Participe e candidate-se a ganhar um



XBOX 360 completo + game!

Veja como na página 73

A MAIOR EDIÇÃO DO ANO: 104 páginas pelo mesmo preço!

FUTURO

EGM BRASIL

ZIFF DAVIS MEDIA
AUTHORIZED PUBLISHER

EGM!

FINALMENTE!

O controle do **REVOLUTION**
Entenda essa loucura

A COR DO DINHEIRO

DVDs de filmes são baratos, games são caros. Entenda o porquê

RECORDAR É VIVER

20 anos do **NINTENDINHO**
A saga do console favorito de todo mundo

ELE CHEGOU...

XBOX 360

Estrelando:

PERFECT DARK ZERO

e os melhores games do lançamento

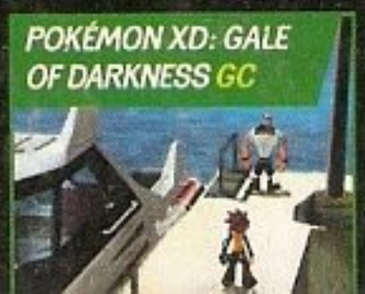
15 PÁGINAS com tudo sobre a primeira máquina da próxima geração!

- Por que comprar agora?
- Senão, por que esperar até o ano que vem?
- Entrevista: E no Brasil, sai ou não sai?

E MAIS, MUITO MAIS:

- Coberturas completas: TGS, WCG... e os preparativos para a EGS 2005!









Nº45 R$ 7,90
00045
9 771677 337003

www.gameworld.com.br


USE SEU
Quimono Vermelho
PARA DISFARÇAR O SANGUE.
Agora, se for fugir
USE CALÇAS MARRONS.

FabraQuinteiro ★

Ninguém ficou
FAMOSO
por fugir
DA BATALHA.

www.priston.com.br

PRISTON

Vai
ENCARAR?

O melhor game 3D on-line do mundo.

Grátis até NOVEMBRO.

Powered by CTBC

Published by KAIZEN GAMES

Licensed by yedang entertainment company

editorial

Quem está com pressa?



Quando a EGM Brasil estreou nas bancas, em março de 2002, a atual geração de consoles já estava consagrada. PlayStation 2, Xbox e GameCube haviam sido lançados há meses (anos, no caso da máquina da Sony) e já estavam mais do que na boca (e nas mãos) do povo.

Editorialmente falando, a situação atual é inédita. Estamos prestes a acompanhar a chegada de um console da chamada "próxima geração", o que teoricamente significa que ele é mais avançado que as máquinas disponíveis atualmente no mercado. Será que a Microsoft está fazendo uma boa coisa ao adiantar tanto o lançamento de seu Xbox 360 em relação às concorrentes? Bem, alguma empresa teria mesmo que dar um início "oficial" à nova geração. E é óbvio que, se não fosse a empresa de Bill Gates, seria a Sony que colocaria o PS3 primeiro nas prateleiras (a Nintendo, historicamente, nunca teve lá muita vontade de chegar antes às lojas).

Nova geração à parte, há uma coisa que as fabricantes precisam ter noção: a grande maioria dos jogadores ainda não está a fim de chegar ao futuro. Sabemos que ainda há uma boa quantidade de lenha para queimar no PlayStation 2, no Xbox e no GameCube, e queremos curtir cada minuto destes jogos que estão por vir. Se você estiver preocupado que a nova geração está adiantada demais para o seu bolso, fique tranqüilo: para nós, é exatamente a mesma coisa. Vamos sem pressa, sossegados, aproveitando o que os games têm de melhor – com os olhos no presente, mas sempre dando uma olhadinha lá na frente.

– Pablo Miyazawa
pablo@gameworld.com.br

nossa equipe

Festa estranha, gente esquisita, a maior edição do ano



JOCELYN AURICCHIO
■ Jô se recupera de uma cirurgia, mas não tem do que reclamar: sua melhora está garantida com um PSP muito bem abastecido.
Favorito: *Trauma C.*



FABIO SANTANA
■ Após a TGS, Fabão não agüenta esperar pelo Revolution. Qualquer controle remoto na sua mão é motivo para imaginar a jogatina do futuro.
Favorito: *DQVIII*



RONALDO TESTA
■ O Testa resolveu nos enganar durante o fechamento e se disfarçou de Orlando Ortiz. Temos que confessar que ele quase nos enganou...
Favorito: *Burnout 4*



RODRIGO GUERRA
■ Cansado de tanto trabalhar, Guerra quer se desligar um pouco do mundo real. Mal sabe que com esse controle não vai dar certo.
Favorito: *Burnout 4*



MARIO AV
■ Nosso diretor de arte é só amor e carinho – com sua Adri. Só que, aqui com a gente, ele não dá moleza nenhuma.
Favoritos: *Burnout 4, We ❤ Katamari*



ANA FRANCO
■ A Ana cuidou da matéria de capa desta edição, mas ainda não está interessada na nova geração. O negócio dela é mimar Fifi, sua amada Nintendog.
Favorito: *Pikmin 2*



KELVEN FRANK
■ Dias de muito trabalho significa não poder jogar *WE9*. Nem queira saber o que Kelven estava dizendo quando tirou esta foto. Calma lá, rapaz!
Favorito: *WE9*



HOMERO LETONAI
■ A poluição de São Paulo deixou Homero paranóico. Nos dias secos, ele não sai de casa sem sua máscara de oxigênio à la *Half-Life 2*.
Favorito: *DDR Ex 2*



VANESSA MOREIRA
■ A Vanessa se despede da equipe EGM Brasil e dos nossos leitores com um sorriso e um suspiro de alegria: "fechamento, nunca mais!".
Favorito: *Q*Bert*



RICARDO FARAH
■ Quer um aparelho de som para o carro? Uma frente removível do Xbox 360? Fale com o Farah, que ele faz qualquer negócio. "¡La garantia soy yo!"
Favorito: *Fable*



HENRIQUE MINATOGAWA
■ Pego de surpresa em meio ao fechamento infernal, Henrique mandou bem e detonou nos reviews. Sem esquecer da revisão, claro.
Favorito: *T. Memory*



RENATO BUENO
■ Bueno não agüenta mais o peso de tantas responsabilidades. Parece que está carregando o mundo nesses últimos dias pré-fechamento.
Favorito: *MotoGP 3*



ORLANDO ORTIZ
■ Já o Orlando se disfarçou de Ronaldo Testa achando que ninguém iria notar. Mas estávamos espertos e não caímos no truque sujo.
Favorito: *V. Fighter 3*



GUSTAVO PETRÓ
■ Petró cansou de escrever e quer sossego. Depois de cobrir a WCG, ele só quer saber de Porto Alegre e da comida da mamãe. Bá!
Favorito: *Burnout 4*



HENRIQUE SAMPAIO
■ Nosso colaborador quer games mais interessantes para analisar. Nesta edição, conseguiu. Para a próxima, ninguém garante.
Favorito: *Indigo P.*

Próxima edição da EGM Brasil: nas bancas no dia 10 de novembro

EGM BRASIL
Número 45 - Novembro de 2005
www.egmbrasil.com.br
www.gameworld.com.br

André Martins PRESIDENTE
André Forastieri FUNDADOR
Noelly Russo DIRETORA DE NOVAS TENDÊNCIAS

FUTURO

REDAÇÃO
Marcelo Barbão Diretor de Redação
Jocelyn Auricchio e Pablo Miyazawa Editores Executivos
Pablo Miyazawa Editor
Fabio Santana, Rodrigo Guerra, Ronaldo Testa e Ricardo Farah Redação
Mario AV Diretor de Arte
Ana Franco Chefe de Arte
Kelven Frank e Homero Letonai Designers
Eric Araki, Gustavo Petró, Orlando Ortiz, Renata Honorato, Marcel R. Goto, Henrique Sampaio, Daniel Nieuwenhuizen, Wanderley Scarpignato, Renato Pelizzari, Claudio Batistuzzo, Renato Bueno, João Paulo Nogueira, Gilsomar Livramento, Marcela Catunda (textos); Ana Ban, Andreh Rodrigues (tradução); Vanessa Moreira (arte), Alopratoons, Tom B (ilustrações), Henrique Minatogawa (revisão e textos) Colaboradores

NEGÓCIOS
André Faure Gerente de Marketing

COMERCIAL
Ana Paula Gonçalves Gerente Comercial
Vanessa Serra Gerente de Assinaturas
Solange Xavier e Viviane Garcia de Souza Atendimento ao Leitor
Cinthya Müller Assistente Comercial

PUBLICIDADE
Luciana Eschiapati Gerente de Negócios/Publicidade
Gabriela Llovet, Isac Guedes e Rafael Ferreira Executivos de Contas
Gabriela Klein Assistente Comercial

WEB
Odair Braz Junior Coordenador de Conteúdo
Aleksandro Neri Botelho Webmaster
Fernando Nogueira Webdesigner

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
André Jaccon Supervisor Técnico
Eduardo Fleury Suporte Técnico

PRÉ-IMPRESSÃO
William Domingos Secretário Gráfico

EGM Brasil Edição 45, novembro de 2005, é uma publicação da Futuro Comunicação. ISSN 1516-1892.

REDAÇÃO, PUBLICIDADE, ADMINISTRAÇÃO E CORRESPONDÊNCIA: Rua Heitor Penteado, 813
Sumarezinho, São Paulo/SP CEP: 05437-000
Tel.: (11) 3346-6088 Fax: (11) 3346-6078
www.futurocomunicação.com.br

SERVIÇO DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE
Para falar sobre assinatura (renovação, atraso, pagamento, mudança de endereço e reclamações):
E-mail: atendimento@futurocomunicação.com.br
Site: www.futurocomunicação.com.br
Telefones: (011) 3346-6191
de segunda à sexta das 9h às 18h
Fax: (011) 3346-6078
Cartas: Rua Heitor Penteado, 813
Sumarezinho – CEP 05437-000 SP – SP

PARA ANUNCIAR
publicidade@futurocomunicação.com.br
Site: www.futurocomunicação.com.br
Fone: (011) 3346-6088 (ramais 170 e 171)
Fax: (011) 3346-6078

Impressão: Plural – Distribuição: DINAP
Filiado à ANER

ANER

"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."

Agora, de casa nova! O endereço está aí em cima!

MisterBros Games

WWW.MISTERBROS.COM

Televendas: (11) 3266-4176

WWW.MISTERBROS.COM
O MAIOR CATÁLAGO DE JOGOS DO BRASIL.









ENVIAMOS PARA TODO BRASIL!



*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.MISTREBROS.COM ou pelo televendas (11)3266-4176. *Frete 1 dia útil. Cidade de São Paulo e ABCD, apos 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.

índice

número 45 · Novembro de 2005



EDITORIAL: NOSSA EQUIPE

04 Veja a cara dos caras que fazem a EGM Brasil.

EGMAIL

08 Escreveu, a gente leu! Mandou sugestões, nós vamos estudá-la. Aqui o espaço é seu.

START

12 **O CONTROLE DO REVOLUTION**
A Nintendo abre (um pouco) o jogo e mostra a sua arma para a guerra dos consoles da próxima geração.

19 **FAZ BEM PARA A CABEÇA**
Quem disse que os videogames deixam você mais burro? Um escritor norte-americano pensa exatamente o contrário. E você, o que acha?

32 **20 ANOS DO NES**
Bateu saudade! 20 anos depois do lançamento do Nintendo 8-bit e nós continuamos aqui, firmes e fortes, jogando até cansar os dedos.

38 **CELULAR**
A mania dos fun tones chegou definitivamente. Tem até o Bátima fazendo seu telefone tocar de forma engraçadinha...

40 **ESTOURANDO A BANDA**
Prepare-se para perder sua vida social neste fim de ano: são tantos os games online que nem nós sabemos por onde começar.

44 **OUVIU ESSA?**
Fique por dentro dos dez maiores acontecimentos do mundo dos games.

45 **QUARTERMANN**
Nosso detetive encontrou segredos tão bem guardados que nem mesmo a gente acredita.

E MAIS

48 PREVIEWS
94 DICAS
100 GAME OVER

CAPA:

58 ELE ESTÁ ENTRE NÓS XBOX 360

O primeiro console da nova geração está chegando. Destrinchamos tudo o que ele pode fazer e demos uma olhada nos jogos que estarão disponíveis no dia em que o Xbox 360 chegar às lojas. E será que sai no Brasil? A resposta está lá também.

REVIEWS



82 BURNOUT REVENGE



77 THE SIMS 2: VIDA NOTURNA

77 The Sims 2: Vida Noturna
78 Fable: The Lost Chapters
Indigo Prophecy
79 MotoGP 3: Ultimate Racing Technology
80 Rainbow Six: Lockdown
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects
81 Mortal Kombat: Shaolin Monks
Beat Down: Fists of Vengeance
82 Burnout Revenge
84 Radiata Stories
84 Urban Reign
86 We ❤ Katamari
87 Genji: Dawn of the Samurai
Far Cry Instincts
88 Battalion Wars
90 Pokémon XD: Gale of Darkness
91 Trace Memory
Splinter Cell: Chaos Theory
92 Burnout Legends
Virtua Tennis
93 Winning Eleven 9: Ubiquitous Evolution



16 A COR DO DINHEIRO

Quanto você acha que vale um jogo de videogame? Será que um dia pagaremos um preço razoável? Não temos as respostas para tudo, mas fizemos de tudo para descobrir



50 JOGOS DE GUERRA

Quer dar uns tirinhos? Veja quais são os jogos de guerra que estão chegando no mercado. Vai dar um trabalhão escolher o melhor...

Aperitivo

www.destructivegod.com



Se você tivesse o poder, você iria criar ou destruir?

Seja bom, seja mau, seja um deus.

www.brasil.ea.com

Meu filho

www.peacefulgod.com

egmail

Escreva para a EGM Brasil

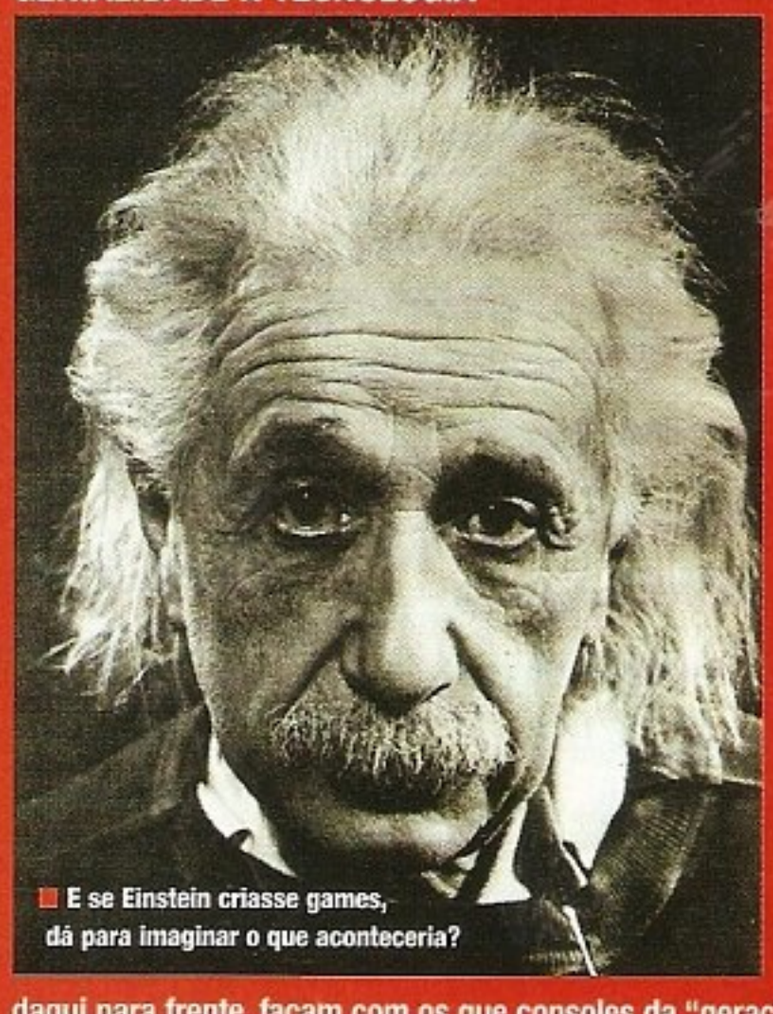
EGMail
Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação – São Paulo – SP
CEP: 01539-020
EGMbrasil@gameworld.com.br

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

GENIALIDADE X TECNOLOGIA



■ E se Einstein criasse games, dá para imaginar o que aconteceria?

Lembro-me de minha infância com videogames, na época áurea do Mega Drive e Super NES e de como as produtoras da época tinham que se desdobrar para fornecer aos gamemaníacos bons games, isso devido à baixa potência dos consoles. É fácil me deliciar apenas me lembrando de jogos como *Sonic*, *Streets of Rage*, *Donkey Kong*, *Desert Strike*, *Golden Axe*, entre tantos outros sucessos da época. Atualmente, apesar de experimentarmos games com nível técnico incrível, devido a altíssima potência dos consoles atuais, não consigo mais me empolgar com os games da mesma forma que me empolgava com clássicos da época 16 bits. Não que eu tenha passado a gostar menos de videogames, pelo contrário, gosto hoje de games em uma intensidade muito maior do que antigamente. Ao pensar assim, me perguntei quais jogos nesta geração 128 bits seriam realmente criativos de maneira funcional. E foi aí que fiquei pasmo... Os games que consegui como resposta desta pergunta foram pouquíssimos. Acredito que é pertinente perguntarmos a nós mesmos, gamers, o que desejamos mais em um game, beleza ou um jogo que seja realmente bom. É evidente que, com o poderio atual dos consoles, beleza é obrigatória em um game, mas deve mesmo ser o primordial aspecto? Espero que os produtores de games, daqui para frente, façam com os que consoles da "geração perfeita" sejam lembrados por conterem os games mais criativos e competentes do mundo videogamístico, e não somente por conterem mais de 1000 personagens ao mesmo tempo na tela rodando a 60 frames por segundo com texturas e polígonos incríveis e...

Eduardo Farnezi Silva
Via e-mail

Lembro-me de minha infância na floresta, subindo nas árvores e me divertindo com os animais silvestres, enquanto pulava de galho em galho para depois repousar na relva, enquanto jogava meu Sony PedraStation e o Microsoft X-Galho. Os gráficos com terra filtrada e cascas poligonais não eram dos melhores, mas a diversão... ah, a diversão! Como era bacana chegar no final daquele game bem bolado, que realmente nos colocava na pele do personagem em aventuras, corridas, histórias mirabolantes que nos faziam pensar e sonhar com a missão que tínhamos que concluir no dia seguinte. O que você disse reflete a situação atual do mercado, Eduardo, porém, podemos ficar tranqüilos – no final das contas, apenas os mais fortes (ou os mais geniais) sobreviverão. Não importa o hardware, a capacidade técnica ou a quantidade de polígonos, pois os games (e conseqüentemente, os consoles) que irão realmente cativar o público serão aqueles que levarem a jogabilidade a outro patamar, além do básico já esperado por todos. Enquanto a nova geração não chega, vou continuar brincando com o meu Cabeça de Batata.



■ *Sprung*: faça tudo ao contrário do que o game indicar, e você está feito com a mulherada

Fazer review deve ser duro, ainda mais neste mês! Nem acreditei quando vi uma nota zero no jogo *Sprung*. Queria saber como dão as notas dos jogos. Vocês dão as notas tipo realismo, cenário, se tem conexão online, etc?

Emanuel José Elesbão Rodrigues
Porto Alegre/RS

Recomendamos uma visita ao médico, Emanuel. Pessoa alguma em sã consciência gostaria de trabalhar no nosso ramo. Nós passamos fome, trabalhamos doentes e capengas, ao meio de ratos em um porão escuro. Socorro! As notas dos jogos são atribuídas após uma análise bem completa do game, o que envolve não apenas gráficos, sons e jogabilidade, mas também a criatividade, a inovação e o diferencial que os desenvolvedores conseguiram produzir para o título. Portanto, não se espante ao ver uma nota zero: fuja do game!

■ Guarde bem esse logo! A equipe que você conhece faz parte dessa empresa!

CONRAD? FUTURO?

Por que vocês mudaram o nome da editora? A Futuro comprou a Conrad? A Conrad somente mudou de nome? Por favor, expliquem o porquê dessa mudança para mim e para todos os outros leitores. E mais uma coisa: *WE9* é um jogo digno de platina!

Malokosov
Via e-mail

A verdade é que a Conrad se dividiu para que cada empresa possa atender melhor a um segmento de mercado, focando esforços e capital de maneira mais efetiva. Assim, a Conrad Editora continua publicando quadrinhos, livros e mangas; e a Futuro Comunicação (comandada por André Forastieri, ex-sócio e fundador da Conrad) leva adiante as revistas de games (EGM Brasil, EGM PC, Nintendo World e SuperDicas PlayStation), a PC Magazine e a Smack!. Vale lembrar que a equipe é a mesma de sempre, o que inclui outros setores da empresa, além da redação. Pensaram que ficariam livres de nós? Sem chance! As figuras de sempre continuarão trabalhando duro para levar aos leitores um material de qualidade cada vez melhor! Um abraço!

JOGO RUIM = NOTA BAIXA

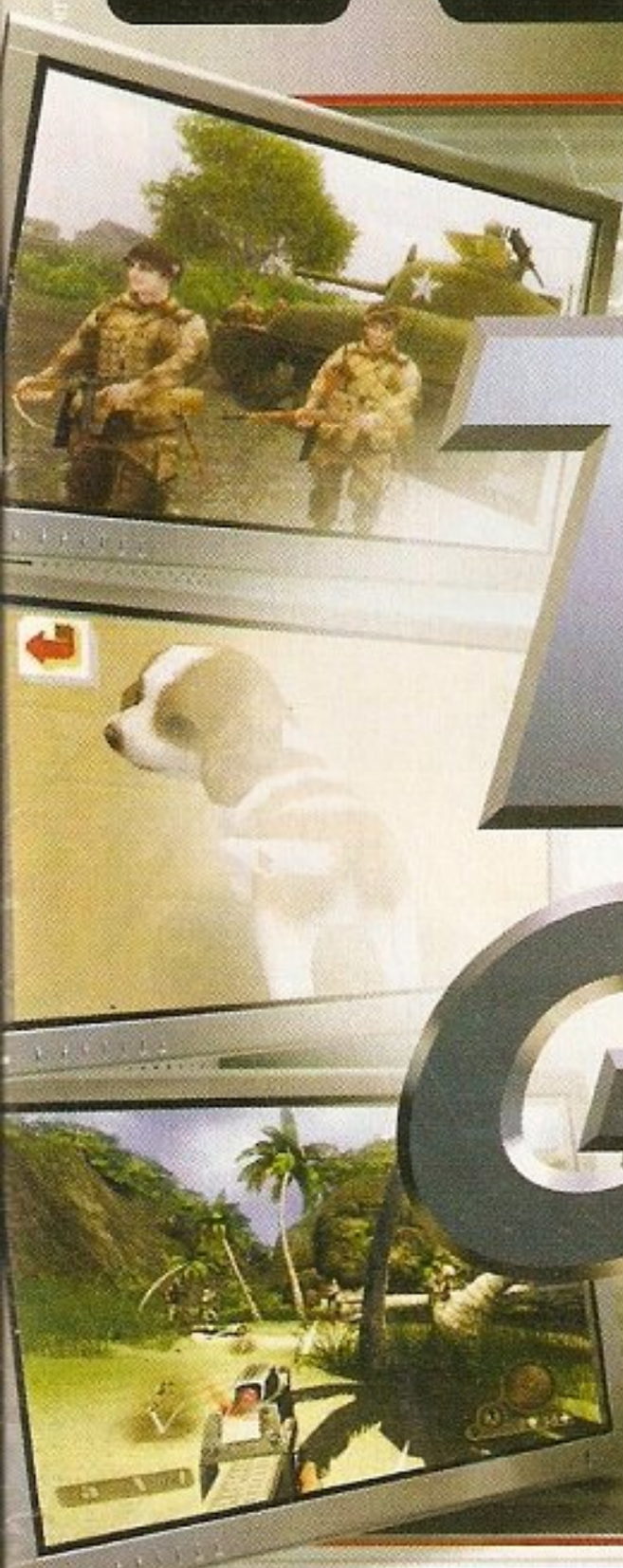
Vi o clima de trabalho de vocês e, mesmo assim, adoraria fazer o mesmo.

JUIZ LADRÃO!

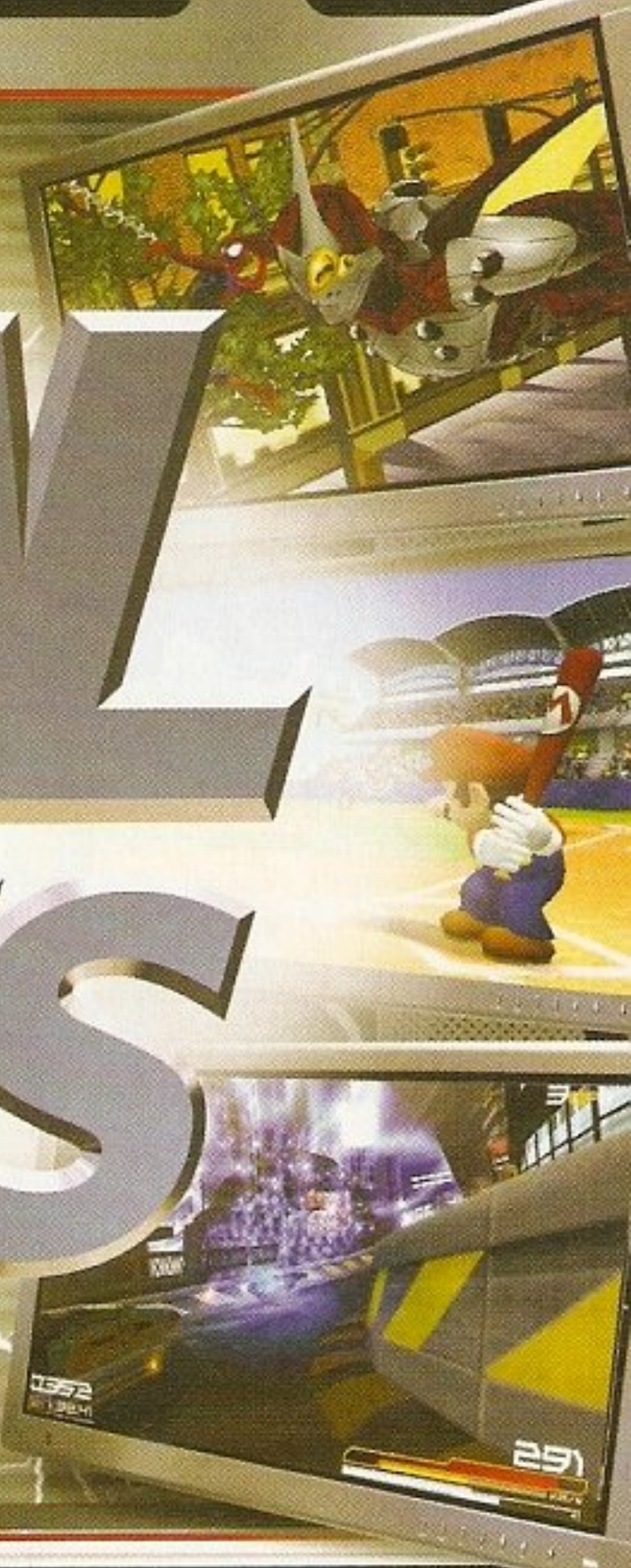
Jogo *Winning Eleven* desde 1995 e sempre achei que este é, de longe, o melhor simulador de futebol do mundo. Porém, algum tempo atrás, enquanto jogava uma versão anterior, percebi dois erros grotescos que ainda ocorrem mesmo na versão atual. De acordo com a regra do futebol, o impedimento caracteriza-se quando o atacante tem menos que dois adversários à sua frente no campo adversário no momento em que a bola foi tocada para ele. Contudo, se ele estiver atrás da linha da bola no momento do passe, não há o impedimento. Mas no *Winning Eleven* a infração é marcada mesmo assim. Outro detalhe interessante: quando ➤

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

NINTENDO DS. | NINTENDO GAMECUBE. | GAME BOY ADVANCE | XBOX | PSP. | PlayStation.2 | PC GAMES



TOTAL GAMES



Games, Acessórios e Consoles ORIGINAIS













Aproveite nossas promoções especiais para o DIA DAS CRIANÇAS

site 100% seguro

Após dois anos de sucesso, Total Games inaugura sua loja virtual, onde você pode realizar suas compras com praticidade, segurança eainda tirar suas dúvidas com nosso consultor on-line.

● nova loja virtual:

www.totalgamesonline.com.br

● visite nossa loja:

NORTESHOPPING - 1º Piso - Rio de Janeiro
Tel.: (21) 3272-6661 / 2596-9641

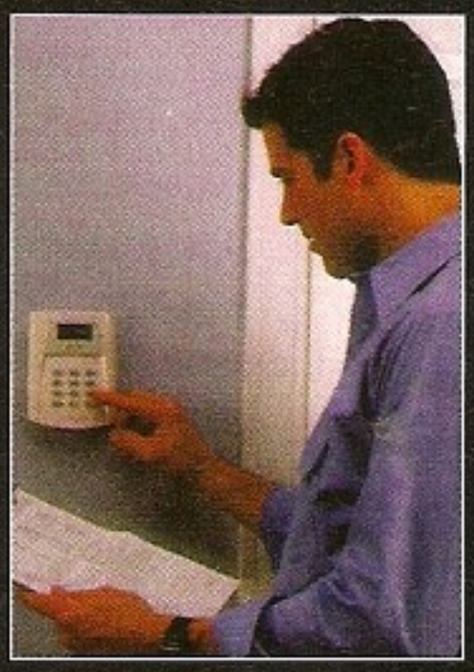
Imagens ilustrativas

NaçãoDesign.com.br

PÉ DE LEITOR

"[...] não consigo achar esses malditos números nem com reza braba!"

—Encalhado em Resident Evil, Rômulo Azevedo pede ajuda aos pais de santo da EGM Brasil.



"Será que vocês poderiam publicar uma edição especial com o detonado de todos os *Final Fantasy*, pois eu não consigo zerar nenhum!"

—Felipe Ruiz, pidão como ninguém, ainda quer um cafezinho para completar.

"[...] se não fosse pelo sexo, ninguém estaria aqui..."

—Vinicius Salles toma um café quente e é a favor da libertinagem total entre os humanos.

"Não seria genial poder tunar as naves e carros dos personagens da Nintendo?"

—Descontente com a motoca de Excitebike e o kart de Mario, Felipe Carvalho resolve inventar moda.

➤ o jogador bate um pênalti e a bola atinge a trave e volta aos pés do mesmo, se ele tocá-la deve-se marcar dois toques e falta para a equipe adversária, o que não acontece na nossa tão querida pelada eletrônica, que deixa o lance rolar normalmente como se nada tivesse ocorrido.

Oswaldo Bento Laurindo Filho
Assis/SP

Oswaldo, chegamos à conclusão que o juiz incluído no seu disco do *Winning Eleven* foi corrompido pela ganância. Ele deve estar ganhando um troquinho por fora, para favorecer o time do oponente. Caso você tenha a plena certeza de que ele é um modelo poligonal íntegro e honesto, há outra explicação perfeitamente racional para isso: um jogador fantasma está atrapalhando as jogadas, mas somente o bandeirinha (que é paranormal) consegue vê-lo. Juiz ladrão!

"NINTENDO" ESSAS BRIGAS...

Não posso deixar de falar da Nintendo. Talvez seu declínio no mercado, se comparado a antes da era Sony, fez com que a Nintendo criasse uma infinidade de apetrechos e jogos bem diferentes dos convencionais! Isso demonstra como quando espremidas, as empresas gozam de uma criatividade gigantesca. Por isso, é engraçado perceber que ainda acho a atitude "ista" idiota, mas uma coisa é preciso admitir: com certeza, eles fomentam a melhor (e a única) boa guerra que esse mundo já presenciou: a guerra entre as fabricantes de consoles.

Saulo Fouad Haikal
Via e-mail

Saulo, financeiriamente falando, a Nintendo nunca esteve mal das pernas. Pelo contrário, eles continuam cheios da grana, e continuam investindo em inovações como o DS, o GB Micro e o Revolution. Essa história de competição entre os consoles é uma outra conversa: a Nintendo, por diversas vezes, mencionou que não está interessada em competir com a Sony e a Microsoft. Seu foco seria escalar uma "montanha" diferente dos seus concorrentes diretos. Quer saber no que isso tudo vai dar? Continue lendo a EGM Brasil, porque hoje em dia, nem nós sabemos...

QUEM TEM FOME, DIVIDE

Gostaria de saber o seguinte sobre o PSP: para realizar uma partida entre dois PSP, é necessário que os dois PSP estejam com o mesmo jogo em UMD, ou somente um PSP contendo um UMD fornece os dados ao outro?

Ademir
Cordeirópolis/SP

Isso depende do jogo, Ademir. Alguns games contam com uma função chamada "Game Sharing", que copia certos arquivos do jogo via Wi-Fi para os outros PSP, possibilitando a jogatina sem fio com apenas um disco de jogo. Entretanto, a grande maioria dos games não conta com essa função, sendo necessário a utilização de um disco por jogador.

Lá e cá

O DS europeu roda os jogos comprados no Brasil? O carregador do DS europeu é bi-volt?

Andreas Müller
Via e-mail

Sim, o Nintendo DS não tem qualquer tipo de trava para jogos de outras regiões. É ligar e jogar! O carregador do aparelho europeu só funciona em tomadas de 220V.

É a primeira vez que escrevo para a revista e só queria saber os nicknames do pessoal daí que joga *WoW*.

Fernando José
Rio de Janeiro/RJ

Claro! Todos nós jogamos *WoW*, dia e noite. Aqui vai a lista: Ricardão, Guerrão, Orlandão, Testão, Fabão, Pablão, Jozão e Petrozão. Nos vemos no mundo virtual!

No desespero: por favor, me digam se existe alguma versão de *Winning Eleven* (americano) para GameCube!

Tonny
Via e-mail

Infelizmente, não. O único jogo da série lançado para a plataforma é o *Winning Eleven 6 Final Evolution*, apenas no Japão!



A briga pelo controle remoto da TV vai acabar de uma vez por todas!

Resultado da promoção Baú da E3

Finalmente, revelamos o vencedor da promoção mais maluca da EGM Brasil! O Silvio José de Melo Brito, de Jardim/MS, escreveu o texto que mais nos agradou e foi agraciado com uma sacola cheinha de brindes conseguidos na E3 2005, peças raríssimas de valor incalculável. O texto vencedor será publicado no Gameworld (www.gameworld.com.br). Parabéns e obrigado a quem participou!

SEJA O HERÓI.
SEJA O PREDADOR.
SEJA OS DOIS.





Use suas teias para salvar a população em diversas localidades que incluem Queens, NY.



Devaste a cidade com o Venom e encontre a maior compilação de personagens *Homem-Aranha* já vista.

ULTIMATE SPIDER-MAN

JÁ NAS LOJAS!

ULTIMATESPIDERMANGAME.COM

INADEQUADO PARA MENORES DE 16 ANOS
AÇÃO
Ministério da Justiça - Brasil
VIOLÊNCIA GRAVE ANIMADA

PC CD-ROM SOFTWARE

ACTIVISION
activision.com

Spider-Man and all related characters thereof are trademarks of Marvel Characters, Inc., and are used with permission. Copyright © 2005 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. Game © 2005 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. PC CD-ROM logo TM. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

WIRELESS GAME

MARVEL

QUE VENHA A REVOLUÇÃO!

Nintendo surpreende (e desperta dúvidas) com revelação do tão aguardado joystick de seu próximo console

Por Fabio Santana

Desde que começou a divulgar pistas de seu console de próxima geração, a Nintendo deixou muito bem claro: ela estava seguindo por um caminho diferente de suas concorrentes Sony e Microsoft. E não era mentira. A oportunidade escolhida para revelar "mais uma peça do quebra-cabeça que é o Revolution", como o próprio presidente Satoru Iwata se referiu durante a E3 2005, foi a Tokyo Game Show – evento que a Nintendo tem ignorado solenemente nos últimos anos. Mesmo não tendo um estande próprio no pavilhão de exibições do Makuhari Messe, a Nintendo marcou uma coletiva de imprensa para o primeiro dia do evento, exclusivo para mídia e profissionais da indústria.

Os ávidos jornalistas presentes não se arrependeram com o discurso de 50 minutos do presidente. Depois de falar brevemente sobre como a Nintendo tem atraído novos jogadores com o Game Boy Micro e o Nintendo DS, Iwata descortinou ao mundo o grande mistério do Revolution: seu controle.

Interface do futuro?

Desde que o mundo é mundo, nós jogamos games da mesma maneira: com as duas mãos. Seja com um controle estilo manche, seja com um joystick pequeno como o do NES ou grande como o do Jaguar, com uma combinação teclado + mouse ou mesmo com uma tela sensível ao toque, os games sempre mantiveram nossas duas mãos ocupadas. Exceção à regra, a Power Glove lançada pela Nintendo em 1990, mostrou-se uma das primeiras experiências de interação física entre jogador e game. E ficou nisso.

Agora, os engenheiros e designers da Nintendo ousaram criar um aparelho que muda completamente essa história, abstraindo o dispositivo controlador e praticamente transformando o próprio jogador em um "controle humano". Assim pode ser definida a loucura que é o joystick do Revolution.

À primeira vista, o controle pode ser confundido com um controle remoto: ele é comprido e é segurado com apenas uma mão (tornando-se o primeiro controle para destros e canhotos sem a necessidade de modificações), tem um







■ **Acima, os muitos lados do controle do Revolution. O multiplayer para até quatro jogadores é possivel e será mais que estimulado pela Nintendo**

>> FINALMENTE A LIONHEAD STUDIOS DIVULGOU QUE *THE MOVIES* ACABA DE SER FINALIZADO. O SIMULADOR QUE COLOCA

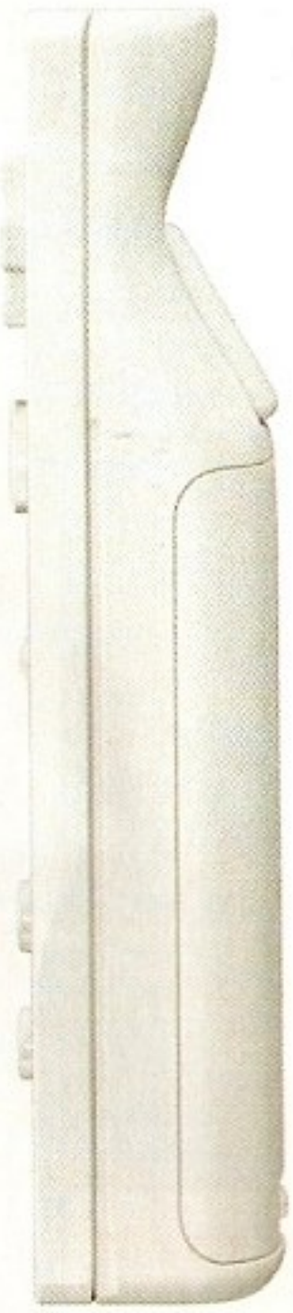
botão de Power para ligar ou desligar o console remotamente, um grande botão "A" em destaque (como no GameCube), um botão B estilo gatilho na parte de trás, um direcional em cruz na face, dois botões de ação menores (nas imagens de divulgação eles aparecem como "a" e "b", porém, no modelo apresentado por Iwata, eles eram "X" e "Y" - a nomenclatura final ainda não foi decidida) e três botões de função no centro: Select, Start e Home (este último provavelmente servirá para acessar a tela de sistema do console).

Os aspectos mais peculiares são as múltiplas funcionalidades inéditas. A mais óbvia é que você só precisa de uma mão para jogar, e por isso a Nintendo se refere ao controle pelo apelido "freehand-style unit". A grande sacada é que o Revolution reconhece os movimentos que você faz com o controle no ambiente, tanto para cima e para baixo como para frente e para trás, ou seja, ele reconhece movimentos no espaço tridimensional. E mais: ele também identifica qualquer tipo de inclinação, o que significa que o Revolution é capaz de reconhecer instantaneamente qualquer movimento que você fizer com o controle, possibilitando uma gama infinita de possibilidades.

Para tal liberdade, o controle funciona sem fios e comunica-se com o console através da tecnologia Bluetooth, que permite rápidas transferências de informações com um bom alcance e sem a interferência dos obstáculos na sua sala. Uma barra sensorial de cerca de 30 cm de comprimento é colocada próxima à TV, com dois sensores que acompanham o posicionamento espacial de cada um dos quatro controles sem fio do Revolution (as luzes na parte inferior do controle indicam a qual jogador ele está atribuído). Tal mecanismo permite que o controle funcione com qualquer tipo de televisão, seja ela de plasma, LCD, projeção ou as boas e velhas TVs de tubo, pois independe das linhas de resolução da tela.

Além disso, abrange um ângulo de ação bem amplo, com espaço de sobra para as peripécias de até quatro jogadores.

A unidade apresentada funcionava com pilhas convencionais, mas a fonte de energia ainda não foi decidida. Vale lembrar também que o controle vem com a função rumble embutida.



Estilo nunchaku

Com uma solução tão exótica, como ficam os jogos de gêneros tradicionais e, principalmente, os do console virtual do Revolution? Ao que parece, a Nintendo procurou cobrir todas as funções em seu próximo console. A freehand-style unit tem um conector na parte de baixo para encaixar periféricos, como um manete anatômico que integra uma alavanca analógica e dois gatilhos (provisoriamente chamados de Z1 e Z2), e que a Nintendo apelidou de "nunchuk-style analog unit". Com essa configuração, uma mão tem o controle sobre a unidade analógica enquanto a outra mantém as funcionalidades de movimento 3D. Para jogos "tradicionais", foi anunciado um periférico estilo controle clássico com slot para acoplar a freehand-style unit. O visual de tal acessório não foi mostrado (o design ainda não foi finalizado), mas dá para dizer que ele vai se parecer com um controle comum, com alavancas analógicas, direcional digital, botões de ação (talvez analógicos) e gatilhos, possibilitando jogar games de luta ou de plataforma, por exemplo. Sua aplicação mais óbvia são os jogos antigos que você poderá baixar no console virtual do Revolution, permitindo que você jogue games de Nintendo 64 e Super NES com facilidade (os de NES podem ser jogados apenas com a freehand-style unit, bastando virá-la 90º, enquanto os jogos de GameCube também podem ser jogados conectando os controles do GC direto no Revolution).

O melhor é que, acoplado à freehand-style unit, esse controle clássico não apenas funciona como um controle convencional, mas também mantém suas funções de reconhecimento espacial e de inclinação, combinando o melhor dos dois mundos (imagine um jogo de plataforma em que você pode fazer o personagem pular dando um tranco para cima no controle, ou um jogo de corrida no qual as inclinações que você faz no controle finalmente têm um efeito real).

Segundo Iwata, é provável que o Revolution seja vendido junto com os dois periféricos (unidade analógica e controle clássico), mas isso também não é confirmado. Outras expansões foram prometidas, mas a Nintendo, como sempre, escondeu o jogo.

Inventando moda

O funcionamento do controle do Revolution traduzido em palavras pode parecer complicado, mas tudo indica que a experiência de jogar com ele será muito mais intuitiva do que temos experimentado por toda a história do videogame. As possibilidades são muitas e limitadas apenas à imaginação dos desenvolvedores.

Num jogo de tiro em primeira pessoa, por exemplo, você poderia controlar os movimentos do personagem com a unidade analógica e a mira com o controle principal, numa configuração que promete superar a até hoje dominante combinação "teclado + mouse".

Imagine uma nova versão do game de boxe *Fight Night*, na qual você segura um controle em cada mão e o jogo reconhece os socos que você der no ar, incluindo direção e velocidade. E que tal um novo game de dança, no qual você acopla um controle em cada perna e segura mais um em cada mão, e tem que fazer movimentos com o corpo todo, deslocando-se para frente, para trás e para os lados. Em jogos de tiro como *The House of the Dead* e *Time Crisis*, você seguraria o controle como uma pistola e apontaria direto para a tela, atirando com o gatilho B. Já em um eventual *Winning Eleven*, o joystick poderia ser acoplado à perna do jogador para cobranças de falta e pênaltis. As possibilidades vão longe: baquetas de bateria em um simulador musical, espada em um jogo do Japão feudal ou como o próprio avião num simulador de vôo...



■ O controle "nunchuku": é esquisito, mas tem lógica

Com a possibilidade de encaixar periféricos através da porta de expansão, as idéias ficam ainda mais interessantes. Abre-se a possibilidade da criação de acessórios como volantes, bongôs, tapetes de dança, maracas e headsets, todos integrando o reconhecimento de movimento nativo do controle do console.

Agregando adeptos

Seguindo o mesmo design arrojado e atraente do console (profundamente baseado nos mais recentes produtos da Apple), e adotando uma tecnologia simples e um mecanismo intuitivo, a Nintendo parece estar no caminho certo para atingir seu objetivo: atrair gente que deixou de jogar ao longo do tempo, bem como pessoas que nunca jogaram, ao mesmo tempo em que mantém fiéis os veteranos.

Mas a empresa está deixando o mais importante para depois: os jogos. Durante o pronunciamento de Iwata, o foco principal foi o controle do Revolution. Nem mesmo o vídeo promocional exibiu qualquer imagem de jogo – segundo a Nintendo, a idéia era não desviar a atenção do controle e de suas funções.

Além disso, foi deixado claro que há mais surpresas não-divulgadas sobre o próprio console e seu controle. Quando teremos as peças restantes desse quebra-cabeça? No ritmo que anda a próxima geração, isso não deve demorar muito. ➤

O JOGADOR NA PELE DE UM DIRETOR QUE COORDENA TODAS AS ETAPAS DE UM FILME DEVE SER LANÇADO NO FIM DO ANO... >>

QUE VENHA A REVOLUÇÃO (CONT.)

PIONEIRISMO NÃO, POPULISMO

O dom nintendístico de aprimorar e difundir conceitos

A Nintendo é a empresa mais criativa e inovadora da história, certo? Errado! Como em outras vezes no passado, os gênios da gigante japonesa apenas pegaram idéias pré-existentes (que falharam por não receberem suporte adequado na época), as aperfeiçoaram e as tornaram populares através de softwares divertidos e criativos. Vejamos alguns desses conceitos que a Nintendo "introduziu" e que hoje se tornaram padrão na indústria.

Controle analógico

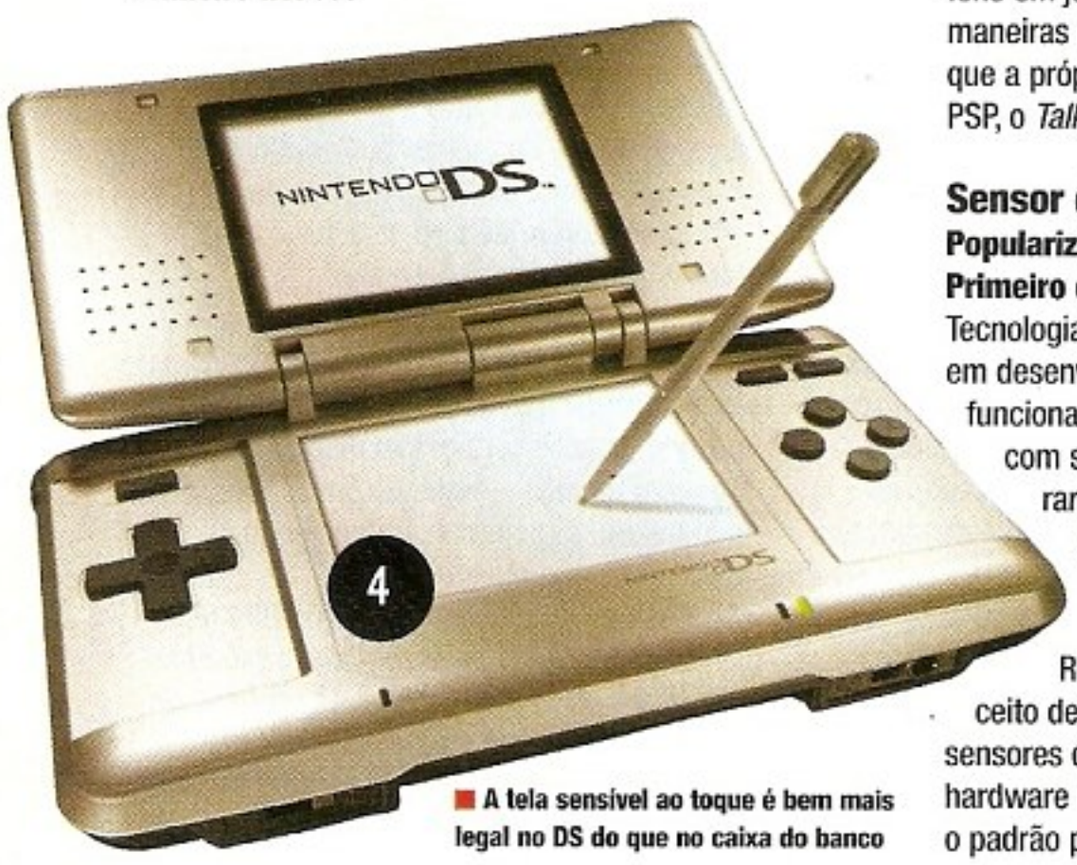
Popularizado no: Nintendo 64 (1996)
Primeiro no: Vectrex (1982)
Com um controle digital, os comandos só reconhecem dois estados: botão apertado ou não.
No comando analógico, o console consegue reconhecer e distinguir diferentes níveis de pressão.
O recurso é antigo: *Pong* e *Breakout* já adotavam paddles analógicos nos arcades na década de 70, mas a primeira alavanca analógica veio no controle do Vectrex, da General Consumer Electric. Porém, tal console foi enterrado pelo crash dos videogames em 1983, e a Nintendo resgatou o recurso mais de uma década depois, no N64 (foto 1).

Quatro entradas de controle

Popularizado no: Nintendo 64 (1996)
Primeiro no: Astrocade (1977)
O N64 revelou o verdadeiro potencial do multiplayer com suas quatro entradas de controle, mas tal característica apareceu pela primeira vez no Astrocade, da Bally, 20 anos antes (foto 2). Atualmente, suporte para quatro (ou mais) controles é o padrão escolhido para a próxima geração.

Controle sem fio

Popularizado no: GameCube (2002)
Primeiro no: ???



4

■ **A tela sensível ao toque é bem mais legal no DS do que no caixa do banco**

Na época do NES, já havia controles infravermelhos desenvolvidos por licenciadas (como o NES Satellite). Porém, o WaveBird do GameCube (foto 3) foi o primeiro controle sem fio fabricado pela proprietária do console, e também o primeiro a adotar rádio-freqüência. Todos os consoles da próxima geração chegarão ao mercado com controle sem-fio como padrão, cada um com tecnologia diferente – PS3 com Wi-Fi e Bluetooth 2.0 EDR, Revolution com Bluetooth e Xbox 360 com tecnologia proprietária de 2,4 GHz.



■ **Os controles do N64 e GameCube trouxeram inovações não tão novas assim**

Tela sensível ao toque

Popularizado no: Nintendo DS (2004)
Primeiro no: ???
As telas sensíveis ao toque foram inventadas no início da década de 70 e hoje podem ser encontradas de caixas eletrônicos a PDAs. Um dos primeiros produtos a chegar ao consumidor com tela de toque foi o computador HP-150, em 1983. O Nintendo DS (foto 4) pegou a fórmula intuitiva previamente utilizada em jogos para computadores de mão e a consagrou como interface popular.

Microfone embutido

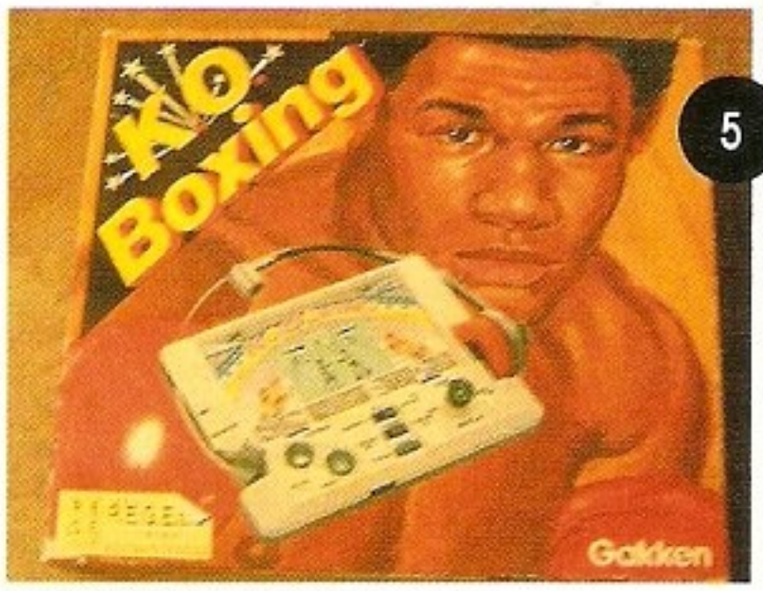
Popularizado no: Nintendo DS (2004)
Primeiro em: minigames (anos 80)
As pesquisas sobre a tecnologia de reconhecimento de voz começaram nos anos 30, mas só se desenvolveram a níveis satisfatórios na segunda metade da década de 90. Em 1984, o minigame *KO Boxing*, da Gakken (foto 5), incorporava o reconhecimento de vozes para alguns comandos limitados. O primeiro game para console doméstico a adotar um microfone e reconhecimento de voz foi *Hey You, Pikachu!*, seguido por *Seaman*, desenvolvido pela Vivarium, em 1999, para Dreamcast. Porém, o DS popularizou o uso do microfone em jogos por vir com um embutido e utilizá-lo de maneiras criativas. O recurso se provou tão popular que a própria Sony está desenvolvendo um game para PSP, o *Talkman*, que usará um microfone-acessório.

Sensor de movimento

Popularizado no: Revolution (2006)
Primeiro em: ???
Tecnologia de detectores de movimento estão em desenvolvimento há décadas (em games que funcionam com pistolas, por exemplo). Porém, jogos com sensores mais avançados começaram a aflorar na virada do milênio. Nos últimos cinco anos, a Konami lançou arcades de gêneros específicos como dança, tiro, esporte e luta com espadas (foto 6). Com o controle do Revolution, porém, a Nintendo abstraiu o conceito de reconhecimento de movimento com sensores dedicados e construiu um controle com um hardware mais simples, barato e sem-fio. Será esse o padrão para o futuro dos videogames?



■ **A Bally foi pioneira no quesito multiplayer: quatro jogadores simultâneos era realidade já em 1977**



■ ***KO Boxing*: era gritar para dar nocaute**



■ **Espadas com sensores só em *Tsurugi*, da Konami**

>> A SYMANTEC (EMPRESA ESPECIALIZADA EM ANTI-VÍRUS DE PC) IDENTIFICOU A INVASÃO DE UM TROJAN NO PSP. DÁ ATÉ MEDO... >>

SHOW DE GAMES

Maior evento de games do Japão renasce com a edição mais bombástica de todos os tempos

Por Ricardo Farah



Sem contar a E3, é provável que a Tokyo Game Show seja o evento mais aclamado e importante da indústria do entretenimento eletrônico. Porém, diferente do evento norte-americano, que é restrito a jornalistas e profissionais da área, a TGS é aberta ao público (a exclusividade para a imprensa rola só no primeiro dia). Graças a este fator, o número de visitantes é absurdamente maior que na E3: na 15ª edição do evento japonês (que rolou entre 16 e 18 de setembro), todos os recordes foram quebrados. Mais de 170 mil pessoas (na E3 foram 70 mil) conferiram cerca de 200 games de 71 produtoras, suficientes para abastecer os consumidores que não agüentavam mais esperar por novidades sobre a nova geração de consoles. Neste quesito, o evento foi quase tão quente como a E3.

Mostrando a cobra

A Sony esbanjou com o maior estande do evento, porém, não foi nenhum de seus títulos que causou a maior surpresa e, sim, um vídeo demonstrativo de uma tal Konami (conhece?). Conduzida por Hideo Kojima, a demonstração de *Metal Gear Solid 4: Guns of The Patriots* para PlayStation 3 foi suficiente para arrancar suspiros do público japonês. Para provar que o trailer rodava em tempo real, Kojima fez questão de dar pausa no vídeo e interagir, mudando posições da câmera, luz e foco para provar a real potência do console. A animação ainda contava com uma introdução na qual um soldado caminhava pela cidade em uma visão em primeira pessoa, fazendo uma referência a games como *Killzone 2*. Trailers como o de *Sonic the Hedgehog* e do belíssimo *Lair* também deram o que falar. Para a geração atual, foram mostrados mais de 50 títulos para PS2 e 30 para PSP. O destaque ficou para *Tourist Trophy: The Real Riding Simulator*, game de corrida de motocicletas da mesma produtora de *Gran Turismo* (Polyphony Digital) e que sai até o final do ano no Japão. No PSP, as novidades foram o puzzle *Loco Roco, My My Katamari* (versão portátil da loucura da Namco) e *Exit*, ação em side-scrolling que lembra vagamente o clássico *Comix Zone*, sucesso do Mega Drive.

Só no 360

A impressão que se tem é que a Microsoft aprendeu muito desde o lançamento do Xbox. Dizemos isso não pelo fato da produtora ser a primeira a lançar o console da próxima geração, mas sim por causa dos esforços que ela tem feito para conquistar novas parcerias - principalmente no Japão, onde o Xbox é menos popular.
A TGS 2005 serviu de aperitivo para os jogadores conferirem de perto jogos como *Dead Rising, Ridge Racer 6* e *Kameo*, todos para Xbox 360. Ao todo, foram quase 50 títulos mostrados para os dois modelos de Xbox, sendo apenas oito para o console atual e 42 para o 360, que sai em dezembro no Japão. Se a baixa quantidade de novidades não evidenciou a condição precária em que se encontra o atual suporte ao Xbox, a qualidade dos títulos deixou isso bem claro: os principais destaques foram *King Kong* (que além de tudo é um título multiplataforma) e *Ninja Gaiden Black* (remake do jogo lançado no ano passado, recheado de extras como novas difculdades e chefes exclusivos). Para um console de quatro anos de idade, foi pouco.

Revolução televisionada

Nem a oportunidade de jogar o Xbox 360 ou conferir o trailer de *MGS4* foram suficientes para distrair o público da mais nova revelação da Nintendo: o controle do Revolution. Exibido pelo presidente da empresa, Satoru Iwata, um dia antes da abertura da TGS, o controle foi exibido junto a um trailer que serviu para o público entender como será seu funcionamento (leia na página 12). Só isso, e nenhum game divulgado.
Para a geração atual, as apostas se concentraram no Nintendo DS e não mais no GameCube (com exceção de *Zelda: Twilight Princess* e *Shadow the Hedgehog*). Remakes de *Resident Evil* (que promete explorar de maneira criativa a tela sensível) e *Xenosaga I & II* (a versão 2D do clássico do PS2), além do novo *Castlevania: Dawn of Sorrow*, entre outros, fizeram a alegria dos DS-maníacos nipônicos.

PC corre atrás

Os games para PC tiveram bom espaço na TGS 2005. Títulos como *F.E.A.R.* e *The Matrix: Path of Neo* despontaram ao lado de revelações bombásticas, como a versão online da série *Grandia*, a nova expansão de *Final Fantasy XI (Treasures of Aht Urhgan)* e até mesmo o tão aguardado *Ragnarök 2*. A lista de lançamentos não foi tão generosa quanto a das outras plataformas, mas ficou evidente que os games para PC pretendem acompanhar de perto a próxima geração de consoles.



Muitos produtores dariam tudo para ser como Kojima. Bem, só de vez em quando



Qual sapo acertar? Eis a questão



Não faltaram novidades para serem jogadas na TGS...



...assim como belas orientais para atrair os cuecas



Você pode não acreditar, mas esta é uma imagem em tempo real de *MGS4* no PlayStation 3

>> A SQUARE ENIX ACABA DE COMPRAR A TAITO. COM ISSO, A PRODUTORA PASSA A SER A ACIONISTA MAJORITÁRIA DA EMPRESA... >>

A COR DO DINHEIRO

Filmes em DVD são baratos, jogos em DVD são caros: entenda a estranha matemática dos games

Por Marcel R. Goto

Há alguns meses, as produtoras Take Two, Activision e THQ divulgaram que planejam vender seus principais títulos para os consoles Xbox 360 e PlayStation 3 por US$ 59,99, ao invés dos US$ 45,99 ou US$ 49,99 que os norte-americanos estão acostumados. As empresas atribuíram o novo preço ao grande aumento nos custos de desenvolvimento que as novas plataformas trazem, conseqüência do avanço frenético da tecnologia. Essa declaração reacendeu uma velha discussão entre os jogadores: quanto eles acham que realmente deveria custar um jogo?

Se a questão é polêmica nos EUA, que têm um mercado de games estável há mais de 20 anos, imagine aqui no Brasil, onde os altos e baixos da economia, a filosofia tributária do governo e a pirataria ainda não permitiram que as marcas mais importantes se instalassem no país.

Mas o que determina o preço de um jogo, afinal? Já abordamos esse tema na edição 38 (abril de 2005), mas o interesse dos leitores foi tanto que resolvemos mergulhar mais a fundo na discussão.



O fator homem-Aranha: a trilha sonora é cara, o DVD é mais caro e o preço do game é... absurdo

A dona da bola

Na era Atari, até o início dos anos 80, um cartucho de videogame custava cerca de US$ 35 nos EUA. Mas o modelo para determinar seus preços que a indústria de games segue até hoje surgiu com o NES, console de 8 bits da Nintendo. Dona da plataforma, a fabricante japonesa exercia controle total sobre quem lançava jogos para ela e quantos e quais eram lançados por ano. Mas o fato é que ela também controlava sozinha toda a produção de cartuchos e cobrava royalties sobre cada cartucho fabricado, ao invés de sobre cada cartucho vendido. A diferença é importante, porque coloca toda a pressão do sucesso do jogo sobre as produtoras. O sistema funcionava mais ou menos assim (veja quadro abaixo): a produtora, Capcom, criava um jogo como *Mega Man*. Assim que ele recebia o selo de aprovação de qualidade, a empresa fazia uma encomenda de determinada quantidade de cartuchos para a própria Nintendo fabricar (no mínimo, 10 mil unidades). Como explicou David Sheff, no livro *Os Mestres do Jogo*, os royalties, ou o valor pago pela produtora pelo direito de lançar um título para o NES, eram cobrados no valor da própria encomenda, sobre cada cartucho, e eram quase tão altos quanto o próprio custo de fabricação do produto. Ou seja, se o cartucho custava US$ 5 para ser fabricado, a Nintendo cobrava US$ 10 da produtora, embutindo nessa diferença os seus royalties. Deste modo, a Nintendo não sairia prejudicada mesmo que o jogo não fosse o sucesso esperado. Assim sendo, as produtoras tinham que calcular muito cuidadosamente as chances de sucesso de seus jogos e, a partir daí, determinar quantos cartuchos iriam fabricar, senão teriam que arcar com enormes prejuízos. Isso explica por que tantos jogos de alta qualidade foram lançados somente no Japão na era dos 8 e 16 bits: era arriscado demais para empresas como a Squaresoft lançar seus RPGs nos EUA quando a popularidade do gênero ainda não estava estabelecida. E mesmo franquias de sucesso, como o próprio *Mega Man*, sofreram com isso: a Capcom abriu mão de lançar *Mega Man 6* nos EUA em 1993, pois o NES já estava em franca decadência por causa da chegada da geração 16 bits. O título acabou sendo lançado nos EUA pela própria Nintendo.

O lado "positivo" da filosofia da Nintendo era que ela permitia que as produtoras também revendessem os cartuchos para as lojas pelo dobro do preço inicial. E as lojas podiam chegar até a dobrar novamente o valor do produto, quando finalmente o vendiam para os jogadores. Assim, com o constante repasse dos altos custos e as gordas margens de lucro, um jogo de sucesso era sinônimo de grana fácil para todas as empresas envolvidas.



Poucas pessoas devem se lembrar, mas jogos como *Final Fantasy II*, um clássico do Super NES, eram vendidos por US$ 69,99 nos EUA. Outros títulos bem cotados podiam custar US$ 74,99, ou até mesmo US$79,99 neste período, o que durou até meados dos anos 90.

Os jogos mais baratos eram os da própria Nintendo, que obviamente não precisava pagar royalties a si própria. Jogos como *The Legend of Zelda: A Link to the Past* custavam apenas US$ 44,99. Algumas softhouses acusavam a Nintendo de competição desleal por essa prática de preços que favorecia a ela própria, mas a verdade é que quase ninguém tinha do que reclamar. Quase a maioria dos jogos de empresas como Data East, Namco, Konami e Capcom rendia lucros fenomenais, ultrapassava as 100 mil unidades vendidas; então era arriscado demais (e até besteira) brigar com a dona da bola.

Mas a indústria de videogames passou por uma grande virada com a chegada do PlayStation, em 1995. Se um cartucho de videogame custava entre US$ 5 e US$ 10 para ser fabricado, um CD (a mídia do novo console) custava de cem a duzentas vezes menos: cerca de US$

Como funcionava a conta:

Se um cartucho custava US$ 5 para ser fabricado pela Nintendo...

...era vendido por US$ 10 para a produtora que o havia encomendado.

A produtora o entregava por US$ 20 às lojas...

... que cobravam um preço final de US$ 40 do consumidor final (os jogadores).

>> A PITBULL SYNDICATE – PRODUTORA DE *L.A. RUSH* – FOI COMPRADA PELA MIDWAY. A NOVA EMPRESA PASSA A SE CHAMAR



Ilustração: Tom B

0,05. Ou seja, pelo custo de um cartucho, era possível fabricar cem a duzentos CDs. Com isso, reduzia-se o valor que as produtoras tinham que pagar por unidade de jogo que encomendavam, e o "efeito cascata" fazia com que o preço final aos jogadores ficasse menor. Mas outro fator que fez com que a Sony se tornasse a força dominante no mercado de games nos últimos dez anos foi uma política de licenciamento bem mais flexível do que a da Nintendo: ela permitia que as produtoras fabricassem seus próprios CDs e cobrava royalties menores. Foi assim que se chegou ao preço padronizado de US$ 49,99 que se pratica hoje nos EUA para a maioria dos jogos. Os jogadores agradeceram.

Matemática difícil

A mudança da mídia, de cartuchos para CDs e, mais recentemente, DVDs, trouxe novas questões à cabeça dos jogadores. Pense conosco: se jogos, músicas e filmes usam praticamente os mesmos disquinhos, por que seus preços são tão diferentes?

Por exemplo: no Brasil, o filme *Homem-Aranha 2* (em DVD) custa cerca de R$ 40; o jogo baseado no filme, para PC (em CD), custa cerca de R$ 100. E a trilha sonora do filme, em CD, não sai por menos de R$ 25.

Para responder isso, é preciso levar em conta outros fatores que agem na indústria de entretenimento.

O primeiro é o conceito de "ganho por escala". O custo por unidade de qualquer produto (seja cartuchos, CDs, DVDs, camisetas ou brinquedos) torna-se menor à medida que mais unidades são fabricadas.

Outro conceito é o da expectativa de vendas relacionada à base instalada, ou seja, quantos consoles de videogame ou aparelhos de DVD existem no mercado. Por exemplo, se existem três milhões de Nintendo DS no Japão, não faz sentido a Nintendo produzir cinco milhões de unidades de um jogo para esse sistema, porque não existe nenhuma possibilidade dela conseguir vender todos (vide o que aconteceu com a Atari e a "sobra" de milhões de cartuchos de *E.T.: The Extraterrestrial*). Como a base instalada de aparelhos de DVD é muito maior do que a de consoles, os custos de produção ficam dissolvidos e o maior potencial de venda de filmes faz com que a margem de lucro possa ser um pouco menor, resultando em preços mais atraentes para o consumidor. Estima-se que existam mais de cem milhões de aparelhos de DVD nos EUA. Em comparação, o PlayStation 2, console doméstico mais popular no momento, atingiu uma base instalada de 36 milhões de unidades (nos EUA) em junho deste ano. Para se ter uma idéia, o jogo mais vendido de 2004 nos EUA foi *Grand Theft Auto: San Andreas* para PS2, com cerca de seis milhões de unidades. Já o filme em DVD mais popular foi *Shrek 2*, vendendo mais de 21 milhões de unidades. E não é só isso. As vendas de um game devem pagar todos os seus custos de produção, royalties e outras taxas. Já com os filmes, a história é outra: quando são lançados em DVD, a maioria dos seus custos já foi paga pela exibição no cinema.

