Vocês quebraram um PSP novinho para fazer aquele teste da edição 38. Agora que ele está mortinho da Silva... dêem ele pra mim!

Elias Junior Dote Costa
Via e-mail

Você acha que a gente, morando no Brasil e gastando milhares de reais para ter um PSP, ia mesmo quebrar um aparelho tão bonito e caro? Quem judiou do portátil da Sony foram os gringos da EGM americana. Essa é uma das vantagens de termos esse acordo de parceria com eles.

Por que nesta geração os jogos do Team Ninja só estão sendo lançados para o console do Bill Gates?

Luis Icaro
Via e-mail

Porque o seu presidente e produtor executivo, Tomonobu Itagaki, acha que o Xbox não pode ser equiparado pelos outros consoles em termos de poder de processamento. Por isso, o cara e sua equipe nem gastam tempo desenvolvendo para outros consoles que não consigam realizar suas fantasias.

Gostaria de saber onde vocês conseguiram a imagem do preview do jogo *Shadow the Hedgehog*.

Marcos Heber
Guaratinguetá/SP

A imagem nos foi enviada pelos nossos companheiros americanos, que, por sua vez, a receberam da própria Sega. Esse tipo de imagem é passado pelas empresas aos veículos de comunicação através de CDs para manter a alta qualidade.

PÉ DE LEITOR

"Eu gostaria de **trabalhar na revista como corretor**, já que **alguém comeu a letra V** na matéria sobre o **colecionador de IDEOGAMES**".

– Daniel de Aquino apontou um erro da EGM Brasil e quis tirar uma com nossa cara, mas não sabe que corretor trabalha em imobiliária ou seguradora. Quem corrige textos em uma revista é revisor.

"...sem contar o esforço que faço pra comprar a EGM e a SuperDicas PlayStation. Não tem como ficar sem comprar essas revistas, **pois vocês colocam alguma espécie de texto que enfeitiça os leitores...**"

– Não impregnamos nossas páginas com o sonífero usado no golpe "Boa noite, Cinderela", mas o leitor Vagner Souza Rodrigues entra em transe mesmo assim.

"Fiquei com mais vontade ainda de ir à E3 depois de saber que a **Luiza do G4** Brasil vai estar lá! Já pensou? Ir na E3, desfrutar de todo o aparato tecnológico que lá estará, **ver o PS3 e ainda estar com a Luiza?!? Seria d++++++++++++++**."

– Um espertinho apelidado de Noslin quer o que a esmagadora maioria dos nossos leitores também quer. E em outro trecho de sua carta, ainda pediu que pagássemos a passagem dele para os EUA! Sujeitinho folgado!

STAR WARS™

EPISÓDIO III ESTÁ CHEGANDO. LEVE A EMOÇÃO DO FILME PARA SEU COMPUTADOR.

VOCÊ VÊ OS FILMES E EM *STAR WARS* BATTLEFRONT™ VIVE AS BATALHAS DO MUNDO *STAR WARS* COM LIBERDADE NUNCA VISTA. LUTE AS LUTAS CLÁSSICAS DO UNIVERSO *STAR WARS* COMO UM SOLDADO DA SUA ESCOLHA, FAZENDO O QUE QUISER E INDO ONDE VOCÊ QUISER.

COMANDE EM *STAR WARS* REPUBLIC COMMANDO™ UM ESQUADRÃO DA ELITE MILITAR DO MUNDO *STAR WARS*. FAÇA DO SEU ESQUADRÃO DE COMMANDOS SUA ARMA MAIS LETAL. UTILIZE *CLONE TROOPERS* ESPECIALMENTE TREINADOS PARA REALIZAREM VÁRIAS MISSÕES COMO INFILTRAÇÃO, RESGATE SABOTAGEM ENTRE OUTRAS.

EM *STAR WARS*™ KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC™ II: THE SITH LORDS™ SUAS ESCOLHAS AFETARÃO TODOS AO SEU REDOR, ENQUANTO VOCÊ É CAÇADO PELOS ASSASSINOS SITH QUE VÊEM EM VOCÊ A ÚLTIMA ESPERANÇA PARA A GALÁXIA.

LucasArts e o logo LucasArts são marcas da Lucasfilm Ltd. *Star Wars Battlefront* e *Star Wars Republic Commando* são denominações comerciais da Lucasfilm Entertainment Company Ltd. © 2004, 2005 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. ou Lucasfilm Ltd. e ™ conforme indicado. Todos os direitos reservados.

Requer uma conexão com a Internet para jogar. Os jogadores são responsáveis por todas as taxas aplicáveis da Internet. O jogo online está sujeito aos termos de uso online e pode ser acessado em www.lucasarts.com. A LucasArts se reserva o direito de extinguir qualquer suporte online deste produto a qualquer momento.

FUTURO AQUI
E AGORA

E3 2005 revela novos consoles e milhares de games, acirra a concorrência entre as gigantes e dá pistas sobre a próxima geração

Por Pablo Miyazawa, Fabio Santana e Théo Azevedo, de Los Angeles

Mais uma E3 se passou. A maior festa de games do mundo ocidental é a porta de entrada para todas as novidades que vão nos divertir nos próximos meses. E o evento deste ano, que rolou mais uma vez em Los Angeles (EUA), foi o mais concorrido e produtivo de todos os tempos: de 18 a 20 de maio, mais de 70 mil pessoas de 79 países visitaram os três dias de show e quatrocentos exibidores apresentaram mais de cinco mil produtos, sendo que 80% deles estarão nas lojas até o final de 2005. Houve lançamentos para todos os gostos e gêneros, a presença dos principais produtores de games da atualidade, como Shigeru Miyamoto, Hideo Kojima, Hironobu Sakaguchi, Will Wright e Bruce Shelley, garotas sorridentes, jornalistas, celebridades e empresários loucos para investir dinheiro em games. Mas não era só isso. As grandes vedetes da E3 deste ano foram mesmo as máquinas de próxima geração. Microsoft, Sony e Nintendo prepararam em segredo suas estratégias para apresentar nos dias que antecederam a abertura do evento.

A Microsoft antecipou-se e mostrou a cara do Xbox 360 uma semana antes, em um programa na MTV. Por conta disso, as atenções do mundo voltaram-se para a Sony e a Nintendo. E após conferir o que cada empresa revelou, ficou claro que cada uma está seguindo rumos diferentes – principalmente a Nintendo, que preferiu manter os principais detalhes sobre o Revolution em segredo. A empresa japonesa deixou claro seu foco no jogador casual, assim como a Microsoft, que espera cativar um bilhão de jogadores com seu Xbox 360 em um futuro próximo, usando sua rede online para agregar conteúdo e gerar comunidades virtuais ao redor do globo. Já a estratégia da Nintendo baseia-se na simplicidade e em seus vinte anos de história para atrair o grande público. Olhando tudo por cima e mantendo sua direção atual, a líder Sony apresentou seu PlayStation 3 de maneira bastante agressiva, com vídeos, imagens e especificações técnicas impressionantes. Foi um belo início de briga, cujo final não chegará tão cedo. E provavelmente, a continuação deste verdadeiro embate de titãs só será conhecida na E3 do ano que vem. Pelo menos, podemos fazer nossas especulações até lá. E começamos agora mesmo. Vire a página agora e acompanhe nossas impressões.

>> DESDE 1999, A ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO ACONTECE EM LOS ANGELES, CALIFORNIA. O EVENTO ROLA ANUALMENTE, SEMPRE NO MÊS DE MAIO, DURANTE TRÊS DIAS SEGUIDOS.

Fotos: Marcelo Barbão e equipe EGM Brasil

1- O novo jogo de Link foi eleito por quase unanimidade como o melhor da E3 2005. Nada mais justo que o herói descanse no colo de uma morenaça maravilhosa.

2- Lançado há pouco tempo, o PSP era um dos destaques da feira. E com as confortáveis bolotas que a Sony deixou para todo mundo testar os novos games, era difícil resistir a uma jogadinha.

3- O que é mais legal de levar pra casa como brinde? Uma loirona desse calibre, um videogame portátil Gizmondo ou um cólar de pérolas? Com PSP e DS, quem precisa de Gizmondo? E como diz o ditado: perólas pra porcos! Logo...

4- Mickey Mouse retorna para auxiliar Zora em suas aventuras psicodélicas em *Kingdom Hearts II*.

5- Os romanos do game *Spartan* curtem um sushi na aguardada hora do almoço durante a E3. E isso já é bizarro o suficiente para fazermos qualquer piadinha.

6- Nova, de *Starcraft: Ghost*, já é deliciosa em sua versão virtual. Em carne e osso, então, nem se fala! Ops, é uma boneca.

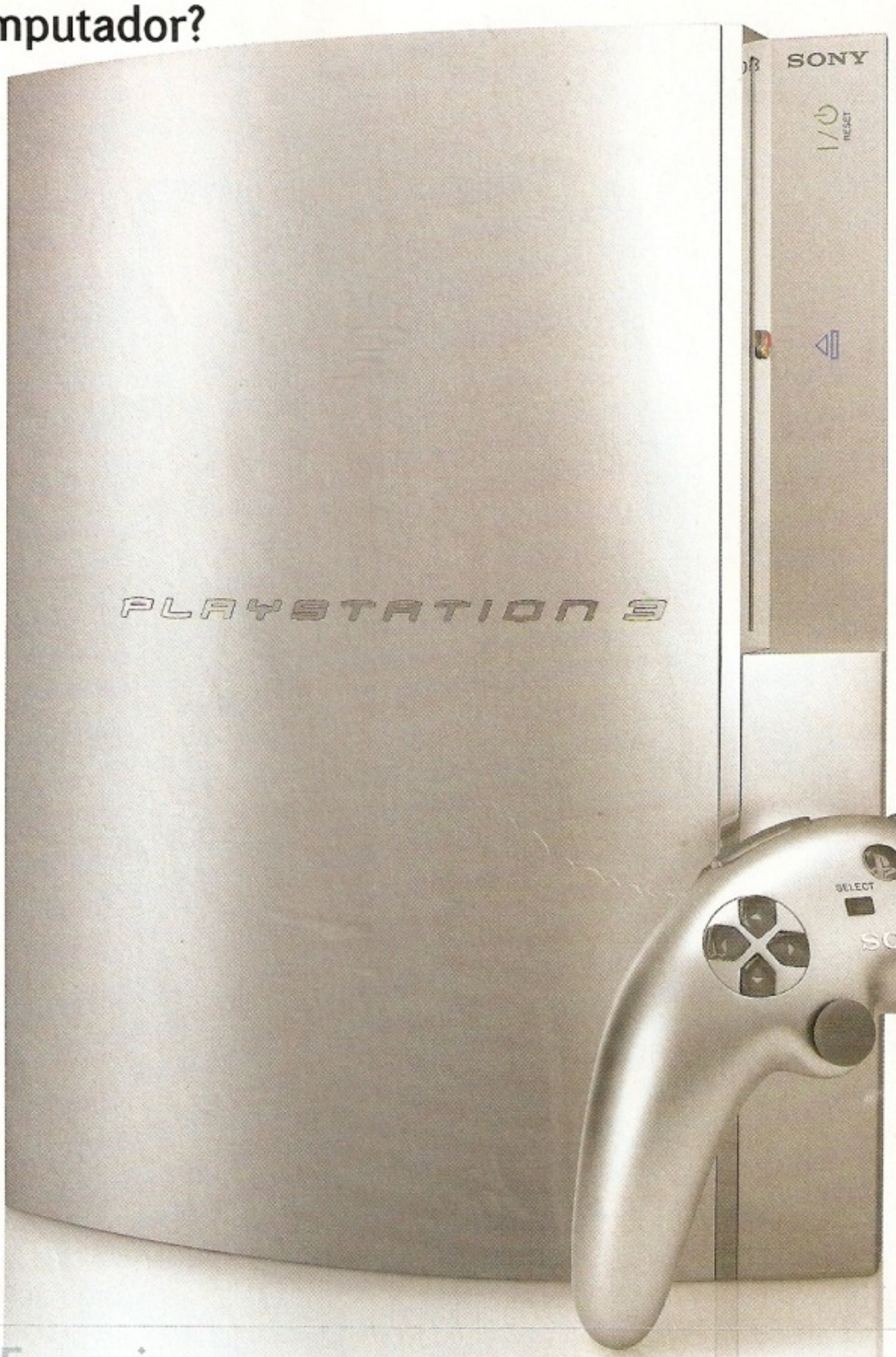
7- Pablo Fills-Aime conta tudo sobre o Revolution e ainda troca receitas de bolo com nosso editor-executivo Reggie Miyazawa. A Nintendo nos confunde tanto na hora de passar informações que até trocamos alguns nomes...

8- No último dia do evento, rolou uma corrida com alguns participantes sorteados entre o público. Na linha de chegada, esta loira tirava o short e usava para dar a bandeirada. É, você acertou... é mentira.

DOIS DIAS ANTES DA ABERTURA DA FEIRA, AS EMPRESAS APROVEITAM PARA FAZER SUAS COLETIVAS PARA A IMPRENSA, QUE ÀS VEZES ACABAM SENDO MAIS AGUARDADAS QUE A E3... >>

PLAYSTATION 3

Videogame ou supercomputador?



PlayStation 3: design arrojado, joystick de gosto duvidoso e logotipo à la Spider-Man

Em sua coletiva de imprensa pré-E3, a líder entre as três gigantes do mercado de consoles não quis arriscar: descarregando toda a artilharia pesada para impressionar o mundo, a Sony foi a principal responsável pelas emoções da edição 2005 do evento. Ao contrário da Microsoft, que equilibrou seu evento entre a próxima e a atual geração, e da Nintendo, que reservou minúscula parte de sua coletiva para o Revolution, a Sony usou 100% de sua apresentação de 110 minutos para falar sobre o PlayStation 3.

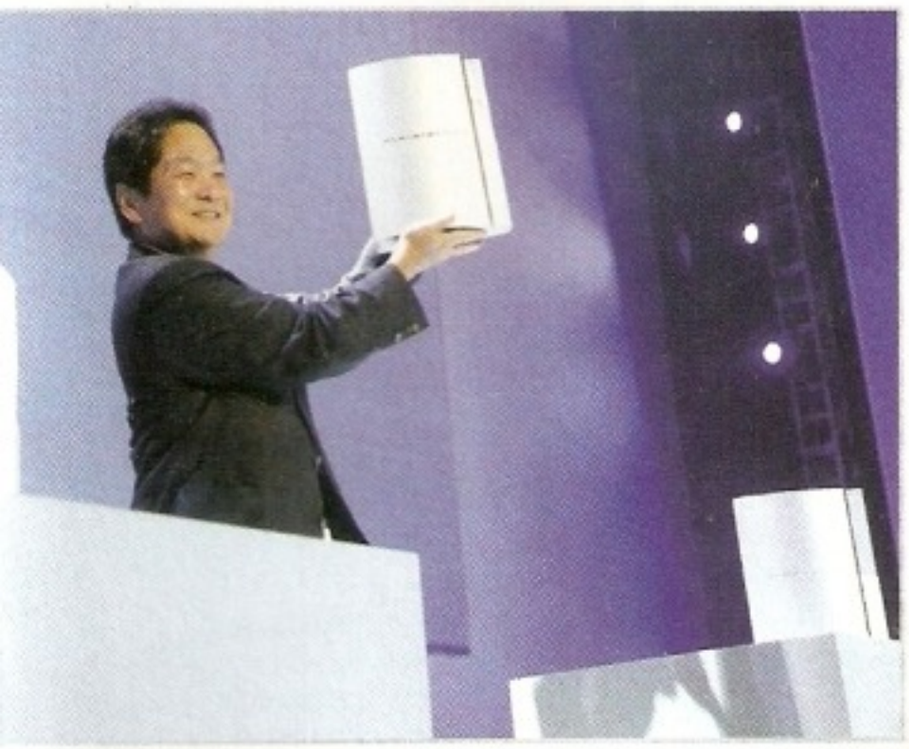
Como há muito vinha sendo divulgado, o coração do novo console é o processador Cell, fruto do projeto multimilionário do consórcio STI (Grupo Sony, Toshiba e IBM). O console adota um chip Cell que integra um núcleo PowerPC de 64 bits rodando a 3,2 GHz capaz de lidar com duas cadeias de dados simultaneamente, uma unidade vetorial VMX, 512 KB de memória cache de nível 2 e sete processadores independentes batizados de SPEs, cada um rodando a 3,2 GHz e contando com sua própria memória local de 256 KB de SRAM e um banco de 128 registradores de 128 bits, com capacidade para lidar com uma cadeia de dados por vez. Com toda essa sopa de números quase ininteligível para pessoas normais, o Cell consegue processar nove cadeias de dados simultaneamente (enquanto o Xbox 360 lida com seis cadeias) e 218 Gflops (bilhões de operações com pontos flutuantes por segundo). Isso é mais que o dobro de qualquer processador atual e também quase duas vezes o poder da CPU do Xbox 360, com seus três núcleos capazes de processar 115,2 Gflops.

Trabalhando com o Cell está o processador gráfico desenvolvido pela NVIDIA, o RSX de 550 MHz, apelidado de "Reality Synthesizer" (em ambiciosa referência à GPU Graphics Synthesizer do PS2). Com mais de 300 milhões de transistores, este é o processador mais complexo já fabricado, que promete um novo padrão de qualidade aos games: resolução de 1080p (1920x1080 pontos, equivalente a 2 megapixels, com varredura progressiva a 60 frames por segundo) com saída para dois monitores. Isso significa um desempenho de 1,8 Tflops só na GPU, para um total de 2 Tflops no sistema, o dobro do Xbox 360. Todo esse poder, mais a memória RAM (256 MB de memória XDR a 3,2 GHz e 256 MB de memória GDDR3 a 700 MHz) e a velocidade com que os dados transitam pelo circuito (25,6 GB/s na memória XDR e 22,4 GB/s na GDDR3) se traduzem em gráficos inacreditáveis rodando em tempo real, comparáveis aos de animações como *Os Incríveis*. Esses filmes são renderizados a partir de supercomputadores e levam muitas horas para gerar uma única cena; no PS3, a Sony garante que tudo rodará em tempo real.

Este poder foi provado durante a coletiva da Sony através de muitas demonstrações no telão. Uma delas foi uma recriação da pia d'água com o patinho de borracha, usado em 1999 como demo técnica do PS2. Só que dessa vez, havia milhares de patinhos

> "Franquias que nasceram ou se consagraram nas plataformas da Sony, como *Gran Turismo*, *Metal Gear Solid* e *GTA*, são vitais para nosso sucesso. Faremos de tudo para que elas impressionem também no PlayStation 3."
>
> *– Ken Kutaragi, presidente da SCE*

>> A COLETIVA PARA IMPRENSA DA SONY ACONTECEU NO DIA 16 DE MAIO, NOS ESTÚDIOS DA SONY PICTURES, EM CULVER CITY, LOS ANGELES. O EVENTO REUNIU MAIS DE DUAS MIL PESSOAS,



■ Ken Kutaragi revela o PlayStation 3: a grande surpresa da E3 2005

■ Cena de *Killzone* no PS3: video foi o mais celebrado da coletiva da Sony

> "Nosso objetivo com o PlayStation 3 é quebrar a barreira entre filmes e games."
>
> *– Jen-Hsun Huang, presidente da NVIDIA*

simultâneos e com direito a copos controlados com a mão através da câmera EyeToy. Outra demo impressionante foi a produzida pela Epic Games com sua Unreal Engine 3, que o programador Tim Sweeney fez questão de controlar em tempo real, passeando pela cena pausada sem perder o nível absurdo de detalhes. Até a Square Enix testou o poder da máquina com uma recriação em tempo real da abertura de *Final Fantasy VII* (PS1).

Mas, quando todos pensavam que a Sony se limitaria a exibir demos tecnológicas do PS3, uma seqüência de vídeos de jogos em produção espantou pela qualidade: o próximo *The Getaway*, *Fight Night*, *Formula 1*, *Mobile Suit Gundam*, uma seqüência de *Red Dead Revolver*, um novo *Tekken*, *Killzone*, *Vision Gran Turismo*, *Devil May Cry 4*, além de franquias inéditas como *I-8*, *Ni-Oh*, *Eyedentify*, *Fifth Phantom Saga*, *Heavenly Sword*, *WarHawk*, *Killing Day*, *MotorStorm*, a promessa de um *Final Fantasy* e a confirmação de *Metal Gear Solid 4*.

O material exibido despertou a incredulidade dos céticos, que questionaram se aquelas não seriam cenas em CG pré-renderizadas, e não gráficos gerados em tempo real.

Indagada a respeito, a Sony apenas confirmou que "tudo o que foi exibido era rodado em tempo real"!

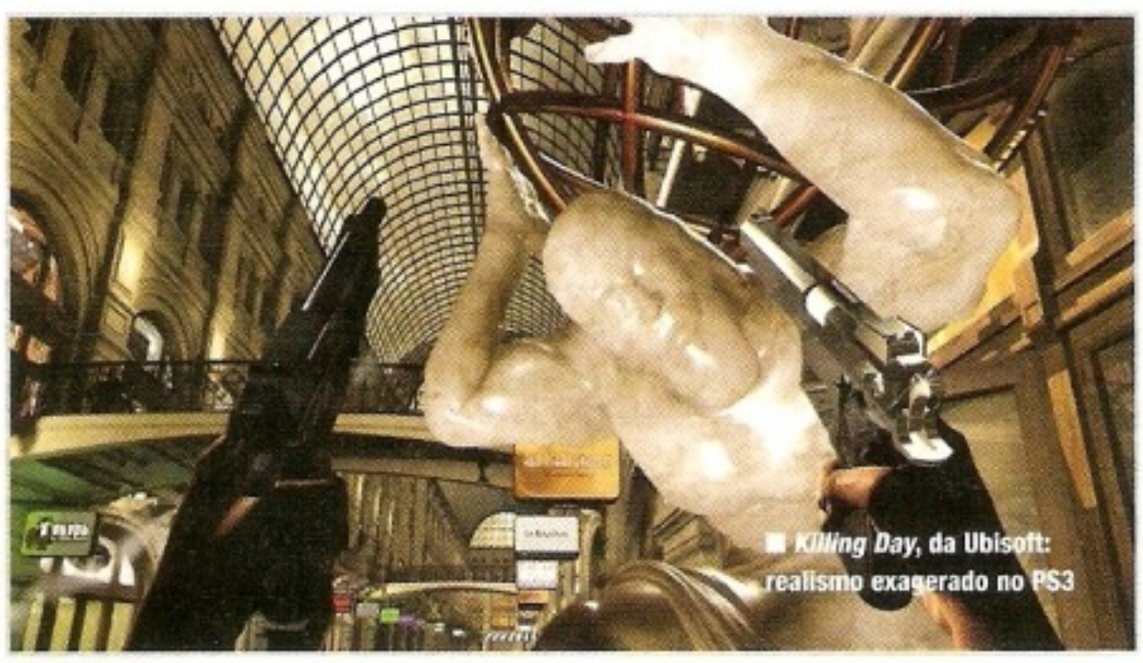
Além do desbunde visual, o novo PlayStation oferecerá retrocompatibilidade com as duas gerações anteriores, o que significa uma biblioteca instantânea de milhares de games para PS1 e PS2. Os games do PS3 utilizarão a mídia BD-ROM (Blu-ray Disc ROM), que comporta até 54 GB de dados em discos de camada dupla. Mas o drive também suportará todos os tipos de mídias: CD-ROMs de PS1 e PS2, CD-DA, CD-R e CD-RW, DualDisc (lado de áudio e lado de DVD), SACD híbrido (camada de CD), SACD HD, DVD-ROM de PS2 e PS3, DVD-Video em DVD-ROM, DVD-R, DVD-RW, DVD+R e DVD+RW, além do BD-ROM de PS3 e BD-Video em BD-ROM, BD-R e BD-RE, além de entradas para todos os dispositivos de armazenamento consagrados: Memory Stick comum, Duo ou Pro, SD Card comum ou mini e Compact Flash Type I ou Type II. O controle funcionará sem o uso de fios, com a tecnologia Bluetooth, com suporte para até sete joysticks simultaneamente. Além disso, o PSP poderá ser usado como controle remoto ou joystick Wi-Fi, além de outros controles, acessórios e dispositivos que poderão ser conectados em uma das quatro entradas USB 2.0 frontais ou traseiras.

A Sony pretende consolidar uma rede mundial para enfrentar a Live da concorrente Microsoft, incluindo comunidade, microtransações e até mesmo conversa por vídeo com câmeras IP.

Para o final da coletiva, a Sony guardou a surpresa. Ken Kutaragi, idealizador do PlayStation, revelou o protótipo do console. Apresentado em três cores (preta, prata e branca), o PS3 pode ser posicionado na horizontal ou na vertical, inclusive com o logo da família PS rotacionável. Possui, na parte frontal, o drive de disco com os botões Eject e Power, além de uma tampa que revela todas as entradas para dispositivos de armazenamento e, na parte da base, as quatro entradas USB. A parte superior é convexa, e o logotipo adota a fonte usada no filme *Spider-Man*, da Sony Pictures.

O novo controle apresenta os mesmos botões de sempre, mas com um design inédito que foge das linhas do consagrado DualShock. A apresentação acabou com as palavras "Spring 2006" no telão, confirmando o lançamento da máquina para o segundo trimestre de 2006 (provavelmente no Japão), seis anos após a estréia do PS2.

O preço foi uma das poucas informações não reveladas, mas, ainda perplexos com o que acabaram de ver, quase ninguém ligou para esse detalhe ao final da coletiva mais comentada da E3 2005. ➤



■ *Killing Day*, da Ubisoft: realismo exagerado no PS3

E o PlayStation 2?

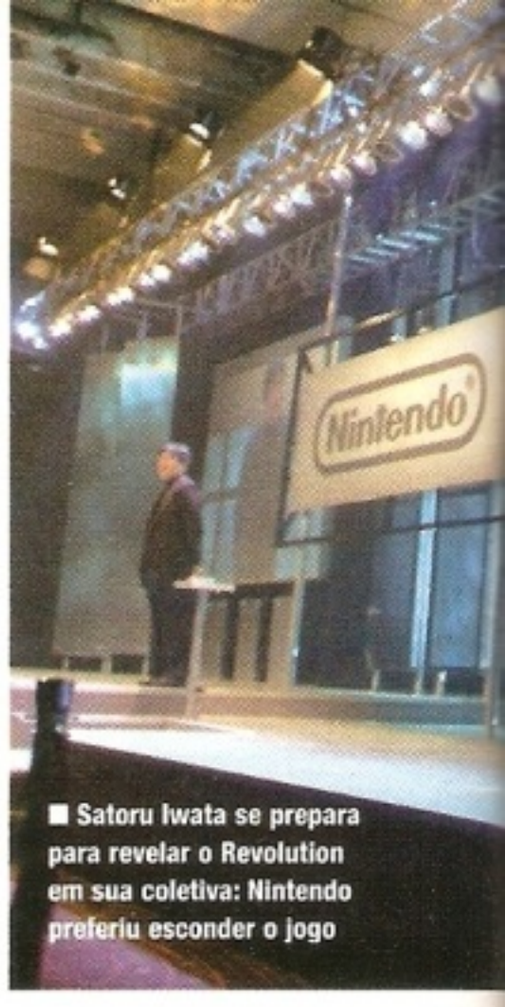
Apesar de não ter falado nem mesmo uma linha sobre a sua atual geração em sua coletiva, a Sony reservou um espaço privilegiado para o PS2 em seu estande. Não apenas os games próprios como também as principais licenças estavam jogáveis: três novos games para a câmera EyeToy, *Jak X: Combat Racing*, *Ratchet: Deadlocked*, *Sly 3: Honor Among Thieves*, *Genji: Dawn of the Samurai*, *Shadow of the Colossus*, *SOCOM 3: U.S. Navy SEALs*, *24: The Game*, *Soul Calibur III*, *Burnout Revenge*, *Okami*, *Onimusha: Dawn of Dreams*, *Killer 7*, *Radiata Stories*, *Kingdom Hearts II*, *Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King*, *Beatmania* (pela primeira vez nos EUA), *Castlevania: Curse of Darkness*, *Metal Gear Solid 3: Subsistance*, *Fatal Frame 3: Tormented*, *Prince of Persia 3*, *Shadow the Hedgehog*, *Phantasy Star Universe*, *StarCraft: Ghost*, o sensacional *Black* (da Criterion), entre tantos outros. É uma lista com mais de 200 jogos (alguns dos quais você confere nos previews a partir da página 36), que indicam que o PS2, mesmo com a próxima geração no horizonte, ainda está longe de se aposentar.

ENTRE JORNALISTAS, VAREJISTAS E CONVIDADOS. A APRESENTAÇÃO DUROU DUAS HORAS E FOI A CAUSA DO ATRASO DA COLETIVA DA MICROSOFT, MARCADA PARA LOGO DEPOIS... >>

REVOLUTION

Nintendo fala pouco, mostra menos ainda, mas promete tudo

■ Nintendo Revolution: console é menor que o GameCube e rodará jogos antigos



■ Satoru Iwata se prepara para revelar o Revolution em sua coletiva: Nintendo preferiu esconder o jogo

Após os torpedos apresentados pela Sony e Microsoft no dia anterior, a Nintendo precisava mostrar serviço – em outras palavras, o Revolution – em sua coletiva para imprensa antes da E3. A expectativa era enorme, já que ninguém sabia ao certo o que a empresa poderia revelar sobre seus projetos para a próxima geração. A opinião geral era a de que se a empresa japonesa não mostrasse algo realmente revolucionário, ficaria difícil se recuperar em tempo para o início da corrida dos novos consoles.

Durante sua apresentação, a Nintendo muito prometeu, mas pouco revelou. O sucessor do GameCube ganhou um nome e uma cara (ainda que provisórios), mas nada foi confirmado sobre as especificações técnicas do Revolution, o preço e muito menos os seus games. É claro que houve novidades, mas para quem havia visto tudo o que a Sony e a Microsoft revelaram no dia anterior, era impossível disfarçar uma ligeira decepção.

Ficou a cargo do presidente Satoru Iwata mostrar ao público o protótipo do Revolution: o console é preto, pequeno, fino, com a espessura de aproximadamente três caixas de DVD, pode ser usado horizontal ou verticalmente, com a capacidade de rodar filmes em DVD, drive para discos de 12 cm de diâmetro (tamanho dos discos comuns, ao contrário do disco do GC, de 8 cm) e promessa de proteção contra pirataria. Diferentemente da Sony, que fez questão de provar o potencial do PS3 com imagens, a Nintendo mais despistou que revelou. "O potencial do Revolution será incrível. Quando vocês virem do que seremos capazes, dirão 'uau'!", disse Iwata, referindo-se sobre a parceria tecnológica com a IBM para a CPU e com a ATI para a GPU do console. Confirmou-se também que o console terá conectividade online via Wi-Fi e controles sem fio, os quais não foram exibidos em momento algum. Shigeru Miyamoto mais tarde nos disse que a escolha de não mostrar o joystick foi estratégica: "Criamos o Rumble Pak, o direcional em cruz, a alavanca analógica, o controle sem fio, e todos nos copiaram. Para que revelar nossos segredos antes e correr esse risco?", brincou.

Talvez a principal novidade anunciada pela Nintendo seja a retrocompatibilidade com seus títulos antigos, mas não apenas com os disquinhos de GameCube. Através do Revolution, será possível baixar games de NES, Super NES e Nintendo 64 para se jogar diretamente no console. O serviço será cobrado ("uma pequena taxa", conforme nos contou depois Miyamoto), e os games disponíveis (first e third parties) serão definidos através de estudos de popularidade com os consumidores.

XBOX 360

O console de 1 bilhão de usuários

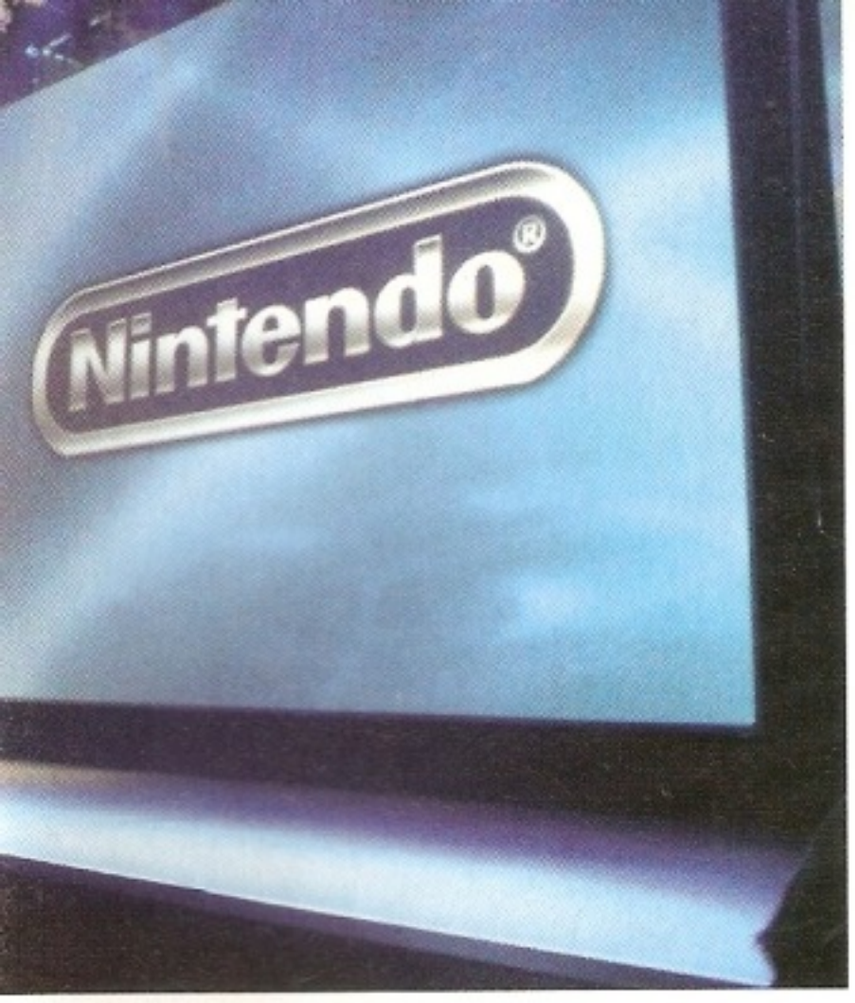
■ J. Allard (abaixo) e o Xbox 360: console também rodará games do Xbox atual

O jogo só termina quando o juiz apita, certo? Na semana anterior à E3, a Microsoft saiu na frente e apresentou o Xbox 360 em um programa especial na MTV. Porém, nem tudo havia sido definido: dias depois, durante a conferência da empresa, o lotado Shrine Auditorium quase veio abaixo quando Robbie Bach, vice-presidente sênior e chefe de operações da divisão de Xbox e entretenimento, anunciou que o novo console será compatível com os jogos do Xbox atual. Outra novidade para lá de bem recebida foi a notícia do lançamento simultâneo do Xbox 360 no Japão, Estados Unidos e Europa, em novembro (leia todos os detalhes sobre o console na página 56 desta edição). Pelo menos por enquanto, nada foi comentado sobre o lançamento da máquina no Brasil, mas, como diz o velho poeta, a esperança é a última que morre.

Em compensação, quem alimentava esperanças de saber mais sobre *Halo 3* acabou frustrado. Master Chief realmente não deu as caras, nem na conferência, tampouco na E3. A situação é no mínimo curiosa, já que todos sabem que o jogo está em produção. O magnata Bill Gates afirmou recentemente à revista Time que o game seria lançado no Xbox 360 no mesmo dia que o PlayStation 3, no ano que vem. Se acontecer mesmo, será algo bem interessante de se ver.

E a situação parece extremamente boa para a Microsoft. Logo de cara, a empresa contará com o essencial auxílio de parceiros de peso para fazer com que o Xbox 360 atinja os seus sonhados um bilhão de usuários: a mais nova integrante do time é a Square Enix. Yoichi Wada, presidente da softhouse japonesa, anunciou com satisfação a parceria e a produção da versão para Xbox 360 do RPG online *Final Fantasy XI*, velho conhecido de quem joga PS2 e PC. "Juntos,

>> A COLETIVA PARA IMPRENSA DA MICROSOFT ROLOU NO SHRINE AUDITORIUM E FOI A MAIS CONCORRIDA DO DIA: QUASE CINCO MIL PESSOAS SE ESPREMERAM PARA ASSISTIR



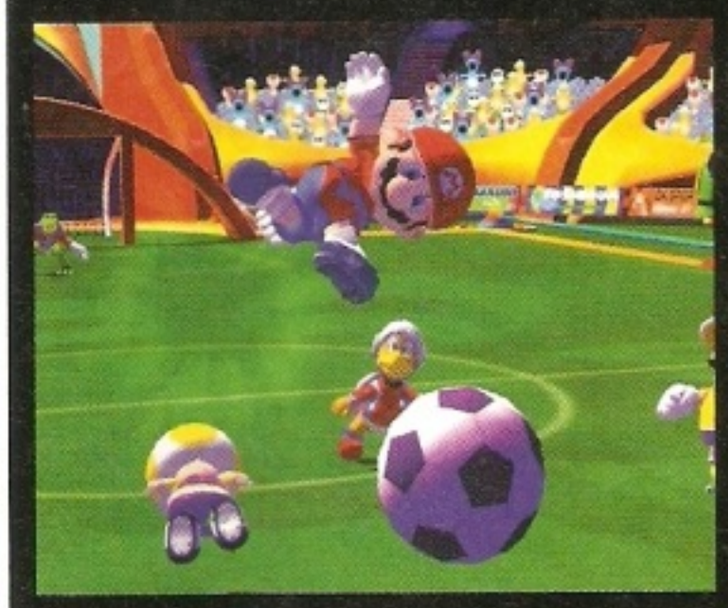
Outra das promessas é que o Revolution será a máquina mais amigável para os criadores de jogos: "Não é sobre o que você joga, mas como você joga", teorizou Iwata. "O desenvolvimento de jogos no Revolution será focado em grandes idéias, e não em grandes orçamentos". Nenhum game foi anunciado oficialmente, mas a Nintendo sugeriu que versões de *Super Smash Bros.*, *Metroid*, *Mario* e *Zelda* estão a caminho, além de uma versão online (via Wi-Fi) de *Final Fantasy: Crystal Chronicles*. A data de lançamento não foi confirmada, mas Miyamoto nos deu pistas de que o lançamento deve acontecer ainda no primeiro semestre do ano que vem. E isso foi tudo o que a Nintendo revelou sobre sua nova plataforma, deixando um gostinho de quero mais e ansiedade pelas peças que concluirão o quebra-cabeça. A sensação geral é a de que ficou faltando algo: mais informações sobre o futuro console, o famoso (e inexistente) *Mario 128* e novos games baseados nas franquias clássicas.
O jeito é esperar para decifrar mais esse movimento misterioso da Nintendo.

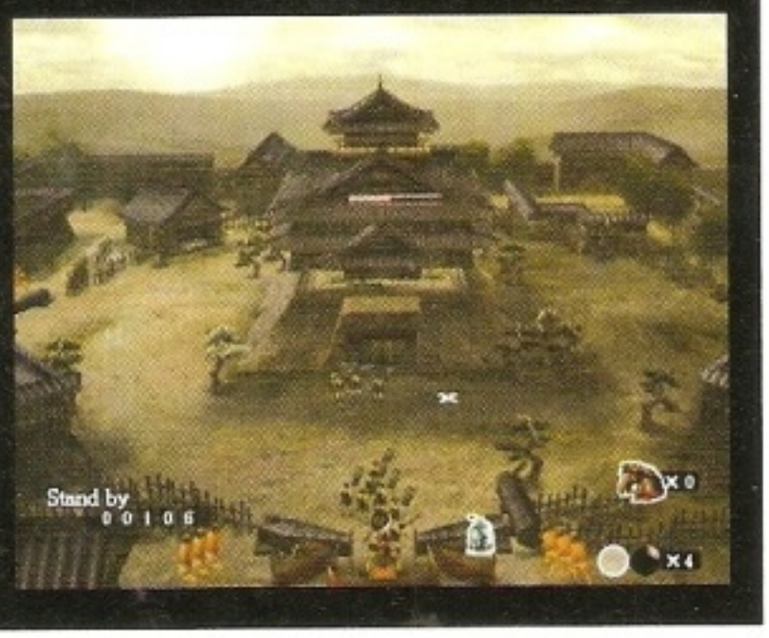
"O Revolution conseguirá juntar gamers hardcore, jogadores casuais e os novatos através de jogos acessíveis."

– Satoru Iwata, presidente da Nintendo

E o GameCube?

Como não poderia deixar de ser, a vedete da apresentação da Nintendo foi mesmo o aguardado *The Legend of Zelda*, que ganhou nome final (*Twilight Princess*) e teve seus principais segredos enfim revelados (veja na página 37). O game era também um dos mais concorridos de todo o evento, obrigando o visitante a gastar no mínimo uma hora e meia de fila para entrar na belíssima área restrita do estande da Nintendo. Mas além da aventura de Link, poucas novidades balançaram o coração do console. As novidades resumiram-se a novos games estrelados pelo sempre ativo Mario, como *Dance Dance Revolution: Mario Mix*, *Super Mario Strikers* (foto à esquerda), *Mario Baseball* e *Mario Party 7*. Outros destaques foram *Batallion Wars*, a versão para GameCube da cultuada série *Advance Wars* para GBA, o RPG *Pokémon XD: Gale of Darkness*, o esquisitíssimo *Odama* (que agora faz uso do microfone de *Mario Party 6*, foto à direita), *Geist*, *Killer 7*, *Shadow the Hedgehog*, entre outros títulos third party. A Nintendo promete pelo menos 60 títulos até o final do ano. Para quem esperava se surpreender como normalmente acontece em todos os anos, foi pouco.





"O Xbox 360 se tornou uma força principal na inovação do videogame e nós não poderíamos estar mais cativados."

– Yoichi Wada, presidente da Square Enix, durante a coletiva pré-E3 da Microsoft

vamos trilhar um novo caminho para o futuro do entretenimento", comemorou Robbie Bach.
A Electronic Arts revelou-se outra aliada fundamental, anunciando a maior parceria de sua história para o lançamento de um novo console. A empresa americana já garantiu uma linha de títulos considerável para o 360, que inclui *Madden NFL 06*, *Need for Speed: Most Wanted*, *FIFA 06*, *Tiger Woods PGA Tour 06*, *The Godfather* e *NBA Live 06*.
No total, são mais de 160 jogos para o novo Xbox em desenvolvimento, sendo que entre 25 e 40 devem ser lançados ainda em 2005. Quem não vai ter grana para comprar o Xbox 360 ainda em 2005 não precisa se preocupar. A Microsoft prometeu fornecer suporte ao "velho" Xbox durante 2006, com mais de 200 jogos ainda em produção. Além do mais, você vai poder jogar todos eles futuramente no Xbox 360.
Certamente, ainda será preciso muito mais para a Microsoft atingir o astronômico objetivo de um bilhão de usuários durante a vida útil do console. Só para se ter uma idéia, "apenas" 80 milhões de unidades do PlayStation 2 foram vendidas desde o seu lançamento, há mais de cinco anos. Um plano astucioso? Sem dúvidas. Mas, se pesarmos bem, a melhor parte dessa história é que a Microsoft precisará de toda a ajuda possível para chegar ao tal bilhão – inclusive do Brasil. Estamos prontos para fazer a nossa parte.

Saiba tudo!

O assunto novos consoles é tão vasto que nem cabe por completo nas páginas da EGM Brasil. Por isso, resolvemos pegar o vasto material que apuramos em Los Angeles e preparamos uma edição especial exclusivamente sobre a nova geração de máquinas. Em formato diferenciado, a EGM Brasil Especial: Nova Geração é um item obrigatório para quem quer saber absolutamente tudo sobre PlayStation 3, Xbox 360 e Nintendo Revolution, com uma linguagem descomplicada, toneladas de informações a cada página e produzida inteiramente pela equipe de editores da EGM Brasil. Nas bancas no dia 16 de junho! ➤

E o Xbox?

De certa forma, a velha caixa preta da Microsoft foi ofuscada pelo 360 na E3. Poucos jogos exclusivos para o console deram as caras na feira e as principais atrações para ele se originaram de outras plataformas. Mas, tudo bem: o que importa são bons jogos, e os proprietários de Xbox podem se gabar por serem os únicos a jogar *Half-Life 2* no conforto do joystick e do sofá. A versão do shooter está quase idêntica à do PC, com um visual de respeito e impressionantes efeitos de física. Além de Gordon Freeman, o controverso esquilo Conker aparece com o remake *Conker: Live & Reloaded*, direto do Nintendo 64, com um modo multiplayer caprichado e diálogos revistos. Se quantidade não significa qualidade, dá para dizer que foi um desfecho honroso para o console que colocou a Microsoft no mundo dos videogames.

À APRESENTAÇÃO DO XBOX 360, E, MAIS TARDE, AOS SHOWS DE THE KILLERS E CHEMICAL BROTHERS. JÁ A COLETIVA DA NINTENDO ROLOU NO HOTEL RENAISSANCE, NA MANHÃ SEGUINTE... >>

BOLSO CHEIO

Enfim, muitos jogos para DS e PSP

No ano passado, PSP e Nintendo DS foram as vedetes da E3. Este ano, o holofote ficou em cima dos novos consoles, mas havia bastante brilho reservado para as maquininhas.

A Nintendo concentrou mais da metade de sua conferência de imprensa para levantar a bola de seu portátil de duas telas, principalmente a revolucionária conexão Wi-Fi que poderá unir jogadores de todos os cantos do planeta em partidas de *Mario Kart DS*, *Animal Crossing* e *Tony Hawk*. O executivo de marketing Reggie-Fils Aime anunciou uma meta: "Não vemos motivo para não chegar a 90% de jogadores online no Nintendo DS". Para atingir esse nível de participação, a Nintendo tem planos firmes: sem cobrança, sem obrigatoriedade de banda larga, com acesso através de hotspots ou então de sua rede online em casa. "Tornaremos o game online via Wi-Fi tão confortável quanto sentar com os amigos na sua sala", explicou. A opção podia ser testada em uma caprichada demo técnica no estande da Nintendo para até oito jogadores, assim como em partidas sem fio em games como *Metroid Prime Pinball*, *New Super Mario Bros.* e *Meteos*. *Electroplankton* (que mereceu grande atenção na coletiva), *Trace Memory*, *Advance Wars: Dual Strike*, *Castlevania: Dawn of Souls*, *Mario & Luigi 2* e o viciante *Nintendogs* estão entre as dezenas de outros títulos que provam que a grande leva de bons games para DS ainda está para chegar. O GBA só não foi uma ausência completa por causa da área destinada ao novo modelo de Game Boy, o Micro (ao lado), que traz compatibilidade Wi-Fi, tela mais nítida, frente intercambiável e possibilidade de rodar todos os games já lançados para o GBA.

No estande ao lado, a Sony reservou pelo menos 40% de seu estande ao PSP. Se na coletiva a gigante nem mencionou o portátil, na E3 ele surgiu com força total. Franquias exclusivas como *Death Jr.*, *Infected*, *Coded Arms* e *The Con* eram minoria. Grande parte dos jogos exibidos eram versões ou seqüências de séries consagradas, como *Street Fighter Alpha 3*, *The Sims 2*, *Daxter*, *Burnout Legends*, *Ape Escape Academy*, *SOCOM: Fireteam Bravo* e *Virtua Tennis*. Já aguardados como *Metal Gear Acid*[2] e *GTA: Liberty City Stories* permaneceram escondidos nos estandes de suas produtoras e só foram vistos por poucos mortais. Enquanto isso, Tapwave e Nokia tentavam de tudo (trocando em miúdos: garotas seminuas e brindes) para chamarem a atenção para seus portáteis Gizmondo e N-Gage QD. Não conseguiram. A E3 deste ano solidificou DS e PSP como os consoles portáteis mais relevantes do mercado, e mostrou que ganharão cada vez mais suporte de suas fabricantes. Assim como na guerra dos consoles de "gente grande", as empresas estão tomando estratégias completamente diferentes. A Sony quer transformar o PSP em um aparelho multimídia tão ou mais popular que o iPod da Apple. A Nintendo escolheu usar o DS como um laboratório para todas as idéias ditas revolucionárias que planeja incluir no Revolution. Em vez de escolher entre um deles, é mais provável que os jogadores prefiram comprar os dois.

