

EGM PC

ZIFF DAVIS MEDIA
AUTHORIZED PUBLISHER

**EDIÇÃO DE
ESTREIA**
DOS EDITORES DA
EGM ELECTRONIC
GAMING
MONTHLY
BRASIL
A MAIOR
AUTORIDADE
EM GAMES
DO BRASIL

**CONRAD
EDITORIA**



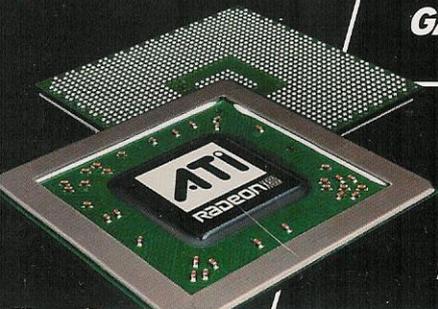
O GAME MAIS ESPERADO DO ANO

HALF-LIFE 2

- Entrevista exclusiva
- As novas tecnologias
- Armas e personagens
- A disputa Valve x Vivendi

TESTAMOS
A PLACA DOS
SEUS SONHOS:
**ATI RADEON
X800**

- **OVERCLOCK**
DE PLACA DE VÍDEO
- **O PC IDEAL**
GUIA DE COMPRAS
- **ENTREVISTA**
g3nerationX
- **CPL e WCG**
GAMERS VIRAM PROFISSIONAIS
- **XNA**
A NOVA ESTRATÉGIA DA MS



Doom 3 • Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude • Star Wars: Knights of the Old Republic II
Battlefield 2 • World of WarCraft • Joint Operations • Vampire: The Masquerade Bloodlines
Total Club Manager 2005 • Zoo Tycoon 2 • The Suffering • Soldiers: Heroes of WWII
Need for Speed Underground • Playboy: The Mansion • Medal of Honor: Pacific Assault