CINEMA X GAMES

Quem rende mais? Veja a comparação entre o rendimento dos cinco jogos mais populares e a bilheteria dos cinco filmes mais lucrativos de 2004 nos EUA:

Jogos mais lucrativos

Grand Theft Auto: San Andreas (PS2) – US$ 170.000.000
Halo 2 (Xbox) – US$ 160.000.000
Madden 2005 (PS2) – US$ 120.000.000
Spider-Man 2 (PS2) – US$ 43.000.000
Fable (Xbox) – US$ 40.000.000

Maiores bilheterias

Shrek 2 – US$ 438.478.000
Homem-Aranha 2 – US$ 373.378.000
A Paixão de Cristo – US$ 370.233.000
Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban – US$ 249.359.000
Os Incríveis – US$ 232.573.000

Fonte: NPD Group e Yahoo!

MIDWAY STUDIOS – NEWCASTLE. LOGO VAI PINTAR UMA ENXURRADA DE NOVOS GAMES BANHADOS POR SANGUE POR AÍ... >>

Quebrando o cofrinho

Mas afinal de contas, o que são os tais "custos de desenvolvimento" de que tanto falam as fabricantes de games? Para entender, é preciso voltar no tempo.

Nos primórdios da indústria, era possível e até comum que jogos fossem inteiramente criados por uma única pessoa. Clássicos como *Adventure* e *Asteroids*, do Atari 2600, foram planejados e programados em poucos meses por um único funcionário da Atari. Na era do NES, as equipes podiam ter menos de dez pessoas, contando o diretor do projeto, o compositor das músicas, os designers e programadores. Este número cresceu para uma média de 20 a 30 na era dos 16 bits e explodiu para as centenas a partir do PlayStation.

O melhor exemplo disso foi a estrutura criada pela SquareSoft para produzir *Final Fantasy VII*, até hoje um marco na história: o game foi o mais caro criado até 1997, envolvendo diretamente uma equipe de cem pessoas, com custo total de US$ 45 milhões e consumindo mais de dois anos de trabalho.

Hoje em dia, esses números são considerados pequenos na indústria. Yoshinori Kitase, produtor de *FFVII*, declarou recentemente que uma versão de *Final Fantasy VII* para o PlayStation 3 exigiria nada menos do que uma equipe de trezentas pessoas e um orçamento de mais de US$ 100 milhões. É um investimento grande demais para ser feito sem o devido planejamento e estimativa de vendas.

Uma conta simples exemplifica como esses custos de desenvolvimento podem sair facilmente do controle. Uma equipe de vinte profissionais que trabalhe um ano inteiro num único jogo e que receba um salário de US$ 40 mil por ano (valor abaixo da média, dependendo da especialidade do profissional) já representaria um custo de produção de US$ 800 mil num único título. Isso sem contar todos os equipamentos, como computadores, escritórios, aquisição de ferramentas de programação e outros gastos. Para ter o retorno de apenas esta parte do investimento, um jogo com royalties de US$ 10 teria que vender 80 mil cópias, uma quantidade que poucos jogos atingem hoje em dia.

Assim, um dos motivos que impedem os jogos de terem preços menores do que o atual é que, apesar da mídia ser mais barata do que os antigos cartuchos e dos royalties cobrados pelo proprietário da plataforma serem mais baixos, os custos de desenvolvimento dos novos jogos, cada vez mais complexos e sofisticados, aumentam sem parar. E as vendas não vêm aumentando na mesma medida: para ser considerado um hit, um jogo precisava vender pelo menos cem mil cópias, nos anos 90. Atualmente, se jogos como *Metal Gear Solid, Prince of Persia, Grand Theft Auto, Need for Speed* ou *Resident Evil* não venderem pelo menos um milhão de cópias cada, é bem provável que sejam considerados um fracasso e dêem um belo prejuízo para seus fabricantes.

Muitos jogos hoje em dia são considerados fracassos



devido aos altos valores envolvidos em sua criação e às vendas mais baixas do que as esperadas. Isso faz com que o valor de mercado de sua criadora caia bastante e ela seja comprada por outra empresa maior. Ou, simplesmente, fazem com que a empresa abra falência. É por isso que, no Japão, onde a indústria de games tem passado por um período de estagnação, softhouses famosas na década passada, como Sunsoft, Data East, Jaleco, Takara, Hudson, Natsume, Technos e Renovation, tenham praticamente sumido. Poucas empresas continuam operando com boa saúde financeira e, nesse grupo, é possível destacar Konami, Namco Bandai, Square Enix, Capcom, Sega Sammy e SNK Playmore. É interessante notar que diversas dessas empresas se fundiram (ou estão prestes a fazer isso) para melhor enfrentarem as condições adversas do mercado.

Depois de ler tudo isso, é fácil entender por que a pirataria é considerada tão prejudicial e é tão combatida pela indústria de games. Com os altos custos de desenvolvimento e distribuição e o grande investimento em tecnologia feito nos novos consoles, cada venda que um jogo perde para a pirataria representa um prejuízo que dói diretamente no bolso dos estúdios que criam os jogos.

O resultado disso é menos inovação, investimentos menores e mais remakes e continuações de jogos já consagrados. É triste constatar, mas nem só de brincadeira vive a indústria dos games...

RECICLAR É PRECISO

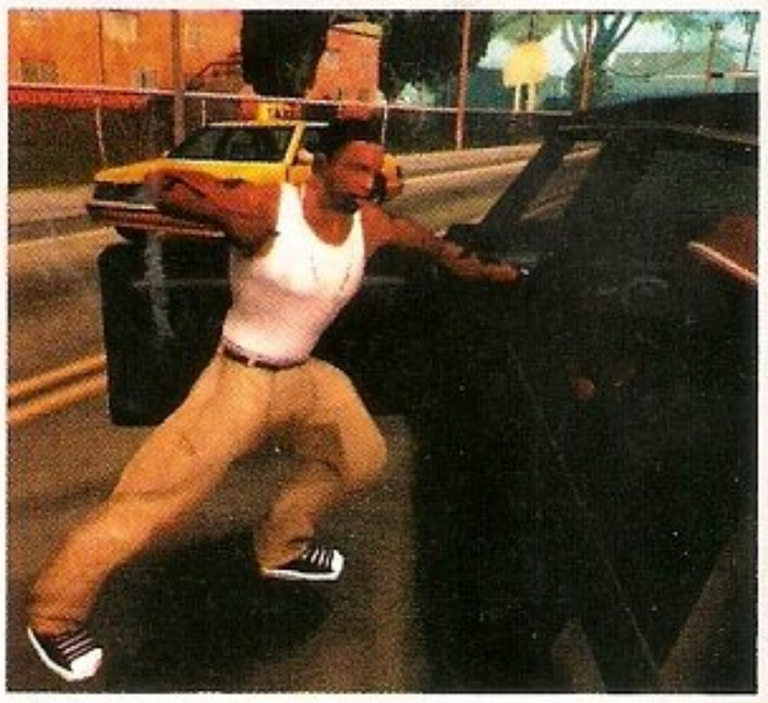
A fórmula mágica das seqüências planejadas

Como diminuir os investimentos e os riscos que cercam a criação de novos jogos? Uma maneira bastante usada atualmente é reaproveitar tecnologia usada em um jogo para fazer sua continuação. Foi isso o que aconteceu com *Final Fantasy X* e *Final Fantasy X-2*. Tentando se recuperar do fiasco que foi a produção de *Final Fantasy: The Spirits Within*, a Square mudou sua política de não criar nenhuma continuação para os games *Final Fantasy* e economizou uns bons milhões de dólares reaproveitando toda a engine de *FFX* para produzir a seqüência. A estratégia deu certo: *FFX-2* vendeu dois milhões de cópias no Japão e 1,3 milhões nos EUA. Outra empresa que adotou estratégias para diminuir seus custos foi a Capcom, unificando as ferramentas de programação das três plataformas atuais. Além disso, a maioria de seus títulos mais ambiciosos foi planejada desde o início como trilogias, como *Devil May Cry, Onimusha* e *Viewtiful Joe*. Funciona assim: enquanto uma equipe cria o primeiro jogo, outro time separado trabalha simultaneamente na sua continuação. Mas os resultados desse plano são questionáveis: *DMC2* e *Viewtiful Joe 2* decepcionaram imensamente os fãs dos primeiros jogos, e mesmo *Onimusha 2* limitou-se a oferecer "mais do mesmo" em relação ao original.



■ ***Final Fantasy VII*: em 1997, US$ 45 milhões era muito. Hoje, é considerado uma merreca**

■ ***Grand Theft Auto: San Andreas*: seis milhões de cópias vendidas e sucesso sem precedentes**



E tem mais! Nas próximas edições, continuaremos a falar sobre como os custos de produção e distribuição dos jogos afetam os preços ao consumidor. E também: modelos alternativos de venda e pagamento, produtores independentes, remakes e tendências para o futuro. Não perca!

>> A SONY ESTÁ DISTRIBUINDO DEMOS DE GAMES PARA PSP. BASTA VISITAR O SEXTO ANDAR DO PRÉDIO DA EMPRESA, EM TÓQUIO... >>



FAZ BEM PARA A CABEÇA

Comprovado: games desenvolvem nossos cérebros

Nós ouvimos desde pequenos que cada minuto gasto com games reduz um ponto de QI. Mas o escritor Steven Johnson afirma o contrário em seu livro, *Everything Bad is Good for You: How Today's Popular Culture is Actually Making Us Smarter* ("Tudo que é ruim faz bem: como a cultura popular está nos deixando mais inteligentes", inédito no Brasil). Johnson diz aquilo que muitos viciados já suspeitavam: games são verdadeiros exercícios cerebrais.

EGM Brasil: Uma criança que acampa na frente da TV com a boca aberta e olhos fixos pode ser considerada um zumbi?

Steven Johnson: É natural que as pessoas comparem a TV com os videogames. Contudo, existe uma diferença abissal entre mídias passivas – como a TV – e meios interativos, como é o caso dos games. Quando uma criança fica vidrada em um jogo, ela desenvolve um foco e permanece concentrada. Ela lida com ambientes complexos, com muitos problemas a serem solucionados. Esse é o olhar de alguém que está prestando atenção – e não a aparência de um morto-vivo.

EGM: Você fala sobre o esforço mental exigido pelos jogos. Mas, pelo visto, os games quase não dão trabalho para os jogadores.

SJ: Acredito que a maioria dos jogadores concordaria com isso: um game pode ser muito frustrante e prender a atenção em um determinado problema. Como resultado, muita articulação é empregada no processo de solução. Isso pode ser uma grande novidade para os pais e autoridades que desconhecem os jogos e simplesmente se recusam a aceitá-los. Esses indivíduos não têm idéia do tempo gasto com os desafios e barreiras dentro dos games. Independente do que se diz, os jogos ensinam as crianças a serem mais pacientes, além de ensinarem que a perseverança e a disciplina podem conduzir à solução de problemas.

EGM: Há jogos melhores para o cérebro que outros?

SJ: Com certeza. Alguns jogos são limitados à diversão, como o *Quake*. Mas temos os jogos de esportes, que possibilitam a administração de equipes. Há ainda os de aventura, como *Zelda*, que estão abarrotados de problemas e enigmas a serem solucionados. Nesses jogos, você pode sentir um esforço considerável vindo do cérebro. É como trabalhar em cima de algo que você acha divertido e interessante.

EGM: O que os jogos nos ensinam? Eles ajudam no estudo ou no trabalho?

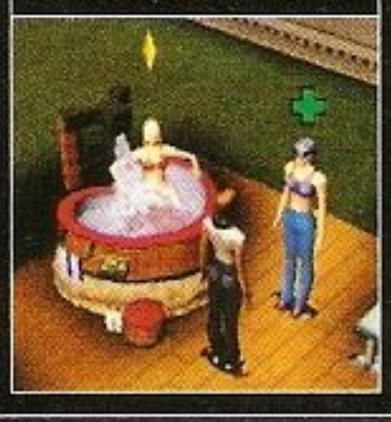
SJ: Acho que as crianças que passam um bom tempo jogando têm mais facilidade ao lidar com softwares novos – basta sentar-se em frente ao computador e desvendar os segredos operacionais. Elas estão acostumadas a mergulhar nos games, onde buscam entender a interface e as regras. Essa é uma habilidade de verdade. Conforme o mundo virtual se aproxima cada vez mais de nossa realidade, as pessoas capazes de entender uma interface de forma rápida terão grandes vantagens.

EGM: Você joga games?

SJ: Posso dizer que já fui um jogador assíduo. Hoje em dia, tenho dois filhos, portanto, não tenho muito tempo. Joguei todos os games de Will Wright [criador de *The Sims*], pois acho que são ótimos. Sinceramente, os jogos da atualidade são tão elaborados que eu me vejo impossibilitado de desvendar seus segredos e tornar a experiência agradável.

GAMES PARA MELHORAR SEU INTELECTO

The Sims (PC)
O escritor Steven Johnson acredita que o gerenciamento de variáveis múltiplas (felicidade, bem-estar financeiro e status social) seja um ótimo exercício mental. Nós chamamos isso de outro nome: tortura.



WW: Twisted! (GBA)
Twisted! é um exemplo radical de regras que são aprendidas no decorrer do jogo. O título apenas dá dicas em seus 'microgames' e oferece poucos segundos para que os jogadores encontrem as soluções.



The Legend of Zelda: The Wind Waker (GC)
Johnson usa *Wind Waker* como exemplo daquilo que ele chama de ordens prioritárias em um game. Por exemplo: você tem que regar a planta de bombas para conseguir um explosivo para detonar o pedregulho que bloqueia a passagem de água que leva ao outro lado do desfiladeiro. Ufa!

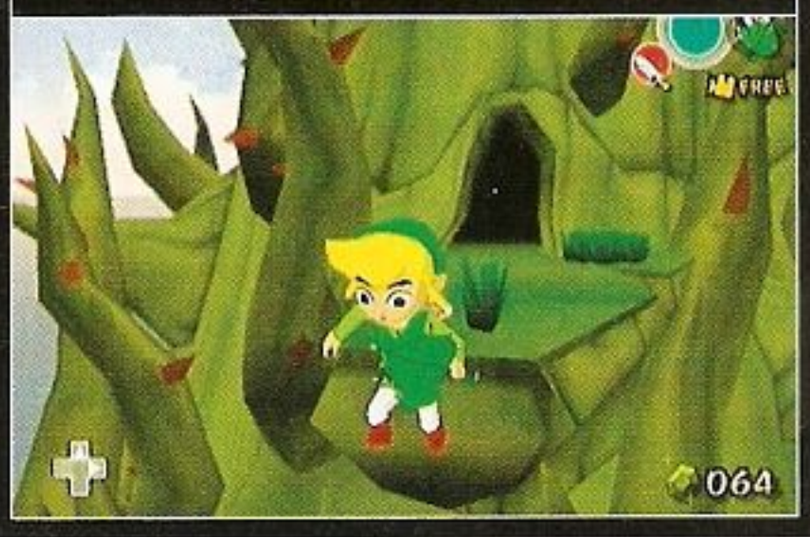


Ilustração: Jason Cruz

Jogatina sem fim: quem visita a EGS não deixa de pegar em um joystick

Gilberto Gil abriu a EGS 2004. Quem virá em 2005?

VAI ROLAR A FESTA

Tudo pronto para a EGS 2005

A segunda edição da Electronic Game Show está pronta para desembarcar em São Paulo. Marcada para 18 a 20 de novembro, a maior festa dos games da América Latina rola com a presença confirmada de estandes da Microsoft, Electronic Arts, nVidia, Kaizen, Hoplon, Gigabyte e Plantronics, entre outras. No total, está prevista a presença de 40 empresas de entretenimento eletrônico, que dividirão o espaço de 8.800 m² do pavilhão vermelho do Expo Center Norte – mesmo local do evento no ano passado, que reuniu mais de 22 mil pessoas. A expectativa para este ano é ultrapassar a barreira dos 27 mil visitantes.

Original tem desconto

Algumas das atrações da EGS eram mantidas em segredo até o fechamento desta edição, mas algumas novidades nós descobrimos. Tudo leva a crer que a Microsoft mostrará mesmo o Xbox 360 em seu estande, o que é surpreendente, visto que o console só será lançado dois dias depois nos EUA (leia mais na página 63). A organização da EGS também promete diversos campeonatos de jogos para PC, consoles e até celulares, programados para rolar em uma arena especial durante os três dias, todos divididos em categorias e com premiações para os vencedores. Outro destaque é a promoção que a organização do evento promete aos visitantes que adquirirem um game original nos 30 dias que antecederem a EGS. Quem comprovar a compra do produto receberá 50% de desconto na entrada do evento, entre outras regalias, como entrada VIP em alguns estandes e filas mais rápidas. "Esta é uma maneira que encontramos de estimular o mercado e ajudar no combate à pirataria", disse Ivan Cordon, da Oelli Brasil, empresa responsável pela Electronic Game Show.

E não poderíamos deixar de falar sobre o estande da Futuro Comunicação, que será um dos maiores da festa e promete sorteios, torneios temáticos e eventos diários envolvendo toda a equipe da EGM Brasil. É só chegar lá a qualquer hora para bater um papo com os editores de sua revista favorita.

Anote na agenda e programe-se. A EGS rola em três dias: na sexta-feira, 18 de novembro, das 14h às 21h; no sábado, 19, das 10h às 21h; e, no domingo, 20 de novembro, das 10h às 20h. O ingresso, assim como no ano passado, custa R$ 20. Para crianças menores de 4 anos (acompanhadas por pais ou responsáveis) e maiores de 65 anos, a brincadeira é gratuita. Nos vemos lá.

—Ronaldo Testa

Programe-se

Electronic Game Show 2005
Quando: de 18 a 20 de novembro, em São Paulo
Local: Expo Center Norte - Pavilhão Vermelho
Rua José Bernardo Pinto, 333, Vila Guilherme (próximo ao Shopping Center Norte e ao Terminal Rodoviário do Tietê)
Preço: R$ 20 por dia
Mais informações:
www.egsbrasil.com.br



Nem só de marmanjos vive a EGS

>> ALGUMAS EMPRESAS NÃO CONFIRMARAM PRESENÇA ATÉ O FECHAMENTO DESTA EDIÇÃO. SAIBA MAIS EM EGSBRASIL.COM.BR... >>

TÁ DOOMINADO!

O que pode ser mais insano do que Doom 3? O filme baseado em Doom, talvez?

Não é à toa que tantos turistas resolvam visitar Praga, capital da República Tcheca: ali fica o portão do inferno. Ou, pelo menos, a cidade que o abrigou temporariamente, durante o período em que *Doom: A Porta do Inferno*, o filme baseado na série de games de tiro da Id Software, montou acampamento no Leste Europeu por alguns meses de 2004. Basta dar uma volta pelos cenários luxuosos da produção para ver que tudo foi feito para agradar os fãs do game. As locações são idênticas ao que se vê no jogo: fomos apresentados a alguns laboratórios, a um labirinto de corredores subterrâneos sombrios e também a jóia da coroa dos cenários – uma estrutura cavernosa, parecida com um auditório, construída para acomodar a famosa "toca de *Doom*" (e também a destruição apocalíptica que se espera de um local com esse nome). Não há como saber se o filme será bom antes do lançamento (marcado para 21 de outubro nos EUA e para 30 de dezembro no Brasil), mas esta versão parece estar vários degraus acima da tradução típica de game-para-o-cinema – 90% delas estragadas pessoalmente pelo diretor alemão Uwe Boll (de bombas como *The House of the Dead* e *Alone in the Dark*). Agora, quantos degraus acima, a gente ainda não sabe...

Ele é o cara

Karl Urban, o guerreiro Eomer da trilogia *O Senhor dos Anéis*, fala sobre seu papel como o protagonista de *Doom*: "John Grimm é o cabeça pensante do grupo e espero que agrade especialmente os muitos jogadores que não têm o físico assim tão forte... Quer dizer, tipo pessoas como você e eu. Por isso mesmo, eu estava bem disposto a fazer um estilo bem 'pé-no-chão' com este cara".



■ Ele está falando palavrões, mas não dá para escutar com a barulheira



De meter medo

Jon Farhat, o supervisor dos efeitos visuais de *Doom: A Porta do Inferno*, é bem sincero ao falar do ponto alto de seu filme – uma cena de quatro minutos filmada inteiramente em primeira pessoa, próxima ao final: "Em todos os jogos que se baseiam em um ponto de vista, parece que o fator da primeira pessoa sempre é deixado de lado. Esperamos que quando o filme chegar aos cinemas, o público fique convencido que é exatamente assim que um filme baseado em *Doom* deveria ser. Garanto que será realmente intenso". Estamos ansiosos para conferir.



Rock detona

Na pele do coadjuvante Sarge, Dwayne "The Rock" Johnson ("o cara mais f**** do planeta!"), ex-lutador e agora astro de Hollywood, coloca as mãos em muito mais do que simples arminhas vagabundas. "Andar por aí carregando quatro pistolas é quase como viver um sonho de infância", diz o eterno Escorpião-Rei de *A Múmia*. "Tenho uma BFG ('big fucking gun'), uma espingarda, um revólver e uma chain gun, que é uma daquelas metralhadoras que o exército usa acoplada em cima de um jipão... Então, imagine só como é pegar uma dessas e pendurar no ombro... [Risos] É demais!".

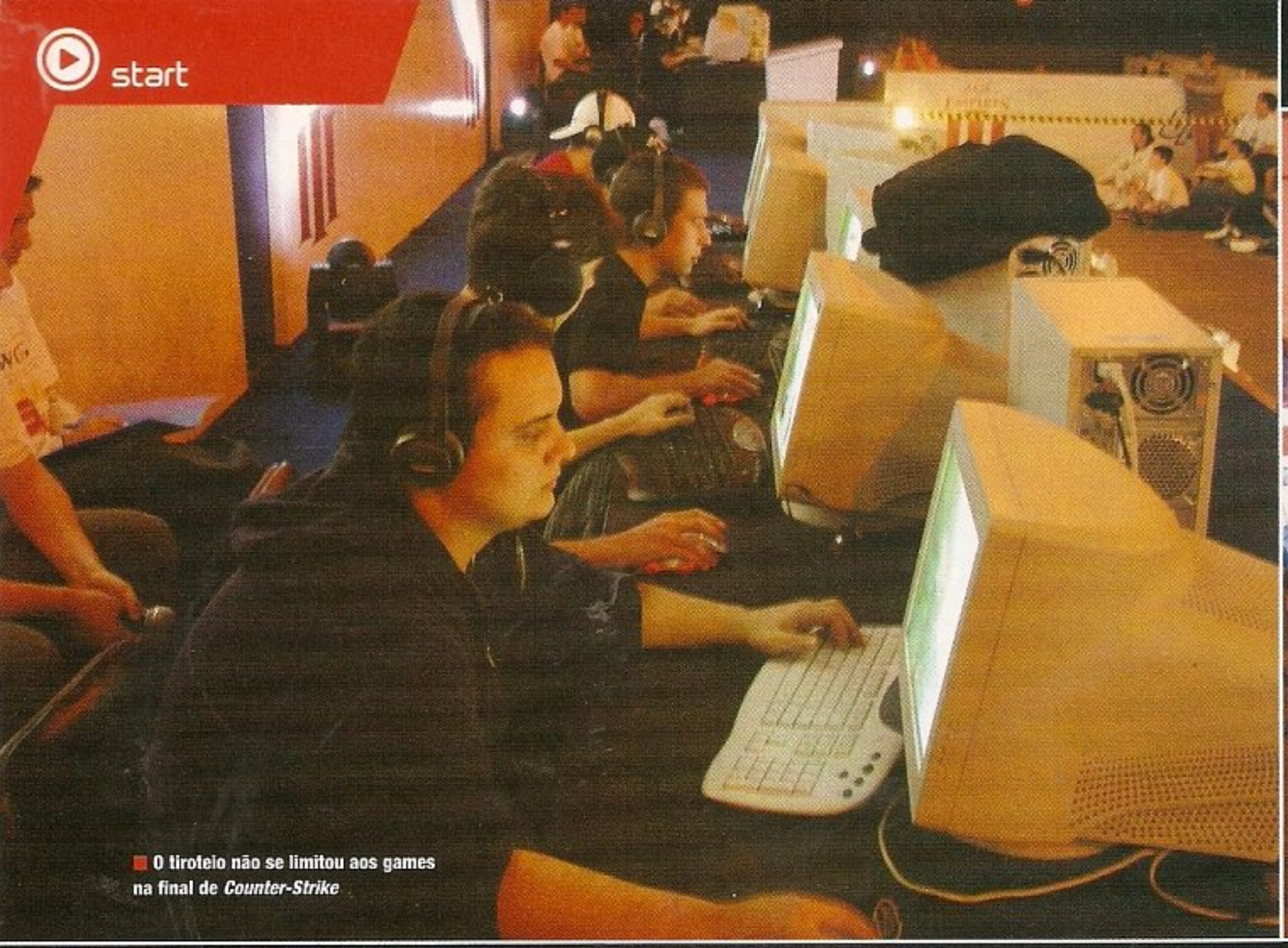


Alguns monstrinhos

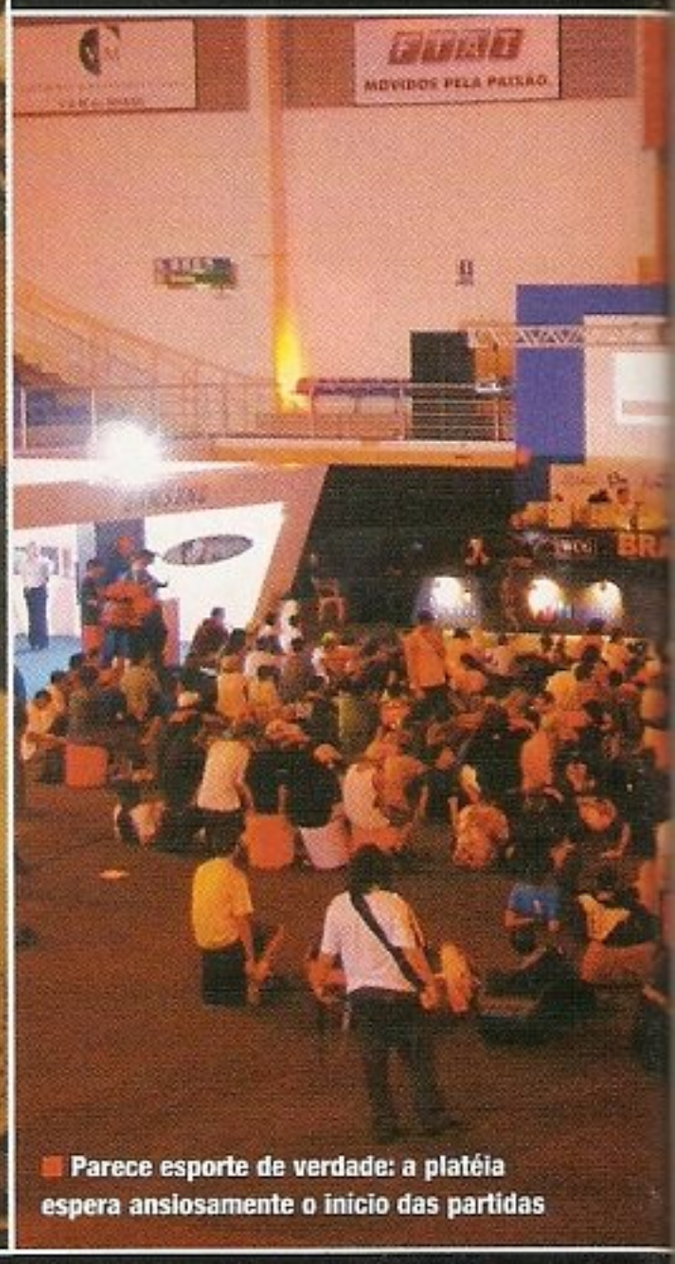
Uma das realizações mais impressionantes da equipe de *Doom* está na recriação absurdamente realista de alguns dos monstros mais infames do game. O diretor Andrzej Bartkowiak (de *Romeu Tem que Morrer*) usou modelos reais na tentativa de minimizar o uso de telas verdes e conferir às criaturas infernais uma aparência mais genuína. Mas também não vá achando que todos os monstros são atores fantasiados: a roupa do Baron (o monstrão horroroso que parece uma ferida aberta), por exemplo, usa diversos motores internos por controle-remoto para simular desde sua respiração pesada até a baba pingando da boca.

>> O GAME DE LUTA *PSYCHIC FORCE* DEVE GANHAR UMA VERSÃO PARA O PS3 EM 2006... >>

MisterBros Games
WWW.MISTERBROS.COM
Televendas: (11) 3266-4176
Volante Challenge Racing Ferrari
PSone e PS2
Os melhores acessórios!
X-230 da Logitech
Compatível com todos os consoles
De: R$ 295,00
Por: R$ 279,00
Air Flo > O único com ventinho!
Dual Trigger 2 em 1 - PC/PS2
Ferrari Scuderia
Case para PSP Logitech
EXCLUSIVIDADE
Case para UMD de PSP
Memory Card para PS2
Theater Experience para PSP
JOGUE SEM LIMITES E SEM FIO
AIR FLO WIRELESS COM VENTINHO!
CORDLESS ACTION CONTROLLER PARA PS2
COMPRE DE FORMA SEGURA EM NOSSO WEBSITE!
ENVIAMOS PARA TODO BRASIL!
WWW.MISTERBROS.COM
Promoção por tempo indeterminado à Misterbros se reserva no direito de alterar ou cancelar as suas promoções sem aviso prévio. Cada participante poderá efetuar o cadastro e comprar apenas uma vez. Mais informações sobre a promoção e os produtos você poderá encontrar no website WWW.MISTERBROS.COM ou pelo televendas (11)3266-4176. *Frete 1 dia útil Cidade de São Paulo e ABCD. Demais localidades consultar prazos. Para entrega em outras localidades, favor consultar-nos. *Todas as outras marcas, logos e direitos autorais são propriedade de seus respectivos proprietários.



■ O tiroteio não se limitou aos games na final de *Counter-Strike*



■ Parece esporte de verdade: a platéia espera ansiosamente o inicio das partidas

ATLETAS DO TECLADO

Final brasileira da WCG 2005 leva os melhores jogadores do país à decisão em Cingapura

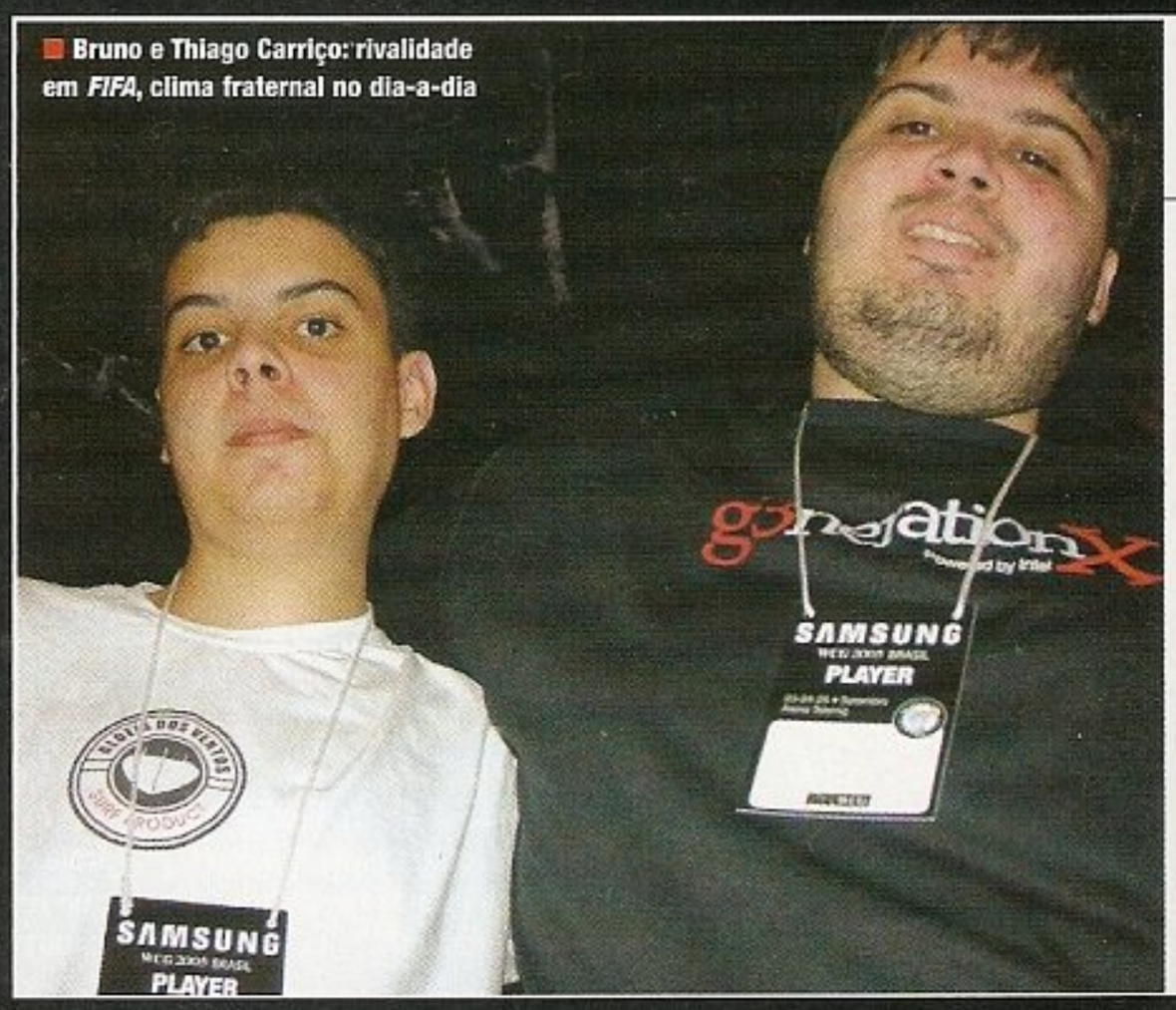
Quem nunca ouviu falar do World Cyber Games não consegue imaginar a grandiosidade do evento para o mundo dos games. Considerado a Olimpíada dos jogos eletrônicos, o evento chega à sua quinta edição com a promessa de reunir oito mil jogadores de todo o mundo em disputas em games para PC e Xbox e prêmios em dinheiro.

Os 154 cyberatletas brasileiros que se classificaram para a etapa final nacional, que ocorreu de 23 a 25 de setembro, em Belo Horizonte, mostraram que têm força para brigar de igual para igual com os adversários estrangeiros. Não é para menos: a peneira para se chegar lá passou por todas os cantos do Brasil e os classificou entre outros sete mil participantes. Já a peneira final definiu quem são os quinze melhores jogadores brasileiros de *Starcraft: Brood War*, *Warcraft III: The Frozen Throne*, *Counter-Strike 1.6*, *Warhammer 40,000: Dawn of War*, *FIFA Soccer 2005* e *Need for Speed: Underground 2*, que representarão nossa bandeira na final mundial, que acontece entre 16 e 20 de novembro em Cingapura, na Ásia.

Muito além dos games

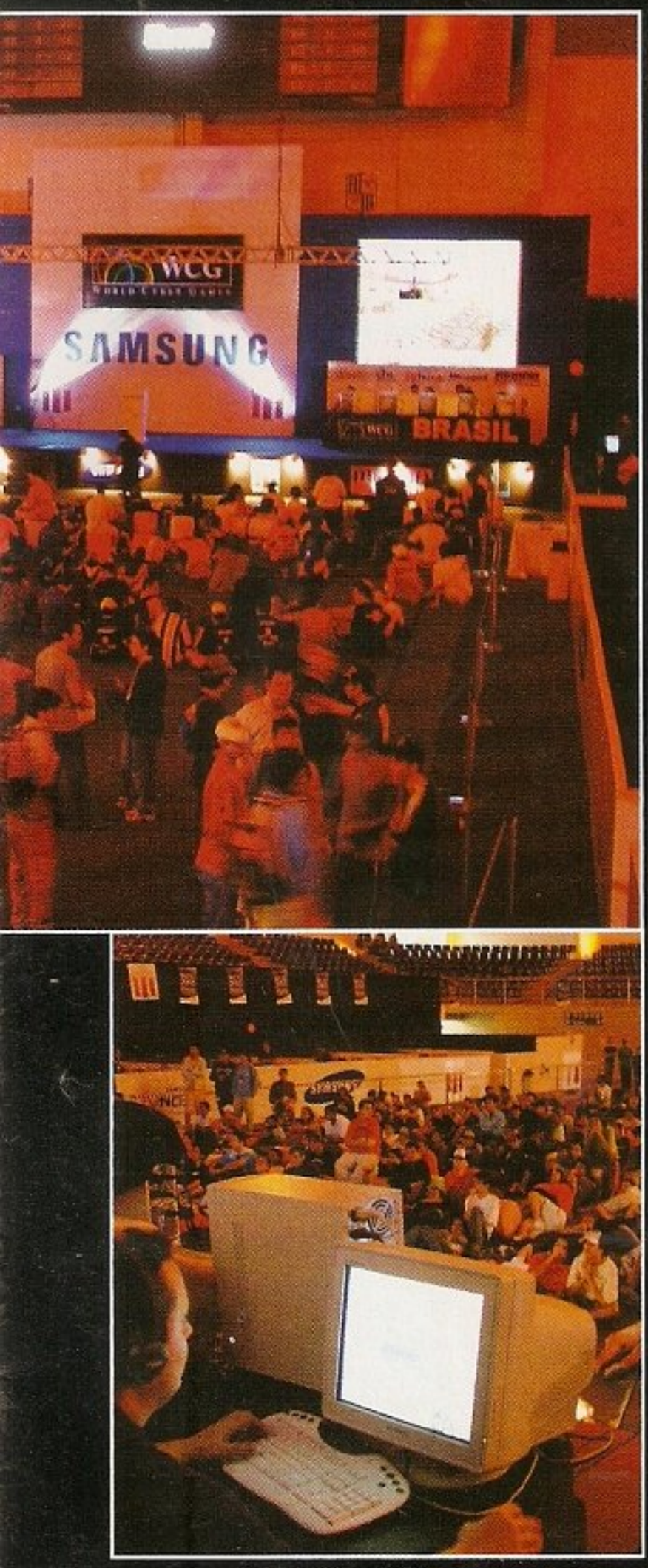
A Samsung, patrocinadora e organizadora do WCG, leva ao pé da letra o slogan do torneio: "Beyond the Game" (além do jogo). O torneio é tratado como uma competição esportiva séria, e os participantes devem se comportar como se estivessem em uma. A criação de uma "vila olímpica" em um hotel permitiu que os jogadores vivessem o espírito competitivo, além de conviverem durante os três dias do evento e trocarem experiências. Nem mesmo os pais e acompanhantes podiam ficar no local reservado aos jogadores. Além disso, horários de alimentação e sono dos atletas eram regulados pela organização do evento. Noventa computadores de última geração foram utilizados para as partidas. Poucos atrasos ocorreram, diferente da edição passada, quando as reclamações de cyberatletas pontuaram os três dias de competição. O ponto alto, como todos os anos, foi a final de *Counter-Strike*. A equipe carioca MiBR, vencedora do WCG 2004, não conseguiu repetir a performance e caiu diante dos paulistas do G3X, que surpreenderam com uma tática organizada e mira precisa. Durante a partida final, o espírito de amizade proposto pela organização do WCG foi aparentemente esquecido: as duas equipes chegaram a trocar ofensas no calor da batalha. Entre mortos, feridos e vencidos, sobraram de pé os 15 representantes brasileiros na final (dois em cada categoria e cinco em *Counter-Strike*). Todos voam para Cingapura com todas as despesas pagas e terão mais um grande desafio pela frente: quase 24 horas de vôo e 11 horas de fuso horário em relação ao Brasil. O plano é conseguir uma performance melhor que em 2004, quando ficamos em quinto na classificação geral, com uma medalha de prata (*FIFA 2004*) e um bronze (*Need for Speed: Undergrond*). Será que dá para ser melhor? A gente acha que dá.

—Gustavo Petró



■ Bruno e Thiago Carriço: rivalidade em *FIFA*, clima fraternal no dia-a-dia

>> NO ANO PASSADO, A FINAL DO WORLD CYBER GAMES ACONTECEU EM SAN FRANCISCO (EUA). É PROVÁVEL QUE O EVENTO DO ANO QUE VEM



CINGAPURA, LÁ VAMOS NÓS:

Quem são os 15 brasileiros que ganharam vaga para a final do WCG

Counter-Strike

1º G3X (São Paulo)

Rodrigo Rodrigues, 21 anos

Bruno Tsuneo Fagundes Ono, 18

Renato Alexio Nakano, 18

Alexandre Borba Chiqueta, 21

Alexandre Thiede Donini, 20

FIFA 2005

1º Bruno Carriço, ("Carriço"), 19 anos (RJ)

2º Thiago Carriço ("ZeColméia"), 22 (RJ)

Warhammer 40,000

1º Gregório Xavier Marinheiro ("Death_Gun"), 21 (PB)

2º André Zilio ("Quanchi"), 20 (RS)

Warcraft III: The Frozen Throne

1º Bernardo Souza Rodrigo ("Pato"), 15 anos (MG)

2º Carlos Leonardo Abi Rached Cruz ("Levin"), 23 (MT)

Starcraft: Brood War

1º Paulo Cesar Cardoso Junior ("Reason"), 19 anos (PR)

2º Roger Kendi Gimenes Ono ("Odin"), 19 (SP)

Need for Speed: Underground 2

1º Giovanni Lucas Magri ("GearGG"), 18 anos (MG)

2º Danilo de S. Barros ("N4 Godsmack"), 19 anos (BA)

BOLEIROS VIRTUAIS

O céu é o limite para os irmãos Carriço

Já pensou se no gramado existissem dois brasileiros, irmãos, atacantes, que fossem os melhores do mundo e fizessem muitos gols pela seleção brasileira? No esporte real eles podem não existir, mas no campo virtual eles são reais e mandam muito bem em *FIFA 2005*. São os irmãos Carriço. Thiago, 22 anos, é o atual campeão do mundo do FIFA Interactive Player, torneio do game organizado pela própria *FIFA*, entidade que controla o futebol mundial. A grande habilidade veio a custo de muito treino ao lado do irmão mais novo, Bruno, 19 anos, medalha de prata no WCG 2004, melhor colocação brasileira na história do evento. E a performance não foi diferente em Belo Horizonte. Thiago derrotou o irmão nas eliminatórias, obrigando Bruno a disputar a repescagem para, novamente, encontrar seu algoz na derradeira final.

É interessante assistir aos Carriço jogando um contra o outro. A calma e concentração da dupla era total. No entanto, nem sempre foi desse jeito. Depois de muito sofrerem com o nervosismo (que custou diversos títulos em torneios passados), uma ajuda psicológica colocou os irmãos nos eixos. Eles contam com a muito bem-vinda assessoria do psicólogo Alberto Godinho Negrão, que presta auxílio semanal aos cyberatletas.
A final foi uma das mais esperadas pelo público de Belo Horizonte, que assistiu a tudo pelos telões. As três partidas mostraram o que nosso futebol, mesmo sendo no computador, tem de melhor: passes precisos, dribles desconcertantes, gols impossíveis. No final, deu Bruno. Mas ambos vão em busca do título mundial em Cingapura. Alguém aí falou em dobradinha?

O QUE ROLA NA EGM PC

Mais uma vez, a EGM PC quebrou a barreira dos limites. A sétima edição conta uma avalanche de novidades de tirar o fôlego. Confira os principais destaques da revista, que já está nas bancas:



Age of Empires III

O RTS mais aguardado do ano em uma matéria que quantifica todas as novidades do aguardado game de estratégia da Ensemble. A equipe da EGM PC conseguiu, com exclusividade, uma entrevista com Dave Pottinger, diretor de tecnologia da produtora. Acha pouco? Então espere para ver o pôster duplo que você encontra nesta edição!

Podcast e conversões de vídeo

Destrinchamos o Podcast, a mais nova mania da internet, em uma matéria que ensina tudo o que você precisa fazer para criar o seu.
Já a matéria sobre conversões de vídeo ensina os principais termos da tecnologia de vídeo digital, e como converter seus vídeos para praticamente todos os formatos mais importantes, como o DivX, MPEG e o DVD.

Rede Wi-Fi

Tudo o que você precisa saber para montar sua rede Wi-Fi gastando o mínimo possível e ainda desfrutando da melhor conexão sem fio.

■ **Confira como escolher o melhor roteador para conectar-se sem o uso de fios**



E não é só: tem reviews, previews, notícias fresquinhas, detonado de *Advent Rising* e muito mais. Compre hoje mesmo a EGM PC! Apenas R$ 6,50 nas bancas!

OCORRA EM UM PAÍS DIFERENTE. A IDEIA DA SAMSUNG É APROXIMAR-SE AO MÁXIMO DO CLIMA DE UMA OLIMPÍADA DE VERDADE... >>

ESPERANDO ZELDA



Cansou de esperar a chegada de Twilight Princess? Teste seus conhecimentos enquanto isso...

Depois que a Nintendo nos deu um banho de água fria ao adiar *The Legend of Zelda: Twilight Princess* de dezembro deste ano para o segundo trimestre de 2006, nenhuma outra novidade (boa ou ruim) foi revelada. Para distrair os fãs de plantão enquanto a Nintendo não abre o jogo, resolvemos fazer este sensacional jogo de perguntas e respostas para entrar no ritmo da aventura. Veja como você se sai no teste: se acertar tudo, seus conhecimentos o consagrarão como o sábio Sahasrahla. Se ainda precisar de treino, você não passa de um Tingle!

1 Qual das afirmações abaixo, relativas a *Twilight Princess*, não é verdadeira?

a. A ação acontece décadas depois de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*.
b. Link se transforma em lobo quando entra no mundo obscuro do Reino do Crepúsculo, o Twilight.
c. O bumerangue agora ganhou um efeito extra de redemoinho e pode acertar vários alvos de uma só vez.
d. Um bando de macacos selvagens de bunda vermelha ajuda Link a atravessar os labirintos.
e. Quando assopra em uma folha de capim alto, Link pode chamar um falcão para ajudá-lo.

2 Qual destas imagens representa o novo visual de Link, mais realista, para *Twilight Princess*?



3 Ligue o título da série Zelda ao seu enredo:

a. *Zelda: Twilight Princess*



b. *Zelda: A Link to the Past*



1. Link viaja entre os reinos da luz e da escuridão em sua missão para salvar a princesa Zelda e o mundo de Hyrule.
2. Link viaja entre os reinos da luz e da escuridão em sua missão para salvar a princesa Zelda e o mundo de Hyrule.

4 Quem é este homem?



a. Um carpinteiro que adoraria fazer um mastro para o barco de Link, se alguém o ajudasse a encontrar sua caixa de ferramentas...
b. Um rival do vilarejo de Link que afirma ser ele, e não Link, o melhor caubói de todos! Prove que ele está errado em um minigame de arrebanhar cabras.
c. Luis Guzman, astro de *Boogie Nights*. ➤



5 Verdadeiro ou falso:

A princesa Zelda, de *Zelda II: The Adventure of Link*, é a mesma princesa Zelda do primeiro jogo.

6 Ligue os seguintes itens com seu valor de venda aproximado nos leilões virtuais do eBay:



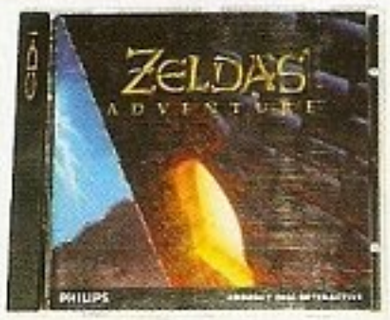
a. Cópia selada original do *Zelda* de 8-bits.



b. Boneco de Link que balança a cabeça.



c. Jogo de tabuleiro *Legend of Zelda*, de 1988, da Milton Bradley.



d. *Zelda's Adventure* para o console CD-i, da Philips.

1. US$ 20



2. US$ 25



3. US$ 80



4. US$ 400



7 Qual é a sua recompensa por passar horas – ou dias – dando-se o enorme trabalho de criar bonequinhos para cada homem, mulher e monstro como parte de uma missão especial em *Zelda: The Wind Waker*?

a. Acesso aos dois labirintos que nunca deveriam ter sido eliminados do jogo.
b. Um documentário em vídeo do making of e uma entrevista com o diretor Eiji Aonuma.
c. Uma p**** de um bonequinho vagabundo da m**** do Link naquele barco do c******? Mas que p**** é essa?!?



8 Redação:

O que este cara está pensando? ➤

A sua pontuação:
De 1 a 7 acertos = Ganon voltou!
Todas as 8 certas = Você é o herói de Hyrule!

*Respostas: 1. Pegadinha – todas as afirmações são verdadeiras 2. d 3. a – 2, b – 1. É, a resposta é essa mesma. Algum problema? 4. d – Nenhuma das anteriores 5. Falso 6. a – 4, b – 1, c – 2, d – Qualquer coisa é dinheiro demais para isso 7. A p**** da resposta c 8. É melhor você não saber...*

>> A EA APROVEITOU O LANÇAMENTO DO 360 PARA DIVULGAR QUE *FIGHT NIGHT: ROUND 3* TAMBÉM SERÁ LANÇADO PARA O CONSOLE... <<

A AMEAÇA DEFINITIVA REQUER A ALIANÇA DEFINITIVA





Faça upgrades, customize e libere um arsenal imenso de mais de 160 superpoderes.

Co-op online de até 4 jogadores.

X-MEN LEGENDS II
RISE OF APOCALYPSE

JÁ NAS LOJAS!

X-men-Legends2.com

INADEQUADO PARA MENORES DE 16 ANOS
AÇÃO
VIOLÊNCIA GRAVE ANIMADA

POWERED BY gamespy

PC CD-ROM SOFTWARE

RAVEN

MARVEL, X-MEN and all related character names and likenesses thereof are trademarks of Marvel Characters, Inc. Copyright © 2005 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. Game © 2005 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. PC CD-ROM logo TM. © 2005 Nokia. All rights reserved. Nokia, N-Gage and N-Gage QD are trademarks or registered trademarks of Nokia Corporation. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

WIRELESS GAME

Vicarious Visions

MARVEL

ACTIVISION

activision.com



Thiago Carriço recebe o troféu de melhor jogador de *FIFA 05* pelas mãos do ex-jogador Matthäus, no ano passado

BI MUNDIAL!

Brasileiros são os favoritos na Copa do Mundo de FIFA 06

Game é coisa séria, a FIFA que o diga. A entidade máxima do futebol se junta pelo segundo ano consecutivo à Electronic Arts e à Microsoft para organizar o FIFA Interactive World Cup, campeonato mundial e oficial do game *FIFA* no Xbox. No torneio do ano passado, o brasileiro Thiago Carriço venceu a etapa latino-americana e foi o representante do continente na final, em Zurique (Suíça).

Assim como no futebol de verdade, deu Brasil: Thiago venceu suas partidas e sagrou-se o primeiro campeão de "futebol virtual" reconhecido pela FIFA. Carriço recebeu o prêmio das mãos do ex-jogador alemão Lothar Matthäus, na mesma cerimônia que premiou Ronaldinho Gaúcho como o melhor jogador de 2004.

Para o torneio deste ano, as perspectivas para Carriço e outros jogadores brazucas são ainda melhores. E não somos nós que estamos falando. "Os brasileiros têm habilidade em esportes, e acredito que tenham boas chances de ganhar a coroa novamente este ano", diz Clive Downie, da EA Europa, em entrevista à EGM Brasil.

O torneio deste ano é focado em *FIFA 06* e se desenrola da mesma forma que o do ano passado. Oito etapas regionais decidem quem são os representantes de cada continente que, junto a dois selecionados através da Xbox Live, jogam a grande final em dezembro – desta vez, em Londres. Vale lembrar que a grande final rola na versão Xbox 360 de *FIFA 06*.

A etapa latino-americana acontece em São Paulo, em 22 de outubro (veja quadro abaixo). Os 128 primeiros competidores que se registrarem no local ganham o direito de participar nas partidas mata-mata, sendo que apenas o primeiro colocado se classifica. Os prêmios para os vencedores regionais é generoso: além da vaga para a final em Londres, os craques levam um par de ingressos para uma partida da Copa do Mundo 2006 e um Xbox 360 com o game *FIFA 06*.

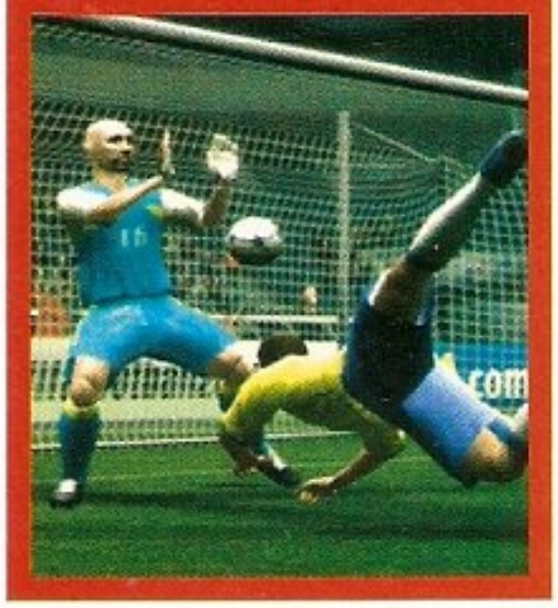
—Pablo Miyazawa

Os torneios regionais:

Londres – 15 de outubro
São Paulo – 22 de outubro
Seul – 30 de outubro
Johanesburgo – 12 de novembro
Los Angeles – 19 de novembro
Sydney – 26 de novembro
Alemanha – 4 de dezembro
Paris – 10 de dezembro
Londres – 18 de dezembro (final)

Em São Paulo

Quando: 22 de outubro de 2005
Onde: Villa Noah
Rua Castro Verde, 266,
Chácara Santo Antonio
Mais informações:
www.fifainteractiveworldcup.com



ENTREVISTA: PETER MOORE

O chefão do Xbox nos EUA conversou com a EGM Brasil sobre o FIFA Interactive World Cup:

EGM Brasil: Qual a expectativa para o evento deste ano?
Peter Moore: A melhor possível. Esperamos dois milhões de jogadores disputando vagas em etapas que passarão de São Paulo a Johanesburgo, até a fase final, em 18 de dezembro. No ano passado, o brasileiro Thiago [Carriço] venceu, e este ano eu bem que gostaria de estar em Zurique para conferir a final.

EGM: E como vai funcionar o torneio em países onde o Xbox não foi lançado oficialmente, como no Brasil?
PM: É uma boa pergunta! Sabemos que os jogadores brasileiros conseguem arrumar maneiras diversas de acessar a Xbox Live, mas é por isso que estamos trazendo a final continental para a cidade de São Paulo, já que, desta forma, imagino que mais pessoas poderão participar e jogar direto no Xbox.

EGM: Você acha que, no futuro, o futebol virtual será mais popular que o esporte de verdade?
PM: Eu espero que não. [risos] É difícil de reproduzir a emoção e a habilidade exigida para se jogar bola com os amigos. É claro que jogar futebol sentado no sofá é divertido, mas chutar uma bola de verdade é tão legal quanto. Eu imagino que, por mais realistas que os games se tornem, eles jamais conseguirão equiparar a mesma emoção.

JOGUE PRA GANHAR

FNAC também organiza torneio de *FIFA 06*

Se você tentar a sorte no FIFA Interactive World Cup e não se der bem, ainda há mais uma chance de vencer. A rede Fnac também está organizando um torneio aberto de *FIFA 06*. As inscrições estão abertas desde primeiro de outubro nas lojas da rede (www.fnac.com.br), e os vencedores serão premiados com câmeras fotográficas, jogos, notebooks, home theaters e celulares. A final do torneio rola no dia 29 de outubro, em São Paulo. Para obter mais informações, visite www.fnac.com.br.

>> PARA PARTICIPAR DO FIFA INTERACTIVE WORLD CUP, É SÓ CHEGAR AO LOCAL DO EVENTO (EM SP) E INSCREVER-SE NA HORA... >>

Agora você não tem desculpas para não comprar

SAPPHIRE

Prêmio de melhor solução em placas gráficas

Onde Comprar

smart data
www.smartdata.com.br

ibyte COMPUTADORES
www.ibyte.com.br

UCP INFORMÁTICA
www.ucpinformatica.com.br

VIA BRASIL
www.viabrasil.net

X300 Series X550 Series X700 Series X800 Series X850 Series

GRAPHICS BY ATi

SAPPHIRE
www.sapphiretech.com



NOME:
JOHN FIORITO
GERENTE DE PRODUTO DA INSOMNIAC

EMPREGO DOS SONHOS: GERENTE DE PRODUTO

Uma olhadinha básica na profissão que todos gostariam de ter

DETALHES SOBRE FIORITO

Experiência: 19 anos na indústria
Jogos notáveis: as séries *Spyro the Dragon* e *Ratchet & Clank*

Informações sobre a profissão de Gerente de Produto

Faixa salarial: US$ 60 mil e US$ 80 mil por ano
Formação acadêmica recomendada: ciência da computação, artes, administração de empresas
Localização dos empregos: Costa Oeste dos EUA
Demanda do mercado atual: média

O que faz um Gerente de Produto, afinal?

É o cara (ou a mulher) que garante a concretização de tudo. Ele deve coordenar as operações entre os diferentes departamentos e é o contato entre a empresa de desenvolvimento e a produtora.

Um dia típico na profissão

Reuniões, reuniões e mais reuniões. Fiorito é responsável por manter o pessoal da Insomniac na linha. Toda segunda-feira é terrível, pois o dia é abarrotado de reuniões para definir a agenda semanal e concentrar energias. Dia após dia, ele tem que colher os relatórios de progresso dos chefes de desenvolvimento, manter a trilha sonora em dia e ajudar a planejar novos elementos online. "Os programadores programam, os animadores animam", diz. "Alguém tem que juntar tudo isso". Após cada reunião, Fiorito digita suas anotações e define os cronogramas. As responsabilidades e os prazos mantêm as pessoas sob controle, o que leva à concretização do desenvolvimento. Jogos também são negócios sérios, sabia?

Como ele chegou lá

Fiorito iniciou sua carreira no desenvolvimento de fases para simuladores de vôo. Em seguida, passou à criação de níveis para a série *Spyro*, até chegar ao posto de Gerente de Produto na Insomniac. Ele foi o sexto funcionário contratado pela empresa, portanto, viu a companhia evoluir de uma única sala para um estúdio com 130 empregados. "A enorme quantidade de pessoas gera muito caos", explica Fiorito. "Se as coisas ficassem naturalmente em ordem, não precisaríamos de um Gerente de Produto na empresa".

FERRAMENTAS DE TRABALHO

Planilhas

Para manter as diferentes equipes de desenvolvimento ao seu alcance, Fiorito abusa de agendas e planilhas. Uma base de dados, por exemplo, é capaz de rastrear erros descobertos no processo de concepção do jogo.

Organização

Para garantir a organização geral, Fiorito precisa servir de exemplo. Sua mesa, ao contrário de quase todas as outras mesas na Insomniac (ou em qualquer empresa da indústria dos games), é impecavelmente limpa.



Gravações

Uma gravação em disco é capaz de armazenar os códigos compilados e atualizados para testes e avaliações. Desde as demos para eventos de negócios até as versões em mídia do jogo – tudo necessita de uma cópia no momento certo do processo de desenvolvimento.

Pessoas

Ted Price, o manda-chuva da Insomniac, descreve Fiorito como "uma central de desenvolvimento". Nos momentos mais decisivos, Fiorito é o responsável por manter todo mundo no eixo. Sendo assim, suas ferramentas mais importantes são as próprias pessoas que trabalham na Insomniac.



Fotos: Michael Schoen, Insomniac, xtan

>> A NINTENDO INICIA O SERVIÇO ONLINE PARA O DS EM 23 DE NOVEMBRO NO JAPÃO. NOS EUA, AINDA NÃO HÁ DATA MARCADA... >>

Especializada PlayStation

www.GameOne.com.br

LOJA







CONHEÇA NOSSO SITE



CONFIRA NOSSOS PARCELAMENTOS SEM JUROS!





ENTENDA PORQUE SOMOS A NÚMERO 1 EM PLAYSTATION:



A melhor e mais completa loja brasileira especializada em PlayStation e PSP.



O site mais completo com informações técnicas, suporte online e a maior variedade de produtos para PlayStation 2, PSone e PSP.



Assistência técnica especializada com equipamentos digitais para trabalho em placas SMD (PS2 e PStwo). Serviços técnicos com até 2 anos de garantia e tansparência nos diagnósticos e orçamentos.



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

Enviamos para todo o Brasil.

Financie suas compras de qualquer lugar do Brasil em até

16x!

(19) 3236 6059

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

MENTES DO GAME

Conversando com quem importa

MARC ECKO

Os games estão na moda

Jogos eletrônicos e moda combinam? Se depender do estilista norte-americano Marc Ecko, tem tudo a ver. Produtor executivo e principal idealizador de *Marc Ecko's Getting Up: Content Under Pressure* (Atari), o artista, que é dono de uma famosa grife de roupas esportivas, pôde misturar suas duas grandes paixões: a cultura de rua e os videogames. No game, exclusivo para PS2, o jogador controla um grafiteiro que precisa deixar sua marca nas paredes de uma grande metrópole e escapar de problemas com a polícia. Confira os melhores trechos do papo que batemos com Ecko durante a E3 deste ano, em Los Angeles.

EGM Brasil: Qual era sua relação com jogos antes de produzir *Content Under Pressure*?

Marc Ecko: Joguei videogames quando criança, principalmente jogos de esportes. Se você cresceu nos anos 80, os jogos foram parte obrigatória do seu estilo de vida. Havia os fliperamas, daí os consoles domésticos como o Intellivision, Nintendo... Foi só com o PS1 que eu notei o poder de uma plataforma em escala de mercado de massa.

EGM: Dizem que os videogames são o mais importante ícone da cultura pop atual. Você concorda?

ME: Discordo. Eu acho que eles serão um dia, mas ainda não o são. Apesar de seu tamanho, os games simplesmente não são tão conhecidos quanto cinema. Os jogos ainda são produzidos pensando em nós, jogadores hardcore. Eu acredito que, no salto da nova geração, veremos o nível de imersão do jogador aumentar. Talvez um dia eu pare para jogar duas horas de conteúdo programado na TV, tal qual eu faria com meu seriado favorito. Imagino um futuro no qual Hollywood irá lançar alguma nova celebridade através dos games, e não do cinema. Acho que coisas assim vão acontecer, é só uma questão de tempo.

EGM: Quando isso vai rolar?

ME: Vai levar algum tempo, talvez nos próximos três ou quatro anos. Esse tipo de conteúdo deverá ser desenvolvido na nova geração. A alta definição das imagens vai ajudar muito, pois a beleza será essencial. Mas outras coisas precisam mudar também. Pense desta forma: hoje em dia, jogar games não faz você arrastar uma mulher para a cama. [risos] Um carro conversível vermelho, uma camiseta do Scarface... Isso ajuda. Uma camiseta do *Halo 2* lhe renderá um belo pé na bunda. Essa indústria pode ser tão grande quanto a do cinema em se tratando de grana, mas nem conseguiu pegar o público feminino direito. Os relatórios dizem: o consumo de games está abaixo da média entre negros e latinos, e muito abaixo da média com mulheres. Filmes são mainstream, pois eles podem ser licenciados e render dinheiro em dez anos. Algum personagem de videogame já alcançou isso?

EGM: Você se considera alternativo? Agora que entrou no mercado de games, não faria também parte do mainstream?

ME: Acho que sou um cara bem mainstream. Minha empresa é bem famosa: eu só transformei uma sensibilidade alternativa em algo para as massas. O mundo está deixando de ter essas divisões, as culturas estão todas misturadas. Quando eu era criança, era tudo muito mais separado. O mainstream está mudando sua cara e a tecnologia está se desenvolvendo mais rápido do que podemos compreender. Isso assusta.

EGM: Você já foi ao Brasil?

ME: Claro!

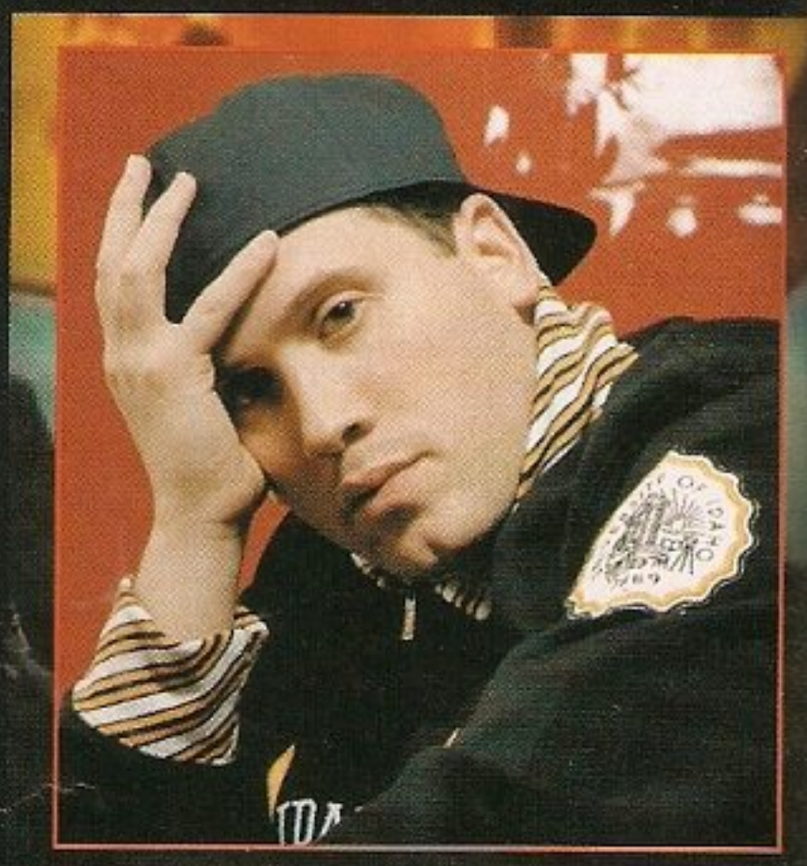
EGM: O que achou da cultura de rua de lá?

ME: Eu adorei. Recentemente, escrevi uma longa matéria para uma revista sobre o seu país. Passei um bom tempo em São Paulo. Você conhece Os Gêmeos, os irmãos grafiteiros? Então, eles aparecem no meu jogo. Encontrei-os pintando em Coney Island na semana passada. Eles têm um estilo visual inacreditável.

—Pablo Miyazawa

"Jogar games não faz você arrastar uma mulher para a cama... Já um carro conversível ou uma camiseta do *Scarface* ajudam."

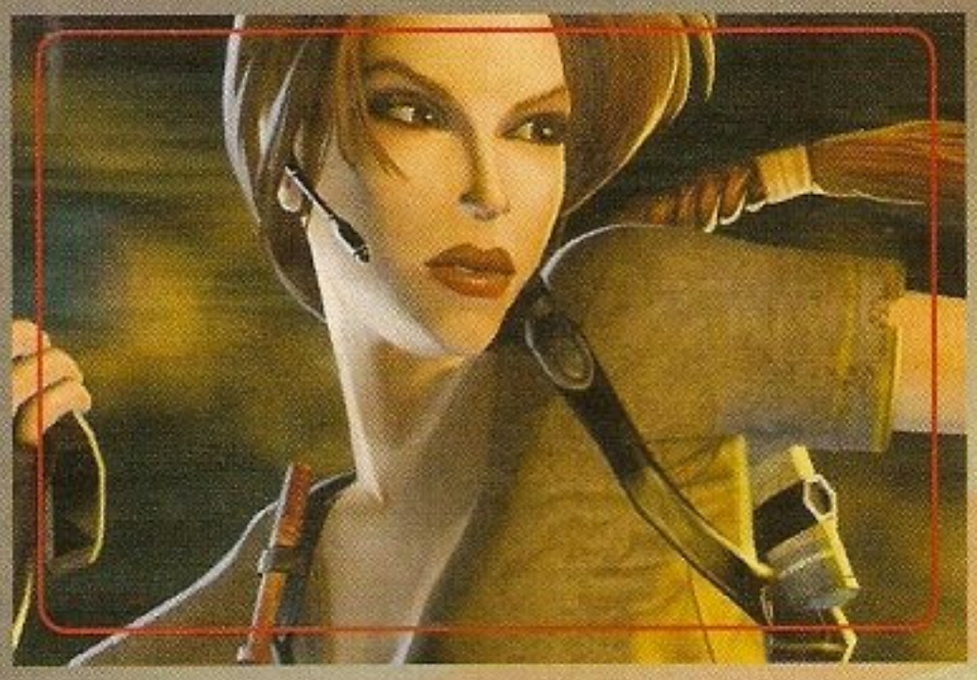
—Marc Ecko, estilista e produtor executivo de Marc Ecko's Getting Up: Content Under Pressure



Se você achou o Marc bonito, espere para ver o que ele pode fazer com latas de spray na mão e um muro branquinho...