AUSÊNCIAS SENTIDAS

Ninguém sabe, ninguém viu

Cadê esses games? Alguém viu? Nós também não. Todos sabemos que a E3 é o melhor lugar para dar uma olhada nos jogos mais aguardados do mercado. Mesmo assim, alguns jogos prometidos há tempos simplesmente não dão as caras no evento e nos deixam frustrados. Estes são alguns que não compareceram à festa, apareceram só em trailers ou estavam tão escondidos que nem a gente conseguiu encontrar:

Gran Turismo Mobile (PSP)
Grand Theft Auto: Liberty City Stories (PSP)
The Warriors (PS2)
Final Fantasy XII (PS2)
Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII (PS2)
Duke Nukem Forever (PC – já virou piada)
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (PC)
Tony Hawk's: American Wasteland (multiplataforma)
NBA Live 06 (multiplataforma)
March Madness 06 (multiplataforma)
FIFA 06 (multiplataforma)
Phantom (o console)

COADJUVANTE DE LUXO

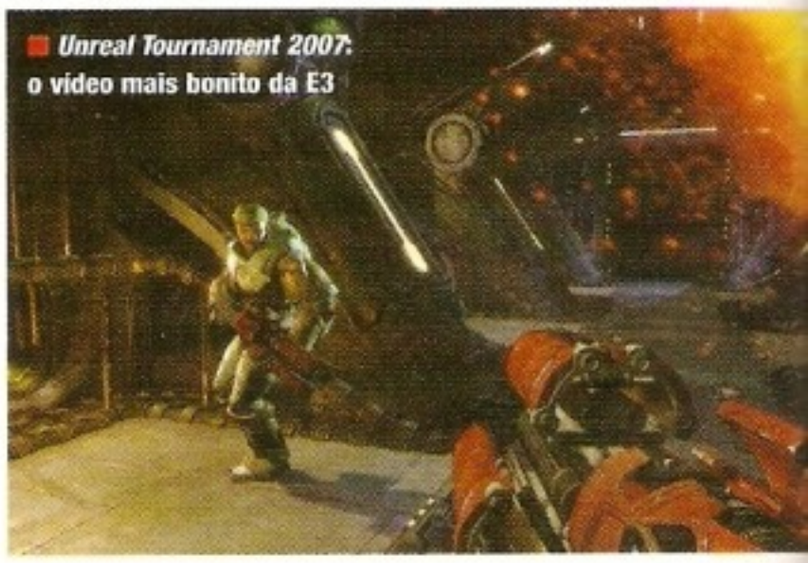
E3 apresenta boa safra de jogos para PC

Como era de se esperar, a E3 2005 foi dominada pelos consoles da nova geração. Mas isso não significa que o PC tenha sido relegado a um papel secundário. Pelo contrário: a feira apresentou títulos inesquecíveis, alguns deles prováveis divisores de água em termos de originalidade.

Spore, por exemplo, não apareceu em cartazes, telões ou em qualquer tipo de material promocional. Apenas alguns poucos privilegiados puderam ouvir, da boca do próprio Will Wright, em demonstrações a portas fechadas, detalhes sobre o seu novo e megalomaníaco projeto. E nós, da EGM Brasil, estávamos entre esses sortudos.Imagine um game que comporta toda a galáxia. Assim é *Spore*, no qual o jogador começa como um simples protozoário e evolui até conquistar a galáxia, com sua tribo. É uma mistura de *Sim City*, *The Sims*, *WarCraft*, *Civilization*, tudo em um só jogo. Como o projeto ainda está em fase inicial de desenvolvimento, não foi possível aprofundar muito, mas já sabemos o suficiente para poder considerar Spore tão ou mais revolucionário que *The Sims*.

No quesito criatividade, *The Movies* também não deixa nem um pouco a desejar. Maduro, o jogo de Peter Molyneux tem potencial de best-seller. *Quake 4* não apenas apareceu, como trouxe consigo *Enemy Territory: Quake Wars*, focado no multiplayer. Em termos de shooters, tivemos ainda *Call of Duty 2*, *Unreal Tournament 2007*, *F.E.A.R.*, *Commandos: Strike Force*, *Serious Sam 2*, *Star Wars: Battlefront II*, *Battlefield 2* e muitos outros.

Mas nada se compara, pelo menos em termos de física e gráficos, a *Age of Empires III* (leia na página 39). Não satisfeita, a Microsoft ainda trouxe *Rise of Nations: Rise of Legends*, que deixa para trás a fidelidade histórica do original para dedicar-se a uma curiosa mistura entre fantasia e tecnologia, com máquinas à la Leonardo da Vinci e criaturas dos mais variados tipos guerreando no mesmo ambiente. Por falar em RTS, *Star Wars: Empire at War* corre por fora com suas batalhas tanto na superfície dos planetas quanto em pleno espaço sideral. Poderíamos gastar mais linhas ainda falando de *Sid Meier's Civilization IV*, *Vanguard*, *World of WarCraft: Battlegrounds*... Quem joga PC pode se preparar para turbinar sua máquina desde já.



Unreal Tournament 2007: o vídeo mais bonito da E3

>> DURANTE OS TRÊS DIAS DE EVENTO, DIVERSAS CELEBRIDADES PASSARAM PELOS PAVILHÕES DO L.A. CONVENTION CENTER. JENNA JAMESON (ATRIZ PORNÔ), TONY HAWK (SKATISTA),

COLUNA SOCIAL

Porque a gente também é fã

Um dos aspectos mais comemorados pela equipe da Conrad durante a E3 2005 foi perceber que o Brasil está sendo tratado com mais importância pela indústria dos games. Pode até parecer exibicionismo, mas é realmente sincero: obtivemos acesso a muitos compromissos exclusivos e restritos durante a feira, desde demonstrações com criadores consagrados como Will Wright (*Spore*), Bruce Shelley (*Age of Empires III*) e Brian Reynolds (*Rise of Nations: Rise of Legends*) até entrevistas exclusivas com Shigeru Miyamoto (*Nintendo Revolution*), Hideki Konno (*Mario Kart DS*), Hironobu Sakaguchi (*Blue Dragon*), Koji Igarashi (*Castlevania*) e muitos outros.

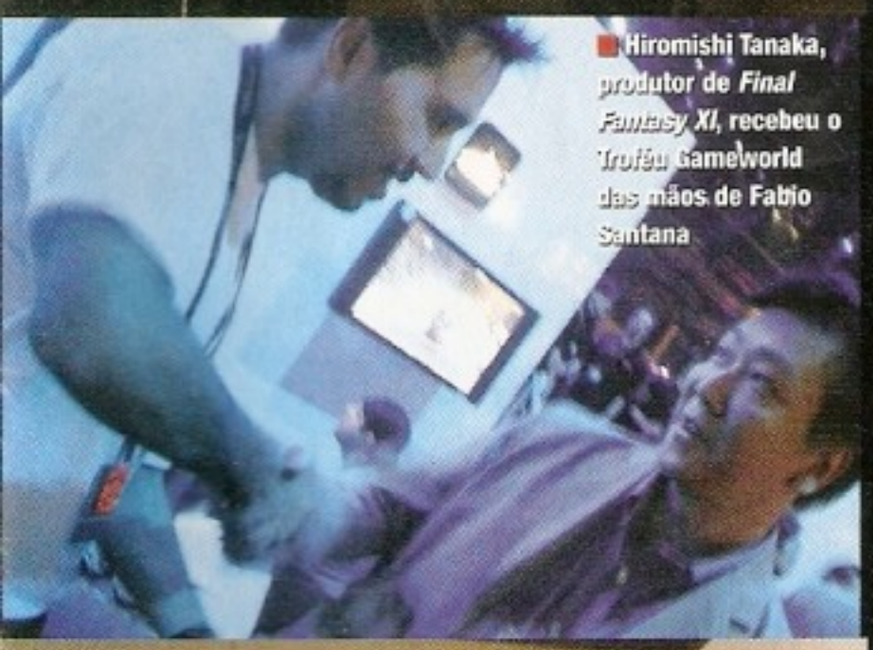
Claro que acabou rolando uma certa tietagem de nossa parte. Afinal, não é sempre que conseguimos encontrar e conversar com os caras que produzem o material que usamos em nosso trabalho do dia a dia. Mas o mais importante disso tudo é que a imprensa do nosso país tem mais relevância para a indústria mundial a cada ano que passa.

E claro, todas essas entrevistas e demonstrações renderam um material exclusivo consistente que será publicado em doses homeopáticas nas próximas edições das revistas de games da Conrad ao longo do ano. Ou seja, quem sai ganhando nessa história é você, leitor. E que na próxima E3, essa receptividade seja igual ou ainda maior. Estaremos lá para conferir. ➤

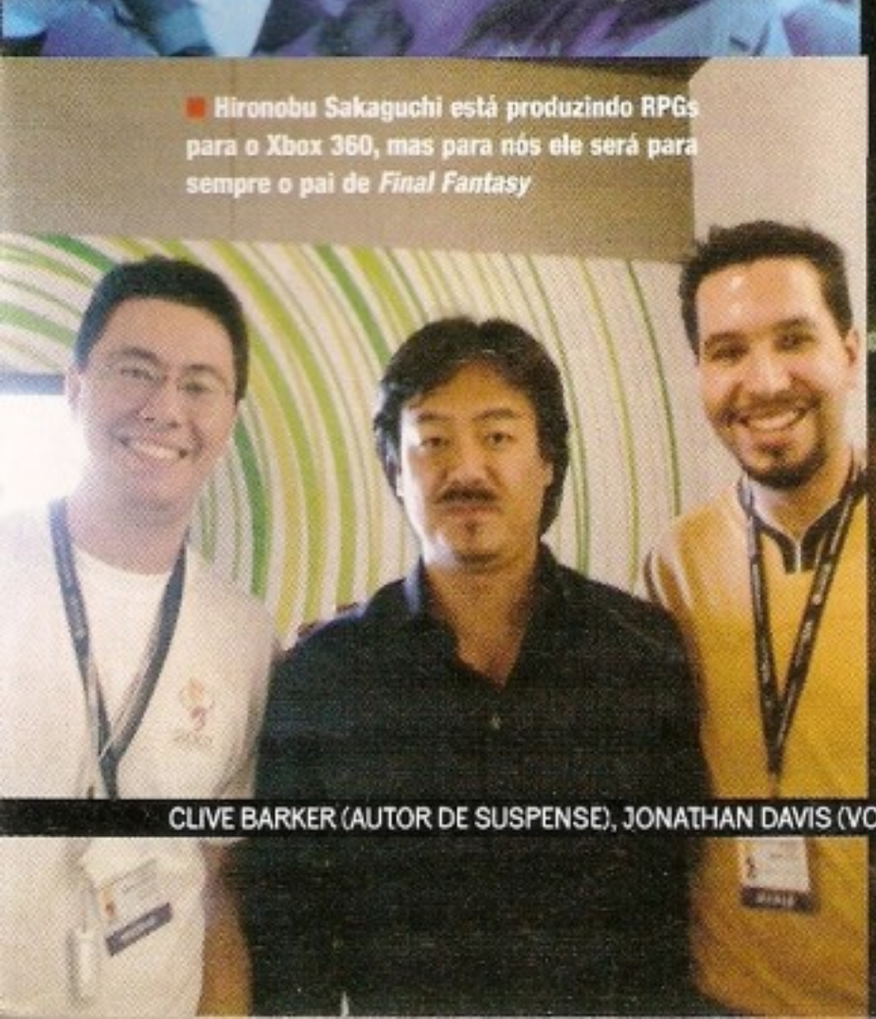
Shigeru Miyamoto fez careta, mas dispensa apresentações

Conseguimos um raro sorriso de Hideo Kojima, o criador de *Metal Gear Solid*

Jim Allard (Microsoft) levou um papo esperto com a nossa reportagem



Hiromishi Tanaka, produtor de *Final Fantasy XI*, recebeu o Troféu Gameworld das mãos de Fabio Santana



Hironobu Sakaguchi está produzindo RPGs para o Xbox 360, mas para nós ele será para sempre o pai de *Final Fantasy*

David Perry criou o Earthworm Jim, mas nem quis tocar nesse assunto conosco

Fabão aproveitou para entregar a Kojima o Troféu Gameworld de melhor produtor de 2004

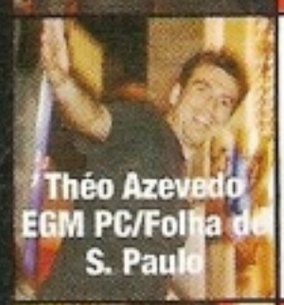
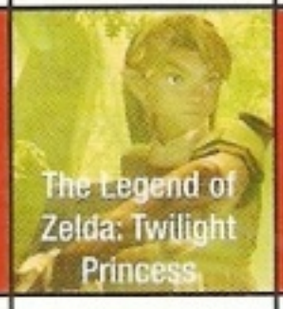
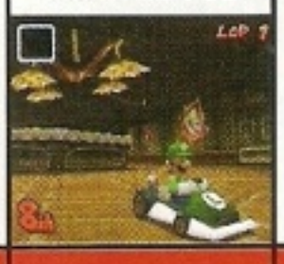
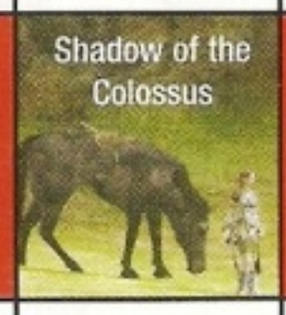
Koji Igarashi (produtor do novo *Castlevania* para PS2) usou essa bela roupa durante todos os dias de E3

Reggie Fils-Aime (Nintendo) é um sujeito carismático, temos que admitir

CLIVE BARKER (AUTOR DE SUSPENSE), JONATHAN DAVIS (VOCALISTA DO KORN), STAN LEE (CRIADOR DO HOMEM-ARANHA), ENTRE TANTOS OUTROS QUE NÃO VIMOS, MAS OUVIMOS FALAR... >>

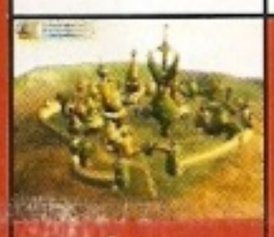
DIRETO DE LOS ANGELES

OS MELHORES, OS PIORES

Quem votou	Melhor game da E3	Melhor de Xbox	Melhor de PlayStation 2	Melhor de GameCube	Melhor multi-plataforma	Melhor de Xbox 360	Melhor de Nintendo DS	Melhor de PSP
Pablo Miyazawa EGM Brasil	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Half-Life 2	Okami	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Black	Need for Speed: Most Wanted	Electroplankton	The Sims 2
Marcelo Barbão EGM Brasil	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Half-Life 2	Shadow of the Colossus	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Burnout Revenge	Gears of War	Mario Kart DS	Burnout Legends
 Théo Azevedo EGM PC/Folha de S. Paulo	Spore	Half-Life 2	Okami	The Legend of Zelda: Twilight Princess	StarCraft: Ghost	Gears of War	Mario Kart DS	Burnout Legends
Fabio Santana Super Dicas PlayStation	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Half-Life 2	Metal Gear Solid 3: Subsistence	 The Legend of Zelda: Twilight Princess	Burnout Revenge	Need for Speed Most Wanted	Nintendogs	SOCOM: Fireteam Bravo
Renato Viliegas G4 Brasil	Spore	Half-Life 2	Kingdom Hearts 2	The Legend of Zelda: Twilight Princess (tinha outro?)	Burnout Revenge	Madden '06 e Tomb Raider	Mario Kart DS 	Death Jr. parece legal
Gabriel Morato UOL Jogos	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Conker: Live & Reloaded	 Shadow of the Colossus	The Legend of Zelda: Twilight Princess	The Godfather	Kameo: Elements of Power	Mario & Luigi 2	Infected
André Faure EGM Brasil	Spore	Conker: Live & Reloaded	Okami	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Need for Speed: Most Wanted	Need for Speed: Most Wanted	Nintendogs	Burnout Legends
Bruno Abreu Outer Space	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Half-Life 2	Shadow of the Colossus	The Legend of Zelda: Twilight Princess	King Kong	Gears of War	Lost in Blue	Virtua Tennis

>> NOSSA EQUIPE DE ENVIADOS ESPECIAIS NA E3 ERA FORMADA POR QUATRO INTEGRANTES DA REDAÇÃO, MAIS UM MEMBRO DA GERÊNCIA DE PRODUTOS E OUTRO DA DIRETORIA.

Quais foram os grandes jogos da E3 2005? Quem mais se destacou? Quem decepcionou? Logo após o fim da feira, conversamos com alguns jornalistas gabaritados que estiveram em Los Angeles e perguntamos suas opiniões. Veja o resultado da pesquisa.

Melhor de PC	Melhor game em vídeo/trailer	Melhor estande	Maior surpresa	Maior decepção	Melhor empresa
Spore	King Kong	Microsoft	Os vídeos do PlayStation 3	The Godfather no 360	Sony
Age of Empires III	The Godfather	Gizmondo	PlayStation 3	Revolution	Microsoft
Age of Empires III	Enemy Territory: Quake Wars	Microsoft	Shows de The Killers e The Chemical Brothers após a conferência da Microsoft	Ausência do Revolution	Microsoft, pelo Xbox 360 jogável e por Age of Empires III
 Spore	Killzone 2 (PS3)	Electronic Arts	PS3	Revolution	Sony
Spore	Godfather, Quake 4 e Call of Duty 2. Killzone 2 também, mas para mim ele estava pré-renderizado	Microsoft	Star Wars	A Nintendo, de novo. É o terceiro ano seguido que falo isso	Microsoft
Rise of Nations 2: Rise of Legends	Killzone 2 (PS3)	Nintendo (o estande de Zelda)	PS3	Falta de detalhes sobre o Revolution	Ubisoft
Spore e Age of Empires III	Madden 2006	Nintendo	Spore e retro-compatibilidade do Xbox 360	Cadê Halo 3 e Mario 128?	Electronic Arts
Age of Empires III	Killzone 2 (PS3)	Nintendo (a parte destinada ao Zelda)	O vídeo de MGS4	Toda a conferência da Nintendo	Konami

O QUE ROLA NO GAMEWORLD

O PORTAL DE GAMES DOS EDITORES DA EGM BRASIL

Los Angeles é nossa!
Você acompanhou nosso trampo durante o mês de maio no Gameworld? Se sim, então você pôde conferir nossa cobertura completa da E3 2005, o principal evento de... ah, você já sabe. Nossos repórteres chutaram a porta da frente da cidade proibida e conseguiram diversas exclusividades: entrevistas, fotos, vídeos, declarações bombásticas e muito mais. E quer o melhor disso? Está tudo no Gameworld para você baixar!

Primeiro na revista, depois no site
Todo o conteúdo produzido durante a E3 estará armazenado no site Gameworld. Mas as surpresas não param por aí. Nosso conteúdo sobre a E3 é tão caprichado que não coube todo na revista. A continuação do nosso Preview de games da E3 (página 36) continua inteirinho no site. Tudo de graça!

Tudo novo, de novo!
Você deve ter notado que o Gameworld mudou de cara durante a E3. E essas mudanças não são apenas visuais! A partir deste mês, o site ganha um sistema de comentários e um fórum com moderador, para você dizer o que pensa sem se preocupar com "flooders", "spammers" e outros malas que infestam a internet. Acredite, agora vai!

ESSES SEIS SERES HUMANOS PRIVILEGIADOS E PRESTATIVOS DERAM UM DURO DANADO PARA TRAZER ATÉ VOCÊ TODAS AS INFORMAÇÕES POSSÍVEIS E IMAGINÁVEIS. PORTANTO, RELAXE E CURTA SUA REVISTA... >>

CLIENTE DIFÍCIL

Testamos o conhecimento – e a paciência – dos vendedores de lojas de games

Você, leitor da EGM Brasil, é o tipo de consumidor que não precisa de nenhuma ajuda quando visita uma loja de games. Afinal, você já sabe de tudo! Mas o que dizer dos seus amigos que não jogam, seus tios, sua avó, sua cara-metade... será que eles são bem atendidos quando vão às compras? Para descobrir, enviamos nossa repórter-espiã a quatro lojas especializadas em games da cidade de São Paulo. Fingindo não entender nada do assunto, ela fez diversas perguntas (algumas bem cretinas) para testar o conhecimento e a paciência dos atendentes. O resultado é revelador e engraçadíssimo, como você confere a seguir.

— Por Renata Honorato

FNAC

Espiã: Quais videogames vocês têm na loja?
Vendedora: Tenho o PlayStation 2 e o GameCube. Tínhamos o Xbox, mas não temos mais.
Espiã: Xbox? Quanto custa esse?
Vendedora: Quase a mesma coisa que um GameCube.
Espiã: Qual o melhor dos três?
Vendedora: Ah, o PlayStation 2 é o que está mais na moda.
Espiã: Vocês têm aqueles videogames sem fio, "de mão"?
Vendedora: Existe um da Nintendo chamado Game Boy Advance, mas não temos no momento.
Espiã: Não tem outro desse tipo?
Vendedora: Infelizmente não temos [o DS estava exposto na vitrine].
Espiã: Os jogos custam a mesma coisa?
Vendedora: As "fitas" do GameCube são um pouco mais baratas do que os jogos do Play 2, mas os títulos são quase os mesmos.
Espiã: Gostei do Play 2. Tem algum jogo do Mario para ele?
Vendedora: Não. Os jogos do Mario são exclusivos para GameCube.

Conclusão: O atendimento foi demorado, mas a vendedora passou informações básicas sobre os principais consoles. Uma "pisada" foi dizer que não havia outro modelo de portátil na loja, com o DS na vitrine.

Brinquedos Laura

Espiã: Estou procurando um videogame. Qual vocês têm?
Vendedora: Temos o PlayStation 2, que é o top de linha, e o GameCube.
Espiã: Navegam na internet?
Vendedora: O Play 2 joga online, mas não navega na internet.
Espiã: Tem algum jogo do Mario para PlayStation 2?
Vendedora: Não. Temos o Cube. Para ele sim, há jogos do Mario. A maioria dos títulos é bem infantil.
Espiã: Vocês têm aqueles videogames de mão?
Vendedora: Temos o Game Boy e o Nintendo DS. Em breve será lançado um portátil da Sony, chamado PSP.
Espiã: Qual jogo você me sugere?
Vendedora: Temos o RPG, que é de ação. Temos de corrida, de futebol, mas o que a garotada mais gosta é o *GTA: San Andreas*. Nesse jogo você rouba carros e bate nas pessoas.
Espiã: Qual o melhor? GameCube ou PlayStation 2?
Vendedora: Os dois são bons, mas todo mundo prefere o Play 2, até porque ele roda DVD e CD de música também.

Conclusão: Paciência foi o que não faltou à vendedora. Percebi uma escassez nas informações referentes aos portáteis, principalmente quando o assunto gira em torno do ainda "raro" PSP.

UZ Games

Espiã: Estou procurando um videogame. O que vocês tem aí?
Vendedor: Temos o PlayStation 2 e o PlayStation One.
Espiã: Eles navegam na internet?
Vendedor: Navegar, não. Mas você consegue jogar online. Para isso é preciso banda larga e um jogo com a opção "online" na capa.
Espiã: Vocês têm games de mão?
Vendedor: Temos o Game Boy e o Nintendo DS, ambos da Nintendo.
Espiã: E qual é o melhor?
Vendedor: O Game Boy é o que tem mais jogos.
Espiã: Mas é tudo em inglês?
Vendedor: Sim, mas a maioria é bem didática.
Espiã: O que vocês têm além desses videogames?
Vendedor: Trabalhamos com Xbox, mas não temos hoje. Temos também o Play 2 Slim, mas ele só roda DVD da região americana.
Espiã: Como são os "cartuchos" do Cube? Posso jogar no Play 2?
Vendedor: A mídia do Cube é o mini-DVD. Os jogos são exclusivos e não rodam em mais de um console.

Conclusão: O atendente manja do assunto, mas ficou claro que tentou me empurrar o que há de mais simples e evitou detalhar as novidades. E deu para perceber as risadinhas indiscretas dos outros balconistas...

Mister Bros.

Espiã: Preciso comprar um videogame. O que vocês têm aí?
Vendedora: Temos o GameCube da Nintendo, legal para crianças.
Espiã: Dá para usar os cartuchos do Super Nintendo no GameCube?
Vendedora: Não! Agora o console usa um mini-DVD. Você nem encontra mais esses cartuchos.
Espiã: E videogames de mão?
Vendedora: Temos o Game Boy Advance, com muitos jogos.
Espiã: Mais algum?
Vendedora: Temos o portátil da Sony, o PSP, mas ele é mais para adulto.
Espiã: Tem jogo do Mario para o Playstation 2?
Vendedora: O Mario é um personagem exclusivo da Nintendo, portanto os jogos dele só podem ser jogados no GameCube.
Espiã: Quais os melhores jogos?
Vendedora: No Play 2, temos o 007. Para o GameCube tem o Star Fox, Metroid, toda a série Mario...
Espiã: Eu consigo jogar online com esse GameCube?
Vendedora: Não. O GameCube é somente para usar na televisão.

Conclusão: A vendedora foi muito simpática e atenciosa. Explicou o funcionamento dos consoles e demonstrou cada um dos jogos sem parecer insegura.

Ilustração: Terry Wong/gigapodcast.com

>> A UBISOFT VAI PISAR NO ACELERADOR COM *187 RIDE OR DIE* (PS2/XBOX), UM GAME DE COMBATE AUTOMOTIVO PARA VOCÊ AFUNDAR A LATARIA DOS ADVERSÁRIOS NA CALIFÓRNIA... >>

Edifier

The Audio Artist

Dos passos nos corredores ao ronco dos motores,

Turbine seu console!!!

X100

X400

R102

AgoraDigital Inf.- O representante exclusivo no Brasil
Informações:(0xx11)3228 5021
Faleconosco@edifier.com.br

www.edifier.com.br

EGM PC

Sua dose mensal de games para computador

OLIMPÍADAS DOS GAMES

Inscrições para o WCG 2005 já estão abertas

A temporada de 2005 do World Cyber Games entra em ação a partir do mês que vem, mas a inscrição para as qualificatórias brasileiras já estão abertas, em www.worldcybergames.com.br, por R$ 60 mais um 1 kg de alimento não-perecível. Aliás, caso você não se lembre, em 2004 a final foi disputada em San Francisco, nos EUA, e o Brasil terminou em quinto lugar, graças ao desempenho de Andre Luiz Coliado Macedo, bronze em *Need for Speed Underground*, e Bruno Carriço, segundo lugar em *FIFA 2004*.
Para 2005, Rodrigo Moretz, gerente de marketing e relacionamento da Samsung (patrocinadora do WCG), acredita que o bom desempenho deve ser mantido: "Nossa meta é manter a colocação atingida no último ano". Uma das características interessantes do WCG 2005 no Brasil é o seu caráter democrático: pessoas de qualquer parte do país têm chances de participar, seja nas classificatórias locais, regionais ou online.
Os 160 cyberatletas que "sobreviverem" vão a Belo Horizonte para a disputa da final nacional, de 16 a 20 de novembro. "Criamos três caminhos para se chegar à final nacional, com o intuito de promover mais adesões ao torneio por meio da sua versão online, e permitir que realmente tenhamos todos os melhores players nas regionais que levam à final nacional", explica Moretz.
De Belo Horizonte sai a delegação com os quinze brasileiros que vão a Cingapura representar o país, em meio a aproximadamente 800 jogadores de 70 países diferentes. Afinal, cyber-esporte, hoje, é um assunto para ser tratado com seriedade, conforme Moretz atesta: "Para os jogadores profissionais isso realmente tem se tornado uma carreira, onde preparação, metas e objetivos são claramente traçados e eles acabam sendo remunerados para representarem algumas companhias da indústria de jogos eletrônicos".

– Théo Azevedo

Games do WCG 2005

Counter-Strike: Source *
Warhammer 40,000: Dawn of War
WarCraft III: The Frozen Throne
StarCraft: Brood War
Need for Speed Underground 2
FIFA 2005
Dead or Alive Ultimate (Xbox) **
Halo 2 (Xbox) **

* Nas etapas brasileiras será utilizada a versão 1.6
** Os jogos para Xbox não entrarão nas etapas brasileiras

rapidinhas

As pílulas informativas do Dr. Théo

Três por um
Enquanto *Civilization IV* não vem, a Atari do Brasil preparou um pacote especial de *Civilization III*, que inclui a versão original do jogo e as expansões *Play the World* e *Conquests*. O preço? Apenas R$ 89, ou seja, se você ainda não conhece a saga de Sid Meier, eis aí uma ótima oportunidade.

Malhação no PC
A sua mãe enche sua paciência dizendo para você sair da frente do PC e ir praticar alguma atividade física? Com *Academia de Ginástica Tycoon* (ou "Health & Fitness Club Tycoon"), seus problemas acabaram: só ele permite a você criar a sua própria academia, comprando aparelhos, contratando funcionários e tudo mais. O jogo custa R$ 23 e está sendo distribuido no Brasil pela Anasoft.

LOG ON

Por Théo Azevedo

O mapa da mina?

De uns tempos pra cá, a indústria brasileira de desenvolvimento de jogos tornou-se um assunto recorrente na mídia especializada – basta notar que a própria EGM Brasil tem publicado várias matérias a respeito (nesta edição, o foco são os criadores de jogos independentes). Mas, afinal, qual é a real situação do setor no Brasil? Para tentar responder à questão, a Abragames (Associação Brasileiras das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos) realizou um mapeamento da realidade das empresas do segmento. E, veja só, alguns números são surpreendentes.
Hoje, por exemplo, há 55 desenvolvedoras em atividade, sendo que o Paraná abriga o maior número delas – cerca de 33%, seguido por São Paulo, com 30%. Curiosamente, quando o assunto é faturamento, há um equilíbrio entre cinco Estados (SP, RJ, PR, PE e RS).
Embora 72% das empresas foquem o entretenimento, há um crescimento na preferência pelos advergames, jogos utilizados na publicidade, e middlewares, ferramenta necessária para o processo de desenvolvimento e manutenção de jogos. Em 2004, as desenvolvedoras brasileiras faturaram aproximadamente 40 milhões, cerca de 40% a mais que no ano anterior. Em média, cada empresa conta com 15 funcionários, entre programadores, game designers, modeladores 3D etc. Dada a dificuldade em obter números palpáveis sobre a indústria brasileira de jogos, a pesquisa da Abragames, intitulada "A Indústria de Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos no Brasil, disponível no site www.abragames.org, é muito importante, uma vez que permite mensurar o tamanho do setor, que cada vez mais atrai como opção de carreiras. Afinal, sonho é sonho, mas se a sua vontade é, um dia, fazer parte desta indústria, é preciso conhecê-la o melhor possível.

Equipe da Jynx, de Recife: prova de que empresas de games brasileiras podem dar certo

A MAIOR E MELHOR LOJA DO BRASIL

ELETROMIL GAMES

20 ANOS

COMPRA - VENDA - TROCA • CONSERTO DE VÍDEO GAMES

• Vendemos Via Sedex

• ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM DESTRAVAMENTO E MANUTENÇÃO EM GERAL • OS MELHORES CHIPS DO MERCADO

DAM B

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

PROMOÇÃO DO MÊS

Modem Ps 2
R$ 97,50
(EM DINHEIRO
ESTOQUE LIMITADO)

Controle X-BOX
R$ 49,50
(EM DINHEIRO
ESTOQUE LIMITADO)

Controle Ps 2
R$ 47,50
(EM DINHEIRO
ESTOQUE LIMITADO

Memory Card
R$ 59,50
(EM DINHEIRO
ESTOQUE LIMITADO)

JOGOS ORIGINAIS COM
PREÇOS IMABATÍVEIS
CONFIRA !

ELETROMIL INFORMÁTICA 20 ANOS

Informática e Serviços Gerais

MICROS C/ GARANTIA 3 anos

intel inside pentium 4 · AMD Sempron · SONY · SAMSUNG · LG · ASUS · Seagate · imation · Maxtor · maxell

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

MasterCard · Cheque Eletrônico · REDE SHOP · Maestro

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

ARTIGOS DE LUXO

Conecte-se e relaxe com esses confortáveis (e caros) acessórios

O sonho da vida de um gamer de verdade é passar dias sem dormir, sem comer e sem nenhuma outra necessidade física para atrapalhar. Mas aquele sofá velho e torto, aquele monte de cabos atrás de sua TV e a bexiga que insiste em ficar cheia sempre atrapalham esses planos! Para quem quer mais conforto e comodidade na hora da jogatina, preparamos uma lista de acessórios importados, produzidos com o seu conforto e conveniência em mente. Sobrou uma grana? Visite os sites e boas compras!

PMX Rocker • Pyramat • pyramat.com • US$ 850 (R$ 2125*)
Esta cadeira de balanço de couro vai causar inveja em seus amigos. Além disso, você pode provar à sua namorada que acessórios para games podem ser bacanas. Os falantes embutidos e o subwoofer poderoso completam o pacote, mas por um preço bem mais salgado. Sente e jogue como uma celebridade, ou balance suavemente até dormir como um bebê.

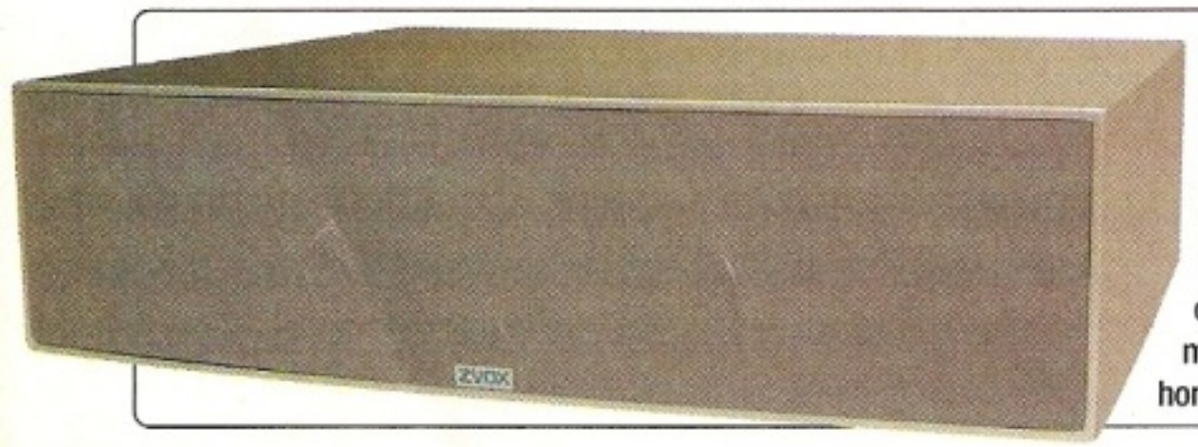
Internet Urinal • ThinkGeek • thinkgeek.com • US$ 5 (R$ 15*)
Se você é obcecado por maximizar seu tempo de jogo, então sente e relaxe (relaxe mesmo!) com o Internet Urinal. Criada para pessoas que passam muito tempo na net, essa bacia plástica atende as necessidades biológicas de qualquer gamer. Só não se esqueça de lavar bem as mãos antes de nos convidar para uma sessão de multiplayer.

Phoenix Revolution • Gamester • gamesterusa.com • US$ 25 (R$ 65*)
Você gosta de controles diferentes para diferentes situações? A Phoenix é uma das várias lojas nos EUA que oferece opções de controles customizados para PS2. Coloque o digital para a direita, mova os botões para o meio ou faça qualquer outra combinação maluca para customizar sua brincadeira.

Play Link • Logitech • logitech.com • US$ 99 (R$ 250*)
Não há mais necessidade de mexer com cabos de rede ou outras coisas chatas com esse ponto de acesso sem fio para Xbox e PlayStation 2. Segundo a Logitech, a instalação demora dois passos: conecte um transmissor em seu modem de banda larga ou roteador, e o outro diretamente na porta Ethernet de seu console. Pronto! Seu videogame está conectado sem fios e sem nenhum software adicional.

Theater Experience • Nyko • nyko.com • US$ 79 (R$ 200*)
Além de ser um console de games portátil, o PSP também é uma verdadeira estação de áudio e vídeo para viagens. O acessório da Nyko inclui uma caixa protetora de metal, apoio para visualização, falantes e uma bateria extra. É perfeito para assistir aos seus filmes favoritos... ou àquela sua coleção de clipes do Latino.

Conforto dourado
Enquanto os outros produtos mostrados aqui supostamente deixam seus jogos mais acessíveis, esta capa protetora para o PSP, feita de ouro 14 quilates e cravejada de jóias, é a antítese dessa idéia. Excessivamente chamativa, ela é feita para aqueles que gostam de jogar dinheiro fora. Procure a joelheria Simmons Jewelry Co. na internet se você acha que sua conta bancária dá conta do recado.
Preço: 140 vezes o preço do próprio PSP (US$ 35 mil, ou R$ 88 mil).



315 Sound Console • Zvox • zvoxaudio.com • US$ 199 (R$ 500*)
Se você cansou de caçar o conector certo para seu home theater, talvez seja hora de diminuir o tamanho de seu conjunto de cabos de áudio e vídeo. A qualidade de som do 315 da Zvox rivaliza com aquela encontrada em muitos conjuntos 5.1 mais caros, além de custar mais barato que um home theater comum e ser muito fácil de instalar.

* Valores aproximados, considerando US$ 1= R$ 2,50. Preços não incluem impostos e taxas de frete.

>> O PODER DA GRANA: A VU GAMES COMPROU A DESENVOLVEDORA RADICAL ENTERTAINMENT, QUE ESTÁ TRABALHANDO ATUALMENTE EM *SCARFACE* E NO NOVO GAME DO HULK... >>

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

CONSERTO • DESTRAVAMANETO • TRANSCODIFICAÇÃO

Nintendo 64 + 1 Fita
+ Memory Card
+ Rumble Pack

R$ 139,00

Controle PS2 Original

R$ 65.00

Matrix - Destravamento

R$ 199,00

PlayStation Slim

R$ 650,00

Consulte

1 Super Nintendo c/2
Controles e 1 Fita

R$ 99,00

Consulte

Memory Card Original

R$ 65,00

MRV DESIGN

(11) 6954.4332 (11) 6631.9979

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

ROCK LEVEL GAMES

PRODUÇÃO INDEPENDENTE

Liberdade de criação e riscos menores estimulam o surgimento de criadores de jogos no Brasil

Costuma-se dizer que a indústria brasileira de desenvolvimento de jogos cresce a olhos vistos a cada ano. Porém, o mercado ainda é restrito: são poucas as empresas que conseguem fazer seus produtos chegarem até o jogador e obterem algum retorno financeiro. Este panorama abre espaço para os criadores independentes que, quase sempre sozinhos, encaram a produção de um jogo desde a sua concepção até a comercialização.

Contudo, ser um criador independente não é necessariamente uma desvantagem. Renato Degiovani, provavelmente o mais célebre representante da "categoria" e um dos pioneiros do desenvolvimento de games no Brasil, continua preferindo se manter independente: "Tenho liberdade, controle total da produção e me aproveito da dinâmica do próprio sistema: se um jogo dá certo, é um tremendo lucro; se dá errado, não quebra as pernas da produtora", explica o produtor, cujo game *Amazônia*, criado em 1983, é considerado o primeiro jogo comercial brasileiro.

O game, um adventure de texto ambientado na Amazônia, até hoje é comercializado no site pessoal do autor, www.tilt.net, por R$ 8,70. "Aquele negócio de criar um clone de *Half-Life* e ficar milionário da noite para o dia não é algo viável em lugar algum do planeta, muito menos no Brasil", exagera Degiovani, que afirma tirar todo seu sustento com a venda de seus próprios jogos.

Ilustração: Robson Teixeira

>> NOVA YORK É A CAPITAL DO MUNDO E TAMBÉM DA NINTENDO: NA NINTENDO WORLD STORE, LOJA DE DOIS ANDARES DA EMPRESA SITUADA NO ROCKFELLER CENTER,OS FÃS PODEM ENCONTRAR

Liberdade, liberdade

Atualmente, a trajetória de Degiovani serve de exemplo para muitos independentes. Formado em informática e na pós-graduação em desenvolvimento de jogos da Unicenp de Curitiba, o desenvolvedor Fernando Bittencourt comemorou quando assinou em 2004 uma parceria para criar games em conjunto com uma agência publicitária, para uma campanha de uma confecção de roupas infantis. Hoje, ele garante metade de sua renda com a criação de jogos e diz preferir manter-se na independência: "Sem uma empresa conhecida e experiente, é difícil entrar no circuito convencional, então é quase uma obrigação ficar fora ou à margem do circuito", explica.

A liberdade de criação também serve de estímulo para o produtor independente Rafael Coimbra Pinto, 22 anos. Seu projeto atual é o *Net Fighters*, um jogo de luta online no qual o jogador pode ganhar dinheiro através de vitórias no game. "Sempre tive o sonho de criar jogos eletrônicos, mas aos poucos fui conhecendo a realidade e percebi que seria mais um trabalho no qual eu simplesmente programaria o que me mandassem. Como independente, consigo colocar em prática todas as minhas idéias", conta.

Um pingüim de sucesso

A importância da produção independente de jogos foi reconhecida pelo simpósio SBgames, cuja edição de 2004 promoveu o Festival de Jogos Independentes. O objetivo do evento é gerar novos talentos na área de desenvolvimento de jogos e incentivar os profissionais, estudantes da área de informática ou interessados. O ganhador da primeira edição foi o game *Penguim Racer*, obra do programador José Lucio Mattos da Gama, 30 anos. O jogo, na verdade, era o seu projeto para o curso de

Amazônia é considerado o primeiro game brasileiro. Você já conhecia esse capítulo da história dos games?

Desenvolvimento e Design de Jogos 3D da PUC-RJ. Mattos, que concorreu com outros sete projetos, manteve-se independente por falta de opções: "Apesar de todos os meus esforços para aproveitar o pessoal que se formou no primeiro curso de desenvolvimento de jogos, cada um debandou para o seu lado", lamenta.

A segunda edição do SBgames já está marcada para novembro em São Paulo, com direito a mais um Festival de Jogos Independentes. Entre os prêmios para os vencedores estão passes para a Game Developers Conferece 2006, evento voltado para criadores de jogos que acontece todos os anos nos Estados Unidos.

A opção por se tornar um produtor independente exige coragem e determinação, mas pode ser compensadora – ainda mais diante das condições adversas do país, onde o "jeitinho brasileiro" é fundamental. "Não se pode apegar aos modelos conhecidos, mas tentar e experimentar novos. Afinal, os modelos tradicionais não funcionam mais no Brasil", finaliza Degiovani.

– Théo Azevedo

OS 10 MANDAMENTOS DO PRODUTOR INDEPENDENTE

Siga as dicas para se dar bem

Por Renato Degiovani

1. Aproveite todas as oportunidades. Fazer jogos é o grande barato, mesmo que não resulte em produto ou venda.

2. Faça um jogo completo a cada dois meses. Fazer jogos não vale só conhecimento técnico, mas principalmente prática.

3. Não se deixe levar pela idéia de que a tecnologia é muito importante. Isso nem é levado em consideração pelo consumidor quando ele está pensando se compra ou não o jogo.

4. Não se arrisque demais (financeiramente) em um projeto grandioso. Eles geralmente só dão certo depois de muita experiência, prática e disposição para noites sem dormir.

5. Aprenda a vender antes de tentar dominar o mundo dos jogos independentes. Pense como vendedor, nunca como consumidor.

6. Divulgue em diversos lugares – sites e blogs da família e de amigos até os grandes sites de download e publicações. Não ligue para o que vão dizer do seu jogo, preocupe-se apenas em divulgar.

7. Terceirize tudo que não for relacionado diretamente com o jogo. Crie um sistema de atendimento ao cliente que realmente funcione.

8. Não clone idéias. Prefira aperfeiçoar conceitos de jogos. Um clone será sempre um clone; uma versão diferente de um jogo conhecido pode resultar numa grande surpresa.

9. Otimize sua produção. Mantenha bibliotecas de sons, imagens e modelos sempre à mão. Use o que deu certo e funciona, apague o que não deu certo.

10. Nunca acredite em regras, tabelas, pesquisas, conselhos e em listas de mandamentos como esta. Faça as suas próprias regras e erre pelas suas idéias, nunca pelas dos outros.

FALA FAURE!

Olhando para o futuro

Por André Faure

Gostaria de começar a coluna deste mês agradecendo todos os e-mails recebidos e a receptividade dos leitores. Prometo responder o mais rápido possível, mas especialmente este mês as coisas estão bastente complicadas.

Como você sabe, maio é mês de E3. Estou escrevendo esta coluna de meu quarto de hotel na cidade de Los Angeles, de onde estou acompanhando, juntamente com a equipe de jornalistas da Conrad Editora, o maior evento de games do planeta.

Mas a cobertura da E3 você acompanha no site Gameworld e nas revistas da Conrad.

A minha discussão deste mês é meio óbvia: o futuro dos games. Acompanhei, ao vivo, o lançamento do Xbox 360, vi o PlayStation 3 e o Revolution da Nintendo. E a qual conclusão cheguei? Que as três grandes gigantes do entretenimento digital na atualidade, Microsoft, Sony e Nintendo, estão trilhando rumos completamente diferentes nesta indústria milionária.

Veja só a direção da Microsoft: meta de um bilhão de consumidores para uma plataforma de serviços que envolve jogos online, leilões de itens de games, comunidades virtuais, competições e uma aposta agressiva em tecnologia de TV digital. Esta proposta é bem diferente da Sony, que montou uma máquina tão poderosa que parece até ficção científica, mas cujo foco continua sendo exclusivamente os games, com pouco ou nenhum serviço agregado. Nesta peleja ainda temos a Nintendo, que aposta suas fichas em seus diversos personagens clássicos como Zelda, Mario, Metroid e Donkey Kong, e nas mentes muito brilhantes de criadores como Shigeru Miyamoto, acreditando que a sua legião de fãs não vai migrar para outras plataformas talvez mais poderosas.

Qual é o caminho certo, eu me pergunto.

É claro que a resposta não é simples, mas de uma coisa eu tenho certeza: nenhuma dessas estratégias está errada. As empresas estão apostando no que têm de melhor hoje. A Microsoft se concentra em suas comunidades e a Xbox Live. A Sony capricha em seus games sensacionais. E a Nintendo, prefere investir em seus personagens arrebatadores.

Sabe quem será o vencedor da batalha da nova geração, amigo leitor? Eu, você e todos nós, apaixonados pelos games. Viva o futuro!

Concordou ou discordou?
Escreva sua opinião para o Faure em faure@conradeditora.com.br.

UMA INFINIDADE DE QUINQUILHARIAS E AINDA TESTAR NOVOS E FUTUROS TÍTULOS NAS ESTAÇÕES DE DEMONSTRAÇÃO. ISSO SEM FALAR NO REMODELADO POKÉMON CENTER...>>

oi JOGOS

RAPTOR HEAVY SQUAD

Uma cidade, um combatente e duas forças invasoras

Imagine uma cidade onde a paz foi comprometida em nome de uma guerra sangrenta, sem precedentes. Misture ao conflito uma arma mortífera, desenvolvida pelo exército no mais absoluto segredo. Pronto: aí está o excitante enredo de *Raptor Heavy Squad*, um dos mais recentes jogos do catálogo Oi.

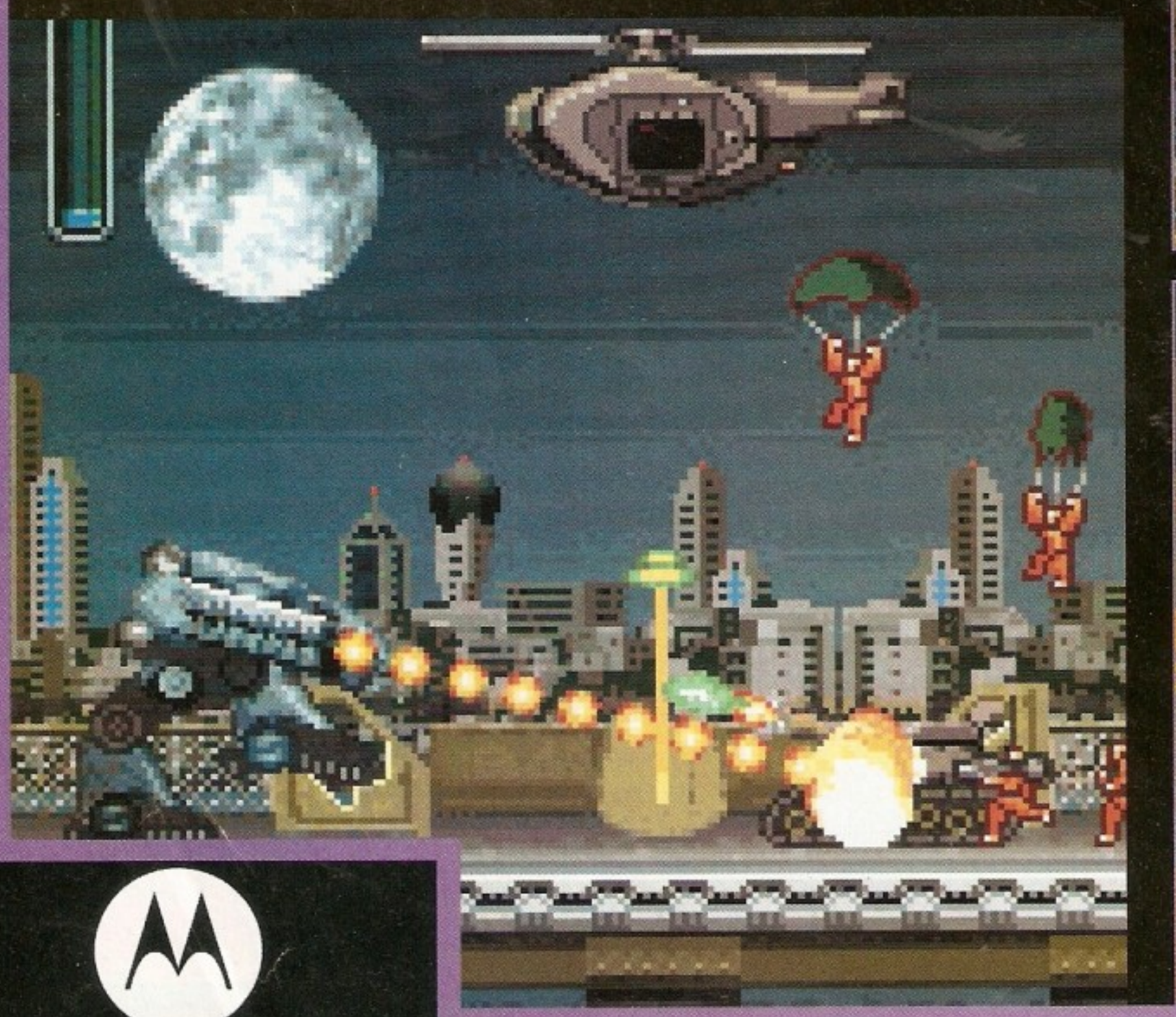
Embora games com temática de guerra sejam desenvolvidos a torto e a direito mundo a fora, alguns títulos merecem destaque. É o caso de *Raptor Heavy Squad*. A versão exclusiva para telefones móveis é complexa, possui uma ótima jogabilidade e uma história intrigante, dificilmente vista em jogos para essa plataforma.

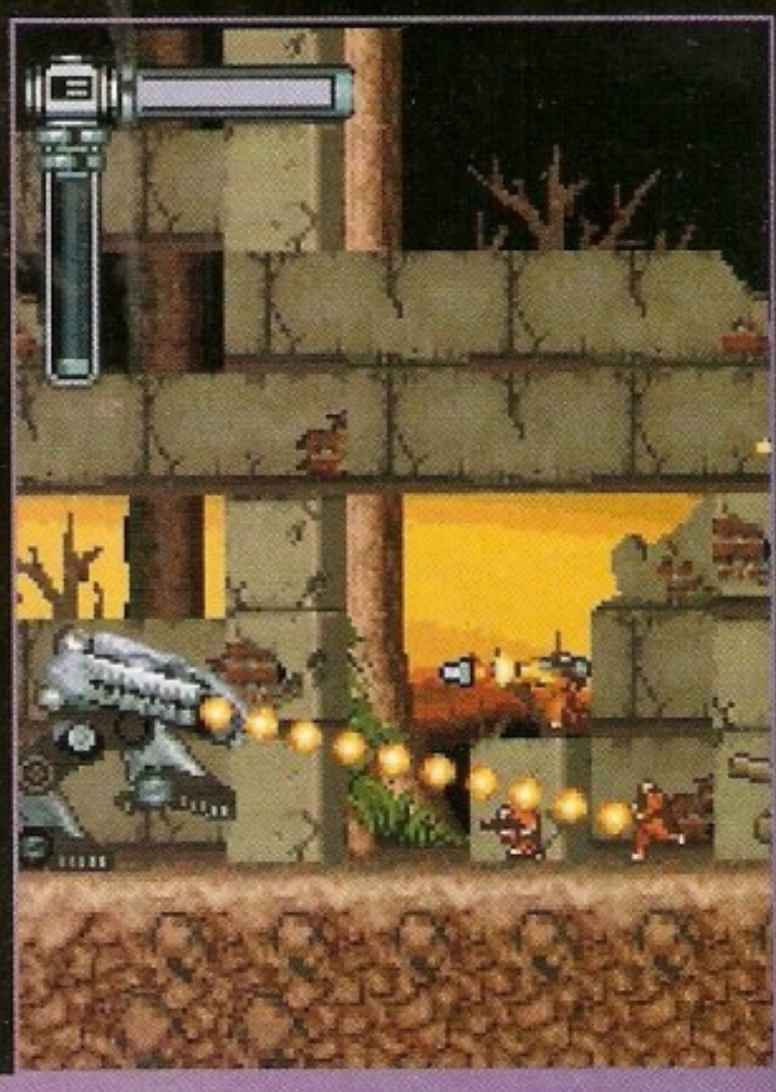
O objetivo do jogador é proteger seu território a todo custo. Para isso, você entra na pele de um comandante que participou efetivamente do desenvolvimento de uma arma de guerra mortífera, criada em uma instalação secreta do exército.

A arma, batizada de Rapture, será sua grande aliada na batalha contra forças invasoras que desejam destruir sua cidade. Enquanto você protege a sua região, uma rebelião entre militares culmina na cidade vizinha e coloca à prova a segurança dos habitantes e do complexo de pesquisa.

Ao todo, são nove fases de combate, em três regiões distintas, e centenas de inimigos. Diversão garantida para amantes de missões que envolvem desafios quase impossíveis de se cumprir.

PRODUTORA: Mobile Entertainment Europe
DESENVOLVIDO POR: Mobile Entertainment Europe
GÊNERO: ação
TELEFONES COMPATÍVEIS: Motorola: T720, V300; S30: 3510i, 3530; Nokia S40: 3100, 6100, 7210, 7250, 7250i; Nokia S60: 3650, 7650, N-Gage; Siemens Color: S55, SL55, C60, MC60





MOTOROLA

SCOOTER LOVERS

O amor está no ar mesmo sobre duas rodas

Em *Scooter Lovers*, o cheiro de borracha queimada ficou para trás e deu lugar a um clima muito mais amistoso. Ao invés de competir por um troféu ou por uma conta bancária recheada, o objetivo do game é disputar o melhor lugar para um piquenique.
Nada de caras mal humoradas e inimigos malvados. A proposta de *Scooter Lovers* é criar um ambiente agradável, sem deixar de lado a disputa e a interação. E o prêmio não poderia ser melhor: quanto mais satisfatório o seu desempenho, mais feliz o seu par.
A cada nova conquista, uma pista inédita e muito mais bela que a anterior será aberta e disponibilizada para os próximos desafios.
E não vá pensando que a qualidade gráfica do jogo não é boa. As paisagens, por exemplo, são todas apresentadas em um 3D invejável e possuem efeitos fotorealistas revolucionários.
Outro fator positivo que eleva a qualidade desse jogo é a sua simplicidade e didática. Nada de desafios complexos e cheios de charadas. Para se dar bem em *Scooter Lovers*, basta ser veloz e cumprir missões como coletar frutas ou pular com precisão para aumentar o Medidor de Amor.
Mas nem tudo é um mar de rosas. *Scooter Lovers* exige bastante atenção e jogo de cintura, já que diversos comandos são imprescindíveis para uma atuação satisfatória. Trocar de marcha ao passar por uma curva ou acelerar depois de uma batida são detalhes importantes na corrida pelo lugar ideal. Aperte fundo o botão para ganhar todas.

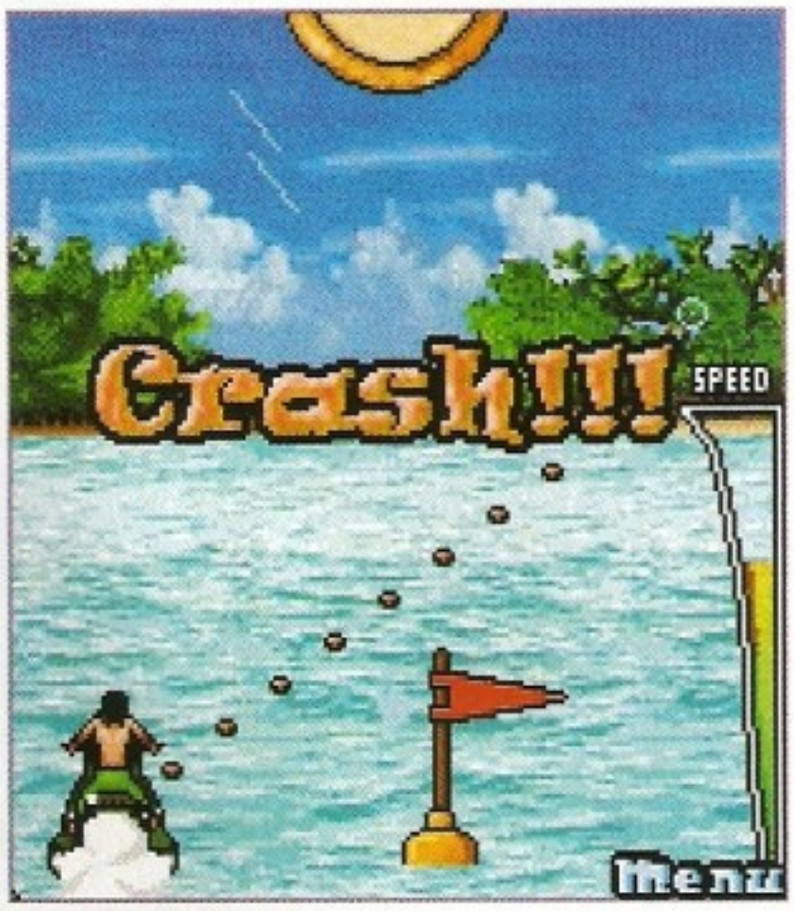
PRODUTORA: Meantime
DESENVOLVIDO POR: Meantime
GÊNERO: esporte
TELEFONES COMPATÍVEIS: Nokia 3100, 7250i, N-Gage, 3650, 3660, 6100, 6600, 6820, 7210, 7650; Motorola: V300, V600; Sony Ericsson: T610(MR2), Z600

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

EU JOGO OI!

"Estou mais acostumada com games para consoles, mas ultimamente não dispenso a divertida jogatina móvel. Me surpreendi com o *Long Jump* e até suei um pouco com tantos botões que apertava freneticamente para meu personagem correr, pular e alcançar marcas olímpicas. Ainda estou treinando, mas pretendo ficar fera e bater todos os recordes!"

Tânia de Matos, 18 anos, estudante



JETSKI XXL

Velocidade, praias lindas e um super desafio

Nada mal unir em um só jogo toda a emoção de um torneio de jet ski e um cenário de tirar o fôlego. Se você é fã de esportes aquáticos (e muito radicais), não pode perder a oportunidade de conhecer *Jetski XXL*, um dos jogos mais aclamados mundialmente pela comunidade de gamers para telefones móveis. E também pudera. Além de participar de campeonatos divertidíssimos, todos os jet skis do torneio podem ser personalizados de acordo com o gosto do jogador.
Um outro atrativo do game é, sem dúvida, o cenário. Todos os desafios acontecem em praias lindíssimas que enchem os olhos daqueles que apreciam a natureza.
Jetski XXL possui dois modos de jogo, o "Arcade" e "Contra o relógio" – e três níveis de dificuldade. Ao todo, são mais de nove corridas, onde a interação com quinze elementos de fundo do ambiente é inevitável.
Alguns segredinhos só serão revelados após uma ótima colocação nos campeonatos. E essa peripécia não é tão simples quanto se imagina. Entre os concorrentes, estão os melhores pilotos de jet ski do mundo.
O jogo ainda oferece ainda três jet skis com aspectos diferentes que poderão ser destravados ao longo dos campeonatos, de acordo com a atuação do piloto.

PRODUTORA: Media Plaza/Samba Tech
DESENVOLVIDO POR: Media Plaza/Samba Tech
GÊNERO: esporte
TELEFONES COMPATÍVEIS: Motorola: E380, E398, V300, V600; Nokia: series 30, series 40, series 60; Samsung: E700, X400; Sony Ericsson: T630, Z600

RANKING CUBi

E o viciante *CUBi* continua fazendo fãs pais afora. Envie seu recorde e torça para ele aparecer aqui!

Classificação	Nome	Pontos
1	Georgeal	29915
2	LLLu	28565
3	ratosh	27791
4	foofight	27694
5	Mendes	26372
6	Moni	25331
7	tribais	25201
8	Driletrica	24344
9	leo	24150
10	leocfrj	23793

**Pontuações computadas até o dia 24 de maio de 2005.*

FALE COM A Oi

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

Xbox

DEPOIS DO JOGO: DOOM 3

Falando sobre nosso medo de escuro... e algo mais

O soldado do inferno exibe com orgulho seu instrumento de trabalho

D*oom 3*, a arrepiante reconstrução da Id Software do tiroteio satanista e espacial que deu origem a um gênero, retrata o inferno com mais propriedade que a maioria das capas de discos de heavy metal lançados na década de 80. Mas se *Doom 3* fosse uma banda de rock, qual seria? "Cara, essa é difícil", admite o designer-chefe Tim Willits. "O Ozzy é maluco, engraçado e talentoso, mas...".

EGM Brasil: Vamos começar com uma pergunta diferente: quais filmes e livros inspiraram *Doom 3*?
Tim Willits: Alguns de nossos artistas curtem muito anime. Outros adoram filmes de terror muito, muito ruins. Mas não posso dizer que uma coisa ou outra [além do *Doom* original] nos inspirou, pois temos muitas pessoas aqui. Uma das boas coisas da Id é que todos têm a chance de contribuir e participar do design e da criação do jogo.

EGM: Por exemplo?
TW: A nave de transporte é totalmente tirada de animes. Até algumas das armas têm um certo quê de anime, pois nosso modelador é um grande fã desse estilo de desenho. E todos nós somos grandes fãs da série *Alien*.

EGM: Falando em extraterrestres, não era para o Trent Reznor [o líder da banda Nine Inch Nails] fazer a música e os efeitos sonoros de *Doom 3*?
TW: As coisas não deram certo. Ele não teria tempo para nos atender se tivéssemos algum problema técnico. Ele tem as coisas dele para fazer, nós temos nossas coisas para fazer.

EGM: Qual foi o nível de proximidade do trabalho com a Vicarious Visions, que co-desenvolveu a versão para Xbox?
TW: Muito alto. Mais do que em outros títulos, pois as fases tinham que ser menores e mais numerosas. Isso nos deu a oportunidade de cuidar detalhadamente do modo Single Player e cortar algumas partes "mortas". Como resultado, o jogo está mais coeso, tipo uma "versão do diretor". Também houve uma colaboração no modo cooperativo do game.

EGM: O modo Co-op é compatível apenas com system link e com o jogo online. Por que não há opção de tela dividida?
TW: Fizemos tudo o que podíamos para que *Doom 3* rodasse legal no console da Microsoft. Você consegue imaginar como seria difícil fazer isso duas vezes na mesma tela?

EGM: Como vocês conseguiram fazer um game muito mais bonito que a maioria dos outros jogos de Xbox? O que vocês sabem que os outros desenvolvedores não sabem?
TW: Quando John Carmack [o engenheiro-chefe da Id] começou a trabalhar na engine de *Doom 3* um tempo atrás, ele tinha o Xbox em mente. Ele consegue olhar para o futuro e prever onde o hardware estaria em determinado período. Mas isso levou anos para ser feito – não é possível simplesmente pegar a mais recente engine de PC e enfiá-la no Xbox. Não é isso que vai funcionar.

EGM: O que você tem a dizer a todas as pessoas que discutem sobre o porquê do futuro ter andróides e tecnologia de teletransporte, mas não haver uma maldita fita crepe para grudar uma lanterna na arma?
TW: Nós tínhamos a lanterna montada na pistola em determinado momento, mas aí não seria tão divertido.

EGM: E as críticas sobre os vários momentos em que monstros aparecem do nada, pelas costas dos jogadores?
TW: Não estou nem um pouco preocupado com os sustos causados pelos monstros. Se as pessoas querem reclamar dos sustos, que reclamem!

EGM: Alguma chance de vermos a chega este ano....
Sim, nós ajudamos a apresentar o game ao roteirista. Existem algumas "regras Doom" que a Universal [estúdio responsável pelo filme] devem seguir, então estamos muito satisfeitos com isso. Além do que, a equipe de produção é top de linha.

EGM: Suspeitamos que John Carmack ficaria puto se os efeitos especiais fossem ruins.
TW: John é muito engraçado. Fomos juntos assistir a *Os Incríveis* e ele reclamou da renderização da animação! Falamos: "Meu!". Mas sim, o Stan Winston Studios está cuidando dos efeitos do filme *Doom*. Além do mais, eles que fizeram *Aliens* e o *Star Wars* original, então...

"Não estou nem um pouco preocupado com os sustos causados pelos monstros. Se as pessoas querem reclamar, que reclamem!"
— Tim Willits, designer chefe da Id Software

EGM: E tem ainda o filme *Doom*, que expansão *Resurrection of Evil*, que ainda é exclusiva para PC, no Xbox?
TW: Estamos sempre considerando em quais consoles e plataformas colocaremos nossos produtos. Estamos analisando *Resurrection of Evil*, mas ainda não temos nada para anunciar. Mas já estamos trabalhando em conteúdo para download, como mapas para o modo multiplayer.

EGM: Então, se *Doom* fosse uma banda, qual seria?
TW: Led Zeppelin, pois a franquia sobreviveu durante muito tempo e tem uma legião de fãs muito grande.

Você não está sozinho

Como a Id compara o modo multiplayer de *Doom 3* com outros jogos de tiro do Xbox? "Só o tempo dirá", diz o designer chefe Tim Willits. "Eu acho que o modo Co-op vai se mostrar mais divertido, mas teremos que esperar e ver como as pessoas reagem. Mais uma vez, nosso foco principal foi aprimorar a experiência para um jogador".

>> A MAJESCO APOSTA ALTO NO DS: A PRODUTORA ANUNCIOU RECENTEMENTE O GAME *TEXAS HOLD 'EM POKER* PARA O PORTÁTIL DA NINTENDO. SAI NO FINAL DE 2005... >>

EM BREVE

Começam as férias, surgem os games

Yoshi vê o mundo girar em *Yoshi Topsy Turvy*

JUNHO 2005

Armored Core: Formula Front
Agetec • PSP — Muito ocupado para comandar robôs? As batalhas automatizadas de *FF* cabem no seu estilo de vida.

Batman Begins
EA • PS2/Xbox/GC — Santa data de lançamento, Batman! A aventura sombria do morcegão sai junto com seu novo filme.

Bomberman DS
Ubisoft • DS — Bombardeios em duas telas acabam com amizades, ainda mais entre sete jogadores ao mesmo tempo.

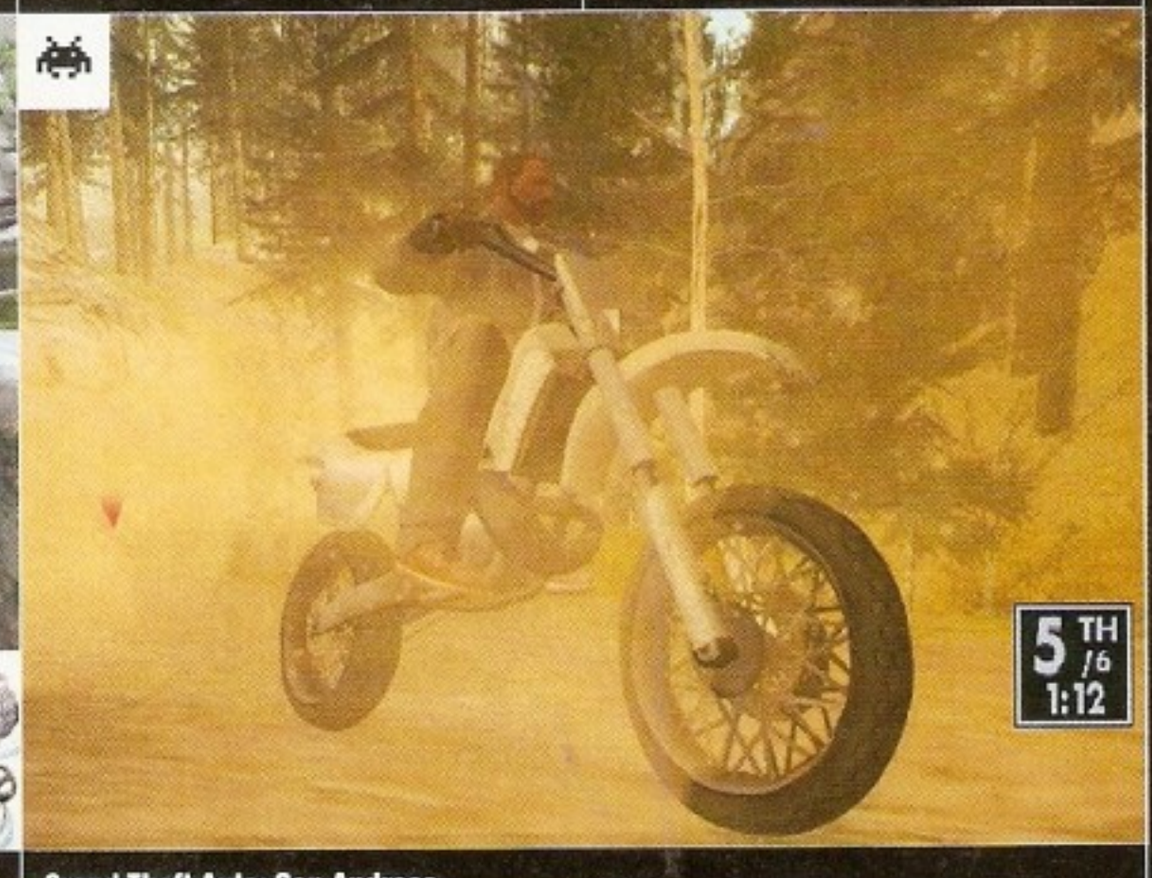
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
2K Games • PC/XBox — Lutar contra o mal usando armamento dos anos 20 não é fácil. Pelo menos nesta violenta aventura.

Delta Force: Black Hawk Down
NovaLogic • PC/PS2/Xbox — Jogue contra dezenas e dezenas de amigos neste ambicioso e ultra-realista game de guerra.

Fantastic Four
Activision • PS2/Xbox/GC — Lute contra o mal neste game de pancadaria que imita *Os Incríveis*. Ou será o contrário?

Harvest Moon: Another Wonderful Life
Natsume • GC — Costumam dizer que *Harvest Moon* é "coisa de menina", mas isso é só dor de cotovelo dos rapazes.

Conker: Live & Reloaded
Microsoft • Xbox — Parece que Conker decidiu usar a conexão banda larga para algo mais interessante do que apenas procurar fotos de esquilas peladas – esse remake do Nintendo 64 traz uma divertidissima zoeira multiplayer através da rede Xbox Live.



Grand Theft Auto: San Andreas
Rockstar • PC/Xbox — Chega de sentir inveja dos seus amigos donos de um PS2. Agora, *San Andreas* também fará a alegria de quem joga Xbox e PC. Mas não reclame de ficar sem tempo depois.

Medal of Honor: European Assault
EA • PS2/Xbox/GC — Volte à guerra em solo europeu com um modo de controle de tropas e "bullet-time" no estilo *Matrix*.

Mega Man Battle Network 5
Capcom • GBA — 2005 ainda não teve muitos games *Mega Man*. Vamos trabalhar, Capcom! Queremos um por mês!

Rainbow Six: Lockdown
Ubisoft • PS2/Xbox — Lembra quando seu esquadrão defendia embaixadas? É a mesma coisa, mas com novas opções.

Yoshi Topsy Turvy
Nintendo • GBA — O dino amigo do Mario volta às raízes em mais um game esquisito (e com sensor de movimento).

OUVIU ESSA?

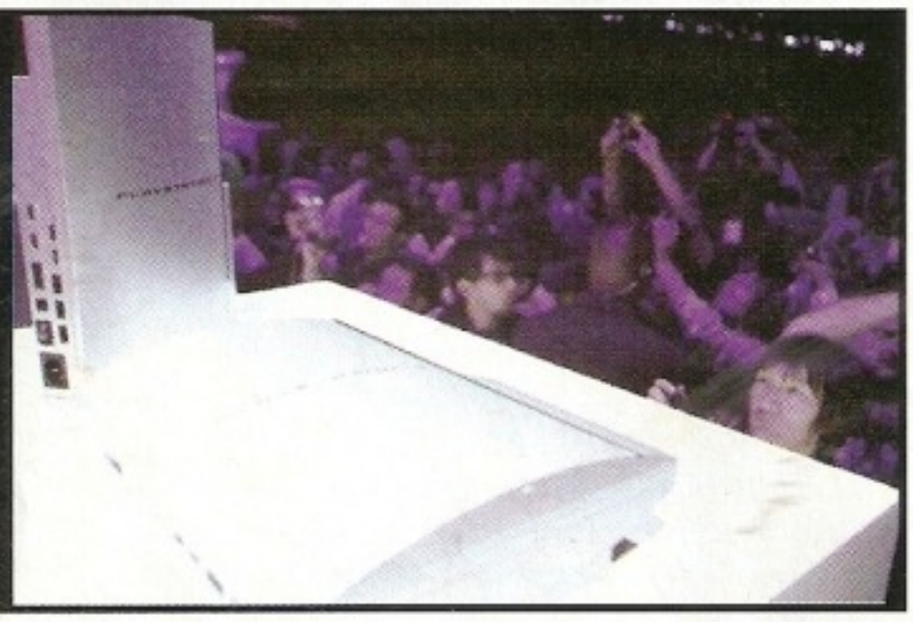
Sobre o que mais se falou no mês que passou

E3 expo

Finalmente mudaram esse logotipo...

1 Sony e PS3

A empresa japonesa revelou o PlayStation 3 em sua coletiva de imprensa, exibindo especificações técnicas, vídeos incríveis e até a cara do novo console, que deve sair em março de 2006. A investida deixou a sempre confiante Microsoft (e seu Xbox 360) de cabelos em pé.

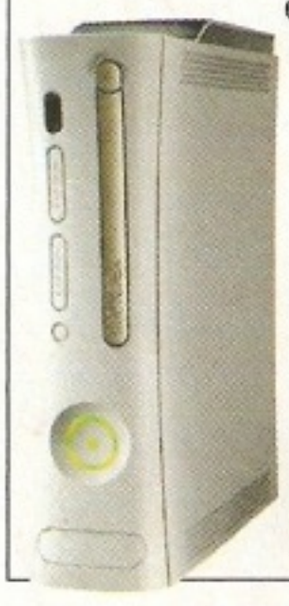


2 Nintendo e Revolution

Pouco se falou sobre os aspectos técnicos do Revolution durante a E3, mas a Nintendo divulgou um de seus trunfos: será possível baixar games de NES, Super NES e Nintendo 64 para o console, ao custo de uma pequena quantia por download. Além disso, a empresa também revelou seu novo modelo de Game Boy Advance, o Micro.

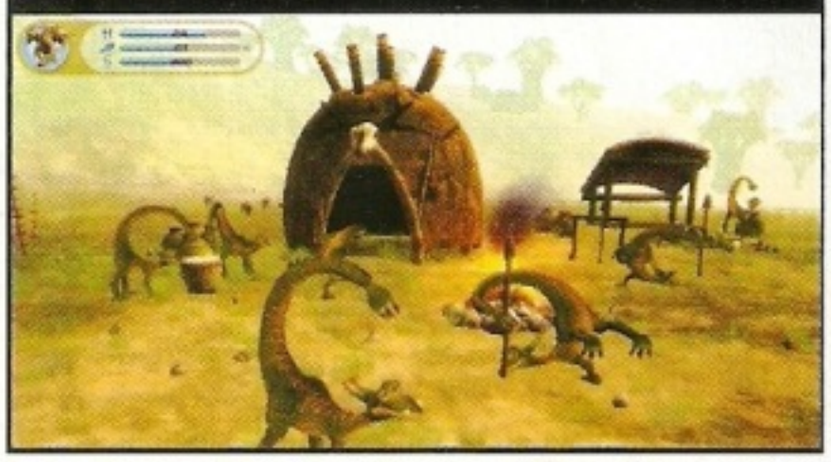
3 Microsoft e 360

Contrariando as expectativas, a empresa de Bill Gates revelou em sua coletiva pré-E3 que o Xbox 360 será compatível com os games do Xbox original. Durante a feira, foram exibidos mais de vinte games para sua nova máquina, que sai em novembro nos EUA, Japão e Europa simultaneamente.



4 Will Wright

O premiado criador de *SimCity* e *The Sims* sai do exílio para apresentar pessoalmente a sua mais nova loucura: *Spore*, indescritível game de "simulação divina" para PC. Para muitos especialistas, foi o melhor game apresentado na E3 em 2005.



5 Electronic Arts e Square Enix

As duas empresas foram as estrelas das coletivas de imprensa da Sony e Microsoft antes do início da E3. Ambas revelaram com pompa – e no mesmo dia – que darão suporte pesado ao lançamento do PlayStation 3 e do Xbox 360.

EA GAMES

SQUARE ENIX™

6 Kojima Productions

A nova empresa chefiada pelo produtor pop-star Hideo Kojima ganhou status de estúdio mais importante da Konami ao anunciar a produção de três jogos da cultuada série *Metal Gear: Metal Gear Acid 2* (PSP), *Metal Gear Solid 3: Subsistance* (PS2) e *Metal Gear Solid 4* (PlayStation 3).

KOJIMA PRODUCTIONS

7 Hironobu Sakaguchi

Refeito de sua saída mal explicada da Square, o criador e mentor de *Final Fantasy* mostrou dois games para Xbox 360 com sua assinatura, revelou uma parceria com Akira "Dragon Ball" Toriyama e retornou triunfante aos braços dos fãs saudosos.

8 Nintendo DS online

A conexão Wi-Fi do console portátil da Nintendo promete jogatinas multiplayer em games como *Mario Kart DS*, *Animal Crossing* e *Tony Hawk* entre usuários de todos os cantos do mundo (inclusive no Brasil) e foi um dos destaques da apresentação da Nintendo durante a E3.

9 Nostalgia de Final Fantasy VII

Oito anos após seu lançamento no PS1, o mais popular RPG de todos os tempos ganha seu revival em diversas plataformas: PSP, PS2, celulares e na forma de um filme animado (direto para DVD). Aproveitando o barulho, a Square Enix exibiu, na coletiva da Sony, um vídeo de como seria uma versão *Final Fantasy VII* rodando em tempo real no PlayStation 3. Mas o presidente da Square Enix, Yoichi Wada, garantiu: esse game não está nos planos da empresa para o PS3.

10 E3 2005

Três dias, mais de mil jogos exibidos, mais de 70 mil visitantes, recordes de estandes, sobrecargas de energia... A maior feira de entretenimento do mundo ocidental continua sendo o evento mais relevante da indústria de games.

>> A COLUNA "OUVIU ESSA?" DESTA EDIÇÃO FOI ESCRITA TODA EM UM BLOQUINHO E DENTRO DO AVIÃO, DURANTE O VÔO DE RETORNO DA EQUIPE EGM DE LOS ANGELES PARA O BRASIL... >>

QUARTERMANN

Fofocas que você pode confiar

Depois de meses e meses fuxicando sobre o novo console da Microsoft, finalmente a empresa revelou um dos segredos mais bem guardados dos games. Para o Xbox 360 só o que eu tenho a dizer é: até que enfim você mostrou a sua cara. Adoro quando um novo hardware é mostrado, pois isso significa que terei fofocas garantidas por mais alguns anos. Só espero que ninguém corte minha língua nesse periodo...

Todos podem ser heróis

Os role-playing games multiplayer online massivos (conhecidos por alguns como MMORPGs) já dominaram o mundo dos PCs e agora querem estender seus domínios tornando-se uma presença maior ainda na próxima onda de consoles. Chegou até meus ouvidos que um MMORPG com a licença da Marvel está planejado para o PlayStation 3 e Xbox 360. Quer alguns detalhes? Em vez de entrar nas roupas de Spider-Man ou Wolverine, por exemplo, você poderá criar um personagem totalmente customizável e encontrar com várias lendas da Marvel controladas pela CPU, tornando-se seu protegido durante um tempo e aprendendo alguns de seus golpes característicos ao cumprir tarefas heróicas na metrópole do jogo, dominada pelo crime. Pra mim, vai ser super!

O Império Contra-Ataca

Não, esta fofoca não é sobre aquela galáxia muito distante, e sim, nós repetimos a chamada que você encontra no review da página 74 sobre o melhor e mais novo RPG da BioWare para Xbox, *Jade Empire*. Aparentemente, uma das razões de a aventura não ser tão longa quanto o típico RPG é que o estúdio está guardando algumas idéias para a seqüência de *JE*. Sim, meu bando de ninjas sorrateiros me informou que você dará muitos golpes de kung-fu na China mitológica pela segunda vez em 2006.

Prima de Prime

A caçadora de recompensas oficial da Nintendo não teve o mesmo poder de atração de Master Chief de *Halo 2* ou do bandidão Carl "CJ" Johnson em 2004. Mesmo assim, Samus Aran deu um show em *Metroid Prime 2: Echoes*. Tomara que ela consiga três boas performances seguidas, já que parece que a Nintendo vai lançar *Metroid Prime 3* para o GameCube em algum momento do ano que vem. Mas eu tenho um pequeno pedido: que tal deixar a loirona falar de verdade, Nintendo? Tenho certeza de que não sou o único que quer ouvir a voz dela.

GTA Multiplayer

Tentar encontrar algo sobre o *Grand Theft Auto* para PSP tem sido mais difícil que convencer políticos de que os videogames não são ruins. Mas finalmente consegui desenterrar algumas informações: o game trará um multiplayer que, graças ao Wi-Fi do PSP, permitirá que você e alguns amigos entrem na mesma cidade e toquem o inferno juntos ou disputem o controle de Liberty City.

Príncipe portátil

Ainda falando de portáteis, parece que a Ubisoft está encolhendo o membro acrobático da real família persa. Fique ligeiro, pois a versão de *Prince of Persia* para PSP vai trazer os melhores elementos dos dois últimos títulos dos consoles, principalmente muitos puzzles e uma ambientação sombria.

JOGO DE IDÉIAS

Para onde caminham os games?

Por Marcelo Barbão

Estava lendo a PC Magazine, uma das revistas de tecnologia mais respeitadas dos EUA, quando me deparei com a coluna de John Dvorak falando sobre games. O Dvorak falando sobre games? Não vou repetir o que ele falou (leia: www.pcmag.com/article2/0,1759,1784975,00.asp), mesmo porque não concordo com suas idéias radicais. Mas concordo com uma das críticas que ele faz, a de que os jogos estão ficando mais difíceis e afastando os jogadores casuais. Muitos dos leitores da EGM vão pensar: que se danem os gamers casuais! Mas não é bem assim e as consequências seriam fáceis de ver. A popularização de uma forma de entretenimento como os games ajudaria a acabar com o preconceito que existe contra quem joga. Da mesma forma, quanto mais gamers mais investimento, maior diversificação e... mais games legais para jogar.

É meio óbvio, não? Imaginemos um mundo onde somente os cinéfilos frequentassem cinema. Somente filmes que são sucesso de crítica seriam produzidos. Em geral, seria muito chato para nós, pobres mortais, que vamos ao cinema para nos divertir ou para dar uns beijos na namorada. A popularização do cinema abriu espaço para a produção de diversos gêneros, inclusive os "filmes-cabeça", as comédias românticas, as superproduções cheias de efeitos sensacionais e o cinema independente. Tudo bem que Hollywood domina, mas existe espaço para um bom cinema nacional, produções argentinas etc. Quanto mais popular e maior o público-alvo dos games, mais gente estará desenvolvendo e produzindo games, e mais ofertas você encontrará nas prateleiras. *GTA* e MMORPGs têm seu público garantido. Falta ganhar aquela parcela que ainda não joga. Na minha opinião, a única empresa que entendeu isso até agora foi a Nintendo. Nesse sentido, eles estão muito à frente das outras. Claro que para popularizar, o preço é um problema bastante sério, mas essa é outra discussão.

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

PÉ DE OUVIDO

"Você não pode melhorar o **mundo atual dos consoles** apenas reforçando as capacidades gráficas e a resolução. O novo console da Microsoft não é a próxima geração, **mas sim um Xbox 1.5.**"

– Ken Kutaragi, presidente da Sony, provoca a concorrência em entrevista ao site japonês Impress PC Watch

>> QUE PUXA! CHARLIE BROWN, SNOOPY, LUCY, LINUS, SCHROEDER E TODA A TURMA DOS PEANUTS CHEGAM AOS VIDEOGAMES EM BREVE, GRAÇAS À NAMCO, QUE ADQUIRIU A FRANQUIA... >>

OS GAMES DA E3

Jogamos tudo do bom e do melhor na maior feira de games do planeta

Por Pablo Miyazawa, Fabio Santana, Théo Azevedo e equipe EGM, de Los Angeles

Até agora, 2005 tem sido um ano sensacional para os games. Se fôssemos obrigados a escolher hoje o melhor jogo do ano, a tarefa seria das mais ingratas. Afinal, quem consegue optar entre *Resident Evil 4*, *God of War*, *Jade Empire* e tantas outras obras-primas? E olha que ainda estamos em junho!

E para nossa alegria, a E3 2005 mostrou que os próximos meses serão melhores ainda: a grande maioria dos títulos exibidos na feira está com data de lançamento garantida para este ano. Para colocar ordem na bagunça, preparamos um especial com os títulos mais promissores que jogamos durante os três dias de feira. Aproveitamos também para conversar com os produtores de cada game para descobrir detalhes secretos que mais ninguém sabe. Respire fundo e confira nas páginas a seguir o que há de melhor para PlayStation 2, GameCube, Xbox e PC este ano (falaremos sobre os games para portáteis nas próximas edições). Claro que muita coisa ficou de fora, mas continuaremos a falar sobre esses games nas próximas edições da EGM Brasil e no site Gameworld.com.br. Viaje conosco!

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

GC • Nintendo • Novembro

O QUE NÓS ACHAMOS: O principal game da Nintendo na E3 foi também o principal game da E3 como um todo. No ano passado, um *Zelda* ainda sem nome surgiu em um rápido vídeo e em demonstrações fechadas para poucos sortudos. Este ano, o game era o principal destaque do estande da Nintendo (em uma área exclusiva que mais parecia um parque temático). A revelação do nome, *Twilight Princess*, e do principal segredo do enredo (Link pode se transformar em um lobo durante o jogo) foram o ponto principal da coletiva da Nintendo antes da E3. Mas o restante dos segredos só foram revelados uma hora depois, em um evento fechado com as participações do produtor executivo Shigeru Miyamoto e do diretor Eiji Aonuma, do qual a EGM Brasil teve o privilégio de participar.

Twilight Princess bebe diretamente da fonte de *Ocarina of Time*, o game *Zelda* mais popular de todos os tempos. A história se passa algumas décadas após os acontecimentos do game para N64, mas este é um Link diferente daquele herói. A principal mudança: o herói se transforma em um lobo quando entra em uma área mágica e sombria chamada "Twilight" – que origina o título do game e funciona como uma espécie de mundo paralelo, aos moldes do Dark World de *A Link to the Past* (Super NES). "O poder mágico desse local não permite que Link se mantenha humano ali, por isso ele se transforma", explicou Aonuma. O trailer apresentado na coletiva mostra várias criaturas saindo de um portal mágico: é por ali que Link deve passar para transformar-se e ganhar habilidades para cumprir missões. Um deles é poder conversar com animais e ganhar sentidos apurados. Outro detalhe importante é que todos os ataques e ações do Link-lobo são influenciados pelo personagem que ele carrega nas costas. "Este ser chama-se Midna e possui uma espécie de relação cooperativa com o lobo, sendo que um pode ajudar o outro em seus objetivos", explicou Aonuma. Isso ainda nos pareceu confuso, mas ele não quis comentar mais sobre o assunto. Já a trilha sonora ouvida no trailer é o tema de Zelda orquestrado por Koji Kondo, compositor das principais músicas dos primeiros games da Nintendo: "Queríamos uma música impactante, então preparamos uma versão orquestrada", contou Kondo. "Pretendemos usar esses temas em algumas partes do jogo, para aumentar a dramaticidade das cenas". Agora, a maior revelação. Olhe a capa de sua EGM Brasil 39: certamente você ficou curioso em saber quem é o sujeito vestido de preto ao lado do Link. Quando questionado, Aonuma foi direto: "Gostaríamos de ter guardado segredo sobre isso, mas como todo mundo perguntou, então eu digo: é a Princesa Zelda". Sobre a roupa preta usada por ela, o diretor explicou: "Este traje é um robe usado no Japão por pessoas que vão a funerais. Zelda está de luto, porque seu reino foi invadido por criaturas do Twilight e ela perdeu as esperanças de ver a situação se resolver".

A demo que jogamos continha quatro fases. Na primeira, chamada Toaru Village, Link interage com outros personagens, aprende a cavalgar e explora os arredores. Em Horse Battle, é possível jogar em uma violenta batalha em campo aberto contra vilões montados em javalis ferozes. Havia também uma fase de labirinto (Forest Temple), que mostra todas as possibilidades de ação de forma bastante similar ao apresentado em *Ocarina of Time* e uma batalha casca-grossa contra uma enorme planta carnívora. Ainda deu tempo de Miyamoto nos confirmar que *Twilight Princess* será bem maior que *Ocarina of Time*, seja na quantidade de dungeons, seja no conteúdo de cada dungeon. A data de lançamento não foi divulgada, mas é certo que de dezembro deste ano não passa. E aí, alguém agüenta esperar? ➤

O QUE ELES DIZEM

"Queríamos fazer o jogador sentir que está realmente dentro do jogo, que ele se sinta um herói e que sinta que está fazendo tudo o que Link estiver fazendo. Acho que estamos conseguindo isso com este game". *– Shigeru Miyamoto, produtor*

■ **Link ressurge mais realista e com instintos animais em *Twilight Princess***

OKAMI

PS2 • Capcom • Novembro

O QUE NÓS ACHAMOS: Muitas discussões se levantaram a respeito do videogame como forma de manifestação artística e cultural. Ao invés de ficar só na conversa, o Clover Studio da Capcom está realmente trabalhando com esse conceito em seu novo game. O time de Atsushi Inaba deu o primeiro passo nessa direção com *Viewtiful Joe*, e agora está dando mais um grande salto para realizar uma verdadeira obra de arte, na forma de um lobo-deus.

Em *Okami*, exclusivo para PS2, você controla Amaterasu, a personificação da deusa do Sol. Ele foi convocado à Terra depois que o deus Orochi voltou à vida, trazendo desolação a toda parte. O lobo é acompanhado pela fada Issun, que age como intérprete e auxiliar do protagonista na sua busca para devolver o brilho ao planeta. *Okami* expressa sua arte em três campos: em seu elaborado enredo (baseado no folclore japonês), nos gráficos e na jogabilidade.

Visualmente, o game deixa de lado toda a complexidade dos polígonos, aplicando filtros muito além do Cel Shading para alcançar uma aparência reminiscente das pinturas tradicionais japonesas. As cores parecem tingidas por uma aquarela, os traços que contornam personagens e objetos lembram o fudê, o pincel de caligrafia japonês, e tudo é desenhado sobre uma textura que simula papel de pergaminho.

O controle se desenvolve com uma perspectiva de terceira pessoa, e o sistema de combate contra as criaturas mitológicas é em tempo real. Você pode não só atacar com mordidas (afinal, você é um lobo!), como também com o espelho de bronze Yata em sua costas. O toque artístico na jogabilidade vem do Pincel Celestial, uma ferramenta divina que você usa para traçar formas e, assim, resolver puzzles, eliminar obstáculos e combater inimigos. Como Inaba e seu time de 60 talentos ainda têm tempo antes de completar os 70% restantes de *Okami*, estamos imaginando o quão grandiosa será a aventura no PS2.

O QUE ELES DIZEM

"Acho que integramos muito da alma japonesa nesse game, mas não vejo isso como uma barreira. É só ver como *A Viagem de Chihiro* de Hayao Miyazaki fez sucesso no Ocidente. Se a experiência for boa, *Okami* fará sucesso." *– Atsushi Inaba, produtor*

O conceito visual de *Okami* é o mais próximo da arte que os games podem chegar

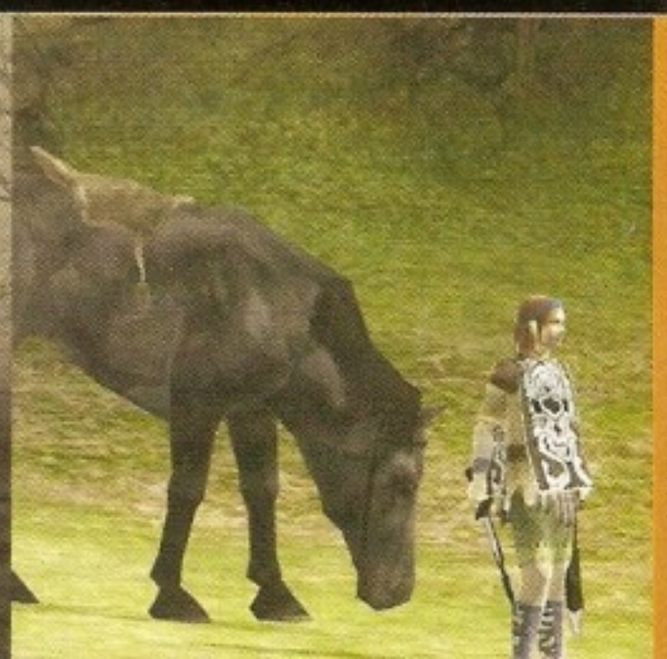
SHADOW OF THE COLOSSUS

PS2 • Sony • Novembro

O QUE NÓS ACHAMOS: *Shadow of the Colossus* (*Wanda and the Colossus* no Japão) segue os moldes artísticos de seu sucessor espiritual, *ICO*. O destaque fica para a jogabilidade nos encontros com os Colossi, gigantes que habitam as terras hostis. Ataques de espada ou flechas não causam nem cócegas, então você deve utilizar o reflexo do sol para descobrir seus pontos fracos e iniciar uma epopéia para escalar seus corpos monumentais.