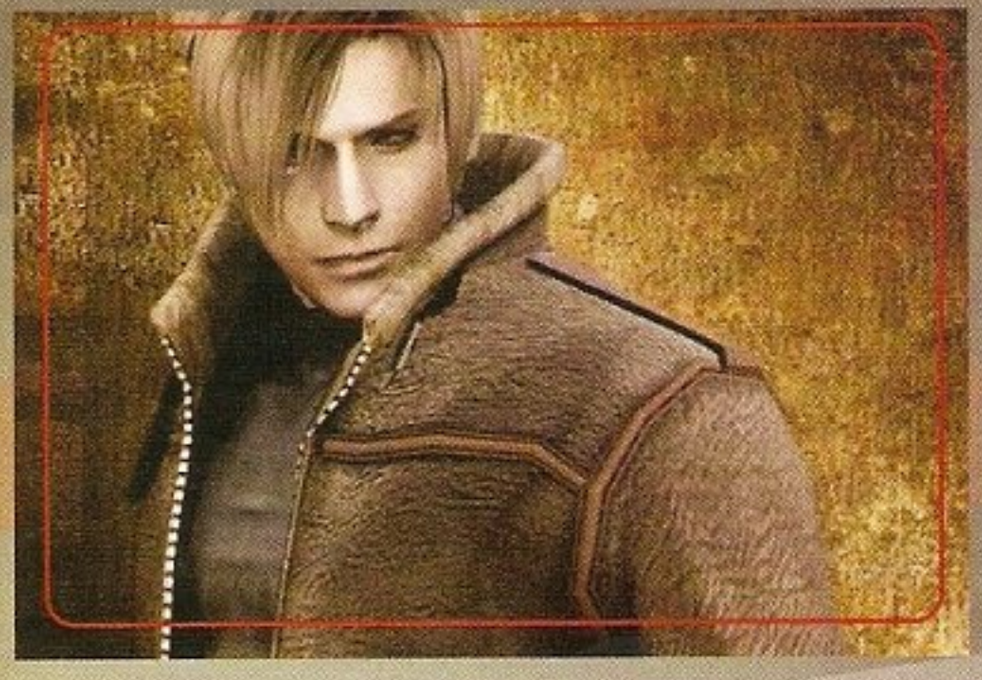


>> A VERSÃO PORTÁTIL DE *GTA* (*LIBERTY CITY STORIES*) NO PSP PERMITIRÁ PARTIDAS MULTIPLAYER COM ATÉ SEIS JOGADORES SIMULTÂNEOS... >



NINTENDO GAMECUBE

NINTENDO DS





PSP

PlayStation 2

GAME CENTER

GAME BOY ADVANCE

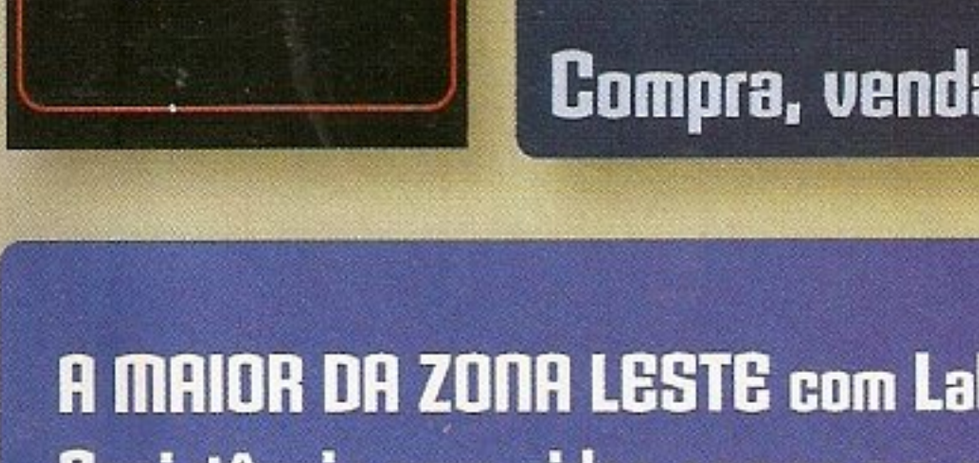
XBOX

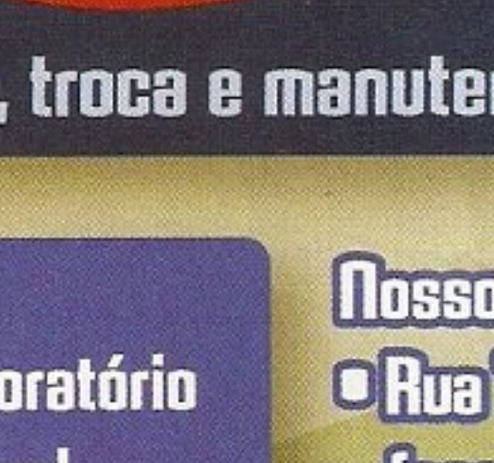
Compra, venda, troca e manutenção de games

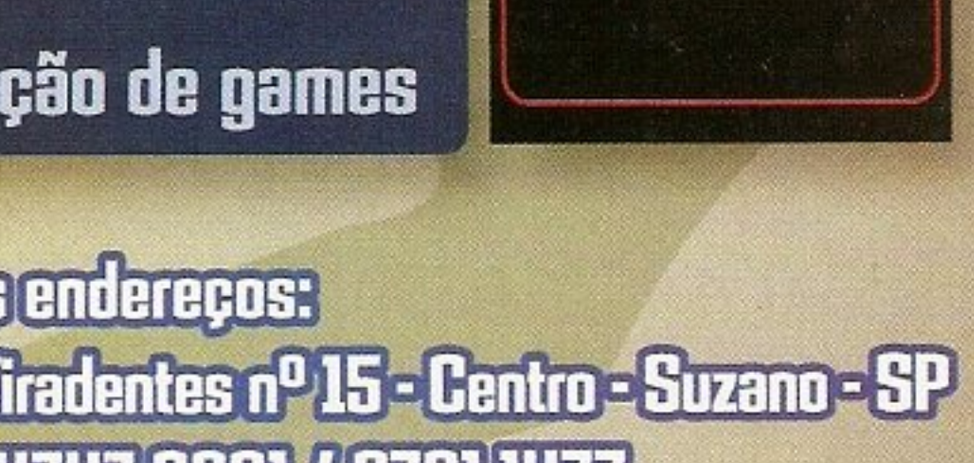
A MAIOR DA ZONA LESTE com Laboratório
Assistência para video games em geral

Nossos endereços:

- Rua Tiradentes nº 15 - Centro - Suzano - SP
  fone 4747-6891 / 9791-1477
- Suzano Shopping - Nova Loja







Financiamos em até
18x sem entrada

MasterCard Maestro · VISA · Diners Club International · MasterCard · American Express · REDE SHOP · Cheque Eletrônico Banco24Horas · Maestro



Foto: Randy Dodson/S

EGM RETRÔ:

INESQUECÍVEL

O saudoso Nintendinho faz 20 anos

Se você é um dos muitos que contam os dias para o lançamento do Xbox 360, saiba de uma coisa: ele pode até oferecer design moderno e poder de processamento absurdo, mas terá que trabalhar duro para marcar a memória dos jogadores como fez o primeiro console da Nintendo. Isso não é uma crítica ao 360. Mas o fato é que o NES (abreviação de Nintendo Entertainment System) ainda é uma das plataformas mais amadas e bem sucedidas da história – mesmo hoje, vinte anos após seu lançamento. Como somos nostálgicos, é hora de relembrar e entender o porquê.



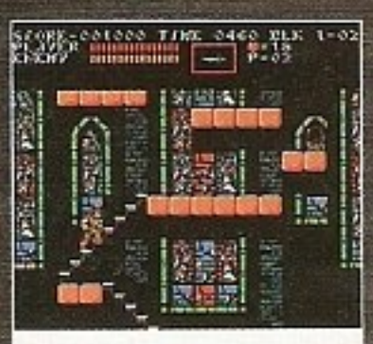
■ Mario: há vinte anos deturpando as mentes infantis

UMA AULA DE HISTÓRIA

Quando o NES foi lançado nos EUA, em 1985, os videogames eram odiados pelos norte-americanos. Motivo: o Atari 2600 irritou os comerciantes e o público, ao abastecer o mercado com jogos horríveis que ninguém tinha vontade de jogar. Mesmo assim, o NES virou uma febre e chegou a controlar 90% do mercado de games domésticos nos Estados Unidos. Este quase monopólio, entretanto, resultou em diversos processos contra a empresa – todos vencidos pela Nintendo. Nesse meio tempo, a FTC (Federal Trade Commission) decidiu punir a Nintendo, mas a penalidade foi um desconto obrigatório de US$ 5 na compra dos games de NES, o que só serviu para aumentar as vendas. O NES teve uma vida de rei durante nove anos. Bons jogos como *Kirby's Adventure*, saíram mesmo depois do Super NES ter sido lançado. Nada mal para um console que nasceu em meio à descrença popular – na época, tudo indicava que os videogames haviam entrado em extinção.

É uma questão de jogo

O NES é memorável por "N" razões, mas o que importava no fim das contas eram os games. Concorda?



■ *Castlevania III*



■ *Contra*



■ *Double Dribble*



■ *Final Fantasy*



■ *Kid Icarus*



■ *The Legend of Zelda*

>> O SUPORTE PARA O XBOX 360 SÓ AUMENTA. A ATARI ANUNCIOU RECENTEMENTE QUE AINDA ESTE ANO LANÇARÁ UMA VERSÃO



MOMENTOS INESQUECÍVEIS

(Um bom trocadilho tem que ser usado duas vezes...)

Famicom Disk System



Este drive de disquete para o Famicom (a versão japonesa do NES) nunca chegou ao ocidente.
Na época em que o NES virou onda nos EUA, os cartuchos antigos já haviam excedido a capacidade de armazenamento do disco. Infelizmente, nos jogos feitos originalmente para o Disk System (como Metroid), não era possível salvar o progresso nas versões para cartuchos – um dos principais motivos que justificam as famosas passwords (quem viveu naquela época lembra delas). Portanto, tiramos o chapéu para o camarada que inventou o backup de bateria para cartuchos.

Power Pad

Antes dos EUA se renderem aos frenéticos passos de Dance *Dance Revolution*, a Nintendo já havia tido a mesma idéia com seu Power Pad. Se a empresa tivesse vendido esse produto junto a um game mais viciante – ao invés dos enfadonhos jogos de esporte –, o Power Pad teria sido um grande sucesso.

Power Glove and U-Force

Estes dois periféricos estão entre os mais estranhos de que temos notícia.
A Power Glove tinha um visual adequado para o filme *O Gênio do Video-Game* (*The Wizard*, de 1989).
Apesar disso, qualquer pessoa que já tenha usado esse controle de mão pode confirmar o seguinte: as inovações nem sempre garantem uma boa jogabilidade. Ainda assim, a tal da luva era melhor do que o U-Force, um acessório da Broderbund que não era exatamente um controle, mas era capaz de deixar os jogadores parecidos com ferramentas e os forçava a chacoalhar as mãos desesperadamente enquanto o Mega Man ignorava todos os comandos na tela.



■ **Power Glove: tocando onde não se deve**

Cartuchos sem licença

A decisão da Nintendo de forçar as empresas terceirizadas a licenciar seus jogos foi muito prudente, visto que a produção descontrolada de games ruins haviam arruinado o Atari 2600. Mas nem todo mundo aceitou as novas regras do jogo. Um bom exemplo é a Tengen, que publicava títulos da Namco; e as fabricantes concorrentes, Atari e Sega. A Tengen foi derrotada em um processo judicial; já a Color Dreams teve a idéia certa – a empresa mudou seu nome para Wisdom Tree e começou a produzir jogos com temas cristãos, pois sabia que a Nintendo não gostaria de ficar conhecida por processar Jesus Cristo. Outro exemplo é a Panesian – sua clássica trilogia pornográfica para NES custa mais de US$ 500 na internet. Ao que parece, os colecionadores de NES são caras cheios de grana e tempo livre.



■ **Cuidado: não jogue com a Power Glove**

OS MEIOS JUSTIFICAM OS FINS

Bons jogos são essenciais para o sucesso de qualquer sistema, mas uma exploração inteligente da mídia continua a ser a melhor forma de divulgação de um trabalho. Poucas empresas souberam manipular os meios de divulgação tão bem quanto a Nintendo.

Nintendo Fun Club News/ Nintendo Power

O Fun Club News da Nintendo era tão popular que, depois de algumas edições, a empresa teve que mudar seu nome para Nintendo Power e começou a tirar dinheiro das criancinhas inocentes. Empresas como a Sega e a Sunsoft tentaram imitar a fórmula da NP, mas nenhuma atingiu o esplendor conquistado pela Nintendo.



O Gênio do Video-Game

Este filme estrelado pelo menino Fred Savage (o eterno Kevin Arnold, da série *Anos Incríveis)* foi o ápice do cinema comercial da época. Ele era composto em 25% por roteiro e em 75% por comerciais de *Super Mario Bros 3* e da Power Glove, de1993.



The Super Mario Bros. Super Show

Era um desenho bastante divertido (ainda que mal-feito), que passou aqui no Xou da Xuxa. Ele ficou mais conhecido pelas seqüências filmadas que apareciam antes do desenho, estreladas pelo Capitão Lou Albano no papel de Mario. Justiça seja feita: ele era bem melhor do que Bob Hoskins no medonho *Super Mario Bros. – The Movie* de 1993.

Nintendo Comics System

Uma série de quadrinhos bem divertida (inédita no Brasil), que foi imortalizada nos corações dos jovens rapazes com a cena em que a Princesa Peach troca de roupa e veste o macacão do Luigi.
O marketing da Nintendo também obteve muito sucesso com o lançamento do Nintendo Cereal System: um cereal matinal careiro e açucarado, com pedaços de marshmallow deformados que vagamente lembravam os personagens de *Zelda*.

Worlds of Power

Uma série de livros infantis, escritos pelo pseudônimo F.X. Nine, contavam (da forma mais vaga possível) a história de alguns games do NES. A coleção é notável, sobretudo por fazer o roteiro de *Blaster Master* parecer mais besta do que já era no console. ➤





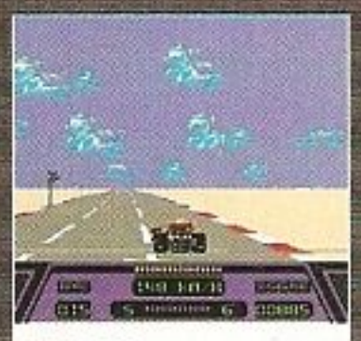
■ *Mega Man 2*



■ *Metroid*



■ *Mike Tyson's Punch-Out!!*



■ *Rad Racer*



■ *River City Ransom*



■ *Super Mario Bros.*

REMODELADA DE *TIMESHIFT*, JOGO DE TIRO EM PRIMEIRA PESSOA LANÇADO APENAS PARA O PRIMEIRO CONSOLE DA MICROSOFT... >>

INESQUECÍVEL (CONT.)

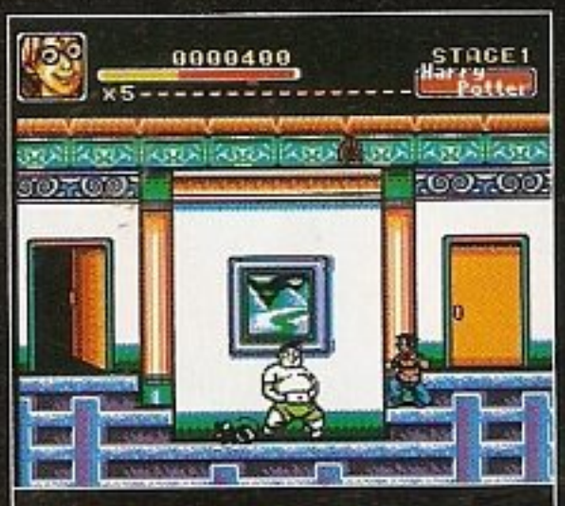
SAINDO DA TUMBA

O último game oficial do NES foi *Wario's Woods*, lançado em 1994. Mas o console permanece vivo de uma forma tão sobrenatural que até mesmo o diretor George Romero (do clássico *A Noite dos Mortos-Vivos*) ficaria impressionado.



Famiclones

A patente da Nintendo sobre o hardware já expirou, o que deixa o caminho livre para as criações independentes. Centenas de "Famiclones" (clones do Famicom) podem ser encontrados na Ásia, onde o NES é o sistema mais popular até os dias de hoje. Mas o ocidente não precisa ficar com ciúmes: a produtora Messiah Entertainment vai apresentar um Famiclone em breve, sob o codinome NEX (já é possível reservar o seu em www.playmessiah.com).



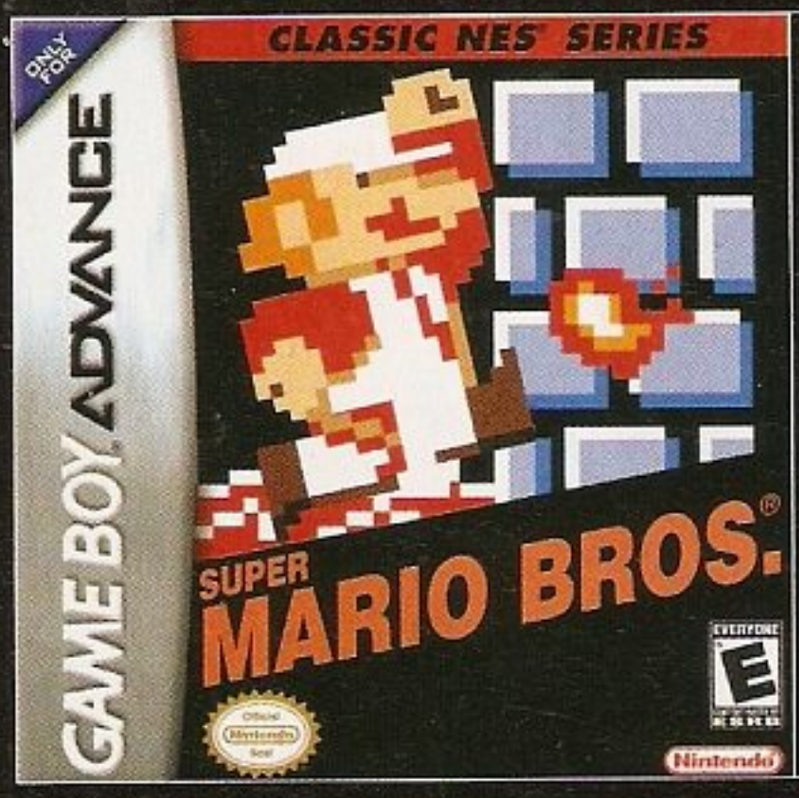
Piratas caprichados

Qual seria a graça dos hardwares caseiros se eles não contassem com softwares domésticos? Sem levar em consideração a imensa quantidade de cópias ilegais dos jogos de Nintendinho espalhadas pela Ásia. O hack mais impressionante que encontramos foi um game chinês do Harry Potter, no qual o pequeno mago combate ratos, morcegos e personagens malvados como Duda e Voldemort. E isso bem antes de Harry saber que é um bruxo.



Emulação

Independente de sua opinião sobre o tópico 'emular' – ou seja, usar um PC para rodar games do NES – lembre-se que foram os emuladores que apresentaram a plataforma para a geração de jogadores que não têm idade para isso. Os emuladores também saíram em busca de jogos que não foram oficialmente lançados. Você sabia que *Final Fantasy II* e a prequel de *Earthbound* foram traduzidos para o inglês, mas nunca lançados? Visite lostlevels.org para saber mais.



Resumindo

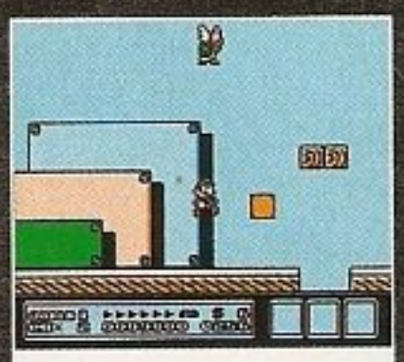
A Nintendo é muito esperta e sabe bem sobre a popularidade de seus games antigos. Os jogos gratuitos de NES escondidos em *Animal Crossing* comprovaram isso.

O sucesso crescente da série *Classic NES*, para GBA, mostra que as pessoas pagam muito dinheiro para desfrutar dos bons e velhos jogos. É por essas e outras que o Revolution (nome provisório do console da Nintendo para a próxima geração) será capaz de baixar jogos clássicos do NES mediante o pagamento de uma taxa. Ao que parece, não estávamos apenas curtindo games legais em 1985 – nós estávamos preparando o terreno para o Revolution, isso sim.. 👾



■ Revolution: velho, mas novo

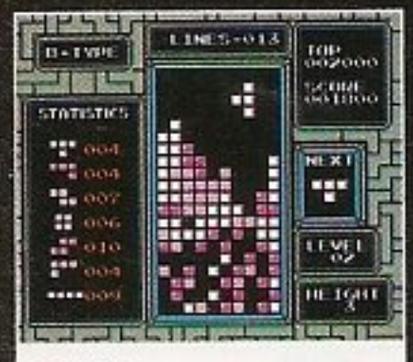
É uma questão de jogo (continuação)



■ *Super Mario Bros. 3*



■ *Tecmo Bowl*



■ *Tetris*



■ *Zelda II*

FALA FAURE!

A EGS vem aí!

Por André Faure



Pois bem, a EGS está aí, a maior (e única) feira de grande escala exclusiva para games no Brasil.

Na primeira edição, levou mais de 22 mil pessoas. Neste ano, a organização fala em 27 mil. Um sucesso, certo? Concordo, mas para entender o futuro de um evento como esse, temos que prestar atenção a outros fatores.

Em 2004, uma grande crítica feita se deu ao fato dele não ter gerado venda de games direta e indiretamente. Em um país com 95% de pirataria, esse dado é preocupante. Qualquer empresa que dependa da venda de seus produtos para sobreviver destina a maior parte de sua verba para gerar vendas. Participar de uma feira é um investimento que pode chegar a centenas de milhares de reais. Uma feira de consumo que não gerar vendas, com certeza encontrará dificuldades para trazer expositores. A feira ideal é a que gera consumo direto, em equilíbrio com apresentação de novidades e experimentação de lançamentos. Os dois quesitos finais, a EGS realiza bem. Em vendas, ainda há muito o que melhorar.

Outro ponto essencial é o ingresso – e não sou só eu falando. É um verdadeiro consenso na indústria que o ingresso da EGS 2004 (R$ 20) foi caro. E adivinha? A EGS 2005 vai custar... R$ 20. Uma feira é feita por seus expositores e o organizador tem que trabalhar com soluções de consenso. No caso do preço, me estranha a organizadora não ter atendido aos apelos da indústria. Existe, por outro lado, uma iniciativa interessante que premiará com benefícios quem compra jogo original. Filas mais rápidas, áreas VIP, ingresso mais barato. Mas a iniciativa ainda é limitada ao mundo online e, na minha opinião, vem tarde. Mas é um começo. Não me preocupo com a feira deste ano. Preocupo-me com a de 2006, que vai sofrer os impactos do sucesso (ou, bate na madeira, insucesso). Mas estamos confiantes no evento e fazendo a nossa parte. Somos parceiros oficiais de conteúdo e faremos aquela cobertura campeã que você já está acostumado. Eu vou estar lá, e conto com sua presença para batermos um papo. Vai rolar 'Fala Faure' ao vivo! 👾

Concordou, discordou? Escreva para andre.faure@futurocomunicacao.com.br

>> A EA JÁ CONFIRMOU PARA A PRÓXIMA GERAÇÃO DE CONSOLES A PRODUÇÃO DE *DEF JAM 3*, O TÍTULO QUE MISTURA HIP-HOP E PANCADARIA

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 • DESTRAVAMENTO • TRANSCODIFICAÇÃO

Nintendo 64 + 1 Controle



• R$ 99,00

Matrix - Destravamento



• R$ 199,00

Controle PS2 Original



• R$ 65.00

GameCube Prata



• R$ 499,00

PlayStation Slim



• R$ 599,00



• Consulte



• Consulte

Memory Card Original



• R$ 65,00



(11) 6954.3700 (11) 6631.9979 (11) 6425.0482

Av. GUILHERME COTCHING, 1.808 - Vila Maria - São Paulo - SP

MRV DESIGN

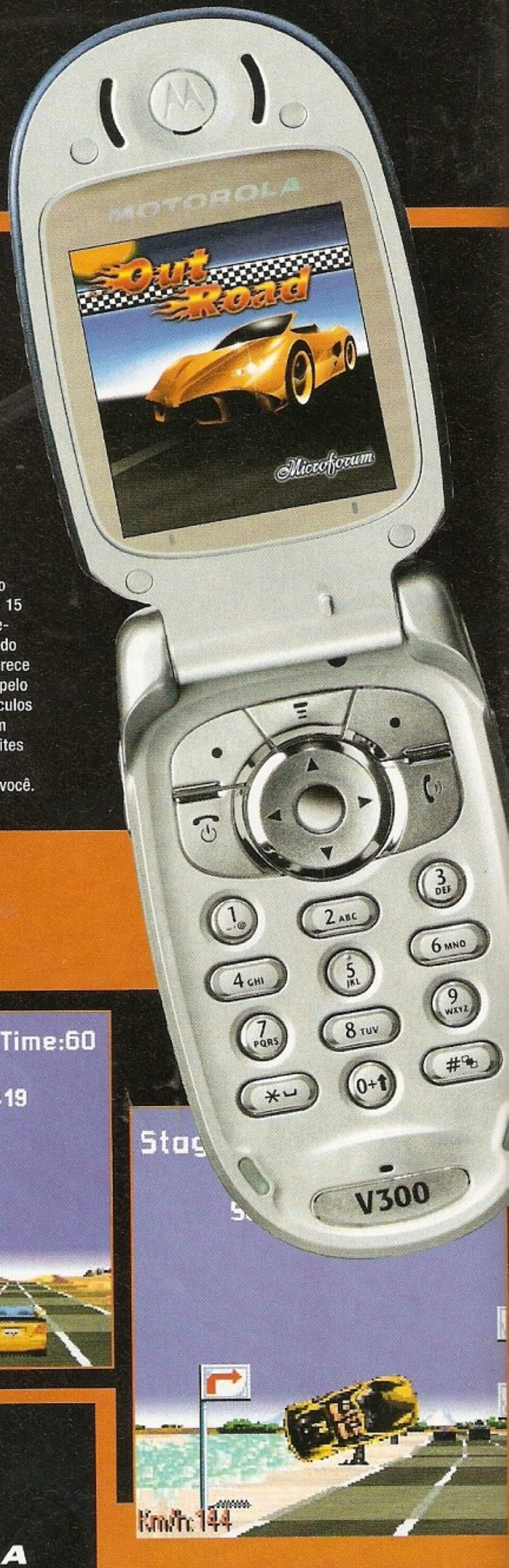
oi JOGOS

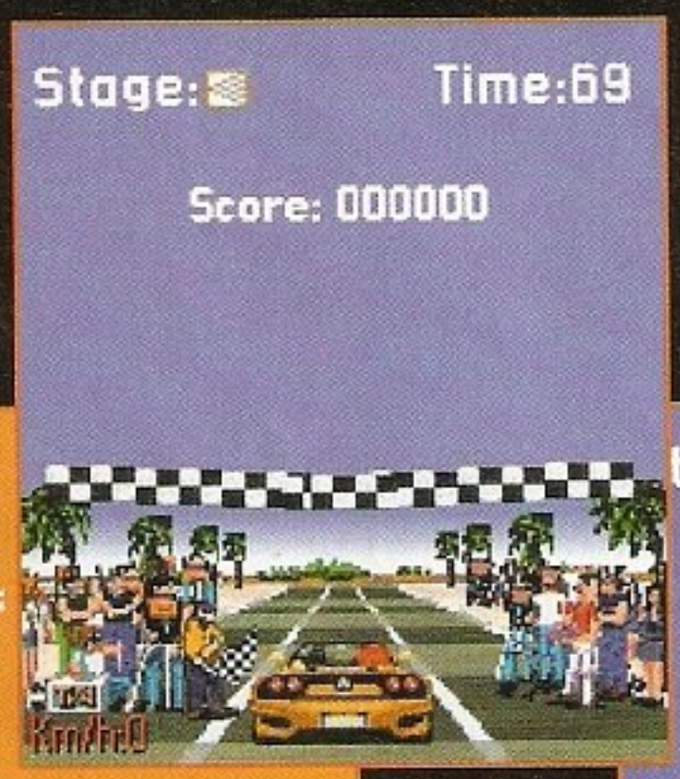
OUT ROAD

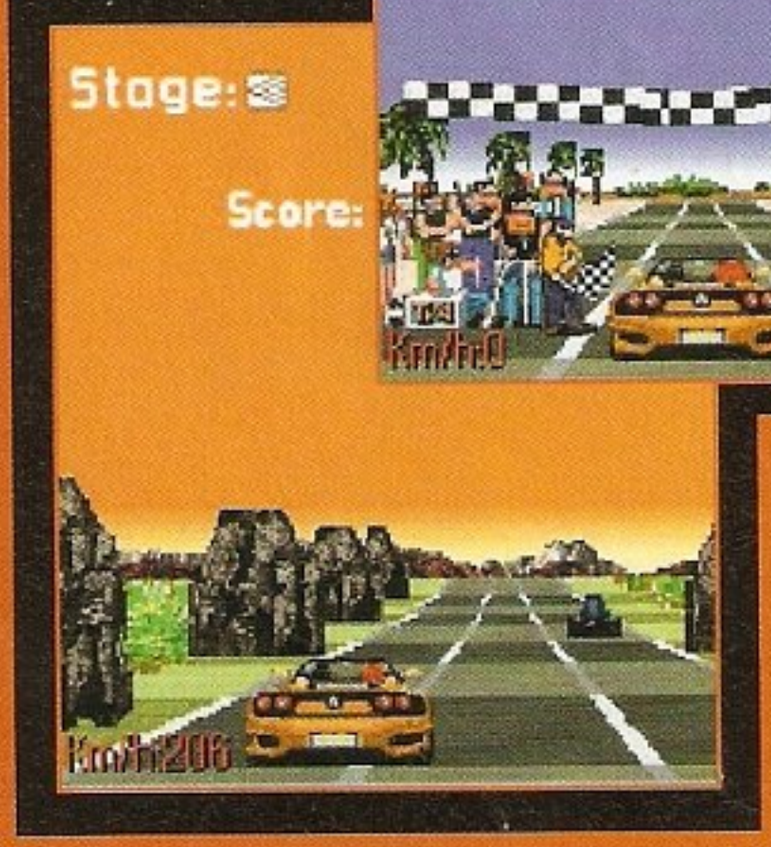
O mundo é o limite

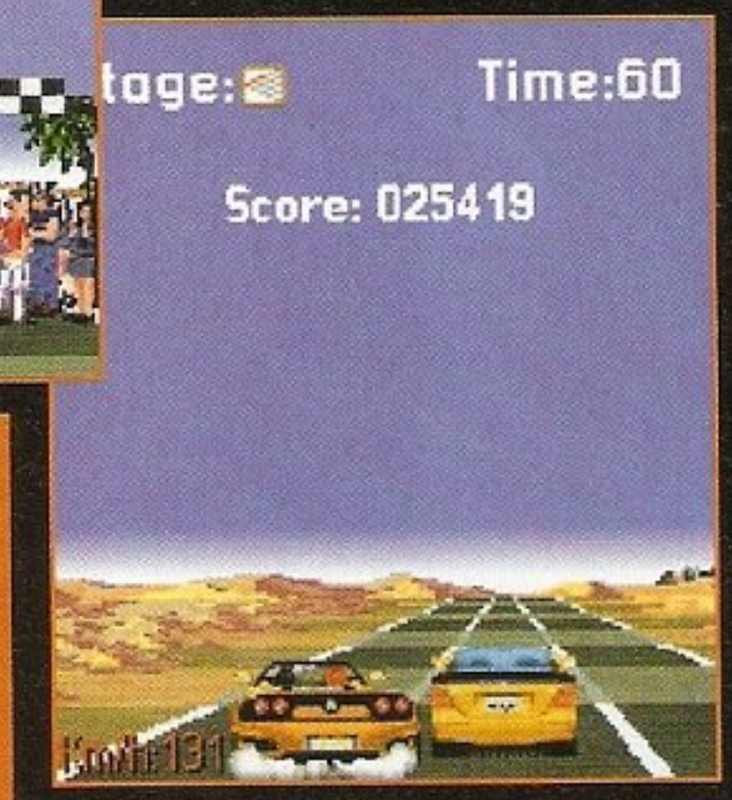
Praias de Malibu ou deserto do Arizona? Se o seu sonho sempre foi desbravar os mais belos cenários a bordo de uma super máquina, não hesite em conhecer *Out Road*, o novo lançamento da Oi. No game, você encarna um playboy moderno de Baltimore, o famoso Runny Sobinsky, cujo principal objetivo é testar os limites da velocidade com seu carro. O desafio é desviar de caminhões, pick ups e outros obstáculos comuns (e letais) em auto-estradas. Para a alegria dos nostálgicos e fãs da "década perdida", como ficaram conhecidos os anos 80, *Out Road* é um prato cheio. As pistas, todas devidamente ambientadas, trazem curvas emocionantes que exigem autocontrole e concentração total do motorista. Os cenários, que incluem 15 circuitos, são bastante variados e reproduzem as mais belas paisagens do planeta. A trilha sonora também merece destaque e pode ser personalizada pelo jogador. Sem dizer que todos obstáculos encontrados na pista interagem com o veículo. Curte velocidade sem limites e não tem medo da estrada? Então *Out Road* foi feito sob medida para você.

PRODUTORA: Ziqx
DESENVOLVIDO POR: Microforum International
GÊNERO: Corrida • *PREÇO:* R$ 3,30
TELEFONES COMPATÍVEIS: Motorola: V300, V600; Nokia: 3100, 3120, 6100, 6820, 6230, 6600, 3660, N-Gage; Siemens: MC60, C60, S55, SL55; Samsung: E700, E100.









MOTOROLA

XENON MEGA BLASTER

Tiros de outro mundo e cenários de outro planeta

O ano é 3029. Se ficção científica e aventuras intergalácticas são o seu forte, sem dúvida, *Xenon Mega Blaster* é uma ótima pedida. A ação de um tiroteio espacial somada aos excelentes gráficos futuristas transformam o game em uma excelente opção para aqueles que estão cansados dos jogos paradões dos telefones móveis. O objetivo de *Xenon Mega Blaster* é impedir que o exército venusiano domine o espaço e acabe com a Paz Interplanetária. O conflito começou quando Zorbak, chefe supremo do lado inimigo, declarou guerra à Confederação Terrestre. Com isso, ele colocou toda a civilização em perigo e marcou um momento decisivo no futuro de toda uma raça. Seu objetivo agora é vencer o mal e salvar a humanidade. Ao todo, são 20 batalhas em ambientes diversos e quatro níveis de dificuldade. Bônus capazes de melhorar o potencial de ataque e a performance do protagonista podem ser acumulados durante as disputas e fazem uma considerável diferença no desempenho do jogador. Ponto positivo também para a jogabilidade simples e eficiente: controlar as naves em *Xenon Mega Blaster* é muito fácil, até mesmo para quem nunca jogou um game do gênero.



PRODUTORA: C4M
DESENVOLVIDO POR: Microforum International
GÊNERO: Ação • *PREÇO:* R$ 3,30
TELEFONES COMPATÍVEIS: Nokia 3100, 3650, 6100, 6230, 6600, 6820, 7210, 7250i, 7650, N-Gage; Motorola T720, V300, V600; Samsung E700.

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

AS AVENTURAS DE ZAAK

Fantasia e desafio em um jogo surpreendente



Não confunda! Qualquer semelhança com o clássico *Alice no País das Maravilhas* é mera coincidência. Embora o inimigo de *As Aventuras de Zaak* seja um terrível Ás de Espadas (nada de Rainha de Copas por aqui), o grande herói da história – ou não tão grande assim – é Zaak, um aprendiz de feiticeiro. A missão desse bruxinho simpático é salvar fadinhas que foram capturadas pelo Ás de Espadas, mas para isso, ele terá de enfrentar desafios, no mínimo, surreais. Entre os obstáculos que o herói deverá ultrapassar estão abóboras assassinas e armadilhas que exigirão muito de seu bom senso e criatividade. Itens raros e especiais podem ser encontrados escondidos no cenário e devem ser apanhados para que o feiticeiro atinja outros níveis. São esses artefatos que ajudam o personagem a escalar paredes, atravessar penhascos e percorrer longas distâncias. Assim como na história infantil, bichos bizarros aparecem do nada. Se em *Alice no País das Maravilhas* o coelho era quem fazia a vez de "Mestre dos Magos", em *As Aventuras de Zaak* é um porquinho o mascote que ajuda o bruxo a salvar as fadinhas seqüestradas. É a loucura sem limites dominando o seu Oi. Baixe uma vez e jogue quantas vezes quiser!

PRODUTORA: Meantime
DESENVOLVIDO POR: Meantime
GÊNERO: Aventura • *PREÇO:* R$ 4,50
TELEFONES COMPATÍVEIS: Motorola: C650, C385, E380, V185, V220, V300, V600; Nokia: 3100, 6230, 7250i, 6100, 6820, 7210, 7650, N-Gage, 6600; Siemens: C60, MC60, S55, SL55.

EU JOGO OI!



"Tem dias que eu uso o telefone móvel mais para jogar do que para ligar para as pessoas. Eu gosto mesmo é de jogar para tentar quebrar meus próprios recordes. Eu precisava de algo para matar o tempo, então o Oi caiu muito bem! Sempre que paro em algum lugar, pego meu aparelho e fico lá, direto, tentando conseguir mais pontos para matar o tempo. Como passo muito tempo acordado em meu emprego, os joguinhos me ajudam a ficar de olhos abertos, atento à telinha e aos arredores!"

Rodrigo Braga Sardi, 27 anos, agente de segurança

RANKING

Os limites de *CUBi* continuam em eterna superação pelos leitores da *EGM Brasil*. Confira abaixo quais foram as melhores pontuações até o mês passado*. E continue a mandar seus recordes! Seu nome pode aparecer em uma edição futura da *EGM Brasil*!

Classificação	Nome	Pontos
1	Driletrica	31888
2	Georgeal	30622
3	GoBiRa	30566
4	LLLu	28565
5	ratosh	27791
6	foofight	27694
7	Mendes	26372
8	Moni	25331
9	tribais	25201
10	vado	24967

**Pontuações computadas até o dia 4 de outubro de 2005.*

FALE COM A Oi

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

CELULAR

Jogando **sem fios**, em qualquer lugar

ATENDE ESSA P...

Toques escrachados viram moda nos celulares



Santa assombração! Esse é o Batmóvel. Favor não confundir com um telefone móvel

"Oh, amigão, atende o telefone!". "Alô, amor, atende!". "Alô, é a tia do Batima? O que você quer, sua velha p...?". Hoje em dia, é fácil escutar frases bizarras como essas saindo dos celulares dos brasileiros. Os modelos com toques polifônicos e a possibilidade de fazer downloads trouxeram uma nova e divertida opção para os usuários: os chamados "fun tones".

O nome é a maneira geral de se chamar os toques polifônicos bem humorados, mas cada operadora os nomeia como quiser. Na Vivo, eles são conhecidos como Crazy Tones, marca registrada da produtora Wiz Technologies. "É o fruto de uma experimentação feita em 2003, quando os telefones eram monofônicos em sua maioria", explica o sócio-fundador da Wiz, Sérgio Carpenter. "Com nosso conhecimento sobre celulares, conseguimos reproduzir num telefone desse tipo o som da voz humana. Hoje, estamos produzindo diversos toques em diferentes línguas, para outros países", comemora.



Antônio (à esquerda, o "Robin`") e Fernando (à direita, o "Batman"): brincadeira de criança rende frutos e fama

A vaca muge, o telefone toca

A idéia dos toques engraçadinhos surgiu na Ásia em 2001 e a consolidação só foi possível graças à chegada da tecnologia de downloads mais robustos para os telefones móveis. A partir daí, o limite é a criatividade dos fabricantes, que criam sons que vão desde mugidos de vacas a frases personalizadas nas quais se pode ouvir o próprio nome do usuário quando o celular tocar.

Desde o lançamento dos Crazy Tones no Brasil, há dois anos, a Vivo contabiliza a marca de 100 mil downloads mensais desse tipo de toque. Atualmente, a operadora oferece cerca de 400 tipos diferentes de sons aos usuários. "Estamos no começo da comercialização dos fun tones. No Brasil, há quatro milhões de celulares que suportam este tipo de toque polifônico, então prevemos que iremos dobrar a quantidade de downloads mensais no futuro", coloca André Mafra, gerente de conteúdo da Vivo. Sons relacionados a campanhas de lançamentos de filmes também vendem bem. "Para o lançamento do novo *Star Wars*, preparamos sons da respiração do Darth Vader e das naves. Foi um tremendo sucesso", diz Mafra.

Modere seu linguajar, por favor

Em se tratando de fun tones, idéias interessantes surgem todo o tempo e sempre são bem-vindas. Um bom exemplo disso é o sucesso do vídeo "*Filme do Batima*", verdadeira mania da internet brasileira. Em 1981, os amigos Fernando Pettinati e Antônio Carlos Camano fizeram uma dublagem de um episódio do seriado clássico *Batman e Robin* usando apenas palavrões e frases sem sentido. O vídeo se espalhou, invadiu a internet anos depois e se tornou cult. O sucesso da dublagem chamou a atenção da produtora Ligaki (www.ligaki.com.br), que convidou a dupla para disponibilizar algumas das frases mais célebres para download. "Fomos convidados a gravar novas vozes, mas algumas foram tiradas direto do filme", conta Camano, o "Robin". "O problema é que diversas empresas não aceitaram nossos sons por causa dos palavrões". Cada download custa R$ 3,40, mas é possível escutar o toque no site da Ligaki antes de baixá-lo. Já o filme, hilariante, pode ser baixado em www.filmedobatima.com.br.

—Gustavo Petró

torpedos

Fone musical

A Motorola se uniu à Apple para lançar o primeiro celular do mundo equipado com o iTunes. Chamado de ROKR (lê-se "roquer"), ele possui o mesmo sistema dos iPod, como sincronia com o programa de músicas, acesso a playlists, álbuns e músicas. Sua memória comporta cerca de cem músicas que podem ser trocadas se for conectado ao computador. O próprio iTunes pode escolher músicas diferentes a cada conexão. Um fone de ouvido com saída estéreo acompanha o aparelho, que custa US$ 400 e, por enquanto, só existe lá fora.



Sensível diferença



Duas gigantes japonesas uniram forças para a criação do primeiro celular com tela sensível ao toque. A NTT DoCoMo e a Mitsubishi desenvolveram um teclado que mostra apenas as teclas necessárias ao programa que está sendo executado no aparelho. A idéia surge como uma solução para a interface dos usuários, que fica cada vez mais complicada graças ao acúmulo de funções nos telefones móveis. O aparelho ainda está em fase de testes, por isso ainda não possui nome nem previsão de chegar ao mercado.

>> CHEGA AO JAPÃO NO FIM DO MÊS UMA NOVA BATERIA (US$ 55) PARA O PSP COM PELO MENOS 20% A MAIS DE DURABILIDADE... >>

As melhores VANTAGENS...

...Veja o que preparamos para voce!!

SEU GAME COM TUDO!

KIT MEGA PROMOÇÃO

Kit 1
APENAS
R$ 139,00
+
MODEM
+
MULTI TAPE
ou
PISTOLA LAZER

Kit 2
APENAS
R$ 109,00
MEMORY CARD
CONTROLE ORIGINAL

Faça seu cadastro por telefone e parcele suas compras em até **12x**

Fratello Games®

DESDE 1995

PS Two

GAME CUBE

PSP
JOGOS ORIGINAIS
À PARTIR DE
R$ 150,00

NINTENDO DS
JOGOS ORIGINAIS
À PARTIR DE
R$ 120,00

X-Box

PS II
HD 80 Gb
+
HD Loader
+
Modem
+
Instalação
apenas
R$ 350,00

Console não está incluso na promoção

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

ASSISTENCIA TECNICA ESPECIALIZADA
A MAIS DE 10 ANOS

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

Troca do leitor original PS Two R$ 150,00 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 2 - Rua Sta. Ifigênia, 304 - loja 01 -
Fone: (011) 3361-2783

SOMOS DISTRIBUIDORES E INSTALADORES DE E PECAS E COMPONENTES NO BRASIL. PRECOS ESPECIAIS PARA OFICINAS.

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES

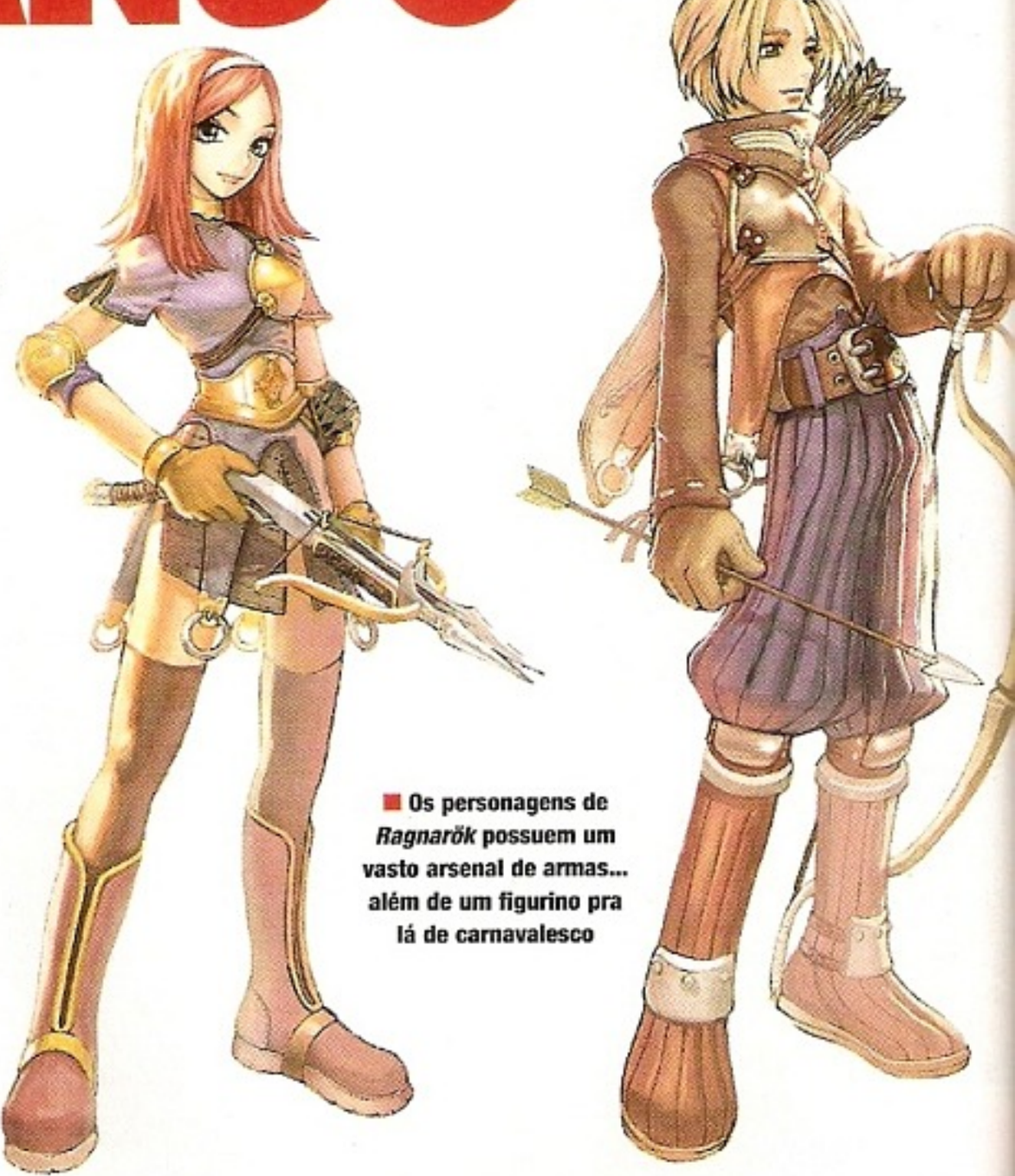
Promoções válidas até o fim do estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação

ONLINE

As maravilhas dos games em rede

ESTOURANDO A BANDA

Mais e mais jogos online invadem o mercado brasileiro. E quem joga tudo isso?



■ Os personagens de *Ragnarök* possuem um vasto arsenal de armas... além de um figurino pra lá de carnavalesco



■ Assim como *Hot Shots Golf*, *PangYa* cativa os jogadores pelo seu estilo anime de visual infantil e colorido

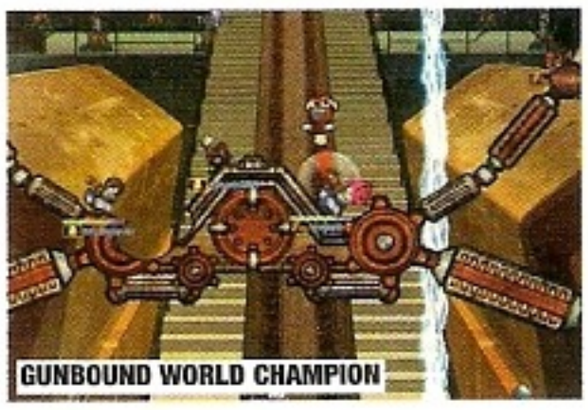
Há cinco anos, os jogadores brasileiros de PC nem sonhavam que um dia teriam à disposição uma enorme variedade de games online lançados oficialmente por aqui. Salvo raras exceções, como *Age of Empires II*, era praticamente impossível curtir um título "mais pesado" jogando pela rede. O maior problema era nossa conexão de internet deficiente, que só melhorou recentemente com a popularização da banda larga.

Hoje, dá para dizer que os games evoluíram não somente lá fora, mas dentro do Brasil também. O cenário atual do país é formado por uma presença massiva de games exclusivamente online: são os chamados Massively Multiplayer Online Games, ou MMOGs. Visando explorar um nicho que se abriu com *Ragnarök Online*, diversas empresas apostam suas fichas nos games em rede para atrair a atenção de milhares de jogadores ao mesmo tempo. E a oferta atual é maior do que nunca.

Gratuitos, pero no mucho

Existem dois modelos de negócio entre os games online. Em um deles, o jogador paga uma mensalidade para poder jogar. É o caso de títulos como *World of Warcraft, Ragnarök* e *Erinia*. No outro, o jogador acessa o game gratuitamente e só paga (dinheiro de verdade) para adquirir itens, habilidades e acessórios para uso durante as partidas. É o caso de títulos como *Gunbound*, *Pang Online* (ambos da OnGame) e *PangYa* (distribuído pela Uno Games), lançados oficialmente no Brasil.

Desses, *Gunbound* é o mais popular. Lançado por aqui em agosto de 2004, o game coreano, que mistura estratégia e tiro, prepara-se para sua primeira atualização nacional: a nova versão, *World Champion*, chega ao país em janeiro e possibilitará disputas de partidas online através de um ranking mundial, além de trazer visual remodelado e novos veículos e armas. A outra aposta da OnGame é *Pang Online*, game de tiro em primeira pessoa que cativa mais pelo visual cartunesco do que pela matança propriamente dita. A empresa tem expectativas generosas com ambos os games: "Esperamos alcançar 1,2 milhões de cadastros de *Gunbound* e 500 mil de *Pang Online* até o final do ano", comemora Roberto Messias,



GUNBOUND WORLD CHAMPION



PANG ONLINE



PANGYA

>> YOUCHI WADA, PRESIDENTE DA SQUARE ENIX, ANUNCIOU QUE MAIS DOIS REMAKES DA PRODUTORA ESTÃO EM PRODUÇÃO PARA

gerente de marketing da OnGame. "Nosso modelo de negócio é tão ou mais viável que o modelo que usa a assinatura, já que a principal característica da internet é o livre acesso e a gratuidade", explica. *PangYa*, da paulistana Uno Games, segue a mesma linha, mas explorando um gênero completamente oposto. Sua proposta é levar os jogadores a um campo de golfe online, lembrando jogos consagrados nos consoles, como *Hot Shots Golf* e *Mario Golf*.

Pagando pra jogar

Entre os MMOGs que cobram mensalidades de seus jogadores, o RPG é o gênero dominante. Distribuído pela Level Up! Games, *Ragnarök Online* é o mais bem sucedido da atualidade, com 600 mil cadastros declarados e a expectativa de mais crescimento após o lançamento da mais nova expansão, *Amatsu e Kunlun*. O game, disponível a partir de novembro, trará a possibilidade da realização de casamentos, novas localizações de monstros e missões diversas nas duas novas cidades que dão nome à expansão.

Mas *Ragnarök* não está sozinho entre os MMORPGs "nacionais". *Priston Tale*, lançado por aqui em setembro pela Kaizen Games, de Bauru, pode muito bem ser considerado um concorrente direto do game da Level Up!. As coincidências são inúmeras: ambos são RPGs coreanos e concentram seus esforços na formação de comunidades entre seus usuários. Segundo a Kaizen, mais de 200 mil brasileiros já estão conectados à versão internacional de *Priston Tale*, e a expectativa é atingir 600 mil cadastros até o final de 2005.

Outro MMORPG estrangeiro a chegar ao Brasil em novembro é *Sphere*, da produtora russa Nikita. O game, trazido pela produtora carioca Crossway, aposta em jogadores mais velhos e no design diferenciado, com visão em primeira pessoa e gráficos mais realistas. A expectativa da distribuidora é alcançar o modesto número de 10 mil jogadores até o final do ano. "Nossos números são mais pé no chão, não são inflados", diz Felipe Quintella, da Crossway.

Quem paga a conta?

Em se tratando de games online, fidelizar o público e conquistar novos usuários é tarefa das mais complicadas. "O brasileiro é vulnerável à novas tecnologias, mas também é volúvel", lamenta Felipe Quintella, da Crossway. "Ele muda de opinião muito rápido e se desinteressa muito fácil".

Mesmo assim, algumas empresas não desanimam e buscam constantemente maneiras de "contaminar" possíveis usuários. Para a OnGame, uma boa maneira de solidificar o mercado é justamente dar mais opções aos público. A carta na manga da empresa é *With your Destiny*, um MMORPG gratuito que deve ser lançado ainda em novembro no Brasil.

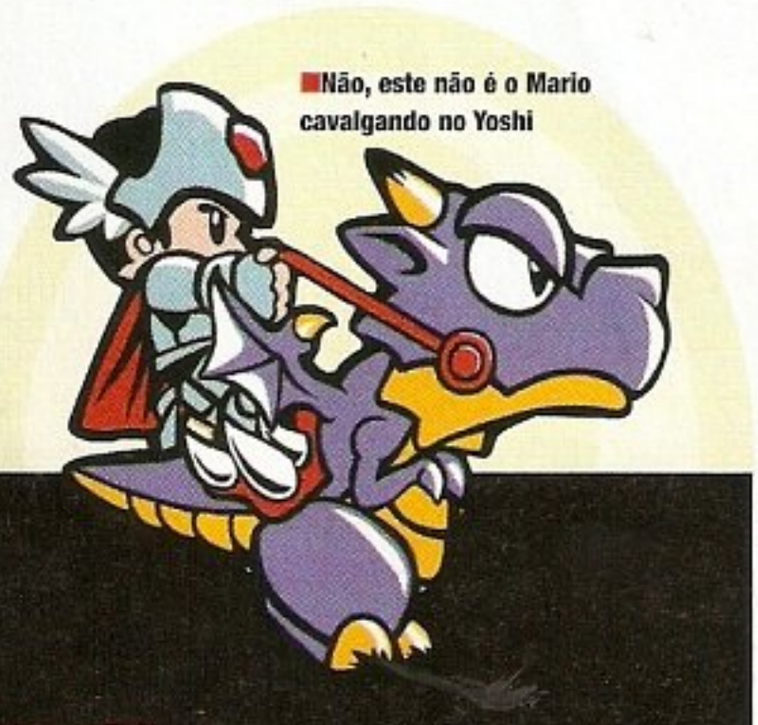
Os jogos online ganham popularidade a cada dia, os preços são acessíveis e os games lançados são interessantes.

No entanto, uma pergunta é inevitável: será que há demanda suficiente para usufruir tantos lançamentos à disposição?

As opiniões das empresas são otimistas. "Há espaço para todos", diz Maurílio Shintati, da Kaizen. "A concorrência é saudável, pois reforça cada vez mais esse tipo de entretenimento junto ao público brasileiro", completa Roberto Messias, da OnGame. A onda online brasileira está apenas começando ou já chegou ao limite?

O ano de 2006 – e os jogadores – irão responder.

—Ricardo Farah



■Não, este não é o Mario cavalgando no Yoshi

ESCOLHA O SEU

MMOGs para todos os gostos

Gunbound World Champion

Como é: tiroteio estratégico com visual de desenho
Quanto: gratuito (jogador paga por itens adquiridos no jogo)
Onde baixar: www.gbound.com.br
Quando: janeiro de 2006

Sphere

Como é: RPG estilo medieval em primeira pessoa
Quanto: por volta de R$ 25 por mês
Onde baixar: www. spherebr.com.br. Também será vendido a R$ 50 (contém manual e um item de jogo especial)
Quando: outubro

Pang Online

Como é: tiro em primeira pessoa com visual estilizado e personagens persistentes
Quanto: gratuito (jogador paga por itens adquiridos no jogo)
Onde baixar: www.pangonline.com.br
Quando: já disponível

Priston Tale

Como: RPG 3D no estilo medieval
Quanto: por volta de R$ 20 por mês
Onde baixar: www.pristontale.com
Quando: já disponível

Ragnarök Online: Amatsu & Kunlun

Como: RPG de fantasia no estilo medieval
Quanto: por volta de R$ 15 por mês
Onde baixar: www.ragnarok.com.br
Quando: novembro

PangYa

Como: simulador de golfe com personagens animados
Quanto: gratuito (jogador paga por itens adquiridos no jogo)
Onde baixar: www.pangya.com.br
Quando: outubro



PRISTON TALE



RAGNARÖK ONLINE



SPHERE

SABEDORIA DE ARAKI

A bolha do online

Por Eric Araki



Vou contar uma historinha. Em 1999, houve um fenômeno que hoje chamamos de "bolha da internet". Nessa época, a opinião geral era a de que a internet seria o que a TV foi nos anos 70. A expectativa era imensa. Foi nesta época que surgiram milhares de empresas voltadas exclusivamente para serviços de internet. Foi também nela que empresas investiram milhões em banners, jornalistas ganharam horrores para escrever uma linha que fosse em sites e coisas assim. Lembro bem desses tempos. Foi quando prestei vestibular para Jornalismo — por amor à carreira, e não por ganância. Foi essa "bolha" que gerou um recorde no número de candidatos por vaga daquele ano. Naturalmente, essas previsões não se concretizaram aqui no Brasil. A bolha cresceu, estourou e desapareceu, levando consigo a grande maioria daquelas empresas exclusivamente online. Hoje, dá pra ver uma nova bolha surgindo: a dos games online. Basta ver as diversas empresas correndo atrás de qualquer coisa com capacidade online para lançar e batizar de "melhor (insira o gênero aqui) online do mundo". Mas aí surge a pergunta: será que a história não está fadada a se repetir? Nos EUA, onde o número de pessoas com acesso à internet é milhares de vezes maior do que aqui, há espaço para dezenas de MMOGs. Não é raro encontrar quem assine *Everquest* e *World of Warcraft* ao mesmo tempo. Aqui, as empresas almejam quantidades de assinantes que alcançam a marca dos milhões. Mas será que há tanta gente assim com acesso à internet para consumir esses produtos? E, se houver, será que a realidade brasileira permitirá que esse povo jogue *Ragnarök*, *Priston Tale*, *Pang Online* e *Gunbound*, tudo ao mesmo tempo?

Concordou ou discordou? Escreva sua opinião para o Eric em egmbrasil@gameworld.com.br

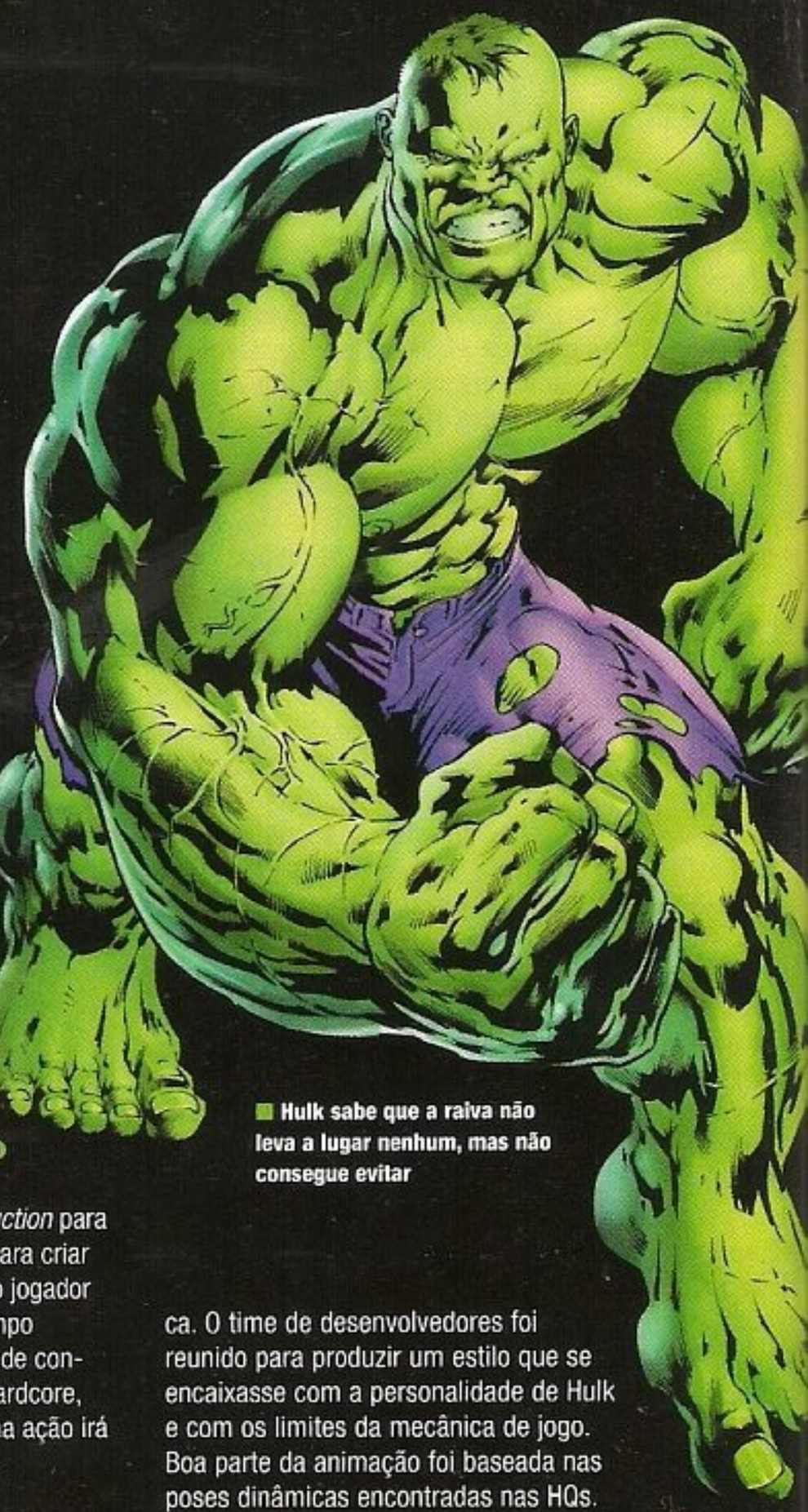
O GBA. DESTA VEZ, OS GAMES SÃO *FINAL FANTASY V* E *VI*, TÍTULOS QUE SE CONSAGRARAM NA ERA 16-BIT COM O SUPER NES.... >>

PS2/Xbox/GC

DEPOIS DO JOGO

HULK: ULTIMATE DESTRUCTION

Esmagando o planeta por aí



Hulk sabe que a raiva não leva a lugar nenhum, mas não consegue evitar

Depois de *Grand Theft Auto*, games com jogabilidade aberta viraram moda. Na cola dessa onda da liberdade total, surgiu uma grata surpresa: *The Incredible Hulk: Ultimate Destruction*, mais recente aparição do Gigante Esmeralda e um dos mais divertidos games de destruição em massa de que se tem notícia. Para entender melhor como se deu esse quebra-quebra, batemos um papo com Greg MacMartin, produtor da Radical Entertainment. Confira a conversa.

EGM Brasil: Como foi trabalhar com uma franquia como *Hulk*? A Marvel fez alguma exigência?

Greg MacMartin: Foi ótimo trabalhar com eles. Hulk é uma franquia que se encaixa perfeitamente nos games. A Marvel nos deu uma grande liberdade, permitindo explorar a verdadeira essência do herói para criar um jogo da maneira que queríamos fazer. Também trabalhamos com talentos da Marvel, como o desenhista Bryan Hitch e o roteirista Paul Jenkins para termos a certeza de que nosso conteúdo era fiel à HQ.



Por mais incrível que possa parecer, Hulk tem apenas um ponto fraco. Experimente fazer cosquinhas no seu pé para vê-lo sair voando enlouquecidamente

EGM: Como agradar fãs do herói, jogadores mais casuais e veteranos, tudo ao mesmo tempo?

GM: Desde o início, projetamos *Ultimate Destruction* para entreter esses três grupos. Focamos esforços para criar um game acessível, inovador e divertido. Para o jogador casual, asseguramos que ele tivesse todo o tempo necessário para se acostumar com o esquema de controle antes de aumentar a dificuldade. Para o hardcore, estamos confiantes que a jogabilidade focada na ação irá interessá-los por pelo menos algumas jogadas.

EGM: Algumas estrelas de Hollywood emprestaram suas vozes para o game. Qual a razão de utilizar as celebridades?

GM: Nós queríamos que a qualidade de nossas dublagens estivesse em um nível similar ao de qualquer produção hollywoodiana, portanto, qual seria o melhor lugar para procurarmos? A performance de Ron Perlman em *Hellboy*, além de sua experiência com dublagens em games, fez dele uma excelente escolha para Emil Blonsky (o arquiinimigo de Hulk, que se transforma no Abominável). Para Bruce Banner, a escolha perfeita foi Neal McDonough, de *Minority Report* e do seriado *Band of Brothers*, pois ele havia dublado a série animada do Hulk na década de 90.

EGM: O que deu mais trabalho?

GM: Um dos principais problemas que superamos durante o desenvolvimento não foi "como fazer Hulk parecer forte", mas sim "como fazer o game ser desafiador de verdade?". Na pele do Hulk, os jogadores têm poder e liberdade sem precedentes, ditados pela própria natureza do personagem. Criar objetivos de missões e inimigos que poderiam realmente desafiar o Hulk (e, conseqüentemente, o jogador) foi algo realmente divertido, mas nada fácil. Acho que cumprimos nosso objetivo.

EGM: E os estilos de luta de Hulk, como foram criados?

GM: Foi uma combinação de design, animação e técnica. O time de desenvolvedores foi reunido para produzir um estilo que se encaixasse com a personalidade de Hulk e com os limites da mecânica de jogo. Boa parte da animação foi baseada nas poses dinâmicas encontradas nas HQs. A maioria dos movimentos exigiam que os animadores ficassem muito bravos, só para utilizarmos isso como referência. Daí, pegamos estas "referências" em vídeo e conduzimos a animação em um nível no qual nenhum humano poderia chegar. O resultado é algo entre visceral e intenso.

EGM: No game, dá para destruir praticamente tudo. Você tem vontade de fazer isso de vez em quando?

GM: Acredito que todo mundo, de tempos em tempos, tem vontade de destruir tudo. Isso não é limitado aos astros do rock'n'roll. Este game dá a chance de destruir as coisas em uma escala que você nem mesmo sonhava conseguir.
Nós seriamente consideramos chamar o game de *The Incredible Hulk: Ultimate Stress Reliever* (ou O Incrivel Hulk: Aliviador de Estresse Definitivo). [Risos]

EGM: Por se tratar de um game multiplataforma, rolaram dificuldades técnicas?