O QUE ELES DIZEM

"Espero que esse tipo de jogo artístico um dia venda bem, mas não me preocupo com números. Apenas estamos fazendo um produto de alta qualidade e de que nos orgulhamos." *– Kenji Kaido, produtor*



AGE OF EMPIRES III

PC • Microsoft • Novembro

O QUE NÓS ACHAMOS: Inacreditável, impressionante, magnífico... são tantos os adjetivos para descrever *Age of Empires III* que a nossa imparcialidade jornalística acaba indo para o espaço. Acredite se quiser: este game de estratégia em tempo real tem gráficos capazes de bater de frente com qualquer jogo para PC da atualidade (incluindo *Half-Life 2*). Enquanto Bruce Shelley, criador da série, demonstrava o que a engine Havok é capaz de fazer, era impossível conter o espanto: edifícios desmoronavam aos pedaços, soldados voavam pelos ares quando atingidos por balas de canhão e uma verdadeira natureza viva – pássaros, ursos e muitas espécies de vegetação – criavam todo um clima envolvente para os cenários. O sistema colônia-metrópole pareceu funcionar muito bem: de acordo com as metas de ganho de experiência atingidas, a metrópole libera dinheiro e upgrades para a colônia. Esta parece ser a inovação mais significativa em termos de jogabilidade, pois de resto, para a alegria dos fãs, o conhecido estilo de *Age of Empires* prevalece – só que agora bem mais bonito. Outro lance interessante é ver como os nativos, que costumam estar espalhados pelos cenários, atuam em *Age of Empires III*. Shelley demonstrou isso chamando a atenção para um pobre coitado agarrado à ponta de uma árvore, tentando escapar de um urso que tentava pegá-lo. Bruce moveu suas unidades até o local, acabou com o urso e salvou o nativo que, grato, juntou-se ao seu exército. Outro aspecto importante é o editor de mapas, que permitirá até a alteração da freqüência das ondas – aliás, a água da piscina do hotel onde ficamos é tão realista quanto a de *Age of Empires III*. Quase. A safra de títulos de estratégia em tempo real em 2005 é boa, mas *Age* deve reinar absoluto esse ano.

O QUE ELES DIZEM

"Facilitamos tudo em Age of Empires III. Se você precisar alterar a sua estratégia de jogo às pressas, um carregamento vindo da metrópole pode proporcionar uma mudança bem rápida." *– Bruce Shelley, designer-chefe*

O nível de detalhes de *Age of Empires III* é tanto que você até escuta as conversas de travesseiro dos personagens. OK, é mentira

F.E.A.R.

PC • VU Games • Agosto

O QUE NÓS ACHAMOS: Você também se frustrou por não sentir nem um mísero arrepio jogando *Doom 3* à noite? Com *F.E.A.R.* será diferente: é um jogo de tiro com muitos tiros, naturalmente, mas que ganha força graças à adição de aspectos de horror e suspense, como alucinações e a freqüente aparição de uma menininha esquisita que caminha pelos cenários e desaparece. A engine criada pela Monolith se comporta muito bem, inclusive com a inteligência artificial dos inimigos, que chegam a saltar os obstáculos para tentar agarrar o herói (ou seja, você). Após a E3, *F.E.A.R.* deixou de ser uma mera promessa para se tornar um dos principais games de tiro do ano.

O QUE ELES DIZEM

"O grande barato é que o jogador é praticamente arremessado na história e fica com aquela sensação esquisita de não saber o que está rolando, nem o que deve fazer exatamente ali." *– Kevin Stephens, diretor de tecnologia*

PRINCE OF PERSIA: KINDRED BLADES

PS2/GC/Xbox/PC • Ubisoft • Novembro

O QUE NÓS ACHAMOS: "Mais um ano, mais um *Prince of Persia*", esse é o pensamento comum desde que a franquia foi ressuscitada em *Sands of Time*. Pouco esforço e dinheiro fácil? Nem tanto. A Ubisoft Montreal não trilhou o caminho mais fácil com *Warrior Within* e não está seguindo uma fórmula de sucesso instantâneo com *Kindred Blades* (título ainda provisório).

O game começa onde o segundo terminou. O Príncipe retorna à Babilônia com seu verdadeiro amor, Kaileena, depois de suas desventuras na Ilha do Tempo. Em vez da tão sonhada paz, eles encontram uma terra desolada pela guerra civil. Pior: todos se voltaram contra o Príncipe que mexeu com as Areias do Tempo e bagunçou o balanço natural das coisas. Vendo o seu amado ser capturado pelo povo ensandecido, Kaileena não vê outra opção senão liberar as Areias e sacrificar sua vida para salvar o herói. Sozinho, o Príncipe deve percorrer os arredores babilônicos para retomar o trono de seu reino e consertar as brechas do tempo que ele mesmo causou. E uma delas é seu novo inimigo: o Príncipe Negro, sua versão cruel que nasceu em *Warrior Within* e que domina sua consciência. Com essa premissa emocionante, *Kindred Blades* promete reunir o melhor dos dois antecessores num equilíbrio entre aventura (o destaque de *Sands of Time*) e ação (ponto alto de *Warrior Within*). Os ambientes não apenas são mais variados (uma nova seqüência inclui corrida com bigas) como também muito mais vastos e feitos para uma exploração livre. A progressão é linear, mas você tem sempre uma escolha de diferentes objetivos para realizar na ordem desejada. A novidade é o elemento "furtividade". Mas esqueça *Splinter Cell*. Você nunca precisa se aproximar com cautela: basta pegar os inimigos desprevenidos e acabar com eles rapidamente.

Kindred Blades cheira como a redenção do segundo episódio, que revoltou os fãs do ritmo e da arte do primeiro título, e uma boa exibição do poder que a atual geração de hardwares ainda pode alcançar.

O QUE ELES DIZEM

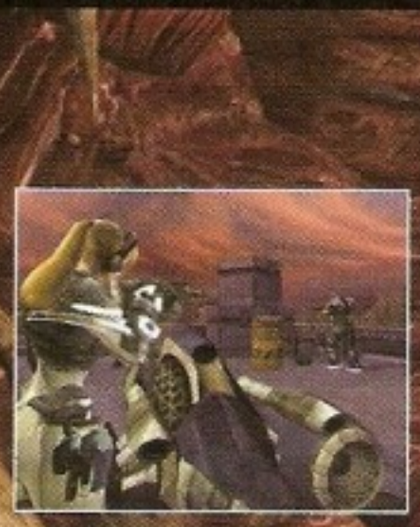
"Depois do sucesso de *Sands of Time*, começamos *Warrior Within* e decidimos fazer uma trilogia. Tudo tem que ter um final e dessa vez queremos criar o *Prince of Persia* definitivo." *– Yannis Mallat, produtor*

■ **Prince continua mal-humorado, mas ninguém mais se importa com isso**

STARCRAFT GHOST

PS2/Xbox/GC • VU Games • Junho

O QUE NÓS ACHAMOS: *StarCraft Battle Chest*: US$ 19; *StarCraft 64*: US$ 15; finalmente conferir as unidades e personagens da série em tempo real: não tem preço. Para fãs do RTS da Blizzard, o pensamento que vem à cabeça após jogar *Ghost* é um só: "preciso ter esse game o quanto antes". Em primeira ou terceira pessoa, Nova arrebenta zerglings e hydralisks, usando seus atributos e sua habilidade de ficar invisível.



■ **É bom ver Nova de costas de vez em quando, concorda?**

O QUE ELES DIZEM

"Embora Nova não tenha algumas das qualidades sociais de Lara Croft nem mesmo alguns outros de seus 'atributos' protuberantes, não é preciso dizer em quem apostaríamos nossa grana em uma possível briga entre as duas heroínas..." *– John Lagrave, diret.*

OS GAMES MAIS IRADOS DA CIDADE ESTÃO AQUI!

NaçãoDesign

PlayStation.2 PSP gamecube NINTENDO DS. XBOX

TUDO EM ATÉ 12X

MasterCard VISA REDE SHOP VISA Electron

www.metropolegames.com.br

VIADUTO SANTA IFIGÊNIA, 66 - BOX 410/412

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

METRÓPOLE Games

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

PS2 • Capcom • Final do ano

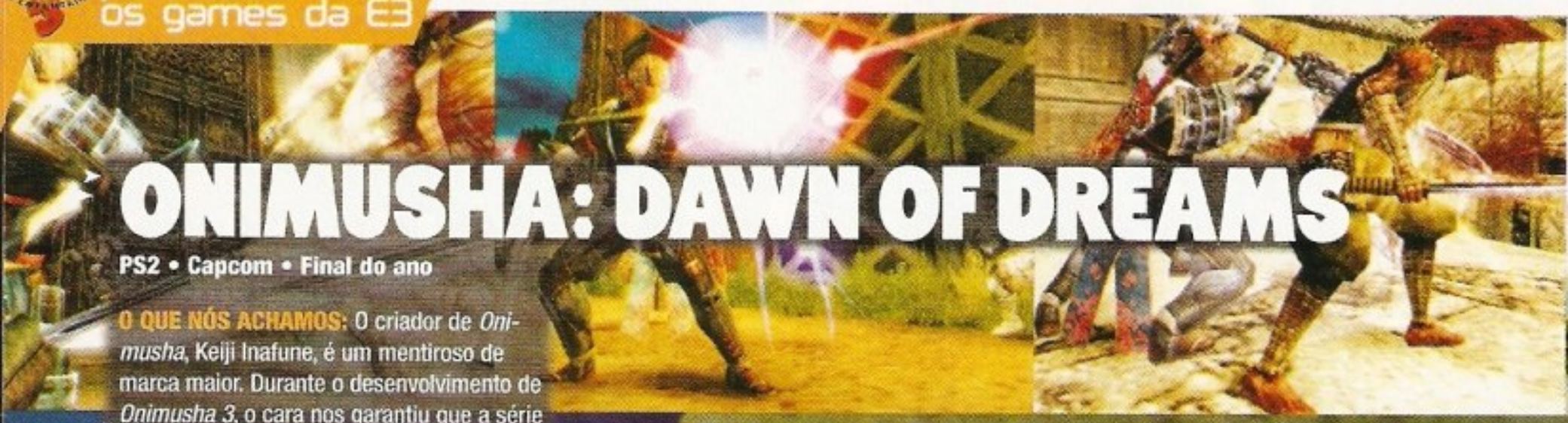
O QUE NÓS ACHAMOS: O criador de *Onimusha*, Keiji Inafune, é um mentiroso de marca maior. Durante o desenvolvimento de *Onimusha 3*, o cara nos garantiu que a série acabaria ali. E, apesar de ele ter saído da equipe, a caçada ao demônio continua.

"Vamos voltar para os primórdios de *Onimusha*", diz o produtor Yoshinori Ono. "Mas, ao mesmo tempo, precisamos fazer a série evoluir". Assim como o original, *Onimusha: Dawn of Dreams* ambienta-se totalmente no Japão feudal, mas terá cenário bem mais obscuro e assustador do que o do último jogo. Pode esquecer a viagem no tempo para Paris. Aqui, o guerreiro Hideyoshi Toyotomi assume o papel que era de Oda Nobunaga como o principal vilão da história. Pra piorar, cinco novos guerreiros, com habilidades e armas únicas, seguem de perto as ordens do novo líder do exército Genma.

O modo de jogo também passou por algumas mudanças. Para começar, você não vai mais atacar e matar sozinho, já que um outro personagem sempre acompanhará Hideyasu Yuki (o protagonista loiro de *Dawn of Dreams*) durante a batalha. Você poderá dar ordens específicas a este aliado, unir-se a ele para realizar investidas sangrentas ou assumir o controle dele enquanto o computador assume as rédeas de Hideyasu.

O game também oferecerá uma experiência "mais aberta" do que os anteriores. "Antes, o mapa do jogo era praticamente uma linha reta sobre a qual você avançava sempre em frente", diz Ono. "Desta vez, o jogador poderá decidir para onde quer ir desde o início. Você pode examinar o mapa e ver quais itens podem estar escondidos aqui e ali". Outras alterações na série incluem um sistema de evolução de personagem parecido com os de RPGs, a capacidade de controlar a câmera com a alavanca analógica direita e os "testes de valor", minigames que dão upgrades de armas.

Para nós, a série reencontrou seu rumo: com o Japão como cenário tradicional, a jogabilidade precisa e a ausência de viajantes do tempo com a cara do Jean Reno. *Dawn of Dreams* deve atrair de volta seus velhos fãs – e capturar novos.



Pelo jeito, o Japão feudal era lar de samurais loiros com estilo de surfista

O QUE ELES DIZEM

"Na nossa tentativa de recriar a série, buscamos retornar aos cenários japoneses dos primórdios para criar uma atmosfera de terror arrepiante, esquisita, obscura e sombria." – *Yoshinori Ono, produtor*

MARC ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE

PS2 • Atari • Setembro de 2005

O QUE NÓS ACHAMOS: Em *Getting Up*, os jogadores assumem o papel de Trane, um grafiteiro novato que tenta deixar sua marca em uma cidade onde a liberdade de expressão é só um mito. O jogo parece ser o resultado de um relacionamento amoroso entre *Grand Theft Auto* e *Jet Grind Radio*, já que o herói corre, pula e luta para atravessar 20 níveis e 11 ambientes, grafitando tudo o que vê pela frente em sua luta contra o sistema. É bom lembrar que Marc Ecko, que dá o nome ao game, é um estilista de sucesso nos EUA.

O QUE ELES DIZEM

"Vamos extrapolar os limites do que os jogadores esperam. Trane não vai carregar uma 9 mm – ele vai usar o cérebro, a habilidade atlética e suas capacidades artísticas para promover uma revolução." – *John Manley, designer-chefe*

Prepare-se para arriscar a vida em prol da arte

FROM RUSSIA WITH LOVE

PS2/Xbox/GC • EA Games • Segundo semestre

O QUE NÓS ACHAMOS: Já que Pierce Brosnan está abandonando o papel, a EA foi buscar no passado de Bond a inspiração para a seu protagonista digital: nada menos que Sean Connery, que interpretou o espião nos primeiros filmes da série.

O game incluirá muitos momentos inesquecíveis do filme de 1963 (que aqui saiu como *Moscou Contra 007*): uma cena notável de tiro a distância, uma caçada com lancha e o famoso duelo em um compartimento apertado no trem Expresso do Oriente. "Os estilos de luta e tiro foram recriados de acordo com o James Bond eternizado por Sean Connery", diz o produtor Glen Schofield. "Estudamos seu papel de Bond com profundidade, e descobrimos que seu estilo era mais físico. Então, adicionamos essa característica ao jogo". É melhor que a jogabilidade seja mesmo sensacional – para os jogadores mais novos, Sean Connery está mais para coroa fracote do que para herói.

O QUE ELES DIZEM

"Este filme é um dos que fazem mais sucesso entre os fãs de James Bond e tem todos os elementos necessários para se transformar em videogame. O jogador com toda a certeza irá se sentir na pele do James Bond original." – *Glen Schofield, produtor executivo*

A EA garante que este será melhor que o último game baseado em um filme de Sean Connery, o repugnante *DragonHeart* (PS1).

Convidado especial: o jetpack de *007 Contra a Chantagem Atômica*.

KILLER 7

PS2/GC • Capcom • Junho

O QUE NÓS ACHAMOS: São sete assassinos chamados Smith contra um exército de espectros, mas nenhum deles é exatamente de verdade: todos são todos alter-egos fragmentados que o protagonista, preso a uma cadeira de rodas, projeta no mundo enquanto acomoda-se em seu quarto. A aventura pós-moderna da Capcom é só "sangue, xingamento e loucura", segundo a empresa. Apesar de parecer a maior viagem, o game apresenta uma jogabilidade esquisita, básica demais. Os personagens só andam em linha reta, sem desvios, até chegarem a uma encruzilhada. Daí você decide se os manda para a esquerda ou para a direita.

O QUE ELES DIZEM

"No início, imagino que *Killer 7* irá intimidar os jogadores. É difícil compreender de verdade o que é positivo e o que é negativo no jogo, mas este aspecto 'indefinido' faz parte de seu charme." – *Hiroyuki Kobayashi, produtor*

Como em *Resident Evil 4*, a mira tem extrema importância no combate

KINGDOM HEARTS II

PS2 • Square Enix • Dezembro

O QUE NÓS ACHAMOS: Dois cenários de *Kingdom Hearts II* estavam disponíveis no estande da Square Enix durante a E3 2005: The Land of the Dragons (baseado em Mulan) e Cave of the Dead (o estágio de Hércules), cada um contendo uma missão e uma batalha contra chefe. Ambos mostraram um grande avanço visual sobre o primeiro game na animação dos personagens e no sistema de batalha com mais ação e opções. O trailer exibido na E3 ainda apresentava um mundo inédito, o Caribe do filme *Piratas do Caribe*. Outra boa notícia: os dubladores de cada produção Disney estão de volta para outro trabalho perfeito. ➤

Toda a magia da Disney em um console perto de você

O QUE ELES DIZEM

"Trouxemos elementos mais profundos do enredo para a superfície em *KH1*. Com *KH2*, queremos revelar mais elementos da história e nos aprofundarmos nos mistérios do coração." – *Tetsuya Nomura, diretor*

BURNOUT REVENGE

PS2/Xbox • EA Games • Segundo semestre

O QUE NÓS ACHAMOS: *Burnout 3* enfeitiçou fanáticos por corridas e motoristas descuidados com sua sensação de velocidade insana e suas batidas sensacionais, mas foram precisos alguns anos de desenvolvimento para o game ficar perfeito. Será que esta seqüência apressada é mais uma atualização do que um game diferente? De acordo com o produtor executivo Matt Webster, *Burnout Revenge* não é uma mera seqüência feita às pressas: "As pessoas estão esperando algo a mais, mas nosso negócio não é mudar só por mudar". De cara, dá pra sentir um visual ainda mais realista que nos games anteriores. Dentro do carro, a equipe de desenvolvimento caprichou na agressividade, com mais pinturas nos carros, explosões absurdas e os muito bem-vindos "takedowns".

Também vão rolar mudanças no design tradicional de corridas em circuito. Corridas mais claustrofóbicas e truncadas substituem as pistas mais abertas dos jogos anteriores. Isto pode trazer más lembranças a quem cansou de perder corridas em *Burnout 3* por causa do tráfego intenso mas, desta vez, você não sofrerá danos se bater em carros que não fazem parte da corrida propriamente dita. Na verdade, você usará esses carros "coadjuvantes" como armas contra seus oponentes. Quando você bater pra valer, poderá controlar seu veículo em chamas (como já foi visto anteriormente no modo Crash) e jogá-lo para cima dos inimigos. Além de estreitar as vias e colocar mais obstáculos no caminho, *Burnout 4* dá ênfase a elementos mais "verticais". Rampas e passagens suspensas permitem que motoristas habilidosos passem por cima dos carros ou aterrissem em cheio em cima deles. Por mais radical que seja a reformulação, dificilmente o novo game surpreenderá tanto como *Burnout 3*. "O maior desafio será ultrapassar o sucesso do game anterior", diz Webster. "Ele é a nossa base, e este é o nosso objetivo. Temos que nos superar". Será que eles conseguirão fazer isso em tão pouco tempo?

■ Recrie as capotagens dos *Vídeos Mais Incríveis do Mundo*

O QUE ELES DIZEM

"O esquema de *Burnout Revenge* é alta velocidade, muito congestionamento e destruição – mais ou menos o que se vê nas cenas de perseguição automobilística do filme *Bad Boys II*." *– Matt Webster, produtor executivo*

■ As localidades reais de *Revenge* oferecem muito mais destruição automotiva

CONKER: LIVE & RELOADED

Xbox • Microsoft • Junho

O QUE NÓS ACHAMOS: Conker fez história no Nintendo 64, mas sua trajetória no Xbox parecia impossível de começar – o game foi anunciado pela primeira vez em 2003. Parece que dessa vez, vai: pelo que vimos na E3, *Live & Reloaded* está pronto para explodir o Xbox com o modo multiplayer mais divertido a pintar no console (sem contar *Halo 2*). O principal foco é o multiplayer, com bichinhos fofos, armas enormes e batalhas coletivas engraçadíssimas. Já o modo Single relembra *Conker's Bad Fur Day* (N64), seja nas referências pop, seja na escatologia das piadas que pipocam a cada cinco minutos. A equipe que produziu ambos os games é a mesma, então o espírito (de porco) está todo ali. ➤

O QUE ELES DIZEM

"O multiplayer é a parte principal de *Live & Reloaded*, já que o modo Single já estava pronto e desenvolvido. Então, concentramos nossos esforços principalmente em criar uma nova experiência do mundo de Conker através de partidas em multiplayer e pela rede Xbox Live." *– Louise Ridgeway, designer-chefe*

■ Você não pode escutar, mas aqui está rolando uma piada sobre peido

Disk Games

" Desde 1992 "

É Pura Diversão !!

Garantimos o Melhor Preço !

Jogos

Video Games

Acessórios

Tudo em até 20 x

As Melhores Marcas pelo Menor Preço !!

TeleVendas:

(19) 3242-0541

Visite Nosso Site:

www.diskgames.com.br

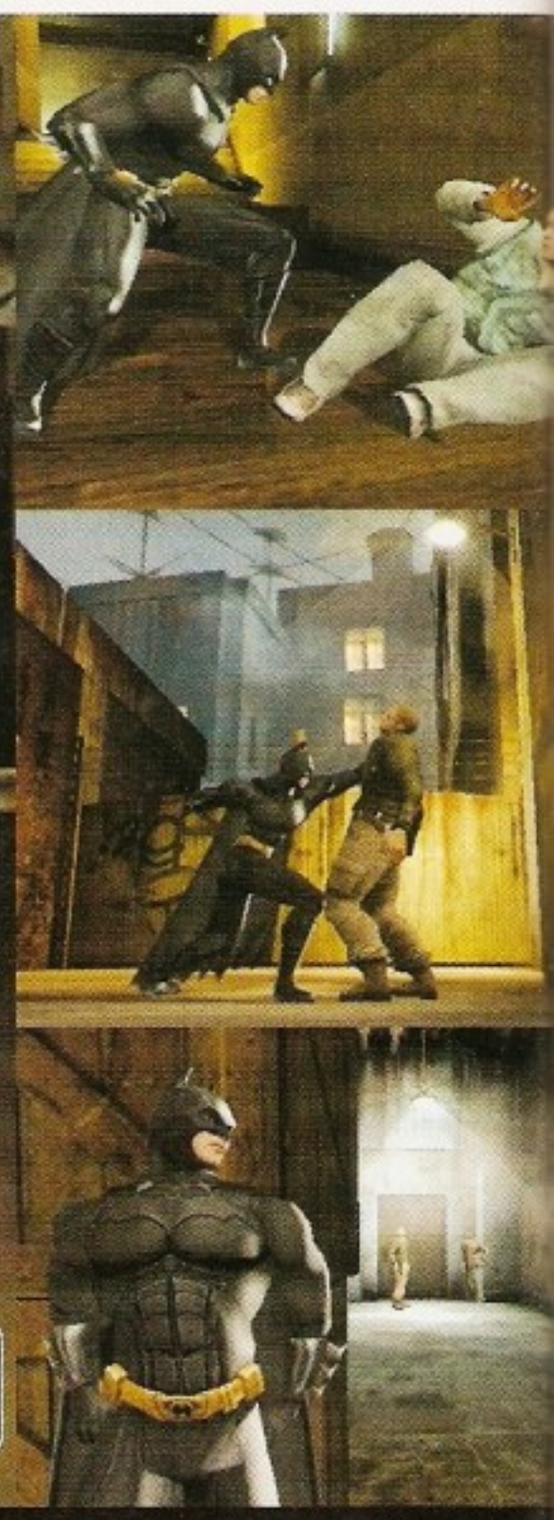
Av. Alberto Sarmento, 725 - Campinas / SP - CEP 13070-711

BATMAN BEGINS

PS2/Xbox/GC • EA Games • Junho

O QUE NÓS ACHAMOS: "O Batman é igual ao Papai Noel ou ao [ex-presidente norte-americano] Abraham Lincoln", diz JT Petty, o roteirista responsável por *Batman Begins*. "Transformou-se em um mito americano. Acho que nem existe a opção de não gostar do Batman", brinca. No entanto, é possível existirem bons e maus jogos do Batman – e com certeza as pessoas não gostam nada dos ruins. Agora, dá para afirmar que a EA quer apresentar o herói de uma maneira nunca antes vista.

É claro que o Batmóvel e o cinto de utilidades estarão lá, mas o game trará mais ação stealth do que lutas corporais. Aliás, o medo vai ser a maior arma de *Batman*. Saindo das sombras para atacar os inimigos e causando fenômenos ambientais "inexplicáveis", o herói deixa os inimigos tão abalados a ponto de não conseguirem fazer mira. Os veteranos de *Splinter Cell* vão se sentir em casa, e por uma boa razão: alguns dos integrantes da equipe de criação de *Batman Begins* trabalharam no primeiro game de Sam Fisher. Espionagem em ritmo lento, combates simples e a total ausência de chefes são novidades que devem chocar os fãs do Cavaleiro das Trevas.



O Batman de *Begins* age mais na surdina do que na porrada

O QUE ELES DIZEM

"Em *Batman Begins* vamos desafiar o jogador a se transformar em um caçador. O game é todo baseado em torno do conceito de usar o medo como arma." – *Reid Schneider, produtor*

CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS

PS2 • Konami • Segundo semestre

O QUE NÓS ACHAMOS: os fãs de *Castlevania* finalmente vão ter um sucessor de *Symphony of the Night* (PS1) à altura. Com toneladas de armas únicas, um mundo complexo para explorar e jogo não-linear, *Darkness* será bastante diferente de *Lament of Innocence*. O sistema de combos foi recriado (lembra vagamente *Dynasty Warriors*) e há novos feitiços de invocação de "demônios inocentes" – monstros que você manda lutar, protegê-lo ou ajudá-lo – que aprofundam ainda mais a experiência.

O QUE ELES DIZEM

"Nos jogos anteriores, sempre havia um personagem lutando até o fim. Aqui, você é obrigado a lutar ao lado dos demônios inocentes para chegar ao fim do jogo." – *Koji Igarashi, produtor*

HALF-LIFE 2

Xbox• VU Games • Segundo semestre

O QUE NÓS ACHAMOS: *Half-Life 2* já é uma realidade no Xbox – o game estava em versão jogável na E3. Os aspectos visuais não conseguem brigar de igual para igual com a versão para PC, mas também não fazem feio. Assim como o jogo original, todos os detalhes do cenário serão interativos e as físicas reagirão de maneira realista a qualquer intervenção de suas armas. Uma das ausências sentidas é o modo online. "Criar um multiplayer para rodar no Xbox Live nos custaria meses, então nos focamos no melhor modo Single possível", explicou o produtor Jay Stelly. Mas isso não deve prejudicar a qualidade final. Quem não jogou *HL2* no PC não deve pensar em nenhum outro game este ano.

O QUE ELES DIZEM

"Começamos a trabalhar na versão para Xbox há dois anos e meio. Nos comprometemos com ela e já havíamos realizado muito trabalho, então pareceu fazer mais sentido lançá-lo para um console com 18 milhões de unidades vendidas do que para um console novo como o Xbox 360." – *Jay Stelly, produtor.*

THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION

PS2/Xbox/GC • VU Games • Segundo semestre

O QUE NÓS ACHAMOS: Imagine o Hulk, a enorme massa verde e sólida de músculos, dentro de um tanque de areia. Mas não um tanque de areia de criancinha, aqueles de jardim de infância – o cara precisa de um pouco mais de espaço. Tipo alguns quilômetros quadrados de terreno árido e paisagens urbanas para correr e pular bastante. A Radical Entertainment criou estes ambientes de "tanque de areia" abertos para *The Incredible Hulk: Ultimate Destruction* para que você, na pele do Hulk, possa fazer o que quiser. A equipe de desenvolvimento garante que o Gigante Esmeralda pode desempenhar 150 movimentos diferentes. Você poderá, por exemplo, socar um carro e dobrá-lo no meio para transformá-lo em luvas de boxe de aço instantâneas!

Enfiar um personagem como Hulk em uma aventura ao estilo de *Grand Theft Auto* não é algo muito original, mas a possibilidade de demolir tudo é compensatória. Além disso, a história é totalmente original: Paul Jenkins, um dos principais roteiristas dos quadrinhos do herói, está cuidando do enredo. Quer saber? Há boas chances de esse game sair bem melhor que o filme...

Pra que roubar um carro quando você pode jogá-lo para longe?

O Hulk agora é inimigo dos robôs de *MechAssault*?

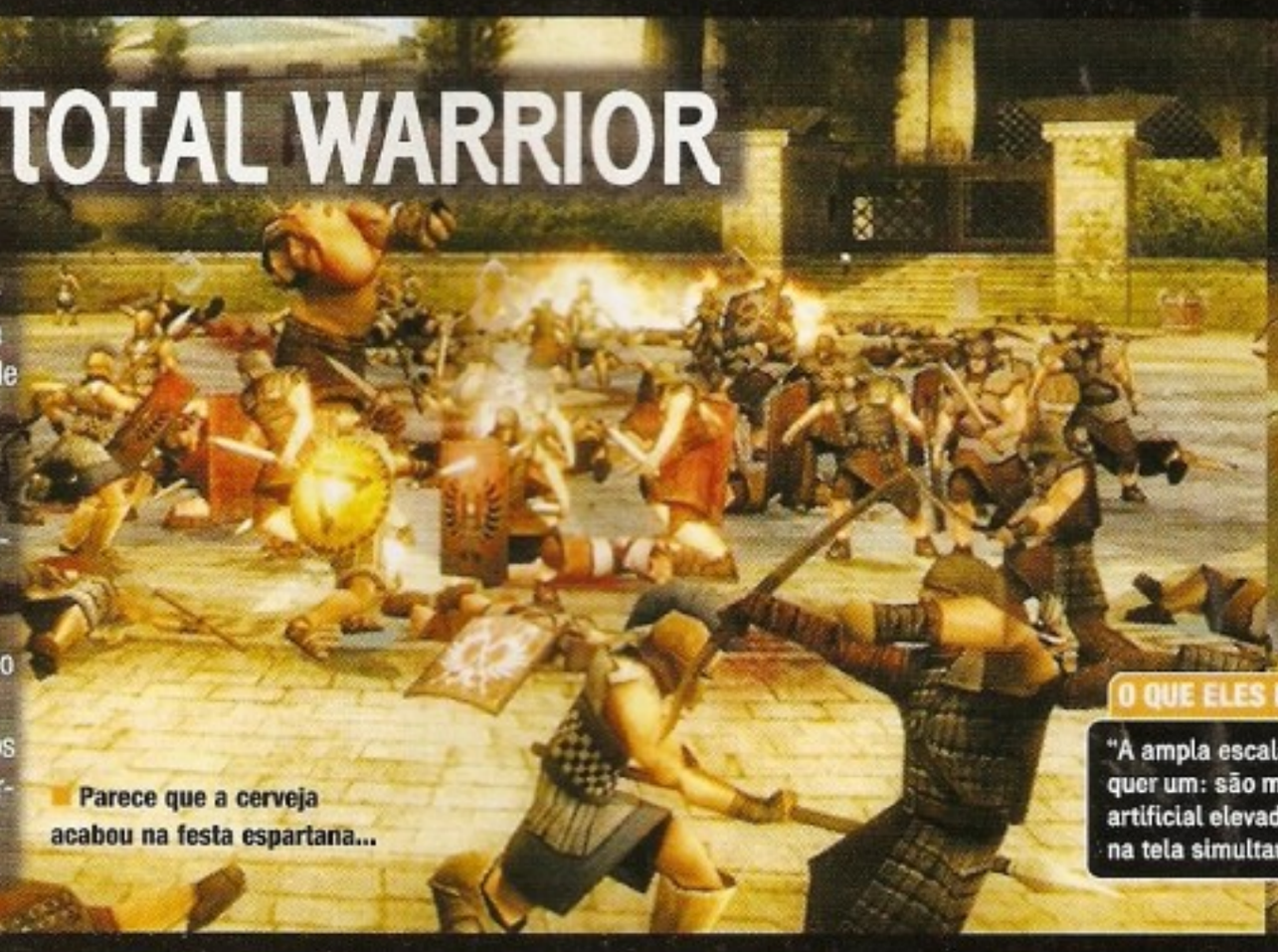
O QUE ELES DIZEM

"Nosso conceito é o seguinte: destrua qualquer coisa que estiver na frente. O legal é que a destruição nesta escala é mesmo tão divertida quanto você imagina que deveria ser." – *Vlad Ceraldi, produtor*

SPARTAN: TOTAL WARRIOR

PS2/Xbox/GC • Sega • Setembro

O QUE NÓS ACHAMOS: Quem joga PC lembra de *Rome: Total War*, game de estratégia em tempo real que dá aos jogadores controle tático sobre o vasto Império Romano. *Spartan: Total Warrior* transfere essa idéia para os consoles, mas reajusta o caos para uma escala mais pessoal: você controla um guerreiro solitário que luta ao lado de seus conterrâneos contra legiões de soldados inimigos e criaturas míticas. É um pouco parecido com *Dynasty Warriors*, mas em Roma. E ação não falta: você vai lutar contra exércitos de mortos-vivos, explodir cercos e até encarar uma hidra gigantesca. É impressionante, mas fica difícil competir com *God of War*...



Parece que a cerveja acabou na festa espartana...

O QUE ELES DIZEM

"A ampla escala das batalhas impressionam qualquer um: são milhares de inimigos com inteligência artificial elevada lutando ao mesmo tempo, sendo 150 na tela simultaneamente!" – *Ian Roxburgh, produtor*

STAR WARS BATTLEFRONT II

PS2/Xbox • LucasArts • Segundo semestre

O QUE NÓS ACHAMOS: A seqüência de um dos melhores games de tiro multiplayer de 2004 leva o combate em uma direção completamente nova: para o céu. Agora, você vai voar a bordo de mais de 30 espaçonaves em gigantescas batalhas interestelares, incluindo a clássica luta entre a frota Rebelde e a Estrela da Morte do final do *Episódio IV*. Mas as emoções não são apenas "das antigas": um terço das naves (incluindo a nova com asa em V) fizeram sua estréia no recente *A Vingança dos Sith*. O multiplayer continuará caprichado: até 16 jogadores poderão duelar simultaneamente no modo online. ➤

Ah... que saudade da Estrela da Morte...

O QUE ELES DIZEM

"Com *Battlefront II*, o jogador poderá levar a batalha para o espaço – uma grande novidade na série. Você poderá lutar entre as estrelas e enfrentar caças do Império igualzinho aos filmes." – *Dan Pettit, produtor*

SOUL CALIBUR III

PS2 • Namco • Segundo semestre

O QUE NÓS ACHAMOS: Os fãs que ainda não engoliram o fato de a Namco ter transformado *Soul Calibur III* em jogo exclusivo do PlayStation 2 terão que aprender a lidar com esta realidade: a própria Sony cuidou do acordo (a empresa está até se encarregando pessoalmente do lançamento do jogo na Europa), de modo que não há chance alguma de ele ser lançado para Xbox nem para GameCube. Mesmo com essa "exclusividade", *Calibur III* tem tudo para ser um jogo de luta de primeira linha.

Três novos guerreiros se juntam à pancadaria: Setsuka, uma gueixa recatada que carrega uma sombrinha; Tira, uma guerreira cheia de curvas que carrega um bambolê afiado como uma navalha; e Zasalamel, um cavaleiro misterioso equipado com uma foice mortal. Além disso, todos os participantes dos *Caliburs* anteriores estão de volta (até mesmo Hwang e Rock), vários deles com visual renovado e novos movimentos – o esgrimista arrumadinho Raphael agora é um vampiro morto-vivo, enquanto Nightmare foi reduzido a uma mera armadura animada.

Calibur III também capricha nas opções de customização, como o novo modo de criação de personagem em que você pode escolher o sexo, a ocupação, o visual, a arma e o estilo de luta de um pugilista todo criado por você. Também é possível seguir o enredo único de cada jogador pelo modo Soul (alma) à medida que vai vencendo diversos duelos e desafios. Há até um modo novo bizarro chamado Chronicles of the Sword (crônicas da espada), que o transforma em um empresário que controla seu lutador por meio de uma série de golpes controlados por inteligência artificial. Meio ridículo, hein?

Ainda assim, esperamos que o maior atrativo seja o bom e velho modo Versus, e que os novos modos e estágios sirvam para aplacar a ansiedade dos fãs.

Ficamos felizes em ver que Ivy não mudou seu guarda-roupa em prol dos bons costumes

O QUE ELES DIZEM:

"Definitivamente, este game não tem nada a ver com qualquer outro que você já viu. As batalhas dramáticas entre personagens novos e clássicos dão a impressão de que toda a história de *Soul Calibur* está se desdobrando perante seus olhos." – *Hiroaki Yotoriyama, produtor*

THE MOVIES

PS2/PC/Xbox/GC • Activision • Outubro

O QUE NÓS ACHAMOS: Quem não gostaria de experimentar um jogo que permite criar seu próprio filme? E se esse jogo for invenção da mente criativa de Peter Molyneux? Melhor ainda! Cenas, figurinos, ângulos da câmera, legendas... todos os detalhes de *The Movies* são definidos pelo jogador. O mais bacana é que é possível oferecer os filmes produzidos para download na internet. Em sua segunda E3, mostrou potencial e criatividade para se tornar um sucesso de bilheteria.

O QUE ELES DIZEM

"A primeira reação da indústria cinematográfica foi querer comprar os direitos para fazer um filme baseado em *The Movies*." – *Peter Molyneux, diretor-chefe*

MARVEL NEMESIS: RISE OF THE IMPERFECTS

PS2/Xbox/GC/PSP • EA Games • Segundo semestre

O QUE NÓS ACHAMOS: A série *Marvel X Capcom* da Capcom comprovou que o conceito de crossovers funciona muito bem nos games: brigas de tapa entre heroínas femininas como Tempestade (*X-Men*) e Jill Valentine (*Resident Evil 2*) eram tudo o que os fãs de games de luta queriam. Mas o gênero mudou bastante hoje em dia: talvez já esteja na hora de a EA fazer com que outros mundos entrem em colisão usando o bom e velho 3D. Assim é *Marvel Nemesis*. Não pense que esta é uma mera mistura de *Virtua Fighter* com *Quarteto Fantástico*. A produtora Nihilistic decidiu-se pelo estilo simpático e simplificado ao estilo de hits como *Power Stone* e *Super Smash Bros. Melee*. "Grande parte do que faz de um jogo algo atraente diz respeito às capacidades únicas dos super-heróis e como eles destroem os ambientes durante as lutas", diz o produtor Dan Ayoub. Em *Nemesis*, jogar objetos – ou melhor, jogar oponentes através de objetos – será bem mais útil do que memorizar complexas seqüências de golpes e combos.

Não vá esperando também uma mistura bizarra de universos como rolou em *Marvel Vs. Capcom*. Em vez de desenterrar alguns rostos mofados criados pela EA (James Pond? John Madden?), os produtores uniram-se à Marvel para desenhar todo um cardápio novo de heróis. É claro que esses novatos não possuem o mesmo fator-nostalgia de Peter Parker ou Wolverine, mas ao menos será possível conhecê-los em uma nova série de gibis que estão saindo antes que o game chegue às lojas (veja quadro ao lado). "As pessoas não se dão conta de como é difícil dar vida a um personagem. E aqui não temos apenas um, mas sim uma família completa", explica Ayoub.

O QUE ELES DIZEM

"Trabalhamos com afinco para apresentar uma verdadeira experiência de luta entre super-heróis e fazer com que os personagens 'pareçam' adequados." *– Dan Ayoub, produtor*

Páginas engraçadas

A primeira aparição concreta dos novos heróis de *Marvel Nemesis* aconteceu em maio, quando a primeira edição de *Imperfects* (literalmente "imperfeitos"), minissérie em seis partes da Marvel, chegou às bancas nos EUA. Na história, heróis tradicionais como o Aranha, a Coisa e o Homem de Ferro enfrentam os novos personagens do game criados pela EA. Procure no seu importador favorito.

■ Spider-Man detona Ohm, o primeiro personagem original de *Rise of the Imperfects*

DRAGON QUEST VIII

PS2 • Square Enix • Segundo semestre

O QUE NÓS ACHAMOS: A lendária série de RPG japonesa retorna à América após quatro anos de ausência. E o retorno é em alto estilo. Com visual extravagante, no estilo anime (contribuição da Level 5, produtora do ótimo *Dark Cloud*), o design dos personagens de Akira Toriyama (de *Dragon Ball Z*) e trilha sonora orquestrada, *Dragon Quest* finalmente deve ter a elegância necessária para garantir seu sucesso entre os fãs americanos de RPG. Ficamos animados – literalmente.

O QUE ELES DIZEM

"Finalmente anunciamos a versão ocidental de *Dragon Quest VIII*! O lançamento ainda vai demorar um pouco, mas espere por ele com ansiedade. O mundo de *Dragon Quest* está à sua espera". *– Yuji Horii, designer de cenários*

E não é só isso!

Tem muito mais games da E3. Você confere a enorme continuação desta matéria a partir deste mês no site www.gameworld.com.br.

PC/PS2/Xbox/GC/Xbox 360

PROCURADO VIVO OU MORTO

Need for Speed relembra Underground e retorna às suas origens em Most Wanted

Por Pablo Miyazawa

O mundo dos games está perdido – diriam os membros do comitê de proteção da moral e dos bons costumes. Quebrar regras de boa conduta, agir contra a lei, cometer crimes, cruzar a linha entre o certo e o errado: hoje, nenhuma dessas ações representa grandes dilemas morais, pelo menos enquanto se tem um joystick nas mãos. À medida que a perseguição aos games violentos e politicamente incorretos persiste – ainda que silenciosamente –, títulos em que o bandido é o herói se mantêm entre os mais bem sucedidos dos últimos anos. As mais de vinte milhões de cópias vendidas dos três mais recentes *Grand Theft Auto* da Rockstar são uma "pequena" prova de que ser criminoso é algo bem legal, pelo menos nos videogames.

O que atrai os jogadores na brincadeira de mocinho e bandido? Será que é a simples possibilidade de infringir a lei? Ou é a sensação da adrenalina da fuga? Seja como for, é preciso admitir que fugir é muito mais divertido do que perseguir. Famosa pelo bom-mocismo de seus títulos, a Electronic Arts resolveu aproveitar-se descaradamente da onda. Escolheu uma de suas franquias mais populares, misturou conceitos antigos com idéias recentes que deram certo e estampou o carimbo politicamente incorreto na embalagem. E assim surgiu *Need for Speed: Most Wanted*, game que sai em novembro simultaneamente para PC, PS2, GameCube, Xbox e Xbox 360. ➤

■ Este BMW vermelho é, sem trocadilhos, o carro-chefe de *Most Wanted*

➤ Impondo moral

À primeira vista, dá para definir *Need for Speed: Most Wanted* como uma mistura bem equilibrada entre dois segmentos da franquia: a já datada série *Hot Pursuit* e a recente (e mais popular) *Underground*. Da primeira, extraiu-se as perseguições policiais acirradas durante disputados rachas urbanos. Da última, buscou-se o conceito de corridas vale-tudo em enormes cidades, com profundas opções realistas de customização de veículos, interna e externamente.

À medida que faz estragos pela cidade e torna-se mais e mais procurado pelos homens da lei (daí o título *Most Wanted*, literalmente "o mais procurado"), o piloto ganha moral e sobe degraus na lista negra dos mais perigosos infratores da cidade.

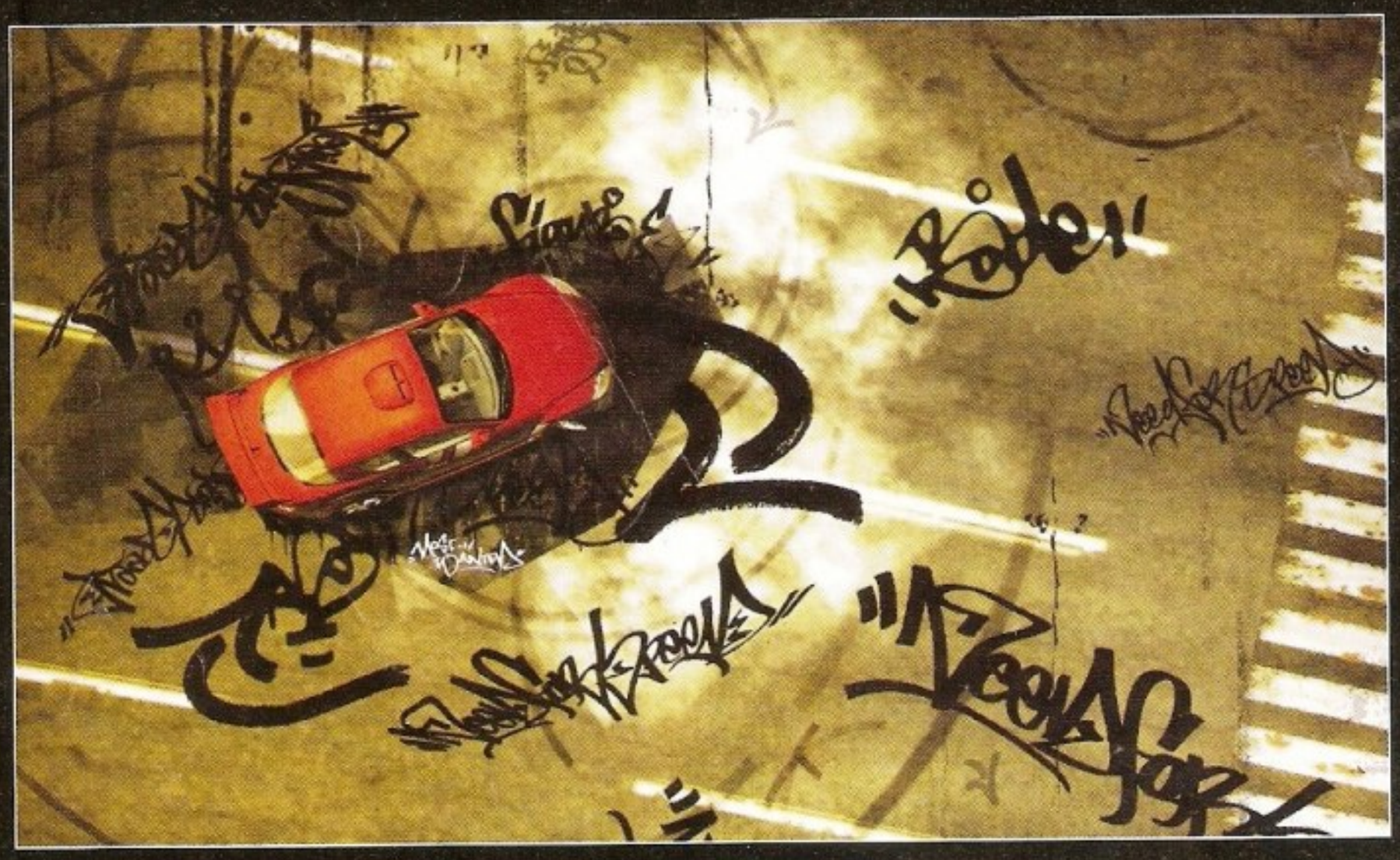
Além de vencer corridas, é preciso fazer uma bela carreira de contravenções e evitar entrar em cana. Mas há uma boa razão para agir contra a lei, e aqui ela se chama reputação.

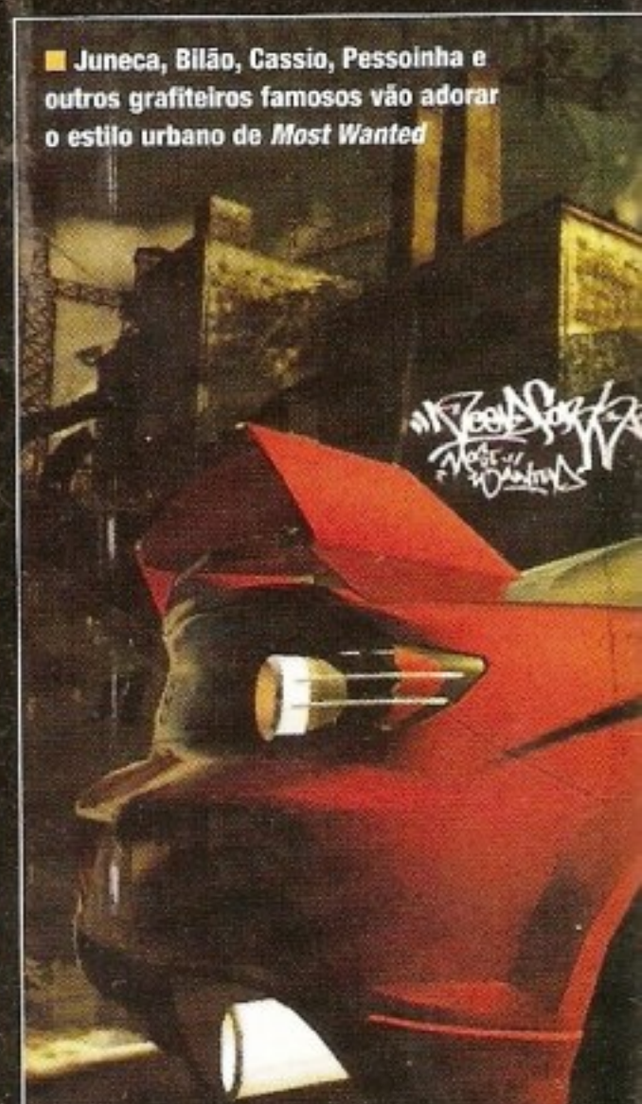
"O objetivo básico do game é se tornar o mais famoso piloto de rachas da história", explica Mark Little, produtor associado de *Most Wanted*, em entrevista exclusiva à EGM Brasil.

O conceito, um velho conhecido dos jogadores que curtiram os dois títulos *Underground* anteriores, recebeu grande importância no novo game. "Os jogadores devem construir sua reputação vencendo épicas corridas para subir na lista negra. Vencer rachas e fugir da polícia são elementos-chave para ser percebido e ganhar moral", diz o produtor. Apesar disso, a idéia básica, a jogabilidade e o estilo de jogo mantêm-se intactos: o objetivo ainda é vencer corridas e derrotar oponentes. Mas então, por que optar por um conceito antigo como o de *Hot Pursuit* ao invés de tomar o caminho mais fácil e fazer uma nova versão de *Underground*? Afinal, não é segredo que o massivo sucesso alcançado pela série nos dois últimos anos surpreendeu até mesmo a sempre confiante Electronic Arts. Mas a mistureba é fruto de uma estratégia bem planejada. "Nossa equipe [EA Driving] sempre procura maneiras de inovar e proporcionar uma experiência inédita em corridas. A diferença de *Most Wanted* é misturar a intensidade dos rachas ilegais com a tensão extra das perseguições e fugas da polícia", explica Little.

A maneira com que a polícia irá agir foi um dos diversos detalhes que não foram revelados pela EA, mesmo após a versão do game para Xbox 360 ter sido uma das grandes sensações da E3 2005. É bem provável que os tiras trabalharão em conjunto, se comunicando através de rádio e organizando barreiras na estrada para bloquear seu caminho. Especula-se também que os policiais usarão outros tipos de veículos para alcançar o contraventor.

A versão apresentada na E3 sugeriu tudo isso, mas os conceitos definitivos ainda não foram completamente definidos. "Ainda não podemos dar os detalhes, mas todas essas idéias que você citou sugerem perseguições desafiadoras e emocionantes. O que posso dizer é que a polícia do game é muito estratégica e os jogadores precisarão dominar a arte da evasão, valendo-se de uma variedade de táticas", revela Little. Uma das novas habilidades à disposição do piloto é o efeito Speed Breaker, que pode ser acionado durante a corrida e que permite diminuir a velocidade da ação pela metade, deixando tudo em





■ Juneca, Bilão, Cassio, Pessoinha e outros grafiteiros famosos vão adorar o estilo urbano de *Most Wanted*

■ Todas as imagens apresentadas nesta matéria mostram cenas fora do game

"A maior diferença de Most Wanted é a mistura da intensidade dos rachas com a tensão das fugas da polícia." – *Mark Little, produtor de* Most Wanted

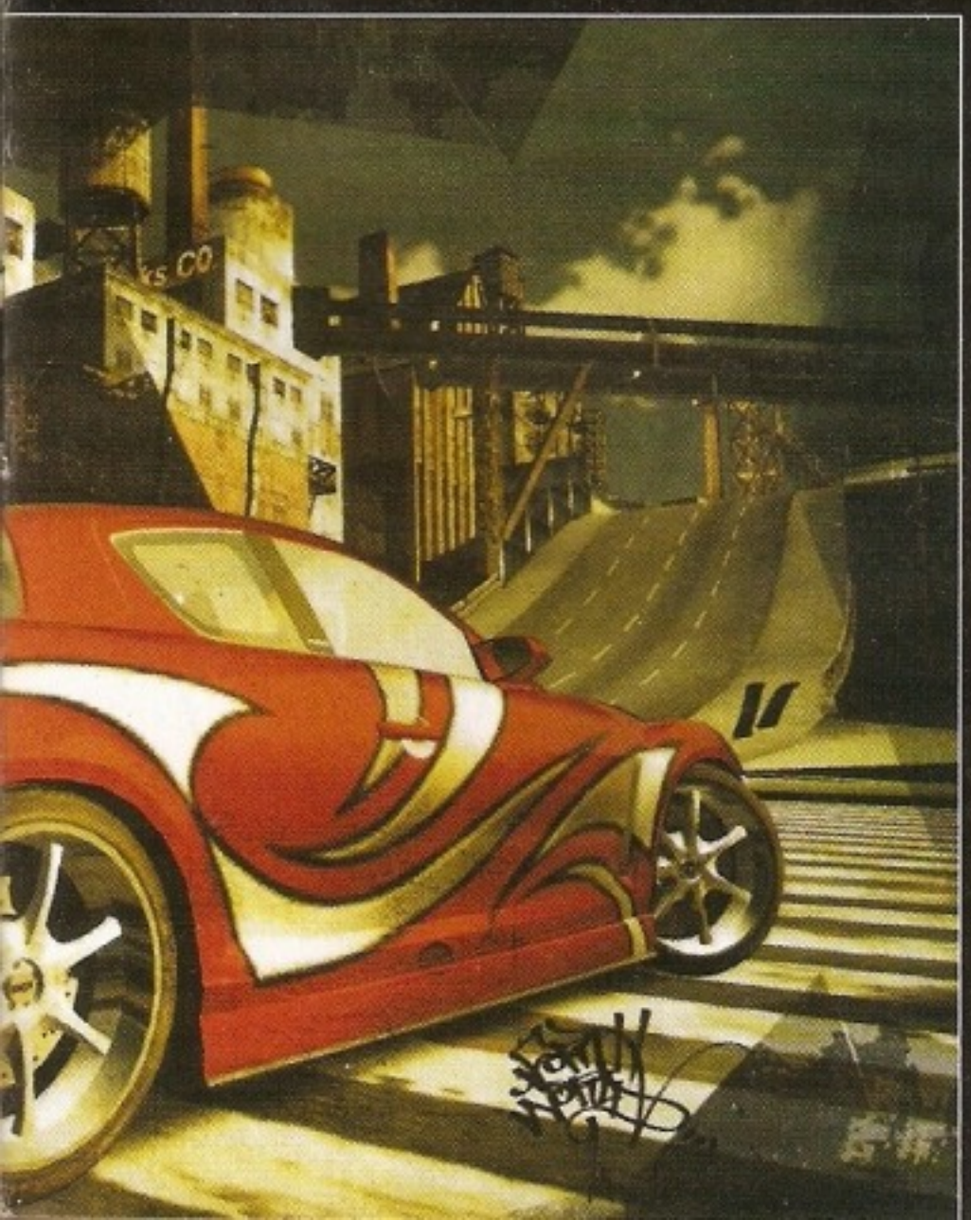
câmera lenta - ideal para fazer curvas e desviar de obstáculos a altíssimas velocidades, bem parecido com o efeito "focus" de *Midnight Club 3: DUB Edition*, seu concorrente direto no gênero.

Trocando em miúdos, se você somente correr feito louco e não elaborar boas estratégias de evasão e fuga, não irá durar muito tempo em liberdade. Fica aí a pergunta: a 250 km/h e com três viaturas grudadas no seu pára-choque, será que dá para pensar em alguma estratégia?

Ser vilão é mais legal

Quando se pensa em um *Need for Speed* politicamente incorreto, é difícil não mentalizar uma semelhança básica com *Grand Theft Auto*. Mas os fãs conservadores podem ficar tranqüilos: em *Most Wanted*, o piloto jamais sai do carro, muito menos arranca os outros motoristas de seus veículos na base da porrada. O esquema é corrida simples e pura, fazendo total justiça ao nome que carrega. Outras possíveis semelhanças escorrem pelo ralo quando se compara à competência das forças policiais de cada game. Em *San Andreas*, nada é mais fácil que limpar a barra durante uma perseguição. É só estacionar em uma oficina e pintar seu carango com uma cor diferente para se livrar dos enroscos com a lei. Em *Most Wanted*, uma recauchutagem na lataria ou uma nova pintura não são suficientes para lhe dar um salvo-conduto.

"Se isso acontecesse no game, essa não seria uma polícia muito inteligente, não é mesmo?", brinca Little. ➤



■ Efeitos de luz e texturas detalhadas são praxe em *Need for Speed: Most Wanted*

■ Os cenários de *Most Wanted* não se limitam a cidades urbanizadas: corridas em locais mais remotos estão previstas

➤ "Dependendo das alterações feitas no carro, a polícia pode levar um tempo a mais para reconhecer o jogador, mas se você estiver correndo ou causando destruição e a polícia vê-lo... aí a perseguição recomeça rapidinho". Assim como no mundo real, vacilar não é permitido. "A polícia está sempre patrulhando o mundo de *Most Wanted*. A perseguição começa sempre que o jogador é visto em alguma atividade ilegal, então é preciso manter os olhos abertos e treinar táticas de fuga", conta o produtor. Como "atividades ilegais" entende-se tudo o que você costumava fazer à vontade em *Underground* sem ser incomodado: correr feito louco em vias urbanas, destruir patrimônio público, pôr em risco a vida de transeuntes, vandalizar e, claro, tirar rachas a grana. Mas ninguém vai precisar tirar o dedo do acelerador e dirigir cuidadosamente para se divertir. A graça em *Most Wanted*, como a própria EA destaca, é fazer as coisas do jeito errado.

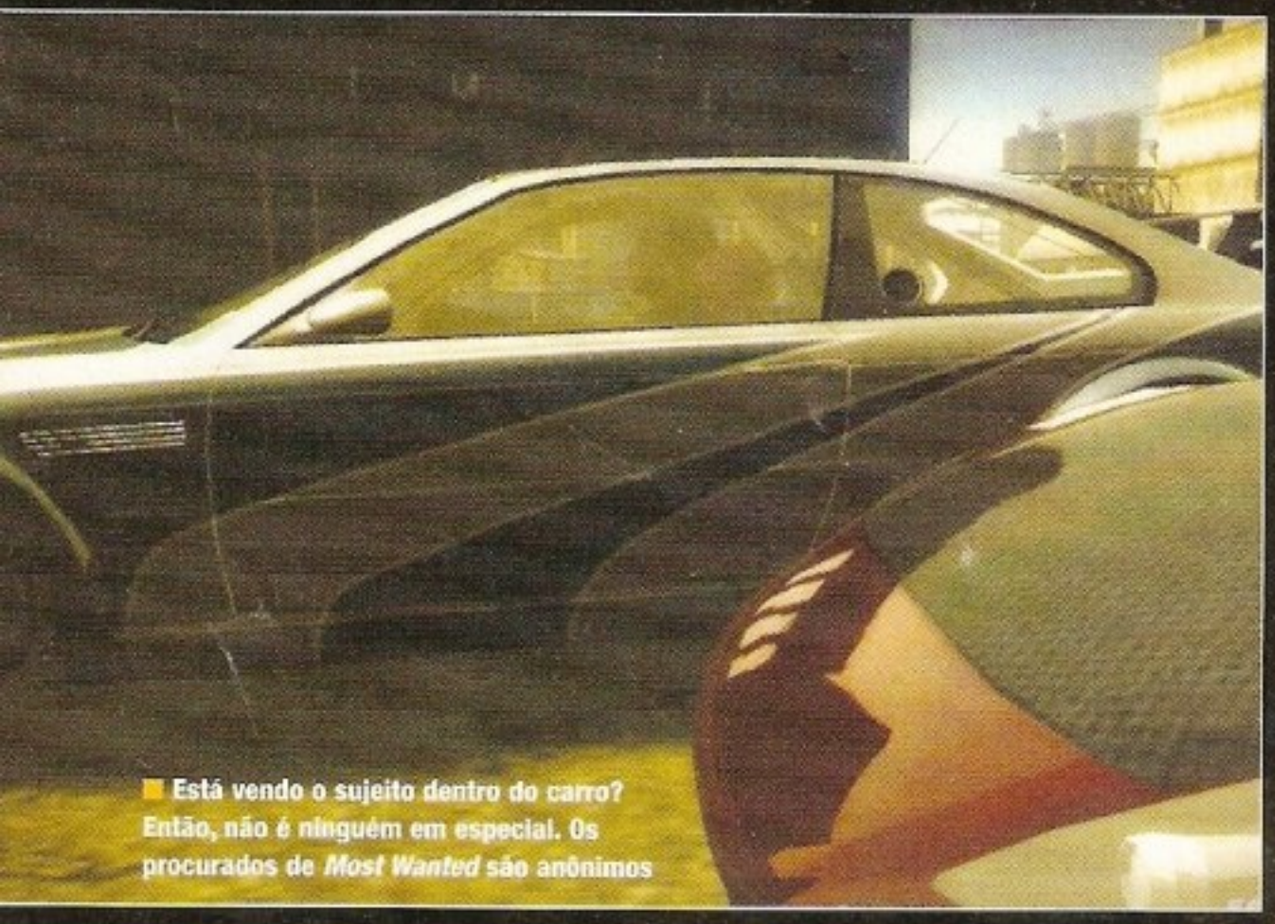
"Pegamos o que havia de melhor nos games anteriores para dar ao jogador uma maneira mais acessível e descomplicada de customizar seus carros."

– Mark Little, produtor

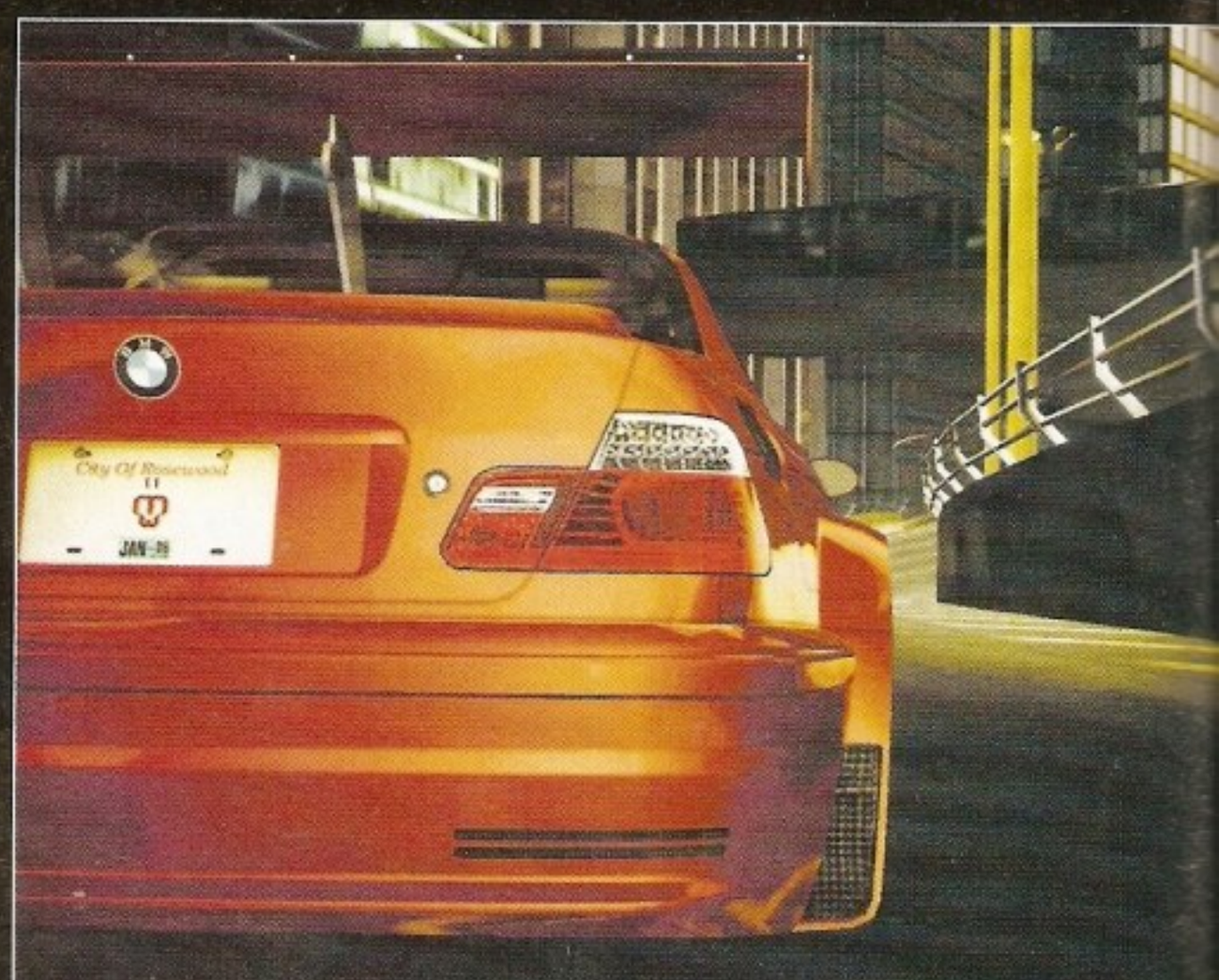
Em plena luz do dia

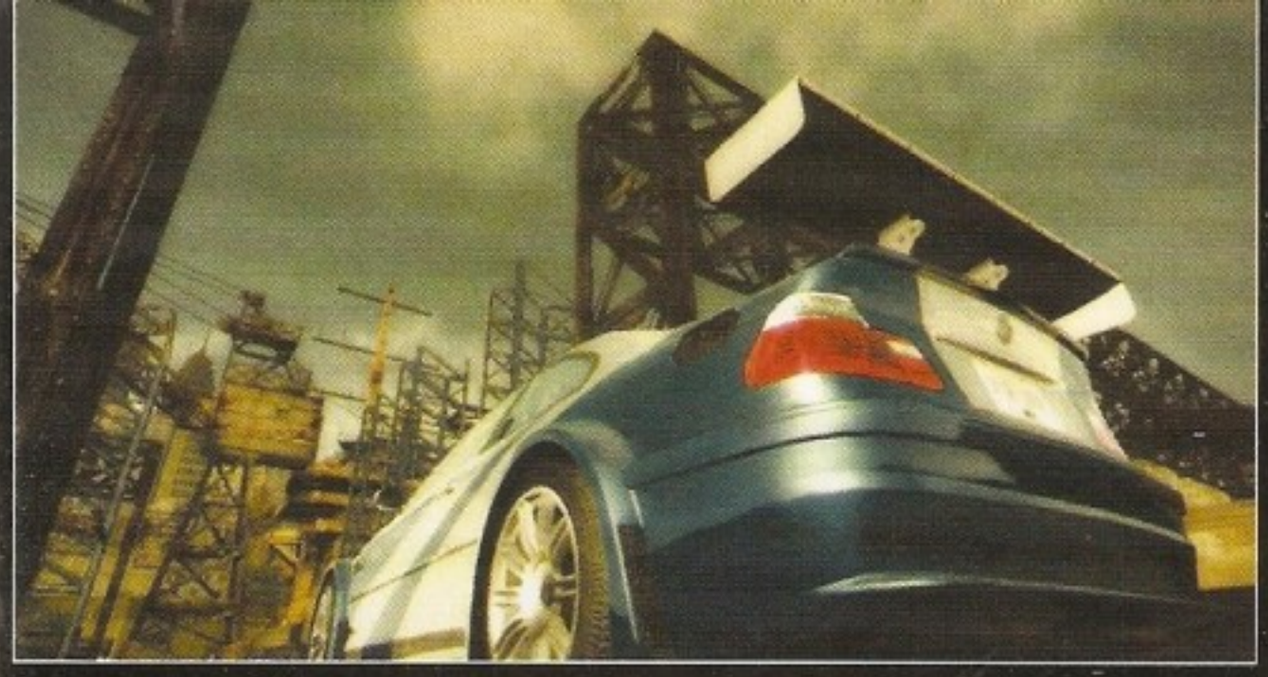
Para quem tem paciência e curte fazer longas sessões de tuning em seu carango, *Most Wanted* prepara um prato tão cheio quanto o apresentado em *Underground*. A EA promete possibilidades de tunagem melhores e em maior quantidade, mas não explicou o que isso quer dizer. "Customização e tunagem são partes importantíssimas do jogo. Estamos pegando o que havia de melhor nos jogos anteriores e dando ao jogador uma maneira mais acessível e descomplicada de customizar suas máquinas", explica Mark Little. "Os jogadores poderão ajustar seus carros para correr contra qualquer classe de veículos, criando interessantes rivalidades". O estilo cartunesco das seqüências animadas de *Underground 2* deixaram de cabelo em pé os mais puristas fãs de cenas realistas. E como será o estilo visual de *Most Wanted*? Apesar de apenas ser possível supor com as imagens publicadas nesta matéria, a EA também não quis entrar em detalhes sobre o tema. "Ainda é muito cedo para contar nossos planos exatos para isso, mas estamos sempre procurando maneiras de proporcionar novas experiências aos jogadores", despista Little. Pelo que deu para sentir ao jogar a versão para Xbox 360, muita coisa será diferente, esteticamente falando.

Mas não é preciso ser fã para notar de cara a principal diferença entre *Most Wanted* e *Underground*: os rachas agora acontecem... em plena luz do dia. Segundo Little, a escolha foi inteiramente proposital. "Os rachas de *Most Wanted* são diurnos, porque isso deu à equipe EA Driving uma oportunidade de criar uma nova experiência visual que deixará os jogadores com



■ Está vendo o sujeito dentro do carro? Então, não é ninguém em especial. Os procurados de *Most Wanted* são anônimos





vontade de correr mais rápido do que nunca". É possível que corridas noturnas façam parte do pacote final, mas a EA preferiu não confirmar ainda.

Também na próxima geração

Além de garantido nas principais plataformas atuais, a EA resolveu adiantar o expediente e preparar desde já sua versão de *Most Wanted* para o Xbox 360. O estúdio canadense da EA planeja lançar o game simultaneamente ao console, em novembro, junto com mais cinco títulos.

A produção do jogo para 360 está tão adiantada quanto à dos consoles atuais, tanto que a EA optou por exibir somente esta versão durante a E3 2005. O game, aliás, foi o principal título jogável para o 360 e funcionou como bandeira da campanha do novo console. Apesar de visualmente impressionante, a versão pouco revela sobre o modo principal do jogo.

A única opção disponível era uma corrida no modo Drag que não durava mais de um minuto. Por enquanto, a ordem da equipe da EA Canada é manter o bico fechado em relação ao Story Mode. "É cedo ainda para confirmar qualquer coisa, mas eu posso dizer que estamos pensando em como aprimorar ainda mais a experiência de velocidade no Xbox 360, e que partes importantes da mecânica como a lista negra e a reputação serão cruciais nos modos de jogo online", conta o produtor Michael Mann, que trabalha na versão 360 de *MW*. "Estamos todos empolgados em trabalhar com a nova geração de consoles. Podemos criar carros e mundos com um impressionante nível de detalhes que, ao se juntarem às avançadas físicas, novas características de jogo e alta definição, proporcionam uma incrível experiência de jogo. Para todos os que possuem a atual geração de consoles e PCs, nós estamos forçando o hardware para novos níveis de performance e os visuais e a jogabilidade estão melhores do que nunca", completa Mark Little. Isso significa que o visual será mesmo a principal diferença entre as versões para cada console. De resto, não deve haver contrastes gritantes entre os games para cada plataforma.

No Xbox 360 (leia mais sobre o console nas próximas páginas), a idéia é levar o realismo dos carros a níveis extremos. A técnica usada em *Most Wanted* é a chamada "escaneamento a laser", que reproduz o carro na tela da maneira mais foto-realista possível. "A técnica consiste em uma espécie de varinha mágica a laser que escaneia o carro por completo, de modo a oferecer texturas geométricas e de superfície à reprodução digital", explica Mann. "Isso gera um nível de detalhes incrível. Dá até para enxergar defeitos na pintura. E sim, é possível enxergar esse tipo de detalhe nos carros durante o jogo em movimento!", conta, todo empolgado.

Com tantas mudanças de estilo, fica a questão crucial: por que os fãs de *Need for Speed* devem ficar ansiosos por *Most Wanted*? O produtor Mark Little é quem define: "*Most Wanted* é uma experiência de alta octanagem com rachas ilegais e que traz a emoção e o desafio extras de fugir da polícia. Os fanáticos por corrida também podem customizar seus carros e correr contra qualquer classe de veículos no racha definitivo". Para quem já era fã da série, não poderia ser melhor. Ou poderia? É esperar novembro para descobrir.

CORRENDO DA POLÍCIA

Games em que o jogador é o bandido e corre da polícia existem aos montes por aí. Está cansado de ser o bonzinho? Jogue um destes para se sentir em casa.

Grand Theft Auto (1998)
ASC Games • PS1
O primeiro game da série multiplatinada leva o jogador a cumprir missões que incluem roubar carros e atirar em pedestres. Muitas vezes, essas maldades resultam em perseguições frenéticas pela cidade.

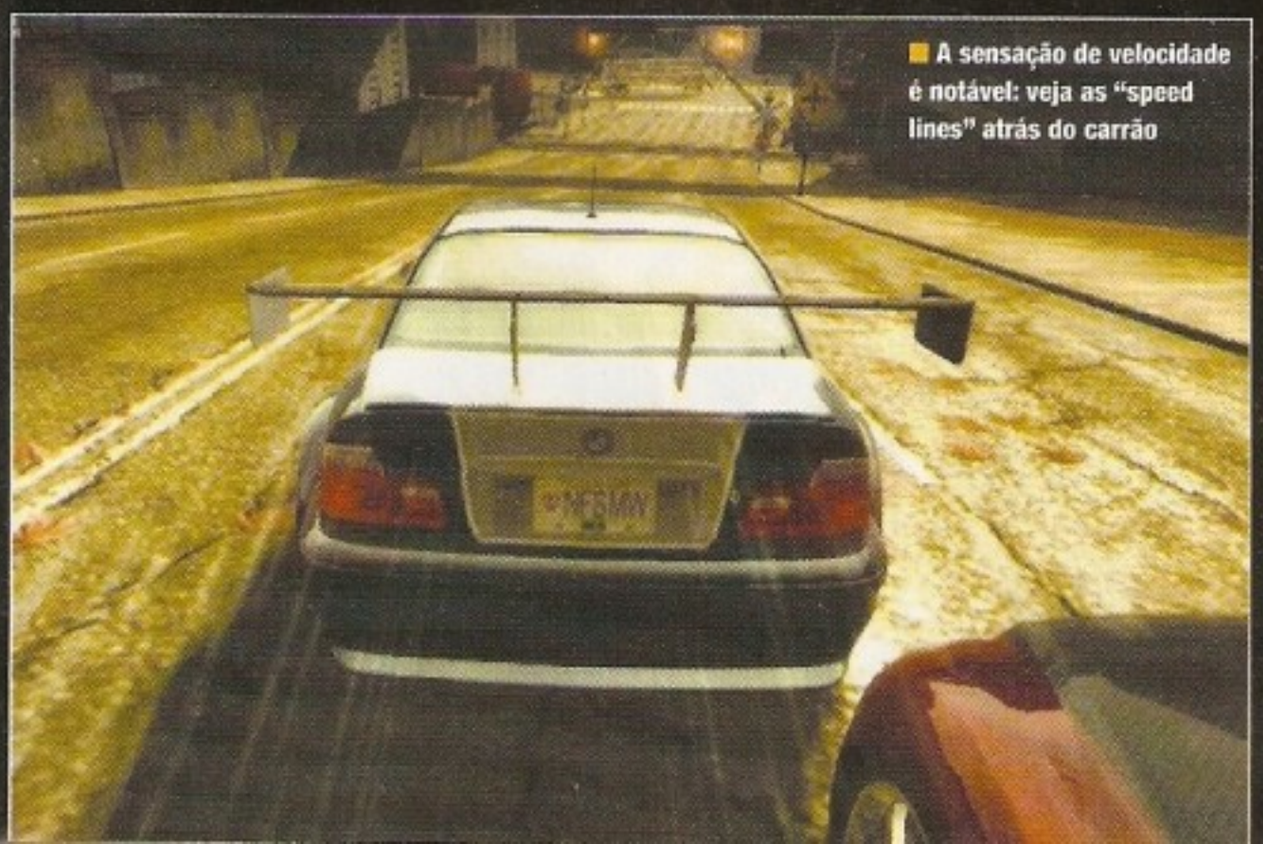
Mafia (2002)
Gathering • PC
Bandidagem da grossa: aqui você é um capo (o cara que faz o trabalho sujo para a máfia) em missões numa cidade bem parecida com a velha Chicago dos anos 30. Quem disse que os tiras vão deixá-lo em paz?

The Getaway (2003)
Sony • PlayStation 2
Você é um assaltante londrino que precisa resgatar seu filho seqüestrado. Não são apenas os policiais que farão você passar maus bocados, mas também seus companheiros criminosos – que de amigos, não tem nada.

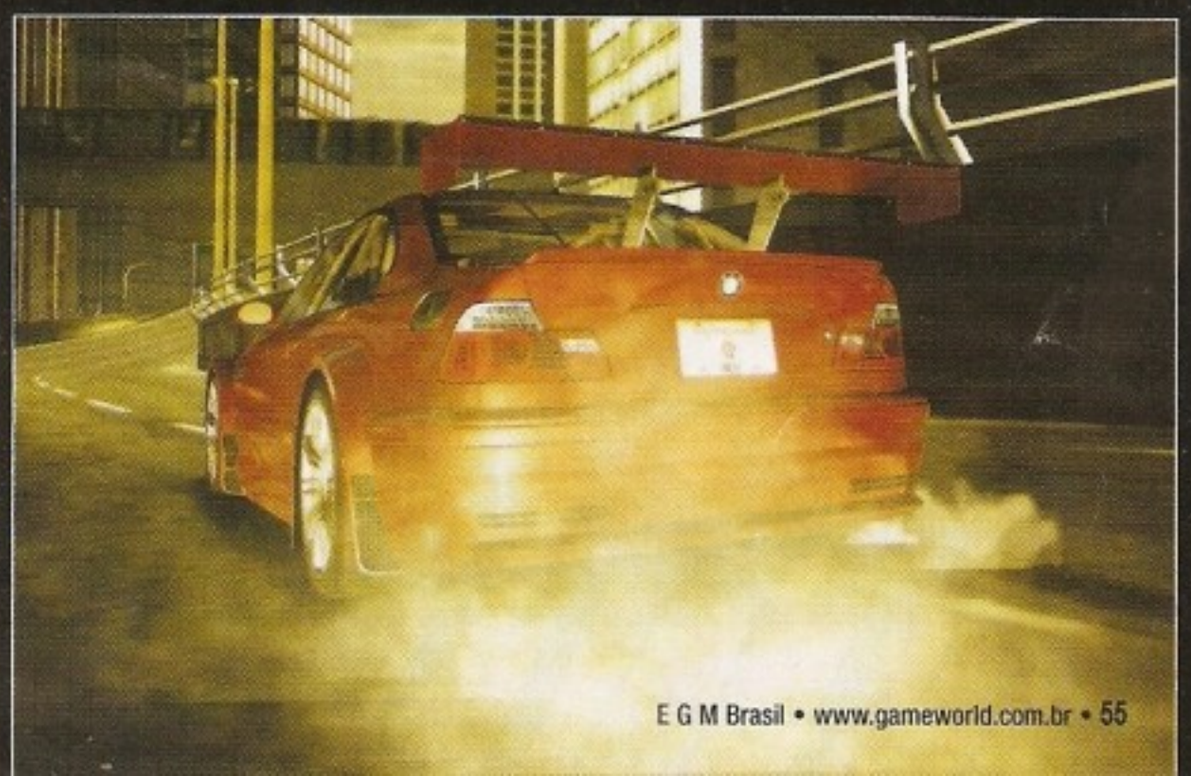
Driver (1999)
Reflections • PS1
Você é um policial que se infiltra em uma gangue disfarçado e, como o nome sugere, dá uma de motorista para transportar os vilões de um lugar a outro, sempre tentando despistar os tiras.

Thief (1998)
Eidos • PC
A bandidagem está no nome do jogo: em *Thief*, você é o ladrão habilidoso e bem apessoado que precisa usar da furtividade e esperteza para escapar de seus perseguidores.

Stolen (2005)
Hip Games • PS2/Xbox/PC
Você controla Anya, a ladra gostosona que usa técnicas Stealth e equipamentos modernosos para roubar peças de valor inestimável em museus e em outros locais bem guardados. Morra de inveja, Sam Fisher.



■ A sensação de velocidade é notável: veja as "speed lines" atrás do carrão



DOMINAÇÃO MUNDIAL

A Microsoft quer dominar os games com uma invasão online e em alta definição,

mas só metade dos Estados Unidos tem internet banda larga,

e muito menos gente que isso possui aparelhos de televisão HDTV.

E esses números são menores ainda no resto do planeta. Portanto, a pergunta que todos estão se fazendo é:

O MUNDO ESTÁ PREPARADO PARA O XBOX 360?

"Nós teremos a plataforma mais poderosa", diz Robbie Bach, um dos responsáveis pela operação Xbox nos EUA. "O Xbox 360 será o Porsche dos videogames". Palavras audaciosas para uma fabricante de consoles que há menos de quatro anos lutava para provar que seu enorme Xbox era um sistema de games tão viável quanto qualquer outro que a Sony ou a Nintendo pudessem lançar. Mas é fácil para a Microsoft botar banca no momento: a guerra dos novos consoles está apenas começando e é claro que um sucessor do Xbox – agora oficialmente batizado de Xbox 360, como você já deve ter percebido – vai liderar a transição para a nova leva de hardwares. Mas será que o 360 – a ser lançado no final deste ano e ainda sem preço definido – não está chegando cedo demais? E se o salto na performance não for tão grande quanto as pessoas esperam? E se os jogadores estiverem esperando uma Ferrari em vez de um Porsche?

É ver para crer

Dá para perceber a empolgação quando a Microsoft fala sobre seu novo bebê. "Este não é o Xbox 2", diz J. Allard, vice-presidente corporativo do Xbox. "Este não é um ➤

AL

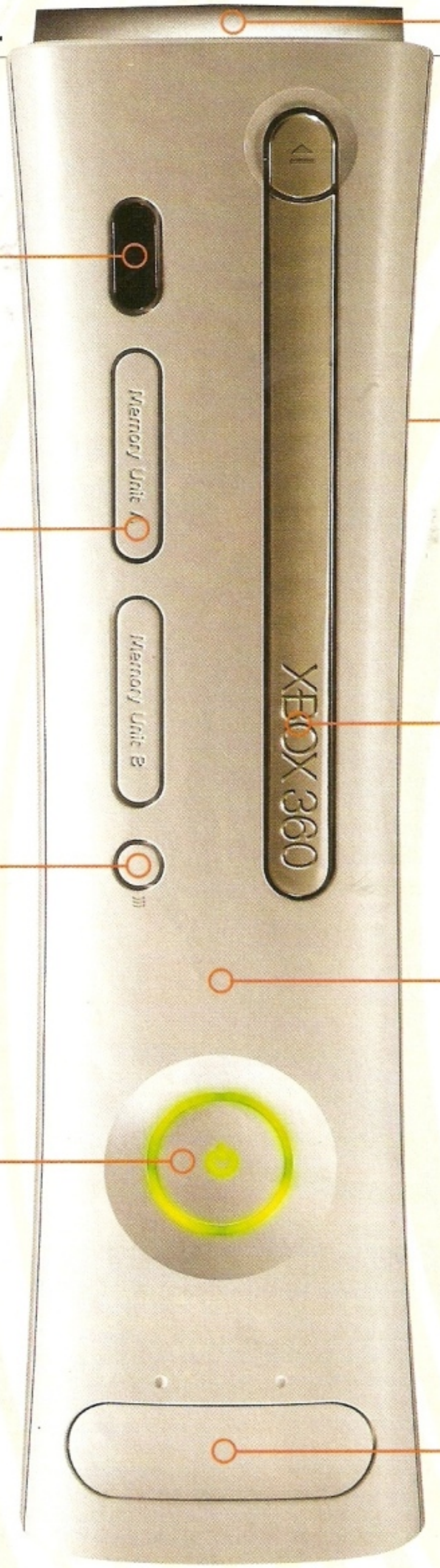
UM GIRO DE 360°

O Xbox 360 pode ser posicionado vertical ou horizontalmente, igual ao PlayStation 2 (tem mais ou menos o mesmo tamanho também). Não nos pergunte como você vai colocar outros componentes em cima dessa curva se ele estiver de lado, pois nós também não sabemos uma maneira de tapar o buraco que vai ficar ali. Se você quer saber como o Xbox 360 evoluiu de uma simples visão para aquilo que é hoje (inclusive como ele ganhou esse nome e outros detalhes que não couberam nesta matéria), compre a EGM Brasil Especial Nova Geração, que chega às bancas ainda este mês.

➤ incremento dentro de uma era, como o PlayStation foi o começo da era 3D e o PlayStation 2 foi a segunda metade dessa era. Este é um grande salto – como aconteceu do vinil para o CD e depois para o iPod." A menos que Allard esteja falando de algum tipo de jogabilidade em quatro dimensões, nós podemos esperar duas coisas: gráficos muito melhorados e novas experiências de jogo não disponíveis nos sistemas atuais. Como o Xbox 360 se enquadra nessas categorias até agora? Não é justo criticar os gráficos de um game seis meses antes de seu lançamento, mas isso não vai nos impedir de fazê-lo. Até agora, com algumas poucas exceções como *NBA 2K6*, os games de Xbox 360 não nos deixaram de queixo caído. Em vez de gritarem "gráficos foto-realistas de nova geração", estão mais para "eu sou um game de Xbox bonito pra caramba". Mas tenha em mente que todos os games ainda têm meses de desenvolvimento pela frente, e que ninguém se impressionou com *Halo* quando ele foi mostrado pela primeira vez em um evento seis meses antes de ser lançado. E veja só o que aconteceu com ele. Portanto, mesmo que os games de Xbox 360 não tenham causado uma boa primeira impressão até agora – certamente nada que possamos classificar como "vinil para CD e depois para iPod" – os criadores têm bastante tempo para dar um lustre nas coisas e conseguir aquele brilho em alta definição.

Parte do problema é que, visualmente, o Xbox atual ainda está bem das pernas, como provam sucessos recentes como *Splinter Cell: Chaos Theory* e *Forza Motorsport*. Será que os games podem mesmo impressionar mais do que isso? "Com 720p e 16:9 [padrão para todos os games], o Xbox 360 vai deixar todo mundo louco", diz Allard, citando medidas de ➤

O SISTEMA
Arrojado e funcional



Hard Drive
O disco rígido removível de 20GB (o HD do Xbox original tem 8GB) fica em cima do console e já vem carregado de jogos casuais (tipo arcade antigo), filmes demo e gamer tiles (seu ícone de tela). É possível que a Microsoft venda hard drives maiores no futuro.

Porta infravermelha
Quando você pressiona qualquer botão no controle remoto de DVD (opcional), ele lança raios mágicos para dentro deste buraco, e aí seu Xbox 360 sabe o que você quer fazer com o seu DVD do *Titanic*.

Slot para unidade de memória
Algum de vocês já usou cartões de memória para o Xbox? Achamos que não. No entanto, a Microsoft deu a entender que futuros painéis frontais podem ser vendidos com unidades de memória embutidas. Assim, quando você grudar o barato em seu console, ele mudará os temas e skins nos menus do seu 360.

Botão de conexão wireless
Quando seus amigos trouxerem seus controles sem fio para bater um multiplayer em sua casa, é só apertar este botão para conectá-los a seu console. Chega de entradas para controle e daquele monte de fios!

Botão Power/Anel de Luz
Botão Power: veja "Bandeja de DVD" nesta mesma página. Observe também o anel exterior verde (chamado de "Anel de Luz"). Ele é composto por quatro quadrantes que podem mudar de cor para indicar algo aos diferentes jogadores. Por exemplo, se um desafio para uma partida chegar de fora para o jogador 3, o terceiro quadrante pode piscar em vermelho para avisá-lo. Outras possíveis utilizações consideradas pela Microsoft: uma maneira de indicar a energia de seu personagem (tá, isso é bem prático – ter que olhar para longe da tela para ter essa informação) ou a energia de todos os jogadores. Os quadrantes se ajustarão automaticamente se a máquina estiver virada de lado.

Porta Ethernet
Em algum lugar aqui atrás está a porta Ethernet para plugar o cabo de rede e jogar em rede local (LAN) ou pela Xbox Live em banda larga. A Microsoft também vai vender um adaptador Wi-Fi que gruda na parte traseira do Xbox 360 e o conecta sem fios a um roteador apropriado em sua rede local.

Bandeja de DVD
Se você não sabe para que serve isso, você está mentindo. Ou isso, ou você está lendo a revista errada.

Painel frontal
Não gosta do visual do Xbox 360? Mude. O painel frontal inteiro pode ser removido e trocado por outro modelo, muito parecido com as capinhas de celular. Alguns modelos e temas já estão em desenvolvimento, mas nós vamos esperar algo que tenha um unicórnio como tema. De preferência, careca.

Portas USB 2.0
Debaixo desta tampa estão duas portas USB 2.0 que aceitam periféricos (existe outra na lateral da máquina). Use para plugar câmeras digitais, tocadores de MP3, controles esquisitos e muito mais.

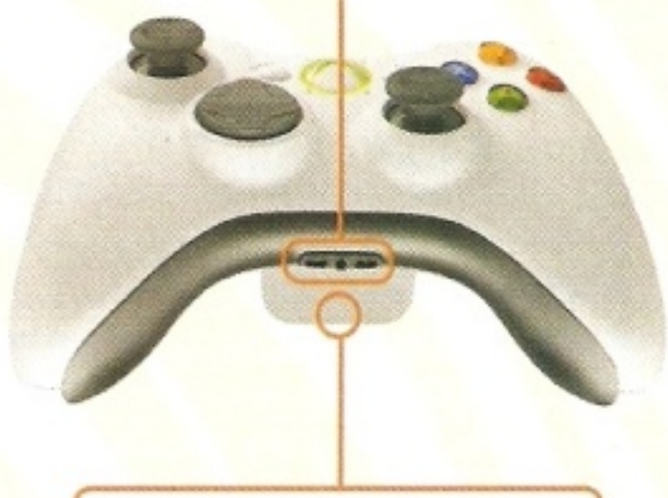
O CONTROLE

Território conhecido – exceto por um importante novo botão

Bumpers
Os gatilhos direito e esquerdo ainda estão lá atrás, mas agora você encontrará mais dois botões ali (chamados de bumpers), no estilo do que existe no controle de PS2. Eles substituem os botões Preto e Branco do controle de Xbox e são digitais, não analógicos (o que significa que eles estão ou "ligados" ou "desligados", sem alcance de movimentos como os gatilhos normais). Entre eles há uma abertura para plugar um cabo de força para o caso das pilhas acabarem...

Botão Xbox Guide
Aperte este botão gordo para acessar todos os serviços disponíveis aos usuários do 360, desde listas de amigos da Xbox Live até trilhas sonoras personalizadas. A melhor parte para nós, preguiçosos: é possível usar este botão para ligar o Xbox 360 sem o uso de fios. As luzes que cercam o botão indicam qual jogador você é depois de conectar o controle ao console. Se você for o jogador 2, apenas o quadrante 2 estará iluminado. Elas também indicam coisas como um convite para uma partida que chega para determinado jogador (similar ao Anel de Luz no console).

Conector de áudio/ expansão
Você também pode plugar qualquer microfone de headset neste conector, como aqueles de telefone celular, por exemplo – com ou sem fios, não importa. E o headset original usado na Xbox Live também funciona aqui. Os buracos ovais são para futuras expansões, mas a Microsoft ainda não deu mais detalhes.



Pilhas
Para manter seu controle sem fios sem fios, você pode comprar pilhas na padaria e colocá-las aqui, ou pode usar o recarregador de pilhas opcional.

Todo o resto
Os botões, as alavancas analógicas, o direcional digital, os gatilhos esquerdo e direito... é tudo igual ao controle do primeiro Xbox.

► resolução de alta definição e formato widescreen, que por acaso também são características do Xbox 1. "Dito isso", continua Allard, "estamos alcançando o limite em fidelidade gráfica. A diferença entre um filme como *Toy Story* e *Halo 2* está bem comprimida agora. Ainda há um caminho a percorrer, não tenha dúvidas, mas são apenas sutilezas. O consumidor normal vai assistir ao filme *Toy Story* e depois *Os Incríveis* e dizer que eles têm a mesma qualidade visual. Você sabe o quanto *Os Incríveis* é melhor do que *Toy Story*, tecnicamente falando? Muito! Mas a verdade é que nós fomos além daquilo que a maioria dos consumidores consegue perceber".
Mas e se você não tem uma HDTV com widescreen? "O visual vai ser incrível em uma TV normal de resolução 4:3", diz Bach a respeito do tipo de televisão que a maioria das pessoas tem.
Portanto, os gamers que criaram expectativas do tipo "*Toy Story* para *Os Incríveis*" não ficarão desapontados. Aqueles que esperam por games que pareçam a vida real ainda não precisam perder as esperanças. E nem devem! Algumas coisas que vimos – como um carro in-game de *Project Gotham Racing 3* e o astro do basquete americano, Lebron James, driblando e enterrando em *NBA 2K6* – são impressionantes. Um observador casual pode ter trabalho para distinguir essas coisas das correspondentes na vida real, mas mesmo assim, nós não as vimos em situações reais in-game (isto é, em um jogo de verdade com outros carros, jogadores, público etc.) Veremos como tudo vai se comportar no final deste ano.