GM: No geral, não. Nossa engine suporta os três consoles sem problemas. Porém, encontrar a memória suficiente para carregar todo o conteúdo necessário foi uma enorme dor de cabeça. Nós mal podemos esperar para trabalhar com uma quantidade maior de RAM nos consoles da próxima geração...

—Gustavo Petró

>> DURANTE A X05, CONFERÊNCIA DA MICROSOFT DE OUTUBRO, A UBISOFT CHAMOU A ATENÇÃO COM O TEASER TRAILER DE *SPLINTER CELL 4*... >>

EM BREVE

... em um console perto de você



Um dos inumeráveis personagens de *Dynasty Warriors* se prepara para cortar a sua cabeça

NOVEMBRO 2005



24: The Game

2K Games • PS2 — Se Jack perder, os terroristas vencem. Você já ouviu isso diversas vezes, mas desta vez é verdade.



Aeon Flux

Majesco • PS2/Xbox — A heroína de *Aeon Flux*, Charlize Theron, pula, atira e ainda usa um belo colante de látex.



Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King

Square Enix • PS2 — No Japão, ainda reina como o RPG número um para PS2.



Guitar Hero

Red Octane • PS2 — Assim como a série *Guitar Freaks*, este game permite a você tocar aquela versão especial de "Iron Man" que só aquele seu tio cabeludo conhece. Aproveite o controle em forma de guitarra incluido, e mande ver nas notas! Oh, yeah!



Dynasty Warriors 5 XL

Koei • PS2 — Os insaciáveis fãs podem curtir o mundo feudal chinês nesta pseudo-seqüência do game de estratégia.



Harry Potter: Goblet of Fire

EA Games • PS2/Xbox/GC/PC — O bruxo de J.K. Rowling entra em cena com sua gangue neste RPG inspirado em *Zelda*.



Karaoke Revolution Party

Konami • PS2/Xbox/GC — Esperamos que seja uma revolução. Chame os amigos, afine o gogó e mande ver no microfone.



Magna Carta: Tears of Blood

Atlus• PS2 — Apesar do nome, *MC* promete ser um RPG de espadas e magias e não uma lição de Direito Constitucional.



The Matrix: Path of Neo

Atari • PS2/Xbox — Desta vez, você comanda o próprio Neo. Esperamos que ele escolha a pílula vermelha desta vez.



Star Wars Battlefront II

LucasArts • PS2/Xbox/PC — Aproveite o seu tempo livre para fazer tudo o que Luke não fez quando tinha a sua idade.



Suikoden Tactics

Konami • PS2 — Todos os elementos realmente complexos e possíveis em um game reunidos em um único jogo.



Without Warning

Capcom • PS2 — Esse é nosso último aviso. Se você decidir jogar esse thriller de espionagem em seu PS2, o problema é seu.

Também em novembro

Prince of Persia: The Two Thrones
Ubisoft • PC/PS2/Xbox/GC

Crime Life: Gang Wars
Konami • Xbox

Jak X: Combat Racing
Sony CEA • PS2

Mario Kart DS
Nintendo • DS

Mario Party 7
Nintendo • GC

Need for Speed: Most Wanted
EA Games • PS2/XB/GC/PSP/DS/PC

Panzer Elite Action
JoWood • PS2/Xbox

Ratchet: Deadlocked
Sony CEA • PS2

Shadow the Hedgehog
Sega • PS2/Xbox/GC

The Sims 2
EA Games • PS2/XB/GC/PSP/DS

Space Invaders Evolution
Rising Star • PSP

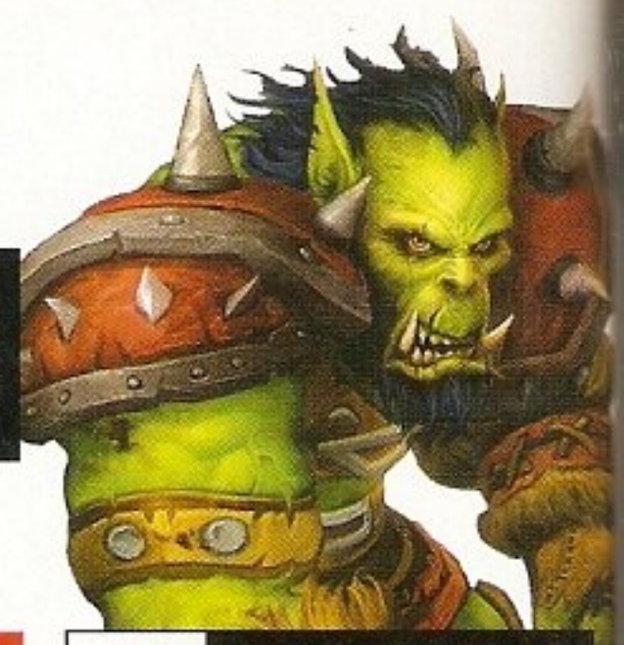
WWE SmackDown! vs. Raw 2006
THQ • PS2



Most Wanted: procurado por todos

OUVIU ESSA?

Sobre o que mais se falou no mês que passou



■ Evite doenças online: use um preservativo virtual e escolha bem seus parceiros de jogo

1 Controle do Revolution

A Nintendo mostrou a cara do joystick de seu próximo console durante coletiva de imprensa da Nintendo, um dia antes do início da Tokyo Game Show 2005, e recolocou a empresa na corrida da próxima geração.



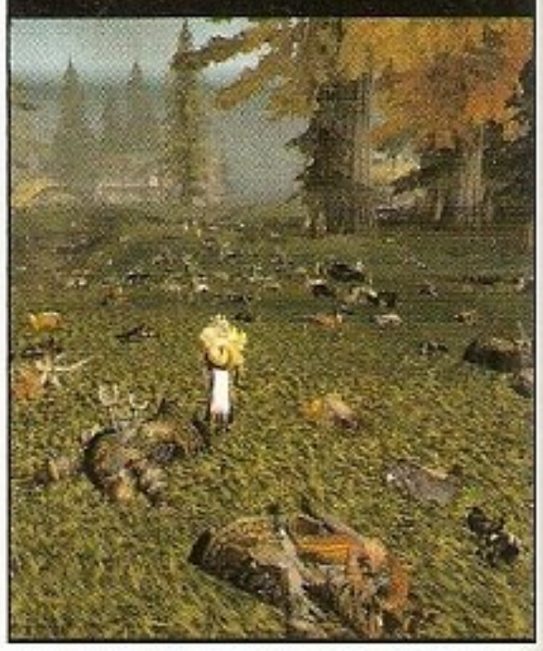
2 Xbox 360

O primeiro console da próxima geração ganha data de lançamento oficial: 22 de novembro (nos EUA). A enorme procura pela máquina é tanta que fez o preço dobrar em sites de vendas online



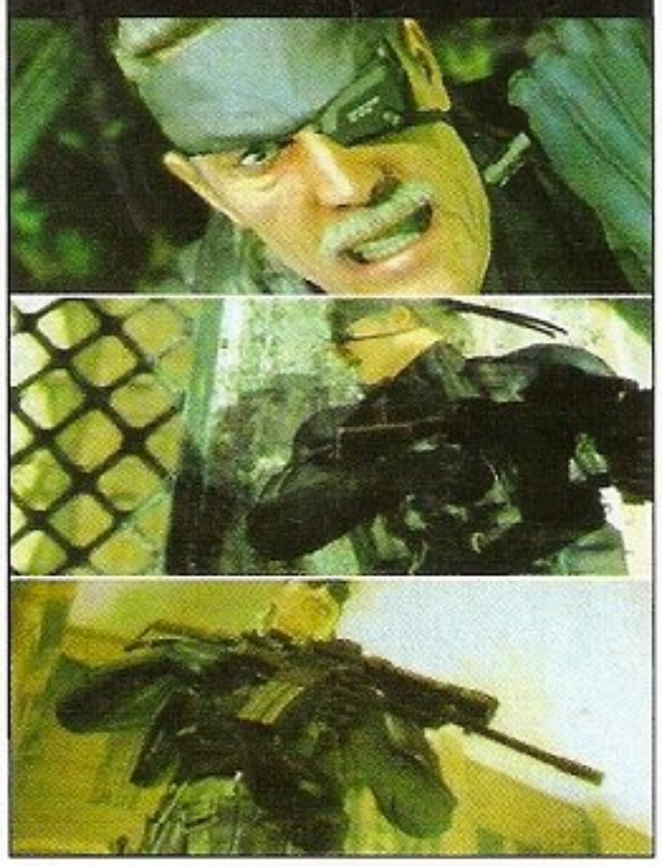
3 Peste em World of Warcraft

A "corrupted blood", doença contagiosa transmitida por monstros do MMORPG da Blizzard, contamina jogadores e vira uma praga sem precedentes: todos os infectados perdem 300 pontos de dano a cada dois segundos e podem transmiti-la para qualquer jogador que entrar em contato. Uma vacina foi criada pela produtora do game para combater a epidemia.



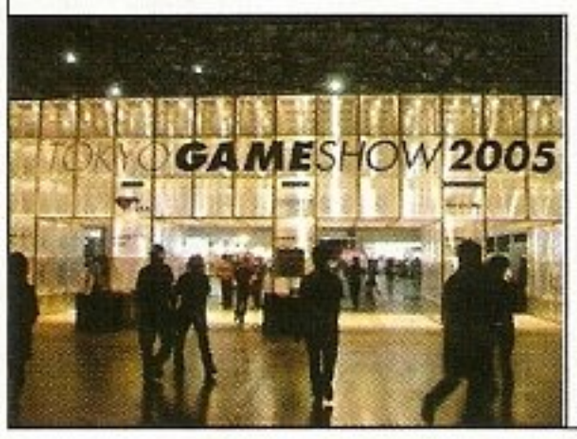
4 Metal Gear Solid 4

O game mais aguardado do PS3 deu o ar de sua graça durante a TGS 2005 e aproveitou para apresentar seu sobrenome: *Guns of the Patriots*.
O vídeo revelou detalhes da trama e um Solid Snake beirando os 50 anos (será que é ele?). Durante a apresentação, Hideo Kojima controlou a câmera e realizou movimentos com Snake para provar que a demonstração rodava em tempo real.



5 Eventos de games

A Tokyo Game Show, em setembro, revelou informações sobre games para PlayStation 3, como *Vision Gran Turismo*, *Resident Evil 5* e *Metal Gear Solid 4*. Já a X05 (Amsterdã), promovida pela Microsoft, apresentou detalhes sobre games para Xbox 360, como *Splinter Cell 4*, *Project Gotham Racing 3* e *Perfect Dark Zero*.





6 Game Boy

A Nintendo colocou no mercado dois novos modelos do Game Boy Advance: o Micro e o um modelo quase idêntico ao SP, apelidado "backlight".
O Micro é uma versão ainda mais reduzida do portátil, com frente removível e design moderno. Já o "backlight" traz a opção de iluminação extra, por trás da tela.



7 Filme de Halo

Peter Jackson – o diretor e produtor responsável pela trilogia *O Senhor dos Anéis* – assumiu a produção do filme baseado no game *Halo*. A Microsoft anunciou que o elenco e a equipe de produção ainda não estão completos e que mais detalhes serão divulgados em breve.



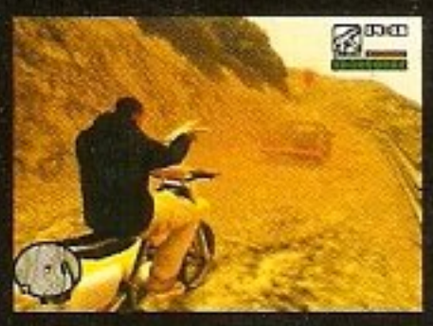
8 Mana

Novos games da cultuada série de RPG são anunciados para os consoles da atual geração: *The World of Mana* (PlayStation 2) e *Seiken Densetsu DS: Children of Mana* (Nintendo DS). Jogos da franquia para consoles de próxima geração também foram anunciados, mas sem maiores detalhes.



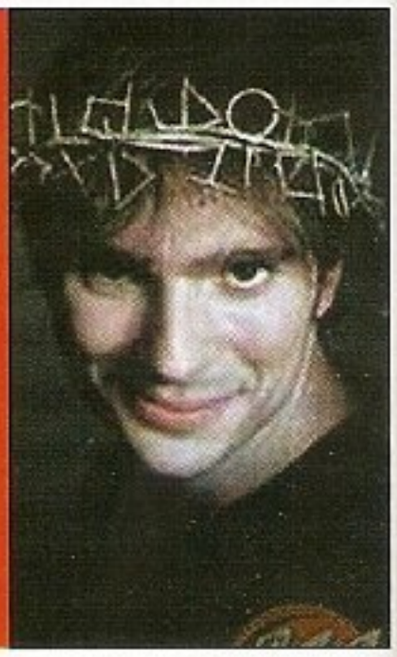
9 GTA descafeinado

Depois da polêmica em cima do mod Hot Coffee de *GTA: San Andreas*, a Rockstar colocou no mercado a versão do game sem as cenas picantes que levaram o game a ser reclassificado com o selo "AO" (sigla para só para adultos).

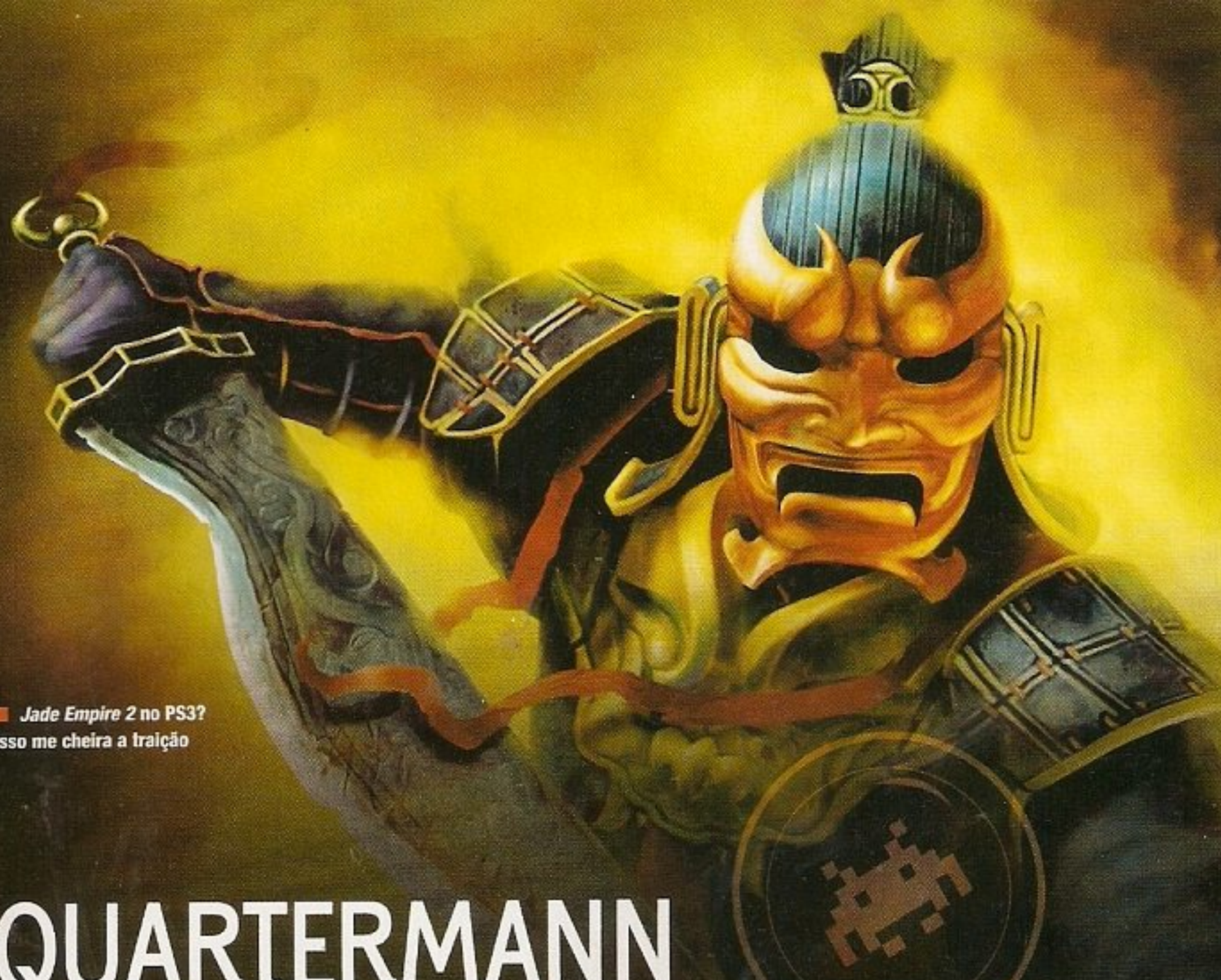


10 Propaganda da Sony

A fabricante japonesa preparou uma grande campanha para comemorar o aniversário de 10 anos do PlayStation. Um dos pôsteres publicitários, que mostra um garoto com uma coroa de espinhos imitando os botões do joystick DualShock – uma alusão à coroa de espinhos que Jesus Cristo usou durante seus últimos momentos de vida – causou a revolta de lideranças católicas. A empresa retirou a peça de circulação.



>> A PLAYLOGIC ANUNCIOU QUE IRÁ LANÇAR O GAME *STATE OF EMERGENCY 2* PARA PLAYSTATION 2. DEVE SER LANÇADO NO FINAL DO ANO... >>



■ *Jade Empire 2* no PS3? Isso me cheira a traição

QUARTERMANN

Notícias tão açucaradas que vão fazer seu dente doer

Para mim, a chegada de um novo console no mercado é um problema grave: será que vou conseguir juntar dinheiro para comprar tudo o que desejo? Haja poupança! Pelo menos, lançamentos como o Xbox 360 manterão minha coluna mensal cheia de notícias quentinhas por muito tempo. Conto sempre, envie seus e-mails para egmbrasil@gameworld.com.br (o endereço mudou, reparou?), e, se não se importar, me diga como planeja revelar para sua mãe que vai precisar de algo em torno de R$ 2.400 para comprar o sistema de próxima geração da Microsoft com alguns jogos. Este velho consumista aqui pode realmente usar o seu conselho. E vamos às fofocas do mês!

Mudando de time

Vez ou outra, eu cometo erros (difícil de acreditar, eu sei). Mas, pelo menos, eu sou uma pessoa madura o suficiente para admitir isso. Então, aqui vai: há algumas edições, mencionei que os gênios do RPG da Bioware estavam ocupados trabalhando em uma seqüência para o seu clássico das artes marciais *Jade Empire*, para Xbox. Aparentemente, eu errei o sistema. *Jade Empire 2* fará golpes de caratê no – tcham-tcham tcham-tcham – PlayStation 3. Só não vá pensando que ele vai sair logo, já que a Bioware não é lá muito rápida.

Buuuuuuu!!!

Poucas coisas me dão medo, mas jogar um *Silent Hill* já me causou alguns pesadelos bem horríveis. Então imagine a minha preocupação quando soube que aqueles sádicos da Konami estão desenvolvendo uma franquia de horror totalmente nova para Xbox 360. A nova série deve estrear no início do ano que vem e quem já viu diz que é terrivelmente assustadora... e digo isso no melhor sentido possível.

Quando os aliens atacam

Você já terminou *Halo 2* quantas vezes? Bem, é hora de parar – não importa quantas vezes você termine o game, o final sempre vai ser aquela porcaria mal contada. De qualquer forma, se você está procurando por um game de tiro de qualidade, não custa dar uma chance a *Area 51*. E faça isso rápido, porque a Midway já está preparando uma continuação para os consoles da próxima geração, que se chamará – surpresa, surpresa – *Area 52*. Além disso, espere grandes surpresas na jogabilidade – que já era boa.



Zelda no Revolution

Você também ficou chateado com o fato de *Zelda: Twilight Princess* ter sido adiado? Nós também. Mas vá se preparando: há uma corrente forte dentro da própria Nintendo favorável que o jogo seja cancelado para o GameCube e seja lançado direto no Revolution. É pouco provável que esse tipo de mudança brusca aconteça, mas dá para esperar qualquer coisa em se tratando da Nintendo.

ACREDITE... SE QUISER



P: Agora que o Xbox 360 vai chegar ao mercado por US$ 399 (ou US$ 299, se você escolher o pacote barato), será que o PlayStation 3 terá uma meta de preço similar?

R: Provavelmente. Mesmo que os boatos insistam que a Sony pode colar uma etiqueta de US$ 500 no seu console de próxima geração, todos com quem conversamos (especialmente aqueles caras que trabalham em Wall Street) acreditam que US$ 400 seja um preço mais plausível. E como uma fonte (que deseja se manter anônima) nos disse: "O preço do PlayStation 3 provavelmente vai depender muito do quão bem o Xbox 360 estiver vendendo na época".

JOGO DE IDÉIAS

Mais uma vez

Por Marcelo Barbão



E mais uma vez o Brasil fica de fora da parte boa. Estou falando do lançamento do Xbox 360. Marcado para 22 de novembro, o hardware da Microsoft é o primeiro da nova geração a chegar. E nesse mercado, ser o primeiro conta tanto quanto ser o melhor. Mas quero usar a coluna para fazer um protesto. Por que o Brasil vai ficar fora mais uma vez de tudo isso? Segundo informações da Microsoft, hoje, não há possibilidade de se lançar o console no pais.

A explicação é sempre a mesma: os altos impostos tornam a operação impossível de realizar. Dizem que o preço seria de mais de R$ 4,4 mil com os impostos e custos atuais! Com o dólar a R$ 2,50, isso significa que o Xbox vale US$ 400 nos EUA e US$ 1700 aqui. Sim, temos uma política de impostos ridícula. Pior, videogames ainda são confundidos com jogos de azar. Ainda pior: a pirataria se encontra em nível altíssimo. Mas não entendo como chegar a mais de 400% de aumento. O argumento da pirataria perdeu um pouco da força depois que o México entrou na lista dos países agraciados com o lançamento de todos os consoles. Estive lá e vi como a pirataria é ainda mais escancarada do que aqui. Vendedores oferecem seus produtos no metrô sem constrangimento, e as banquinhas estão em toda parte. O argumento dos impostos tem fundamento. Uma campanha contra impostos foi iniciada há pouco tempo, mas o difícil é convencer os consumidores que eles vão ganhar algo com a redução. Em um país onde donos de postos aumentam o preço de gasolina antiga e empresas telefônicas instalam linhas sem aprovação do cliente, é fácil entender por que o consumidor não acredita nos empresários. A questão é: como garantir que a redução do imposto será repassada para o consumidor, principalmente quando todos tratam suas planilhas de custo como segredo de Estado? E assim, continuamos à margem do mercado mundial...

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

>> ANUNCIADO PARA O XBOX 360 DURANTE O EVENTO X05, A SEQÜÊNCIA DE *CASTLE WOLFENSTEIN* TAMBÉM PINTARÁ NO PC NO ANO QUE VEM... >>

A Gazeta de Game City

Game City, novembro de 2005

Invasão de cachorros na cidade agrada morad

Beagles, Chihuahuas, Shin Tzu, Dachshund, Labradores e outros cães encontram-se na Metrópole Games e prometem conquistar o coração de nossos habitantes, numa nova e divertida febre pós tamagochi

POR RICARDO CAMPOS
ARTE POR NAÇÃODESIGN

Nintendogs April 8 1965, the day after I was born. My mother lay alone in a small room at the hospital in Burton-upon-Trent. She had been sedated by the hospital staff and couldn't think very clearly. All she knew was that she'd been brought in to have her baby in hospital because it had been in breech position. It had all been very rushed and sudden. Now she lay there feeling limp, her mind foggy with the tranquillisers. She couldn't remember anything about the birth, but she did remember that she had come into hospital to have a baby. Where was the baby now? Why hadn't they brought it in for her to see?

She could hear the sounds of hospital life outside her door and once or twice a nurse came in to check on her. Later in the day a cleaner came in to tidy up and mop the floor. She looked at my mother lying in her hospital bed and noticed that she was awake. "Can you hear all that screaming down the corridor? That's a baby that's just been born. She's in a terrible state. She's got no arms or legs and there's a big red mark all across her face. It's a horrible looking thing. The nurses say she'll die in a day or two, or else be a cabbage for the rest of her life. There's a bit of a panic going on. They don't know what to do. Neither do the doctors. I expect they're waiting for it to die."

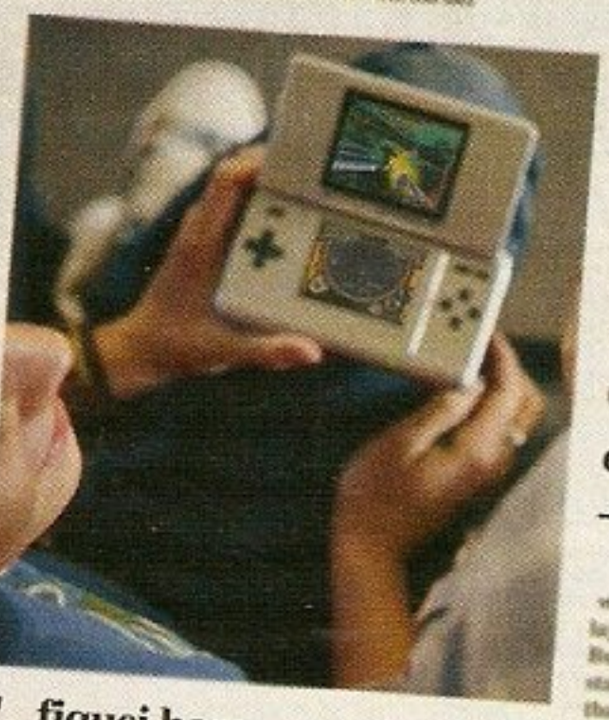
Of course, the baby was me, but my mother didn't know that. Not at first.

My mother was released from hospital and a week later went to see her regular GP. She plucked up enough courage to ask the doctor about me. His response was direct and to the point. He told my mother it would be best if I were looked after by the state and that she should put me out of her mind.

So there I was. Alison Lapper, aged one week. With no arms. And my legs had no knees, just the thigh bone



Nintendogs tomam as ruas de Game City, adote o seu a



"...fiquei horas no trânsito, sorte que eu estava com meu game portátil que comprei na Metrópole Games..."

Novos controles muito especiais na Metróp

Excelentes presentes para colecionadores, novos controles e acessórios já estão a venda na Metrópole Games, com super condições de pagamento, aproveite!



Controles para colecionadores ou aqueles mais exigent

Cadastro por telefone facilita suas compras



Imagens ilustrativas. Para maiores informações sobre nossas formas de pagamento, consulte-nos.
NaçãoDesign.com.br

www.metropolegames.com.br

GameBoy Micro já está à venda na Metrópole



Esse não pesa no seu bolso

was April 8 1965, the day after I was born. My mother lay alone in a small room at the hospital in Burton-upon-Trent. Shehy the hospital staff and couldn't think very clearly. All she knew was that she'

been brought in to have her baby in hospital because it had been in breech position. It had all been very rushed and sudden. Now she lay there feeling limp, her mind foggy with the tranquillisers. She couldn't remember anything about the birth, but she did remember that she had come into hospital to have a baby. Where was the baby now? Why hadn't they brought it in for her to see?

She could hear the sounds of hospital life outside her door and once or twice a nurse came in to check on her. Later in the day a cleaner came in to tidy up and

Lançamentos em games com preço especial

was April 8 1965, the day after I was born. My mother lay alone in a small room at the hospital in Burton-upon-Trent. She had been sedated by the hospital staff and couldn't think very clearly. All she knew was that she'd been brought in to have her baby in hospital because it had been in breech position. It had all been very rushed and sudden. Now she lay there feeling limp, her mind foggy with the tranquillisers. She couldn't remember anything about



Ninja Gaiden Black, por apenas R$ 160,00 e outros jogos garantem a alegria de quem quer gastar pouco e jogar muito

Os últimos lançamentos em games



Acessórios e consoles diferenciados



Encontre tudo isso e muito mais



Enviamos para todo o país

Viaduto Santa Ifigênia, 66 box 410 - 412

Televendas: (11) 3328 6823 (11) 3328 6824

METRÓPOLE Games

PS2/Xbox

SELVAGERIA TOTAL

Produtora: Rockstar
Desenvolvido por: Rockstar Toronto
Data de lançamento: outubro de 2005

Rockstar ressuscita os games de luta e toda violência de um clássico da Sessão de Gala em The Warriors

É provável que a maior parte do potencial público para o game *The Warriors* nunca ouviu falar do filme que o originou (*Warriors: Os Selvagens da Noite*, de 1979). Mas isso não desanima o produtor da Rockstar, Devin Bennett. "Claro que nossa intenção é que os caras que adoram o filme curtam o game", diz. "Mas também queremos que um garoto de dezenove anos que nunca ouviu falar de *The Warriors* se apaixone pelo jogo". Acontece que, por mais específico que o público do game possa ser, a Rockstar Toronto só pensa em agradar o maior número possível de jogadores. "Nossa intenção é criar algo que qualquer pessoa possa pegar e aprender rápido", diz Bennett. Por isso, a empresa decidiu rechear *The Warriors* com lutas e pancadaria ao estilo dos clássicos *Double Dragon* e *Final Fight*. A idéia é relembrar jogos que fizeram sucesso no passado e atualizar para a realidade do século XXI, com aquele toque todo especial da Rockstar.

"Não se trata apenas de quantidades infinitas de inimigos que você precisa derrubar para passar de fase", explica Bennett. "Há ambientes abertos, perseguições com stealth... a mesma missão nunca se repete".

E, se você já for fã do filme *The Warriors* (passava muito na Sessão de Gala, da Globo), vai se deliciar. O jogo é religiosamente fiel à história do filme (que é recontado no game em certo momento), usando apenas personagens do roteiro, com a narração da DJ feminina e motivos do metrô de Nova York decorando os menus de jogo. "Nós simplesmente adoramos o filme", diz Bennett. "Não o distorcemos de maneira nenhuma". Em vez disso, o game começa noventa dias antes da noite retratada no filme, estabelecendo um histórico e respondendo dúvidas dos fãs, como, por exemplo, por que Cleon resolveu formar o grupo Warriors, por que os Moonrunners implicam com os Van Courtland Rangers e quem é aquele pessoal com camisa havaiana.

Bennett sabe que não vai ser fácil chamar a atenção das pessoas que não jogam um game de porrada *desde Streets of Rage* (do Mega Drive) e que não sabem qual a diferença entre *The Warriors* e *The Goonies*. "É difícil, porque o nosso game não é tão conhecido quanto *Scarface* ou *King Kong*. Além disso, *Warriors* não é um jogo da próxima geração", afirma. "Mas quer saber de uma coisa? Ele é bom demais e não tem nada parecido com ele por aí". Isso que é confiança!

O CÓDIGO DOS WARRIORS

Três regras a serem obedecidas para sobreviver nas ruas





■ Dê uma força para um camarada machucado usando o item "flash", que você pode comprar de um traficante ou encontrar jogado num canto dos cenários

Nunca ande sozinho

Fazer parte de uma gangue significa que alguém sempre cobre a sua retaguarda – a menos que a pessoa responsável por isso tenha sido derrubada.

Em *The Warriors*, você sempre anda com pelo menos um companheiro de gangue (número que pode chegar até nove) e pode lhe passar comandos simples por meio do controle direcional, como "corra", "espere" ou "arrebente!". O que é melhor: um segundo jogador pode se juntar a você e, assim, controlar este aliado para fazer um joguinho cooperativo.

Ambos têm liberdade completa: se um se afastar do outro, a tela se divide para que os dois possam seguir seu caminho independentemente. "Queríamos reviver a experiência de tela dividida como nos fliperamas, quando jogávamos com os amigos", diz Bennett, da Rockstar, "mas aproveitando toda a tecnologia do PS2 e do Xbox".



Saiba brigar

Você pode pegar o controle e começar a esmagar cabeças em questão de segundos, mas a Rockstar diz que você vai ter que ter paciência e treinar bastante para dominar de verdade a arte da luta em *The Warriors*. "Criamos uma mecânica de luta que é bem simples e ao mesmo tempo profunda", diz Bennett. "Se você aprender realmente como utilizar o combate, vai descobrir todo nosso nível de complexidade". Os movimentos incluem golpes invertidos, esmagar inimigos contra paredes, ataques combinados em dupla e modo de raiva exacerbada alcançado quando você causar bastante confusão. Armas de verdade, como pistolas e facas, são raras, mas sempre é possível improvisar com o que você encontrar pelo caminho: garrafas, tijolos, tábuas e até latas de lixo.

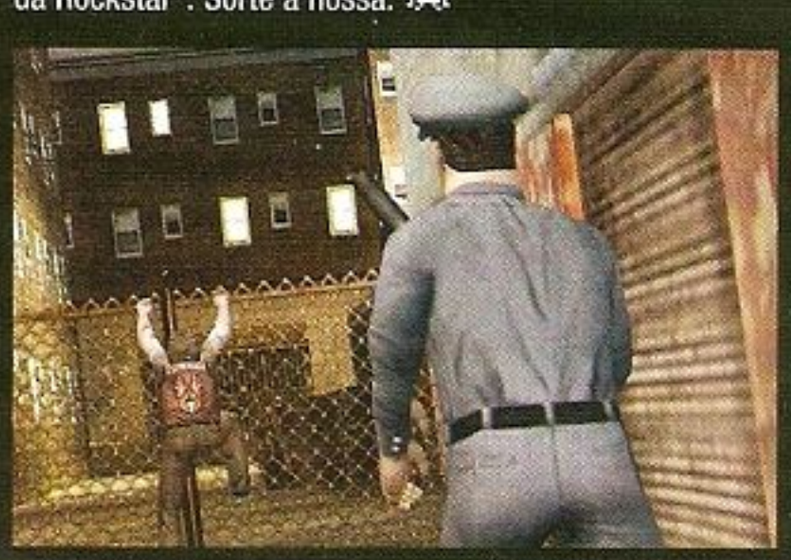




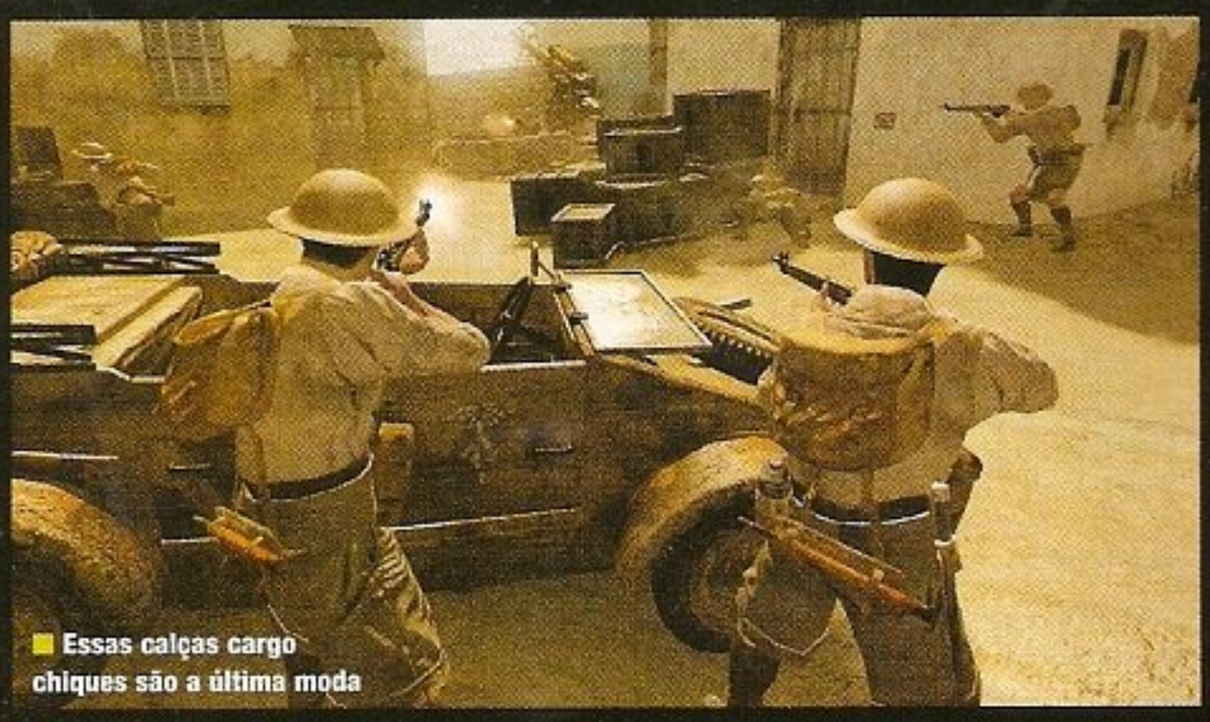
■ Quando os gambés aparecerem, saia correndo; do contrário, você vai entrar em cana

Esteja sempre pronto para correr

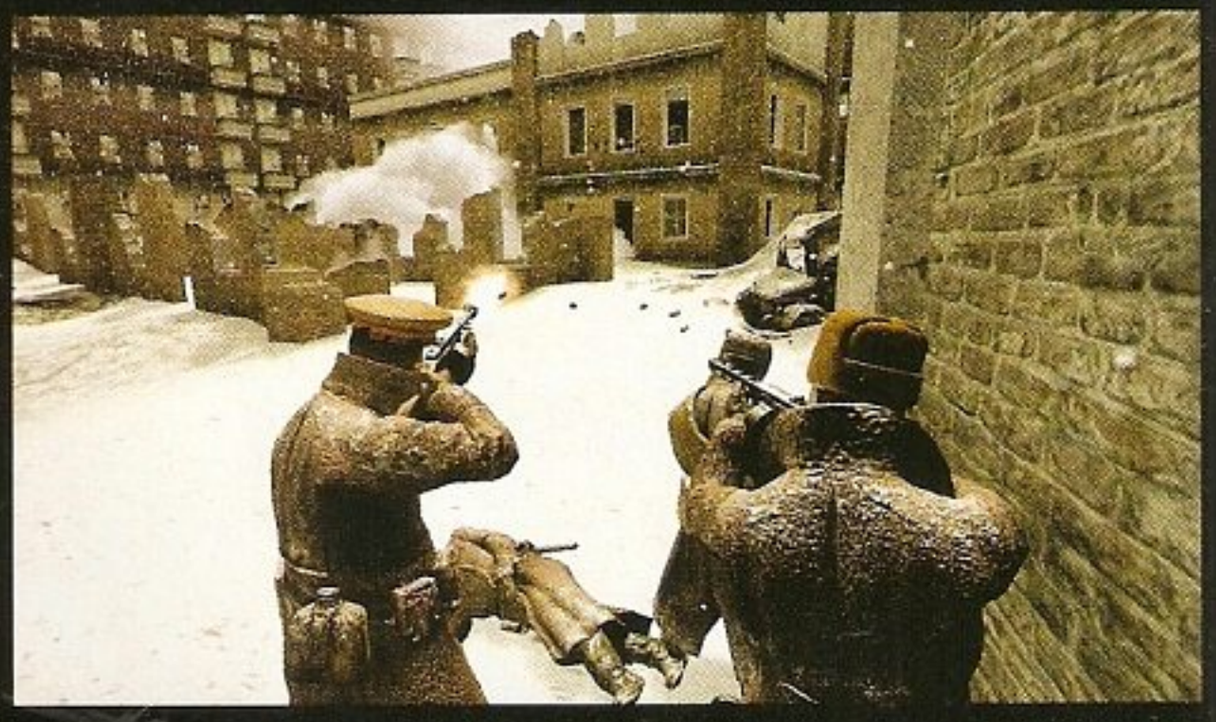
É preciso estar preparado para sair em disparada a qualquer momento. Seja para perseguir um integrante de uma gangue rival ou para fugir da polícia, a rapidez é crucial em *The Warriors*. Pegue, por exemplo, a famosa cena em que nossos heróis fogem da gangue Baseball Furies: na versão da Rockstar, a cena transforma-se em uma espécie de minigame, no qual você pula cercas, arromba fechaduras e salta por cima de obstáculos enquanto a câmera segue a ação em imagens panorâmicas. Às vezes, esconder-se é importante: encontre uma área escura e espere até que seus perseguidores cansem de procurá-lo; ou esgueire-se por trás deles para matá-los em silêncio. Já viu isso em algum outro game? "Qualquer pessoa que já tenha jogado *Manhunt* sabe bem como funciona o stealth", explica Bennett. "Existe um padrão criativo que permeia todos os jogos da Rockstar". Sorte a nossa.



DUROS NA QUEDA



■ Essas calças cargo chiques são a última moda



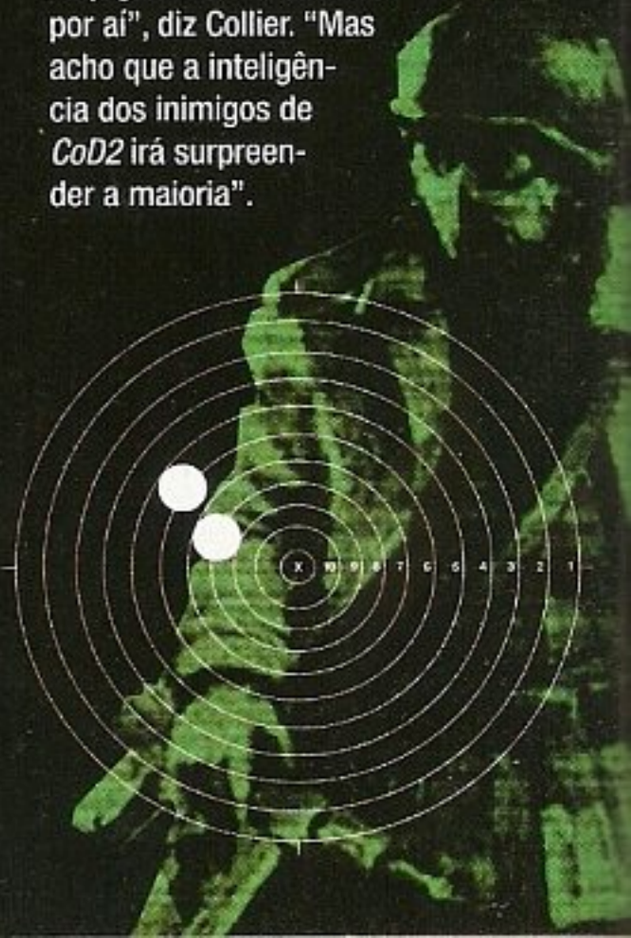
CALL OF DUTY 2

Xbox 360/PC • Activision • Novembro de 2005

Objetivos atingidos: Mesmo sendo uma série nova, *Call of Duty* já ostenta uma interessante história. O game para Xbox 360 é a seqüência direta do famoso game para PC de 2003 – e não de *Finest Hour*, lançado no ano passado para os consoles. Além disso, um *Call of Duty 2*, *Big Red One*, chegará em breve aos consoles da atual geração. Ficou confuso? Basta saber que esse é o mais esperado jogo de tiro em primeira pessoa do ano. E é fácil entender o porquê. "Os nazistas eram caras malvados", explica o produtor Grant Collier. "Eles formavam uma força bem treinada, tecnologicamente avançada e eficaz". Sua missão é impedi-los, ao lado dos esquadrões americanos, russos e britânicos, através das principais batalhas da Segunda Guerra.

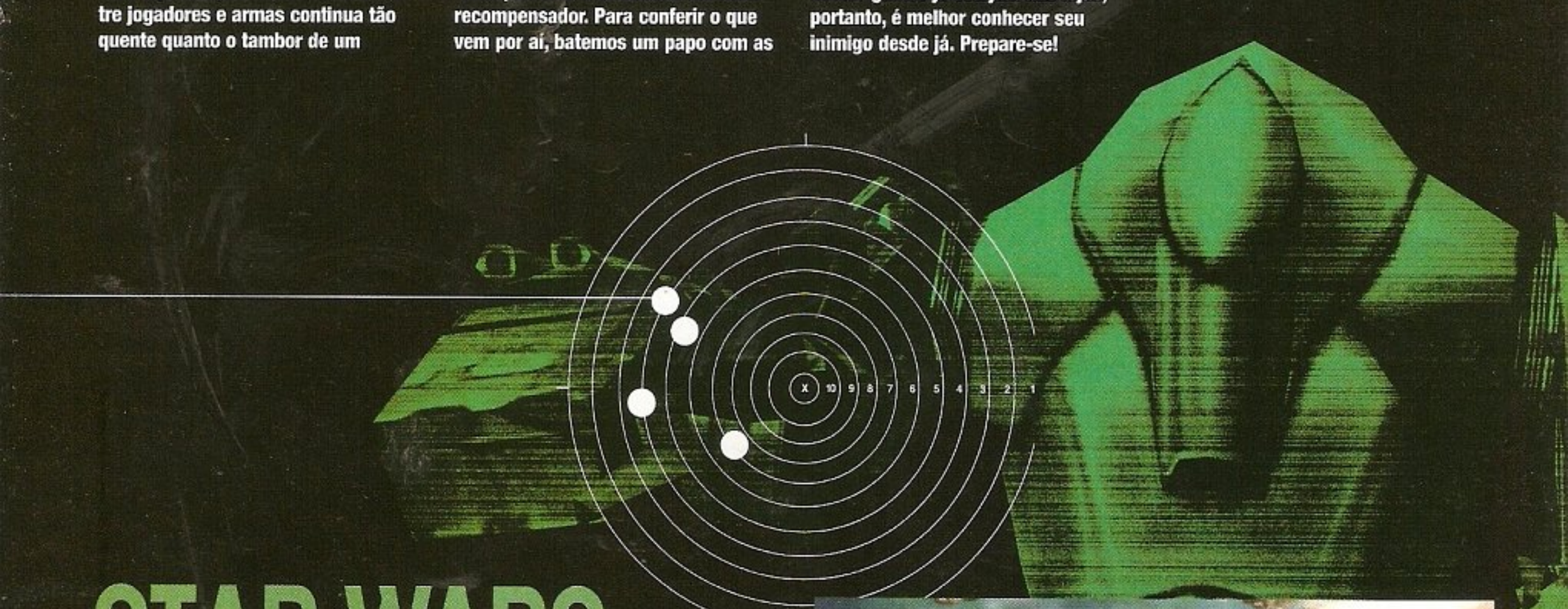
Conheça o seu inimigo: "No primeiro *Call*, seus companheiros de pelotão possuíam uma inteligência artificial caprichada. Agora, inserimos esse recurso no lado inimigo", diz Collier. "Quando atacar um adversário, ele poderá rolar pelo chão, chamar ajuda pelos flancos ou usar uma metralhadora – ou talvez ele use granadas". O jogo faz justiça aos combates da vida real que cansamos de ver nos filmes de Hollywood. "O inimigo conhece suas redondezas, ele sabe onde você está e irá atacar da melhor posição para acabar com você", adiciona Collier. A presença de adversários inteligentes torna as zonas de guerra mutáveis e dinâmicas, onde tudo pode acontecer. É o verdadeiro caos da guerra, com balas que ricocheteiam, ataques aéreos, nuvens de poeira, cenários que explodem e infinitos diálogos durante e batalha – um fluxo quase constante de informações úteis (e surtos de pânico) de seus aliados e inimigos. "Jogadores que entendem o idioma alemão ouvirão os nazistas gritando, pedindo munição ou ordenando ataques pelos flancos", diz Collier. Mesmo com o realismo extremo, ele não nos deixa esquecer que o jogo... não passa de um jogo: "A inteligência artificial não torna possível acertar os alvos a um quilômetro de distância. Os inimigos agem como humanos". Seus inimigos cometerão erros, ficarão confusos e reagem mais lentamente se estiverem perto de uma explosão. Com tanto realismo, parece complicado, mas não é: o game é totalmente acessível a qualquer jogador, graças aos diversos níveis de dificuldade. "A diversão supera a realidade", diz Collier. "É só um jogo, não é um documentário de televisão".

O inferno é aqui mesmo: ainda que *CoD2* ofereça um modo multiplayer bastante interessante através da rede Xbox Live, a Activision garante que o modo para um jogador será melhor ainda. "Tenho certeza de que há jogadores muito bons por aí", diz Collier. "Mas acho que a inteligência dos inimigos de *CoD2* irá surpreender a maioria".



É hora de tiroteio... mas só nos games

Antes, os games de tiro em primeira pessoa eram brincadeiras exclusivas dos jogadores de PC. Agora, eles caíram nas graças dos jogadores de consoles. O recente sucesso de *Halo 2* prova que o caso de amor entre jogadores e armas continua tão quente quanto o tambor de um revólver. Mas por que esses games são divertidos? Parte da resposta fica por conta dos gráficos realistas, dos mapas criativos e das armas cada vez mais mortíferas. Mas não é só. A inteligência artificial dos inimigos na maioria destes jogos é tão bem feita que torna o desafio ainda mais recompensador. Para conferir o que vem por aí, batemos um papo com as empresas que desenvolvem os games de tiroteio mais promissores deste ano. Falamos sobre o grau de periculosidade e violência de suas mais novas criações e sobre seus modos online. Quando você estiver lendo esta matéria, é provável que muitos destes games já estejam nas lojas, portanto, é melhor conhecer seu inimigo desde já. Prepare-se!



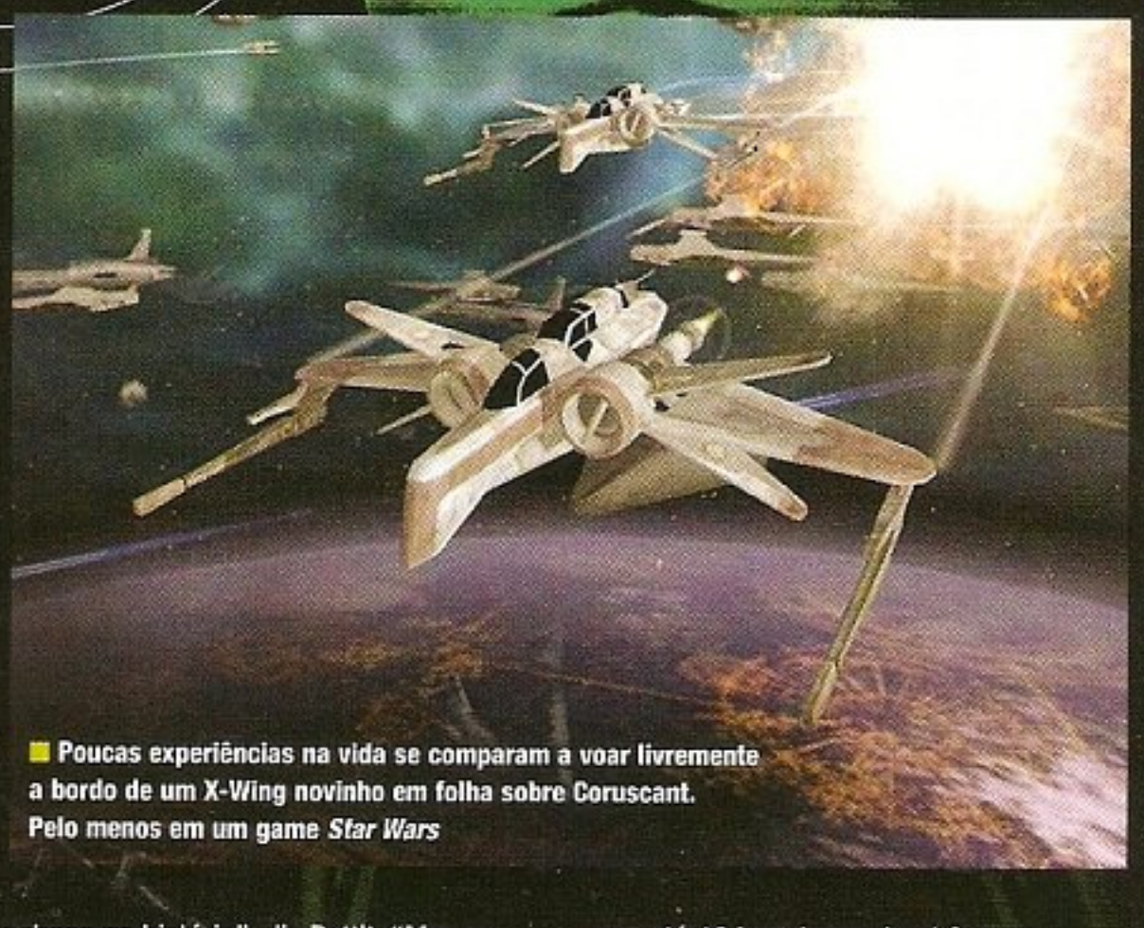
STAR WARS BATTLEFRONT II

PC/PS2/Xbox/PSP • LucasArts • Novembro de 2005

Objetivos atingidos: Em um jogo de tiro para dezenas de jogadores que reúne ambas as trilogias de *Star Wars*, você poderá explodir todos – homens, mulheres, droids e Ewoks – em uma galáxia muito, muito distante. Não prometemos nada, mas alguém nos contou que será possível exterminar toda a família de Jar Jar Binks em Naboo...

Conheça o seu inimigo: Tendo em vista que você pode encarar o desafio em quatro exércitos diferentes (Separatistas e Republicanos na era do *Episódio III* e Rebeldes e Império na era clássica), o modo single player traz uma quantidade aterradora de soldados a pé, de droids a soldados-clone. Mas nem tudo é moleza: novas unidades, como o Comandante de Clones e o Magna Droid, possuem elevado poder de fogo. Outros chefões, como General Grievous, Boba Fett e – o pai de todos – Darth Vader, proporcionam belos duelos. Mas a simples adição de alguns bandidos não é o suficiente – os produtores de Battlefront estão dispostos a deixar as lutas mais realistas e intensas do que nunca. "Vamos encarar os fatos: se você estiver no meio de uma guerra, a inteligência artificial é um fator-chave, capaz de dar vida a um conflito", explica o produtor Dan Pettit. "Nossa equipe fez um ótimo trabalho para garantir que não apenas a IA se comporte de forma realista individualmente, mas também em grupo". Isso significa que cada inimigo irá utilizar técnicas particulares: os espiões Bothan desferem ataques surpresa pelas costas, os Battle Droids utilizam escudos e os Jedi apelam com truques sujos. Se você acha que isso é pouco, basta usufruir de um arsenal completo de veículos terrestres e espaciais ao seu comando. Pronto: você acaba de presenciar o nascimento de um belo game da série Star Wars.

O inferno é aqui mesmo: "A IA é capaz de dar a sensação exata de realismo aos jogadores e permitir que eles entrem de cabeça na história", diz Pettit. "Mas sabemos que é impossível reproduzir os estilos e particularidades que somente os humanos são capazes de gerar no mundo online", lamenta. Ao que tudo indica, Pettit está certo: o multiplayer permite que até 16 jogadores simultâneos detonem uns aos outros nos mais diversos mapas. Isso sem falar que será possível controlar personagens bacanas como Darth Vader, Yoda e Han Solo. O negócio é bom mesmo. ➤



Poucas experiências na vida se comparam a voar livremente a bordo de um X-Wing novinho em folha sobre Coruscant. Pelo menos em um game *Star Wars*

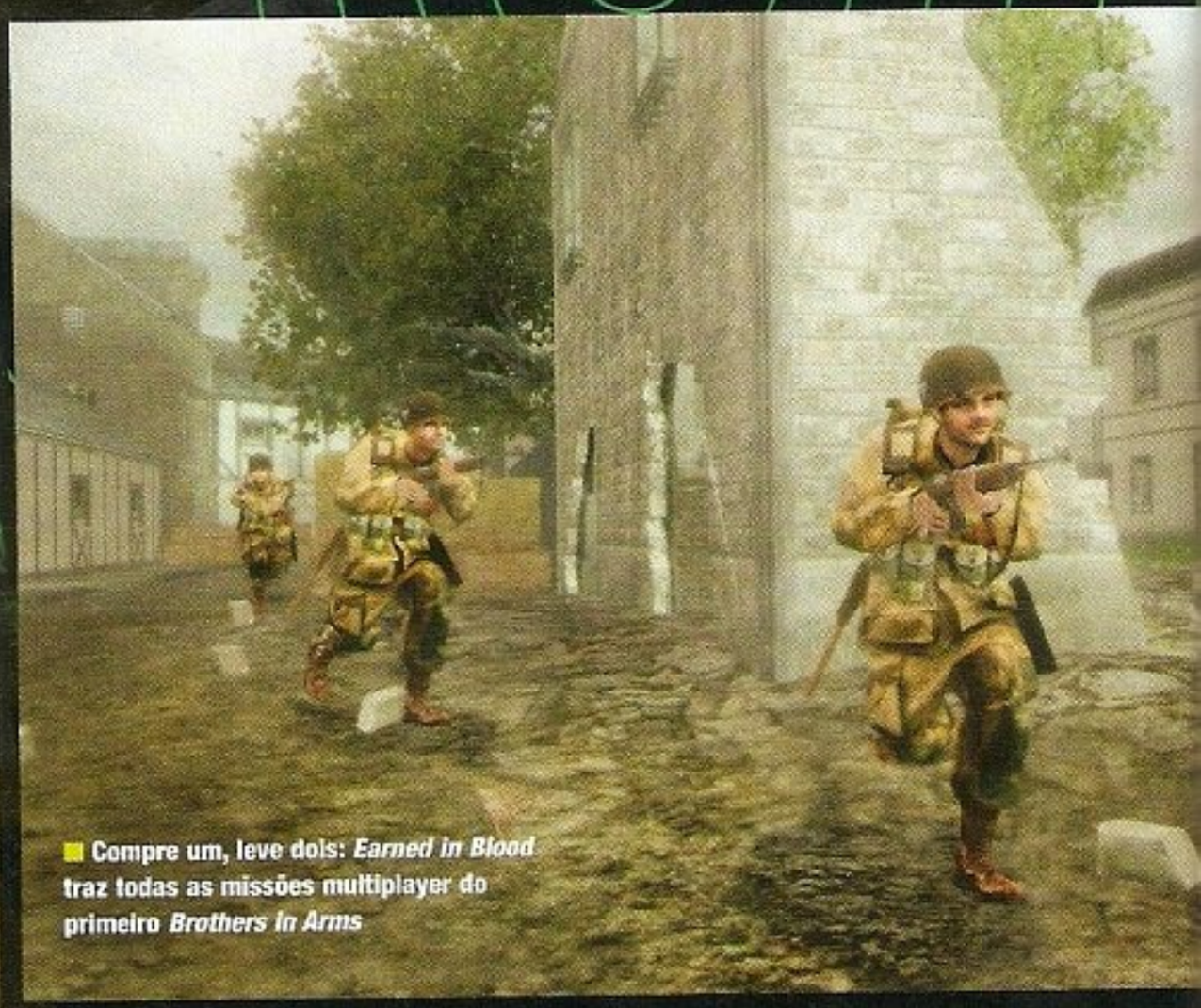












■ Compre um, leve dois: *Earned in Blood* traz todas as missões multiplayer do primeiro *Brothers in Arms*

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

PS2/Xbox/PC • Ubisoft • Outubro de 2005

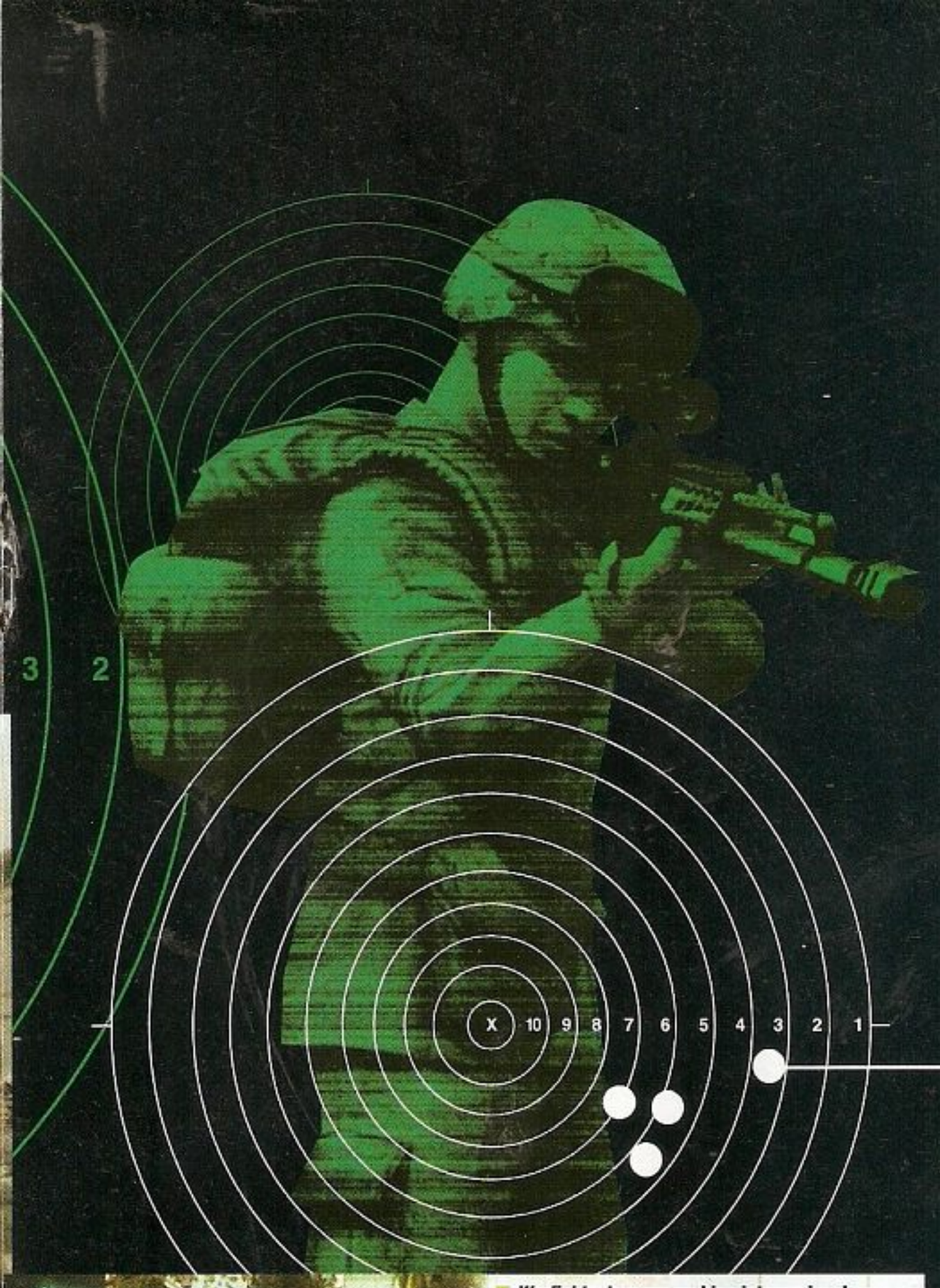
Objetivos atingidos: Todo mundo reclama do excesso de games baseados naquela famosa guerra mundial. *Brothers in Arms*, pelo menos, fez algo diferente: ao invés de controlar um único soldado, você comanda esquadrões que devem enfrentar – em primeira pessoa – tiroteios contra os nazistas. Em *Earned in Blood*, você é um soldado da 101ª Divisão Aérea que sai da Normandia em direção a península de Cherbourg com o objetivo de ajudar a controlar um porto importante que será essencial no abastecimento dos aliados que atacarão a Alemanha.

Conheça o seu inimigo: A inteligência artificial é a bola da vez. Em *Earned in Blood*, os nazistas não são apenas mais espertos, eles são mais imprevisíveis. "Mesmo os movimentos mais sutis dos inimigos podem assustar", diz Randy Pitchford, presidente da Gearbox Software. "Isso porque você não sabe se aquele movimento é uma tática de sobrevivência ou se é um truque sujo para chamar a sua atenção enquanto outra coisa mais importante acontece".

O inferno é aqui mesmo: No modo online, você troca tiros com humanos e equipes controladas por uma bela inteligência artificial. Você pode ser o líder de um esquadrão aliado em um cenário qualquer ou em missões com objetivos definidos. *Earned in Blood* também traz um novo modo cooperativo, permitindo a você e seus amigos serem líderes de esquadrões em missões lado a lado.



■ O modo multiplayer (seja no Versus ou no cooperativo) pode ser jogado em dois "sabores": do lado dos Aliados, para os amantes do estilo de vida americano, e do lado do Eixo, para os fãs do estilo nazista de ser. Quem optar pelo Eixo verá como era dura a rotina de um autêntico soldado alemão daquele tempo. Felizmente, as coisas mudaram







GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

PC/Xbox 360/PS2/Xbox/GC • Ubisoft • Novembro de 2005



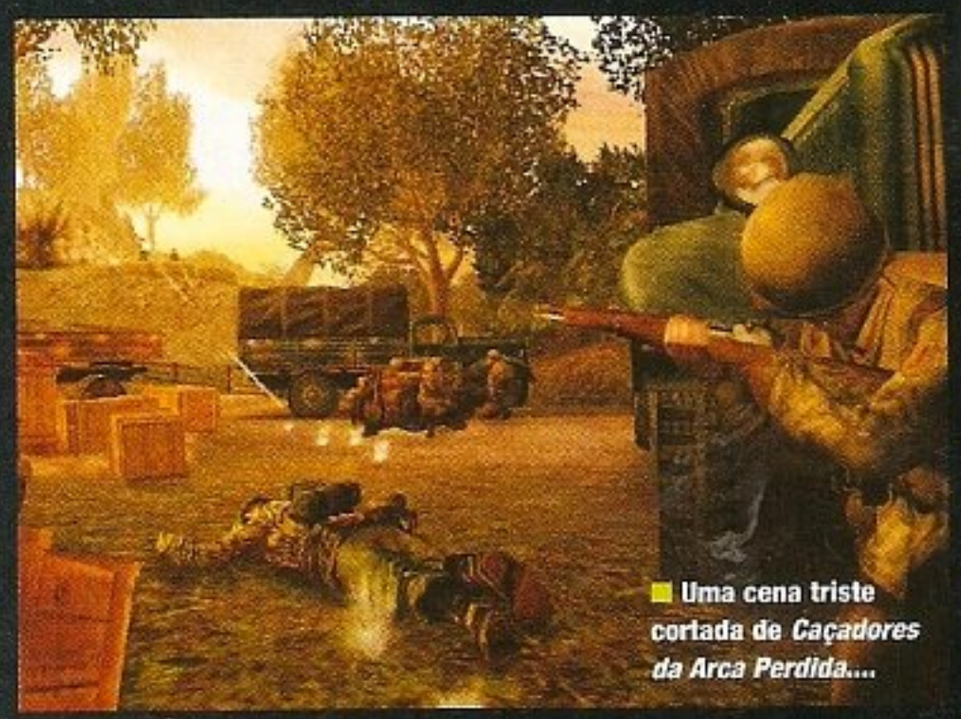
■ *Warfighter* traz um ranking internacional para as competições multiplayer que pode ser acessado e disputado por jogadores-soldados de todo planeta

Objetivos atingidos: Uma espécie de *Rainbow Six* a céu aberto, *Ghost Recon* continua a explorar a tecnologia futurista no título *Advanced Warfighter*. O ano é 2013 e o exército dos EUA é capaz de armar seus soldados com um Sistema Integrado de Combate em Guerra via satélite que amplia seu campo de visão de maneira quase sobrenatural. Isso significa que a guerra aqui não se baseia na detecção de inimigos escondidos em arbustos, mas sim em analisar seus movimentos e imaginar o próximo passo. Em *Advanced Warfighter*, você deve usar a tecnologia para encontrar e salvar o presidente americano e resgatar os códigos de armas nucleares que ele carrega..

Conheça o seu inimigo: Os inimigos do péssimo *Ghost Recon 2* provavelmente usavam a mesma tecnologia futurista descrita acima, já que eles podiam ver e atirar através de objetos sólidos sem nenhuma dificuldade. A programação descuidada arruinou a experiência de muitos jogadores. Para nossa sorte, os vilões de *Warfighter* não poderão contar com esses truques desonestos. "Encarar uma IA poderosa, centralizada e organizada é algo fundamental no game", afirma o produtor Robbie Edwards. "Estamos depositando nossos maiores esforços para que os inimigos se comportem como soldados de verdade". E o que dizer daqueles momentos em que os colegas de equipe ou adversários se sentavam e levavam chumbo sem reagir? "Implementamos algo que chamamos de 'IA auto-preservativa', o que significa que os inimigos – assim como seus colegas de equipe – irão zelar por suas vidas", explica. "Por exemplo, se o abrigo que os protege explodir, eles irão automaticamente correr para a proteção mais próxima ao invés de ficarem parados na linha de fogo".

O inferno é aqui mesmo: Com exceção dos jogadores de GameCube, o público online terá que selecionar uma classe de personagem antes de entrar em combate. A classe que o jogador escolher (grenadier, marksman etc.) irá determinar como serão seus atributos (precisão, absorção de impacto etc.). ➤





Uma cena triste cortada de *Caçadores da Arca Perdida*....