Serviço completo

A outra parte da equação do 360 tem a ver com a experiência de jogo. Gráficos lindos à parte, o que essa nova máquina pode oferecer que seu predecessor não pode? A maioria dos desenvolvedores que estão trabalhando em games para o 360 e com os quais nós conversamos mal consegue esperar para usar o poder extra para aperfeiçoar coisas como inteligência artificial e física (e você ainda se pergunta por que a maioria deles não é casada...). Mas mais do que isso, a Microsoft está tentando criar uma nova ordem mundial dentro da comunidade de games – e ela começa com um botão bem encorpado.
O Xbox atual oferece opções que não se encontram no GameCube nem no PS2, como listas universais de amigos e trilhas sonoras personalizadas, mas você já notou como as interfaces são inconsistentes? Isso se os serviços estão disponíveis. Tente passar mensagens em *Halo 2* e depois em *Chaos Theory* – há uma diferença gritante. No novo controle existe o botão Xbox Guide, uma espécie de ponte aérea para acessar opções comuns a todos os games de Xbox 360. "O botão dedicado tira você do jogo", diz Allard. "Ele pausa *Halo* ou qualquer game que estiver rodando e permite que você manipule o sistema. Depois é só apertá-lo de novo para voltar ao ►

O QUE 360 GRAUS A MAIS FAZEM POR VOCÊ

Veja como o novo Xbox se compara a seu irmão mais velho no departamento técnico. Geek demais pra você? Chris Satchell, diretor geral da XNA (uma ferramenta de desenvolvimento para a plataforma Xbox), explica o que tudo isso quer dizer em termos menos complicados. Continua geek, mas é bem mais compreensível.

	XBOX	XBOX 360	QUAL É A DIFERENÇA PARA VOCÊ
CPU	Pentium III da Intel de 733MHz; uma cadeia de hardware	CPU customizada baseada no PowerPC da IBM com três núcleos simétricos rodando a 3,2 GHz cada; duas cadeias de hardware por núcleo e seis cadeias de hardware no total	**Satchell:** "Os criadores podem simular muito mais físicas do que antes, de modo que ao interagir com o ambiente, ele parece existir de verdade e ter vida própria. Você se sentirá muito menos preso em relação à maneira com que joga no mundo. Os personagens terão uma inteligência artificial melhor e serão mais realistas em seus movimentos. Imagine atirar em um personagem e ele mancar e cair de forma realista contra a parede."
PERFORMANCE DE FLOATING POINT	1,466 GFLOPS	115,2 GFLOPS	(idem)
PROCESSADOR GRÁFICO	Chip customizado de 233MHz desenvolvido pela Microsoft e Nvidia; 4 unidades de processamento paralelas	Chip customizado de 500MHz desenvolvido pela Microsoft e ATI; 48 unidades de processamento paralelas (a 24 vezes o poder total)	"Isso permite muito mais detalhes e superfícies realistas, que são elementos chave para conseguir experiências absolutamente fiéis à vida real. Por exemplo, você verá personagens projetando sombras múltiplas, o que é muito importante para o realismo".
MEMÓRIA TOTAL	64MB	512MB GDDR3 RAM	"Memória extra significa mundos maiores e mais detalhados. Eles poderão ser gigantescos e você não precisará a esperar transferência em telas de loading. Essa memória também é necessária para armazenar os gráficos em alta definição".
LARGURA DA BANDA DE MEMÓRIA	Memória principal: 6,4GB/segundo; memória de renderização EDRAM: N/D; barramento frontal: 1GB/segundo	Memória principal: 22,4GB/segundo; memória de renderização EDRAM: 256GB/segundo; barramento frontal: 21,6GB/seg.	"Isso abre bastante o gargalo de memória para que os criadores possam fazer a festa na hora de renderizar as cenas. Você verá iluminação e mundos mais realistas – você poderá ver nos games muitos dos efeitos que está acostumado a ver no cinema".
PERFOMANCE DE POLÍGONOS	116,5 milhões/segundo	500 milhões/segundo	"Você não verá mais aquelas horríveis bordas pontudas em tudo. Não há nada pior do que ver um game lindo, mas com as cabeças dos personagens em formato estranho e cúbico. Com uma maior contagem de polígonos, é possível suavizar todas essas bordas e deixar as coisas mais realistas".
TEXTURAS SIMULTÂNEAS	4	16; filtragem bilinear	"Para que as superfícies como couro, pele ou madeira pareçam reais e naturais, é preciso ter muitas texturas. Você vai realmente sentir que está vendo materiais de verdade no jogo. O mundo do jogo vai parecer muito mais com o mundo de verdade".
TAXA DE PREENCHIMENTO DE PIXELS	3,7G/segundo	16G/segundo	"Agora nós podemos alcançar todos aqueles excelentes efeitos visuais que estamos falando há tempos, sem baixar a taxa de quadros – a uniformidade com que tudo roda em movimento".
COMPRESSÃO DE TEXTURAS	6:1	DXT1-5	"Não importa quanta memória você dá aos desenvolvedores – eles sempre querem mais. As texturas comprimidas permitem o uso mais eficiente da memória, para que tudo dentro do mundo de jogo tenha um visual único, ao invés de ter que repetir texturas, o que dá uma aparência artificial. Os programadores de áudio também vão respirar aliviados, pois terão mais espaço".
ENTRADA/SAÍDA	4 joysticks padrão; porta Ethernet	Controles sem fio (suporta até quatro); 3 portas USB 2.0; 2 slots de unidade de memória, porta Ethernet	"O mais legal das portas USB são todos os periféricos que nós ainda nem planejamos e que podem ser futuramente plugados no Xbox 360. Nós abrimos um mercado completo para periféricos, sejam volantes de corrida com force-feedback ou controles de pesca. Com um sistema USB aberto, a imaginação é o limite".
CANAIS DE ÁUDIO	256	Mais do que 256	"Mais canais fazem com que os criadores consigam situações auditivas que reajam com aquilo que está acontecendo. Se você bater o carro, em vez de ouvir sempre o mesmo som, o game pode levar em conta a velocidade, quais materiais você atingiu, e modificar o áudio em tempo real para lhe dar os sons corretos".
ÁUDIO	Áudio 3D, Dolby Digital 5.1	Áudio 3D, Dolby Digital 5.1	
HDTV	suporte para 16:9; 720p e 1080i	16:9; 720p e 1080i como padrão	
SOFTWARE	DVD	DVD	
TAMANHO	8,9cm x 26cm x 32,4cm	8,3cm x 25,8cm x 30,9cm	
PESO	3,941kg	3,487kg	

DISSE ME DISSE

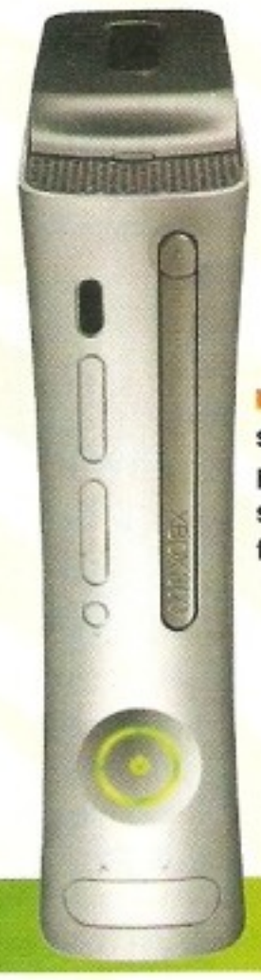
Preço: ainda não há preço oficial, mas há analistas prevendo algo por volta de U$ 349.

Retrocompatibilidade: anteriormente, a Microsoft havia dito que não seria possível jogar games do Xbox original no 360, mas ao ver que suas concorrentes prometeram retrocompatibilidade para o PS3 e Revolution, a empresa voltou atrás e incluiu a opção no novo console.

Pacotes: a Microsoft está produzindo apenas um pacote padrão (com o HD de 20GB) para o lançamento, mas pode mudar os planos se os revendedores fizerem cara feia e pedirem outras configurações.

TiVo/WebTV 360: o Xbox 360 não terá capacidade de gravar vídeos no estilo TiVo (aparelho que grava programas em formato digital). Mas a Microsoft não descarta a possibilidade de navegar pela internet usando o console.

NÃO DÁ PARA ACREDITAR EM TUDO O QUE SE LÊ NA INTERNET



Ainda há muitas surpresas reservadas para o Xbox 360 até seu lançamento no final do ano

game. É uma maneira simples de entrar e sair". Isso significa que você pode enviar mensagens, desafios para partidas, baixar novas fases, ouvir sua trilha sonora personalizada, conferir suas estatísticas... tudo com o apertar de um botão.

O Xbox 360 estará sempre conectado (a Microsoft chama isso de "Live Aware") se assim você quiser. Digamos que você esteja assistindo a um DVD ou jogando um game single player. Seu Xbox 360 ainda pode estar conectado à internet para que você possa receber convites para partidas. Uma pequena janela de notificação aparece e você aperta o botão Guide para pular instantaneamente para a mensagem. A idéia aqui – inteligente pra caramba, por sinal – é que esse botão universal faça tudo, oferecendo serviços consistentes em menus consistentes o tempo todo, sem importar o que você esteja fazendo com o console. Esqueça a hipótese de o game ter essa ou aquela opção – seu Xbox 360 sempre dará conta do recado.

Multimídia

Ao inserir um CD de música no drive do 360, o MSN Music vai abrir (assumindo que você esteja conectado à internet), com os nomes dos álbuns e músicas prontinhos para você, portanto não será mais preciso digitar nada para acessar suas trilhas personalizadas. Melhor ainda: "Se você tiver um PC com Windows XP em sua rede local", diz Jeff Henshaw, produtor executivo da plataforma Xbox, "pode mandar suas músicas direto para o console Xbox 360 sem ter que ripar novamente seus CDs". Isso deve funcionar para todas as músicas digitais em seu PC, exceto pelos sons comprados na loja online iTunes Music da Apple. ("Nós contactamos a Apple", diz Henshaw, "mas eles não se interessaram".) Uma rede local é complicação demais para você? É só plugar seu tocador portátil de música digital diretamente no Xbox 360 para transferir as músicas. E a Microsoft diz que esse método vai funcionar com o iPod (e até com o PSP da Sony!).

Você também poderá trazer as fotos digitais do PC com Windows XP via rede local. Mais uma vez, se isso for muito trabalho, o 360 oferece soluções mais simples. Você pode plugar uma câmera digital diretamente no 360 e baixar os arquivos através da porta USB 2.0, ou usar a Xbox Camera, que funciona mais ou menos como o EyeToy do PS2, só que tira fotos em alta resolução e pode ser usada para video chats online ou mensagens por vídeo. Depois que você colocar as fotos em seu 360, o mundo de jogo não conhecerá limites: mapeie sua cara feia nos personagens, insira um logotipo em uma camiseta ou em um carro ou crie qualquer ícone que vier à cabeça para representar a sua pessoa para outros gamers que estejam online. Só não vale baixaria, tá legal?

Tudo Live!

Com cerca de dois milhões de assinantes, o serviço online da Microsoft, Xbox Live, é apenas um pequeno clube de ávidos jogadores quando comparado às vinte milhões de pessoas que possuem um Xbox. Mas a maioria desses dois milhões de membros diz que esse clube vale os US$ 50 por ano pagos pelo serviço, e vale muito mais pelas milhares de horas de lutas, tiroteios e corridas investidos em partidas online até agora. Esse serviço de gala não pode ser superado, e está prestes a ficar melhor ainda. E se você participa ou já participou de partidas online deve ter percebido que esse tipo de atividade tende a revelar os mais irritantes, racistas, sexistas e trapaceiros indivíduos da sociedade. Mas na geração 360, você verá muito menos deles. As combinações de partidas serão muito mais refinadas: se você, por exemplo, estiver jogando com ChatoNildo007 e ele não parar de te xingar durante o jogo, é só deixar um comentário negativo em seu perfil e a Xbox Live não vai mais colocá-lo contra você em futuras disputas. Mas se você gostar de ser xingado é só fazer um comentário positivo e aumentar suas chances de encontrar ele no futuro – e você nem precisa adicioná-lo em sua lista de amigos para isso.

A comunidade Live também será dividida por zonas e níveis de habilidade, de modo que, teoricamente, você jogará contra gamers com as mesmas aptidões quando não estiver jogando contra amigos. Se tudo isso funcionar do jeito que estão falando... aleluia!

Os jogadores da Live também verão microtransações em seu mundo online, pequenas compras que se pode fazer com dinheiro de verdade para bombar algo em seu mundo virtual, como novos modelos de carros para jogos de corrida, novas roupas para personagens ou... bem, qualquer coisa que você possa imaginar e que possa customizar sua experiência de jogo. "Em *Fable 2*, tatuagens serão vendidas no mercado da Xbox Live por meio dólar a peça", exemplifica Henshaw. "Você poderá deixar seus personagens da maneira que quiser sem ter que gastar uma fortuna com isso".

É um conceito interessante, mas perigoso. E se os desenvolvedores começarem a tirar uma ou outra coisinha de seus jogos para vender online mais tarde? Por que ganhar apenas US$ 50 vendendo um game quando é possível lucrar os mesmos US$ 50 e mais sabe-se lá quanto com milhares transações de 50 centavos de dólar? A Microsoft parece achar que o mercado vai manter o equilíbrio sozinho: "Talvez a comunidade volte atrás e diga 'não estou interessado' e não compre o game", diz Cam Ferroni, diretor geral da plataforma Xbox. "Acho que o mercado é que vai ditar até onde isso irá. Haverá alguns erros pelo caminho, mas também haverá algumas revoluções".

Até os gamers podem participar dessa mamata (afinal, 50 centavos são 50 centavos). O desejo da Microsoft é que parte do mercado da Xbox Live seja comandado pela própria comunidade gamer, onde pessoas criativas podem desenhar algo em um computador, levar para a Live e vender a outros usuários (a Microsoft está considerando a possibilidade de cobrar uma pequena taxa por essas transações, bem no estilo do eBay). "A idéia de usuários criando suas próprias pinturas para carros", diz Henshaw, "colocando-as online e vendendo-as a outros usuários... eu me empolgo só de pensar nas contribuições da comunidade. Acho que as produtoras de games fazem um ótimo trabalho ao disponibilizar conteúdo extra online, mas vai ficar bom mesmo quando os próprios gamers puderem fazer isso".

"Queremos atingir a marca de um bilhão de jogadores, e colocar metade deles na Xbox Live!" *—J. Allard, vice-presidente corporativo do Xbox*

Avaliação prematura

Converse com os executivos da Microsoft e você notará uma certa ansiedade. Eles estão prontos para lançar o Xbox 360 e para uma guerra total de consoles com suas maiores concorrentes, Nintendo e Sony. Mas os gamers estão prontos?

Olhe para um game de Xbox como *Splinter Cell: Chaos Theory* e diga se você realmente precisa de gráficos melhores neste momento. Veja o que foi feito com o registro de estatísticas e rankings de *Halo 2* e pergunte a si mesmo se você já está cansado daquilo que o Xbox pode oferecer. Parece, pelo menos para nós, que ainda há muito potencial no sistema atual.

Além disso, a Microsoft está atrás do público que consome produtos de alta definição e entra online. Segundo pesquisas, pouco mais da metade dos EUA possui conexão banda larga, e a Consumer Electronics Association diz que apenas 10% dos americanos possui TVs de alta definição, números que são muito menores do que isso em outras partes do mundo. Lógico que esse público vai crescer com o passar do tempo, mas esse não é exatamente o maior mercado que a Microsoft poderia almejar. Será que o Xbox 360 não está sendo lançado cedo demais? "No final das contas, são os gamers que decidirão isso", diz Bach. "Quando as pessoas virem o 360, elas vão dizer que é um grande salto – ou não. Se nós não produzirmos uma grande experiência em games, não importa se lançarmos em 2005, 2006, 2007 ou 2008. Se não houver uma experiência de nova geração, as pessoas não vão comprar." No final deste ano, os gamers poderão decidir por conta própria.

Esteja você pronto ou não, o Xbox 360 está chegando.

OS GAMES DO XBOX 360

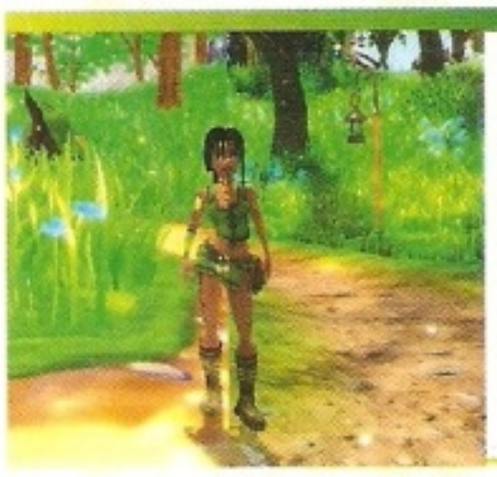
Tá legal, o Xbox 360 é isso e aquilo. Mas e os games, são mesmo de próxima geração? Confira as imagens abaixo e vá sonhando até o final do ano.

PERFECT DARK ZERO

Produtora: Microsoft
Lançamento: final de 2005

A seqüência direta do sucesso de Nintendo 64 é uma das maiores apostas da Microsoft. Acabando com um longo período de hibernação da outrora profícua Rare, o game é um dos mais ambiciosos do line-up inaugural do Xbox 360, trazendo novidades como um limite de 50 jogadores simultâneos online, mapas que podem ser aumentados ou diminuídos de acordo com a necessidade, novos movimentos evasivos e um modo espectador expandido.

KAMEO: ELEMENTS OF POWER



Produtora: Microsoft
Lançamento: final de 2005

Kameo será lançado para N64! Não? Ah, tá. Para Xbox! Não? Para Xbox 360! Hum... será que vai mesmo? Esperamos que seja verdade, pois o jogo mudou muito desde o século passado e parece que vai chegar arrebentando.

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

Produtora: Activision
Lançamento: final de 2005

Los Angeles vira uma gigantesca pista de skate no novo game do Toninho Gavião (mas não o chame assim, pois o cara não gosta). E pela primeira vez na série, também será possível andar de bikes BMX.

FULL AUTO

Produtora: Sega
Lançamento: final de 2005

Misturando corrida e destruição, *Full Auto* também se inspira nos novos games *Prince of Persia* para introduzir um elemento inédito nos games de corrida: o "unwreck", que funciona mais ou menos como as areias do tempo e "rebobina" alguns segundos de jogo. Errou uma curva ou perdeu um atalho? Unwreck!

CALL OF DUTY 2

Produtora: Activision
Lançamento: final de 2005

Diferente do primeiro *Call of Duty* para consoles, que era uma aventura independente dos PCs, este aqui é apenas uma adaptação do jogo para computadores. E nele, os jogadores terão a liberdade de seguir quatro linhas de enredo e participar de batalhas históricas.

PETER JACKSON'S KING KONG

Produtora: Ubisoft
Lançamento: novembro de 2005

A Ubisoft tem dois estúdios trabalhando em conjunto com o diretor Peter Jackson para criar um game que faça jus à nova versão do clássico filme estrelando o segundo macaco mais famoso do mundo. O primeiro macaco mais famoso? Donkey Kong, lógico!

QUAKE 4

Produtora: Activison
Lançamento: final de 2005

A Id, criadora que também nos deu *Doom 3*, aponta a principal diferença entre os dois títulos: "Em *Doom 3*, você estava no escuro. Em *Quake 4*, você estará na guerra". Já estamos assustados.

E NÃO É SÓ!

Queremos muito mostrar todos os games anunciados para o 360, mas não temos espaço nesta edição. Enquanto você aguarda as próximas EGMs, confira a lista de mais alguns games que não couberam nesta página.

PARA O FINAL DO ANO

99 Nights • Microsoft
Need for Speed: Most Wanted • EA
Ghost Recon 3 • Ubisoft
The Elder Scrolls IV: Oblivion • Bethesda/2K Games
Madden NFL 2006 • EA
Tiger Woods PGA Tour 2006 • EA
NBA Live 2006 • EA
NBA 2K6 • 2K Sports
Top Spin 2K6 • 2K Sports
Dead or Alive 4 • Tecmo
Gears of War • Microsoft
Project Gotham Racing 3 • Microsoft
Condemned: Criminal Origins • Sega
Test Drive Unlimited • Atari

EM DESENVOLVIMENTO

Amped • 2K Games
The Darkness • Majesco
Dark Sector • Digital Extremes
Duke Nukem Forever • 2K Games
Fable 2 • Microsoft
Forza Motorsport 2 • Microsoft
The Godfather • EA Games
Scarface • VU Games
Splinter Cell 4 • Ubisoft
Stranglehold • Midway
Taxi Driver • 2K Games
Tomb Raider: Legend • Eidos
Unreal Champ. 2007 • Midway

NÃO CONFIRMADOS

Halo 3 • Microsoft
Indiana Jones • LucasArts
Mercenaries 2 • LucasArts
Ninja Gaiden 2 • Tecmo
True Fantasy Live Online • Microsoft

Especializada PlayStation

www.GameOne.com.br

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 2, PSone e PSP.

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)

LOJA

CONHEÇA NOSSO SITE

DICA DO MÊS: APARELHOS RECONDICIONADOS

(mês que vem tem mais!)

Quando for comprar o seu PlayStation 1 ou 2, fique atento ao ***DATE CODE***. O *date code* serve para identificar quando o vídeo game foi produzido. Ele é composto de um número e uma letra. O número indica o ano e a letra indica o trimestre (A, B, C e D).

Através do *date code* é possível saber se o video game é novo ou usado. Por exemplo: um vídeo game 4D foi produzido no final de 2004 e é novo, um aparelho 3A foi produzido no começo de 2003, portanto é um aparelho usado ou recondicionado.

Como são importados e levam um tempo até chegarem aqui, é normal no Brasil os *date codes* terem até 4 meses de atraso em relação aos EUA.

Para mais informações entre em nosso site e **pesquise na opção conteúdo o termo: *recondicionado***.

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

Gran Turismo 4

Grand Theft Auto: San Andreas

Dragon Ball Z - Sagas

Devil May Cry 3 - Dante Awakening

Tekken 5

Winning Eleven 8

Midnight Club 3 - Dub Edition

NBA Street V3

PlayStation.2

* console original, sem modificação. Promoção válida por tempo limitado. Imagens ilustrativas

Super promoção de inauguração

Playstation 2

3x R$ 250,00*

no cartão de crédito

Aceitamos os Cartões: REDE SHOP MasterCard VISA Electron VISA Diners Club International Maestro

XBOX

Doom 3

Mercenaries

Star Wars - Republic Commando

Halo 2

KOTOR 2 - The Sith Lords

Brothers in Arms - Road to Hill

Forza Motorsport

Rainbow Six - Lockdown

NINTENDO GAMECUBE™

Chegou a mais nova e completa loja de games que vai sacudir Santo André

NaçãoDesign.com.br

Brasil Games

Os melhores jogos e acessórios para todas as plataformas. Confira!

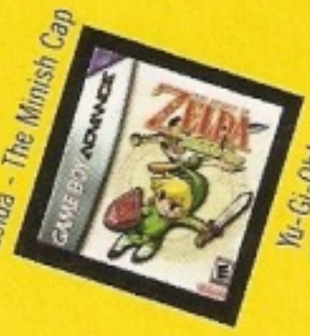
Praça Embaixador Pedro de Toledo nº 45 - Loja 01/02/03 - Centro - Santo André

Tel.: (11) 4990 2284 / (11) 4994 1508

Entregamos para todo o Brasil via Sedex

Parcelamos em até 12x sem entrata com Losango Muito mais que crédito.

GAME BOY ADVANCE



NINTENDO DS™

reviews

como funciona

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

NOSSA FILOSOFIA DE AVALIAÇÃO

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

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.

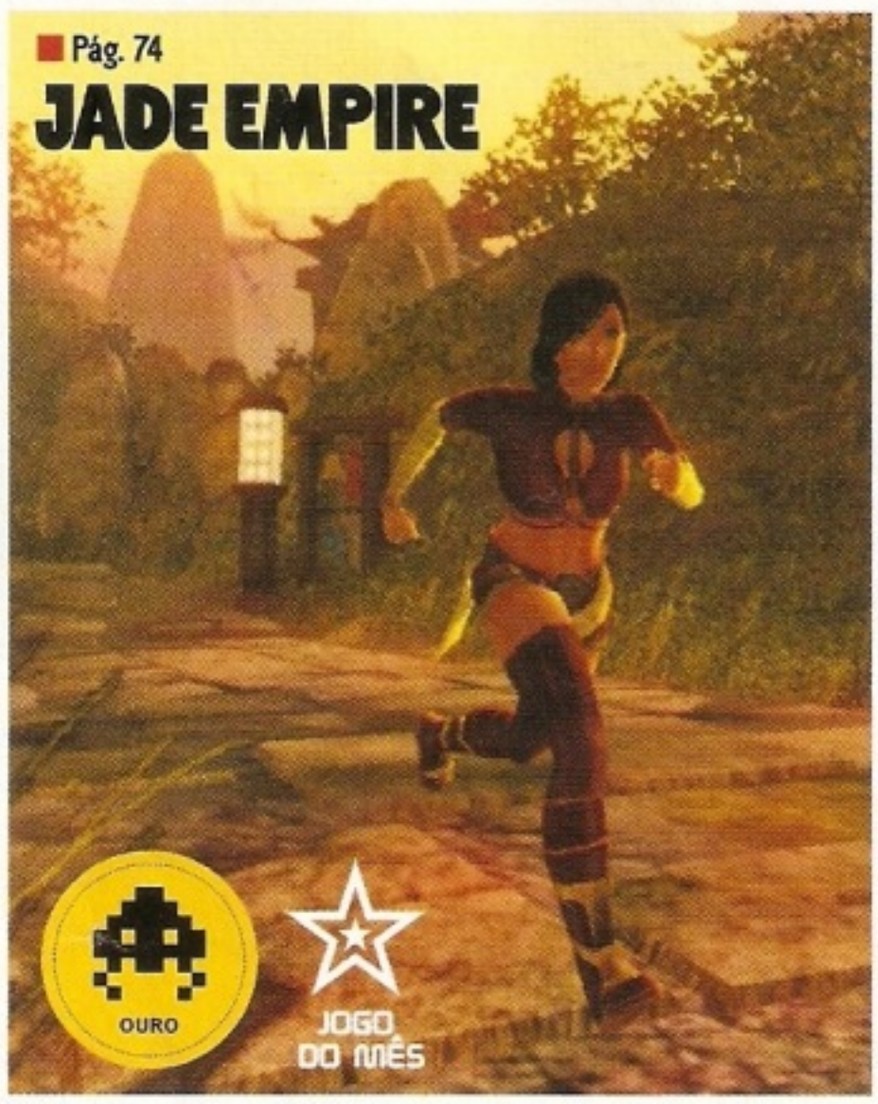
Selo Prata
Vai para aqueles com nota média igual ou maior a 8.0 (mas abaixo de 9.0).

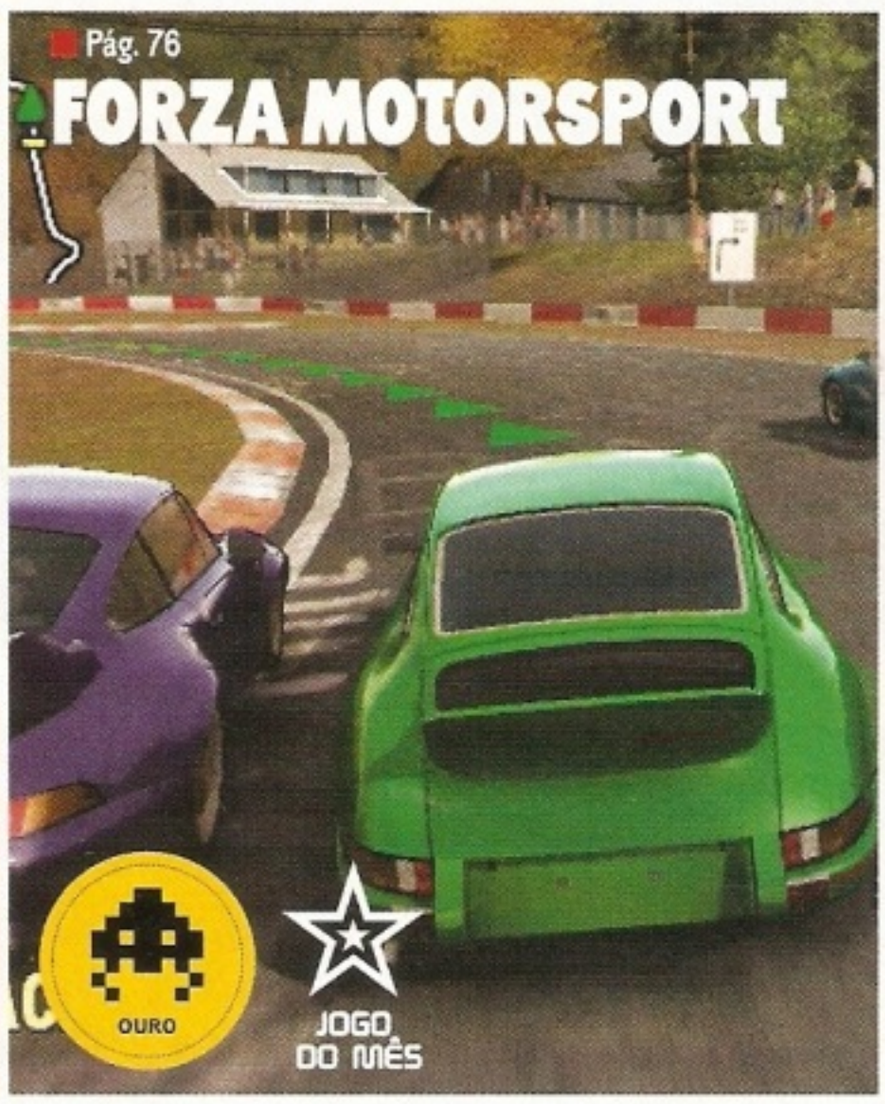
Esta honra vai para o game com a melhor média do mês, somando as três avaliações.

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.

JOGOS DO MÊS





Mais um empate na EGM Brasil! Em um mês relativamente fraco para todos os consoles (não sobrou nem um único jogo de GameCube para analisarmos!), só deu Xbox. *Jade Empire* tinha tudo para levar o título, mas tudo mudou quando o sensacional *Forza Motorsport* caiu no nosso colo. A partir daí, a disputa foi cabeça a cabeça e o resultado não poderia ser outro: ouro dividido!

índice

67 Area 51

68 Empire Earth II
Doom 3: Resurrection of Evil

69 Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith
Obscure

70 Dead To Rights II
Resident Evil Outbreak: File#2

72 Haunting Ground
Enthusia: Professional Racing

73 Psychonauts

74 Jade Empire

76 Forza Motorsport

77 Fire Emblem: The Sacred Stones

78 Rayman DS
Pac-Pix

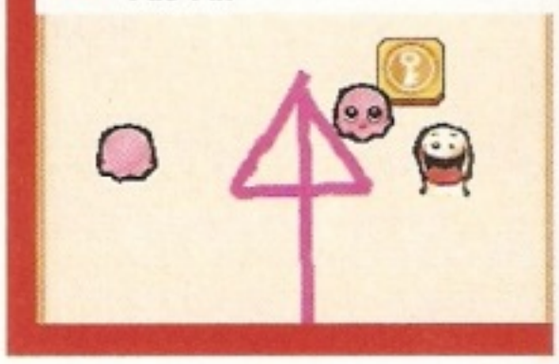
79 Spider-Man 2
Twisted Metal: Head-On

69 Star Wars: Episode III - Revenge of the Sith

70 Resident Evil Outbreak: File#2

73 Psychonauts

78 Pac-Pix



Este é um tiro do rifle BBG, uma das melhores armas do jogo. Depois de encontrá-la, você não vai querer outra

Os bichos de *Area 51* foram desenhados pelos criadores dos efeitos especiais de filmes como *Predador* e a série *Alien*

Escaneando
Se você é o tipo de jogador que gosta de saber por que e em quem está atirando, fique de olhos abertos para objetos escaneáveis espalhados pelo conjunto de cavernas e laboratórios de *Area 51*. Ao bisbilhotar esses itens com seu scanner portátil, você destrava arquivos e vídeos secretos que explicam melhor a trama complicada do jogo.

PS2/Xbox/PC

ONLINE

AREA 51

Alienígenas bem armados

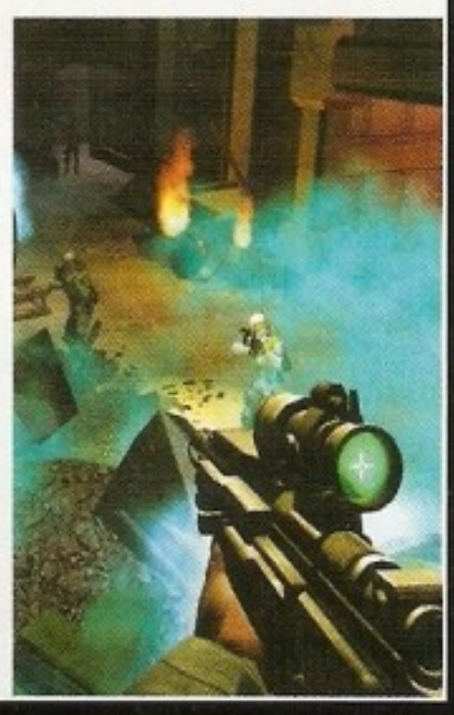
GABRIEL: O mercado de jogos de tiro em primeira pessoa é um dos mais disputados nos videogames, mas a Midway não se deixou desencorajar e gastou milhões em *Area 51*. O projeto pode ter sido supervisionado por Warren "Deus Ex" Spector e contar com vozes de Hollywood – mas isso não é suficiente para diminuir a mediocridade do game.
Usando todos os clichês de conspirações e alienígenas existentes, o game coloca você no papel de um especialista em materiais perigosos chamado para limpar um acidente em uma misteriosa base militar. Em pouco tempo, você estará lutando contra agentes do governo, alienígenas, cientistas transformados em monstros, illuminati e mais. O game tenta se destacar dando alguns desses poderes monstruosos ao protagonista, mas o jogador mais atento perceberá que eles não são necessários – e que sabendo se aproveitar de falhas na fórmula do game, o desafio desaparece por completo. *Area 51* não apenas falha em passar a sensação de urgência que a trama tenta transmitir, mas se encaixa na categoria dos jogos sem personalidade que copiam elementos de concorrentes.
A opção multiplayer oferece um incentivo extra, mas não o suficiente para encarar a dublagem sonífera do herói (interpretado por David Duchovny, o Mulder de *Arquivo X*).

TRIVELLA: Será que existe alguém no mundo que joga TODOS os games de tiro em primeira pessoa que existem? Se existir, essa é uma pessoa muito triste, pois está fadada a encarar repetição atrás de repetição. *Area 51* seria um bom jogo se não houvesse dezenas (queria falar centenas, mas não tenho certeza disso) de outros iguais a ele. Dividindo espaço com tantos outros clones, o máximo que ele alcança é o status de regular. Aliás, quem é o clone na história? Entrar em uma base militar tomada por aliens: tenho certeza de que você já viveu essa experiência. Ficar no escuro cercado por monstrengos sedentos por sangue e tendo como companheiro apenas suas balas e sua lanterna: provavelmente você já passou por coisa parecida. É sério: este game não traz nada que você não tenha experimentado ou enchido de chumbo antes. A não ser, talvez, a habilidade de se transformar em um mutante que suga a energia dos inimigos. Mas isso seria novidade apenas nos FPSs e mesmo assim não é algo que faça um game se sobressair aos demais. Se você não jogou muitos jogos do gênero, vai até gostar, pois *Area 51* é um jogo decente que proporciona um bom tiroteio no single e no multiplayer; mas se já jogou mais do que dez títulos do mesmo naipe, a monotonia vai tomar conta de você. Nem a voz cavernosa do Marilyn Manson vai lhe despertar para algo novo. E o que falar do sonolento protagonista de *Arquivo X*?

RONNY: Um grupo de reconhecimento foi dizimado ao tentar entrar na Area 51 – instalações secretas dentro de uma base militar americana – e soldados especiais fortemente armados são chamados para investigar o caso, sendo que você é um deles.
O envolvimento do personagem com a missão resulta em um ganho extraordinário de emoção – quando fui pego pelo vírus, achei que tudo estava perdido de verdade. E quando falamos em emoção, o gênero FPS é um dos melhores: pânico e medo são algumas das sensações que você vai sentir. O cenário é composto por corredores e salas intermináveis, onde o tiroteio é intenso. Alguns monstros atiram de longe, mas a maioria corre direto para o cano da sua arma e o mínimo que você pode fazer é dar a eles uma morte rápida. O multiplayer online é divertido e a quantidade de armas deixa a disputa competitiva. Já o modo para dois jogadores divide a tela na horizontal e estraga a brincadeira.

Nação Alien

Assim como na campanha solo, as muitas opções multiplayer de *Area 51* são consistentes, mas nada revolucionárias – exatamente o que se esperaria de modos de jogo criados por uma dupla de designers veteranos da série *Doom*.
Mata-matas entre dezesseis jogadores e combates por bandeiras se desenrolam em um ritmo frenético (vire um mutante e você vai correr mais ainda). Como na versão de Xbox, o game para PS2 também oferece chat por voz – obrigatório para a variação de tomada de território. Mas o modo que mais se destaca é o Infection, que traz um mutante tentando contaminar todos os humanos. Portanto, assim como no single player, são os mutantes que tornam o multiplayer especial.



O MELHOR: ótimos visuais, atmosfera assustadora
O PIOR: enredo clichê, jogabilidade genérica
BOM DIA: David Duchovny, é hora de acordar

GABRIEL	TRIVELLA	RONNY
6.5	6.0	8.0

PRODUTORA: Midway
DESENVOLVIMENTO: Midway
JOGADORES: 1-2 (2-16 online)

www.area51-game.com

PC

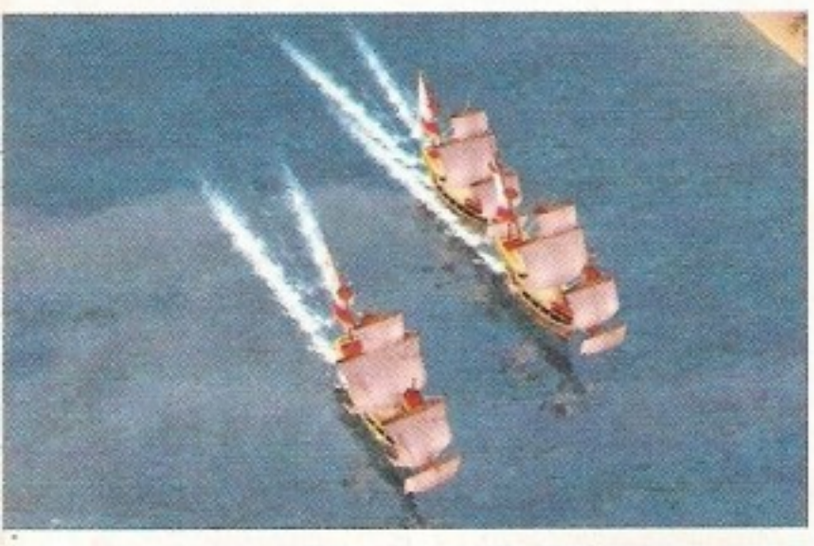
EMPIRE EARTH II

ONLINE

Não é a Age, mas serve bem

PRATA

Séculos e séculos de história retratados nas batalhas de *Empire Earth II*



O MELHOR: perfeito para o estrategista hardcore
O PIOR: o visual não melhorou muito em relação ao anterior
DO PASSADO AO FUTURO: sem ficar de cabelos brancos

WANDERLEY: *EE2* é daquele tipo de jogo em que você se manterá ocupado em várias frentes. Com um mapa de jogo no tradicional isométrico dos RTS e um outro como uma espécie de gerenciador, é possível fazer acordos com países vizinhos ou declarar guerra contra outros.
No modo Single Player, as tradicionais partidas na campanha é um dos pontos fortes, recriando eventos de nossa história, além de partidas skirmish, para quem não quer seguir uma linha contínua. Agora, o destaque mesmo são as partidas multiplayer, tanto online como em rede. Diversão garantida.
Mas nem tudo são elogios. Os gráficos não são dos melhores, se compararmos (e sempre iremos comparar qualquer jogo de estratégia deste ano) com *Age III*, e a trilha sonora irrita profundamente, salvo pelos sons ambientes e feitos sonoros, como explosões e toda a artilharia. É mais um jogo que não cumpre o esperado.

THÉO: Passado o desencorajador impacto inicial, *Empire Earth II* mostra-se tão intenso quanto seu antecessor. Vastidão é uma característica do jogo, com suas 14 civilizações e 12 mil anos de história abrangidos. É muito interessante começar uma partida na Idade da Pedra e terminá-la na fictícia era sintética, no ano de 2130.
Para os fãs hardcore de RTSs, *Empire Earth II* é mesmo um épico indispensável, com inteligência artificial desafiadora e alguns recursos interessantes, que permitem planejar melhor os ataques em conjunto com aliados e visualizar na tela várias partes do mapa.

RENATO: O primeiro *Empire Earth* conseguiu se destacar por trazer uma proposta diferenciada: acompanhar a evolução das batalhas no mundo através das eras. Fãs de RTS deliraram e gritaram por uma seqüência que demorou para aparecer.
Mas ela chega de forma épica, percorrendo um período de tempo muito maior que seu antecessor e com um número enorme de missões, civilizações e unidades.
Mas não se iluda: assim como o primeiro game, *EE2* é complexo, e o alto número de comandos pode assustar. Algumas novas funções facilitam certas coisas (planejar seus movimentos em batalhas antes de elas começarem é muito bom), mas isso não diminui a curva de aprendizagem do jogo. Vencida essa barreira, o game se torna uma bela opção para os amantes do gênero, principalmente no multiplayer.

WANDERLEY	THÉO	RENATO
7.5	8.5	8.5

PRODUTORA: VU Games
DESENVOLVIMENTO: Mad Doc Software
JOGADORES: 1 (2-10 online)

www.empireearth2.com

PC

DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL

ONLINE

O mal nunca morre

Sem poder segurar a lanterna com a mão, esse dai pendurou-a na testa

O MELHOR: mais sangue, mais morte, mais *Doom*
O PIOR: mais repetição e as mesmas falhas do anterior
SEM PREVISÃO: para Xbox (por enquanto)

THÉO: Cerca de oito meses após o lançamento de *Doom 3*, chega às prateleiras a expansão que mantém a escuridão de sempre e a incapacidade do protagonista de segurar uma arma e a lanterna ao mesmo tempo (não me conformo com isso).
Uma das boas novas da expansão é a "The Grabber", bastante semelhante à arma antigravitacional de *Half-Life 2* (coincidência, não?). A diferença básica entre as duas é que a The Grabber é mais utilizada em combates, para devolver tiros aos inimigos – por falar nisso, a velha escopeta de cano duplo está de volta. Outra novidade é um artefato inédito, capaz de muitas coisas interessantes, como deixar o marine invencível por alguns instantes.
Mesmo sem mudar muita coisa, *Doom 3: Resurrection of Evil*, longe de ser uma expansão sensacional, está de bom tamanho, especialmente para quem gostou de *Doom 3* e ficou querendo mais.

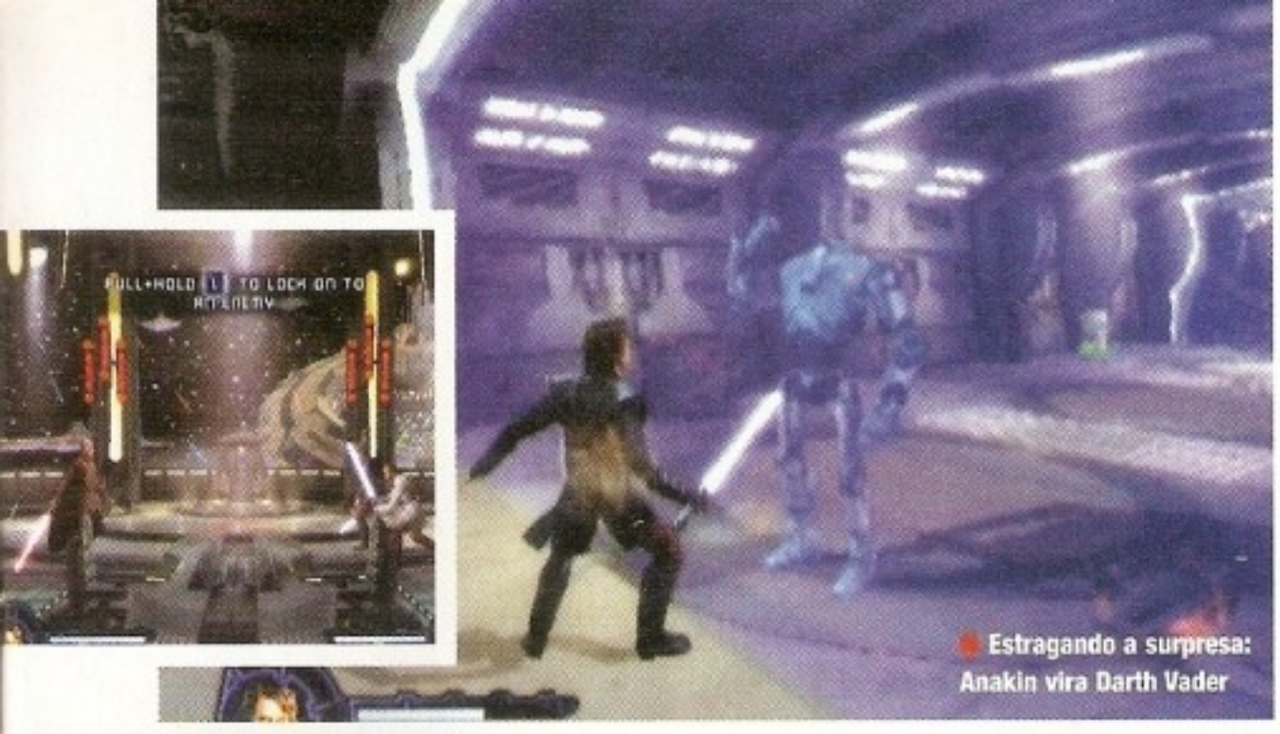
WANDERLEY: O mal tem raízes mais profundas do que imaginávamos. Ele sempre ressurge, de uma forma ou de outra. E, para minha alegria, chegou a expansão de *Doom 3*, *Resurrection of Evil*. Mas ela durou pouco, pois vi que as coisas não mudaram muito em relação ao game original de quase um ano atrás.
Por se tratar de uma expansão, temos o básico, como novas armas, uma nova história – que se passa dois anos depois dos acontecimentos do jogo original – um novo personagem e mais alguns monstros. Porém, os mesmos erros.
Será que a Id Software achou difícil colocar a bendita lanterna em alguma arma? Tudo bem que o tom sombrio e escuro é legal, mas em certos momentos, você vai ficar atirando para todos os lados, torcendo para acertar alguma coisa.

BARBÃO: É difícil imaginar *Doom 3* ainda mais escuro e assustador, não? Bom, a expansão do jogo consegue elevar a graus absurdos a experiência do jogador no mundo obscuro de John Carmack.
Uma das principais mudanças nesta expansão são as armas: numa "coincidência" enorme, há uma arma de gravidade muito parecida com a usada em *Half-Life 2*, mas com a interessante capacidade de capturar e arremessar de volta bolas de fogo e de plasma. Isso é muito importante para *Doom 3*.
Em *Resurrection*, a grande mudança vem no modo multiplayer onde há um verdadeiro upgrade, passando de quatro para até oito jogadores, novos mapas e a qualidade do "mata-mata" característica dos jogos da Id. O problema continua sendo o preço: uma expansão de R$ 60 é um pouco cara, mesmo para os maiores fãs de *Doom*.

THÉO	WANDERLEY	BARBÃO
7.5	8.0	8.0

PRODUTORA: Activision
DESENVOLVIMENTO: Id Software
JOGADORES: 1 (2-8 online ou via LAN)

www.doom3.com



Estragando a surpresa: Anakin vira Darth Vader

PS2/Xbox

STAR WARS: REVENGE OF THE SITH

Jogue antes de comprar o ingresso

O MELHOR: muitas cenas inéditas entre as fases
O PIOR: não empolga tanto quanto o filme
FORA ANAKIN: Darth Vader é o cara!

PABLO: *Star Wars* é um belo exemplo de como um game baseado em filme deve ser. Cada momento-chave de *Vingança dos Sith* é retratado com riqueza de detalhes, cenas animadas extraídas diretamente do original e diálogos durante a ação dublados pelos atores. Mas isso não quer dizer necessariamente que o resultado seja bom. Dá para querer mais? Sim, e como. Um pouco de criatividade cairia muito bem. Os estágios limitam-se a apresentar amontoados de inimigos completamente burros surgindo aos montes e jedis fazendo mil e uma acrobacias com seus sabres de luz – e é assim na maior parte do tempo. O esquema de acúmulo de experiência e novas habilidades é interessante, mas não combina com um jogo protagonizado por Jedis – é difícil engolir que os maiores guerreiros do universo ainda precisam aprender conceitos primários de luta. Se você ainda não assistiu ao filme, aproveite para jogar *Sith* antes de ir ao cinema. Assistir às cenas inéditas torna a brincadeira um pouco menos decepcionante.

RONNY: Sabres de luz, "paranormalidades" Jedi, um exército interminável de inimigos e dois lados da Força. Esta frase indica que esse é um game *Star Wars* com todos os elementos tradicionais. O que muda em *Revenge of the Sith* é que os Jedi evoluem acumulando pontos de experiência, que devem ser distribuídos para melhorar suas habilidades. Com o avanço, os guerreiros também ganham novos golpes. O visual está bom, mas a jogabilidade tem problemas. Na maior parte do tempo, você só precisa ficar esmagando os botões e a câmera (eterna bandida) não acompanha a ação e você acaba apanhando sem necessidade. No modo para um jogador, você realiza missões controlando Anakin ou Obi-Wan Kenobi. Os modos Versus, no estilo arena de lutas jedi, e Cooperative, com missões para dois jogadores simultâneos, devem ser liberados jogando a aventura principal.

RODRIGO: Nunca fui fã de *Star Wars*, mas joguei a maioria dos jogos da franquia. E somente depois de jogar *Episode III* por algum tempo percebi o que é ser um Jedi, com direito a sabres de luz, Força e tudo mais. O filme foi transportado para dentro de um DVD de jogo com quase todos os detalhes, incluindo cenas e algumas coisas que não foram mostradas no longa, como missões extras e ainda uma palhinha da batalha de Darth Vader contra Ben Kenobi, extraída direto de *Episódio IV*.
Só que o sistema de jogo decepcionou um pouco, pois não é necessário pensar o que se deve fazer, basta apertar botões em ordem aleatória para eliminar seus adversários e passar pelos obstáculos. A longevidade do game é expandida pelos diversos modos de jogo adicionais, como missões alternativas e modos para duas pessoas em missões cooperativas ou em lutas cinematográficas entre Jedi e Sith. Pesando os prós e os contras, o game oferece muito e fica acima da média.

PABLO	RONNY	RODRIGO
6.0	7.0	6.5

PRODUTORA: LucasArts
DESENVOLVIMENTO: The Collective
JOGADORES: 1-2

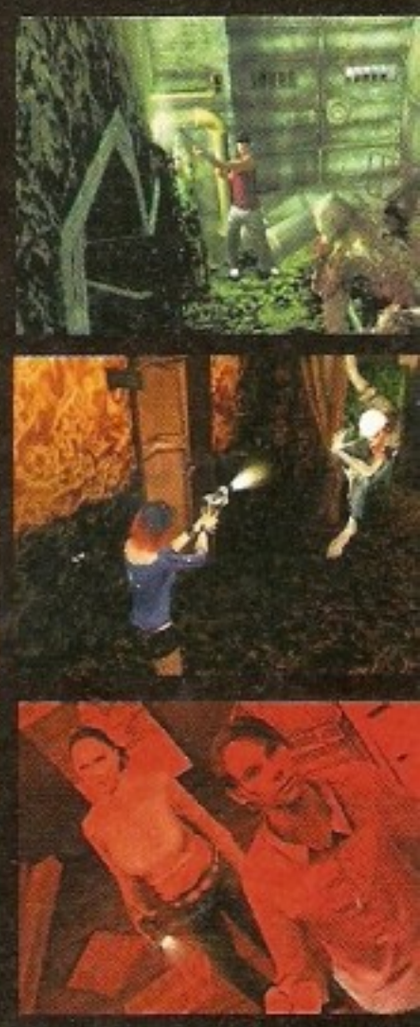
www.lucasarts.com/ep3

PC/PS2/Xbox

OBSCURE

Terror com pipoca

Fica até difícil comer pipoca com tanta nojeira na tela



O MELHOR: uma ótima opção cooperativa para dois jogadores
O PIOR: a canastrice de alguns personagens
MISTERIO: onde estão as dezenas de estudantes da apresentação?

HENRIQUE: Fugindo dos padrões japoneses de survival horror, *Obscure* apega-se ao clichê norte-americano de terror teen. A jogabilidade linear lembra bastante o esquema *Resident Evil*, principalmente no quesito exploração. Em alguns momentos, o jogo te obriga a andar incansavelmente pelos corredores vazios da universidade em busca de um item, quebrando de forma considerável o ritmo da ação e do suspense. Medo não é algo constante, mesmo com a tentativa dos designers da Hydravision de criar uma ambientação perturbadora, cheia de ruídos e cenários pouco iluminados. Aliás, a iluminação é um papel-chave no jogo, e a lanterna não se restringe à exploração, sendo necessária também para afugentar algumas criaturas fotossensíveis. Vale ressaltar a variedade de cutscenes alternativas, que mudam de acordo com os personagens selecionados, o interessante sistema cooperativo e a bela trilha sonora, que apesar de não se encaixar em alguns momentos, é bem composta.

GILSOMAR: Pense em *Resident Evil* e *Silent Hill*, adicione uma escola com os clássicos estereótipos de filmes americanos para adolescentes, e você terá *Obscure*. A atmosfera tensa combinada com a jogabilidade intuitiva e uma interação bacana entre os personagens, onde cada um conta com habilidades e características próprias, ficou bacana. Você poderá alternar entre os personagens ou plugar um segundo controle e chamar um amigo para ajudar. Os cenários são interessantes, mas os ângulos de câmera são problemáticos de vez em quando. Combinar itens e armas é fundamental para quebrar portas, paredes e objetos, combater criaturas e sobreviver à transformação dos ambientes. Será uma sessão déjà vu, sem dúvida, mas por outro lado, o visual e movimentação tornam o pacote interessante.

DANIEL: Existem alguns jogos que surgem do nada e na primeira partida conquistam o jogador. Isso aconteceu comigo quando comecei a jogar *Obscure*, um game de survival horror que pega todos os clichês do gênero, simplifica e transforma em algo divertido. Mais legal ainda quando jogado por duas pessoas, já que o sistema de duplas funciona de forma excepcional. Quando estiver sozinho, você pode contar com a ajuda da AI para vencer monstros, explorar a universidade e alcançar itens e passagens que seriam impossíveis só com um personagem. Outra boa vantagem de levar dois heróis simultaneamente é que cada um conta com uma habilidade específica, como abrir fechaduras ou analisar a sala para saber se existe algum item escondido nela. Os gráficos, que lembram muito *RE: Outbreak*, são suficientes para transmitirem as sensações certas e se encaixam direitinho com a história. Os extras, que incluem até videoclipes de bandas, são suficientes para recompensar o jogador pela árdua aventura.

HENRIQUE	GILSOMAR	DANIEL
7.0	6.5	8.0

PRODUTORA: DreamCatcher Interactive
DESENVOLVIMENTO: Hydravision
JOGADORES: 1

www.dreamcatcherinteractive.com

Quem em sã consciência levaria seu cãozinho para passear em um lugar desses?

PS2/Xbox

DEAD TO RIGHTS II

Já chegou morto

O MELHOR: a ajuda de seu cão amigo
O PIOR: jogabilidade tediosa e sem inspiração
POR QUE: todos os inimigos chamam você de "boy"?

HENRIQUE: Depois de algumas horas jogando *Dead to Rights II*, questiono se ele realmente deveria ter sido lançado. Nesta seqüência, absolutamente nada foi aprimorado, como se o jogo original tivesse sido reciclado. O sistema de tiro é o mesmo: trave a mira em um inimigo e mande bala. É possível também eliminá-los desferindo golpes especiais que são executados com um simples apertar de botão, ou então fazê-los de escudo humano durante um curto intervalo de tempo. Por outro lado, criar uma estratégia usando esses elementos pode ser menos eficiente do que sair correndo, atirando para todos os lados. O cão Shadow também está presente, ajudando Jack (o protagonista) em sua matança. O batido bullet-time tem um papel importante no jogo, mas já não impressiona tanto. Em alguns momentos, o jogo muda o rumo da ação, partindo para o "mano-a-mano". Este modo poderia ser a grande chance dos desenvolvedores de criar uma jogabilidade diferente, que variasse a ação cansativa do jogo, mas foi jogada fora com um sistema que beira o medíocre.

RODRIGO: *Dead To Rights II* foi feito para você jogar no fim de um dia estressante em que tudo deu errado, pois faz com que toda a frustração deste dia passe num instante. O jogo não é bonito, não tem um enredo elaborado e a jogabilidade é simples e requer o mínimo de raciocínio possível. Basta seguir em frente e atirar em tudo o que se mexe. Quando as balas acabarem, dê o comando para que seu amigo canino morda um inimigo, desarme-o e depois mate-o sem dó nem piedade.
Essa é a premissa de *DtR2*, ou seja, a mesma do primeiro game da série. Só que desta vez Jack Slate tem mais de 50 formas diferentes de desarmar um inimigo, sem falar da ajuda que Shadow dá nas horas de aperto.
Mesmo assim, o game não deixa de ser repetitivo e fácil demais – basta um dia de jogo para terminá-lo.

ORLANDO: *Dead to Rights II* é tão bacana que chega a ser nostálgico: acabar com seus oponentes não pede qualquer justificativa, bastando apenas o bandido aparecer em sua frente para que a violência seja consumada. Com uma história completamente banal, fica fácil se concentrar na matança. A movimentação nesta seqüência se tornou muito mais suave, e os comandos, mais fáceis de serem executados. Chega a lembrar um game da série *Max Payne*, sem o charme "noir" que consagrou o estilo. Entre as novidades, Jack Slate aprendeu diversos movimentos, trazendo muito mais ação aos tiroteios.
Os chatíssimos minigames que teimavam em interromper a diversão foram cortados e muitos vilões boca-suja foram incorporados à trama, o que chega a ser cômico: ouve-se mais xingamentos que gritos de dor!

HENRIQUE	RODRIGO	ORLANDO
5.5	6.5	7.5

PRODUTORA: Namco
DESENVOLVIMENTO: Namco
JOGADORES: 1

www.namco.com

PlayStation 2

RESIDENT EVIL OUTBREAK: FILE #2

Sem conversa fiada

Nenhum deles levou a sério a placa "não alimente os animais"

O MELHOR: gráficos afiados, música climática
O PIOR: a falta de chat por voz ou teclado estraga a brincadeira... de novo
MAIS UMA VEZ, PARA ELES OUVIREM NO JAPAO: CHAT POR VOZ!!!

DANIEL: Ano passado, tive o prazer de jogar *RE Outbreak* e fiquei impressionado com a excelente execução da idéia de colocar quatro pessoas em Racoon City e obrigá-las a interagir para chegar ao fim da aventura. Continuando a saga online, a Capcom trouxe *File #2*, que nada mais é do que alguns cenários novos – incluindo um zoológico mal-assombrado e a delegacia de Racoon (direto de *RE2*) – para os mesmos personagens enfrentarem. Até aí, tudo bem. O que me incomodou é que o problema de comunicação entre os jogadores continua resumido a falas prontas, executadas pelo controle. Ou seja, nada de comunicação escrita com teclado ou uso de Headset, o que mata boa parte de "humanidade" que deveria existir em um jogo multiplayer. De resto, não tenho do que reclamar: os personagens foram melhorados e ganharam novas habilidades, as fases estão ainda melhores e a quantidade de extras a ser destravada é bem agradável – o que torna mais decepcionante o fato de não terem trabalhado em cima da maior, e mais criticada, falha do anterior.

ERIC: Depois de *Resident Evil 4*, é difícil ver com bons olhos qualquer *RE* que ainda siga a velha receita. E se você espera que *Outbreak 2* seja o *RE4* para o PS2, passe bem longe para não se decepcionar: este é apenas mais um jogo da série. Pior ainda, é como se fosse um pacote de expansão do primeiro *Outbreak*. Aqui você encontra o mesmo sistema de jogo, o mesmo enredo e a maioria dos mesmos problemas do game anterior, como o fato de ser mais divertido offline que online, algo estranho para um jogo com a premissa online. De novidades, só algumas habilidades ou armas inéditas para cada personagem. Alguns ganharam armas de choque, outros podem arremessar itens de cura, e coisas do gênero. Entre as novas missões, a única que realmente traz uma idéia nova ao mundo de *RE* é o zoológico, com várias espécies de animais zumbificados. Nada muito especial aqui. Espere pela versão de *RE4* se quiser um jogo de verdade.

RENATO: Mais uma vez, a Capcom coloca seus zumbis online. Pena que quase nada mudou do primeiro *Outbreak* para esse *File #2*, uma seqüência com cara de "pacote de expansão". Tá certo, sua equipe diminuiu (agora são apenas três), e há uma gama maior de personagens selecionáveis. Há novos cenários, alguns monstros enormes e bem desafiadores. A exploração se tornou parte dominante do enredo. Mas a limitação de comunicação entre os personagens, e os velhos problemas de movimentação e mira tão clássicos da série incomodam um pouco. As habilidades e itens exclusivos de cada personagem são uma boa adição ao lado estratégico, mas ainda é pouco. Honestamente, eu esperava bem mais.

DANIEL	ERIC	RENATO
7.5	5.0	6.5

PRODUTORA: Capcom
DESENVOLVIMENTO: Capcom
JOGADORES: 1 (2-4 online)

www.capcom.com

Os melhores preços você SÓ encontra AQUI!

Fratello Games

Financiamos suas compras em até **12x**

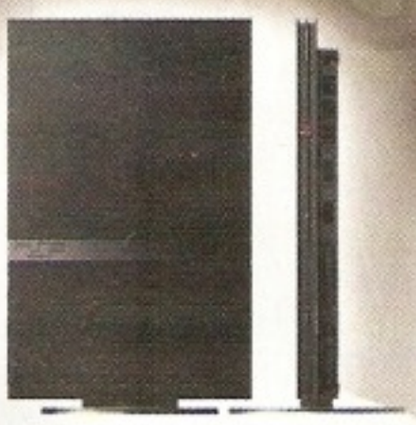
ASSISTENCIA TECNICA ESPECIALIZADA A MAIS DE 10 ANOS

KIT PROMOCAO
POR R$ 109,00

PSP

NINTENDO DS

PS TWO



PS II

GAME CUBE

X-BOX

BA5815

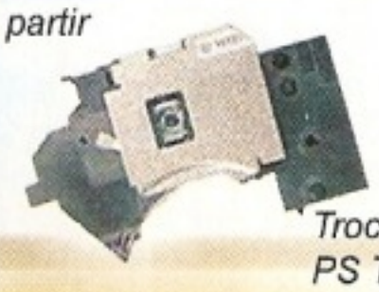
CLAMP

FLAT CABLE

12C508

PROMOCAO

Troca do leitor original PS II à partir de R$ 290,00 à vista!



Troca do leitor original PS Two R$ 250,00 à vista!

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

OS MELHORES MOD CHIPS DO MERCADO

THUNDER CHIP
MATRIX INFINITY
MARS - 805
VENUS +
MURANO

PCI PARA PS2 SCPH 50001

Troca do leitor original Game Cube R$ 200,00 à vista!

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) 3361-2783

SOMOS DISTRIBUIDORES E INSTALADORES DOS MOD CHIPS E PECAS NO BRASIL. PRECOS ESPECIAIS PARA OFICINAS.

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

"Pega, Hewie, pega! Esse grandão passou a mão em mim!"

PlayStation 2

HAUNTING GROUND

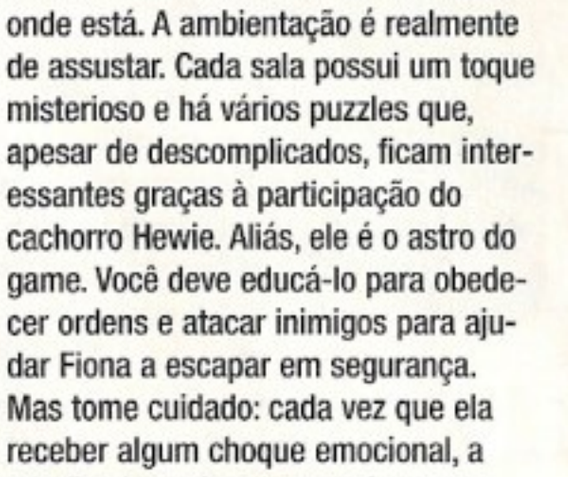
Mais Resident Evil 1 do que 4

O MELHOR: um pesadelo horrível transformado em videogame
O PIOR: recuadas constantes para escapar dos inimigos
GANHOU O PRÊMIO: peitos mais sacolejantes dos games

PELIZZARI: Estranho como um jogo consegue ser bom, ruim e tedioso, tudo ao mesmo tempo. A trama de *Haunting Ground* gira em torno de Fiona, que sofre um acidente e acorda sem saber onde está. A ambientação é realmente de assustar. Cada sala possui um toque misterioso e há vários puzzles que, apesar de descomplicados, ficam interessantes graças à participação do cachorro Hewie. Aliás, ele é o astro do game. Você deve educá-lo para obedecer ordens e atacar inimigos para ajudar Fiona a escapar em segurança. Mas tome cuidado: cada vez que ela receber algum choque emocional, a tela fica borrada e o controle menos preciso, dificultando ainda mais na fuga. Parece intrigante, mas o fato é que falta ação e os momentos de tensão são esparsos. A maior parte do tempo, Fiona gasta procurando chaves e itens. Tédio total.

HENRIQUE: O que você faria ao acordar nu e preso em uma jaula, em um quarto repleto de instrumentos de corte e pedaços de carne? É assim que começa o pesadelo para Fiona, a bela protagonista de *Haunting Ground*. Apesar de ser um survival horror, *HG* é mais focado na resolução de puzzles do que na ação. Embora a fuga acabe sendo a melhor opção nos momentos em que a garota é perseguida, seu cachorro Howie pode defendê-la, agindo de acordo com os comandos dados através do direcional. À medida que o pavor de Fiona aumenta, o contraste das cores nos cenários se intensifica, tal como suas batidas de coração, causando um efeito bacana de tensão. Tudo é bem trabalhado, desde os belíssimos gráficos e animações até as reações realistas de Howie.

RENATO: Minha primeira hora com *Haunting Ground* foi sensacional. Andava tenso pelos corredores do castelo bizarro, tomei uns sustos com aquele bichão que me perseguia (parece o irmão do Sloth dos *Goonies*), e queimei alguns neurônios com os primeiros puzzles, que apesar de não muito difíceis, eram interessantes. Mas veio a segunda hora de jogo, a terceira, a quarta... meu amigo Sloth se tornou um mala sem alça que não parava de me encher o saco e a pequena Fiona já estava me irritando com seus tropeços e chutinhos nos vasos. *Haunting Ground* tem uma proposta interessante, um estilo diferente e uma produção bacana. Mas é tão repetitivo que incomoda após algum tempo. Vale a pena para quem procura uma opção diferente, mas não espere muita coisa.



PELIZZARI	HENRIQUE	RENATO
6.5	8.0	6.5

PRODUTORA: Capcom
DESENVOLVIMENTO: Capcom
JOGADORES: 1

www.capcom.com

PlayStation 2

ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING

A felicidade é um motor potente

Esta visão oferece um efeito visual de velocidade que não existe na outra

O MELHOR: ótimos gráficos e uma impressionante engine de físicas
O PIOR: pouca tolerância com pilotos novatos
ABAIXE O VOLUME: que só tem música chata

FABIO: Ao estrear no gênero dos simuladores de direção, a Konami mostrou que tem ousadia e competência. *Enthusia* se comporta como veterano: tem mais de 200 carros de 50 fabricantes ao redor do mundo, modelados com fidelidade a partir dos veículos verdadeiros, com extrema precisão de direção, seja pelo desempenho do carro, seja por seu comportamento em pista de acordo com sua aerodinâmica e tipo de motor. Sua engine física é mais perfeita que a de *GT4* e, por isso, ainda mais difícil de dominar. O modo Enthusia Life merece louvores por fugir ao óbvio modo de simulação de *GT* e seus clones, introduzindo elementos de RPG e um progresso muito gratificante, que permite progredir pelo game apenas melhorando um carro de sua preferência. O número de pistas pode ser limitado, inclusive por incluir apenas dois circuitos reais (um deles o de Nürburgring, bem recriado), mas o design é digno de gênio, principalmente o traçado aleatório de rali.

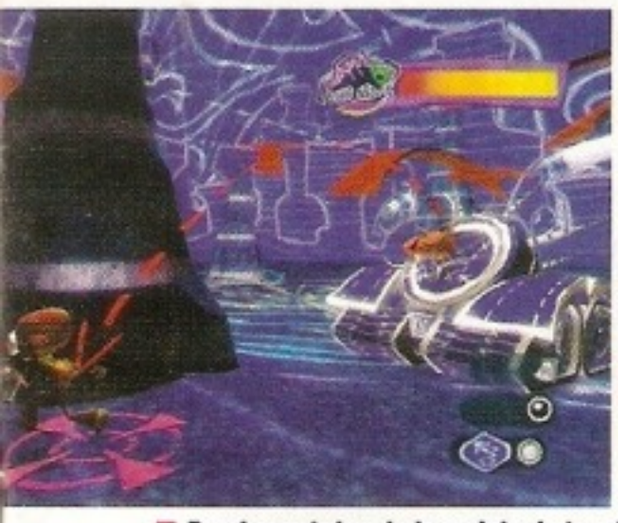
GILSOMAR: Após jogar algumas horas de *Enthusia*, muitas pessoas podem pensar em desistir por achar difícil demais se adaptar à sua jogabilidade pesada. Confrontar aspectos dos veículos e usar o carro certo nas corridas pode ser decisivo para a vitória. Você terá mais de 200 carangos, que podem ser comprados ou obtidos vencendo corridas e subindo na classificação global, tudo isso contando com visuais caprichados rodando a constantes 60 frames por segundo. De encher os olhos! Obter experiência para se tornar o melhor não será fácil, tornando este um game para os perfeccionistas de plantão, que sentirão falta de um modo online.

TRIVELLA: A Konami quer que você seja um piloto profissional de corridas, e para te incentivar, criou um simulador cheio de minúcias que ensinam o caminho das pedras de forma satisfatória. Mas será que o começo da vida de um piloto profissional é chato assim? *Enthusia* é um bom jogo, mas você vai precisar gastar muito tempo sentado na poltrona para saber como é gostoso sentar no cockpit. Você pode tentar o modo Free Racing para tentar acelerar as coisas, mas como qualquer modo nesse estilo arcade, ele é limitado e nem de longe mostra todas as opções de jogo. O tutorial serve mais para destravar carros, então o lance é se concentrar no Enthusia Life, que é a alma do game. Como já disse, o progresso é lento: é preciso correr muito (em um número limitado de pistas) para sentir que o game tem mesmo algo a oferecer. Mas os maiores pecados mesmo são a falta de um multiplayer decente (só tela dividida para dois jogadores é uma mixaria sem tamanho, Konami!) e de um retrovisor funcional (o que existe só aparece na visão in-cockpit e mesmo assim não vale muita coisa).

FABIO	GILSOMAR	TRIVELLA
8.0	6.5	7.0

PRODUTORA: Konami
DESENVOLVIMENTO: Konami
JOGADORES: 1-2

www.konami.com



■ *Psychonauts* tem toda a pinta de ter sido desenvolvido em um hospício

PRATA

■ Xbox

PSYCHONAUTS

Coisa de louco

RENATO: O que esperar de Tim Schaffer? No mínimo, algo igualmente inovador a seus games anteriores, e talvez até tão genial. E pelo tempo que *Psychonauts* passou em desenvolvimento, tais exigências não parecem tão grandes. O game não é exatamente genial, mas acaba se saindo melhor na missão de ser inovador. Tim havia prometido um game para revolucionar os jogos de plataforma, e, embora não tenha conseguido nada tão revolucionário assim, a mistura de ação com poderes paranormais e telecinéticos do estranho protagonista se mostram bem interessantes. Pena que os grandes vilões de games de plataforma, a câmera e o sistema de mira, tenham algumas falhas. Nada comprometedor, mas poderia ser melhor. Porém, o enredo maluco e cativante, junto com um visual igualmente doido e personagens pra lá de bizarros, garantem um bom conjunto.

DANIEL: Vindo da mente criadora de *Grim Fandango* e *Full Throttle*, já era de se esperar que *Psychonauts* fosse um pouco bizarro ou "fora dos padrões". A idéia é a seguinte: você tem um cenário gigantesco, explorável e cheio de segredos, e precisa passar por ele coletando diversos itens e cumprindo algumas missões para se aperfeiçoar. Para isso, seu personagem conta com poderes psíquicos que podem ser mapeados em três botões do joystick e são usados para as mais diversas tarefas. Seguindo o padrão de uma aventura básica, pulos duplos, barras para se agarrar e muitos obstáculos do tipo estão presentes – o que os torna interessantes é a necessidade de usar as técnicas mentais para superá-los. Felizmente, esses exercícios que tinham tudo para se tornarem maçantes acabam ficando espetaculares graças ao criativo design dos estágios, que são baseados na psique dos personagens "invadidos" – o que, no fim, ainda cria situações para boas risadas. O único contra vai para a duração do game e a falta de extras interessantes, o que eu espero ver em uma segunda versão.

RODRIGO: *Psychonauts* conta uma história psicodélica, onde um grupo de crianças vai para um acampamento de verão aprender a desenvolver seus poderes psíquicos com instrutores pirados e cheios de problemas psicológicos. Para isso, as crianças entram nas mentes dos professores e passam por desafios indescritíveis. O enredo tem um ótimo senso de humor e não faltam piadas de duplo sentido, os estágios são malucos e cheios de desafios. Mas quando pensei que veria um jogo perfeito, me deparei com problemas comuns na maioria dos jogos de aventura: os controles não são intuitivos e a câmera sempre precisa de ajustes manuais para ficar na posição que permite ver o caminho a ser seguido. Por essas e outras, acho que os criadores do game devem ter usado drogas. Mas mesmo com problemas, *Psychonauts* diverte bastante, a ponto de quase viciar.

O MELHOR: mais psicodélico que o festival de Woodstock
O PIOR: obrigatoriedade de colecionar alguns itens
FRASE NOJENTA: "eu trabalho com excremento"

RENATO	DANIEL	RODRIGO
8.5	9.0	7.0

PRODUTORA: Majesco
DESENVOLVIMENTO: Double Fine
JOGADORES: 1-2

www.psychonauts.com

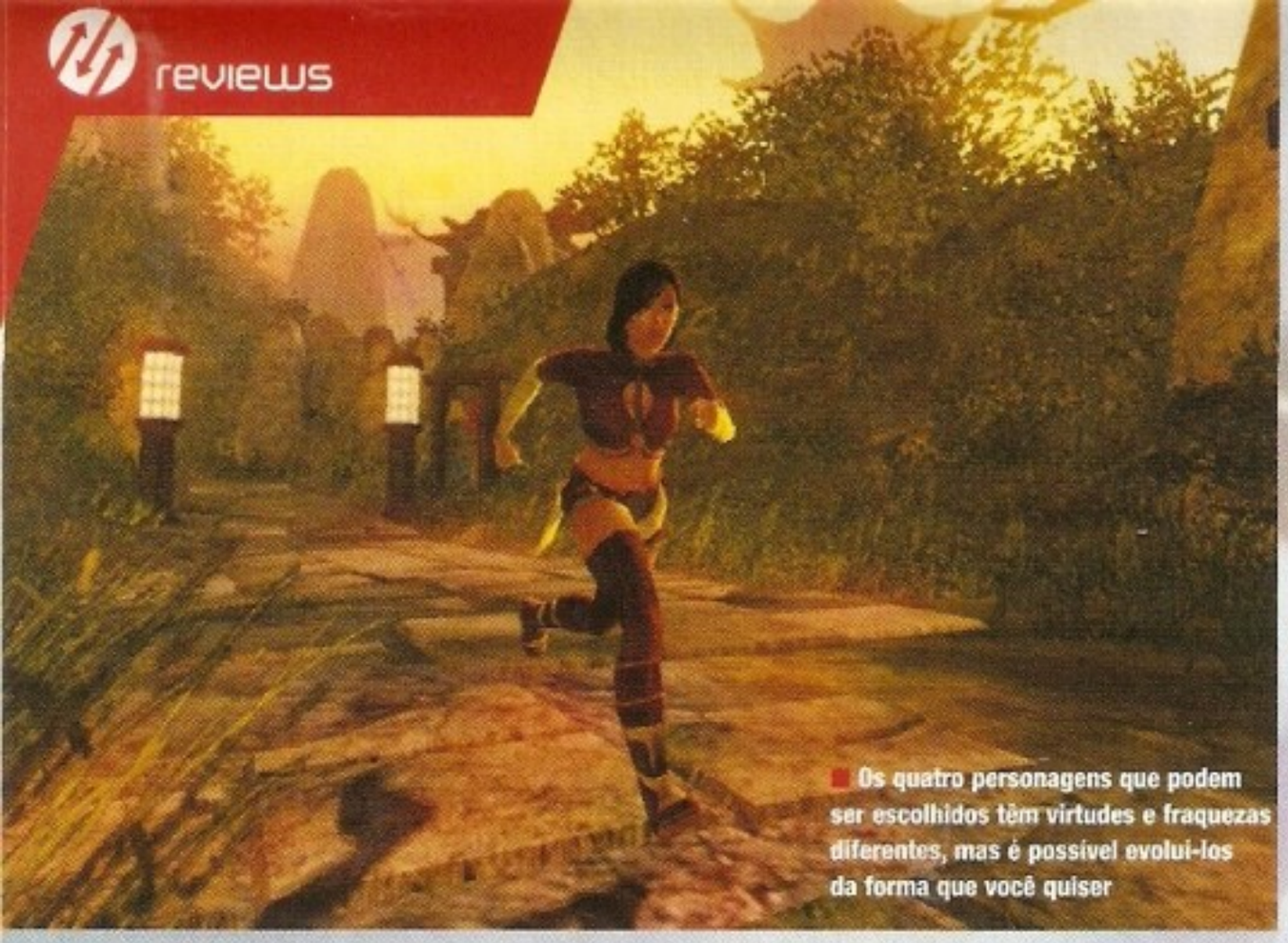
AS MELHORES REVISTAS DE GAMES VOCÊ ENCONTRA NA UZ GAMES

Nintendo World · EGM PC · EGM Electronic Gaming Monthly Brasil · SuperDicas PlayStation · Ragnarök

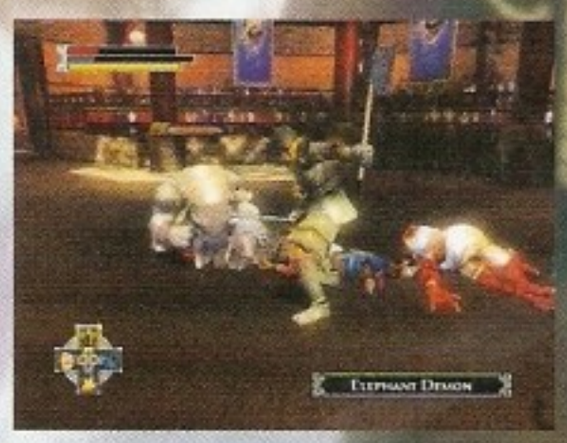
LIGUE PARA SABER QUAL É A UZ GAMES MAIS PRÓXIMA DE VOCÊ E VENHA CONFERIR NOSSAS PROMOÇÕES!

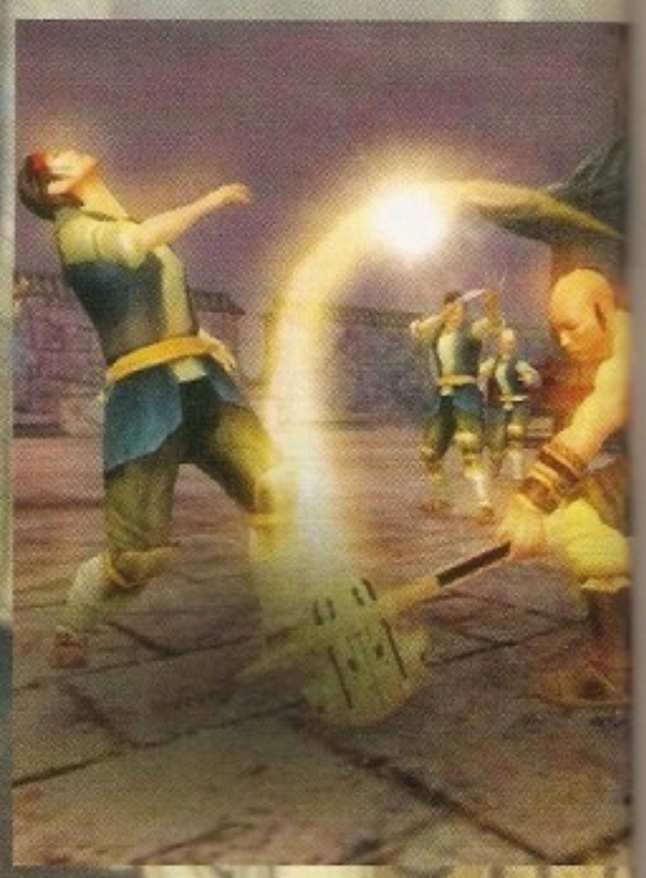
UZ Games

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



Os quatro personagens que podem ser escolhidos têm virtudes e fraquezas diferentes, mas é possível evolui-los da forma que você quiser





Xbox

JADE EMPIRE

O Império contra-ataca

DANIEL: Depois de fazer sucesso produzindo jogos para franquias famosas, a BioWare resolveu ir até a a China antiga para buscar inspiração e criar um game totalmente inédito: *Jade Empire*. Logo na criação de personagens já dá pra perceber o quanto o game foi influenciado pelo primeiro *KOTOR*, ainda mais com as diversas possibilidades de evolução para cada um dos heróis – que levam a um lado bom ou mau e influenciam o desenrolar da trama. Quando a partida começa, a sensação de déjà-vu continua constante e só vai embora na hora que o tutorial apresenta a primeira batalha, com um sistema que preza pelo combate em tempo real e abandona o conceito de turnos pré-programados. Assim como os combates, o sistema do game é bastante amigável e intuitivo, o que não afasta os jogadores mais inexperientes. Outra coisa que agrada muito é a história, que peca por forçar alguns clichês, mas mantém a atenção do jogador graças aos ótimos diálogos interativos. Todos esses detalhes aliados à excelência gráfica – que coloca o Xbox em seu limite – tornam *JE* um jogo obrigatório para interessados em RPGs e em cultura oriental. A única coisa que desagrada é a curta duração: no máximo 25 horas para um jogador não muito dedicado.

RODRIGO: A China Antiga é um local cheio de mistérios e mitos próprios, aguardando mentes criativas o suficiente para desenvolver histórias fascinantes a serem contadas. A BioWare fez exatamente isso com *Jade Empire* e criou um jogo sublime, versátil, apaixonante e emocionante.
JE impressiona pela liberdade: é possível decidir se seu personagem será respeitador ou briguento, influenciando o andamento da história com base nas respostas que podem ajudar ou atrapalhar as jornadas.
Como o cenário é a China Medieval, é mais do que natural que artes marciais sejam usadas nos combates. Para isso, você conta com mais de vinte técnicas diferentes, podendo misturar artes e estilos em combinações mortais e em tempo real.
O game ainda possui diversas outras características que o tornam uma experiência obrigatória, como quests opcionais, estilos secretos e muitos personagens secundários.

TRIVELLA: O mundo estava precisando de um RPG como *Jade Empire*. Semelhanças existem (pois é lógico que a BioWare não iria abandonar um sistema de jogo tão bom), mas não ligue para resmungões que o acham parecido demais com *KOTOR*, já que é nas fraquezas (muito pequenas, diga-se de passagem) do jogo do universo de *Star Wars* que o título ambientado no universo dos antigos samurais chineses encontra suas maiores virtudes. Dando nome aos bois: gráficos e combate.
Se você achou *KOTOR* bonito, triplique essa beleza e o resultado será *JE*. Salvo por algumas ocasionais travadinhas em animações e loads abundantes, o game é puro colírio para os olhos, com um cenário mais deslumbrante do que o outro, monstros lindos (como assim?!) e personagens que mostram mais emoções que último capítulo da novela das oito. E se o combate por turnos dos RPGs anteriores da BioWare não é muito a sua praia, aqui você encontrará uma verdadeira ilha paradisíaca, com tretas épicas em que é possível misturar diversos estilos, como golpes de kung-fu, armas brancas, magias de ataque e recuperação e até mutações de feras; sendo que tudo isso pode ser aperfeiçoado com um sistema de upgrade descomplicado e divertido. É verdade que o game é um pouco curto para um RPG, mas as diferenças entre o Caminho da Mão Aberta e o Caminho do Punho Cerrado merecem uma segunda partida. E acredite, suas escolhas morais podem até te fazer perder o sono. A única bola fora do jogo é o minigame de nave que rola na hora do transporte e que está totalmente deslocado do resto do contexto.

Pare para cheirar as flores

Jogadores impacientes podem deixar passar batido algumas das quests opcionais. E muitas delas valem mesmo o esforço – e as recompensas. Aqui estão algumas de nossas favoritas:

The Outlander
Requer lógica. E talvez um pouco de sorte.
Recompensa: Mirabelle, a arma do Outlander, um estilo que é lento mas muito eficaz contra criaturas imunes à magia.
Rola no: Capítulo 3.

An Ancient Game
Prove aos mestres que você entende a filosofia deles.
Recompensa: os bonzinhos da Open Palm ganham o estilo Stone Immortal. Os malvados do Closed Fist levam Tempest.
Rola no: Capítulo 2.

Meditation Wheels
Não é uma quest de verdade, mas vale a pena completar por causa do prêmio.
Recompensa: Communion of the Dragon, um bônus de +5 para health e +15 para chi.
Rola no: Capítulo 6.

O MELHOR: gráficos exuberantes, combate ligeiro
O PIOR: a leitura é fundamental. Talvez, fundamental demais
FAS DOS SIMPSONS: atenção quando estiverem na taberna

DANIEL	RODRIGO	TRIVELLA
9.0	9.5	9.5

PRODUTORA: Microsoft
DESENVOLVIMENTO: BioWare
JOGADORES: 1

jade.bioware.com

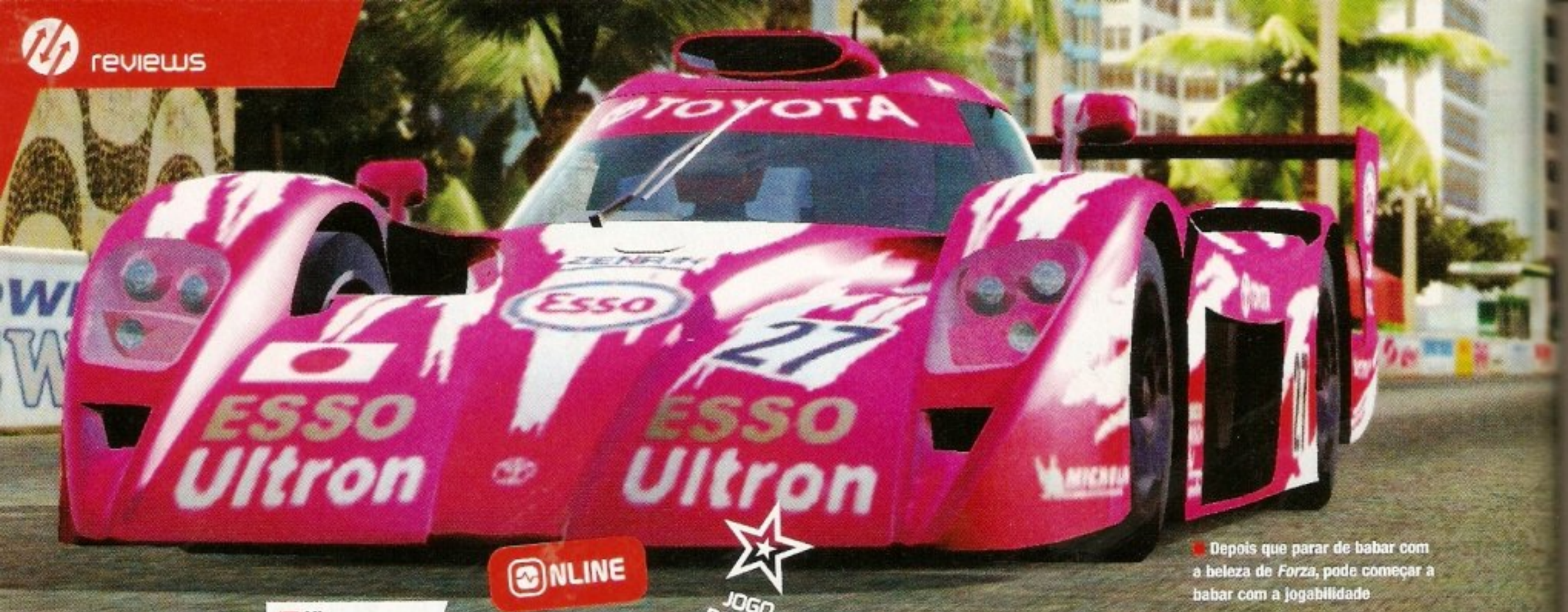
EGM BRASIL ESPECIAL NOVA GERAÇÃO

Nossos especialistas contam as grandes novidades da E3! XBox 360, Playstation 3 e Revolution – descubra o poder dessas supermáquinas e prepare-se para a revolução dos games!

Apertar um botão é fácil, difícil é apertar o botão certo.

EM BREVE NAS BANCAS
WWW.CONRADEDITORA.COM.BR

CONRAD EDITORA



Depois que parar de babar com a beleza de *Forza*, pode começar a babar com a jogabilidade

ONLINE

JOGO DO MÊS

Xbox

OURO

FORZA MOTORSPORT

Quem precisa de auto-escola?

O que é um Drivatar?

Se você for do tipo preguiçoso, treine um "drivatar" para fazer o trabalho pesado. Enquanto você pilota uma série de carros em pistas diferentes, o piloto com Inteligência Artificial vai aprendendo seu estilo de direção e pilotando de acordo com isso. Só que desse jeito você não vai ganhar muita grana...

RODRIGO: *Forza* é inegavelmente lindo, as pistas possuem muitos detalhes incluindo alguns que não aparecem em *Gran Turismo 4*. Laguna Seca, por exemplo, foi reproduzida em seus mínimos detalhes, e o mesmo se repete em todos os circuitos presentes neste game. Os carros também seguem esse caminho: são mais de 250, incluindo modelos das três marcas que nunca foram vistas no jogo da concorrência: Ferrari, Porsche e Lamborghini.

Os veículos sofrem com as batidas durante as partidas e, o melhor, isso interfere no controle do carro. Uma sacada de gênio da Microsoft para o prazer dos fãs de jogos de simulação, mas que, no entanto, não é perfeito, pois quando o carro bate pela primeira vez, não fica amassado. Em vez disso é aplicada uma textura de batida; os polígonos só são destruídos depois da segunda ou terceira batida.

A física é boa, mas também não é perfeita, já que os carros derrapam demais e os pneus cantam até em velocidades baixas. A trilha sonora é sofrível, as músicas são muito fracas e não merecem destaque algum. Ainda bem que você pode gravar MP3s no HD do console e ouvir suas músicas preferidas.

O importante é que os donos do Xbox têm a chance de colocar as mãos em um dos melhores jogos de simulação de todos os tempos.

FÁBIO: A supremacia de *Gran Turismo* no gênero dos simuladores de carros até hoje foi incontestável. Vários competidores tentaram superá-lo, mas todos falharam: a Sega com *Sega GT*, a Codemasters com *TOCA Professional Race Driver* e, mais recentemente, a Konami com *Enthusia: Professional Racing*. Agora, finalmente, a série de Kazunori Yamauchi tem um competidor à altura, e no console concorrente. A Microsoft investiu pesado em *Forza Motorsport*, que ficou anos em desenvolvimento e, próximo ao lançamento, ficou mais dois meses no forno para evitar competição direta com o quarto *Gran Turismo*. E é exatamente assim que os dois games se encaram: numa disputa indireta, buscando objetivos diferentes. Onde *Forza* compete diretamente com *GT4*, ele perde: 233 carros contra mais de 700, 50 fabricantes contra 80, 31 pistas contra mais de 50... Até mesmo graficamente, *Forza* perde no ponto de vista artístico – é claro que os carros são mais detalhados, as pistas têm mais detalhes, menos clipping e sombras supremas, mas ele roda a 30 fps (contra 60 fps), com texturas mais pobres, reflexos com taxa de animação baixa e a uma resolução de 480p (contra 1080i). Porém, o game da Microsoft se destaca nas falhas de *GT4*. Aqui você tem modelagem de dano nos veículos com impacto na jogabilidade, um modo online extremamente elaborado com direito a jogar contra oponentes reais na campanha de simulação ou até mesmo montar seu próprio automóvel clube, um nível de personalização de carros invejável, multiplayer para até oito jogadores linkados ou online, som 5.1 durante o jogo, Lamborghinis, Porsches, Ferraris...

A física do game é menos real que em *GT4*, apesar de simular calor dos pneus e demonstrar

estatísticas avançadas na telemetria do replay, e as pistas reais não têm a mesma precisão (se tiver a oportunidade, compare o relevo de Nürburgring dos dois games). A inteligência artificial dos oponentes é mais agressiva que no game do PS2, e o Drivatar substitui muito bem o B-Spec de *GT4*. No final da gratificante experiência de quase 100 horas, é possível dizer que os dois competidores são equivalentes, pois se destacam em qualidades diferentes.

TRIVELLA: Prefiro muito mais games de corrida estilo arcade do que aqueles em que sou obrigado a soltar o dedo do acelerador. Mas tirei meu boné para *Forza*, assim como tirei um tempo atrás para *Gran Turismo 4*.

Como simulador, o novato da Microsoft não fica devendo nada ao veterano das pistas da Sony. É diferente do outro jogo do gênero em que acelerei este mês (review na pág. 72), o aprendizado aqui é divertido, pois os carros são rápidos desde o começo e a sensação de alta velocidade já aparece logo nas primeiras retas.

O sistema também é amigável, com setas indicadoras que evidenciam o melhor traçado e o nível de frenagem. A meu ver, a grande sacada do jogo são as avarias sofridas pelo carro e que modificam não apenas sua aparência como também a performance.