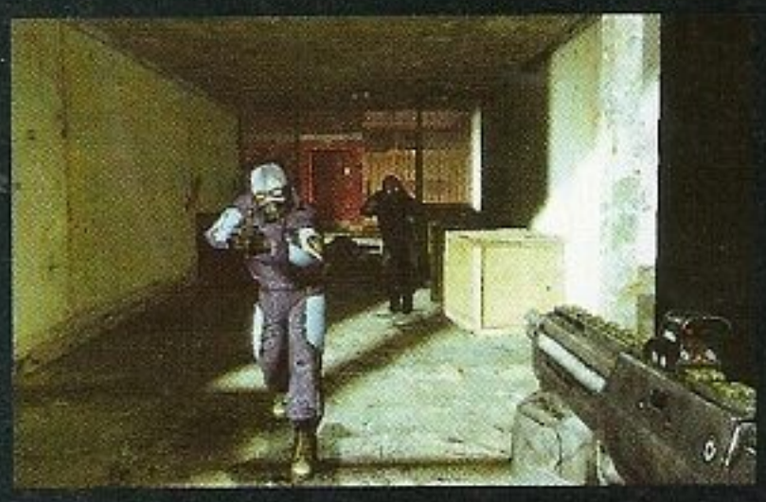
CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE

PS2/Xbox/GC • Activision • Outubro de 2005

Objetivos atingidos: É isso aí, mais um game sobre a Segunda Guerra. Com uma diferença: este foi feito para a geração atual. Não é tão bonito quanto seu primo para 360 e PC, mas está bem legal.

Conheça o seu inimigo: Que tal uma inteligência artificial melhorzinha? "O sistema de IA em *Big Red One* é estruturado para recriar os perigosos soldados que faziam parte da Coalizão", explica o diretor de criação Christian Busic. É claro que comandos como "flanquear" e "trabalhar em equipe" fazem parte do vocabulário dos personagens controlados pelo computador. Mas o que a torna real é a forma como ela é transmitida na batalha. Busic dá um exemplo: "O jogador, junto com seu esquadrão, encontra um grupo de soldados alemães defendendo um depósito. Assim que eles perceberem você, correrão para os abrigos. Seus colegas buscarão abrigo e avisarão verbalmente sobre tudo o que os alemães fizerem. Se não prestar atenção a essas dicas, você será cercado rapidamente pelos inimigos".

O inferno é aqui mesmo: Você poderá brincar de guerra online com outros jogadores através do PS2 e do Xbox, mas os detalhes ainda não foram divulgados.





HALF-LIFE 2

Xbox • VU Games • Outubro de 2005

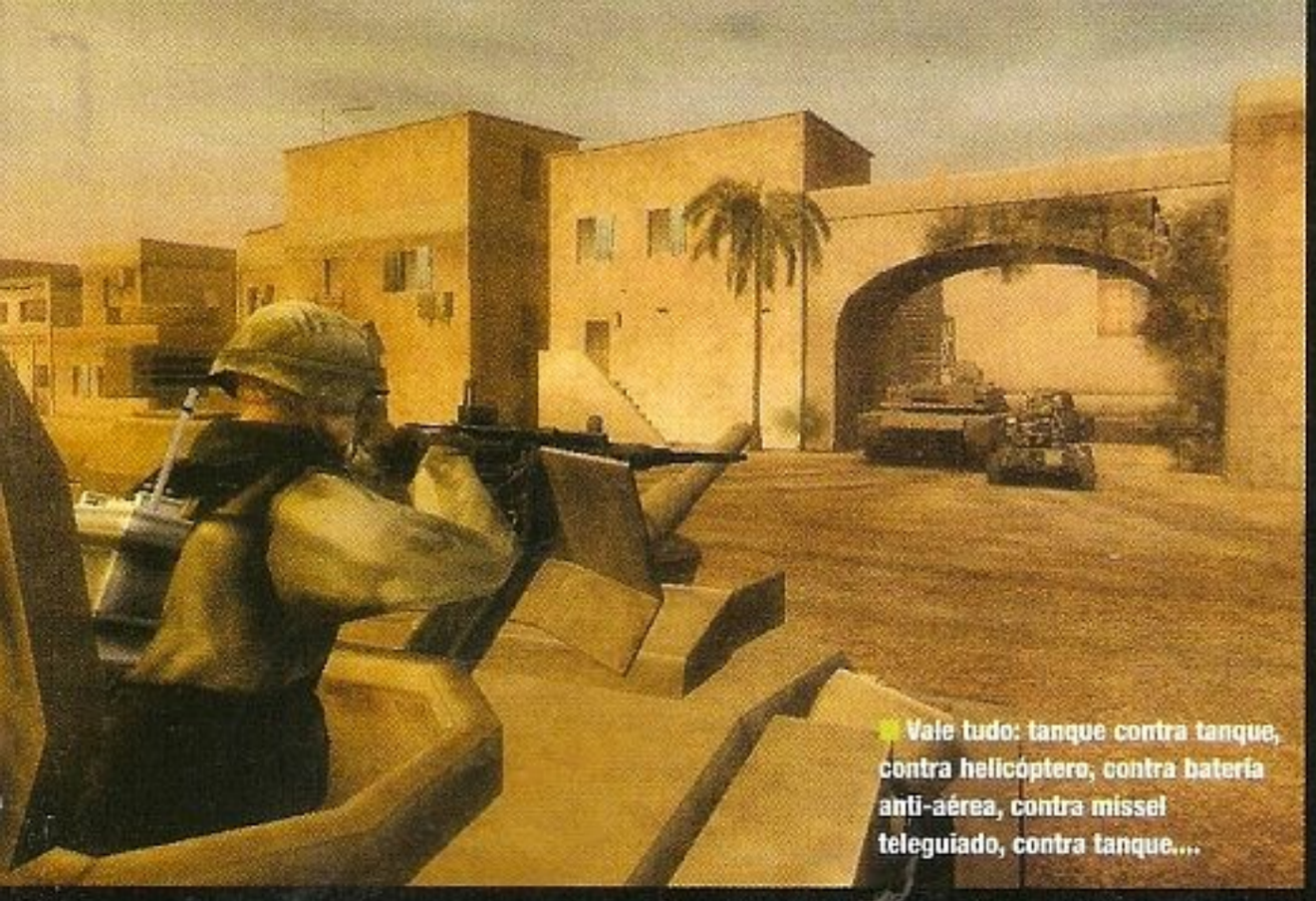
Objetivos atingidos: No universo dos jogos baseados em teclado e mouse, poucos atingiram tanto sucesso quanto *Half-Life 2*. O eletrizante jogo de tiro em primeira pessoa para PC conquistou o mundo com seus ambientes realistas, uma física ainda mais fiel à realidade e um roteiro tenso sobre um grupo de humanos rebeldes que lutam contra a invasão alienígena na Terra. O jogo para Xbox promete ser tão bom quanto o original – com exceção dos gráficos.

Conheça o seu inimigo: Esqueça os nazistas – aqui você enfrentará um monte de alienígenas. "*Half-Life 2* traz uma boa variedade de inimigos", diz Doug Lombardi, diretor de marketing da Valve. "Temos os soldados Combine, que são muito ágeis; os headcrabs – horríveis –; e os striders, letais e maiores". É claro que os extraterrestres são muito inteligentes: sabem se proteger, encontrar ajuda e até arruinar o seu esconderijo com uma granada bem arremessada. Eles também conhecem seu próprio jogo melhor do que qualquer jogador. "A inteligência artificial do game está relacionada ao sistema de simulações físicas", explica Lombardi. "Portanto, o zumbi sabe que pode usar os objetos em seu favor. Se você atirar um barril contra ele, ele irá devolvê-lo na hora".

O inferno é aqui mesmo: A guerra entre mundos é uma missão exclusiva para soldados solitários. Sendo assim, nada de modos multiplayer. "Os humanos são infinitamente mais imprevisíveis do que qualquer código de programação avançada", pondera Lombardi, "mas é impossível recriar as batalhas épicas como as que acontecem no final de *Half-Life 2* em um modo multiplayer".

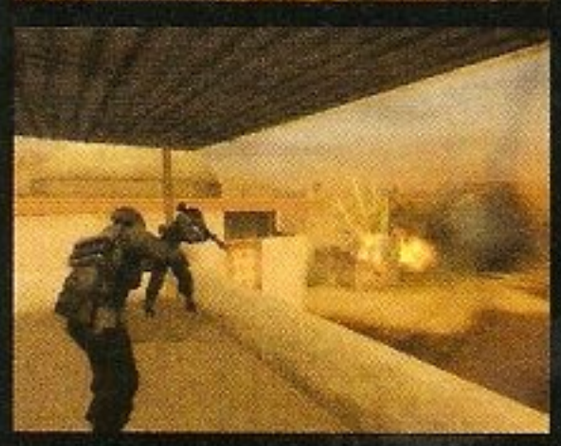






Vale tudo: tanque contra tanque, contra helicóptero, contra bateria anti-aérea, contra missel teleguiado, contra tanque....







BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT

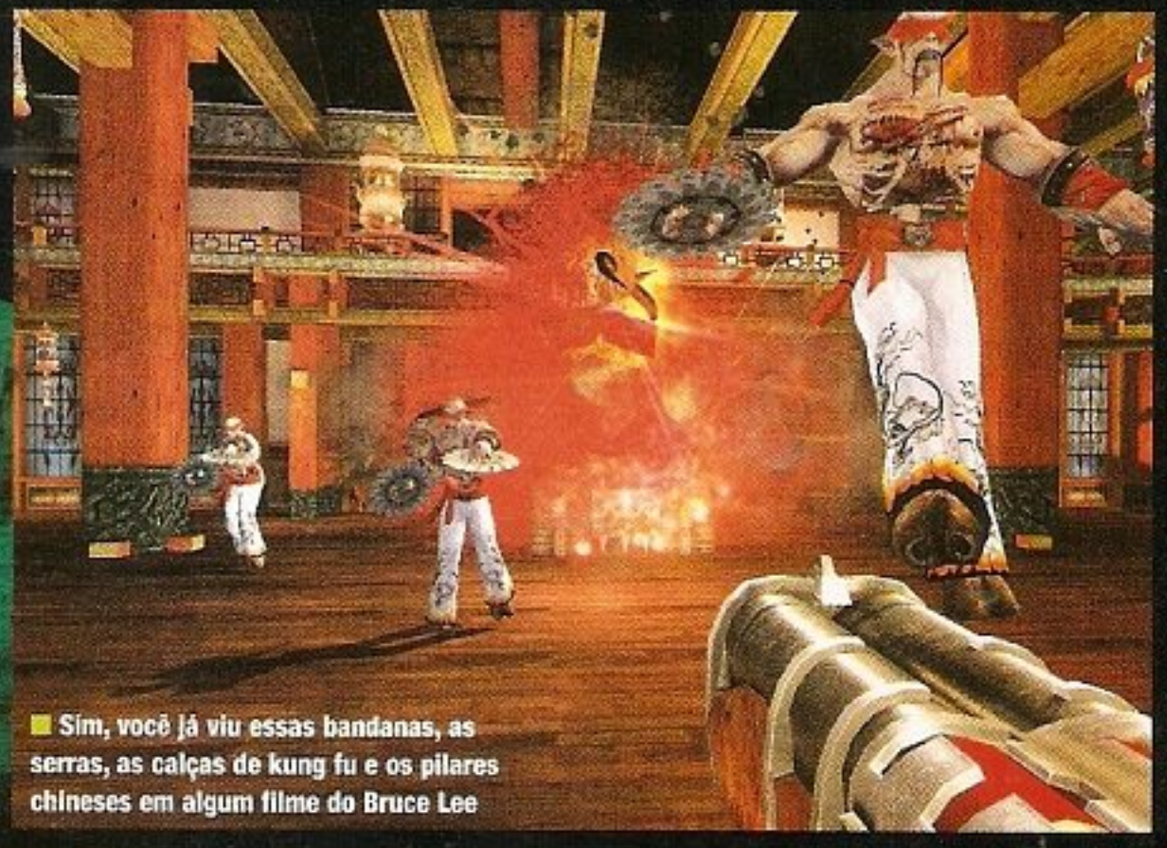
PS2/Xbox • EA Games • Outubro de 2005

Objetivos atingidos: Vá de tanque, helicóptero, barco de guerra, jipe ou, se preferir, a pé. *Modern Combat* é um jogo de tiro que pode agradar todo mundo. Você deve escolher uma classe de personagem (desde 'sniper' até 'special ops') para então entrar em uma zona de guerra onde tudo pode ser usado contra seus inimigos.

Conheça o seu inimigo: A Electronic Arts atrasou o lançamento de *Modern Combat* em quase um ano para garantir um modo single player poderoso. Mas fique sabendo que os inimigos controlados pelo computador não jogam lá muito limpo. "Cada inimigo luta contra o soldado de sua categoria", explica o produtor Dan Blackstone. "É um porre quando um inimigo pula dentro do veículo que você acabou de abandonar e tenta atropelar você".

O inferno é aqui mesmo: Até 24 jogadores podem lutar no modo online usando personagens que avançam à medida que adquirem experiência. É possível obter novos equipamentos, como binóculos infravermelhos e tanques mais velozes.





Sim, você já viu essas bandanas, as serras, as calças de kung fu e os pilares chineses em algum filme do Bruce Lee





SERIOUS SAM II

Xbox/PC • 2K Games • Outubro de 2005

Objetivos atingidos: Enquanto os outros jogos de tiro correm atrás do realismo, *Sam II* aborda o gênero por um ângulo tragicômico. Em outras palavras, você vai encarar dezenas de palhaços pilotando monociclos que atiram... bolos explosivos. Os tipos de inimigos são variados: homens-lagarto primitivos lutam ao lado de bruxas sinistras, bestas assassinas que parecem tanques e orcs espertinhos.

Conheça os seus inimigos: *Sam II* é um game chocante que não leva em conta a contagem de corpos. Mas também não espere que os inimigos fiquem sentados enquanto você mata um por um. "Você poderá ser cercado por adversários que atiram granadas, atacam pelos flancos e até pulam de dentro de caixotes", diz Admir Elezovic, da 2K Games. Táticas de batalha mais desenvolvidas devem tornar este game bem mais interessante que o seu anterior, mas a empresa não pretende alterar o estilo 'corra e atire em tudo que puder' que tanto fez sucesso no primeiro *Serious Sam*. "Nunca planejamos fazer um mundo realista. Isso foge totalmente à proposta de *Serious Sam*", explica Elezovic.

O inferno é aqui mesmo: O modo multiplayer de *Sam II* relembra os sangrentos jogos de tiro dos velhos tempos, como *Doom* e *Wolfenstein 3D*: muitas armas gigantes, mapas bizarros e inimigos grotescos. "Teremos uma infinidade de personagens diferentes no modo multiplayer", diz Elezovic. "Alguns são estranhos. Outros são mais estranhos ainda".

PC/PS2/Xbox

ENTRANDO NA LINHA

Produtora: Atari
Desenvolvimento: Reflections
Data de lançamento: março de 2006

Driver volta às origens em Parallel Lines

Tanner, o antigo herói da série *Driver*, aposentou seu distintivo. É hora de dizer adeus ao policial cheio de conflitos que dizimou centenas de inocentes apenas para exterminar alguns ladrões de carro. Ele deu lugar a um camarada que atende pelo nome The Kid.

"O cenário é a Nova York no ano de 1978", diz Gareth Edmondson, gerente de produção da Reflections. "Tanner já era. Você agora é um motorista autônomo, não mais um policial. O personagem trabalha normalmente e constrói sua carreira. De repente, no meio da história, acontece uma reviravolta que ainda não podemos divulgar. É uma mudança muito forte que afetará a maneira de se jogar".

Mas isso não é a única coisa nova em *Driver: Parallel Lines*. *DRIV3R* foi um grande sucesso de vendas (e ganhou duas capas da EGM Brasil), mas a Reflections reconhece que o game tinha defeitos imensos. Portanto, para evitar que a franquia tivesse o mesmo fim de *Tomb Raider*, algumas mudanças foram feitas. "Havia muitos problemas em *DRIV3R*. Nós checamos tudo com seriedade, fizemos uma profunda análise", explica Edmondson. Um dos muitos resultados desse esforço são as missões, que avançam de maneira mais eficiente. "Removemos aquele ritmo repetitivo e permitimos uma jogabilidade mais aberta. Sendo assim, as

"Não é DrIVer...muito menos DRIV4R."
—Gareth Edmondson, gerente de produto de Driver: Parallel Lines



Correção dos erros de DRIV3R

Dirija!

Os momentos mais enfadonhos de *DRIV3R* aconteciam fora dos veículos. A mira era imprecisa, sem contar que o design pouco inteligente não ajudava muito. *Parallel Lines* promete ser melhor. "Nosso principal foco é a direção de veículos", conta Gareth Edmondson, da Reflections. "Algumas coisas acontecem quando o personagem está a pé – o modo foi completamente renovado – mas voltamos às raízes de *Driver*, onde o foco é o carro. Eu diria que apenas 20% das missões serão feitas a pé".



Quando estiver com pressa, coloque seu trabuco pra fora do carro e peça licença de forma gentil...



Respeite a lei, nunca tente fazer isso de verdade



Não atire enquanto estiver dirigindo



Lembre-se que é feio atirar nos passarinhos



E seja educado durante atropelamentos

"Um dos aspectos marcantes de DRIV3R eram as cidades gigantescas. Você não conseguia ver tudo o que elas tinham para mostrar." *—Gareth Edmondson, gerente de produto de* Driver: Parallel Lines



Correção dos erros de DRIV3R

#$%@ #$%@#$%@! (Censurado!)

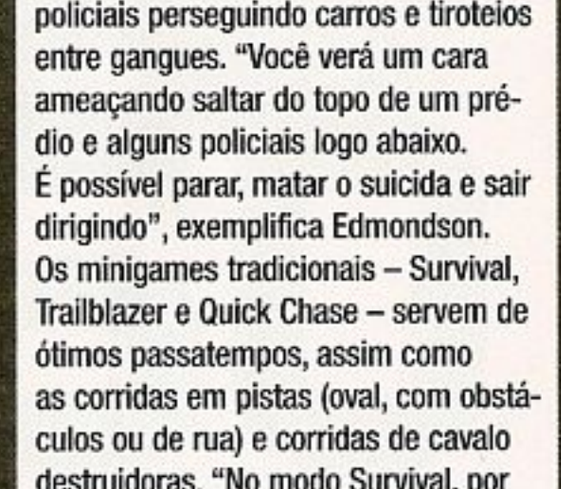
DRIV3R foi um pouquinho brochante, admitimos. Bastava colidir com uma árvore ou poste durante uma perseguição que você tinha que fazer mágica para alcançar o fugitivo. Edmondson garante mais flexibilidade em *Parallel Lines* e uma inteligência artificial mais elevada no game – os carros controlados são vulneráveis, mas caso uma missão seja muito difícil, basta deixá-la de lado enquanto cumpre a outra. Nossa única alternativa é confiar na palavra do cara – o problema com o poste indestrutível foi corrigido: se desenvolver uma boa velocidade, você será capaz de derrubar o obstáculo e continuar adiante.

missões funcionam como ramificações, mas não são obrigatórias". A empresa também traz de volta as raízes da série, como o foco na movimentação motorizada (ao invés da movimentação a pé) – ainda que The Kid saia do carro de vez em quando. Além de poder guardar carros em sua garagem, como de costume, você ainda poderá gastar dinheiro com melhorias visuais ou de desempenho. "A idéia é que as pessoas fiquem mais inteligentes conforme avançam pelas missões e que saibam escolher o carro mais adequado para cada momento", diz Edmondson. O que ele quer dizer é que o veículo blindado talvez seja o mais apropriado para ocasiões defensivas, enquanto um carro esporte tunado é capaz de deixar os policiais comendo poeira.



Um dos aspectos marcantes de *DRIV3R* eram as cidades extensas e cheias de detalhes. *Parallel Lines* quer potencializar esse efeito com uma versão personalizada de Nova York. Não se trata de uma recriação rua por rua – como visto na Londres de *The Getaway* –, mas sim algo estilizado: uma Nova York mais "amigável", que traga Nova Jersey e Staten Island, além dos bairros e locais famosos, como as hoje extintas Torres Gêmeas, a Coney Island (com suas montanhas-russas) e até o Studio 54. A cidade será viva, com carros de bombeiro circulando pelas ruas e caminhões de lixo fazendo coletas.

O Director Mode de *DRIV3R* foi cortado – para o azar dos cineastas amadores – mas a boa notícia é que seu campo visual foi aumentado. Portanto, não é mais preciso se preocupar com veículos que aparecem de surpresa no seu caminho. Em *DRIV3R*, era possível dirigir ao lado de oito a dez carros. Já em *Parallel Lines*, o número chega a 30, todos com velocidades muito mais altas. Mais rápido, melhor e mais forte. Esperamos que desta vez a Reflections acerte na mosca.



Correção dos erros em DRIV3R

Tédio na cidade grande

Dar umas voltinhas por Miami, Nice e Istambul em *DRIV3R* era legal – até você perceber que não havia nada para fazer além das próprias missões. Em *Parallel Lines*, existem mais possibilidades – eventos aleatórios, como policiais perseguindo carros e tiroteios entre gangues. "Você verá um cara ameaçando saltar do topo de um prédio e alguns policiais logo abaixo. É possível parar, matar o suicida e sair dirigindo", exemplifica Edmondson. Os minigames tradicionais – Survival, Trailblazer e Quick Chase – servem de ótimos passatempos, assim como as corridas em pistas (oval, com obstáculos ou de rua) e corridas de cavalo destruidoras. "No modo Survival, por exemplo, você pode detonar lojas de rosquinhas para irritar os policiais e depois fugir deles. Se conseguir escapar, você ganha um bônus em dinheiro", diz Edmondson. Assim como nos minigames, você também pode acessar o modo multiplayer online diretamente dos pontos indicados no mapa. Os modos online trazem policiais e bandidos (um jogador tenta vencer outros cinco), corridas de circuito e competições de roubo de carros em equipes que funcionam no esquema 'capture the flag' (caça à bandeira).


XBOX 360
XBOX 360



índice

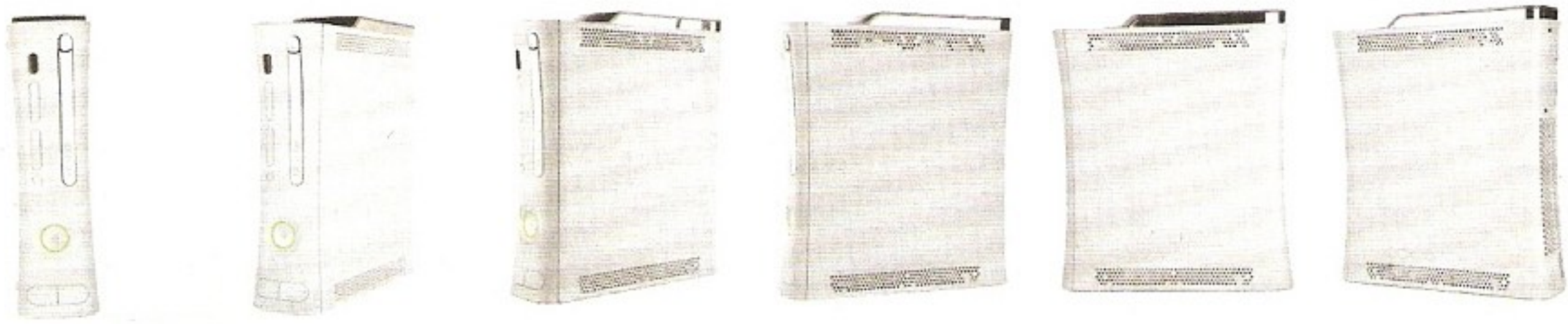
As opções de compra 60
A Xbox Live 62
O 360 no Brasil 63
Os motivos para comprar 64
Os motivos para esperar 65
Os principais games 66

Fotos: Randy Dodson/SFMISFITS 2005

XBOX 360

Ele está entre nós... ou quase

Absolutamente tudo sobre o novo console da Microsoft, as razões pelas quais você deve comprá-lo já e outras pelas quais é melhor esperar. E o Brasil, como fica? ➤



XBOX 360: fazendo as contas

Qual pacote vem com o quê? Saiba exatamente o que o seu rico dinheirinho pode comprar...

** Cotação usada: US$ 1= R$ 2,25*

XBOX 360 CORE SYSTEM (SISTEMA BÁSICO)

• **U$300**

Como o nome diz, é básico e inclui o necessário para jogos exclusivos para Xbox 360 offline em um aparelho de TV padrão. Prepare-se para responder somente "sim" à pergunta "Quer continuar sem salvar?" que aparece entre cada partida. Você também não receberá um cartão de memória (serão vendidos à parte, por US$ 40 – R$ 100), necessário para acessar a rede Xbox Live. E saiba também que não poderá jogar os títulos do Xbox no seu novo console (esta função exige o disco rígido). É provável que este sistema venda bem entre pessoas loucas por promoções de Natal, que se deixarão seduzir pelo preço mais baixo, e para quem estiver ansioso (e sem muito dinheiro) para comprar o aparelho novo.

O que você recebe:

• **O Xbox 360**
O sistema tem praticamente o mesmo visual externo da unidade do kit Premium. A maior diferença é que este modelo não tem o disco rígido acoplado.

• **Xbox Live Silver (Prata)**— O serviço online grátis em banda larga permite que você elabore seu perfil, troque mensagens e converse com amigos, faça o download de demos e compre acessórios. Mas exige um cartão de memória ou o disco rígido e só é possível jogar online pagando o serviço Gold a US$ 50 por ano (o 360 vem com 30 dias de teste grátis).

• **Um controle com fio**— Pode ser ligado a qualquer porta USB livre do sistema. Assim como os controles sem fio (vendidos separadamente), você poderá ligar ou desligar o Xbox 360 apertando o botão brilhante Xbox Guide.

• **Cabo AV padrão**
Se a sua intenção é usar conexão S-Video ou até mesmo aproveitar a maior definição da HDTV, saiba que este pacote vem apenas com o cabo básico, com plugs vermelho/branco/amarelo.



PREMIUM PACKAGE (PACOTE "PREMIUM")

• **U$400**

Com preço US$ 100 mais alto do que o do 360 básico, este pacote de luxo tem melhor custo-benefício do que o anterior e deve ser a escolha dos jogadores hardcore. Assim como na outra versão, você recebe o Xbox 360 – com um painel mais bonitinho – além da assinatura básica gratuita da Xbox Live Silver (com cabo de Ethernet grátis incluído). Além disto, você recebe também uma lista de acessórios essenciais que custariam uma bela grana se comprados separadamente.

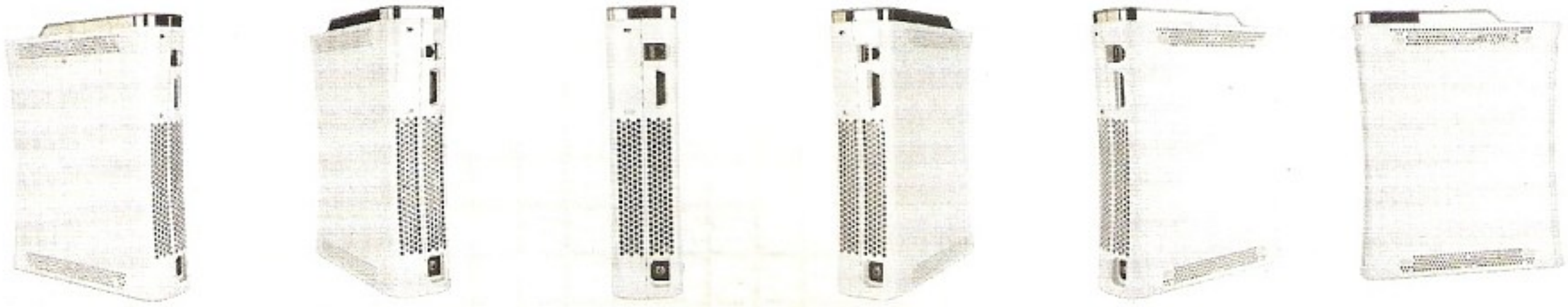
O que cenzinho a mais significa: O kit Premium vem com tudo isso:

• **Media Remote (vendido separadamente por US$ 30)**—Controle DVDs, música e a Xbox Live com um único aparelho.



Seria bom se ele controlasse os eletrodomésticos também...

É meia-noite, e Peter Moore está em um lugar perigoso: nos sites de fóruns da internet.
O vice-presidente corporativo de marketing e divulgação mundial do Xbox fica acordado até tarde investigando os sites que trazem comentários sobre a estratégia de lançamento da empresa para o Xbox 360, console que substitui o Xbox a partir do mês que vem.
A grande questão é que, diferente do Xbox anterior, nem todos os 360 trarão um disco rígido embutido. Na verdade, o sistema será vendido em duas versões: um kit básico a US$ 300 (aproximadamente R$ 700*), que inclui o console, um controle padrão... e não muita coisa além disso. A outra versão é a de luxo, que custará US$ 400 (R$ 900) e vem com disco rígido de 20GB e outros acessórios.
Os dois pacotes, acompanhados por uma longa lista de itens de luxo – o disco rígido sozinho custará US$ 100 –, serão lançados em 22 novembro nos EUA.
"A resposta tem sido muitíssimo positiva", diz Moore, após a noitada em frente à tela do computador.
Mas é certo que nem todo mundo ficou tão animado com a notícia. Os consumidores mais radicais reclamam da estratégia da Microsoft: para eles, os jogos vão perder, já que os produtores terão que fazer seus games funcionarem também nos Xbox 360 sem disco rígido (os defensores da Microsoft apressam-se em lembrar que o PlayStation 3, prometido para o primeiro semestre de 2006, também não virá com o disco rígido na versão padrão). As lojas também terão muito mais trabalho vendendo dois pacotes diferentes, e os vendedores vão ter que explicar aos desinformados por que vale mais a pena comprar a versão mais cara.
"Nenhuma das duas versões é ideal do ponto de vista comercial", diz Hal Halpin, da Interactive Entertainment Merchants Association. "Mas a Microsoft acha que os compradores terão informações suficientes para entender a relação custo-benefício entre as versões", analisa.
Então, o que exatamente a Microsoft tem em mente? E qual das versões você deve comprar? Quais são os jogos de lançamento que valem a pena? Ou será que é melhor esperar a chegada do PlayStation 3 e do Nintendo Revolution antes de tomar uma decisão? Não é preciso sofrer em busca das respostas: elas estão todas nas páginas a seguir...





• **Controle sem fio (vendido separadamente por US$ 50)—** Em vez da versão com fio que vem no sistema básico, você recebe a opção wireless, que tem alcance de dez metros e funciona 30 horas com pilhas AA.

• **Cabo-componente HD AV (vendido separadamente por US$ 40)** Você tem uma HDTV ou um monitor pronto para sinal de alta definição? Então, vai precisar deste cabo – que também pode ser usado com plugs-padrão compostos – para jogar na estonteante alta definição no modo 720p. Se a sua TV não suportar o modo 720p (o que acontece com vários modelos mais antigos de HDTV), o sistema de escalonamento de vídeo do Xbox 360 vai adaptar o sinal para o modo 1080i do seu aparelho.



• **Headset (vendido separadamente por US$ 20)—** Você não vai precisar dele para conversar online (pode usar seu antigo headset do Xbox ou qualquer fone/microfone de celular. Também é possível digitar com um teclado com cabo USB), mas este modelo inclui botão para modo mudo e controle de volume.

• **Disco rígido de 20GB destacável (vendido separadamente por US$ 100—** Esta belezinha (que se encaixa na parte de trás do seu 360 e abriga 320 vezes mais dados do que um cartão de memória) é obrigatória para quem pensa em fazer download de conteúdo. Você vai precisar dele para jogar os títulos do Xbox no modo de compatibilidade retroativa do 360. Jogos online para um grande número de participantes, como *Final Fantasy XI*, também exigem o equipamento. Ele também será necessário para a atualização de jogos que precisam de patches. Alguns títulos, como *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, usam o disco rígido como opção para tempo menor de carregamento do jogo. Ele também vem carregado com o puzzle *Hexic HD*, para ser jogado através do Xbox Live Arcade, papéis de parede para o menu do seu Xbox 360 e mimos ainda não revelados, incluindo demos e músicas. Você poderá plugar outros dispositivos de armazenamento, mas apenas para transmissão de imagens e músicas.



ENFEITES E FRESCURAS

Nada disso acompanha qualquer um dos modelos de 360, mas pode ser que você queira ter, porque todo mundo vai achar que você é mais bacana (ah, e algumas destas tranqueiras ajudam a economizar bateria).

• **Cartão de memória (vendido separadamente por US$ 40)—** Se você comprar o 360 sem o disco rígido, vai precisar deste apetrecho de 64MB para salvar seus jogos ou acessar a rede Xbox Live. Já que você vai ter que comprar isto de qualquer jeito, por que não gastar mais US$ 60 e levar o pacote completo com disco rígido?



• **Kit Play and Charge (Jogue e Recarregue, vendido separadamente por US$ 20)—** Este cabo USB permite que você recarregue o seu controle sem fio diretamente do 360 e continue jogando quando a bateria estiver baixa. Um ícone na tela mostra a carga da pilha.



• **Pacote de pilhas recarregáveis (vendido separadamente por US$ 12)—** Uma bateria extra para o controle sem fio para que você sempre possa jogar sem cabos para atrapalhar.



• **Cabo AV para S-Video (US$ 30)—** use apenas se tiver uma TV que aceita os sinais de vídeo mais nítidos do sistema S-Video, mas não o componente de HDTV.

• **Adaptador de rede de comunicação sem fio (US$ 100)—** Você comprou o adaptador de rede sem fio para seu Xbox? Vai poder usá-lo no 360, mas este novo adaptador comporta protocolos novos, mais adequados à transmissão de músicas e vídeo em alta definição da rede Xbox Live.



A diferença básica

A idéia inicial da Microsoft não era lançar uma versão mais barata do 360, sem o disco rígido. Quando vimos o Xbox 360 pela primeira vez, no começo do ano, a empresa nos assegurou de que o disco rígido viria com todos os aparelhos. Até chegaram a pensar em lançar um único pacote a US$ 350, com o disco rígido e pronto. Mas, no final, como explica J. Allard, vice-presidente corporativo do Xbox, a empresa preferiu oferecer duas opções aos jogadores.

"Precisávamos atrair mais consumidores", ele diz, "e parte deles estará na faixa de renda menor, um grupo formado por pessoas que não têm tanto dinheiro para gastar e não vão fazer a conexão online nem vão fazer o download de um monte de coisas. Para ser sincero, vão querer o equipamento porque ele reproduz filmes, toca música e podem jogar com ele, só vão comprar uns cinco jogos e pronto. Além do mais, não são o tipo de gente que lê a EGM".

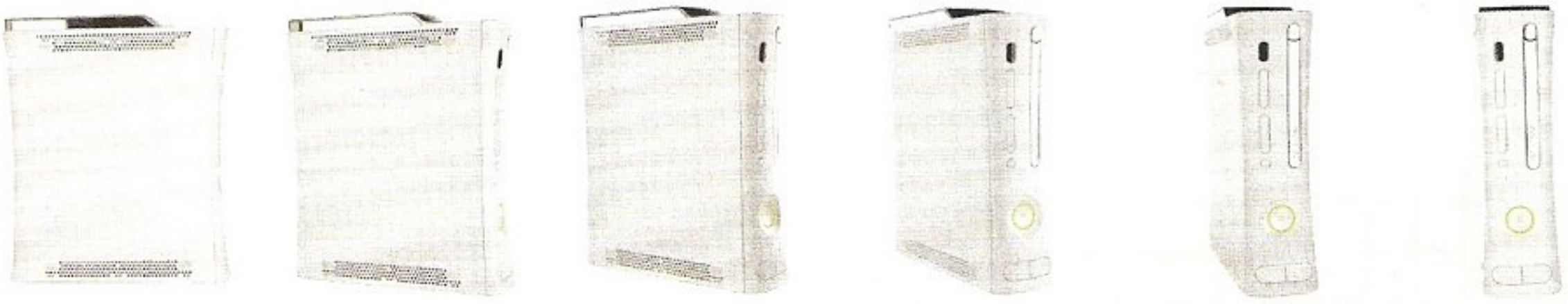
Ei, mas também não precisa fazer um ataque pessoal. A Microsoft torce para que as opções de preço sirvam para aumentar sua base de consumidores (quando os consoles concorrentes forem lançados, no ano que vem, a empresa espera ter vendido dez milhões de Xbox 360), mas alguns criadores de jogos não estão gostando nada desta história.

"O Xbox 360 não facilita em nada a minha vida", diz Gabe Newell, diretor da Valve, produtora de *Half-Life*. "Na verdade, dificulta, e muito. Quer dizer que eu não vou poder contar com o disco rígido?".

Mas outras empresas de desenvolvimento resolveram embarcar na onda.

"Sabíamos que não poderíamos contar com o disco rígido desde o primeiro dia", diz Todd Howard, produtor executivo do RPG épico *The Elder Scrolls IV: Oblivion*. "Tínhamos conhecimento de que este anúncio logo seria feito. Acho que todo mundo ficou se perguntando no que isto afetaria o nosso game", diz.

Outras empresas de desenvolvimento também estão dando prosseguimento a seus planos de se aproveitar do disco rígido, apesar de saber que nem todo mundo contará com ele. O MMORPG *Final Fantasy XI*, prometido para o primeiro semestre de 2006, vai exigir o disco rígido. E você também vai precisar dele para obter compatibilidade retroativa e poder jogar os títulos do Xbox. De todo modo, a Microsoft está convencida de que o ➤



XBOX 360: ligado em você

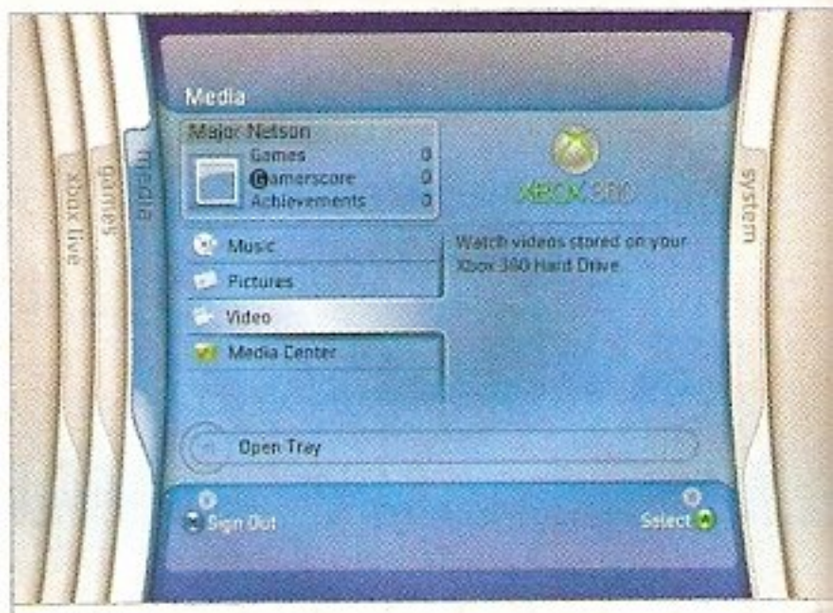
Um guia em seis partes para você saber o que vai ver quando ligar o 360...

Se você ligar o Xbox 360 sem um jogo dentro, vai se deparar com um painel composto por seis páginas – chamadas de "lâminas" (blades) – que apresentam todos os aspectos do sistema. São eles:

Sistema
É aqui que você regula os ajustes do seu console, desde a resolução de imagem (480p a 1080i) até o gerenciamento do cartão de memória e do disco rígido, passando pelas restrições de adequação de idade (você pode configurar senhas para acessar títulos de classificação adulta). Se fizer o download do Windows Media Connect para o seu PC com sistema operacional Windows XP, poderá usar um dispositivo USB flash para transferir todos os seus parâmetros de rede para o 360. Ele explica como fazer isto.

Xbox Live
Se o seu sistema estiver ligado à rede (mesmo com o pacote Silver), você verá esta página de entrada para gerenciar seus contatos e comunicações. A partir daqui, poderá adicionar amigos, bater papo com eles ou enviar-lhes mensagens de voz ou de texto. As configurações de privacidade permitem que você esconda suas conquistas e a lista de jogos que possui, mas a sua pontuação estará sempre visível, despertando assim concorrência positiva e dando uma idéia da qualidade do seu oponente.

Jogos
É a primeira lâmina que você vê ao ligar seu 360, se não estiver conectado a Xbox Live, e dá acesso aos títulos da Xbox Live Arcade, além de trailers e demos que foram baixados para o seu 360. Seu perfil guarda até preferências comuns de jogos – tais como controle invertido para games de tiro em primeira pessoa, opções de dificuldade, configurações de transmissão em jogos de corrida etc. Também traz um histórico dos títulos que você jogou no seu sistema e as conquistas que fez em cada um deles, visível a todas as pessoas que acessarem o seu perfil na Xbox Live. É através desses números que os seus rivais na Live serão escolhidos.



Media
Você poderá acessar todos os bônus, que incluem a possibilidade de substituir a trilha sonora de qualquer jogo por músicas escolhidas por você, ver suas fotos em exibição de slide ou assistir a vídeos em alta definição do seu computador (infelizmente, isto só funciona com PCs com Media Center). Por meio de um cabo USB, dá para conectar aparelhos portáteis de reprodução musical (inclusive o iPod da Apple e o PSP da Sony) ao 360. Você também poderá colocar um CD musical diretamente no 360 e baixá-lo no disco rígido do sistema. Carregar fotos também é fácil: você pode usar um CD cheio de imagens em JPG, conectar sua câmera digital via USB ou acessar as imagens do seu PC por meio da rede doméstica. O objetivo da Microsoft é transformar o Xbox 360 no centro de controle para todo tipo de conteúdo multimídia na sua casa.

Marketplace
Acesse esta loja online para navegar por conteúdo relacionado a todos os jogos do sistema – há demos, trailers, níveis e personagens para download. Também permite que você gerencie as informações da sua conta na Xbox Live ou das contas para jogos MMORPG com assinatura. Com o tempo, deve se transformar em uma vitrine improvisada para conteúdo elaborado pelos jogadores (pintura de carros sob encomenda, rotas criadas por usuários etc.).
A Microsoft ainda está montando a logística disto tudo.

The Xbox Gamer Guide
A última página, e a que você provavelmente mais vai ver, já que surge quando se aperta o botão brilhante do seu controle.
Dá acesso rápido a sua caixa de entrada de mensagens, permite que você veja quais amigos e adversários recentes estão online, oferece opções de customização para o seu papel de parede do painel, um avatar e permite que você examine sua biblioteca de músicas.



Verde e brilhante (acima): o botão que satisfaz

➤ pacote de luxo, com disco rígido incluído, vai vender bem mais do que a versão básica. "Até 80% dos sistemas vendidos serão do pacote mais caro", teoriza um analista do setor. "Ouvi dizer que alguns lojistas nem irão colocar o pacote de US$ 300 à venda".
Falando a real, nem é preciso pensar muito para sacar que vale a pena gastar mais US$ 100 e levar o sistema de luxo – mesmo que, no Brasil, é pouco provável que a diferença entre um pacote e outro seja de "apenas" US$ 100.
Se você optar pelo mais barato, será obrigado a gastar mais US$ 40 para comprar um cartão de memória para salvar os jogos ou entrar na rede Xbox Live. E, se quiser aproveitar pelo menos o nível gratuito de serviço online, o Silver, que só funciona com conexão de banda larga, vai precisar do disco rígido para armazenar download de demos, trailers, papéis de parede, patches de atualização de jogos e outras coisinhas que quiser baixar. "Acredito que quem não tiver o disco rígido não vá entrar na rede Xbox Live", diz Moore. "Acho que US$ 399 é um ótimo preço, levando em conta o custo-benefício. Se você for um jogador hardcore, não há razão para economizar R$ 100 e escolher o pacote mais barato".
No final, apesar das reclamações gerais, os analistas acreditam que a decisão da Microsoft de oferecer duas opções é inteligente. "Acho que a estratégia de preços diferenciados serve para permitir que a Microsoft afirme não ter elevado o preço de uma geração à outra", diz Michael Pachter, analista da Wedbush Morgan. Vale lembrar que, na época do lançamento, o Xbox original custava o mesmo que o 360 básico. "O interesse da empresa é demonstrar a vantagem de preço em relação ao sistema da Sony, e já está bem claro que o PS3 vai custar, no mínimo, US$ 400". Imagine o quanto não vai custar no Brasil via importação? É melhor ainda não pensar no assunto.

Faça uma experiência
Supondo que você coloque as mãos em um Xbox 360 no dia do lançamento (que privilégio, hein?). Quer games para jogar? Peter Moore diz que, até o fim do ano, haverá algo entre 25 e 40 títulos lançados para o sistema. E aproveita para se explicar: "Não há por que lançar 40 títulos desde o primeiro dia. Eles acabam se perdendo. Acabam mofando nas prateleiras com muita rapidez". Os cálculos que fizemos por conta própria fornecem uma idéia mais clara.
Levantamos 20 títulos prontos para sair durante o período compreendido entre a data em que o sistema chegar às lojas e

(continua na página 64)

ENTREVISTA: Milton Beck



O chefe da área de games da Microsoft Brasil fala sobre as chances do Xbox 360 ser lançado no país

E o Xbox 360, sai ou não sai no Brasil? Esta é a pergunta que não quer calar, e uma das diversas que fizemos a Milton Beck, diretor da divisão de games e entretenimento da Microsoft Brasil. E quer saber de uma coisa boa? Há uma luz brilhando no fim do túnel... mas ela não será lá muito acessível. Confira a conversa a seguir.

EGM Brasil: Conversando com Robbie Bach, da divisão Xbox, ouvi ele dizer que tem conhecimento de que há muitos brasileiros acessando a rede Xbox Live. Afinal, qual é a percepção que a Microsoft lá de fora tem do mercado brasileiro? Seria a mesma percepção que a Sony tem do Brasil?

Milton Beck: Não posso comentar a percepção da Sony, mas a percepção da Microsoft em relação ao nosso mercado é muito boa. A empresa está no Brasil há muitos anos, com planos de longo prazo e tem todo o interesse de lançar o Xbox no Brasil. Aliás, estamos trabalhando duríssimo para tornar viável este lançamento. O Xbox é um produto importantíssimo da nossa divisão, e o Brasil tem grandes vantagens: fazemos parte do BRIC [grupo de países formado por Brasil, Rússia, Índia e China], ou seja, somos um país com PIB superior a US$ 500 milhões, com uma extensão territorial imensa e uma economia emergente. Além disso, já existe uma demanda por jogos eletrônicos por aqui, o canal de varejo é desenvolvido e avançado e a base de jogadores é enorme. Para se ter uma idéia, o Brasil é o oitavo país que mais acessa o site oficial xbox.com. Temos todo interesse e adoramos este mercado. Mas há alguns fatores que tornam os negócios mais complicados, como a tarifação de impostos e a pirataria.

> **"A Microsoft tem interesse de lançar o 360 no Brasil, e estamos trabalhando duro para tornar isso viável. Mas fatores como a tarifação e a pirataria complicam os negócios."**
>
> *—Milton Beck, diretor da divisão de Games e Entretenimento da Microsoft Brasil*

EGM: E o que é preciso acontecer, politicamente falando, para a Microsoft lançar o 360 aqui?

MB: Algumas coisas já estão sendo feitas e precisam continuar. Uma delas é o combate à pirataria. Todo modelo de negócio relacionado a games é baseado na venda de um console e de softwares. Se o game não for comercializado oficialmente, mas sim pirateado, fica difícil sustentar o negócio. É importante continuar a dar atenção a este problema, com o combate aos ilegais e campanhas de conscientização dos males da pirataria.
Outro grande, senão o maior limitador, é o alto valor dos impostos existentes hoje, que fazem com que os produtos cheguem a preços muito altos ao consumidor e inviabilizam a entrada do produto em um mercado mais massivo. No Brasil, os impostos sobre videogames são muito maiores que a tarifação sobre computadores, aparelhos de DVD e eletrônicos.

EGM: Você tem informação sobre algum lobby feito por empresas para pressionar o governo para a redução desses impostos?

MB: Não sei se há um lobby sendo feito, mas tenho conhecimento de várias associações, como a Abragames, trabalhando junto a órgãos específicos do governo e mostrando a importância do segmento de games para o país. Eles entendem que, para que a indústria se desenvolva aqui, o mercado deve se desenvolver de maneira homogênea. Nós apoiamos a Abragames nos pontos que ela apresenta, já que ela tem como objetivo principal o desenvolvimento desta indústria no Brasil.

EGM: Vocês tinham planos de lançar o Xbox no Brasil, o que acabou não se realizando. Hoje, você deve ter um plano de lançamento do 360. Qual a diferença entre esses planos?

MB: Na verdade, não tenho um plano formal para compartilhar com você sobre o lançamento do Xbox 360. A primeira versão do Xbox foi a primeira incursão da Microsoft no segmento de games, e a empresa aprendeu muito com isso. Consideramos um ponto positivo muito benéfico estarmos chegando à nova geração antes das concorrentes.
A Microsoft amadureceu com tudo o que aconteceu e a Microsoft Brasil também. Independente de quais os planos de negócio que venhamos a fazer, estaremos melhor preparados do que antes.

EGM: Para o consumidor brasileiro, a situação atual é melhor ou pior do que a época do lançamento do primeiro Xbox?

MB: Comparado com a situação de alguns anos atrás, várias coisas favoráveis aconteceram. Houve o reconhecimento do Brasil como uma das grandes potências econômicas entre os países emergentes. O fato de haver uma demanda comprovada também é positivo. Outro ponto favorável foi o lançamento do primeiro Xbox no México e na Colômbia. O México tem muitas semelhanças com o Brasil, e lá houve um sucesso estrondoso de vendas, acima das expectativas mais otimistas da coorporação. Isso mostra que a América Latina é uma região muito importante e pode render muitos frutos para a Microsoft como um todo. Eu estou otimista.

EGM: Então, dá para dizer que existe um plano de se lançar o Xbox 360 no Brasil, mas não há data definida?

MB: Exato.

EGM: Com as condições atuais, quanto custaria um Xbox 360 no Brasil se fosse lançado de forma oficial e simultaneamente ao mercado americano?

MB: [Faz algumas contas] Olha, se não houvesse uma redução de taxas, o valor aproximado do Xbox 360 completo seria algo em torno de R$ 4.400.

EGM: R$ 4.400? Mas este valor é quase cinco vezes mais que o valor do mercado norte-americano, considerando a cotação do dólar a R$ 2,25.

MB: Quatro vezes e meio, mais ou menos.

EGM: Por que este valor?

MB: É um valor aproximado, considerando-se o custo de distribuição do Xbox nos EUA, acrescido dos custos para trazer o produto ao Brasil (imposto de importação de 20%, IPI de 50%, ICMS de 25%, PIS, COFINS e outras taxas), acrescido ainda das margens de comercialização do distribuidor e varejistas brasileiros.

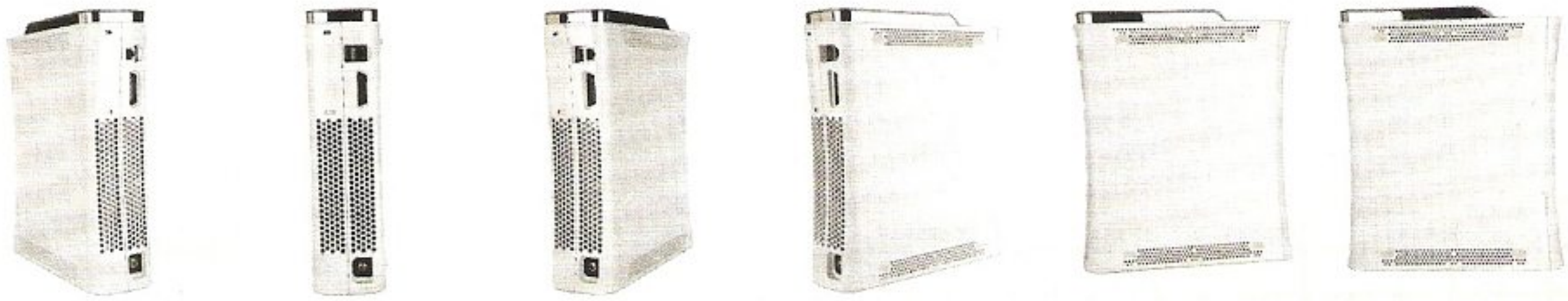
EGM: E qual seria o preço ideal para se lançar o console aqui?

MB: Não existe um preço ideal. O ponto importante é chegar a um preço mais acessível. As taxações dos produtos eletrônicos no Brasil são mais altas do que no mercado americano, por isso, na grande maioria dos casos, os valores dos produtos aqui serão mais altos que lá fora, independente de redução de taxas ou não. O produto vai continuar mais caro do que nos EUA, mas eu esperaria que a diferença não fosse quatro vezes e meia a mais.

EGM: A Microsoft terá um estande na feira Electronic Game Show. Vocês vão mesmo mostrar o Xbox 360 por lá?

MB: Eu não tenho 100% de certeza, mas estou bem confiante de que teremos o Xbox 360 no evento. É um produto da Microsoft como tantos outros e, independente de lançá-lo ou não aqui no Brasil, faz parte de nossa missão mostrar os lançamentos da empresa na área. É legal mostrar aos brasileiros o que há de mais avançado em tecnologia, mesmo que não esteja disponível para venda neste instante.

—Pablo Miyazawa ➤



5 razões para você comprar um 360 no dia em que chegar às lojas...

#1 RAZÃO VOCÊ DEVE COMPRAR

Você é viciado em Xbox Live

Lembra daquele tal de Gamer Card que citamos há algumas páginas? Trata-se se um apanhado de informações básicas sobre cada jogador, visível a todas as pessoas plugadas ao serviço Xbox Live, e é o grande trunfo da nova experiência online. O cartão mostra a sua foto 3X4 (ou a imagem que você escolher para representá-lo), seu Gamerscore e a sua reputação – um medidor de cinco estrelas influenciado pelo seu desempenho. O que tudo isso significa? A sua reputação e pontuação determinam os adversários que você vai enfrentar. As zonas vêm em quatro sabores: Underground, onde tudo pode acontecer; Family, onde o fair play é a lei; a área Pro, para especialistas; e a zona R&R, para os jogadores casuais e mais desencanados. Se você não entrar no clima da zona escolhida, vai levar um monte de xingamentos dos outros jogadores, o que vai acabar com a sua reputação e, assim, vai ficar mais difícil arrumar oponentes. Da mesma maneira, você também vai poder detonar os idiotas (que parecem formar a maior parte da população online ultimamente) que com toda a certeza estão na zona errada. A sua reputação vai desabar quase que instantaneamente se você começar a receber feedback negativo (a menos que um oponente se recuse a jogar com você por ser bom demais; você nunca será penalizado por ter habilidade). Você vai precisar entre oito e quinze feedbacks positivos para que sua reputação comece a subir de novo, então não vá dar uma de espertinho. A não ser que esteja na zona Underground. Lá, tudo é liberado. O lado positivo: se funcionar como estão anunciando, jogar com desconhecidos no Xbox 360 deverá ser uma experiência diferente da atual – menos racista, ultrajante e irritante como hoje em dia. "Estamos tentando ajudar as pessoas a fazer amigos", diz Ken Lobb, chefe do estúdio da Microsoft.

XBOX LIVE

RAZÃO VOCÊ DEVE COMPRAR

Você baba em cima dos gráficos

Tudo bem, a gente não ficou exatamente de queixo caído com o visual da primeira leva de jogos para o 360, mas se você quiser jogar as versões mais bonitas de jogos de third-parties como *Gun* e *Need for Speed: Most Wanted*, vai precisar deste console.

#2 RAZÃO VOCÊ DEVE COMPRAR

Também serve para outras coisas

"O 360 é o melhor amplificador de mídia digital que poderá ser encontrado nas lojas neste ano", afirma J. Allard. "Está tudo meio que enfiado lá, de graça e especificado na lateral da caixa". Assim como o Xbox original, o 360 exibe filmes em DVD (agora com scan progressivo 480p, mais nítido) e trilhas sonoras customizáveis (para qualquer jogo do 360 e não só para títulos selecionados que contam com o recurso); além do que, também vai exibir suas fotos em forma de apresentação de slides.

O 360 pode colher dados de qualquer lugar – câmeras ou MP3 players podem ser plugados ao sistema; arquivos de imagem em JPG podem ser transferidos por CDs ou a partir de qualquer PC ligado à sua rede doméstica etc.

#4 RAZÃO VOCÊ DEVE COMPRAR

Você tem estilo próprio

Este é o presente da Microsoft para a chamada "geração remix" (é a Microsoft que está dizendo, não nós): um 360 que é inteiramente customizável, desde as capas do painel até os papéis de parede dos menus e as playlists pessoais. Porque você tem que ser único, cara!



Mil faces: cada capa de painel custará US$ 20 lá fora

#1 RAZÃO VOCÊ DEVE COMPRAR

Você é viciado em compras

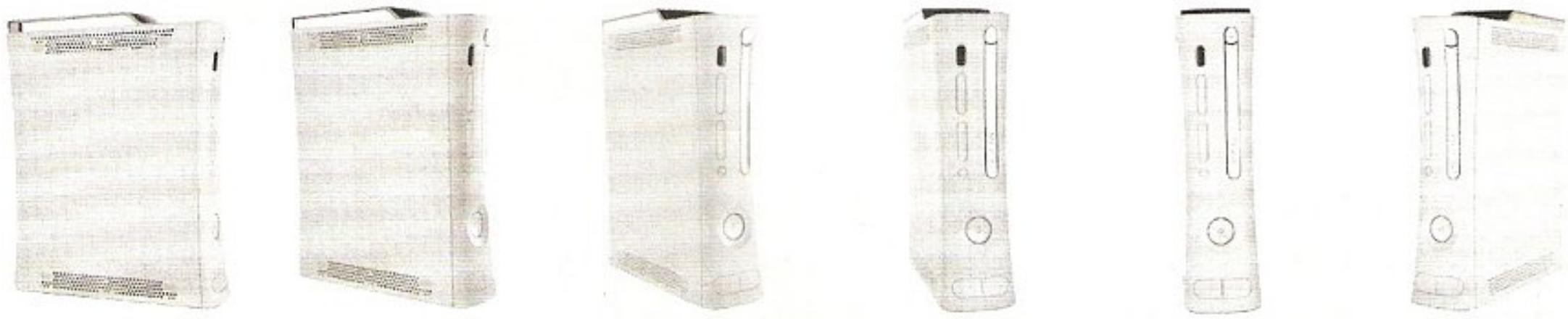
Desde o primeiro dia, você vai encontrar demos, trailers, papéis de parede e outras belezinhas para download no Xbox Marketplace, sua loja online para todo o conteúdo do Xbox 360. O sistema monetário do Marketplace baseia-se em pontos: primeiro você compra alguns (em pacotes de US$ 5, US$ 20 ou US$ 50; cada ponto vale basicamente um centavo), e depois sai gastando. Você pode comprar os pontos online ou em lojas físicas (se estiver nos EUA). Mas nem tudo disponível no Marketplace vai ter preço. A idéia é que todos os títulos de lançamento venham com papéis de parede e Gamer Pictures grátis. "Esta é uma maneira de distribuir coisas, não necessariamente apenas vender", diz Jerry Johnson, gerente de programas de grupo da Xbox Live.



***Mutant Storm*: compre na Live**

➤ o Natal. Desses, imagina-se que menos de dez estejam disponíveis logo no primeiro dia – nem mesmo os três títulos desenvolvidos pela própria Microsoft (*Perfect Dark Zero*, *Kameo: Elements of Power* e *Project Gotham Racing 3*) têm a garantia de estarem prontos para o dia do lançamento (veja o final desta matéria para ver o que vem por aí). Segundo Moore, "o principal é apresentar, de cara, uma seleção de títulos dentro dos gêneros mais desejados pelos caras que provavelmente vão comprar o sistema logo no dia do lançamento: corrida, tiro em primeira pessoa, talvez um RPG, ação-aventura e esportes".

A lista de títulos disponíveis no lançamento ainda é incerta e vive mudando (o que faz as revistas especializadas cometerem erros), mas uma coisa é certa: o Xbox 360 dá bastante ênfase para o agora turbinado serviço online Xbox Live. Todo mundo que comprar o 360 recebe uma assinatura básica Silver de graça, que serve para compartilhar seu perfil Gamer Card e suas conquistas com todo mundo que acessa o serviço, permite que você compre acessórios e faça download de demos gratuitos no Xbox Live Marketplace (algo como "a feira livre da Xbox Live"), propicia o chat por voz com qualquer pessoa que esteja online a qualquer momento (mesmo que esteja assistindo a um filme em DVD ou jogando algum game sozinho) e dá acesso a qualquer MMORPG que exija assinatura independente. Se você quiser jogar online, terá que assinar o serviço Gold. A Microsoft não vai aumentar o preço anual de assinatura da Xbox Live – continuará sendo US$ 50 para o serviço Gold. Brasileiros podem assinar o serviço se possuírem um endereço nos Estados Unidos, um cartão de crédito internacional e conexão banda larga. O kit de iniciação da Xbox Live – que vem com microfone/fone headset, descontos em jogos, pontos para gastar no Marketplace online e títulos gratuitos do Xbox Live Arcade – sai mais caro. Um kit Gold Starter de três meses custará US$ 40. Já o kit de 12 meses sairá por US$ 70 (vem com desconto maior e mais pontos para se gastar no Marketplace). Quem já assina a Xbox Live no Xbox pode transferir a conta para o 360 e será válida até o final do período contratado. E tem mais: você também receberá 30 dias grátis de período de experiência do serviço Gold quando comprar o console, e a Microsoft planeja implantar promoções de fins de semana grátis para acesso Gold.



5 razões para esperar antes de colocar suas mãos em um 360

Você não é milionário

Se você ainda não encomendou o seu Xbox 360, provavelmente não vai conseguir um lá fora no dia do lançamento. "Vamos produzir o maior número de unidades possível", diz J. Allard. "E não vamos criar falta de estoque artificial, isto é um boato. Mas é um sistema ambicioso, há muitos elementos de última geração combinados". A sua única opção a esta altura é recorrer a um pacote em pré-venda de lojas online estrangeiras como a www.ebgames.com e a www.gamestop.com. Até mesmo o sistema básico, sem disco rígido, vai custar, no mínimo, US$ 600, acompanhado por cinco jogos de lançamento pré-determinados, um controle com fio a mais e um cartão de memória. E aqui no Brasil? A Microsoft tem intenção, mas não tem data para lançar o 360 por aqui. Em lojas brasileiras, é pouco provável que o console importado seja encontrado em abundância; e, se o for, o preço irá beirar o absurdo: mais de R$ 4 mil, incluindo impostos. Definitivamente, não vai ser para qualquer um.



Aquele seu apê? Gaste no 360

Você não sentiu muita firmeza nos primeiros jogos anunciados

Mesmo depois de muito pensamento positivo, parece que o Xbox 360 só vai contar com uns dez jogos no dia do lançamento. Conheça-os nos previews do Xbox 360 nas próximas páginas. A metade deles é composta por jogos esportivos (quantas pessoas no Brasil curtem *Madden*?), e nenhum deles parece realmente obrigatório. Por enquanto, ainda não é certeza se *Perfect Dark Zero* vai estar nas lojas no mesmo dia que o 360.



Você não vai aproveitar a Xbox Live

A Microsoft deixou claro que a maioria de seus esforços no 360 relaciona-se ao uso da Xbox Live. O que isso significa para os brasileiros? Restrições. A rede online só poderá ser acessada por pessoas que possuem a combinação "cartão de crédito internacional + endereço nos EUA + internet rápida". Você pode registrar-se usando um endereço americano qualquer (e é isso que os brasileiros fizeram), mas não é muita gente que terá acesso a um cartão para bancar a assinatura de US$ 70 por ano da Xbox Live. A internet em banda larga é outra questão a ser considerada, já que este ainda é um item de luxo. Mas nada disso será problema para o cara que tiver coragem de gastar R$ 4 mil em um Xbox 360 na data de lançamento...



Os gráficos ainda não estão avançados o suficiente

Desde que vimos os jogos do Xbox 360 pela primeira vez, não nos impressionamos com o visual – na pior das hipóteses, os jogos podem até parecer um bom título de Xbox 1. A Microsoft diz que não devemos nos preocupar. "À medida que nos aproximamos da realidade, o salto parecerá menor por definição", diz Allard. Beleza, mas isto não explica por que um jogo como *Tony Hawk's American Wasteland* tem um visual tão fraquinho. Se você está esperando para ver se os primeiros jogos do PS3 serão mais chocantes, desista. Fomos informados de que a qualidade visual dos jogos de lançamento do PS3 será exatamente a mesma. Para Allard, o que fará os jogos de 360 especiais são as possibilidades de jogo (principalmente as relacionadas à Xbox Live) e não os gráficos. "Após os trailers de *GTA*, ninguém diria que seria um jogo que venderia 20 milhões", contemporiza.



Wasteland: feio

E se ficar ultrapassado logo?

Ethernet Gigabit. DVD Blu-ray de alta definição. Resolução 1080p. Se os viciados em tecnologia ainda não desmaiaram, devem estar se perguntando se o 360 não vai pedir arrego quando o PS3 for lançado – sua porta de ethernet é dez vezes mais rápida, a capacidade de DVD é cerca de três vezes maior e a resolução máxima é mais nítida. "Não entramos na disputa para apresentar números", diz Greg Gibson, da Microsoft. "Queremos atender aos consumidores reais com aparelhos de TV de verdade". Gibson afirma que as características turbinadas do PS3 são irrelevantes para os jogadores e que há planos de atualização para o caso de DVD de alta definição se tornar algo fundamental. ➤

A empresa adotou a estratégia de degustação grátis por uma razão: acredita que a nova Xbox Live é a principal arma do 360 contra a Sony e a Nintendo – as duas empresas não foram muito precisas em relação aos planos para os jogos em rede, e a Microsoft já aproveitou a brecha para anunciar o chat por voz a qualquer hora, o conteúdo disponível para download e a possibilidade de jogar Xbox Live Arcade Games sempre que quiser. A empresa acredita ainda que os usuários vão se viciar na rede assim que experimentarem as possibilidades da nova versão e também acha que o serviço vai transformar tanto a maneira de jogar quanto a de criar jogos. É esperar para ver.

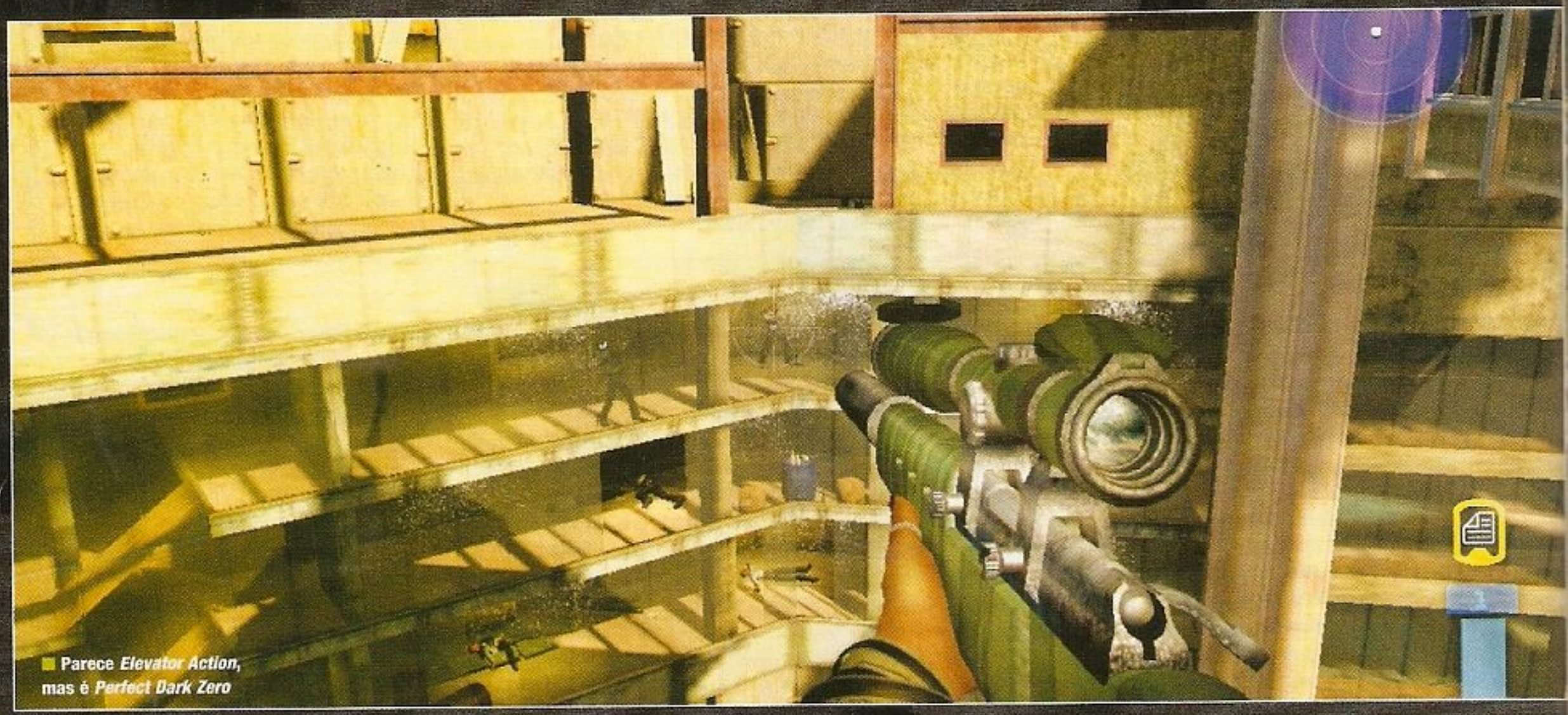
Saindo na frente

Ah, a Sony – líder do mercado de games e inimiga mortal da Microsoft. Você se lembra daquele número mágico de dez milhões de unidades vendidas do início desta reportagem? Ele tem uma razão de ser. "Antes de lançarmos o Xbox original, dez milhões de PlayStation 2 já tinham sido vendidos", afirma J. Allard. "Nós nunca conseguimos compensar essa diferença. É como começar o segundo tempo de um jogo perdendo de cinco a zero", compara.