O MELHOR: físicas incrivelmente precisas
O PIOR: o Xbox ainda não tem um volante tão bom quanto o Force Pro do PS2
DRIFTING: é divertido, mas é uma boa maneira de perder posições

RODRIGO	FABIO	TRIVELLA
9.0	9.5	9.5

PRODUTORA: Microsoft
DESENVOLVIMENTO: Microsoft
JOGADORES: 1-2 (2-8 online ou system link)

www.forzamotorsport.net

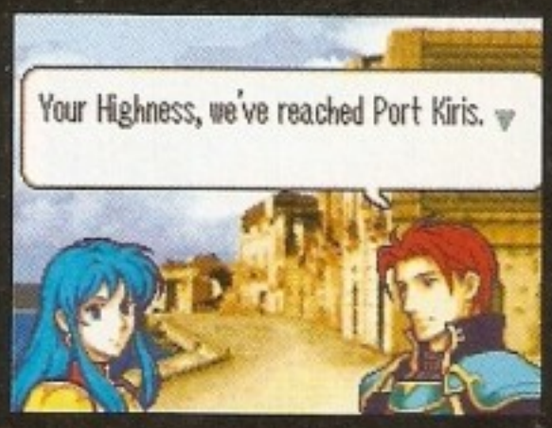
■ Que tal esse nevoeiro estiloso? O game traz diversos cenários desse tipo

■ GBA

FIRE EMBLEM: THE SACRED STONES

Nem só de Zelda vivem os RPGs Nintendo

O MELHOR: os personagens são carismáticos, cada um à sua maneira
O PIOR: é curto e não estimula jogar mais de duas vezes
PREPARE-SE: para gastar mais de uma hora em apenas uma batalha



RONNY: O continente de Magvel está sendo ameaçado pelo Império Grado e os herdeiros do trono, Eirika e Ephraim, devem ir à luta. O sistema de jogo é velho conhecido: cada unidade dos exércitos tem um número limitado de casas para andar e quando há um confronto, a câmera se aproxima, detalhando o cenário, os gladiadores e seus golpes. Com as variações de força e fraqueza de cada personagem, movimentar suas peças estrategicamente é o fator determinante. Uma das novidades é que desta vez você se movimenta por um mapa e pode voltar às regiões já visitadas para comprar armas e itens. Durante a aventura, muitos guerreiros serão recrutados e, com o novo sistema de evolução, poderão se transformar e melhorar todos os seus atributos. São mais de 40 classes e cada personagem poderá evoluir para pelo menos duas categorias diferentes, permitindo que você monte o grupo ao seu gosto.

PELIZZARI: A versão anterior de *FE* foi um dos games que mais gostei dos últimos tempos. A história é bem simples e direta, mas devido aos personagens interessantes que são introduzidos a cada capítulo, o enredo torna a experiência muito imersiva. Dessa vez não participamos ativamente como um dos personagens da trama, devemos apenas guiar Eirika e Ephraim por seus caminhos inimigos. Em determinada parte do game somos até obrigados a escolher qual dos dois gostaríamos de acompanhar, dividindo o game em duas histórias distintas. Duas das principais novidades em *TSS* foram a adição de batalhas não essenciais para avançar no jogo e a possibilidade de navegar por um mapa e visitar lojas em cidades já descobertas. Apesar de aparentemente inofensivas, essas mudanças deixaram o game muito mais fácil que o anterior e com um nível de estratégia menos complexo. Ainda assim continua sendo um excelente RPG de estratégia. Vale a pena conferir.

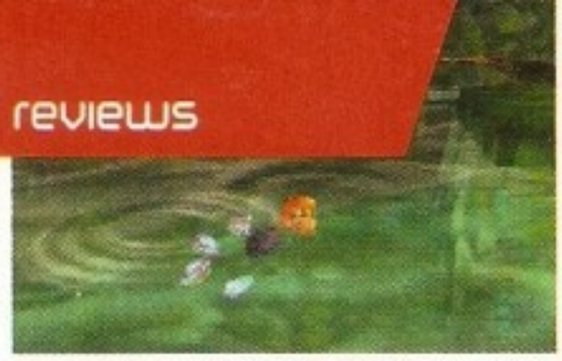
ERIC: Se eu precisasse descrever *FE* com uma única palavra, ela seria "atrasado". É verdade que *Sacred Stones* traz elementos inéditos para a série. Mas isso nem de longe quer dizer que sejam novidades para outros RPGs estratégicos. Por exemplo, pela primeira vez seus personagens podem evoluir para classes diferentes. Mas esse já é um fator básico para qualquer jogo do gênero pós-*Final Fantasy* Tactics, lançado em 97. E aqui há um agravante: não pense que você terá 50 classes de personagens diferentes para descobrir e explorar. Todas as evoluções acabam se entrelaçando, e classes diferentes podem terminar frustradas em uma mesma evolução. Outra "novidade" é o sistema de mapas, em que você pode enfrentar inimigos aleatórios para fortalecer seus personagens. Isso quebra o sistema clássico e linear de combates seguidos. A Inteligent Systems bem que poderia ter percebido que dessa forma poderiam estender o gameplay da série há mais tempo.

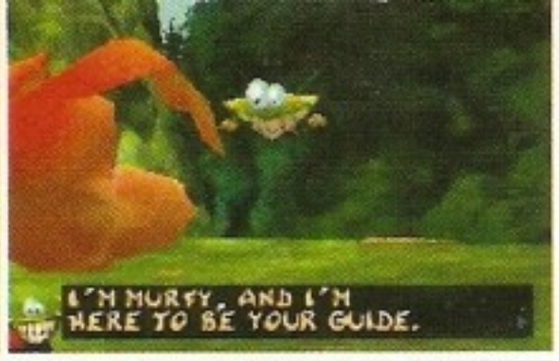
RONNY	PELIZZARI	ERIC
7.0	8.5	9.0

PRODUTORA: Nintendo
DESENVOLVIMENTO: Intelligent Systems
JOGADORES: 1-4

www.nintendo.com

INICIAL GAMES
SUA DIVERSÃO COMEÇA AQUI!
w.w.w.inicialgames.com.br
SHOPPING SOLAR CENTER
AV. CAMPOS SALES, 600 - LOJA - 22
(19) 3236-0179/32345389





O topetudo Rayman nao se deu bem com a canetinha Stylus

DS

RAYMAN DS

VERGONHA DO MÊS

Sem braços, sem pernas, sem emoção

O MELHOR: é *Rayman 2*!
O PIOR: não utilizar a tela sensível de forma interessante
MIL: é um número muito alto de Lums para procurar

RONNY: Mesmo sem ter braços e pernas, Rayman já encarou aventuras extensas e difíceis até mesmo para alguém que dispõe de todos os seus órgãos em perfeito estado. Sua missão no DS não é diferente: enfrentar uma horda de piratas espaciais e suas máquinas diabólicas para evitar que o planeta seja escravizado. De cara vou mandar uma verdade: este é um título que poderia estar no GBA, pois a tela sensível só serve como decoração. Se quiser, você pode controlar o personagem com o direcional digital e dispensar a tela de baixo do DS. O cenário 3D é interessante, mas não é funcional no portátil e seus movimentos ficam prejudicados pela visão de jogo limitada pela telinha. Explorar as áreas, que são enormes, torna-se uma tarefa cansativa, e juntar os mil Lums amarelos é tarefa para quem não tem o que fazer. Pior que isso, eles são necessários para liberar novas áreas no jogo.

ORLANDO: Minhas altas expectativas em *Rayman DS* foram por água abaixo, pois o game não corresponde ao nível de qualidade encontrado em tantos outros títulos da Ubisoft. Isso não quer dizer que o jogo seja ruim, porém afirmo com total certeza: é sem sal.
Não há nenhum recurso que chame a atenção ou traga algo especial para o jogador. Conceitos como gráficos e sons são meramente adequados, não representando trunfo algum para combater a concorrência. Quem já conhece a versão para N64 vai se decepcionar. Há quem diga que a direção de arte do jogo é caprichada, com um visual variado e colorido, porém eu contra-ataco: a movimentação lenta e os pequenos problemas com uma câmera não muito inteligente fazem com que qualquer um perca a vontade de explorar o cenário, pois a experiência se torna muito cansativa.
A utilização da Stylus é completamente dispensável, limitando-se a alguns movimentos extras ao personagem. Novamente, uma pena, pois o recurso poderia ter sido explorado com mais afinco.

THÉO: Normalmente, a primeira curiosidade que surge ao nos depararmos com um jogo para DS é sobre como a tela sensível ao toque foi aproveitada. Com *Rayman DS*, não é diferente. Tudo bem que se trata de um dos melhores jogos de plataforma para o N64, o que significa diversão assegurada para os apreciadores do gênero, mas a tela sensível apenas faz as vezes do direcional analógico do N64 para a movimentação do herói. Ou seja, Rayman vai se mover mais rapidamente dependendo do quão distante você arrastar a Stylus do ponto central. É muito pouco. Se considerarmos ainda os problemas com a câmera e com a visualização de certos elementos dos cenários que parecem potencializados na tela do portátil, temos em *Rayman DS* um jogo bacana, mas que merecia algo mais.

RONNY	ORLANDO	THÉO:
5.0	5.0	6.5

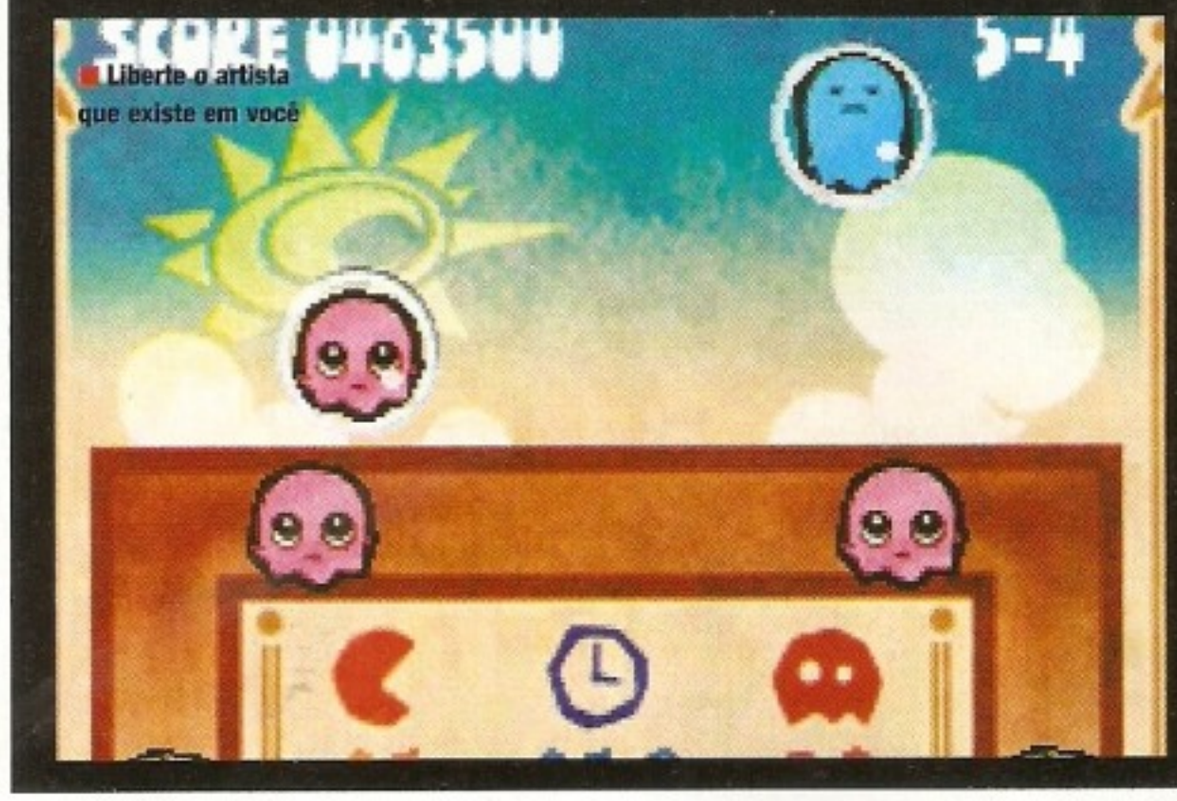
PRODUTORA: Ubisoft
DESENVOLVIMENTO: Ubisoft
JOGADORES: 1

www.ubi.com

DS

PAC-PIX

O poder do desenho



O MELHOR: uso criativo da tela de toque
O PIOR: muito unidimensional, acaba rápido
DÊ RISADA: com os Pac-Mans horríveis que você desenhar

PELIZZARI: *Pac-Pix* apesar de condizer com o espírito do Nintendo DS, também revela sua pior falha até agora. Isso porque é uma experiência genuinamente original - proposta do DS – mas excessivamente curto e simples, assim como diversos jogos para o portátil. Eu me diverti um bocado com a criatividade da Namco: desenhe Pac-Mans na direção que desejar e altere o sentido de seus movimentos desenhando retas para que, ao encostar nelas, eles mudem de direção. Além disso, com algum tempo você poderá desenhar flechas – para ativar botões e acertar inimigos na tela superior – e bombas – para quebrar paredes de proteção. Por incrível que pareça, a Namco conseguiu colocar diversos elementos que tornam o game mais instigante. As fases mais avançadas vão exigir muita precisão e agilidade, e as lutas contra os chefes são impagáveis.

ERIC: *Pac-Pix* é mais uma tentativa bem-intencionada da Namco em trazer a público a bolota amarela. Aqui, você deve desenhar os Pac-Mans (ou o símbolo da Conrad, você escolhe) na tela sensível. Se desenhar corretamente, eles começarão a andar e devorar os fantasmas que estiverem pela tela. Você pode fazer traços para indicar a direção em que Pac-Man deve andar, e pode fazê-los do tamanho que bem entender. Pode até fazer um Pac-Man que ocupe a tela toda se quiser. Claro, trata-se de um jogo inovador, diferente, inédito – formas que você desenha criando vida na palma de sua mão. Mas há um grande problema aqui: este é um jogo extremamente curto. Ao todo são apenas 24 missões, que levam pouco mais de meia hora para serem completadas por um jogador com alguma prática. Isso torna a vida útil deste e da grande maioria dos jogos do DS bastante limitada.

PABLO: Se você não sabe desenhar nem uma casinha, melhor se preparar bem antes de encarar *Pac-Pix*. O game leva a interatividade com a tela sensível a um nível ainda não explorado nesses seis primeiros meses de vida do DS: seu objetivo é desenhar objetos (boquinhas Pac-Man, flechas, bombas) para dar cabo de fantasminhas e outros obstáculos.
O game reconhece os formatos desenhados e os transforma em personagens que interagem com os elementos da tela. Incrível, não? O problema é que nem sempre os garranchos são reconhecidos pelo sistema, o que pode ser frustrante em fases mais adiantadas. Um modo multiplayer também cairia bem no meio desse monte de rabiscos, mas isso não prejudica a brincadeira. Uma execução mais ou menos para uma idéia quase perfeita.

PELIZZARI	ERIC	PABLO
7.5	6.0	8.0

PRODUTORA: Namco
DESENVOLVIMENTO: Namco
JOGADORES: 1

www.namco.com

PSP

TWISTED METAL: HEAD-ON

ONLINE

Alegria de funileiro

O combate do século: Supermáquina vermelha contra Transformer pneumático

PELIZZARI	ERIC	ORLANDO
7.0	6.0	9.0

PRODUTORA: Sony CEA
DESENVOLVIMENTO: Incog
JOGADORES: 1 (2-8 via Wi-Fi ou online)

www.playstation.com

O MELHOR: os mais tradicionalistas não vão se decepcionar
O PIOR: os outros vão
BOA SORTE: ao usar o controle analógico do PSP

PELIZZARI: Ao ligar o PSP e começar a babar com o estiloso e vibrante vídeo de apresentação, já criei a expectativa de que experimentaria um dos melhores jogos lançados recentemente. Triste desilusão! *Head-On* é inteiro na faixa do satisfatório. Nada muito excepcional, nem mesmo o visual e a parte sonora surpreendem. Quem gosta muito dos games anteriores não vai se decepcionar: o sistema de batalhas, com diversos veículos colocados em uma arena repleta de armas e mistérios continua intacto. O problema é que para os novos jogadores, *Head-On* vai parecer ultrapassado. Os carros algumas vezes desafiam as leis da física com pulos exagerados e reações exacerbadas. A grande diversão vai ficar por conta do multiplayer. *Head-On* proporciona um bom número de modos que vão deixar aquele velho prazer de destruir seus amigos com um gosto mais refinado.

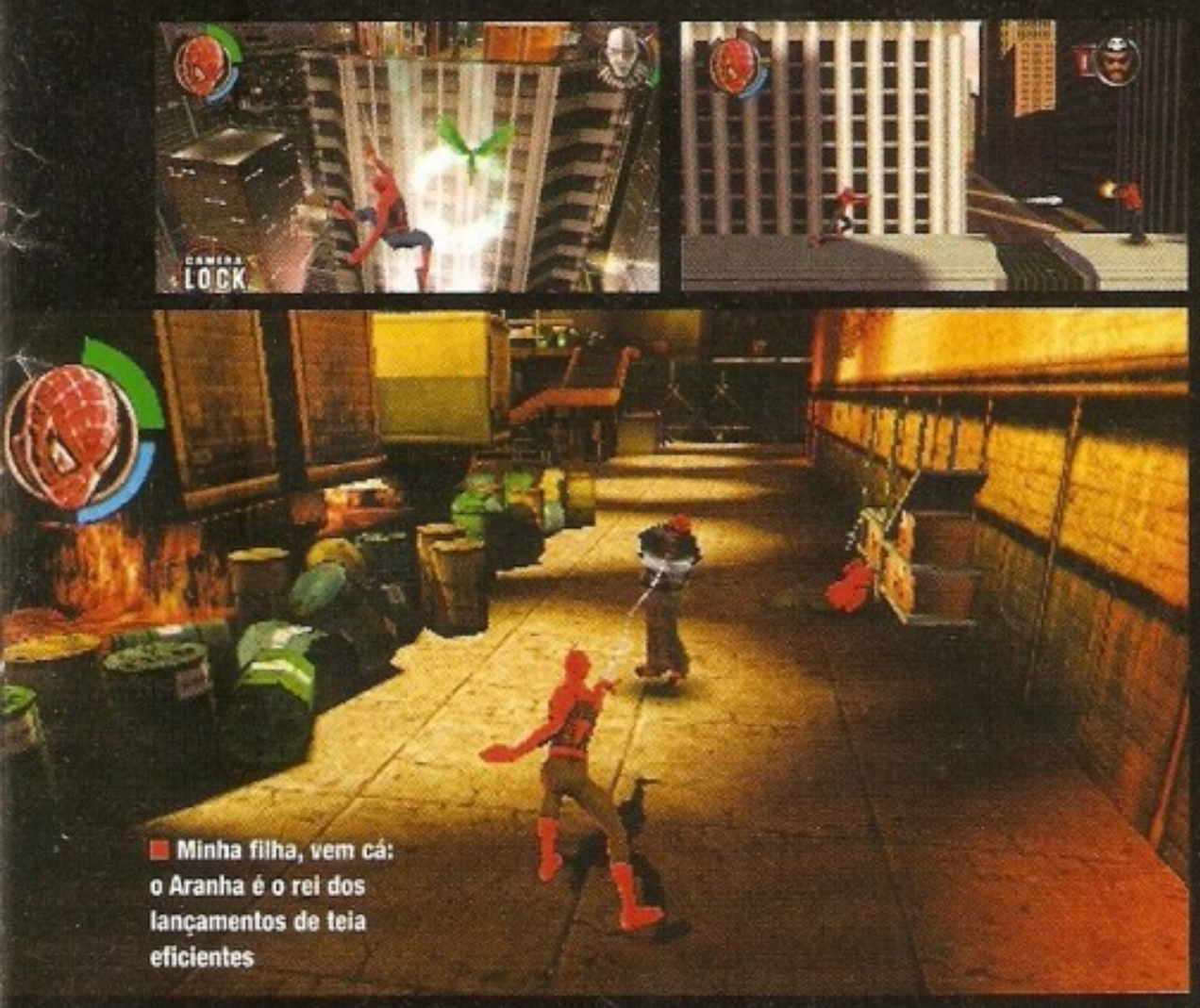
ERIC: Para minha surpresa, *Head-On* é bem diferente daquele horrível *Twisted Metal* de 1995. O objetivo não mudou de lá pra cá: você ainda precisa destruir todos os inimigos da arena. Mas os controles, que eram o principal problema, foram muito melhorados. Os carros comportam-se como em jogos estilo arcade, e você pode fazer cavalos-de-pau ou sair voando por cima de pontes facilmente. Só é preciso um pouco de treino para se acostumar a mirar e a atirar em inimigos em alta velocidade. As músicas são um metal pesado de bandas famosas, e os gráficos são uma mistura de *Ridge Racer* e *Untold Legends* – nada que realmente impressione a esta altura.

ORLANDO: A transição de *Twisted Metal* para o mundo dos portáteis ficou praticamente perfeita, demonstrando o capricho empregado na produção do game, que é uma versão "atualizada" e mais completa de *Twisted Metal 2*. Diversos minigames, ambientes secretos, itens e power-ups estão disponíveis nos locais habituais, portanto qualquer fã da série irá encontrá-los com facilidade. O modo Single Player coloca o jogador em diversos estágios com a premissa básica de detonar tudo o que se vê pela frente. É fácil e intuitivo aprender a jogar, devido aos controles simples e bem posicionados. A única coisa que atrapalha (e que não é culpa dos desenvolvedores do jogo) é o drecional analógico, extremamente sensível (parece até um sabonete) e que obriga o jogador a alternar o uso dos controles em situações adversas.

PSP

SPIDER-MAN 2

Complexo de grandeza



Minha filha, vem cá: o Aranha é o rei dos lançamentos de teia eficientes

DANIEL	FABIO	GILSOMAR
7.5	7.5	6.0

PRODUTORA: Activision
DESENVOLVIMENTO: Vicarious Visions
JOGADORES: 1

www.activision.com

O MELHOR: uma ótima opção cooperativa para dois jogadores
O PIOR: a canastrice de alguns personagens
MISTÉRIO: onde estão as dezenas de estudantes da apresentação?

DANIEL: Mesmo não sendo tão grande e variado quanto a versão para os consoles, *Spider-Man 2* para PSP apresenta os mesmos conceitos e adiciona elementos novos à mistura. Começando pela trama, que é baseada no segundo filme, porém apresentada de outra maneira – inédita até para quem já terminou os outros games. Outra grande mudança é o sistema de teias e o controle, que foi facilitado para se adaptar aos botões do PSP. Tantas simplificações acabaram um pouco com a graça do jogo, que só apresenta algum desafio quando é jogado no Hard e, mesmo assim, não costuma durar muito. A pequena duração do título serve para dar água na boca e provar que o portátil pode receber um jogo tão vasto quanto seu irmão das telonas. Uma amostra já foi dada, com os cenários grandes e bem renderizados, e os gráficos que chegam a impressionar – repare na animação do aracnídeo para entender o que eu digo.

FABIO: O game baseado no segundo filme do Aranha foi um grande sucesso para consoles em 2004, e a expansão de seus domínios para novos sistemas é a fórmula ideal para dinheiro fácil. A versão para Nintendo DS, apesar de bonita, não fazia uso dos recursos inéditos do console. Já esse lançamento para PSP se aproveita daquilo que o portátil da Sony oferece: poder de processamento. Em vez de simplesmente fazer uma versão limitada do jogo de 2004, a Activision deixou o produto nas mãos da experiente Vicarious Visions, que conseguiu criar um *Spider-Man 2* diferente. O game deixa de lado a exploração da enorme Manhattan em favor de uma aventura mais setorizada e linear, ideal para um sistema de bolso, principalmente pela maneira que economiza a bateria. A grande tela favorece os belos gráficos e a trilha reaproveitada do filme é de responsa. As coisas apenas complicam na hora dos combates e dos passeios com teias, graças ao pobre trabalho de câmera.

GILSOMAR: A aventura do aracnídeo no PSP traz vinte fases e oferece liberdade para confrontar outros vilões que não aparecem no segundo filme (Shocker, Vulture e Rhino). Ainda é possível escolher entre vários níveis de dificuldade, habilitar alguns extras, ter um sistema de combate prático e longas cenas ao vencer chefes. Mas apesar disso, as falhas na jogabilidade e muitos bugs irritam bastante. Parece que o título foi adaptado às pressas, usando como chamariz o filme no formato UMD. A Vicarious Visions poderia ter capricha-do mais, ou, pelo menos, minimizados os erros da jogabilidade problemática.

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

Completamente alucinante. É assim que pode ser descrita a mais nova insanidade automobilística da Rockstar. O terceiro game da série *Midnight Club* chega a deixar os jogadores tontos com tanta velocidade, e para que você não perca o rumo de vez, preparamos um guia com os mapas das cidades indicando a localização dos logotipos Rockstar (que destravam itens extras na garagem) e também um manual do bom motorista. Pé na tabua!

Segredos e macetes para o melhor jogo de corrida da temporada

Por Rodrigo Guerra

LOCALIZAÇÃO DOS LOGOS DA ROCKSTAR

ATLANTA

Logo 1: no cemitério.
Logo 2: em cima da rampa do parque central.
Logo 3: use a rampa do parque central para chegar em cima do prédio. Continue seguindo em frente até chegar ao segundo prédio. O logotipo está à esquerda.
Logo 4: na quadra de basquete.
Logo 5: dentro do túnel que fica ao norte da cidade.
Logo 6: suba a escada do prédio.
Logo 7: próximo ao totem da Nitro Cola.
Logo 8: vá para a parte norte da cidade e use a rampa que pula a via expressa. Caia entre dois prédios para encontrar o símbolo.
Logo 9: ao sair da garagem suba a rampa à esquerda e passe pela vidraça.
Logo 10: passe por dentro do prédio da CNN.
Logo 11: no estacionamento, próximo à parte norte da via expressa.
Logo 12: vá para leste e use a rampa que fica ao lado da via expressa. Caia entre dois prédios e pegue o último símbolo da cidade.

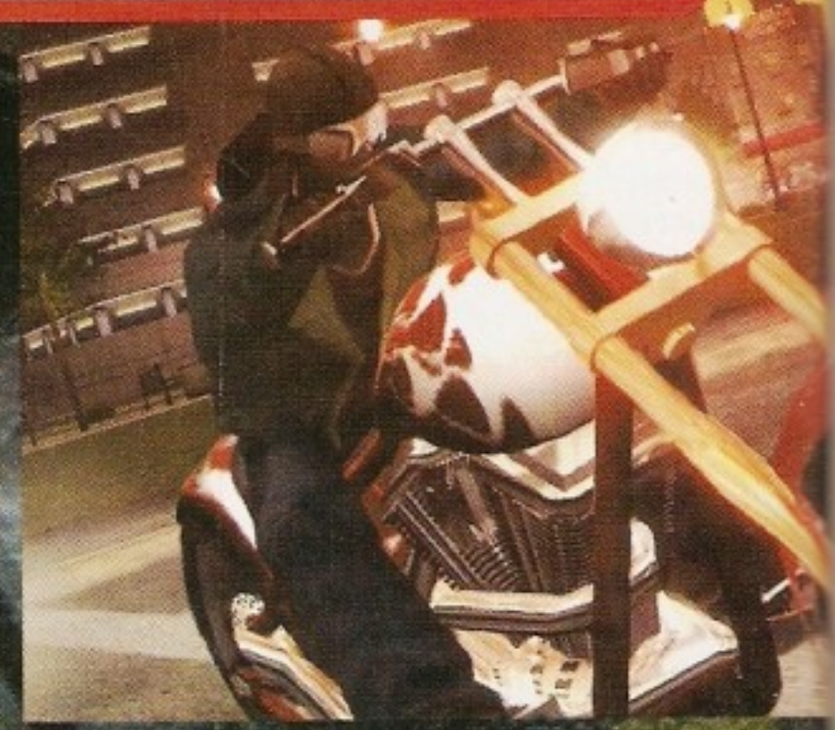
GUIA DE DIREÇÃO

DUB Edition é muito mais técnico do que você pensa. Muitas das curvas do jogo podem ser feitas de forma precisa e técnica. Veja alguns exemplos de direção para arrasar neste game.

Fazer curvas no jogo é difícil, pois na maioria delas é comum ver seus veículos baterem em prédios ou em postes, perdendo velocidade e, em alguns casos, a liderança. Uma regra geral para se fazer as curvas é usar bem a tangência. Assim que avistar uma curva, você deve se preparar para virar fazendo um arco grande visando o centro da curva, para que seu veículo não derrape demais e acabe saindo da rota. Para fazer isso, existem diversas formas com diferentes veículos. Veja como a seguir.

Tuners/Luxury Sedans/ Muscle Cars

Os carros esporte (tuners) são os mais fáceis de manobrar, mas é preciso soltar o acelerador antes de se preparar para fazer uma curva. Outra maneira de



DETROIT

Logo 1: em cima da linha de trem.
Logo 2: no depósito antigo.
Logo 3: salte ao norte da via expressa e pegue o símbolo no ar.
Logo 4: no lado oposto de onde você pegou o terceiro logotipo, pela passagem de acesso.
Logo 5: dentro do Expo Center.
Logo 6: no beco próximo à Maxim Billboard.
Logo 7: no prédio perto do estádio.
Logo 8: na esquina ao sul próximo aos galpões antigos.
Logo 9: na entrada da garagem sul.
Logo 10: dentro do museu, atrás do vidro.
Logo 11: no centro da cidade, atravesse a grade para pegar este logotipo.
Logo 12: em um beco na parte norte do mapa.

conseguir virar sem perder a velocidade é usar o efeito "Zone" (presente nos Tuners e em alguns Luxury Sedans) assim que for efetuar uma manobra fechada. Porém, este poder não é garantia de curvas em 180 graus perfeitas, por isso, mesmo usando o "Zone", é bom que você faça a curva usando os critérios citados anteriormente.

Sport Bikes

As motos esportivas utilizam o sistema de mudança de centro de gravidade (L1 no PS2, B no Xbox), o que permite a você utilizar este botão para fazer as curvas com mais facilidade. Se ele não for usado, você precisará fazer um arco muito maior do que o necessário. Não se esqueça de que, ao alterar o centro de gravidade, a moto inclina mais nas curvas, mas também se move com maior velocidade. Cuidado com os postes!

Motocicletas Chopper

Estas motocicletas se comportam de maneira parecida com os carros, só que para fazer as curvas fechadas é melhor utilizar o freio traseiro (R1 no PS2, A no Xbox). Nas curvas abertas, ajuste seu centro de gravidade.

Sports Vehicle Uitility (SUV)/Trucks

Estes veículos são muito pesados e não possuem aceleração rápida. Por isso, faça as curvas com leves toques no freio, para evitar que o carro derrape e acabe batendo na parede.

SAN DIEGO

Logo 1: próximo ao local onde você encontra Bishop.
Logo 2: na pista de pouso dos aviões militares.
Logo 3: no shopping, passe através da janela para pegar o símbolo.
Logo 4: após pegar o terceiro logotipo, continue seguindo em frente para pegar mais um símbolo logo depois da segunda vidraça.
Logo 5: próximo à garagem.
Logo 6: na caverna perto da praia.
Logo 7: suba a rampa da montanha-russa.
Logo 8: Na rampa de acesso à via expressa, na parte norte do mapa.
Logo 9: na esquina, próximo ao shopping, existe um prédio com vidraças na laterais, passe por elas para pegar mais um símbolo.
Logo 10: siga para a parte sul do mapa e use a rampa para chegar no telhado do prédio.
Logo 11: suba a escada que fica do lado de fora do estádio.
Logo 12: na rampa que leva ao porta-aviões.

dicas

■ PS2/Xbox

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

Já gastou um bom tempo juntando grana para customizar seu carro? Já saiu disputando corridas nas mais diversas pistas de cidades americanas como Detroit, Atlanta e San Diego? Então, é hora de relaxar.

Abusando das trapaças

Entre no Cheat Menu dentro da tela de Options e digite os seguintes códigos para conseguir o efeito desejado.

Ganhe $1: kubmir
Perca $1: rimbuk
Movimento especial para Argo: dfens
Movimento especial para Zone: allin
Movimento especial para Roar: rjnr

Liberar todas as cidades: roadtrip
Sem dano: ontheroad
Smiles: getheadj
Cabeças de abóbora: getheadk
Orelhas de coelho: getheadl
Corpo cromado: haveyouseenthisboy
Cabeça em chamas: trythisathome

■ Xbox

DOOM 3

Sendo a tão esperada continuação de um dos jogos mais marcantes da série, *Doom 3* não poderia decepcionar. É um barato destruir as criaturas mais monstruosamente perfeitas com nossas armas altamente destrutivas. Melhor que isso é curtir as nossas dicas que vão ajudá-lo a matar com mais tranqüilidade e reviver os velhos tempos.

Pular de fase e invencibilidade

Este par de dicas resolve qualquer problema. Só não se dará bem quem não quiser.

Invencibilidade: segure o gatilho esquerdo e aperte X, Y, B, A.
Pular de fase: segure o gatilho esquerdo e faça B, A, X, Y.

Dicas para Ultimate *Doom* e *Doom II*

Já que muitos dos compradores de *Doom 3* pagaram a mais para ter a edição de colecionador, temos dicas especiais também para estes privilegiados. Todas as dicas devem ser feitas durante um dos games e com o gatilho esquerdo pressionado.

Invencibilidade: resolva seus problemas com a seqüência A, A, A, A.
Invencibilidade temporária: resolva seus problemas por um tempinho, pressionando X, X, X, X.
Invisibilidade: passe sem ser notado. Para isso, basta pressionar X, X, Y, Y.
Todas as chaves, todas as armas, munição e 200% de armadura: pressione a seqüência A, B, A, B.
Todas as armas, munição e 200% de armadura: é só pressionar B, B, B, B.
Modo Berserk: aperte X, X, X, Y.
Terminar a fase: para se aliviar de uma fase chata, basta pressionar A, A, B, B.
Ganhe a serra elétrica: a arma mais divertida em suas mãos com B, B, A, A.
Visão melhorada: deixe as coisas mais claras pressionando Y, Y, Y, X.
Armadura de radiação: para aumentar sua proteção, faça X, Y, Y, Y.
Revelar todo o mapa: se estiver perdido, aperte Y, Y, Y, Y.

■ PS2/Xbox/GC

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Terceiro jogo de sucesso, terceira aventura de Sam Fisher. Listamos algumas dicas para facilitar a sua vida, dificultá-la e até mesmo para dar umas boas risadas.

Abrir todos as fases

No Xbox: simplesmente use o nome COOPA22COOL no menu de profile e escolha à vontade.
No PlayStation 2: após escolher o modo sozinho ou Co-op, segure R1 + R2 + L1 + R2 e aperte ■ (cinco vezes) e ● (cinco vezes).
No GC: no menu de escolha de modo de jogo (Single ou Co-op), segure L + R e aperte X (cinco vezes) e Y (cinco vezes).

Modo Hardcore (somente no Xbox e PS2)

Termine o game junto com uma mesma pessoa através do modo online para liberar o Elite Mode Co-op. Neste modo, você não terá munição e os guardas escutarão bem melhor. Vai encarar?

Bobeiras divertidas (somente no Xbox)

Você sabe tudo de *Chaos Theory*? Listamos algumas coisas nada importantes, mas que sem dúvida são interessantes.

Splinter Cell na TV: basta prestar atenção à TV próxima a uma escada espiral durante a fase 4.

Prince of Persia: na quinta fase, vá até o pequeno Café onde existem dois guardas conversando. Se prestar bastante atenção ao que eles estão falando, você descobrirá que estão debatendo sobre o game *PoP: Warrior Within*. Vale lembrar que é possível chegar a essa sala pelos túneis de ventilação, mas a conversa será mais difícil de ser ouvida.

Metal Gear Solid: a série considerada rival de *Splinter Cell* faz uma pequena aparição em *Chaos Teory*. Na missão final, aguarde na parte de cima da escada rolante onde há três guardas conversando na parte de baixo. Agarre e interrogue o guarda que subir até seu andar para escutar ele comentar sobre *MGS*.

Gordon "Nerd" Freeman: no sétimo estágio, quando tentar abrir o lançador de míssel, Sam Fisher e Grimsdottir terão uma conversa em que dirão que pé-de-cabra é arma para nerds. Uma alfinetada em Gordon Freeman de *Half-Life 2*?

Halo: tente usar a palavra "Halo" durante uma partida através da Xbox Live para receber de volta uma mensagem ofensiva. Olha a boca suja!

Programador no jornal: existe uma foto escondida durante a quinta missão. Para vê-la, suba até uma sala no andar superior. Lá existe uma mesa com um jornal em cima. Aproxime-se e use os binóculos para visualizar a imagem contida no jornal.

Rainbow Six 3: escute a música orquestrada de *Rainbow Six 3: Black Arrow* na tenda cheia de guardas na primeira fase.

EGM ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL

GAME WORLD

AGORA VOCÊ PODE ANUNCIAR! LIGUE (11) 3346-6075 ou (11) 3346-6076

PlayStation 2 · NINTENDO GAMECUBE

Chegou mais nova e completa loja de games que vai sacudir Santo André

Brasil Games

Super promoção de inauguração

Playstation 2 3x R$ 250,00

Os melhores jogos e acessórios para todas as plataformas. Confira!

Praça Empalador Pedro de Toledo nº 45 - Loja 61/62/63 - Centro - Santo André

Tel.: (11) 4990 2284 / (11) 4994 1508

XBOX · GAME BOY ADVANCE · NINTENDO DS

Especializada PlayStation

www.GameOne.com.br

ENTENDA PORQUE SOMOS A NÚMERO 1 EM PLAYSTATION:

LOJA

CONHEÇA NOSSO SITE

DICA DO MÊS: DESBLOQUEIOS PARA PSTWO

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, 1547
Campinas/SP - (19) 3236-6059

inicial games

SUA DIVERSÃO COMEÇA AQUI !!!

NINTENDO 64 · PlayStation 2 · PlayStation · XBOX · GAMECUBE

www.inicialgames.com.br

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

PLAYSTATION

Assistência Técnica Especializada
Vendas de Peças e Acessórios

III NDI Desde 1992

- Conserto: 6 meses de garantia
- Destravamento: 1 ano de garantia

Limpeza da lente gratuita

Fone: 5533-6914 / 5034-6971

Peça Seu Orçamento Sem Compromisso

Al Itahambaçaras, 2058 - Mooca (na altura do nº 3400 da Av. dos Bandeirantes) - São Paulo/SP

Os melhores preços você SÓ encontra AQUI!!!

Fratello Games

Financiamos suas compras em até 12x

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA A MAIS DE 10 ANOS

PROMOÇÃO

OS MELHORES MOD CHIPS DO MERCADO

VISITE NOSSA LOJA VIRTUAL NA INTERNET

WWW.FRATELLOGAMES.COM.BR

SOMOS DISTRIBUIDORES E INSTALADORES DOS MOD CHIPS E PEÇAS NO BRASIL. PREÇOS ESPECIAIS PARA OFICINAS.

Disk Games "Desde 1992"

É Pura Diversão !!

Garantimos o Melhor Preço !

Jogos
Video Games
Acessórios

Tudo em até 20 x

As Melhores Marcas pelo Menor Preço !!

TeleVendas:
(19) 3242-0541

Visite Nosso Site:
www.diskgames.com.br

Av. Alberto Sarmento, 725 · Campinas / SP · CEP 13070-711

MisterBros Games

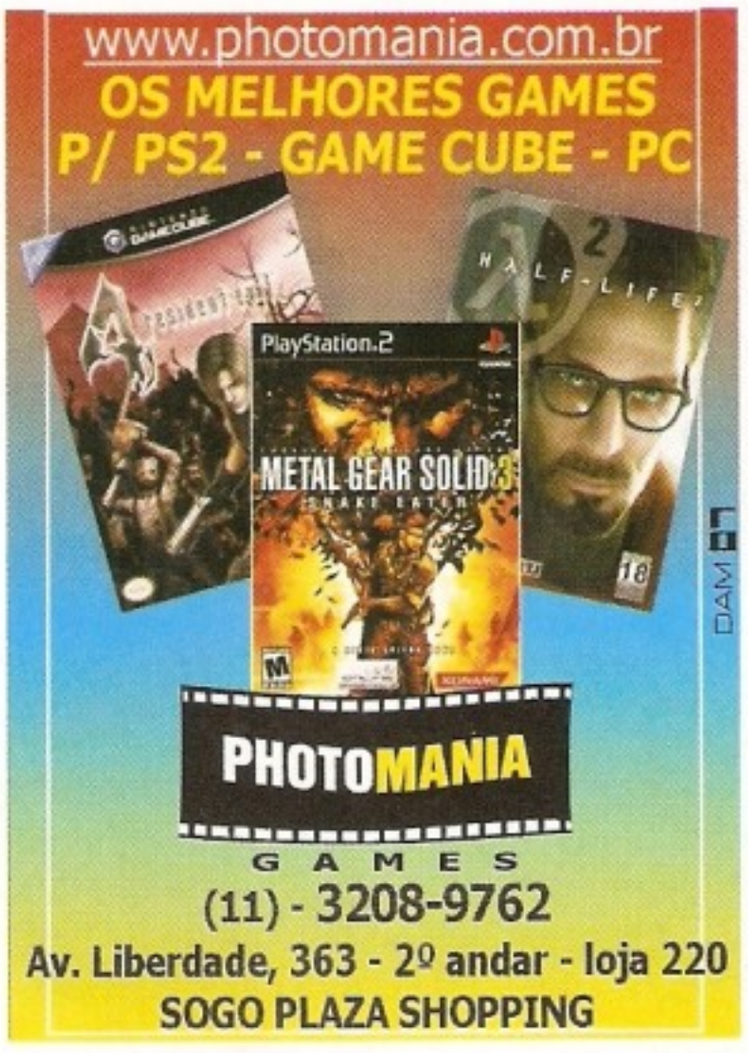
O jogo começou!
WWW.MISTERBROS.COM
O MAIOR CATÁLOGO DE JOGOS DO BRASIL

ENVIAMOS PARA TODO BRASIL!

STAR WARS EPISODE III

PC

As revistas da Conrad atendem 375 mil gamers bem



informados e com alto poder de compra. Anuncie!

A PRIMEIRA E3 A GENTE NUNCA ESQUECE!

Por Fabio Santana

Amo os jogos eletrônicos desde que eu era pequenino, na década de 80. Comecei a escrever profissionalmente sobre essa minha paixão em 1995, ano em que aconteceu a primeira edição da Electronic Entertainment Expo. Mas desde antes disso, como aficionado que era, eu já acompanhava o cenário internacional dos games, com especial interesse pelas feiras de negócios – como o então principal evento da indústria, o Consumer Electronics Show, em Las Vegas, onde as gigantes da época, Sega e Nintendo, exibiam suas novidades ao mundo. Eu ficava imaginando como era estar num evento desses, jogando os futuros lançamentos em primeira mão, conhecendo ídolos da indústria e conversando com representantes das empresas. Quando meu hobby se tornou trabalho, a imaginação se transformou em vontade, e a vontade, em ideal.

Agora, na ocasião do décimo-primeiro aniversário da E3, finalmente recebi a oportunidade de participar dessa festa, tendo a companhia dos veteranos Pablo Miyazawa, Marcelo Barbão, Théo Azevedo, André Faure e André Forastieri – o que me deu maior segurança.

Bem antes de embarcar para Los Angeles, comecei os preparativos: entrei em contato com as gigantes dos games para marcar compromissos, corri para emitir passaporte e tirar o visto americano. Já na cidade dos anjos, com saudades de casa, reconheci paisagens de games como *Tony Hawk's Pro Skater* e *GTA: San Andreas*, conferi as diferenças sociais, culturais e econômicas do povo americano e pude aprimorar o meu inglês falado.

A festa começou com as coletivas de imprensa, sempre lotadas, com gente de todos os cantos do mundo (vi jornalistas de grandes sites e revistas americanas e até da japonesa Famitsu) e ídolos da indústria. Tive a honra, por exemplo, de encontrar Atsushi Inaba (criador de *Viewtiful Joe*) na saída da coletiva da Sony, trombei com ninguém menos que Hideo Kojima (que estava tomando seu café da manhã minutos antes do evento da Nintendo) e abordei Koji Igarashi (produtor de *Castlevania*) durante o coquetel pós-coletiva da Konami – todos eles transitando como pessoas comuns entre a multidão. Fotos e autógrafos com essas celebridades foram inevitáveis. Tietagem pega mal? Não me importo. Afinal, antes de ser jornalista, eu sou tão gamer quanto você (ou mais) e cultuo quem me proporciona tantos momentos fantásticos.

Depois da batelada de conferências, vieram os três dias de espetáculo, com uma agenda apertadíssima: estandes a visitar, contatos a fazer, entrevistas a elaborar, vídeos a assistir e, entre uma coisa e outra, games a jogar. Não pude conter a emoção ao atravessar as portas do Los Angeles Convention Center pela primeira vez, e fiquei maravilhado até o último dia de E3. Eu já havia visitado diversos eventos de games no Brasil, desde o saudoso Videogame Shopping Festival até a EGS, mas nada pôde me preparar para a pompa do mais importante acontecimento dessa indústria.

Mas quem pensa que é só alegria está muito enganado. Eu já estava ciente disso, mas a rotina se provou mais rígida do que imaginava. Logo no primeiro dia, tive que fazer uma concessão em nome do trabalho: deixei de ir ao acontecimento que mais esperava, o concerto More Friends – Music From Final Fantasy, para fechar a matéria sobre a coletiva da Sony para o site Gameworld. Durante os dias de evento, no centro de convenções, mal havia tempo para comer e, de volta para o hotel, o trabalho continuava com nossa cobertura online. Dormíamos umas quatro horas por noite.

No entanto, não tenho absolutamente nada do que reclamar. Foi a experiência profissional da minha vida e fico feliz com o retorno para casa, realizado de poder estar aqui, escrevendo sobre esse assunto que todos adoramos e certo de que essa peripécia me acrescentou muito, em todos os sentidos.

E só tenho que agradecer a você, leitor, co-responsável por essa realização, por todo o suporte que nos oferece. Obrigado.

***Fabio Santana** é colaborador da EGM Brasil e editor da revista SuperDicas PlayStation (também da Conrad Editora).*

RECRUTA-SE

PIRATAS, PATRULHEIROS, EXPLORADORES, MERCADORES, MINERADORES, REPÓRTERES, MERCENÁRIOS...

TAIKODOM

Seja um beta tester deste universo!

CADASTRE-SE NO SITE

WWW.TAIKODOM.COM.BR

HOPLON infotainment

The way it's meant to be played NVIDIA.

MisterBros Games

O jogo começou!
WWW.MISTERBROS.COM
O MAIOR CATÁLAGO DE JOGOS DO BRASIL!

Televendas:
(11) 3266-4176

Os melhores lançamentos de PSP

ENVIAMOS PARA TODO BRASIL!

São mais de 120 Títulos de jogos para PC

Frete Grátis para toda São Paulo! Em apenas 1 dia útil!!!

WWW.MISTERBROS.COM
A segurança está aqui.

STAR WARS
EPISODE III

*Promoção por tempo indeterminado. A MisterBros se reserva ao direito de alterar ou cancelar as suas promoções sem aviso prévio. Cada participante poderá efetuar o cadastro e concorrer apenas uma vez. Maiores informações sobre a promoção e os produtos você poderá encontar no website WWW.MISTERBROS.COM ou pelo televendas (11)3266-4176. *Frete 1 dia útil: Cidade de São Paulo à ABCD após confirmação de pagamento. Para entrega em outras localidades, favor consultar-nos. *Todas as outras marcas, logos e direitos autorais são propriedade de seus respectivos proprietários.