Se as vendas do Xbox 360 vão ou não alcançar este número mundial antes do lançamento do PlayStation 3 depende só... de nós, compradores de games. Mas Allard acha que, se o sistema não alcançar a massa crítica, não vai ser por falta de esforço por parte da Microsoft. "Se fizermos uma lista dos 25 melhores criadores de jogos do mundo na atualidade", diz, "dá pra dizer que 23 deles estarão trabalhando para o Xbox 360". (Quem está faltando? Adivinhe: Shigeru Miyamoto, criador da série *Mario* e *Zelda* e *Kazunori Yamauchi*, a mente por trás de *Gran Turismo*.) É este o tipo de iniciativa que faz com que os especialistas dêem ao Xbox 360 bem mais do que uma boa perspectiva. "Esta é mesmo uma batalha de titãs, mas tiro o chapéu para a Microsoft, que tem bilhões de dólares no banco, prontos para serem usados, e uma estratégia de marketing muito bem definida", diz um analista que não quis ser identificado. E completa: "A Sony, de maneira geral, está a maior bagunça neste momento. Está saindo de um buraco e vai apostar tudo no PlayStation 3 para salvar sua pele". Tai um comentário que você com certeza vai ver reproduzido em fóruns por toda a internet.

OS JOGOS DO xbox 360

As pessoas fazem loucuras quando um console novo é lançado. Estamos aqui para impedir que você jogue seu dinheiro fora nas bobagens da próxima geração: confira a seguir os games que merecem sua atenção no lançamento do 360



Parece *Elevator Action*, mas é *Perfect Dark Zero*

PERFECT DARK ZERO

Produtora: Microsoft
Desenvolvimento: Rare
Data de lançamento: novembro de 2005

O que sabemos: Balas atingem a parede atrás de Ken Lobb, gerente do estúdio da Microsoft responsável por alguns dos jogos mais importantes do lançamento do Xbox 360, mas ele está ocupado demais observando a tinta secar para reparar nisso. Lobb está nos conduzindo por um passeio virtual por um nível multiplayer em *Perfect Dark Zero*, a prequel do jogo de tiro em primeira pessoa sucesso no Nintendo 64, no qual a Rare está trabalhando há um tempão. Nossos adversários: testadores de jogos em cubículos próximos, que nos atacam sem dó nem piedade, apesar das atuais intenções pacifistas de Lobb. "Olhem só para a textura da tinta", Lobb diz, apontando com a ponta da pistola para uma pincelada vermelha brilhante na parede de um templo. "Este jogo é tão lindo que eu às vezes me distr... ah, droga!".

Tiro certo. Um testador acaba de fazer mira certeira em Lobb a 25 metros de distância. Nós ficamos vulneráveis sem o nosso guia e damos um mergulho de combate (um dos novos truques do jogo) em um canto e nos colamos a uma parede, prontos para avançar e retomar o ataque (mais uma novidade). Bom, agora vamos dar uma olhadinha na textura 3D desta parede e... bang! Morremos. Saco.

Faltando três meses para o lançamento, *Perfect Dark Zero* está bonito e prometendo. Quando as primeiras imagens foram divulgadas, todos acharam o visual do jogo decepcionante – principalmente por se tratar do primeiro jogo apresentado para o lançamento do Xbox 360. A equipe de criação chiou, afirmando que *Zero* ainda estava sendo trabalhado e que ficava bem mais bonito em movimento. Depois de dar uma volta pelo jogo, admitimos que o visual melhorou. *Zero* está cada vez com mais cara de um jogo digno da próxima geração, mas o que o colocou no primeiro lugar da nossa lista foram as características de jogo.

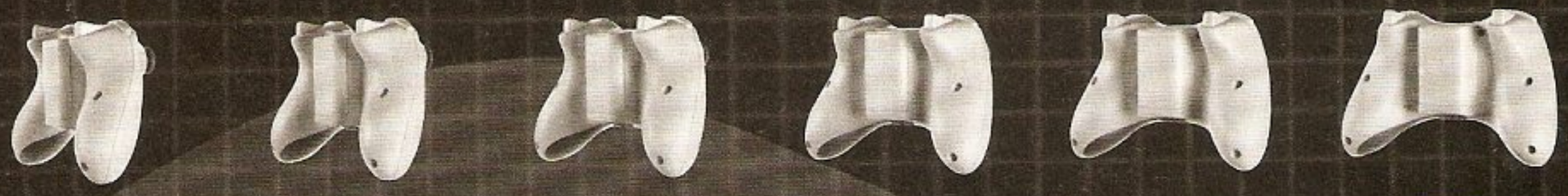
Por que entrou na lista: Se você leu alguma coisa sobre *Perfect Dark Zero* na internet, deve estar bastante empolgado para jogar o game no 360. *PDZ* é o game de tiro em primeira pessoa online mais ambicioso já criado para um console. Vamos recapitular: além de novidades como o movimento de fuga já mencionado, você recebe aparelhinhos que permitem fazer ligação direta em veículos inimigos, mapas que podem ser ajustados em escala de tamanho dependendo do número de jogadores que você tem, radar sensível a ruídos que pode ser enganado por armas com silenciador, 28 armas de fogo com funções secundárias (e até mesmo terciárias, às vezes) e um sistema de vida inovador.



Malvados são sempre vermelhos. Bonzinhos são sempre verdes. É fácil

O multiplayer (que, infelizmente, ficou restrito a 32 jogadores online, e não os 50 que a Rare tinha mencionado antes) revela uma dúzia de detalhes bacanas. Experimentamos uma arma cuja função secundária projetava um holograma do nosso personagem alguns metros à frente – maneira perfeita de distrair os oponentes enquanto seus companheiros de equipe correm para cercar os adversários que estiverem atirando contra o seu eu virtual. Os jogadores mais espertos vão encontrar uma arma para se livrar de qualquer situação. A boa e velha submetralhadora RCP90 mostra um detector de ameaça que revela os hologramas e também revela os jogadores que usam a função secundária de invisibilidade do rifle de plasma. Você se lembra da laptop gun de *Perfect Dark*? Ela voltou, para se transformar de novo em metralhadora fixa. Mas tome cuidado: os inimigos que usam a RCP90 podem reprogramar suas metralhadoras fixas e fazer com que se voltem contra você. Você vai até poder desenvolver sua estratégia sem usar arma nenhuma. Jogadores que largam as pistolas conseguem correr um pouco mais rápido do que os oponentes armados – e podem roubar as armas dos inimigos.

O que pode dar errado? Para ser sincero, um monte de coisas. Os modos multiplayer de *Zero*, que incluem missões nas quais os jogadores precisam assumir papéis, são ambiciosas e vão exigir um ótimo equilíbrio de jogo. Também esperamos que o número de máximo de jogadores não seja baixado mais uma vez. A última versão que experimentamos às vezes apresentava imagens entrecortadas, mas a Rare prometeu que o jogo final vai ter 30 quadros por segundo (mais ou menos a mesma taxa de *Halo 2*, mas não é a velocidade alucinante que esperávamos de um jogo da próxima geração). E não jogamos muito o modo Single Player, que conta como Joanna Dark conseguiu seu emprego de agente secreta. No nível cooperativo que testamos, um jogador controlava Joanna Dark enquanto outro guiava um dos personagens secundários e entrava em um local maior que não aparecia no modo Single. Por exemplo, o jogador Dark protegia o segundo personagem à distância com um rifle de precisão – um objetivo no modo para um jogador – mas o segundo jogador entrava em um prédio e completava tarefas que Joanna nunca conseguiria realizar sozinha. "No modo cooperativo, haverá objetivos separados e relacionados e compartilhados durante toda a fase", diz Veevaert. "Assim, a experiência é completamente diferente". ➤



PROJECT GOTHAM RACING 3

Produtora: Microsoft
Desenvolvimento: Bizarre Creations
Data de lançamento: novembro de 2005

#APOSTA PARA O LANÇAMENTO

Informações básicas: O mais recente capítulo da série de corrida mais cool do Xbox sai da garagem prometendo um show audiovisual no Xbox 360.

Por que entrou na lista: "Vocês querem um jogo que mostre como o Xbox 360 é animal?", pergunta Chris Lee, gerente de projeto de *PGR3*. "É só olhar para *Project Gotham 3*: do ponto de vista do áudio de alta qualidade e de vídeo de alta definição, ele ultrapassa limites". Deve ser difícil agir com humildade quando seu jogo tem este visual. *PGR3* promete ser o game de corrida mais bonito, mas rápido e mais acessível dentro da biblioteca já competitiva do 360. "Não damos aos novos jogadores carros medíocres para começar: quase todos os carros estão disponíveis desde o início, e todos são velozes", afirma a gerente de produto Kathie Flood. É possível correr com qualquer carro, em qualquer pista e a qualquer momento.

"O game tem profundidade suficiente para os fãs mais dedicados de corrida", diz Flood. "Mas, ao mesmo tempo, é muito acessível. É a mistura perfeita de realismo e diversão do arcade". A Microsoft também espera que *PGR3* se transforme em marco no que diz respeito ao desenvolvimento da comunidade da Xbox Live. Estão previstas corridas online para oito jogadores e tabelas de classificação, juntamente com o modo espectador, uma novidade que permite a milhares de observadores assistirem aos melhores jogadores do mundo competirem em torneios.

O que pode dar errado? Apesar de a Microsoft afirmar com toda a certeza que *PGR3* vai chegar às prateleiras dentro daquele período de "oportunidade de lançamento", a versão que vimos ainda tinha alguns probleminhas que precisavam ser resolvidos.





Não estamos nem prestando atenção aos carros: sentiu o realismo dos cenários ao fundo?





"As pessoas olham nossas telas e acham que são mentira" diz o produtor Chris Lee. "Mas eu juro que é tudo pra valer!"



CALL OF DUTY 2

Produtora: Activision
Desenvolvimento: Infinity Ward
Data de lançamento: novembro de 2005

Informações básicas: A melhor série de games de tiro baseados na Segunda Guerra Mundial garante sua liderança com esta seqüência linda de morrer (desculpe, *Medal of Honor*, mas seu reinado chegou ao fim). Nele, você controla forças norte-americanas, britânicas e russas em batalhas sangrentas em palcos de guerra europeus e do norte da África.

Por que entrou na lista: O que você acha desta frase como propaganda: "*Call of Duty 2* foi todo redesenhado, da cabeça aos pés, para ser o game de tiro nº 1 do Xbox 360", afirma Vince Zampella, da Infinity Ward, empresa que desenvolveu *CoD2*. "É um jogo intenso com um mundo gigantesco e envolvente, gráficos de próxima geração e efeitos especiais inacreditáveis". Não há nada de errado em mostrar certo orgulho pela sua criação, hein?
Falando sério, *CoD2* promete bastante. O primeiro *CoD* popularizou a abordagem dos níveis com controles firmes e roteiro, mas esta seqüência optou por incluir mais escolhas de jogabilidade nas mãos dos jogadores. "Nossa intenção era oferecer uma experiência mais aberta e realista", diz Zampella. "Os níveis agora oferecem objetivos múltiplos que você pode cumprir em qualquer ordem".
Aquelas famosas cenas filmadas agora acontecem com ou sem você, então, dependendo da sua posição, poderá ver alguma loucura acontecendo lá embaixo, do outro lado do campo de batalha... ou bem na sua cara.
Apesar de a experiência em single player continuar sendo a principal parte do jogo (com mais missões do que no título anterior), *CoD2* também vai oferecer um belo multiplayer online. A Infinity Ward nos disse que a ação simultânea rola entre oito jogadores, mas a empresa espera aumentar esse número no lançamento.

 # APOSTA PARA O LANÇAMENTO

O que pode dar errado? Parece que não muita coisa. Jogamos uma versão inicial e tudo parece estar direitinho. *CoD2* deve ser uma das apostas mais seguras para o lançamento do console.
Ah, e com certeza vai chegar às prateleiras no mesmo dia do 360... o mesmo não pode ser dito em relação a seu principal concorrente, *Perfect Dark Zero*.






■ Em *Call of Duty 2*, a guerra é real. As pessoas atiram, gritam, perdem a compostura, morrem e todo o resto. Não sei vocês, mas eu já me cansei de matar gente inocente em games

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Produtora: Bethesda Softworks
Desenvolvimento: Bethesda Softworks
Data de lançamento: novembro de 2005

Informações básicas: Fãs de RPGs épicos podem se preparar: para se arriscar em *Oblivion*, é preciso ter uma agenda sem muitos compromissos sociais.

Por que entrou na lista: Os puristas podem achar que é marmelada, mas estamos animadíssimos por saber que a Bethesda Softworks quer que *Elder Scrolls IV* agrade principalmente aos jogadores comuns. "Todo mundo gosta do tamanho dos nossos jogos, mas muitos jogadores se sentem perdidos e confusos", diz Todd Howard, produtor executivo de *Oblivion*. Continuamos a oferecer um mundo muito extenso, mas vamos conduzir os jogadores pela mão um pouco mais". Também dá para esperar mais drama e animação desde o início. Desta vez, você será o responsável pela criação de personagens, mas no lugar de responder a um questionário interminável, você começa o jogo ensaiando a fuga de uma prisão. A maneira como você usa armas, feitiços e habilidades diferentes para escapar ajuda o jogo a determinar o seu perfil de jogador. "Nossa vontade era realmente criar um game que todos nós quiséssemos jogar", explica Howard.

O que pode dar errado? Apesar da empresa garantir que veremos *Oblivion* nas prateleiras no mesmo dia do sistema 360, muitos bugs bem ruins ainda precisam ser corrigidos. "Há um unicórnio no jogo. Outro dia eu estava jogando e o encontrei morto", explica Howard. "O Minotauro o matou: a função dele é protegê-lo, mas sua inteligência artificial extrapolou os limites". Se os habitantes do jogo não conseguem se entender, será que há alguma esperança para os jogadores? Afinal, ninguém quer levar para casa um game de console que dá pau, apresenta bugs e pode travar a qualquer momento logo. ➤

 # APOSTA PARA O LANÇAMENTO







DEAD OR ALIVE 4

Produtora: Tecmo
Desenvolvimento: Team Ninja
Data de lançamento: nov. de 2005

#1 APOSTA PARA O LANÇAMENTO

Informações básicas: A famosa série de luta da *Tecmo* há anos é marca registrada do Xbox, e este mais novo capítulo leva o visual aos limites. Ver gostosas seminuas brigando nunca foi tão excitante.

Por que entrou na lista: Muitos puristas radicais ainda consideram *Dead or Alive* inferior a *Virtua Fighter* e *Soul Calibur* em termos de complexidade, mas até o mais chato dará o braço a torcer para o modo online. Mas é claro que o pai da série mais sensual da Tecmo avalia o título com sua humildade tradicional: "Não existe nenhum outro jogo de luta no mundo capaz de competir com *Dead or Alive 4*", explica Tomonobu Itagaki, criador da série. "Eu não sou um cara bonzinho: qualquer jogo que em 2005 ainda não consegue nem ter opção de luta online não pode ser chamado de game de luta", disse, alfinetando *Tekken 5*. *DOA4* vai aumentar o nível do jogo online com partidas para até quatro jogadores na Xbox Live (*Dead or Alive Ultimate* oferecia apenas lutas de um contra um). Além disso tudo, os títulos *Dead or Alive* fornecem emoções rápidas e perversas para quem busca belas garotas sensuais. Itagaki e sua equipe também planejam retrabalhar os aspectos mais sutis das ofensas, agarrões e inversões. Além disso, estão prometidos mais movimentos únicos de cada lutadora e manobras que refletem com mais precisão a personalidade de cada uma.

O que pode dar errado? Provavelmente, não muita coisa: é bem difícil *Dead or Alive 4* se revelar uma porcaria – a série tem pedigree bem sólido e esta seqüência não vai alterar a receita. *DOA4* tem visual maravilhoso, mas *DOAU* também tinha. Os fãs que esperam melhorias visuais fantásticas em relação ao Xbox original podem ficar um tantinho decepcionados ao ver personagens que se parecem muito com as do capítulo anterior.





Ao lado, uma destaque do Salgueiro do Carnval 2006



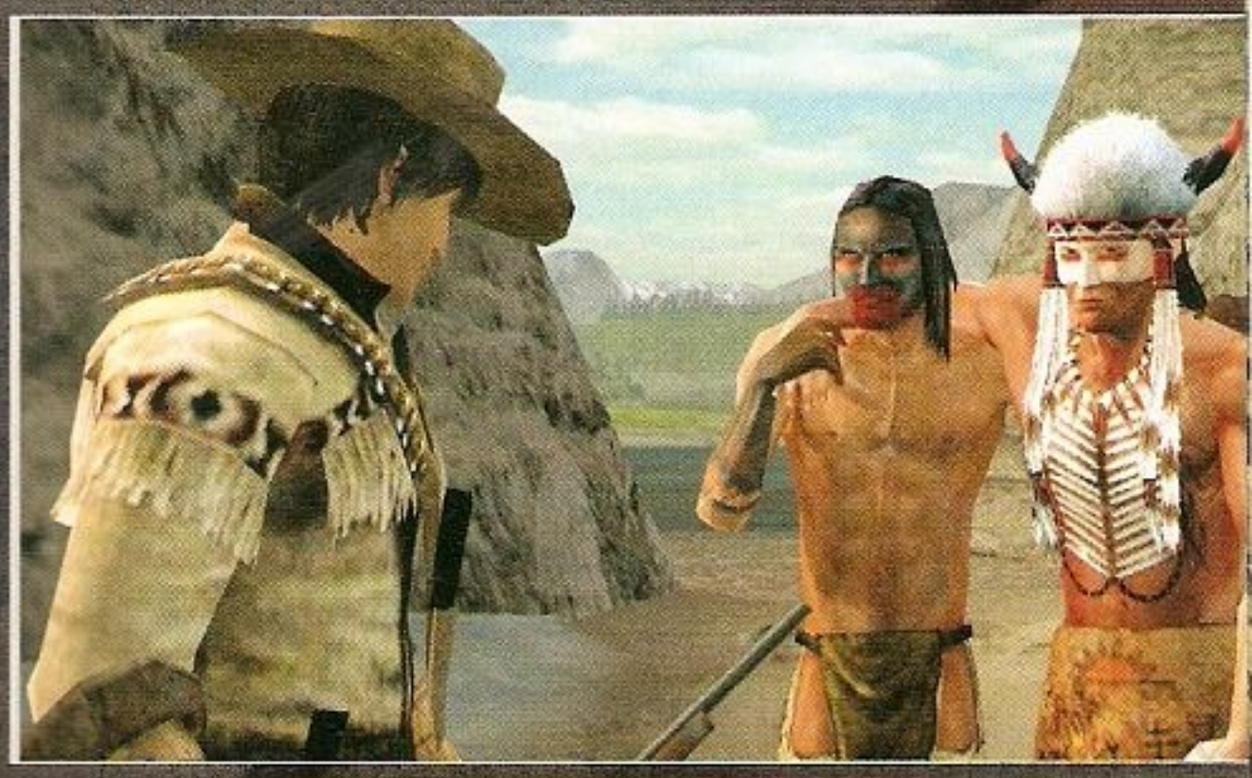
XBOX 360: o que mais vem por aí

CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS

Produtora: Sega
Desenvolvimento: Monolith
Data de lançamento: novembro de 2005

Se você não é muito chegado em atirar, disputar corridas e jogar futebol, talvez *Condemned* possa reconfortá-lo. Nas palavras do produtor Dave Hasle, o game "é a combinação única de um jogo de ação em primeira pessoa ambientado com a atmosfera tensa de um thriller psicológico". Prepare-se para um mix entre a jogabilidade de *Riddick: Escape from Butcher Bay* e investigação no estilo *CSI*. De vez em quando, você até saca uma pistola, mas a munição limitadíssima faz você se tocar rapidinho que este não é um jogo de tiro tradicional.

Como se diz por aí: tortura nunca mais!



GUN

Produtora: Activision
Desenvolvimento Neversoft
Data de lançamento: novembro de 2005

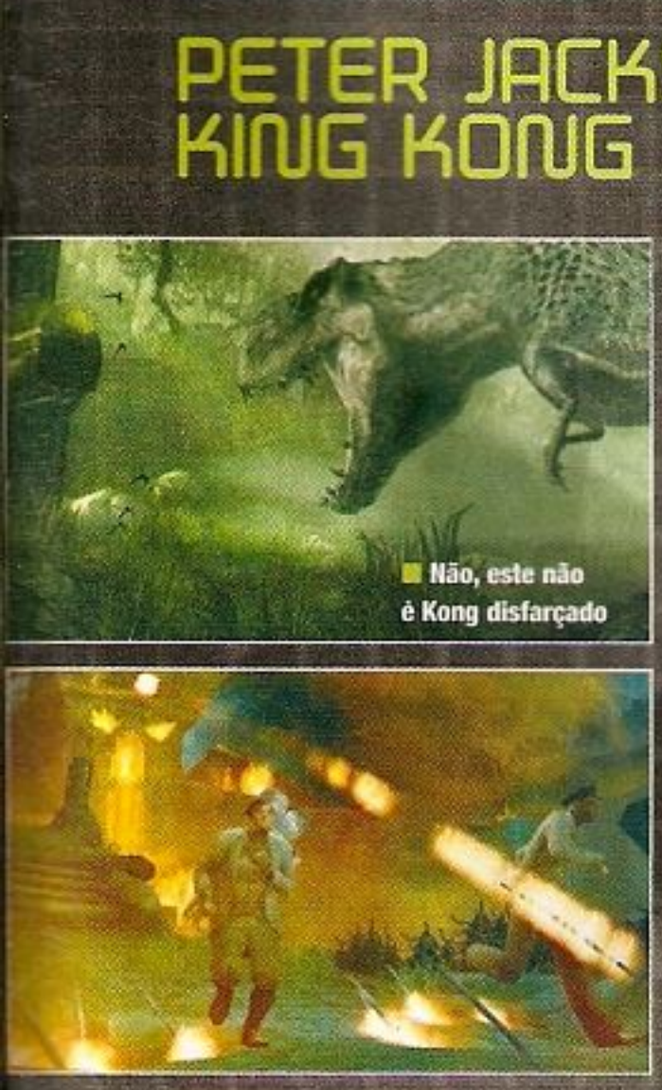
Esta fusão de *Grand Theft Auto* e Velho Oeste pode se tornar o grande hit do fim de ano. Você é um caubói com um admirável mundo novo para explorar: o oeste norte-americano em sua forma mais sem lei. Você vai descobrir seu destino manifesto enquanto luta montado em um cavalo por pradarias extensas, seqüestra diligências cheias de prostitutas e sobrevive a tiroteios mortais em saloons. *Gun* é produto de uma equipe de criação veterana (da Neversoft, os caras responsáveis pelos jogos da grife *Tony Hawk*), e realmente estamos impressionados com o alcance do jogo. Só estamos um pouco decepcionados com o visual: a versão do 360 não parece muito diferente da feita para o Xbox 1. Mas apesar de o visual não ser um arraso, pelo menos o design sólido e a jogabilidade devem transformá-lo em um dos títulos de lançamento mais consistentes.

PETER JACKSON'S KING KONG

Produtora: Ubisoft
Desenvolvimento: Ubisoft
Data de lançamento: novembro de 2005



Não, este não é Kong disfarçado



O homem responsável pela trilogia de *O Senhor dos Anéis* também está dando duro para que o game baseado em seu filme não seja uma droga. Peter Jackson se comprometeu com a Ubisoft para tornar o macacão tão legal no game quanto na versão para a telona. *Kong* oferece dois tipos bem distintos de jogabilidade: primeiro, você retrata o heróico Jack Driscoll enfrentando animais selvagens, numa mistura de tiro e aventura em primeira pessoa. Os contatos com dinossauros sedentos de sangue dão lugar a uma experiência completamente diferente: na pele do próprio Kong, você faz acrobacias pendurado em cipós e dá pulos inacreditáveis. Imagine algo como *Prince of Persia*, mas com você do tamanho de uma casa. Surpreendentemente, a versão para 360 tem quase o mesmo visual do Xbox e do PS2...

FRAME CITY KILLER

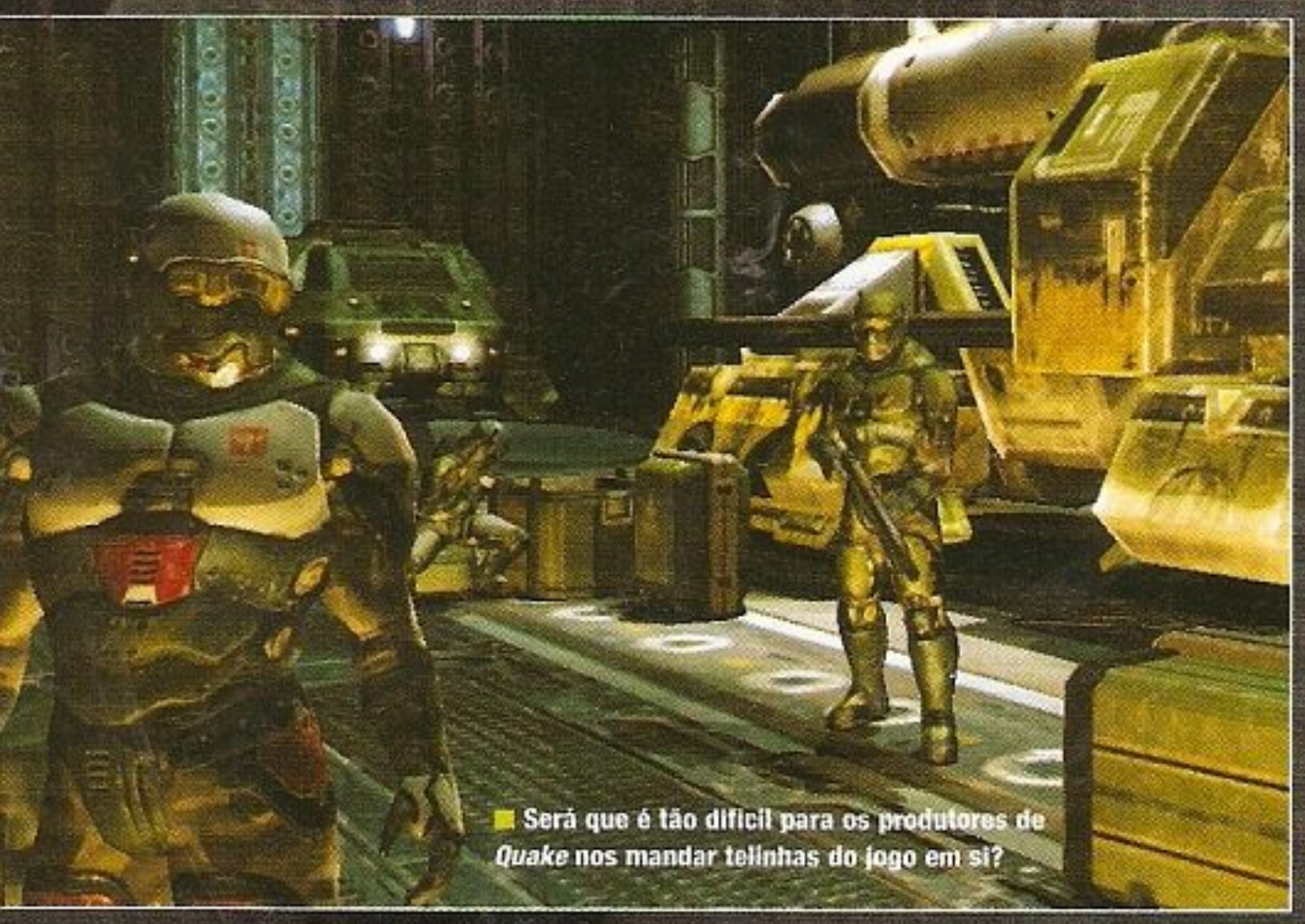
Produtora: Namco
Desenvolvimento: Namco
Data de lançamento: novembro de 2005

O game de tiro da Namco com nome esquisito coloca os jogadores na pele de Crow, um assassino de aluguel que tem a missão de acabar com um terrorista perigoso em uma metrópole futurista. Assassinatos e perseguições automobilísticas apontam para uma receita que usa como ingredientes *Hitman* e *GTA*, mas a estética à la Hong Kong e a jogabilidade do tipo "tiro para todo lado" deve separá-lo do mar de clones medíocres de *GTA* que surgiram nos últimos dois anos. De todos os jogos do fim do ano, este aqui é especialmente duvidoso. Visualmente, está a maior confusão: alguns ambientes são bem realistas, ao passo que outros parecem vazios, e os modelos dos personagens parecem ter sido moldados em plástico. Claro que visual não é tudo, e talvez o produto final forme um belo conjunto. ➤









■ Será que é tão difícil para os produtores de *Quake* nos mandar telinhas do jogo em si?

QUAKE 4

Produtora: Activision
Desenvolvimento Id/Raven
Data de lançamento: novembro de 2005

Depois da vibração obscura e claustrofóbica de *Doom 3*, talvez uma visita aos planetas de *Quake* seja uma boa. Desta vez, você invadirá o mundo dos malvados Strogg e não estará sozinho: um grupo de companheiros de equipe vai lutar ao seu lado. O enredo será mais profundo, muitas cenas animadas estão prometidas e uma reviravolta apresentará o seu herói ganhando poderes sobrenaturais. Junte a isso novos armamentos, veículos e um modo online multiplayer, tudo com muita criatividade, e é provável que este título cause profundo impacto sobre o 360.





■ Parece *O Senhor dos Anéis*, mas é tudo mais bonitinho

KAMEO: ELEMENTS OF POWER

Produtora: Microsoft
Desenvolvimento: R
Data de lançamento:
novembro de 2005

"O negócio de *Kameo* não é ficar juntando itens", diz Ken Lobb, da Microsoft, a respeito do game da produtora famosa por criar jogos baseados em recolher tudo que se vê pela frente. Isto não quer dizer que *Kameo*, que faz com que você entre na pele de uma fadinha serelepe que se transforma em monstros, não tenha coisas para juntar. Ela encontrará moedas para comprar mais vida e frutas para turbinar suas criaturas – mas é tudo opcional. O objetivo aqui é resolver quebra-cabeças e tomar parte em combates. Você mergulhará em quatro batalhas pesadas – as maiores da história dos videogames – ambientadas em campos cheios de inimigos. É uma demonstração poderosa do que o Xbox 360 é capaz. Só não temos muita certeza se os jogadores adultos vão se sentir à vontade com o visual e o enredo infantil.

No futuro, no 360?

Tudo bem, estes títulos ainda não foram confirmados oficialmente, mas pode acreditar na gente: estão a caminho.

- Halo 3 • Microsoft
- Splinter Cell 4 • Ubisoft
- Fable 2 • Microsoft
- Forza Motorsport 2 • Microsoft
- Rygar 2 • Tecmo
- Shadowrun • Microsoft
- Mercenaries 2 • LucasArts
- True Fantasy Live Online • Microsoft
- Marvel RPG • Microsoft

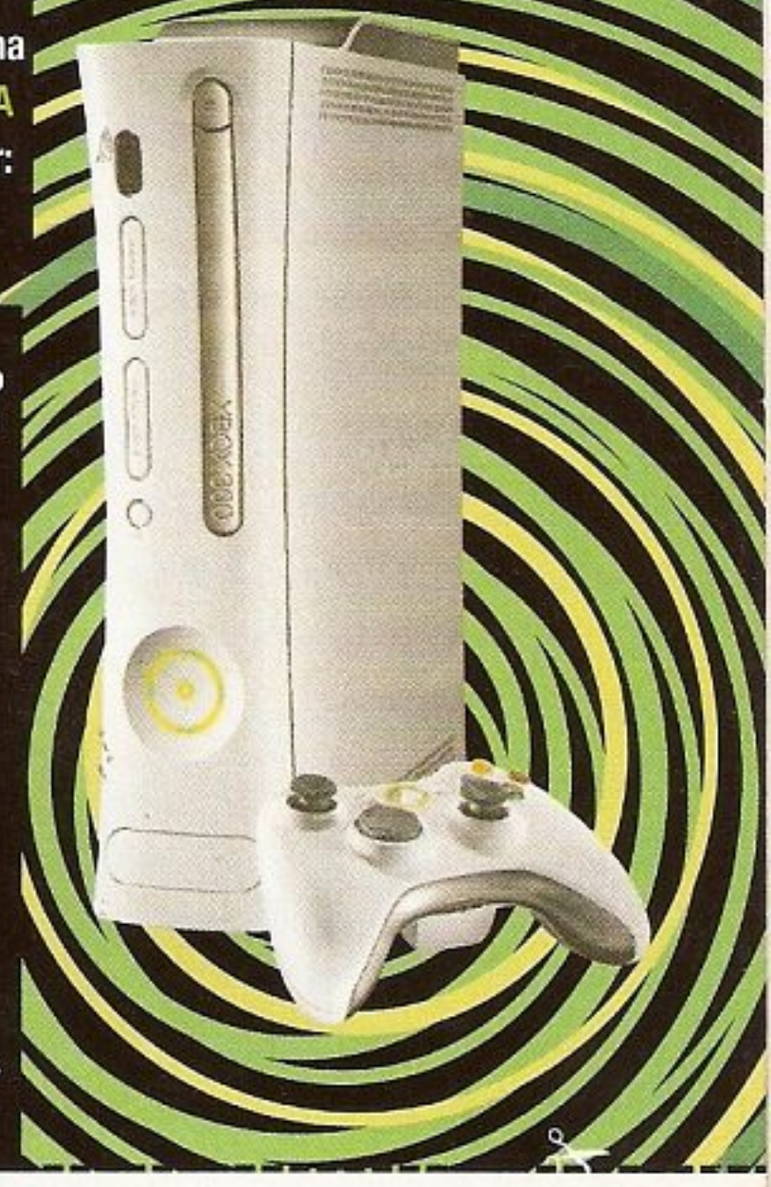
» PROMOÇÃO

"DE CABEÇA NA PRÓXIMA GERAÇÃO!"

EGM BRASIL

Só a EGM Brasil coloca você à frente de seu tempo com um Xbox 360 completaço!

A próxima grande guerra dos consoles está para começar, com a Microsoft saindo na frente com seu Xbox 360, e você aí, com seu videogame da geração que começou há meia década?!? Tá faltando grana pra ingressar nessa nova era? A EGM Brasil dá uma mãozinha! Participando da promoção "DE CABEÇA NA PRÓXIMA GERAÇÃO!", você tem a chance de ganhar um Xbox 360 saindo do forno e o que é melhor: com o pacote mais completo, que inclui uma batelada de acessórios! Veja como é fácil entrar nessa!



O que está valendo?

- **1 PACOTE XBOX 360 COMPLETO CONTENDO:**
  - 1 console Xbox 360 americano
  - 1 controle sem-fio
  - 1 frente removivel
  - 1 HD de 20 GB
  - 1 headset
  - 1 cabo AV componente HD
  - 1 cabo de ethernet
  - 1 controle remoto para mídia
  - 1 assinatura Xbox Live Silver
- **1 GAME DE XBOX 360 (a ser escolhido)**

Como participar?

- O que você vai fazer com o seu videogame atual quando ganhar um Xbox 360? Bote sua cabeça pra funcionar e tire uma foto que represente essa situação (não nos responsabilizamos pelo que acontecer com o seu console, então, tome cuidado, hein?). O que vale é bolar uma cena criativa e divertida.
- Não vale fazer fotomontagem ou modificação de foto em softwares de edição (o famoso Photoshop e similares).
- Tem que ser uma situação REAL! (Tudo bem, você pode pelo menos fingir que é real.) Fotos digitais serão permitidas, mas você terá que fazer a impressão em papel fotográfico para enviá-las. Fotos enviadas por e-mail não serão aceitas.
- Preencha correta e completamente o cupom nessa página. NÃO é permitido tirar cópias!
- Coloque o cupom e a foto num envelope e mande pra gente. Escreva o seguinte no envelope:
  Promoção "De cabeça na próxima geração!"
  Rua Heitor Penteado, 813 – Sumarezinho.
  CEP 05437-000 – São Paulo / SP
- Junto com o cupom, você pode mandar quantas fotos quiser (desde que tenha um cupom original no envelope).
- A promoção será veiculada nas revistas EGM Brasil #45 e #46. O cupom de qualquer uma dessas revistas é válido, então, são duas oportunidades para você enviar suas pérolas.
- A data limite para o envio é dia 10 de dezembro de 2005.
- O leitor que enviar a foto mais criativa, com a situação mais bem elaborada, vai faturar o grande prêmio: um pacote completo do Xbox 360 mais um jogo.
- O resultado será publicado na EGM Brasil #48.

LEIA ATENTAMENTE O REGULAMENTO

1.A promoção "De cabeça na próxima geração!" é aberta a todos os leitores da revista EGM Brasil números 45 e 46, residentes no Brasil, sem limite de idade e será válida de 20/10/2005 a 10/12/2005;
2.Não poderão participar da promoção os funcionários da Futuro Comunicação, de empresas coligadas ou colaboradores de suas publicações, bem como seus respectivos parentes;
3.Para participar da promoção, o leitor deve:
a) Tirar uma ou mais fotos com o tema "O que você vai fazer com o seu videogame atual quando ganhar um Xbox 360?";
b) Preencher correta e completamente o cupom que está nesta página (não vale tirar cópia);
c) Juntar o cupom e a(s) foto(s) e enviar para: Promoção "De cabeça na próxima geração!" – Rua Heitor Penteado, 813 – Sumarezinho – CEP 05437-000 – São Paulo / SP;
4.As fotos não podem sofrer nenhum tipo de montagem ou modificação, tanto física (fotomontagem) quando digital (softwares de edição). Serão aceitas fotos convencionais em revelação ou fotos digitais impressas em papel fotográfico. Fotos enviadas por e-mail não serão aceitas;
5.Cada participante poderá enviar quantas fotos quiser, desde que todas estejam acompanhadas do cupom original (cópias não serão aceitas). Serão válidos tanto o cupom da EGM Brasil número 45 quanto o da número 46;
6.As cartas devem ser enviadas até o dia 10/12/2005, valendo o carimbo dos Correios como comprovante da data de postagem;
7.O vencedor será escolhido entre os cupons recebidos completamente preenchidos, e será eleito pelos quesitos de criatividade e originalidade. Não é sorteio. A escolha será feita pela Futuro Comunicação e não caberá apelação de nenhuma forma à decisão final;
8.O vencedor escolhido será premiado com 1 (um) pacote completo do Xbox 360 contendo 1 (um) console Xbox 360 americano, 1 (um) controle sem-fio, 1 (uma) frente removível, 1 (um) HD de 20 GB, 1 (um) headset, 1 (um) cabo AV componente HD, 1 (um) cabo de ethernet, 1 (um) controle remoto para mídia, 1 (uma) assinatura Xbox Live Silver. Além do pacote, o ganhador também vai receber 1 (um) jogo de Xbox 360, a ser escolhido pela Futuro Comunicação;
9.Os prêmios são pessoais e intransferíveis e não poderão ser substituídos;
10.A Futuro Comunicação se reserva o prazo de 90 dias para a entrega dos prêmios a partir da divulgação dos vencedores na revista EGM Brasil número 48;
11.Após a divulgação do resultado da promoção na revista EGM Brasil número 48, não havendo resposta do vencedor, o direito ao prêmio prescreverá dentro de 180 dias;
12.Ao participarem da promoção "De cabeça na próxima geração!", os leitores concordam, automaticamente, em ceder os direitos de uso sobre seus nomes e imagens, bem como de suas fotos, para divulgação do resultado e para eventual veiculação em material promocional da Futuro Comunicação por prazo indeterminado, sem que isso acarrete à empresa eventuais ônus e indenizações;
13.A Futuro Comunicação se reserva o direito de eliminar da promoção os participantes que não estiverem de acordo com o regulamento acima.

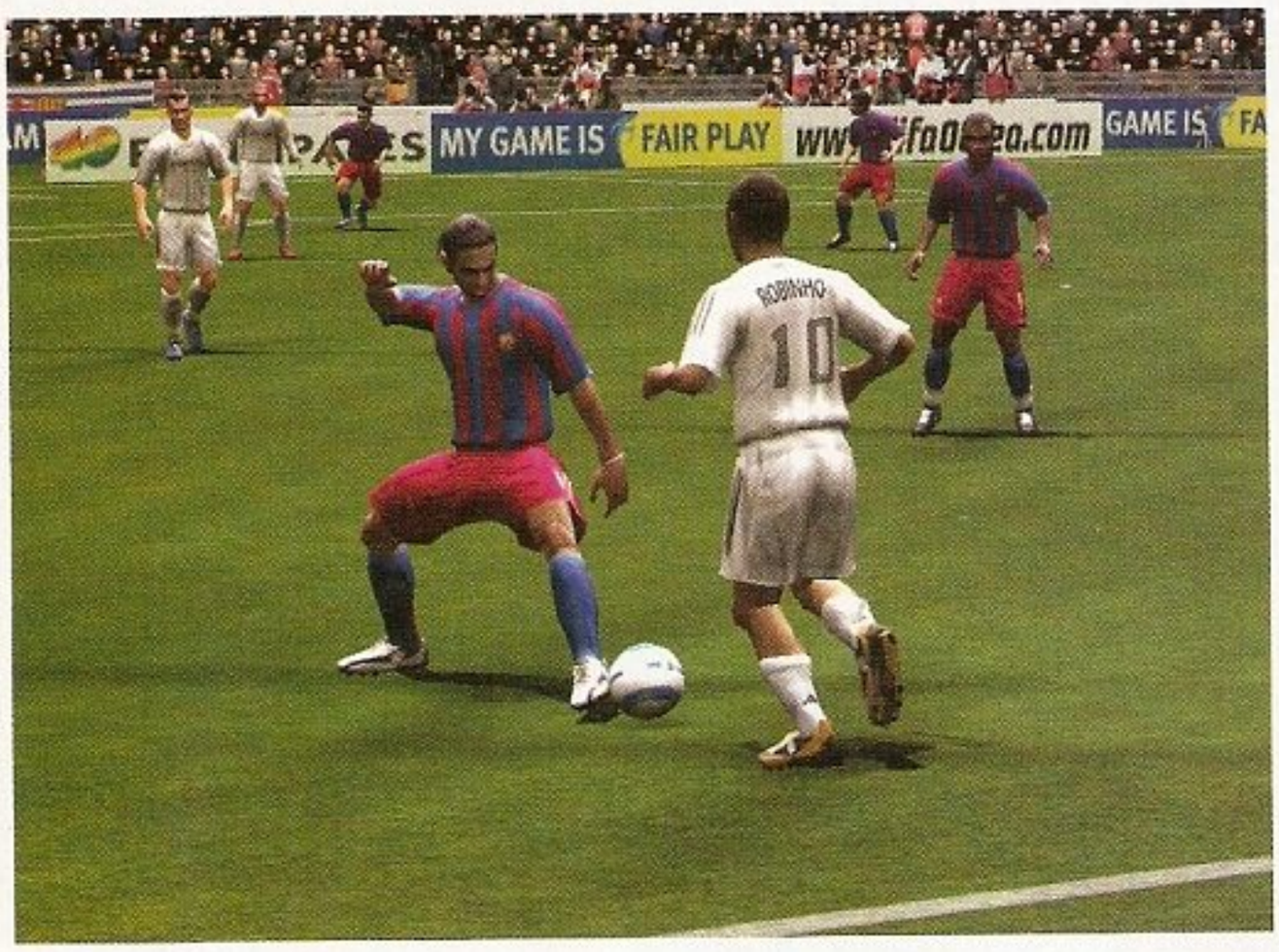
"DE CABEÇA NA PRÓXIMA GERAÇÃO!" EGM

Rua Heitor Penteado, 813 – Sumarezinho. CEP 05437-000 – São Paulo / SP

Nome completo:
RG:
Endereço:
Cidade / Estado:
CEP:
Data de nascimento:
Telefone:
E-mail:

NÃO ESQUEÇA DE ANEXAR SUA(S) FOTO(S)!

EXCLUSIVO: JÁ NAS LOJAS!





FIFA 06 CHEGA COM UMA GOLEADA DE NOVIDADES

Por Jon Burden, Editor de Futebol

O FIFA 06 revolucionou o mundo do futebol ao dispensar o roteiro e permitir que acontecesse de tudo no gramado. Não há ajuda no controle dos jogadores. Trata-se de um novo desafio com uma grande recompensa: responsabilidade por todos os movimentos de seus jogadores. Você é quem escolhe a trajetória de todos os passes, não o computador.

MAIS INTELIGÊNCIA

A inteligência artificial desenvolvida para este jogo cria um entrosamento comparável apenas ao obtido após uma semana de descanso em um resort luxuoso e ensolarado no Mediterrâneo. Os jogadores se posicionam para criar oportunidades de gol, desmarcando-se e buscando espaços livres para receber um lançamento ou, então, chegando mais perto para ajudar na armação do ataque.

CRAQUES DO MEIO-DE-CAMPO

As jogadas no meio-de-campo também estão mais emocionantes. Os meias contam com um verdadeiro arsenal para armar os ataques. Lançamentos, cruzamentos e passes curtos, além de um controle tático preciso, transformam o meio-de-campo em local de verdadeiras batalhas.

CADA JOGO É ÚNICO

Não há roteiro e, por isso, dois gols nunca serão iguais. A bola está livre dos chamados "golpes de sorte" e "travessões artilheiros". A energia e a emoção do jogo são determinadas por fatores reais. Seu time terá a mesma gana que você para marcar um gol no último minuto, e o cansaço dos jogadores vai sumir principalmente enquanto houver tempo para buscar esse gol salvador.

Ao oferecer futebol com realismo puro, o FIFA 06 marcou um verdadeiro gol de placa.

DOMINE OS CAMPOS, QUADRAS E GELO COM OS NOVOS PRODUTOS DA LINHA EA SPORTS!



EA SPORTS

Acesse já o site: www.easports.com.br

© 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS e o logo EA SPORTS são marcas registradas e/ou denominações comerciais da Electronic Arts Inc. nos EUA e/ou outros países. Todos os direitos reservados. Produto licenciado oficial da FIFA. O logo FIFA © 1977 FIFA T
direitos proprietários da Major League Soccer, LLC. Todos os direitos reservados. Todos os outros produtos, nomes de empresas, marcas, denominações comerciais e logos patrocinados são propriedades de seus respectivos titulares. Todas as demais denominações comerciais e

O QUE JÁ ERA BOM FICOU MELHOR AINDA!

Ronaldinho: Mais bonito que sua camisa?

o sob licença pela Electronic Arts Inc. Os nomes e as imagens dos jogadores são usados sob licença da The International Federation of Professional Footballers "(FIFPro)", seleções, clubes e/ou ligas. © 2005 MLS. MLS, o logo MLS, Major League Soccer e identificações dos times da MLS são gistradas são propriedade de seus respectivos titulares. EA SPORTS™ é uma marca da Electronic Arts™.

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.

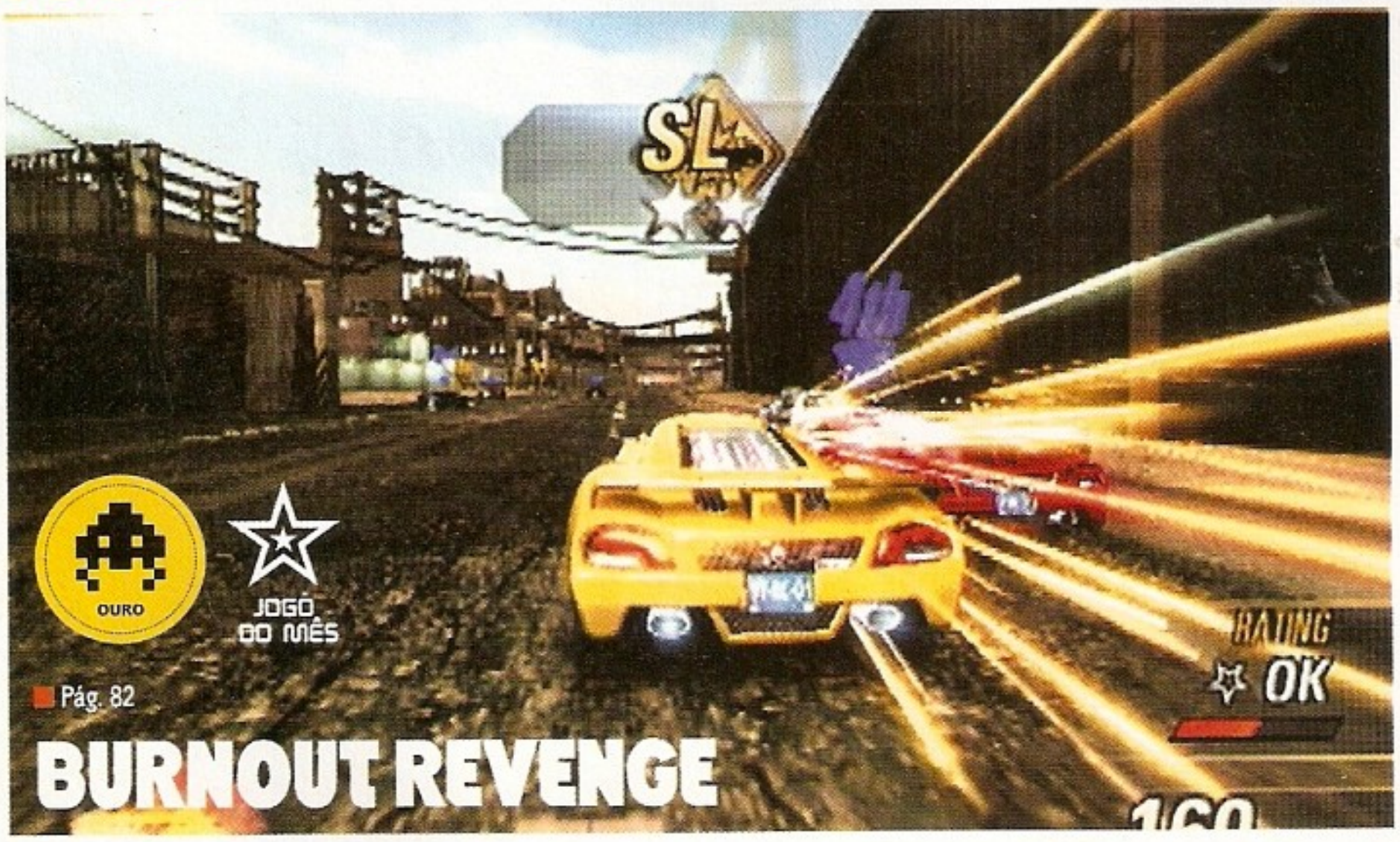


Este "prêmio" é dado a cada mês para o game com a pior média. Fuja dele.



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

JOGO DO MÊS



Pág. 82

Revenge chegou rasgando aqui na redação e destruiu tudo o que estava na frente. Ficamos de boca aberta com a quantidade de detalhes, explosões e adrenalina a cada quilômetro rodado (não foi fácil conseguir voltar ao trabalho depois de tanto metal retorcido e coisas voando pelos ares). A seqüência de *Katamari Damacy* chegou perto, assim como a versão do incrível *Fable* para PC.

índice

77 The Sims 2: Vida Noturna
78 Fable: The Lost Chapters
Indigo Prophecy
79 MotoGP 3
80 Rainbow Six: Lockdown
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects
81 Mortal Kombat: Shaolin Monks
Beat Down: Fists of Vengeance
82 Burnout Revenge
84 Radiata Stories
Urban Reign
86 We ❤ Katamari
87 Genji: Dawn of the Samurai
Far Cry Instincts
88 Battalion Wars
90 Pokémon XD: Gale of Darkness
91 Trace Memory
Splinter Cell: Chaos Theory
92 Burnout Legends
Virtua Tennis
93 Winning Eleven 9: Ubiquitous Evolution

86 We ❤ Katamari



77 The Sims 2: Vida Noturna



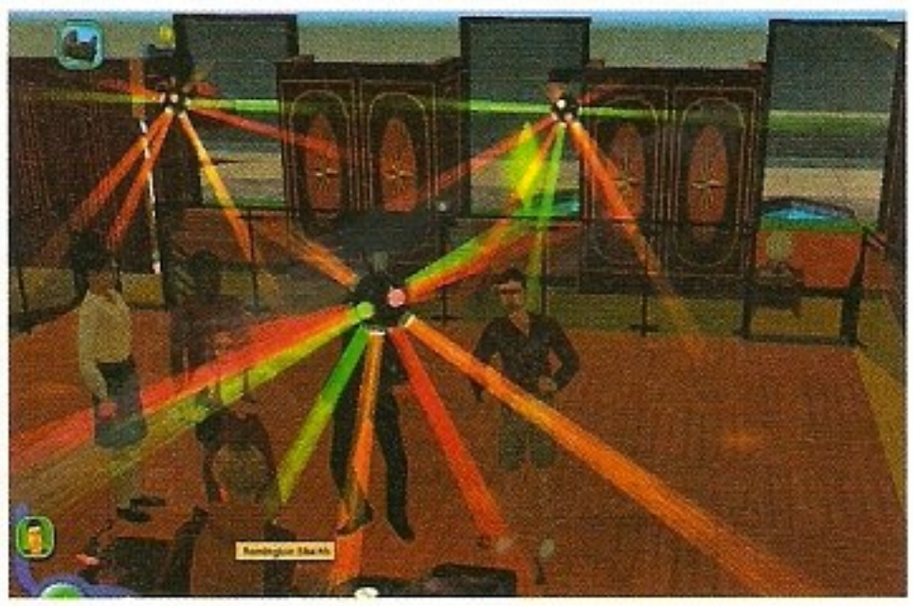
81 Mortal Kombat: Shaolin Monks





Já não lhe explicaram que não se deve deixar uma garota esperando?





PC

THE SIMS 2: VIDA NOTURNA

Aquela pegação de sempre

WANDERLEY: Nunca fui um apaixonado pela mania *The Sims* e nem por jogos de simulação. Mas analisar *The Sims 2: Vida Noturna* é bom, porque vejo com outros olhos e não como um amante do gênero. Talvez, por isso, eu até comece a pegar gosto pela coisa.
E nada melhor que uma balada com boa bebida, companhia de uma bela garota e música para se soltar e começar um affair. *Vida Noturna* quase imita a vida real, onde conquistas e derrotas amorosas andam lado a lado (se bem que levei vários foras aqui). Uma noite você ganha, na outra você perde. E, no jogo, há muitos lugares para a paquera, como barzinhos, danceterias, shoppings, boliche, parques, museus e até uma voltinha em seu potente carro. Diferente da primeira expansão, *Vida de Universitário*, aqui há bem mais diversão, como, por exemplo, ser um vampiro e poder sair pra caçar beldades no agito da noite e tentar uns chupões em seu pescoço ou uma noitada em seu caixão. Se você se cansar da vida de solteiro, procure a cigana casamenteira e procure seu par para constituir família e ser um rapaz comportado. Ok, isso não é para mim. Quero mais é me divertir, levar uma vida de luxo e botar para quebrar nas pistas.



MARCELA: Cada um tem seu jeito de jogar *The Sims 2*. Eu criei uma Sim baladeira, bastante diferente de mim, mas com a aspiração que, no fundo, todos nós sonhamos. Sou descolada, bem humorada e rica, pois não tô aqui nessa vida virtual pra ser pobre. E aqui, dinheiro traz felicidade e me trouxe uma TV de plasma, uma geladeira, muito conforto e uma piscina gigante. Tudo do bom e do melhor! Se você curte dar uns amassos, aproveite, pois terá muito mais emoções. Agora dá para acariciar, escorregar as mãos, agarrar, dançar música lenta. Enquanto você dança, pode encostar a cabeça no ombro do companheiro, dar umas apalpadas e depois se acabar em beijos. São muitos os lugares para ir: parques, museus, boliche e por aí vai. Mas nada é mais divertido do que se acabar no Clube A Noite Toda. O som das pistas (e do jogo) é demais. Não deixe de brincar na Esfera Electrodance. Pena que a jogabilidade é aquela coisa. Canhoto sofre e tem hora que irrita. A gente não sabe para que lado ir, que seta apertar, se o zoom é menos ou mais. Eu acho a jogabilidade ruim e, por isso, não aderi a *The Sims 2* fervorosamente. Mas devo confessar que, das expansões lançadas, essa é a mais divertida.

CLAUDIO: O tema explorado por *Vida Noturna* parece ter muito mais a ver com o público brasileiro que o trazido em *Vida de Universitário*, que tinha um estilo bem americanizado. Nesse segundo pacote de expansão lançado pela EA (e ao que tudo indica ainda é só o começo da penca que está por vir), os ambientes são mais universais, como uma danceteria, lanchonete ou festa com amigos. Ainda assim, existem algumas particularidades, como a pista de boliche que não costuma estar no cotidiano dos brasileiros. Mas o que torna esta expansão realmente bacana são suas características que corresponderam muito bem às expectativas. É crucial ao jogador saber utilizar as novas opções, como a ferramenta que mede a atração e/ou química entre os Sims. A possibilidade de se formar grupos para reunir diferentes interesses ou círculos de relacionamento é outra novidade interessante, assim como a inédita chance de ter o seu carro próprio na garagem, evitando a necessidade de chamar o táxi à toda hora para sair ou usar a condução para ir trabalhar. Alguns toques de humor também foram bem inseridos, como a legião de vampiros que podem transformar o seu Sim num descendente do Drácula, obrigando-o a fugir da luz do dia e dormir em um caixão; e a cigana que pode lhe visitar oferecendo poções do amor ou mesmo para curar o seu vampirismo. Acima disso tudo, temos uma expansão que soube explorar o tema e trazer uma boa quantidade de atrativos e novidades aos exigentes fãs da série mais vendida em todo o mundo.

Curtindo uma noitada

Depois da expansão de *Vida de Universitário*, que mostrava o dia-a-dia dos estudantes norte-americanos, *Vida Noturna* é a caixa que tem mais a ver com nosso país. Tem baladas para todos os gostos, como danceterias, restaurantes e até os góticos têm vez: que tal passar a noite no cemitério? O melhor de tudo é que você pode ser o DJ da festa e tocar suas MP3 para seus amigos virtuais. A próxima caixa, *Open to Business*, já está programada para ser lançada no ano que vem. Será que vai ter tantas loucuras como *Vida Noturna*?

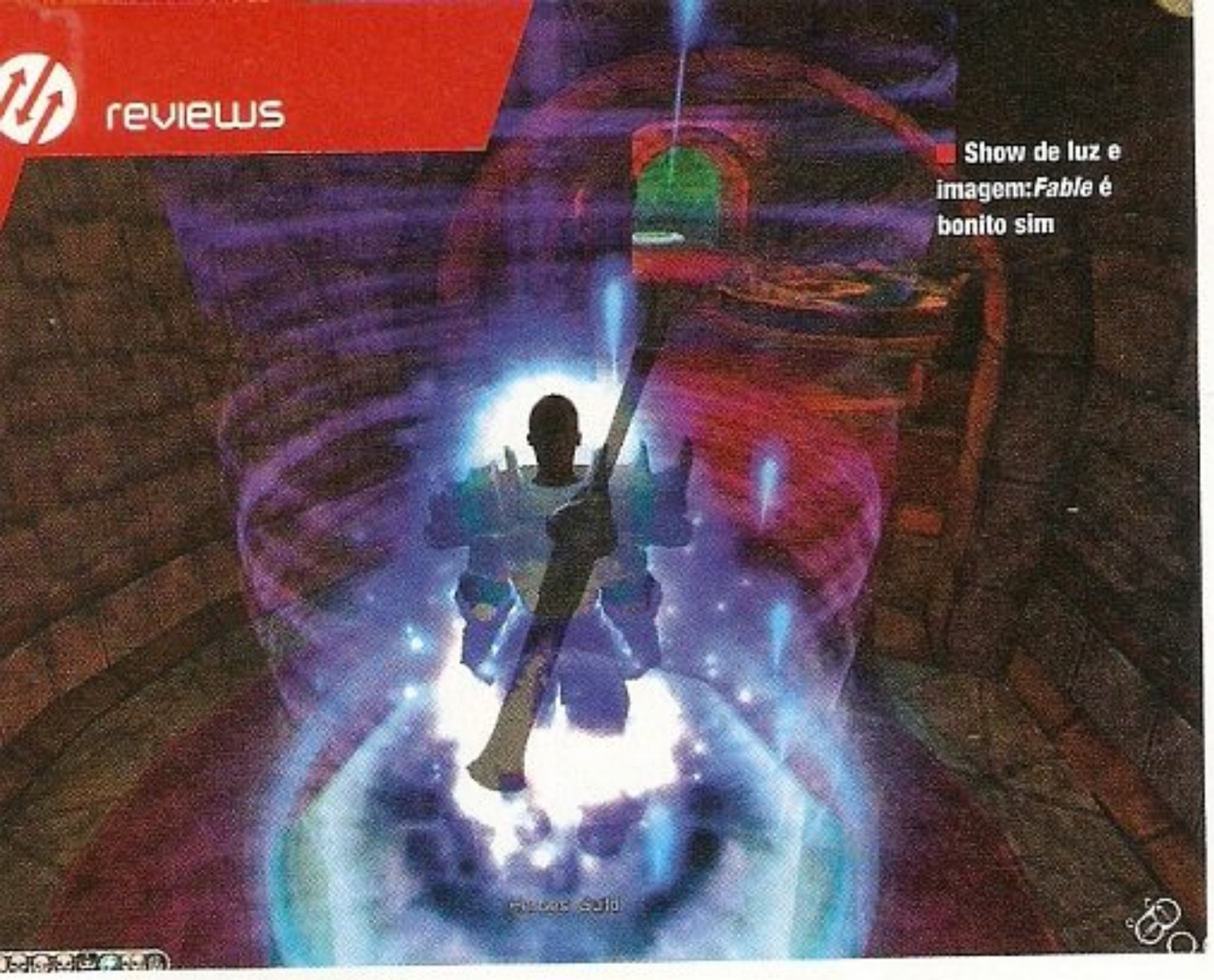
O MELHOR: sair de balada a qualquer momento
O PIOR: perceber que só no mundo virtual que é assim
MAIS BARATO QUE: a entrada de algumas casas noturnas de São Paulo

PRATA

WANDERLEY	MARCELA	CLAUDIO
8.5	8.0	8.0

PRODUTORA: Electronic Arts
DESENVOLVIMENTO: Maxis
JOGADORES: 1

www.thesims2vidanoturna.com.br



Show de luz e imagem: *Fable* é bonito sim

PC

FABLE: THE LOST CHAPTERS

O mito renasce no PC

OURO

FARAH	BUENO	WANDERLEY
9.5	9.5	9.0

PRODUTORA: Microsoft Games
DESENVOLVIMENTO: Lionhead Studios
JOGADORES: 1

www.microsoft.com/game/fable

O MELHOR: o RPG que faltava no PC
O PIOR: não dá para juntar a galera
FALTA COMPUTADOR: para rodar o game perfeitamente

FARAH: *Fable: The Lost Chapters* é o RPG de ação que faltava e, como seu próprio nome sugere, traz, além da história principal (mostrada na versão de Xbox), os "capítulos perdidos" que trazem extras como novas magias, armas, localidades e missões. *Fable* coloca o jogador na pele de um garoto que, dependendo de suas decisões, pode tornar-se um guerreiro do bem ou do mal. A versão para PC consegue proporcionar gráficos mais limpos com texturas mais detalhadas. Porém, se a aquisição do game for pelos extras, fique sabendo que eles não são nada espetaculares. Por outro lado, se você não teve a chance de jogar antes nem ouse perder esta oportunidade.

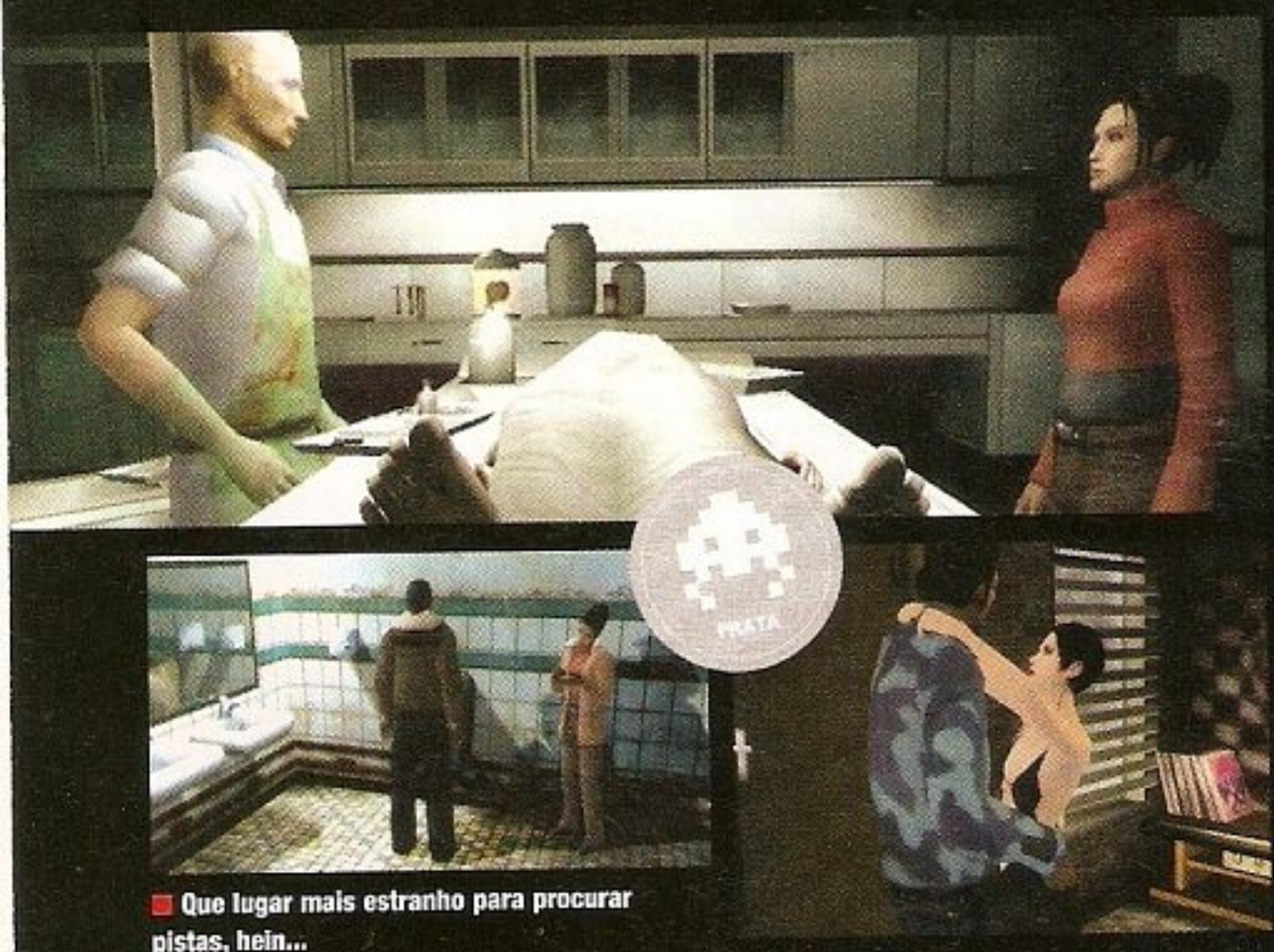
BUENO: Marcos Payne tem duas tatuagens e é muito mau. Era conhecido por "chicken chaser", mas comprou um título de "assassino" e vem sendo chamado como tal. Presenteou duas garotas com anéis de noivado e acaba de roubar a casa de uma delas, sem querer, porque a interação dos personagens de *Fable* é bastante superficial. Quando pequeno, sua vila foi incendiada por saqueadores. Ele foi salvo, se tornou um herói e agora está indeciso entre lutar na arena, conseguir livros para as crianças da escola ou gastar tudo o que tem em cerveja. Nos belos cenários, ele pesca, persegue garotas e pensa em seguir "o caminho do bem" para perder os chifres que ostenta. Payne dança flamenco, arrota, toca air guitar e muito mais. Mostra aquele dedo, chuta galinhas e ouve músicas brilhantes em qualquer região que visita. Ele só gostaria de NPCs mais interessantes e variados – aí *Fable* seria inesquecível.

WANDERLEY: *Fable* narra as aventuras do personagem principal, seja ele o mocinho da história ou o bandido. O melhor de tudo é que você quem decide isso, enquanto vai criando as histórias do game. A idéia não é nenhuma novidade, mas sim a forma como isso é feito: se desobedecer à lei, seu mostrador de maldade aumenta. Se você ajudar um viajante a atravessar um campo cheio de bandidos, ganha pontos de bondade. A produtora caprichou em três dos quatro principais quesitos de um bom game: gráficos, música e história. Mas deixou a desejar na jogabilidade. É complicado acessar o inventário sem uma tecla de atalho. Pausando o jogo e usando o mouse, a coisa piora no caso das spells, pois você deverá passar por todos até achar o ideal para a ocasião, quebrando o ritmo do jogo.

PS2/Xbox/PC

INDIGO PROPHECY

Clique aqui e aponte lá



PRATA

Que lugar mais estranho para procurar pistas, hein...

WANDERLEY	GILSOMAR	HENRIQUE
8.5	8.0	9.0

PRODUTORA: Atari
DESENVOLVIMENTO: Quantic Dream
JOGADORES: 1

www.indigoprophecy.com

O MELHOR: narrativa de cinema, com temas pouco explorados pelos games
O PIOR: perder o controle do personagem devido às mudanças de câmera
NAO DEIXE DE VER: os vídeos engraçadíssimos que vêm como bônus

WANDERLEY: *Indigo Prophecy* é o típico jogo que prenderá o jogador na frente do PC por horas por causa da história envolvente e jogabilidade diferente do tipo "apontar e clicar". A história envolve um jovem e dois policiais que tentam resolver o crime. E o bacana é que podemos jogar com os três, mudando de personagem e vendo toda a trama sob três pontos de vista diferente.
Os controles são confusos porque usamos intensamente o teclado para caminhar e o mouse para ações (abrir porta, sentar, comer etc). Na hora de lutar, você deve seguir uma seqüência de quatro cores sincronizadas que aparecem em dois círculos, correspondentes às setas e o teclado numérico. Se realizar a seqüência correta, o golpe ou defesa terá êxito contra seu oponente.

GILSOMAR: Está procurando um game diferente e inventivo? *Indigo Prophecy* é uma ótima opção. A interação com o ambiente é exigente, o que pode afastar jogadores sem muita paciência. A mecânica divertida da jogabilidade, em alguns momentos, lembra puzzles – aproxime-se de objetos com os quais pode interagir e comandos diferentes aparecerem no alto da tela, e você decide como proceder. Curioso ou confuso? Sim, mas instigante e interessante na prática. A trilha sonora e a atuação de voz são ótimas, tornando o enredo envolvente. Os gráficos são fracos e a câmera não ajuda. Se você busca mistério, resolver o caso do protagonista Lucas Kane será um bom desafio.

HENRIQUE: *IP* é como uma poesia: belo, cativante, inteligente e instigante. Seu fantástico enredo parece ter saído de um autêntico romance policial, porém, a grande sacada está em sua forma de apresentar os fatos em duas perspectivas diferentes: a do assassino perturbado e a dos investigadores. O criador de *IP* (que inclusive faz uma participação no jogo), parece ter bebido da fonte de *Shenmue*: além da liberdade de interação com o cenário, existem dezenas de minigames que são inteligentemente ligados ao contexto da narrativa. A mistura equilibrada de drama, humor, temas adultos e elementos metalingüísticos não só dão ao jogo um ar cinematográfico, mas também uma unidade incomparável, que o difere de tudo o que estamos acostumados a ver nos games. Se não fossem pelos controles durante os momentos de exploração e os constantes slowdowns, não pensaria duas vezes em dar a nota máxima para *IP*. Inesquecível.



PC/Xbox

ONLINE

MOTOGP 3

Esse até Valentino Rossi joga

PRATA





DANIEL	ORLANDO	BUENO
8.0	8.0	8.0

PRODUTORA: THQ
DESENVOLVIMENTO: Climax
JOGADORES: 1-2 (2-16 online)

www.thq.co.uk

O MELHOR: é possível fazer "aquelas" curvas
O PIOR: trilha sonora rasteira
NAO CONFUNDIR COM: *MotoGP* (Namco), para PS2

DANIEL: Quem curte jogos de corrida no estilo arcade nem precisa pensar em jogar *MotoGP 3*. Aqui, a simulação exige muita dedicação. Por sorte, existe um modo de tutorial que ajuda a entender o mecanismo e o sistema, evitando muitas chateações. Os percursos, que são muito bons, aumentam ainda mais o brilho do Career Mode. Nesse modo, é possível melhorar suas habilidades e ganhar pontos para investir em acessórios para sua motocicleta. O problema, depois que ela estiver tunada, é agüentar a quantidade de acidentes que ocorrem, principalmente pelas tendências suicidas dos adversários, que não param de se jogar em cima de você.

ORLANDO: Não há como negar, a THQ não perde tempo quando produz um novo game. *MotoGP 3* é, irrefutavelmente, o melhor jogo de simulação de motocas disponível para Xbox.
Eu poderia falar por horas do visual trabalhadíssimo e suas texturas fantásticas ou da engine física que traz um realismo incrível, mas no final das contas, a sensação que fica após jogar é o que justifica o quão bacana é o game. Você pode escolher se deseja ou não utilizar o "simulation mode", tornando a corrida mais cadenciada (e realista) ou mais rápida e dinâmica (parecido com um jogo estilo arcade). Isso é um grande trunfo para *MotoGP 3*, pois permite aos jogadores treinarem suas habilidades e competirem por diversão, sem se preocupar com ajustes técnicos e brecadas na hora certa. Se você não conhece a franquia, não sabe o que está perdendo!

BUENO: Controlar as máquinas de duas rodas costuma ser tarefa frustrante nos games. Mas, em *MotoGP 3*, a jogabilidade é contagiante, e esse é o fator que te prende às temporadas oficiais e aos circuitos de rua do modo Extreme. Estão lá os pilotos e as pistas oficiais de 2004, cada uma com detalhes particulares, desde a textura do asfalto até as luzes de largada. Os gráficos empolgantes desviam a atenção de falhas na simulação: os acidentes espetaculares raramente envolvem mais de dois pilotos, para a tristeza dos destruidores. Embora a jogatina seja enfraquecida pela trilha sonora amadora, que soma "um pouco de rock juvenil" com "um tanto de eletrônica meia-boca", o realismo só não é maior porque o tal do Valentino Rossi não vence todas as corridas.

OLYMPIC ENTERTAINMENT



Games, acessórios e aparelhos originais para revendas



Importação de consoles de todas as marcas

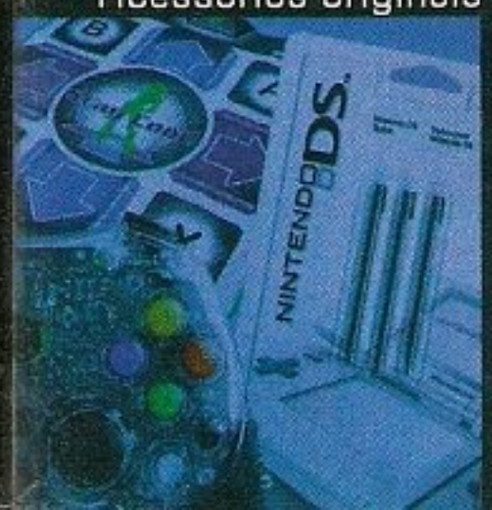


Lançamentos de todas as plataformas

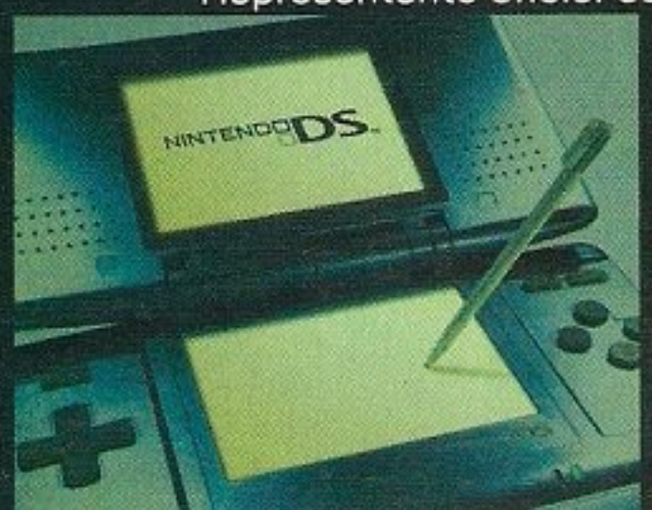


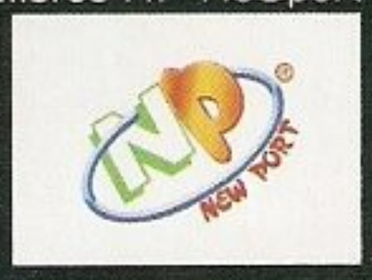


Acessórios originais



Representante oficial da marca NP-Newport







Ligue agora

www.np-newport.com
tel.: 045-30255766
045-30255752
045-30255778
atendimento eletrônico via MSN:
olympic@newportgames.com.br

PS2/Xbox

RAINBOW SIX: LOCKDOWN

ONLINE

Fogo no buraco!



Alvo às doze horas, mas ele pode atrasar...

DANIEL	MARCOS	FARAH
7.0	8.0	7.5

PRODUTORA: Ubisoft
DESENVOLVIMENTO: Red Storm Ent.
JOGADORES: 1-2 (2-16 online)

www.ubisoft.com

O MELHOR: emoção sem limites no modo online
O PIOR: sofrer no modo single player com a IA fraca
NADA DE: jogar em LAN

DANIEL: Gostei do rumo arcade que a série *Rainbow Six* tomou. Em *Lockdown* a inteligência artificial foi pouco melhorada, ao contrário do que aconteceu com a agressividade de seus aliados. Agora, todos gostam de atirar, mesmo que com miras péssimas e não é difícil ver os soldados mais concentrados no fogo cruzado do que na cobertura ou segurança. Agora existem missões em que você controla um sniper e deve alternar entre ele e o time principal para se dar bem – o que não é fácil e chega a desagradar. Além disso, o modo online, que também anda a passos de tartaruga, completa este pacote que só convence aqueles mais fanáticos.

MARCOS: Os donos de PC terão que aguardar até o ano que vem para aproveitar *Rainbow Six: Lockdown,* enquanto isso, os donos do PS2 e do Xbox vão jogar este game que lembra um esquadrão da SWAT, com objetivos típicos do gênero: perseguição de terroristas e resgate de reféns. São diversas missões que desafiam a perícia do jogador. Você deverá planejá-las e, ao mesmo tempo, terá que dar ordens aos seus soldados. Outra coisa que você deverá tomar cuidado é na escolha dos aprimoramentos de habilidades e equipamentos. Existem diversas opções para se infiltrar em um local onde estão os inimigos, como, por exemplo, ordenar os seus soldados invadir uma sala e acabar com tudo que se mexer lá dentro. Já o comportamento dos inimigos é irregular e certas vezes eles não reagem de forma convincente. O modo multiplayer é o mais divertido, já que oferece suporte a dois jogadores em tela dividida ou até 16 jogadores online

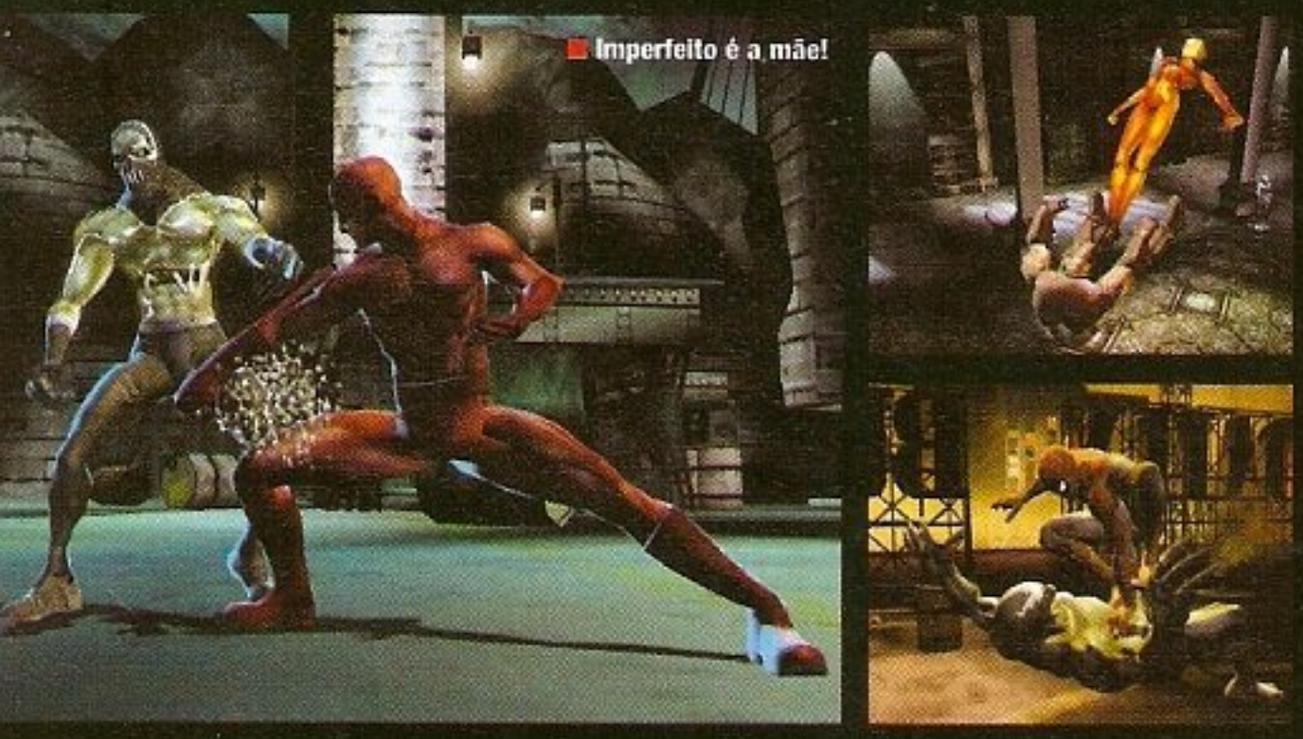
FARAH: A série *Rainbow Six* com certeza fez escola nos últimos anos. *Lockdown* consegue, em mesma proporção, juntar novidades em suas opções de jogo e pecar em sua estrutura. Desta vez, as missões principais acontecem sob o ponto de vista de dois soldados, Ding Chavez e o atirador de elite Dieter Weber. Quando entramos no campo online, os donos do Xbox saem ganhando, pois eles poderão melhorar seus atributos no modo PEC (exclusivo da plataforma). O PS2 conta apenas com o tradicional modo versus ou cooperativo. Vale lembrar que a jogabilidade continua confusa e os gráficos parecem que regrediram, pontos negativos do game que passam despercebidos para quem busca diversão à perfeição.

PS2/Xbox/GC

MARVEL NEMESIS: RISE OF THE IMPERFECTS

ONLINE (SÓ PARA PS2/XBOX)

Mutantes com nervos à flor da pele



Imperfeito é a mãe!

FARAH	ORLANDO	GUERRA
6.5	7.5	6.5

PRODUTORA: Electronic Arts
DESENVOLVIMENTO: Nihilistic/EA Canada
JOGADORES: 1-2 (online)

www.eagames.com

O MELHOR: heróis que nunca apareceram em um jogo
O PIOR: falta de variedade no modo para um jogador
IMPERFEITO: os quadrinhos não saíram no Brasil ainda

FARAH: Devo confessar que *Marvel Nemesis* superou minhas expectativas, não por ter limpado o chão com a cara do Orlando e do Guerra, mas porque o modo multiplayer consegue resgatar com competência a nostalgia dos heróis nos combates. Quando joguei o Story Mode, foi uma desgraça. Toda a empolgação de outrora se resumiu em um massacrar de botões em tediosas fases. Os inimigos são repetitivos, os cenários são pobres e a câmera o deixará frustrado em questão de minutos. Se a parceria da Marvel com a EA render bons lucros, a esperança é que tenhamos uma continuação que conserte estas falhas. Por outro lado, se o game não vender, nada mais certo do que enterrar a franquia em um buraco que ninguém cavoque tão cedo.

ORLANDO: Você se lembra de *Power Stone*, para Dreamcast? Imagine o mesmo sistema de jogo em um ambiente escuro, sombrio e repleto de mutantes. Curtiu a idéia? Então você vai adorar *Marvel Nemesis*, que coloca os personagens da Marvel em fervorosas pelejas contra outros, criados especialmente para o game, integrando o "time" da Electronic Arts. O modo para um jogador é longo e desafiador, mas a diversão mora mesmo no modo multiplayer, onde você e um amigo podem sair na mão (no bom sentido) em diversas arenas tematizadas, repletas de objetos que servem de obstáculo e armas que podem ser arremessadas contra o oponente. Os comandos são extremamente simples e intuitivos, tornando a luta um verdadeiro teste para os nervos. Siga meu conselho e tente liberar todos os personagens: é extremamente recompensador!

GUERRA: Por muito tempo, os heróis das HQs foram a minha maior paixão. Porém, o tempo foi passando e hoje eles não fazem diferença na minha vida. Também não é novidade ver personagens como Wolverine e o Homem-Aranha em um jogo. Na verdade, hoje em dia, isso é até corriqueiro. *Marvel Nemesis* é uma prova disso. O game junta alguns dos maiores nomes da Marvel Comics numa luta desesperada contra os Imperfects. Não bastasse *MN* ter uma história ridícula, ele ainda conta com pouca estratégia, um deplorável sistema de jogo e ainda por cima tem a pachorra de ter apenas uma música durante todo o game. Mesmo assim, tenho que admitir (com muito pesar) que me diverti a valer com esta tosqueira. Sei lá o que deu em mim por gostar de um jogo tão ruim. Vai ver que bateu uma saudade da minha infância...

PS2/Xbox

MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

Voltando ao Outworld



"Que tal um ménage à trois?"

FARAH	MINATOGAWA	GUERRA
8.5	8.0	7.0

PRODUTORA: Midway
DESENVOLVIMENTO: Paradox Ent.
JOGADORES: 1-2

www.mortalkombatshaolinmonks.com

O MELHOR: lembrar do tempo em que *MK* era bom
O PIOR: as cenas que mostram os dois protagonistas quando se joga sozinho
MONGES SHAOLIN: não é o novo filme de Stephen Chow

FARAH: Esqueça toda sua concepção negativa por mais este game de ação da série *MK*. Você notará a real qualidade de *Shaolin Monks* logo na abertura, além do competente sistema de combos, golpes especiais e os vários Fatalities. Sem falar dos extras que revelam desde concept arts até o clássico *MKII* (só peca mesmo com a câmera nas partidas multiplayer). A verdade é que a série nasceu em uma época quando eram poucos os jogos que traziam tanto sangue e aniquilação (e atualmente, a empolgação pode não ser a mesma de dez anos atrás). Por este motivo, muitos jogadores desacreditaram a série. Mesmo assim, *Shaolin Monks* consegue revigorar nostalgicamente todo calor e emoção dos combates sanguinolentos que sempre tivemos.

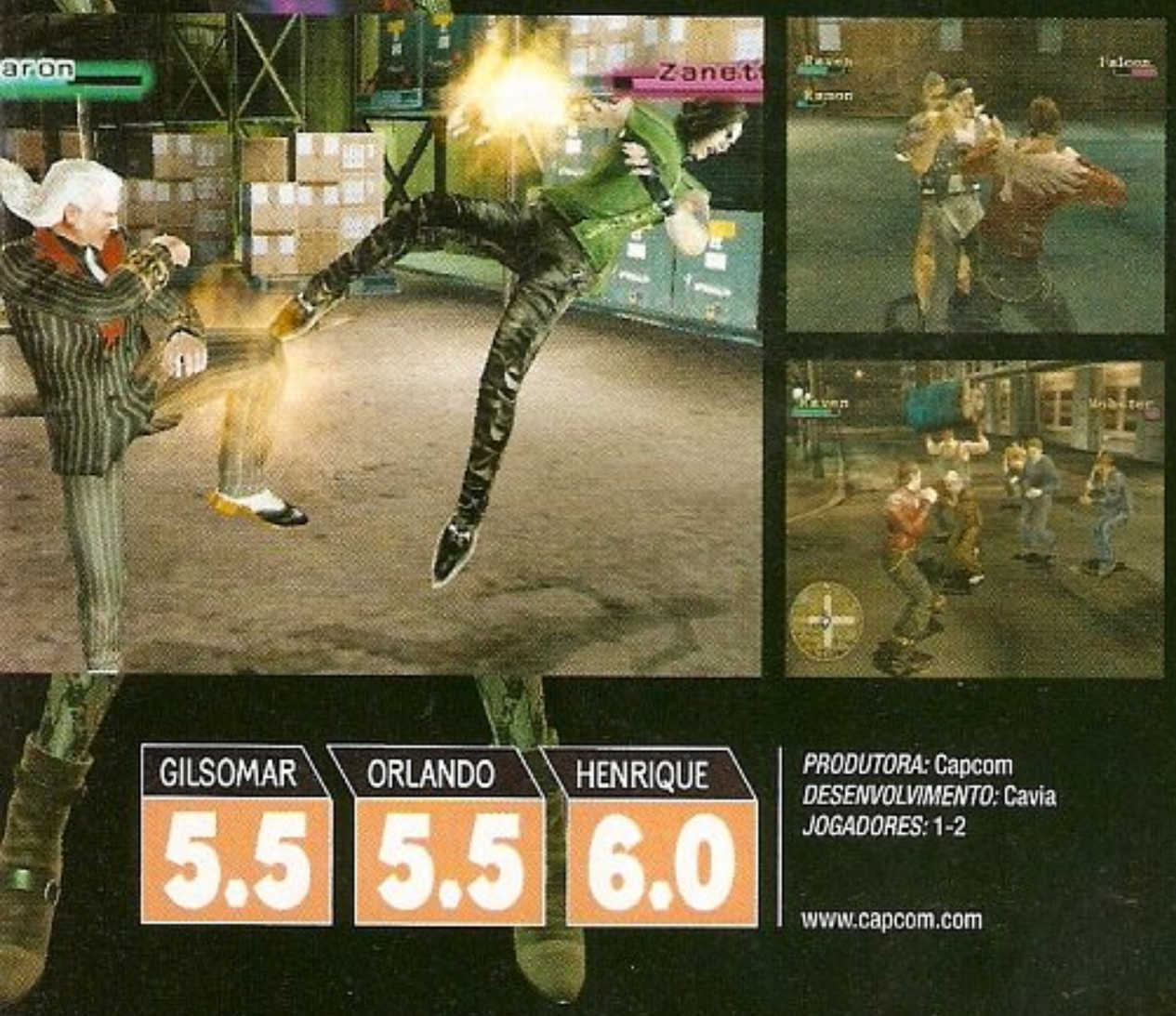
MINATOGAWA: *Shaolin Monks* é como se fosse uma viagem no tempo: tem ambientação de *MK* e *MKII*, os melhores games da série, músicas e efeitos sonoros do início da franquia, bom humor e muitos segredos para descobrir.
Os antigos cenários agora são muito interativos e relembram o passado em todos os instantes, como o caso do famoso The Pit. O jogo é divertido, especialmente no modo multiplayer, com golpes que podem ser acionados em conjunto entre os dois jogadores. É possível adquirir habilidades, inclusive Fatalities. No início, joga-se com Liu Kang ou Kung Lao, mas os outros personagens também dão as caras. Os controles funcionam bem, exceto nos saltos em plataformas. O destaque negativo fica para a terrível construção dos personagens. Vale a pena visitar o site, que é bem completo.

GUERRA: Mordi a língua. Pensei "Lá vem outra porcaria baseada em *Mortal Kombat*" quando fui escolhido para fazer este review. Também não é para menos, os últimos games da série não foram lá essas coisas. Felizmente o pessoal da Midway acertou a mão conseguiu fazer um game de ação decente. A história se passa durante os eventos do melhor jogo da série, *MKII*. Em *SM*, você vai encarnar na pele de Liu Kang ou de Kung Lao, distribuindo socos e bicudas em tudo o que estiver pela frente. O pequeno erro do jogo é que ele não possui enredos diferentes para os personagens principais. É um detalhe bobo, concordo, mas, mesmo assim, poderia ter sido melhor pensado. Quem sabe isso não seja cor-

PS2/Xbox

BEAT DOWN: FISTS OF VENGEANCE

Briga de cachorro magro



GILSOMAR	ORLANDO	HENRIQUE
5.5	5.5	6.0

PRODUTORA: Capcom
DESENVOLVIMENTO: Cavia
JOGADORES: 1-2

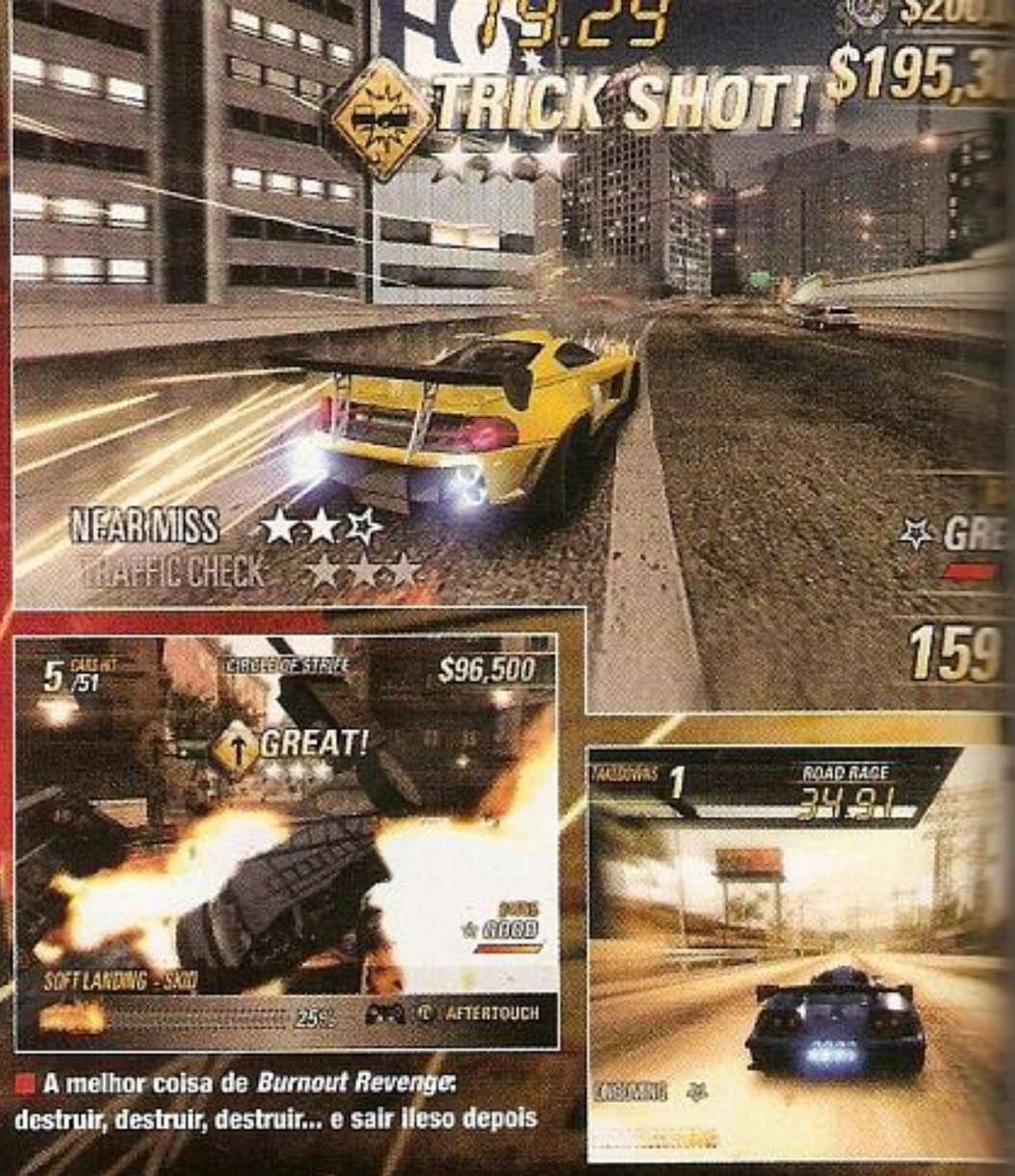
www.capcom.com

O MELHOR: relembrar os games de ação do passado
O PIOR: ter certeza que eles vão ficar no passado
PARECE FINAL FIGHT: mas as aparências enganam

GILSOMAR: Pode-se dizer que *Beat Down* é uma boa idéia mal executada. O game tem um visual bacana, uma cidade dividida em distritos a serem explorados, muitas missões, elementos de RPG e muito mais. O game tem tudo para prender o jogador, oferecendo cinco personagens principais que aumentam a longevidade do game. Saudosistas até lembrarão do sucesso de *Final Fight* nos tempos dos arcades, mas é sacrilégio associar este game a ele. A Capcom aplicou uma velha fórmula com novos elementos em *BD:FoV*. Mas não estranhe se os problemas na mecânica dos combates, loadings excessivos, diálogos repetitivos o fizerem parar de jogar em alguns momentos. O game diverte, mas depende de paciência.

ORLANDO: Buscando acompanhar a crescente demanda por novos jogos no estilo de *Final Fight*, a Capcom lançou *Beat Down*, um game de luta que infelizmente não correspondeu à fama que obteve durante seu desenvolvimento. Ao invés de manter a fórmula tradicional de "bata-em-todos-e-siga-em-frente", o jogo sofreu a adição de alguns elementos do gênero RPG. O excesso de textos durante a interação entre os personagens controlados pelo computador acaba irritando, deixando tudo demasiadamente lento. Durante as lutas, a diversão rola solta: os golpes variados e a possibilidade de recrutar personagens para sua gangue trazem variedade ao tradicional bate-bate. Porém, isso dura pouco: você deve cumprir missões para prosseguir e liberar outras áreas. Não chega a ser um jogo horrível, mas seus diversos pequenos defeitos atrapalham bastante.

HENRIQUE: Apesar de ser um remanescente de *Streets of Rage*, *Beat Down* tem pouca personalidade e traz muitas novidades. A ampla edição dos personagens permitem que eles possam até se transformar em travestis! As roupas e acessórios influenciam na maneira como você é encarado pelas ruas, tanto pelos policiais quanto pelos bandidos. Existem dois tipos de luta: um contra um ou entre vários personagens. Esse último é a pancadaria de sempre, enquanto o outro lhe oferece diversas opções, inclusive uma em ele se junte à sua equipe. A câmera é sempre um problema, o controle custa a responder e os cenários são repetitivos. Só nos resta pensar: como a Capcom faz um jogo que tem tudo para dar certo e, no final, realiza um serviço de porco nos elementos mais básicos de qualquer jogo?



A melhor coisa de *Burnout Revenge*: destruir, destruir, destruir... e sair ileso depois

PS2/Xbox

BURNOUT REVENGE

Lavou, tá novo

GUERRA: Existem jogos que acabam com nossas vidas sociais, destroem a rotina e, mesmo assim, nos deixam muito felizes. *Burnout Revenge* é tudo isso e um pouco mais. Este jogo conseguiu fazer o que já era bom se tornar ainda melhor. A sensação de velocidade é absurda e, em alguns momentos, pensei que teria um ataque cardíaco, tamanha é a emoção. Tudo isso é amplificado pelos cenários vivos, cheios de cores e desafios. Não há palavras suficientes para descrever o game: os efeitos de luz são soberbos, os sons de batidas e explosões são empolgantes. Enfim, a melhor série de jogos arcade de corrida quebrou (mais uma vez) os paradigmas do gênero. Agora você pode bater nos carros que estão no mesmo sentido do trânsito, o que abre um leque ainda maior de estratégias durante as corridas.
O Crash Mode também mudou: você não conta com bônus, mas pode detonar seu veículo mais de uma vez, criando tumulto e pânico nos cruzamentos espalhados pelo game. Só me resta ficar com o joystick na mão e saborear todas as nuances deste jogo. Espero terminá-lo logo, só assim para voltar a ter vida social.

TESTA: O quarto game da série *Burnout* não se resume apenas a um monte de metal retorcido e colisões cinematográficas. Logo na primeira corrida, já dá para perceber que algumas coisas mudaram – para melhor. Uma das novidades é a possibilidade de bater na traseira dos veículos no tráfego (não faça isso com caminhões e ônibus, ok?) para ganhar mais velocidade. Outra novidade é o Revenge Takedown. Ele acontece quando um oponente o joga para fora da pista e destrói seu veículo. O novo desafio da prova é vingar-se dele e destruí-lo na pilastra mais próxima com um bonito Takedown. No modo World Tour, encontram-se todas as corridas, torneios, o Road Rage (destruir um certo número de oponentes), Preview (completar um trecho da pista em um tempo determinado), o remodelado Crash Event (onde você pode explodir o veículo de acordo com o tanto de batidas), o Eliminator (quem está por último na volta é eliminado) e o Traffic Attack (em que é preciso bater na traseira dos adversários para ganhar tempo). Para quem prefere competidores reais, basta optar pelos modos Multiplayer e Online – ambos suportam até seis jogadores.
Graficamente, o game é uma obra prima, tanto no PS2 quanto no Xbox. Toda a ação é fluida e envolve o jogador em uma sensação de velocidade incrível – espere até controlar o Hot Rod que você ganha quando alcança o Level 6 para saber do que eu estou falando. A jogabilidade é magnífica, perfeita, e a trilha sonora é extremamente agradável. O que eu poderia querer mais em *Burnout Revenge*? Missões infinitas!

PABLO: Após anos e anos a serviço desta indústria vital, resolvi que só perco tempo com um game se o objetivo for descansar minha cabeça após um dia duro de trabalho. Games foram feitos para relaxar, fim de papo. Tudo ia bem entre minhas convicções e eu, até *Burnout Revenge* surgir em minhas mãos. Game maldito. Me prendeu por horas a fio. Perdi a noite de sono. Ao final da jogatina, quase amanhecendo, o pescoço rijo denunciava: eu não relaxara nem um pouco. Pelo contrário. A tensão dominava os membros (opa!) e a sensação de compulsão era inevitável. *Burnout Revenge* é assim. Tudo o que me surpreendeu em *Burnout 3: Takedown!* elevou-se ao nível máximo de absurdo, destruição e arrebatamento. Explodir carros, ó diversão sem fim! Jamais me senti tão bem causando o mal às pessoas ao meu redor. O principal objetivo de *Revenge* é, como o nome entrega, se vingar dos outros navalhas. Eles sacanearam você? Sacaneie de volta, sem dó. Dê fechadas, toquinhos, jogue o carro em cima, sem medo de ser feliz. Tomou uma fechada, explodiu na parede? Sem problema, volte com tudo e acabe com o bração. E, acredite, dá para ficar horas e horas nisso. Isso sem falar no maravilhoso Crashbreaker, o sensacional gerador de acidentes espetaculares que vicia feito Fanta Uva com Doritos. Virei um maníaco no volante. E isso porque eu só queria dar uma relaxada...



Qual é a diferença?
Revenge é incrível no PS2 e não fica devendo nada para a versão do Xbox. Porém, a versão do Xbox continua com opções exclusivas, como ouvir as músicas que você tem no HD do console. A Live também ajuda o console da Microsoft, dando o melhor suporte online. O melhor de tudo é que nas duas versões você pode jogar online e xingar seus adversários via chat por voz.

O MELHOR: velocidade insana sem limites
O PIOR: ficar com cara de acabado no dia seguinte
PARAR DE JOGAR? Só se faltar eletricidade na sua casa

GUERRA	TESTA	PABLO
9.5	9.5	9.5

PRODUTORA: Electronic Arts
DESENVOLVIMENTO: Criterion Games
JOGADORES: 1-2 (2-6 online)

burnoutrevenge.ea.com

ANIMES EM DVD

DESENHOS CLÁSSICOS

TOYS E GARAGE KIT

TOKUSATSUS
(JASPION,CHANGEMAN,ETC..)

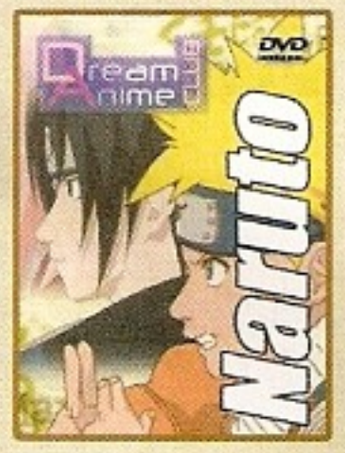
ANIME MUSIC

COSPLAY
(FANTASIAS E ACESSÓRIOS)



LOJA ESPECIALIZADA EM DESENHO JAPONES







LANÇAMENTOS EM DVD

DREAM ANIME CLUB

DREAMANIMECLUB.COM.BR

SOGO PLAZA SHOPPING - TEL: (11) 3399-5612
AV. LIBERDADE - 363 - 1º ANDAR - LOJA 119

EXTRA CENTER ACHIETA - TEL (011) 4365-2114
RUA GARCIA LORCA - 301 - SÃO BERNARDO DO CAMPO

PlayStation 2

RADIATA STORIES

História para boi acordar



O sistema de combate de *Radiata Stories* merece crédito

PRATA

O MELHOR: você vai jogá-lo para sempre, que bom!
O PIOR: você vai jogá-lo para sempre, que droga!
175 HERÓIS: que dão um trabalhão para serem encontrados

DANIEL: Quando comecei a jogar *Radiata Stories*, achei que seria uma história cheia de clichês e batalhas maçantes. Duas horas depois, estava envolvido completamente com os personagens e seus diálogos divertidos. O mundo é detalhado, guiado pelo tempo, por vários personagens – jogáveis e não-jogáveis – para interagir e uma direção de arte incrível, que o coloca na lista dos jogos mais estilosos do PlayStation 2. A luta, que mistura ação em tempo real com comandos típicos do gênero, funciona perfeitamente: os botões respondem bem e seus aliados, controlados pelo computador, obedecem aos seus comandos e não são tão burros quanto de costume. Para completar, quem quiser curtir a história inteira terá que jogar duas vezes e acompanhar os dois lados da guerra. Imperdível!

PELIZZARI: O começo de *Radiata Stories* é completamente travado e sem graça, mas após algumas horas de sacrifício, fui recompensado com uma das misturas mais estranhas da atualidade. As gigantescas proporções desse RPG são surpreendentes. Você terá à sua disposição até 175 personagens que podem ser recrutados ao longo do jogo, todos eles fantásticos, com personalidade e visual variados. Se você estiver buscando uma trama complexa e batalhas memoráveis, vai se decepcionar, pois esses quesitos são bem simplórios e a história principal não dura mais do que 25 horas. O divertido aqui é andar sem rumo e se entregar à dinâmica da cidade. Só assim *Radiata* será aproveitado em seu máximo.

FARAH: Se você achava que *Final Fantasy XII* e *Dragon Quest VIII* seriam os próximos grandes RPGs, já pode começar a mudar de idéia. *Radiata Stories* consegue prender por semanas, seja pelo seu sistema de combates, seja pela sua competente qualidade visual. O enredo pode parecer clichê, porém, o fato de você optar por qual caminho deseja trilhar em determinada parte do jogo (seguindo o lado dos humanos ou dos não-humanos) já é suficiente para destacá-lo dos outros títulos. Some isso ao sistema de batalha excelente (muito parecido com o do *Star Ocean*) e com a possibilidade de recrutar até 175 personagens para se juntarem à sua causa, e você tem o RPG que faltava no console. Esta é uma boa pedida para quem não agüenta mais esperar pelos medalhões da Square Enix que estão por vir.

DANIEL	PELIZZARI	FARAH
9.0	8.5	8.5

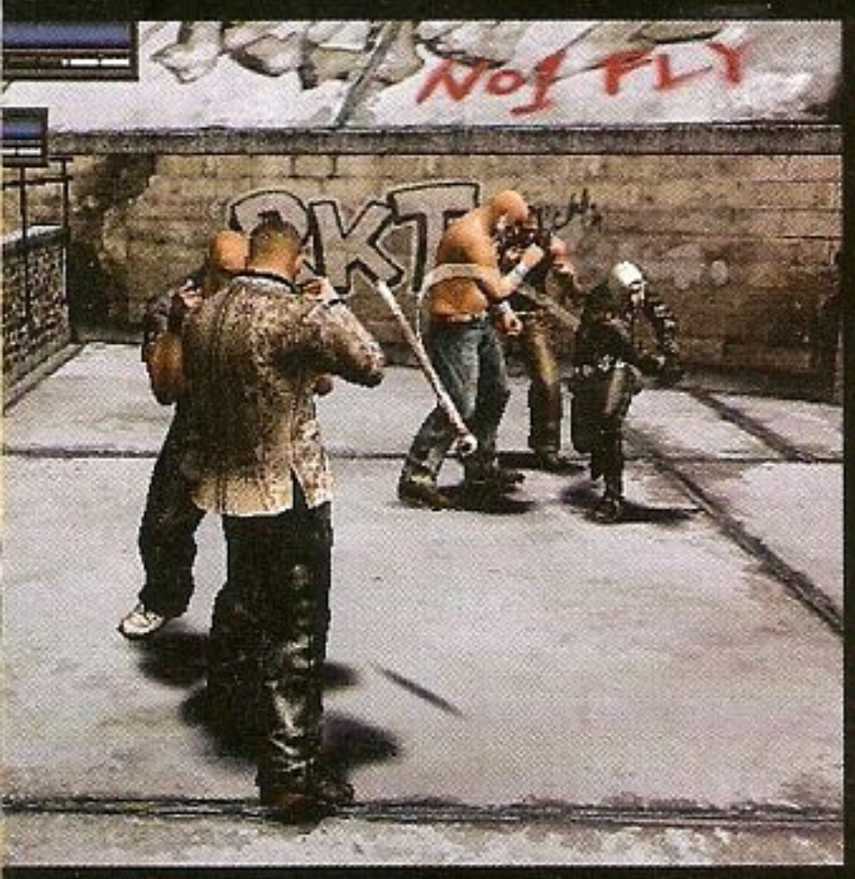
PRODUTORA: Square Enix
DESENVOLVIMENTO: tri-Ace
JOGADORES: 1

www.na.square-enix.com/games/radiata/

PlayStation 2

URBAN REIGN

Fúria urbana









Por que as pessoas gostam de ficar brigando no melo da rua como se isso fosse a coisa mais natural?

O MELHOR: dezenas de missões para um jogador
O PIOR: milhares de lutas repetitivas
COOPERAÇAO? Não tem neste jogo, tente *Streets of Rage* que é bem melhor

GUSTAVO: Bem que eu queria ser como Brad Hawk, um brigão de primeira. Ninguém que zoasse de mim aqui na redação iria sair ileso. O personagem principal de *Urban Reign* não perdoa ninguém que cruzar seu caminho. Ele é tão eficiente nisso que foi contratado pela máfia chinesa para resolver alguns problemas. Porém, ele não sabe usar seus golpes, pois mesmo usando apenas um botão, as variações são complicadas. O mesmo funciona para defesa e agarrões, sendo que esse é o mais legal do game. Se fizer tudo certo, dá para literalmente limpar o chão com a cara do adversário. Entretanto, a Namco não deu atenção ao equilíbrio do game, que apresenta inimigos difíceis logo de início e fáceis demais lá para o final. Faltou também um modo story cooperativo, o que tornou o game repetitivo, deixando a partida entre amigos apenas o modo versus.

HENRIQUE: *Power Stone* foi um marco para os games. A fórmula de combate frenético e a liberdade de movimento pelos cenários foi tão bem aceita pelo publico que até hoje é utilizada em dezenas de outros jogos – entre eles, *Urban Reign*. O jogo apresenta um bom sistema de luta, que permite combinar centenas de golpes. Apesar da enorme variedade de lutadores, os estilos de luta são poucos, fazendo com que os movimentos de cada um deles não variem muito entre si. Antes fosse só pancadaria, mas a Namco insistiu em colocar uma história batida e sem graça, que obriga a jogar com um único personagem no modo single player. Independente disso, a diversão é garantida.

FARAH: Números fazem diferença em um jogo? Para a Namco sim. *Urban Reign* proporciona mais de 100 missões no modo principal e 30 tipos de armas diferentes que podem ser usadas pelos mais de 60 personagens selecionáveis. Porém, infelizmente, todos esses números não servem para nada quando o jogo se resume a combates repetitivos e enjoativos. Pelo menos, uma coisa devo admitir: a jogabilidade do game é excelente! Os combos são inteligentes e os comandos respondem rapidamente à ação dos botões. A câmera não se perde quando vários oponentes estão lhe desafiando e nem mesmo as armas deixam de ser itens valiosos para serem usados nas lutas. Porém, falta de um modo cooperativo no modo principal do game. Enfim, só vale mesmo se você for fã de pancadaria desenfreada.

GUSTAVO	HENRIQUE	FARAH
7.5	8.0	6.5

PRODUTORA: Namco
DESENVOLVIMENTO: Red Storm Ent.
JOGADORES: 1-4

urbanreign.namco.com

FUTURO Comunicação.

Uma nova empresa, dedicada a
novas tecnologias e novas tendências.
A nova casa da Smack!, EGM Brasil,
EGM PC, Nintendo World, SuperDicas
PlayStation, Herói e Gameworld.
E a casa de uma nova revista,
a PC Magazine.
Vamos nos conhecer melhor?
www.futurocomunicação.com.br



Nunca foi tão divertido rolar uma bola

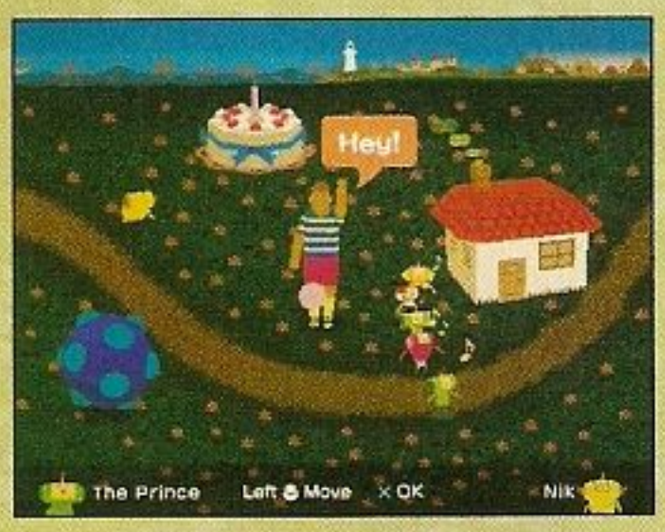


PlayStation 2

WE ♥ KATAMARI

O mundo é uma bola

MARIO: Às vezes, parece que a originalidade para criar nos games acabou. Mas uma bola grudenta de lixo vem nos devolver a alegria e a esperança. *We ♥ Katamari* tem uma premissa genialmente simples: acumular objetos variados usando os dois direcionais analógicos. O conceito é muito mais próximo de um brinquedo que de um videogame, o que o torna viciante, divertido e incapaz de frustrar. *W♥K* é um dos raros jogos em que caio na gargalhada até quando falho em uma missão, quando o King of All Cosmos dispara raios laser pelos olhos. A trilha sonora é perfeita: varia do J-Pop ao sinfônico, do jazz ao eletrônico, sempre com muito humor. O design colorido, retrô e cafona combina perfeitamente com os gráficos quadradões. Os objetos são geometricamente simples, mas a impressionante fluidez de movimento expressa muito bem o que está grudado na bola.



A novidade veio no modo cooperativo em que duas pessoas devem rolar a mesma bola. De resto, é a mesma coisa de antes – o que não é nada ruim. Mesmo já sendo perfeito, ficam muitas possibilidades de novidades e realismo adicional para os *Katamari* que ainda sairão no futuro. Sim: futuro, porque *Katamari* tem o mesmo potencial de eternidade de *Pac-Man* ou *Tetris*. E, veja bem, o criador do jogo não queria fazer continuações...

PELIZZARI: Ano passado, fiquei enlouquecido com uma das idéias mais estranhas desta geração. Quem diria que ouvir músicas bizarras e empurrar uma bola grudenta seria tão divertido? Nem um ano se passou e cá estou eu enlouquecido novamente. É verdade que *We ♥ Katamari* não causa o mesmo impacto pela originalidade, mas também não deve ser considerado mais do mesmo. A jogabilidade intuitiva foi mantida, mas o mundo de *Katamari* foi expandido por diversas missões. Recolher vaga-lumes para iluminar o ambiente e empurrar um lutador de sumô para fazê-lo engordar e encarar seu rival são apenas alguns exemplos do que você encontrará. As músicas continuam empolgantes e mexer a cabeça involuntariamente é apenas um dos efeitos que esse game causa. Se não fosse pelo sistema atrapalhado de controle no modo cooperativo e pela curta duração, *We ♥ Katamari* seria excelente. Ainda assim é uma ótima pedida.

Se você ainda não jogou a série, já passou da hora!

PABLO: Você jogou *Katamari Damacy*, a inacreditável obra de arte lançada no ano passado pelos birutas da Namco? Não? Perdeu. Mas tudo bem, você ainda pode solucionar esta questão mal-resolvida. *We ♥ Katamari* consegue ser ainda mais insano que o original. Aliás, é mais inacreditável, esquizofrênico e demente do que qualquer game que joguei nos últimos cinco, dez anos (qual foi o mais? Agora não lembro). Mostrar a origem do afetado King of All Cosmos foi uma das várias idéias de gênio desta seqüência genial. Cada nova tela é uma experiência psicodélica e chocante. Os objetivos, então... Se você achava estranho a idéia de empurrar uma bola para grudar objetos, pense de novo. Confesso que fiquei perturbado quando deixei a Katamari de lado e passei a empurrar um lutador de sumô com problemas de magreza. Daí pra frente, só piora (no bom sentido). A física, que já era perfeita, ganhou requinte e capricho. E a trilha sonora, apesar de muito parecida com a do game anterior, é um primor pop e representa perfeitamente o cuidado que toda empresa de games deveria ter com suas criações. Único defeito: a brincadeira é bacana, mas cansa após algumas horinhas. Pensa que é fácil empurrar pra lá e pra cá uma bola cheia de porcarias grudadas?

O MELHOR: transborda bizarrices cativantes
O PIOR: multiplayer ainda precisa ser mais bem trabalhado
PASSADO NEGRO: saiba toda a verdade sobre o passado de King of All Cosmos

MARIO	PELIZZARI	PABLO
9.5	9.0	9.0

PRODUTORA: Namco
DESENVOLVIMENTO: Namco
JOGADORES: 1-2

www.welovekatamari.com

PlayStation 2

GENJI: DAWN OF THE SAMURAI

O tilintar de espadas chega ao auge



"Estas espadinhas não são páreo para meus ataques especiais"

O MELHOR: visitar o Japão feudal sem sair de casa
O PIOR: ficar com bolhas nos dedos de tanto apertar o mesmo botão
ONIMUSHA E : fonte de inspiração

HENRIQUE: *Genji* teria tudo para ser um dos maiores jogos do ano. A beleza visual de seus cenários, a incrível trilha sonora e as primorosas animações, mostra o quão dedicado foi o time de desenvolvimento. Seu maior defeito, porém, é seu apego a uma jogabilidade simplória, baseada no mata-mata, que não corresponde ao refinamento de todos os outros elementos do jogo. As batalhas são remanescentes de jogos como *Onimusha*. Na maior parte do tempo, você estará atacando, criando combos pouco variados e coletando itens para a evolução do personagem. Uma de suas principais características é o uso de um poder mágico limitado, permitindo que golpes letais sejam desferidos em vários inimigos. Embora a ação seja bastante genérica, as batalhas com os chefões representam o melhor de *Genji*.

DANIEL: A Game Republic resolveu criar um game com a mesma idéia que umas 1000 empresas já tiveram, o que tornou *Genji* um jogo comum sem nada de novo. A parte de luta é uma mistura entre *Onimusha* e seus espíritos, e títulos de hack'n'slash tradicional. A idéia é a seguinte: você mata todo mundo que aparecer pela frente e, quando estiver preparado, solta o Kamui. Este poder especial ativa uma espécie de bullet time, que deixa tudo em câmera lenta e facilita seu trabalho de cortar qualquer coisa que se mexa. Apesar de todas as fases serem resumidas a isso, as batalhas contra os chefes e a excelente trilha sonora acabam ajudando a prender a atenção do jogador até o final do game.

GUERRA: *Genji* é um jogo que literalmente dilacerou todos os conceitos dos jogos de aventura. Aqui, o que vale mais é a história do que a ação: os inimigos têm um objetivo para existir e não estão na tela apenas para adicionar números ao seu contador de combos. Os combates necessitam de estratégia e técnica, os chefes são desafiadores e a música tem o dom de te levar para o clima do jogo. Você terá que ter muita paciência para poder se acostumar com os movimentos especiais e ser um grande muquirana para poder comprar as melhores armas e equipamentos. A idéia foi bem pensada, faltam alguns toques para deixar o game melhor ainda, como a opção de pular diálogos e cenas, além de novos personagens e tipos de armas. Com tudo isso, o jogo seria perfeito!

HENRIQUE	DANIEL	GUERRA
7.0	6.5	7.5

PRODUTORA: Sony CEA
DESENVOLVIMENTO: Game Republic
JOGADORES: 1

www.us.playstation.com

Xbox

FAR CRY INSTINCTS

ONLINE

OURO

Meninos não choram







Libere seus instintos e mate tudo que se mover na sua frente

O MELHOR: a advogada de Jack Carver
O PIOR: não é tão bom quanto o do PC
CANSOU DOS MAPAS ORIGINAIS?: então crie o seu com o editor de mapas

DANIEL: Depois de acompanhar as aventuras de Jack Carver no PC, achei que *Instincts*, a versão para Xbox, não teria a menor graça. Me enganei profundamente, já que ao contrário de uma simples conversão, a desenvolvedora preferiu adicionar novos elementos e recriar antigos, transformando-o em um excelente shooter. As habilidades de colocar armadilhas e de se transformar em uma besta furiosa também são muito bem-vindas, assim como as diversas possibilidades de resolver cada confronto. A física do game é idêntica à do PC, porém, a possibilidade de se mover livremente pelos cenários gigantescos não existe mais. Finalmente a geração "128" está mostrando sinais de cansaço.

GUSTAVO: O que você faria se fosse parar numa ilha paradisíaca? Ficaria na praia com mulheres agradáveis? Curtiria a paz? Ou sairia por aí distribuindo balas para todos os lados? Se você escolheu a última opção, *Far Cry Instincts* é o seu jogo. O visual é um show à parte, com uma ilha reproduzida em cada detalhe, com sombras perfeitas cobrindo os personagens e com uma água que chega a ser mais bonita que a real. Até a iluminação colabora: quando se está na areia da praia, ela reflete a luz do Sol, prejudicando sua visão. Todos esses detalhes só adicionam à excelente jogabilidade, com comandos de respostas rápidas. O melhor vem depois, com a aquisição dos instintos animais que lhe garantem força, visão e habilidades sobre-humanas. Disso se criou um multiplayer sensacional, onde uma pessoa é esse "predador" e os outros, os soldados que devem caçá-lo. Não deixe de jogar *Far Cry*: é ação total.

GILSOMAR: Este game de tiro em primeira pessoa se mostrou excelente no PC em 2004, e agora deixa sua marca no Xbox. O visual impressiona com belíssimos efeitos de luz, sombra, distorção de calor e água, junto a ótimos efeitos sonoros. Você é Jack Carver, um guia turístico que se enrola com mercenários de uma ilha paradisíaca e torna-se vítima de uma experiência maluca. O modo para um jogador é envolvente, tudo graças a sua jogabilidade intuitiva e o uso de ação furtiva e ataque direto. Seu arsenal oferece uma faca, pistolas, metralhadoras, shotguns e lança-foguetes. Os veículos dão um toque extra na diversão, embora controlá-los seja incômodo. Sensacional é a palavra feita para este game.

DANIEL	GUSTAVO	GILSOMAR
8.5	9.0	9.5

PRODUTORA: Ubisoft
DESENVOLVIMENTO: Ubisoft Montreal
JOGADORES: 1-4 (2-16 online)

www.farcrygame.com





Para quem curte microgerenciamentos, é possível direcionar soldados individualmente. O problema é que isso tira sua atenção da batalha de um modo geral, o que não é lá muito esperto





GameCube

BATTALION WARS

Um batalhão não é nada sem uma guerra

ORLANDO: Na atual conjuntura, lançamentos de qualidade para o GameCube são mais do que bem-vindos. Neste processo de vagarosa morte do sistema, é muito satisfatório encontrar bons títulos sendo lançados, considerando a base de usuários carente por novidades. *Battalion Wars* é uma das agradáveis surpresas deste mês: o jogo de "ação estratégica" é feio, porém, caricato, divertido e muito carismático. A história envolve dois antigos rivais de guerra que batalham incessantemente, enviando tropas, equipamentos e armamento pesado para competir no campo de guerra. Você, como comandante, deve guiar as tropas para invadir o território inimigo, proteger suas bases e expulsar espiões de seu território. Uma noção básica de inglês ajuda muito durante as primeiras missões, pois você aprende como agir em determinadas situações, evitando que seu grupo seja dizimado. Justifica um aluguel e até mesmo a compra, devido à longevidade do título.

TESTA: *Battalion Wars* era para ser a versão de ação em 3D de *Advance Wars*, o game de estratégia que ganhou fama no Game Boy Advance e que estreou há pouco também no DS. Porém, o game não faz parte da série. O game trata da guerra entre os exércitos Frontier e Tundran de uma maneira divertida. Os soldados são nanicos e desengonçados, suas armas são exageradas e o comandante é um grande figura sem pescoço. Toda a ação acontece em tempo real, basta seguir as ordens do superior e, de acordo com as coordenadas, completar as missões de salvamento, destruição de torres de comunicação, proteção da base entre outros objetivos. Você não anda sozinho. É possível controlar uma tropa de soldados e especialistas. Como em todo conflito, é preciso usar a "ferramenta" certa para cada tipo de obstáculo. Para acabar com os tanques, use as bazucas; para destruir os acampamentos, use os soldados e destrua as proteções. Com gráficos modestos, trilha sonora agradável e comandos descomplicados, *Battalion Wars* tem tudo para quem sente falta de ação no GameCube ou quer apenas dar algumas risadas no fim de semana.

PELIZZARI: *Battalion Wars* não é aquele jogo exclusivo que fará você soltar rojões por ter um GameCube, mas é o suficiente para ficar satisfeito. A mistura de elementos de ação com estratégia caiu muito bem. É bom poder assumir o controle da unidade que quiser durante a guerra. São diversas missões com objetivos diferentes e que exigirão conhecimento total do grupo que está ao seu lado, além de saber definir planos inteligentes de ataque e defesa. Aliás, comandar um batalhão não será nada fácil: todos os botões são usados para executar movimentos com a unidade atual ou dar ordens para as demais. Como é complicado definir estratégias e conseguir executá-las ao mesmo tempo, o game acaba ficando difícil em alguns pontos, exigindo muita prática para conseguir botar tudo em ordem. Recomendo que treine mesmo, pois se o grupo ficar a cargo da "inteligência" artificial, ela não será das mais úteis. Vale a pena dar uma conferida e esperar por uma próxima versão, pois essa bateu na trave. Claro, não podem esquecer de fazer o modo multiplayer. A falta dele em *BW* é inexplicável, ficaria simplesmente perfeito!

Inteligência militar?
A Inteligência Artificial é o grande problema de *Battalion Wars*. Você consegue controlar soldados bem específicos, mas não as tropas que os seguem... se você não disser exatamente o que precisam fazer, eles ficarão ali, de bobeira. A saída é se preocupar com todos seus soldados, já que eles não sabem mesmo se virar sozinhos.



Cuidado na hora de mirar: é possível acertar seus próprios amigos, o que torna a tarefa mais complicada



O MELHOR: controlar todas as unidades, especialmente a do lança-chamas
O PIOR: não existe modo multiplayer
SAINDO DO FORNO: uma continuação para o Revolution

ORLANDO	TESTA	PELIZZARI
8.0	8.5	8.0

PRODUTORA: Nintendo
DESENVOLVIMENTO: Kuju Entertainment
JOGADORES: 1

www.battalionwars.com

Disk Games

"Desde 1992"

É Pura Diversão !!



Garantimos o Melhor Preço !

Jogos
Video Games
Acessórios

Tudo em até 20 x

PsTwo Slim

As Melhores Marcas pelo Menor Preço !!

PSP



Game Cube



TeleVendas:

(19) 3242-0541

Nintendo DS



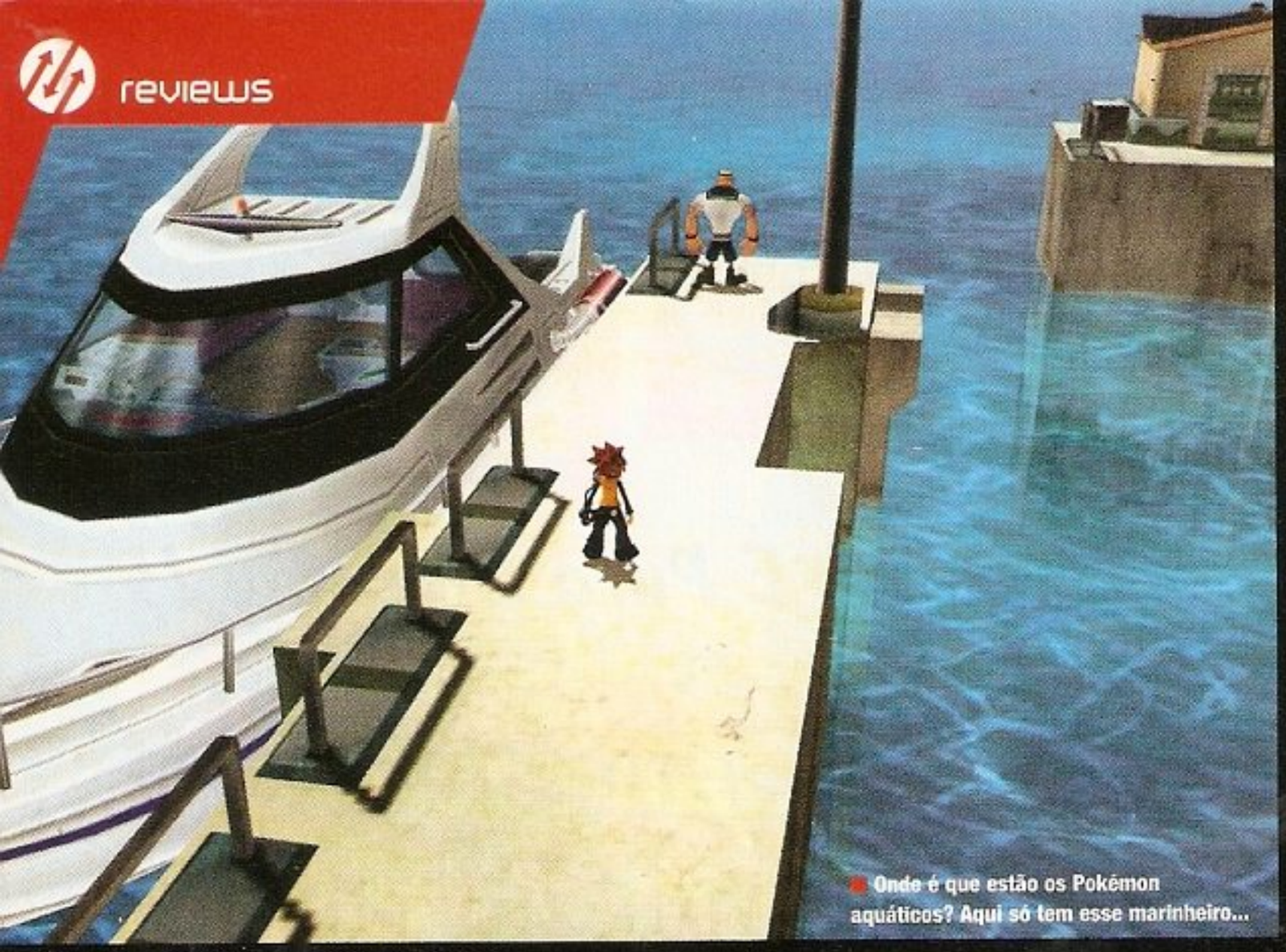
XBOX

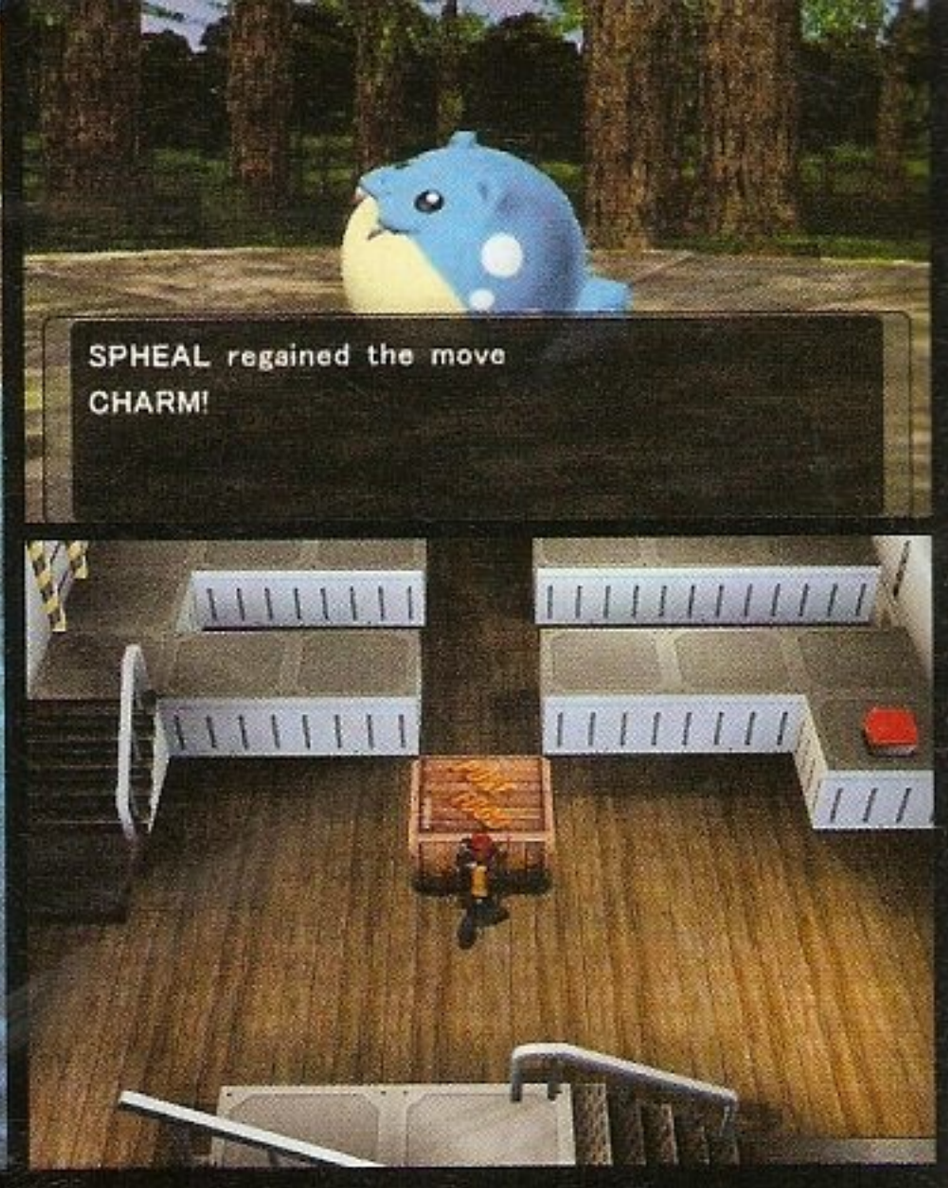


Visite Nosso Site:

www.diskgames.com.br

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





Onde é que estão os Pokémon aquáticos? Aqui só tem esse marinheiro...

GameCube

POKEMON XD: GALE OF DARKNESS

A última evolução



FARAH: Eu ainda acredito que *Pokémon XD* nada mais é do que uma representação de um ícone de chats pela internet e não o tal do "eXtra Dimension" sugerido pela Nintendo. Ainda mais por que, de dimensão extra, o game não apresenta nada de diferente. Assim como *Colosseum*, o game explora tanto o modo de aventura como a conexão com os games do GBA. O herói principal deve salvar os Pokémon infectados por uma aura maligna (os Shadow Pokémon). No entanto, o foco principal da trama fica por conta de Dark Lugia, que coloca questões como salvá-lo do mal sem matá-lo e acabar arriscando a humanidade. Se a febre Pokémon passou por sua vida, o game não lhe trará grandes motivações para resgatá-la. Pior ainda se você nunca se interessou por Pokémon. Agora, se em sua programação semanal ainda se encontram as batalhas dos monstrinhos, fique sabendo que *XD* lhe prenderá por mais um bom tempo.

ERIC: Os membros da Genius Sonority devem ter sido mandados para o pelotão de fuzilamento e substituídos por profissionais competentes depois de *Colosseum*. Não que isso não fosse merecido. Afinal, aquele foi um dos maiores fiascos carregando o nome Pokémon já lançado. Seja como for, a substituição é a única explicação para o abismo de qualidade que existe entre *XD* e seu predecessor. *Gale of Darkness* é tudo o que os fãs esperavam de *Colosseum*. Tudo foi melhorado, corrigido ou reformulado. Os combates multiplayer agora funcionam como deveriam. Até quatro jogadores podem se enfrentar usando os Pokémon das versões para GBA ou do modo RPG. Também é possível que todos se enfrentem com monstrinhos já prontos, algo que ajuda muito quem procura uma diversão casual. Você também escolhe a arena em que vai lutar e as regras válidas; opções elementares, mas que ficaram de fora de *Colosseum*. Mesmo o modo RPG está mais envolvente. A trama deixou de ter o estilo "derrote a Equipe Rocket" de ser e agora conta com todo um ar de mistério por trás de um Pokémon considerado uma força da natureza, Dark Lugia. Mas não pense que você terá uma obra prima em mãos. Os gráficos, apesar de terem ganhado alguns efeitos muito bons, continuam fracos. Nem de longe se comparam aos de games mais atuais da plataforma. A parte sonora é sofrível e repetitiva. Para piorar, não há um narrador para dar aquele toque de emoção às batalhas, como em *Pokémon Stadium* do N64. Compensa apenas aos pokéfãs de plantão.

JP: Com a nova geração de consoles revelada, os títulos vão aos poucos se despedindo do GameCube. Esse é o caso do *XD*. Ano passado, a Genius Sonority tentou agradar os fãs da série com *Pokémon Colosseum* e pecou em vários pontos, mas foi bem recebido porque tinha os monstros "novos" para a geração GBA. Mais de um ano depois, *Pokémon XD* vem para redimir esses pecados. A opção "Versus" apresenta uma cara totalmente nova. Agora é possível lutar contra um amigo utilizando apenas monstros fornecidos pelo computador, o que fazia muita falta no *Colosseum*. A tela para configurar as lutas com times do GBA também ficou muito mais amigável e simplificada, e permite escolher em qual cenário as lutas vão acontecer! O modo principal tem uma história envolvente e mais voltada para o público alvo da série do que o antecessor. As batalhas estão relativamente mais fáceis, o que torna o jogo mais ágil e divertido. Os gráficos também estão melhores, embora não tão bons quanto os de outros jogos para o console. *Pokémon XD* consegue fechar com grande estilo a participação dos monstrinhos na história do GameCube.

O MELHOR: muito melhor que *Colosseum*
O PIOR: o som continua a mesma coisa chata
EM BREVE: mais Pokémon em um Nintendo DS perto de você

FARAH	ERIC	JP
7.5	6.5	8.0

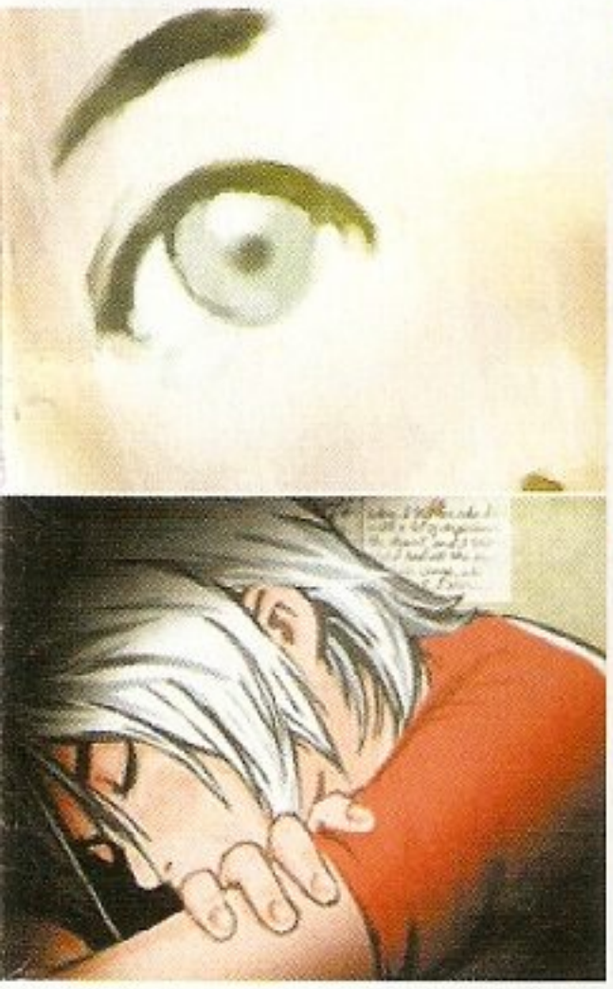
PRODUTORA: Nintendo
DESENVOLVIMENTO: Genius Sonority
JOGADORES: 1-4

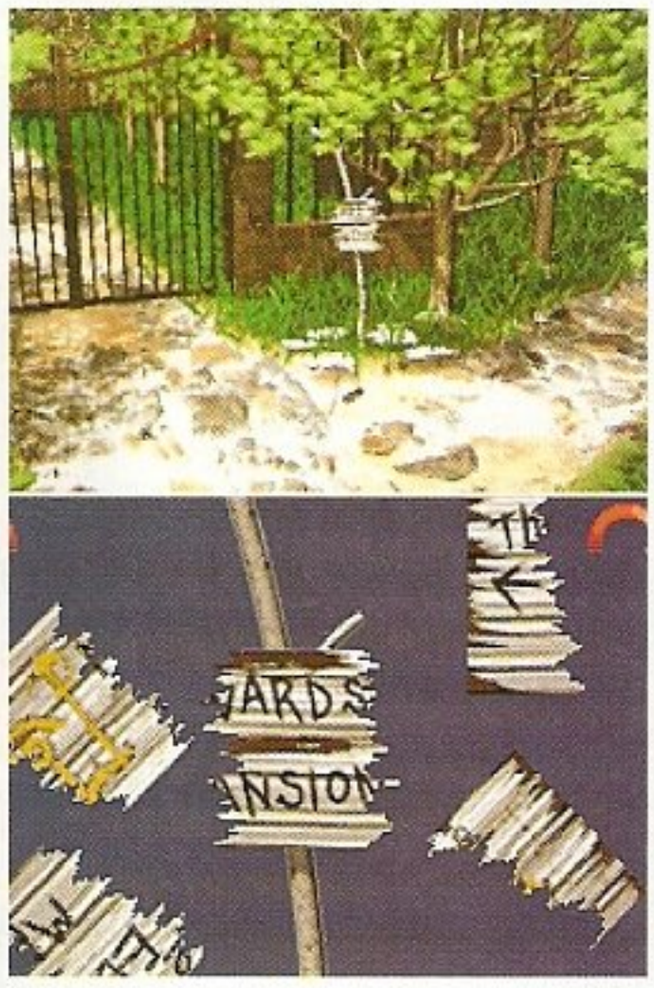
www.nintendo.com

DS

TRACE MEMORY

Um toque de mistério





MINATOGAWA	PELIZZARI	PABLO
9.0	7.5	5.5

PRODUTORA: Nintendo
DESENVOLVIMENTO: Cing
JOGADORES: 1

www.nintendo.com

O MELHOR: puzzles criativos
O PIOR: diálogos extensos demais
SERÁ: que um dia o DS vai tirar fotos?

MINATOGAWA: *Trace Memory* é um dos jogos mais esperados pelos donos de DS. Imagine os conceitos de *WarioWare: Touched!* inseridos em um enredo complexo, de forma coerente e então você terá uma boa idéia de *TM*. O jogo conta a história de Ashley, que está em busca de respostas sobre o que aconteceu com seus pais. Para tanto, ela deve investigar uma ilha e resolver enigmas. Aí é que as características únicas do DS aparecem: além de saber o que fazer, é preciso saber como fazer. Por exemplo: há um objeto em uma estante na tela superior. Com a touch screen, o jogador deve arremessar uma bola de maneira que ela derrube o objeto lá de cima. Os gráficos são detalhados e misturam 2D e 3D.
O controle é suave e pode ser 100% pela tela inferior. O problema são os textos longos, mas ainda bem que as músicas são boas, pois, mesmo tocando durante tanto tempo, não irritam.

PELIZZARI: Até hoje, jogos envolvendo resolução de mistérios sempre foram mais fortes no PC. Com a chegada do DS, esse estilo arrumou outra casa: é muito intuitivo jogar com o portátil e sua touch screen. *Trace Memory* é um ótimo exemplo disso, pois usa diversos recursos como assoprar e tocar em objetos para solucionar enigmas. Pena que *TM* está bem longe de ser perfeito. Alguns detalhes chatos como não possuir maneiras ágeis de avançar textos repetidos ou navegar pelo cenário acabam cansando. Enigmas mais elaborados e uma aventura mais longa fizeram falta. Definitivamente, seis horas de jogo é muito pouco!

PABLO: Na E3, *Trace Memory* parecia promissor. A esperança de reviver os bons momentos de games "aponte e clique" como *Shadowgate* e *Dèja Vu* me deixou bem animado. Mas a direção escolhida pelo game é deveras incômoda. O enredo é interessante e se esforça para fazer o jogador entrar no clima proposto. Até fiquei comovido com os problemas de Ashley e interessado em resolver os enigmas para descobrir logo a solução do tal mistério. Mas o caminho até lá, ainda que curto, é tedioso de dar sono. A ação é mínima, os diálogos são excessivos e há muito pouco para se colocar a mão na massa. Na maior parte do tempo, você estará clicando nos cantinhos da tela para procurar pistas e arrumar o que fazer. Os puzzles, pelo menos, são criativos e abusam dos recursos que só o DS tem. Mas, desta vez, só isso não foi o bastante.

DS

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Pobre Sam Fisher



A tela inferior serve para puzzles. A de cima, para mostrar a "ação"

TESTA	MINATOGAWA	FARAH
4.5	5.5	5.0

PRODUTORA: Ubisoft
DESENVOLVIMENTO: Gameloft
JOGADORES: 1–4 (via Wi-Fi)

www.ubisoft.com

O MELHOR: ver Sam Fisher em duas telas
O PIOR: não convence jogar em duas telas
SERIA MELHOR SE: tivéssemos três mãos para jogar

TESTA: Parece que Sam Fisher se meteu em encrenca. *Chaos Theory* definitivamente não convence em duas telas.
A frustração começa no menu inicial, que tem uma interface travada e demora para responder. Durante a jornada, você controla o agente na tela de cima e o menu de armas, itens e mira, na tela de toque. Já deu para perceber a confusão? É preciso ter três mãos para conseguir jogar direito. Graficamente, o jogo não é o melhor que o DS pode prover e, além de algumas texturas estarem muito quadriculadas, certas partes do cenário são muito escuras. A queda de frames é constante com a visão normal; utilizando a visão noturna ou os óculos de calor, piora. É como jogar em câmera lenta.
Os comandos não foram bem adaptados, são muitas ações para poucos botões.
A parte boa é o som, muito bem produzido e faz o jogador se inteirar da situação.

MINATOGAWA: Mesmo sendo um grande entusiasta do DS, eu já imaginava que jogos de stealth teriam problemas de adaptação no portátil. O grande problema em *Chaos Theory* é a jogabilidade: movimentação travada, câmera ruim e slowdowns até nos menus. Jogos desse gênero requerem muitos comandos simultaneamente, e o conjunto botões-touch screen revelou-se pouco eficiente aqui. É perceptível que a Gameloft tentou compensar, deixando os inimigos com baixa IA, dando tempo para o jogador agir. Os gráficos fazem o que podem, com efeitos simples de iluminação. As músicas e efeitos sonoros são pobres e não criam o clima apropriado de tensão. Para piorar, o enredo é clichêzão e um manual feito sem capricho.

FARAH: A verdade é: o Nintendo DS não pode ter franquias multiplataforma. Tomemos por base *Splinter Cell*, clássico dos consoles que foi destruído ao ser portado para o portátil. Não que os gráficos sejam ruins (mesmo que as colisões de polígonos sejam constantes). Na verdade, toda a experiência de furtividade acaba perdendo a graça quando deparamos com uma jogabilidade confusa e mal resolvida. O uso da stylus para movimentar a câmera foi porcamente criado para torturar os fãs de Sam Fisher. Dá para acreditar que a função da canetinha deva ter sido idealizada para ser usada na boca enquanto você tenta movimentar o herói. A franquia poderia marcar presença no DS desde que o game criado estivesse em um contexto coerente à proposta do portátil. Esta é uma prova de que o DS não é uma plataforma para concorrer e, sim, para diferenciar a experiência de jogo.

PSP

VIRTUA TENNIS: WORLD TOUR

Raquetada na telinha



Com a sessão de treinos, você pode ficar tão bom quanto o Guga

PRATA

O MELHOR: jogabilidade fácil e visual caprichado
O PIOR: faltou o Guga
CANSOU? Então jogue os diversos joguinhos de bônus

TESTA: Viciante! Essa palavra define *Virtua Tennis*. O game é uma versão adaptada do famoso *VT*, que estreou nos arcades em 1999 e mantém todas as características originais. Os modos clássicos de jogo se misturam com a modernidade das partidas para múltiplos jogadores sem fio.
Dá para disputar um simples jogo, participar de um torneio ou ainda convidar mais três amigos para uma partida entre duplas. O modo principal de jogo é o que mais se aproxima da realidade. Nele, você cria um jogador e enfrenta dezenas de jogos e provas, com o desafio de se tornar o tenista número um do mundo. Apesar de ter uma trilha sonora repetitiva, *World Tour* compensa com gráficos de primeira linha. Dá para ver com perfeição os juizes e os detalhes de quadra. Dá para colocar a bola em qualquer ponto da quadra, graças aos bons controles. *VT* é obrigatório para a sua coleção.

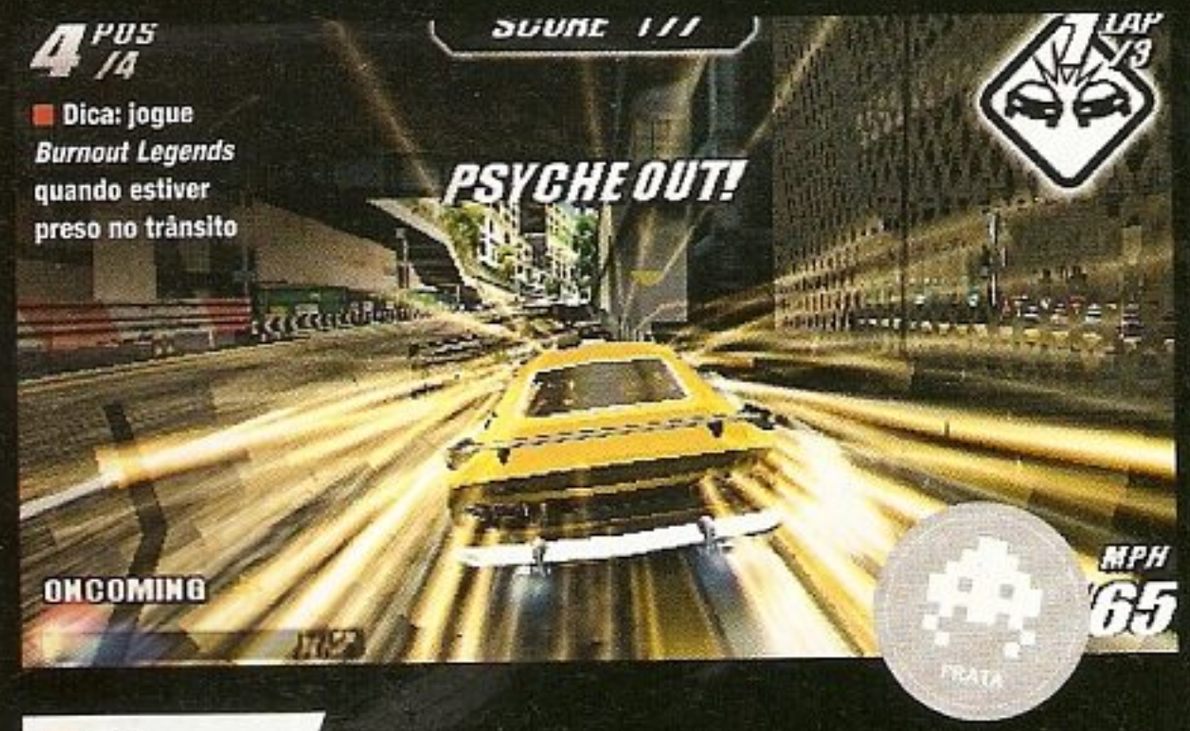
GUSTAVO: Tá certo que o Guga não joga mais tão bem, mas isso não impede você de se divertir com um bom game de tênis. *Virtua Tennis* foi um excelente jogo para o Dreamcast e agora o PSP ganha sua versão e está muito melhor do que o original. A começar pelo visual refinado, com movimentação perfeita dos jogadores, que deixam até as marcas do tênis na quadra. Cada tipo de raquetada possui animações diferentes que são executadas com apenas três botões. O estilo arcade do jogo não exclui certos realismos de como a bola se comporta diferente em cada tipo de terreno: no saibro, ela é mais lenta que no cimento, por exemplo. O destaque do jogo fica por conta do modo World Tour, no qual é possível criar um jogador e seguir a carreira até ser o número um do mundo. As opções de personalização são imensas e garantem a longevidade do título. Chame até quatro amigos para partidas Wi-Fi e domine a amarelinha.

PABLO: Raquetadas já fazem parte dos games desde os tempos do Atari e funcionam tão bem (ou melhor) quanto o nosso futebolzinho. Afinal, não há segredo nesse esporte: é só rebater a bola paro o outro lado da rede e pronto. A transposição de *Virtua Tennis* para o PSP (saiu originalmente para Arcade) foi perfeita. Como o nome diz, o jogo é um simulador de tênis tão realista que às vezes até irrita. Não há espaço para truques ou trapaças, já que tudo é minuciosamente parecido com o jogo de verdade. Nessas horas, as lembranças das lambanças divertidas de *Mario Tennis* são inevitáveis. Ponto para o multiplayer sem fio, que funciona bem que é uma beleza e é muito mais divertido que as disputas nos *Ridge Racers* da vida.

TESTA	GUSTAVO	PABLO
9.0	9.0	8.0

PRODUTORA: Sega
DESENVOLVIMENTO: Sega
JOGADORES: 1-4 (via Wi-Fi)

www.sega.com



PSP

BURNOUT LEGENDS

Queimando asfalto no portátil

O MELHOR: dos três primeiros games reunido em um jogo
O PIOR: a jogabilidade de *Revenge* nos deixou mal-acostumados
JOGUE: na pista de *Burnout*, com o carro de *Burnout 2*, ao som de *Burnout 3*

FARAH: No PSP, o nível famigerado de adrenalina só não é tão bom quanto nos consoles, pelo simples fato do game pecar com suas frustrantes quedas no frame rate. Se você conseguir manter a supremacia nas ruas, não verá esta falha brutal. No entanto, basta surgir outro veículo ao seu lado para que o problema perdure mais uma vez. Mesmo assim, ouso dizer que este é um dos melhores títulos já lançados para o PSP desde a primeira leva de jogos do lançamento. O maior destaque fica para o imbatível modo multiplayer, possibilitando desde partidas com até seis participantes via rede Wi-Fi até disputas entre dois jogadores com apenas um game – graças a opção Game Sharing. Vale a pena tanto para quem já se esborrachou nos consoles, como para quem desconhece a série – habitantes de Marte, talvez.

HENRIQUE: Nunca um portátil ofereceu tantas opções em jogos de corrida em tão pouco tempo de vida. Entre todos os outros, *Burnout Legends* é um dos que mais se destaca, mostrando que sua fórmula frenética e descompromissada pode dar ainda mais certo no PSP. *Legends* traz tudo o que os três primeiros jogos da série já ofereceram de melhor, mesclando pistas, carros e músicas em um único jogo. Embora apresente alguns problemiminhas de texturas, o visual está bacana, sem muitos slowdowns. A maior decepção neste aspecto, porém, é a ausência do efeito de blur, que causa aquela ótima sensação de velocidade nos consoles. A jogabilidade é a mesma de *Burnout 3* e foi perfeitamente adaptada, sem pecar nos controles, física e colisões. Como se não bastasse, o multiplayer com campeonatos customizáveis garante bastante diversão.

FABIO: *Legends* reúne pistas, carros, modos de jogo e elementos dos três primeiros games. A jogabilidade herdada de *B3* traz os Takedowns e a barra de boost multiplicável, mas, depois de *Revenge*, sinto falta de passar por cima do tráfego e de explodir o carro após as batidas. E por falar nelas, o sistema de dano é um pouco simplificado, mas ainda impressionante, como toda a engine gráfica, que só não atingiu a perfeição da série pela ausência do motion blur. O modo World Tour é bastante vasto, com nove modalidades de provas, mas foi o multiplayer que mais me agradou. Partidas via Ad Hoc são rápidas e livres de lag, mesmo com seis competidores – e ainda tem um incentivo: alguns carros só podem ser obtidos de outros jogadores. O recurso de Game Sharing para dois impressiona. Apenas faltou um modo Infrastructure para partidas online.



FARAH	HENRIQUE	FABIO
8.5	8.0	8.5

PRODUTORA: Electronic Arts
DESENVOLVIMENTO: Criterion Games
JOGADORES: 1-6 (via Wi-Fi)

burnoutlegends.ea.com

PSP

WINNING ELEVEN 9: UBIQUITOUS EVOLUTION

Com a bola no bolso

TESTA: A versão de bolso do futebol virtual da Konami é tudo o que os amantes do esporte precisavam. *Ubiquitous Evolution* impressiona muito graficamente, dá para ver com perfeição as expressões faciais dos atletas nas comemorações, e os estádios continuam deslumbrantes. Opções não faltam, está tudo lá, as seleções, as copas, os dribles, os esquemas táticos, os itens secretos e estádios. Não pense que tudo é perfeito, nas partidas há um "efeito" de sombra nos jogadores e quando todos se encontram na área do gol, algumas vezes acontece um terrível slowdown. Os controles continuam intuitivos e os modos clássicos, como os já conhecidos Match, League, Training, Edit e Option não poderiam faltar. A novidade é o modo Wireless, em que se pode disputar com outros jogadores, sem fio. Melhor que isso, só se conectar ao PS2 para conseguir jogadores únicos da Master League e trocar itens comprados no modo Option.

ORLANDO: Confesso que minhas expectativas não eram as melhores, pois, até então, não conhecia nenhum jogo de futebol para portáteis que pudesse ser comparado à sua versão para console. Eis que surge *WE9: Ubiquitous*, que me deixa literalmente de queixo caído. Os controles precisos fizeram com que eu me sentisse em casa, driblando e fazendo gols com a mesma destreza que o controle de PS2 me proporciona. Os gráficos, apesar de apresentarem um leve serrilhado, são fluídos e belos, com movimentos realistas e naturais. A tela em formato widescreen do aparelho se tornou um grande trunfo, pois torna fácil ver as jogadas, ampliando o campo de visão durante a partida. Para aqueles que curtem uma jogatina multiplayer, vale lembrar que o título suporta apenas dois jogadores via Wi-Fi, no modo "Ad Hoc". É uma grande pena, pois o aparelho tem potencial para ampliar a experiência de jogo, o que não foi aproveitado pela Konami.

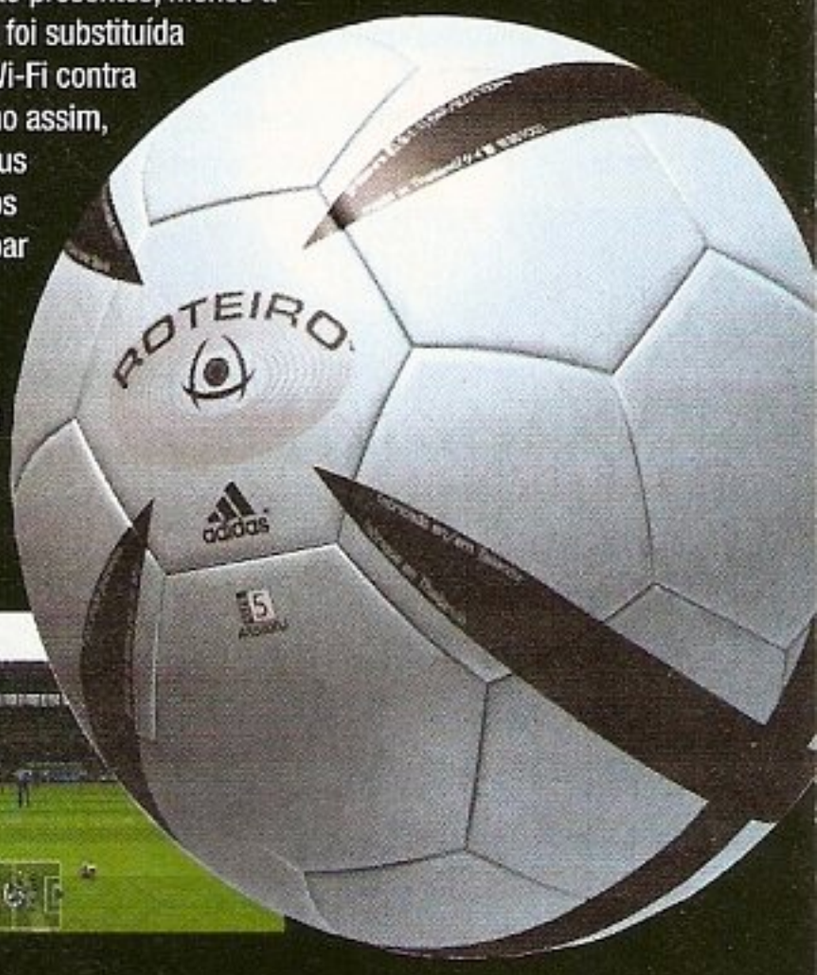
GUSTAVO: A falta de bons jogos para PSP está terminando. *Winning Eleven 9* do PSP acaba com todas as necessidades de um bom futebol no portátil. O trabalho da Konami foi espetacular, criando uma conversão perfeita dos consoles para o seu videogame de bolso. Os gráficos são idênticos aos do PS2, com uma resolução um pouco mais baixa e com uma velocidade de jogo reduzida, o que não atrapalha nem um pouco. É incrível ver um jogo de tamanha qualidade rodando nas suas mãos. Os controles e a jogabilidade são os mesmos da nona versão, com exceção dos botões R2 e L2, que cortaram alguns dribles e cortadas. Os adversários estão mais espertos, forçando os toques de primeira para chegar ao gol. No entanto, todos os modos de jogo e times estão presentes, menos a Master League, que foi substituída pelas partidas em Wi-Fi contra seus amigos. Mesmo assim, você pode editar seus jogadores, colocá-los para treinar, participar de diversas competições e provar que é o melhor jogador de *WE*, com a vantagem de poder fazer isso na hora do recreio.





Os jogadores de *WE9* para PSP também batem uma bolinha





O MELHOR: jogo idêntico ao do console
O PIOR: sem Master League
O REI: Zico continua na abertura

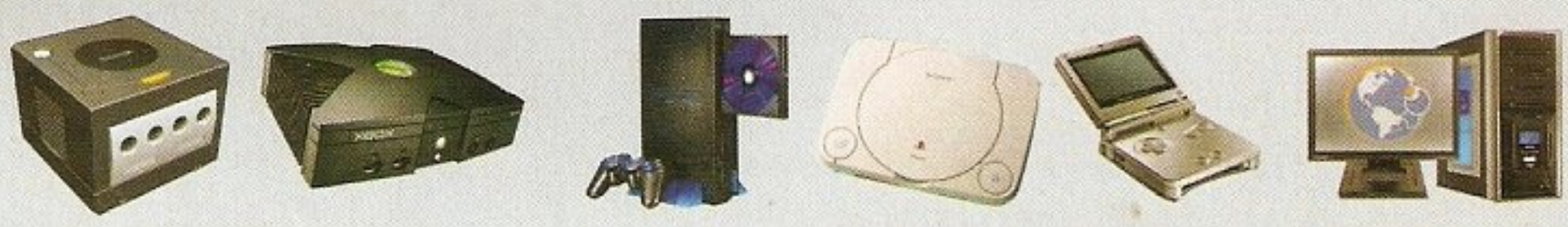
PRATA

TESTA	ORLANDO	GUSTAVO
9.0	8.5	9.0

PRODUTORA: Konami
DESENVOLVIMENTO: Konami
JOGADORES: 1–2 (via Wi-Fi)

www.konami.co.jp

INICIAL GAMES
SUA DIVERSÃO COMEÇA AQUI!



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

www.inicialgames.com.br

dicas

■ PS2/Xbox/GC

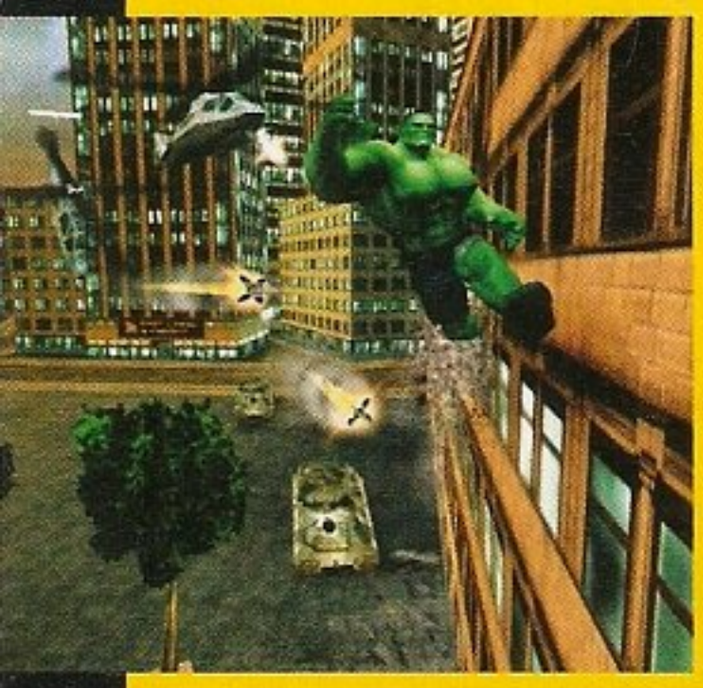
THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION

Esse jogo é um dos melhores games com super-heróis. Para aumentar a sua longevidade, há diversos códigos para o seu deleite.

Pacotão de truques

Vá até o menu de Extras – pode ser acessado logo após o jogo ser carregado ou através da igreja – e selecione "Code Input". Digite o código para ativar a dica correspondente. Vale lembrar que algumas delas não podem ser liberadas antes de terminado o game.

SMASH5 – Ganhe 5.000 Smash Points.
SMASH10 – Ganhe 10.000 Smash Points.
SMASH 15 – Ganhe 15.000 Smash Points.



KINGKNG – Encontre balões de gorilas espalhados por todos os cantos.
BRINGIT – Aumenta o poder dos itens de recuperar energia.
CABBIES – A maioria dos veículos são táxis.
RETRO – Jogo em preto e branco.
HISTORY – Game com visual envelhecido.
OCANADA – Bermuda estilo bandeira canadense.
AMERICA – Bandeira americana como bermuda.
DEUTSCH – Vista a bandeira alemã.
BANDERA – Bermuda estilo bandeira espanhola.
FSHNCHP – Bandeira inglesa como bermuda.
FURAGGU – Agora é a vez da bandeira japonesa.
DRAPEAU – Vista a bandeira francesa.
CLASSIC – Jogue com o Hulk cinza.
FROGGIE – Tráfego pesado.
PILLOWS – Reduza o efeito da gravidade.
VILLAIN – Destrava o Abominável.
DESTROY – Duplica o poder de destruição de Hulk.
SUITFIT – Libera a skin Joe Fixit.

Brincadeira cara

Depois de terminar o game, você pode comprar uma nova skin (opa!) chamada Savage Banner pela módica quantia de 1 milhão de Smash Points. Baratinho!

■ NINTENDO DS

ADVANCE WARS: DUAL STRIKE

***Dual Strike* pega todas as qualidades da série *Advance Wars* e adiciona uma quantidade de extras e destraváveis absurdas. Para não deixar passar nada nesse game, preparamos uma lista com todos esses mimos.**

Missões extras

Se você realizar algumas coisas em determinados capítulos do modo campanha, missões extras serão disponibilizadas e permitirão que novas unidades sejam liberadas.
Missão 10: Capture a cidade ao leste de seu HQ para ativar a missão 11 que libera os Black Boats.
Missão 13: Capture a cidade no canto nordeste para ativar a missão 14 que libera as Black Bombs.
Missão 16: Encontre o mapa de Snowy Hunters na cidade mais ao sudeste em uma pequena ilha. A missão 17 estará disponível e você poderá liberar a Spiral Garden.

Sofrendo um pouco mais

Se a dificuldade normal não é o suficiente para você, divirta-se com as versões mais difíceis de vários modos. Termine o game no modo Combat ou uma das três subdivisões do Survival – Money, Time, Turn – para poder jogar o respectivo modo no Hard.



Personagens destraváveis

Acompanhe a lista dos personagens que poderão ser comprados na loja após liberados:
Sasha, Grimm, Javier: Complete a missão 20 do modo campanha.
Lash, Adder, Flak, Hawke, Zipo, Chakka, Candle: Complete a missão 26 no modo campanha.
Nell: Termine o modo campanha com Rank A.
Haichi: Termine o modo campanha com Rank S.
Von Bolt: Complete o modo campanha no nível difícil.
Sturm: Você precisa ter liberado todos os outro COs e suas cores, além de ter conseguido as 300 medalhas do jogo. Boa sorte (você irá precisar).

Mapas nostálgicos e um novo

Ao jogar *Dual Strike* com algum dos cartuchos das versões antigas no slot para GBA, mapas nostálgicos serão disponibilizados para serem comprados na loja.
Haichi's Land, Nell's Land e Advance Warpaper: Insira o cartucho de *Advance Wars 1* no DS.
Strum's Land, Lash's Land e Advance Warpaper 2: Insira o cartucho de *Advance Wars 2* no DS.
Design especial: No editor de cenários, segure L + R para ter acesso ao cenário com as palavras "Advance Wars" estampado.

UM DOS MAIS FASCINANTES JOGOS DESENVOLVIDOS ESPECIALMENTE PARA APROVEITAR OS ATRIBUTOS DO CONTROLE DO REVOLUTION...

...SEU NOME: SEDENTARIUM! UM SENSACIONAL SIMULADOR DE VIDA VEGETATIVA ONDE O JOGADOR ENCARNA UM APÁTICO TELESPECTADOR...

...QUE NÃO FAZ ABSOLUTAMENTE NADA, A NÃO SER TROCAR OS CANAIS DA TV COM O EXCLUSIVO CONTROLE!



■ GAMECUBE

GEIST

***Geist* surgiu como um diferencial para os jogos de tiro em primeira pessoa para GameCube. Veja como aprimorar ainda mais sua diversão no modo multiplayer.**

Expandindo o Multiplayer

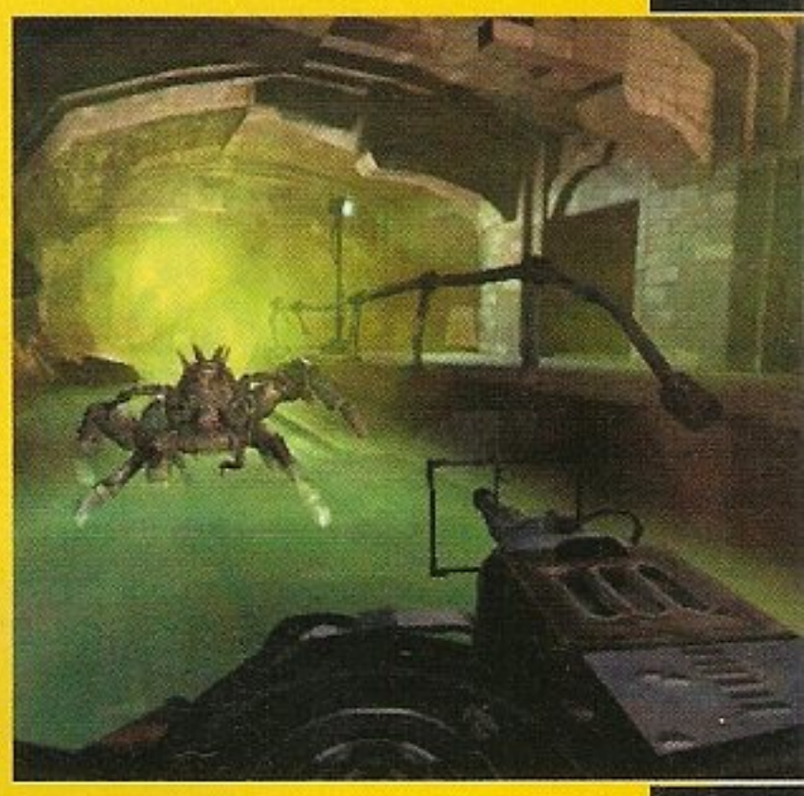
Toda fase de *Geist* possui quatro itens escondidos chamados "Host Collectables".

A cada dois desses que você recolhe, personagens ou arenas diferentes vão sendo liberados para o multiplayer. Veja a ordem em que eles serão destravados:

Arena Office
Arena Storage
Personagens Raimi e Rabbit
Arena Medical
Personagens Tower Girl e Bat
Arena Helipad
Personagens Chef e Rat
Arena Raid
Arena Dead Garden
Personagens Volks e Roach
Arena Complex
Arena Heaven
Arena Boss
Personagens Anna e Imp
Arena Catacombs

Cutucando a Microsoft

Para ver a alfinetada pessoal que os criadores de *Geist* deram na Microsoft, você deve estar na oitava fase, após ter possuído Rourke. Com ele no comando, vá até a estação de comando e olhe para os computadores. Apenas três deles estarão funcionando, examine a tela de um dos outros que estão com uma tela azul para ver a frase que, traduzida, significa: "O sistema operacional deu pau nesse computador", uma clara referência ao sistema Windows e sua clássica tela azulada.



■ GAMECUBE

MARIO SUPERSTAR BASEBALL

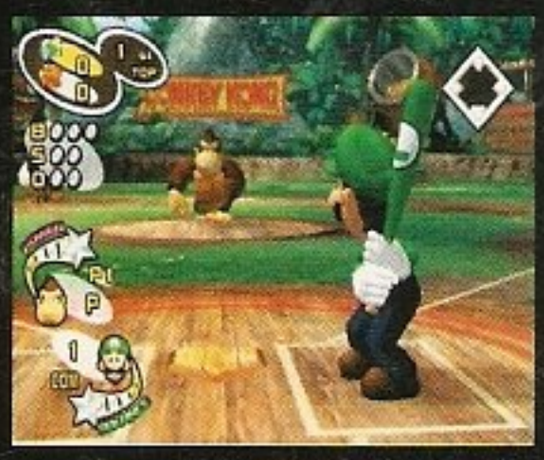
A turma do Mario não pára nunca e os truques para seu novo game esportivo também não!

Personagens secretos

Para liberar aqueles personagens que não começam disponíveis no jogo, você deve terminar o Challenge Mode com o personagem certo.

Yoshi: disponibiliza Baby Luigi.
Donkey Kong: disponibiliza Dixie Kong.
Peach: disponibiliza Toadette.
Mario: disponibiliza Monty Mole.
Bowser: disponibiliza Hammer Bro.





Festival do minigame

Existe um modo de jogo e dois minigames que precisam ser destravados para que possam ser aproveitados. Veja como consegui-los:

Star Dash: basta terminar o Challenge Mode uma vez.
Coin Derby: termine todos os outros minigames no nível Star.
Minigame Grand Prix: Agora que você tem todos os minigames, é hora de liberar o modo que torna possível jogar todos eles em ordem aleatória. Para isso, basta conseguir completá-los no nível de dificuldade Star.

■ PS2/Xbox/GC

MADDEN NFL 06

Tá certo que *FIFA* e *Winning Eleven* cuidam bem da paixão nacional, mas não seria justo deixar esse de lado: *Madden* é divertido demais. E, com os códigos abaixo, fica melhor ainda.

Cartas de dicas

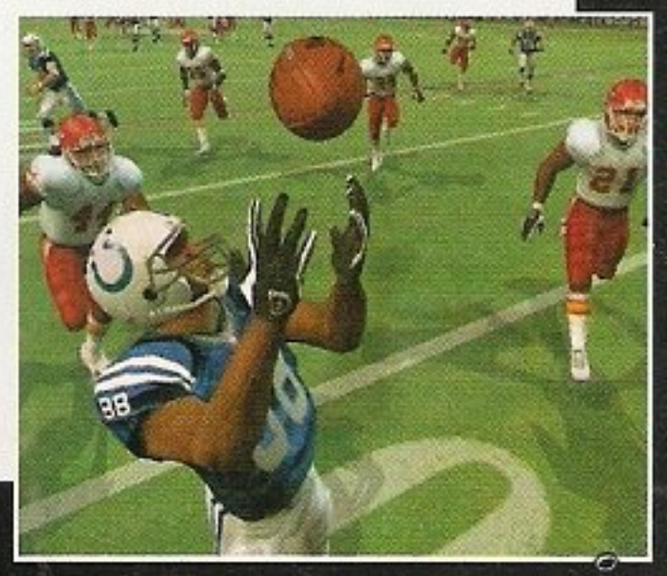
Existem algumas cartas em *Madden 06* que são usadas para causar algum efeito no jogo. Para consegui-las, você deve acessar os menus My Madden > Madden Cards > Madden Codes. Agora, digite os seguintes códigos para obter as cartas, mas fique atento para usar os códigos apropriados para o seu console.

PS2 e Xbox

Card #188 1st and 15: 2W4P9T
Card #189 1st and 5: 2Y7L8B
Card #190 Unforced Errors: 2Z2F4H
Card #191 Extra Credit: 3D3Q3P
Card #192 Tight Fit: 3D8X6T
Card #193 5th Down: 3E9R4V
Card #194 3th Down: 3F9G4J
Card #195 Human Plow: 3H3U7F
Card #196 Super Dive: 3H8M5U
Card #197 Da Boot: 3J3S9Y
Card Donovan McNabb dourado: 8Q2J2X

GameCube

3 Downs: Z28X8K
5 Downs: P66C4L
Estádios destravados: 555128
Bad Spot: N44D6E
Bingo (75% mais interceptações): J33I8F
Estádios clássicos: 614897
Coffin Corner: L96U8Z
Card Donovan McNabb dourado: 5E8H1A



■ PS2/Xbox

BEAT DOWN: FISTS OF VENGEANCE



***Beat Down* consegue aliviar a tensão dos fãs de pancadaria. Veja como liberar alguns dos personagens e aumentar seu time de agressores.**

Personagens extras

Lola: Vença qualquer uma das cinco Fatima´s Saints durante o capítulo 2. Daí, retorne à estação de polícia e liberte-a da cela.
Jason G: Durante o capítulo 4, vá até o posto de combustível e derrote três inimigos de uma gangue. Depois, vença Jason para ele entrar no seu time.
Raven: Você precisa enfrentá-lo no parque ao sul no capítulo 4 e vencer a batalha.
Tome cuidado, pois você terá apenas uma chance para derrotá-lo.
Gina: No capítulo 5, vá para o cais e o armazém 12. Vença todos os inimigos e volte para a sala de armazenamento para resgatá-la.
Norma: Após vencer as Fatima´s Saints, você enfrentará Norma em diversos momentos do jogo. Para ela entrar no seu time, você deve derrotá-la em todos esses momentos até a última batalha durante o capítulo 6. ➤

➤ ■ NINTENDO DS

NINTENDOGS

A Nintendo fez questão de viciar o mundo inteiro com essas criaturinhas adoráveis, retratando com fidelidade a vida canina. Aprenda alguns truques para esta mania.

Cachorros para todos

Como *Nintendogs* apareceu em três versões distintas – *Chihuahua, Lab* e *Dachshund* –, viemos acabar com a dúvida de muitas pessoas, afirmando que TODAS as raças estão disponíveis em cada uma das versões: você só precisa comprar uma delas. Para provar isso, fizemos uma tabela com todas as raças e quanto custa liberá-las quando ainda não começarem abertas. Obs: "OK" significa que a raça está disponível desde o início do game.

Raça	Dachshund	Chihuahua	Lab
Basset	50,000	45,000	OK
Beagle	16,000	14,000	OK
Boxer	OK	10,000	20,000
Cavalier K.C. Spaniel	OK	22,000	8,000
Chihuahua	OK	50,000	50,000
Husky Siberiano	4,000	30,000	OK
Golden Retriever	10,000	20,000	OK
Labrador	45,000	OK	40,000
Pastor Alemão	OK	4,000	30,000
Pastor de Shetland	OK	16,000	14,000
Pembroke Welsh Corgi	20,000	OK	10,000
Pinscher	2,000	OK	35,000
Poodle Toy	8,000	OK	22,000
Pug	35,000	2,000	OK
Schnauzer	14,000	OK	16,000
Shiba Inu	30,000	OK	4,000
Shih Tzu	22,000	8,000	OK
Yorkshire Terrier	OK	35,000	2,000

Raças secretas

Além das 18 raças mostradas anteriormente, existem duas que podem ser compradas depois de encontrar alguns itens específicos durante o passeio. Não há truque: é preciso ter sorte para encontrar.

Dálmata: você precisa do item "Fireman Hat".

Jack Russel Terrier (Fox Paulistinha): encontre o item "Jack Russel Book".

Comendo a lâmpada

Pode parecer estranho, mas você pode fazer seu cachorro comer uma lâmpada. Basta conseguir ensinar um comando de voz para seu cachorro e assim que aparecer uma lâmpada sobre sua cabeça, segure-a com a stylus e depois leve até a boca de seu cão para ele devorá-la.

Sem espera para passear

Não é mais necessário esperar 30 minutos para passear novamente com seu cão. Para conseguir isso, selecione o cão que dará uma voltinha e equipe um acessório nele. Ao fazer o trajeto de seu passeio, passe pelo maior número de símbolos "?" possível para conseguir muitos itens. Daí, passe pelo parque e retorne para sua casa. Assim que chegar ao parque com seu animal, troque o acessório dele e, logo após salvar seu progresso no game, desligue o DS e ligue-o novamente. Milagrosamente, todos os itens que você tiver coletado nesse trecho do passeio estarão disponíveis e ainda será possível fazer outro passeio a qualquer momento.

Linguagem canina

Quando estiver passeando com seu cão e ele ficar com um "?" sobre sua cabeça, ele latirá uma vez para avisar que está perto de algum presente ou duas vezes se estiver se aproximando de outro cão.



5 TRUQUES BALA

■ PS2/Xbox

Mortal Kombat: Shaolin Monks

Jogue o Mortal Kombat 2 original: complete as cinco missões do lutador Smoke. Se conseguir, a versão arcade de *Mortal Kombat 2* poderá ser jogada. Relembrar é preciso!

■ PS2

Inuyasha: Feudal Combat

Extras: Termine sem morrer com os heróis a seguir, para liberar novos lutadores: Inuyasha (Naraku), Miroku (Bankotsu), Seshomaru (Mad Inuyasha) e Shippo (Human Inuyasha).

■ PS2/Xbox

Metal Slug 4 & 5

Final estranho: Após terminar *Metal Slug 4*, ao invés de fugir das explosões, deixe-se morrer. Assim, você poderá assistir ao final alternativo do game.

■ GBA

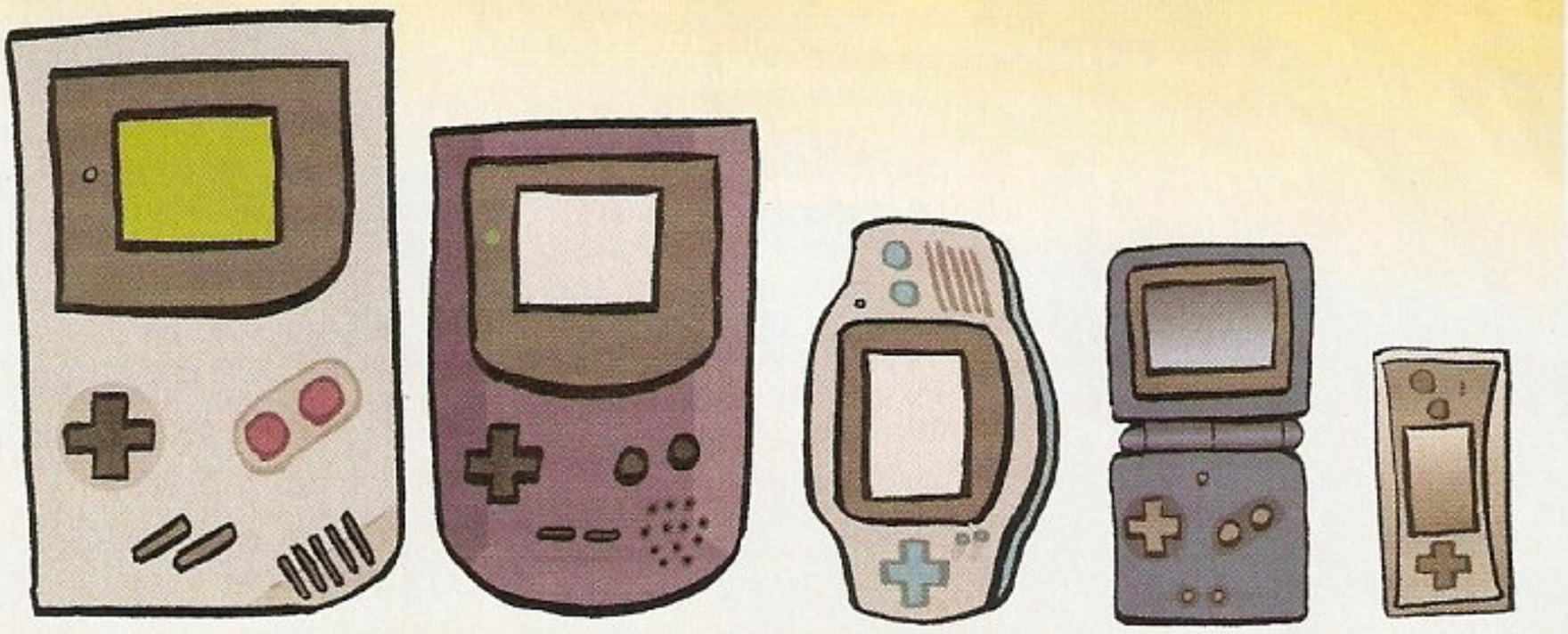
Riviera: The Promised Land

Item Manual: Fale com o Claude após ter terminado o segundo capítulo e antes de iniciar o terceiro e faça o código a seguir : ←, ↓, A, ↑, B para ganhar o item.

■ PS2

Makai Kingdom: Chronicles of the Sacred Tome

Game Over diferente: Perca propositalmente a batalha contra Etna para ver uma cena entre Zetta e Etna no lugar da tradicional seqüência de Game Over.



o PRÓXIMO?



egs

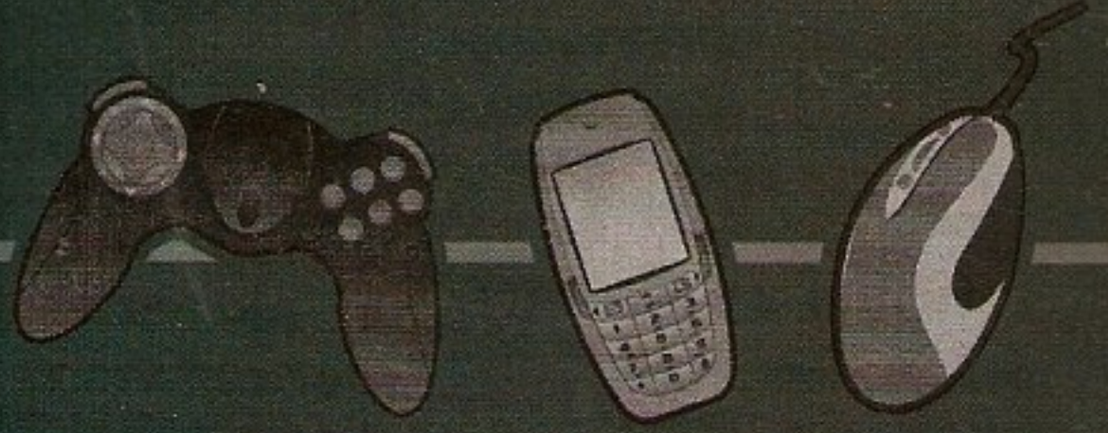
electronic game show

A maior feira de games da América Latina

18 a 20 de novembro
www.egsbrasil.com.br

Expo Center Norte - Pavilhão Vermelho - Rua José Bernardo Pinto, 333







PROMOÇÃO

Comprando jogo original você ganha sempre!

Na compra de jogos originais você ganha desconto no convite da EGS.

Mais informações em **www.egsbrasil.com.br**

MarketingCell

PC PS Xbox GC PSP DS GBA Ngage Mobile Arcade

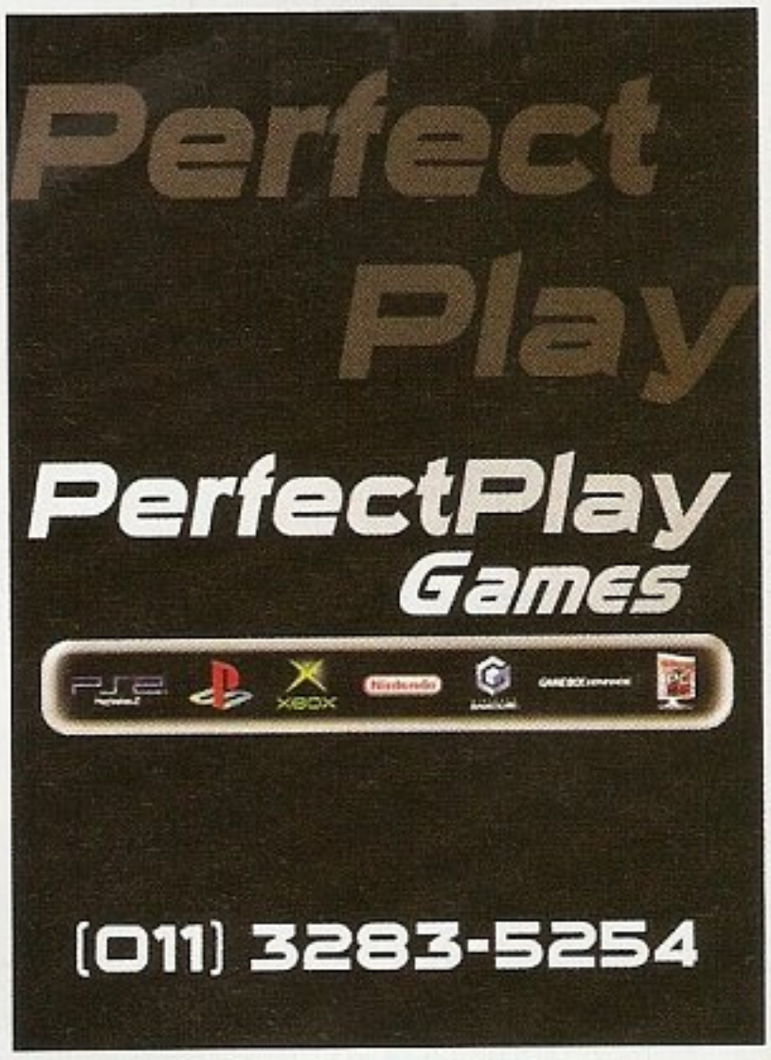
GAMEWORLD

ANUNCIE AQUI! LIGUE

(11) 3346-6075 ou (11) 3346-6076

















MisterBros Games
WWW.MISTERBROS.COM
Televendas: (11) 3255-4176
PlayStation.2
INDIGO PROPHECY
MARVEL NEMESIS RISE OF THE IMPERFECTS
X-MEN
TRACE MEMORY
PlayStation.2
ULTIMATE SPIDER-MAN
Castlevania
PC
ENVIAMOS PARA TODO BRASIL!



Diversão ao seu alcance é na SS GAMES
os melhores games e acessórios por um preço que cabe no seu bolso
GameCube
Xbox
Nintendo DS
GameBoy Advance SP
Playstation 2
adquira este campeão de vendas
PSP
Faça seu financiamento sem sair de casa!
www.ssgames.com.br
Vd. Sta Ifigênia, nº90, a 50 m. do Metrô São Bento
tel.: (11) 3328 6801 / 3328 6802 / 3328 6803
3328 6804 / 3228 7679 / 3313 8449

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL
TOTAL GAMES
Games, Acessórios e Consoles ORIGINAIS
nova loja virtual:
www.totalgamesonline.com.br
visite nossa loja:
NORTESHOPPING - 1º Piso - Rio de Janeiro
Tel.: (21) 3272-6663 / 2596-9041

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 • DESTRAVAMENTO • TRANSGODIFICAÇÃO
ROCK LASER
(11) 6954.4332 (11) 6631.9979
Av. GUILHERME COTCHING, 1808 - Vila Maria - São Paulo - SP

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

INICIAL GAMES
A sua diversão começa aqui!
OS ULTIMOS LANÇAMENTOS EM CONSOLES
Completa linha de Jogos e Acessóros
Av. Dr. Campos Sales, 600
Shopping Solar Center loja 22
Centro - Campinas - SP
F: (19) 3236-0056
www.inicialgames.com.br



Por Michael J. Miller

O VERDADEIRO PROBLEMA

Você já deve ter ouvido o estardalhaço a respeito de *Grand Theft Auto: San Andreas*. Alguém disponibilizou uma modificação na internet que revela uma cena conhecida como "Hot Coffee", que mostra cenas de sexo simulado. As pessoas ficaram horrorizadas e o Congresso Americano imediatamente deu início a audiências para criar padrões mais rígidos para videogames. O ESRB (Entertainment Software Rating Board) mudou sua classificação de M (público maduro, de 17 anos para cima) para AO (somente adultos) e muitas lojas retiraram o jogo de suas prateleiras. Não há nenhum herói em *Grand Theft Auto*, como também não há heróis nessa história. A Rockstar Games, que criou o jogo, e a distribuidora, Take-Two Interactive Software, foram negligentes não cortando o material ou ingênuos ao pensar que poderiam distribuir o jogo com esse conteúdo, mesmo que as cenas ofensivas estivessem desativadas, sem provocar uma grande confusão. A Rockstar deveria saber que alguém iria descobrir essas cenas.

Contudo, a reação de algumas pessoas no Congresso e de determinados grupos interessados foi exagerada. Eles estão preocupados com o fato de as crianças baixarem a modificação, jogarem e, depois de algumas horas, chegarem às cenas maliciosas. Eu não gostaria de dizer isso, mas qualquer pessoa que realmente quiser encontrar coisas muito piores, conseguirá em muito menos tempo na internet.

Mudar a classificação dos jogos não vai mudar nada. O problema mais importante é que o conteúdo do jogo, no qual você comete um delito e é recompensado pelo seu comportamento anti-social, não é adequado para crianças. O mesmo acontece com *25 to Life*, cujo protagonista mata policiais. O problema é que o sistema de classificação se tornou tão arbitrário que a maioria dos pais o ignora.

A diferença entre as classificações M e AO é, no mínimo, mal definida. Quase nenhum jogo é classificado como AO, pois as lojas não venderiam esse tipo de produto (o mesmo acontece com filmes classificados como X – pornográficos). Como os jogos são classificados voluntariamente pelos fabricantes, mais e mais conteúdos questionáveis são classificados como M. Não seria melhor se esses jogos com conteúdo anti-social fossem logo classificados como AO? Para que isso aconteça, um número razoável de lojas deveria mantê-los, pois, de outra forma, os fabricantes não classificariam os jogos como AO. Assim, o ESRB encorajaria os estabelecimentos comerciais a não vender esses games a menores. Comprá-los seria como comprar cigarros ou bebida alcoólica. Essa não é uma solução perfeita, mas faz bem mais sentido do que a exacerbação de um jogo por causa de algumas cenas às quais você nem pode ter acesso se não procurar códigos especiais na internet.

***Michael J. Miller** é editor-chefe da revista norte-americana PC Magazine.*



ELETROMIL®

20 ANOS

GAMES - MÍDIAS - INFORMÁTICA

COMPRA - VENDA - TROCA

SEDEX

• ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM CONSERTOS E DESTRAVAMENTOS

DAM 07

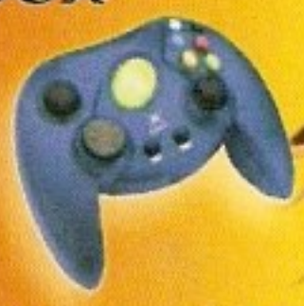
PROMOÇÕES

Modem Ps 2
R$ 49,50



SUPER PROMOÇÃO P/ PS II - MODEM + HD 80 GB + HDLOADER + INSTALAÇÃO POR APENAS R$ 360,00

Controle X-BOX
R$ 49,50





Controle Ps 2
A PARTIR DE R$ 37,50



Memory Card
8MB - R$ 54,50



PS I com Garantia de 1 ano
R$ 275,00

ELETROMIL
MANUTENÇÃO DE COMPUTADORES ACOMPANHANHADA PELO CLIENTE



MICROS C/ GARANTIA 3 anos



PROMOÇÕES em CD'S, DVD'S, MÍDIAS VIRGENS E OUTROS



Memory Card
64MB - R$ 97,50

Cheque Eletrônico Banco24Horas · REDE SHOP · Maestro · VISA

R. Santa Ifigênia, 348 - 1º Andar Lj. 12 — CEP 01207-001 — Centro — São Paulo — SP

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

T.(11)3362.2306

www.eletromilgames.com.br

*SUJEITO A ANÁLISE DE PREÇOS - OFERTAS SUJEITAS A DISPONIBILIDADE DE ESTOQUE - FOTOS ILUSTRATIVAS - *OERTAS VÁLIDAS PARA PAGAMENTO EM DINHEIRO

Diversão ao seu alcance

GameCube
toda a turma da Nintendo em sua casa

Xbox
consulte nossas promoções



Playstation 2
adquira este campeão de vendas

PSP
ponha a mão no seu

* Cadastro sujeito a aprovação. Financiamento em até 12 x no cheque ou carnê através da financiadora Losango

Losango
Muito mais que crédito.

aceitamos os cartões: REDE SHOP · MasterCard · VISA Electron · VISA · Diners Club International · Maestro

todas mercadorias podem ser parceladas em até 3x sem juros no cartão

é na

SS GAMES

os melhores games e acessórios por um preço que cabe no seu bolso

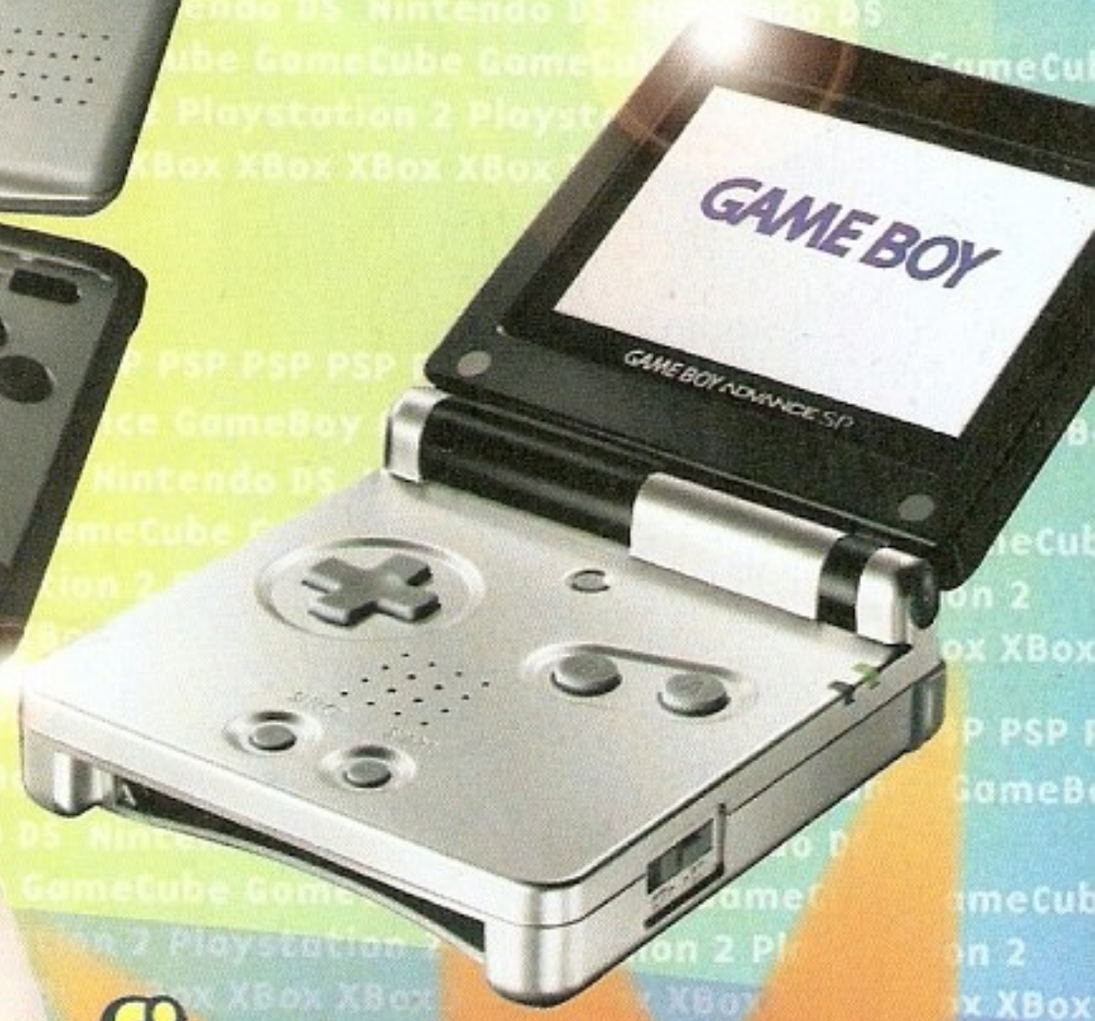
Nintendo DS

compre já o seu



GameBoy Advance SP

Grande variedade de cores





Faça seu financiamento sem sair de casa!

Faça seu cadastro por telefone e tenha acesso ao nosso super financiamento em até 12 vezes *

www.ssgames.com.br

Vd. Sta Ifigênia, n 70, a 50 m. do Metrô São Bento

tel.: (11) 3328 6801 / 3328 6802 / 3328 6803
3328 6804 / 3228 7679 / 3313 8449

Entregamos para todo o Brasil via Sedex

NaçãoDesign.com.br

INICIAL GAMES

A sua diversão começa aqui!

OS ULTIMOS LANÇAMENTOS EM CONSOLES













Completa linha de Jogos e Acessóros

Av. Dr. Campos Sales, 600
Shopping Solar Center loja 22
Centro - Campinas - SP

F: (19) 3236-0056

www.inicialgames.com.br