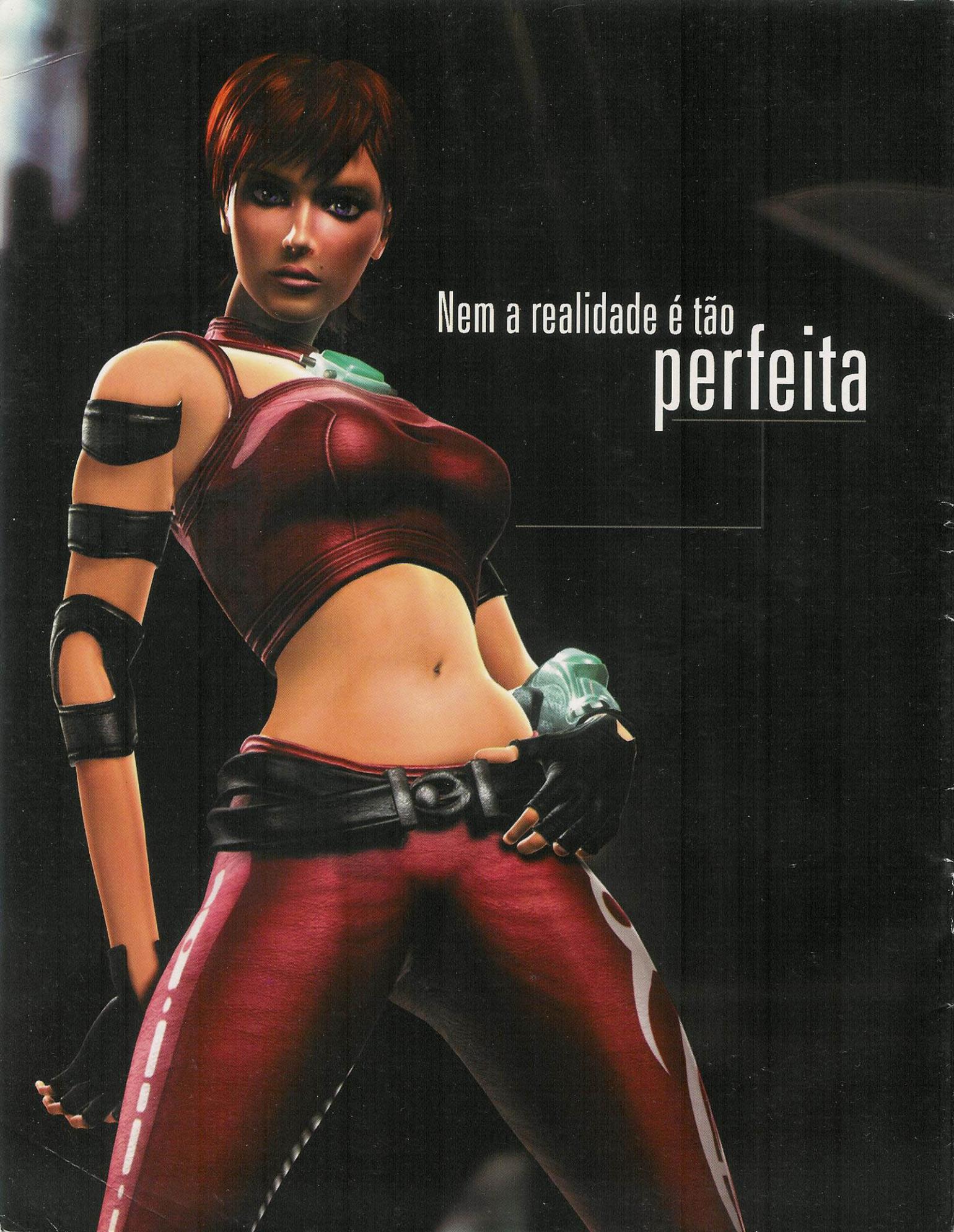
Outubro de 2004

#1

R\$ 6,50

www.gameworld.com.br



A woman with short red hair and purple eyes, wearing a red and black outfit with black arm guards and gloves, posing against a dark background. The text "Nem a realidade é tão perfeita" is overlaid on the right side of the image.

Nem a realidade é tão
perfeita

ATI RADEON

Quem joga sabe que performance é tudo.
A ATI sabe disso também e oferece as melhores
placas de vídeo baseadas na plataforma
gráfica mais poderosa do mundo.

Quem tem uma Radeon não precisa de preocupar com FPS
nem resolução, só com o jogo.

9250



Qualidade e performance a um preço acessível

9550



O jeito mais fácil de rodar games baseados em Direct X 9.0

9600XT



Performance, estabilidade e qualidade extrema

X800



A placa de vídeo mais poderosa do mundo.

Conheça toda a linha de produtos RADEON em: ATI.com/PT



editorial

Jogos e PCs: tudo a ver



Existe uma dúvida que me atormenta há um bom tempo: como o mercado de jogos de computador pode ser tão grande e não existir nenhuma revista de qualidade nas bancas? Como os gamers adoram mexer no seu PC, trocar peças, montar seus cases e nenhuma revista de game coloca esses assuntos na sua pauta? Para piorar, o ciber-esporte amplia seu espaço, ganha patrocínio de grandes empresas, conquista o mundo e nenhuma revista de games trata o esporte com a devida importância. Bom, a EGM PC surge, em princípio como especial, para preencher esse espaço. A idéia é fazer a revista mais completa possível voltada para o jogador de PC. Os melhores jogos, o melhor hardware, as novidades e o processo de profissionalização pelo qual passa o mercado (além de jogadores profissionais, a indústria brasileira de games passa por um momento importante, além do setor de Lan Houses),

tudo isso fará parte das páginas da revista. Mas, esse movimento não significa que a EGM "normal" irá diminuir o espaço de jogos para PC. Pelo contrário, a EGM 31, que está nas bancas, inaugura uma nova seção de resenhas e avaliação de hardware. A idéia é que as duas revistas trabalhem juntas para trazer o melhor do mundo dos games. Sem dúvida, a revista não ficará completa sem a sua participação. Sabemos que os jogadores de PC são, em sua maioria, usuários hardcore e entendem de suas máquinas. Por isso, sugestões, opiniões e idéias são sempre muito bem-vindas. Escreva diretamente para mim no e-mail barbao@conradeditora.com.br para dar sua contribuição. Claro que aceitamos tutoriais, artigos, matérias técnicas (ou não). Afinal, essa é uma revista que quer juntar a comunidade de jogadores de PC.

— Marcelo Barbão
barbao@conradeditora.com.br

! nossa equipe



THÉO AZEVEDO

■ Um especialista em games para PC, Théo é editor do site theogames.com.br e colunista da EGM Brasil. Sobre games para PC, é claro.
Favorito: *Doom 3*



PABLO MIYAZAWA

■ O editor-chefe da EGM Brasil teve um ataque de pânico quando viu a quantidade de games que teria que testar para esta edição.
Favorito: *The Sims 2*



ERIC ARAKI

■ O Eric testa dezenas de novos games por mês, mas sempre acaba voltando ao mesmo (adivinhe qual). Por que será?
Favorito: *Ragnarök Online*



FELIPE AZEVEDO

■ O faz-tudo da equipe ficou com o trabalho pesado desta edição. Ao lado, ele pode ser visto cobrando os colaboradores atrasados. Malas.
Favorito: *Far Cry*



MAURÍCIO MARTINS

■ Quer pagar quanto? Pergunte ao Maurício, que cuidou do guia de compras de equipamentos para PC desta edição da EGM PC.
Favorito: *Doom 3*



BRUNO CÉSAR

■ Nosso hacker de plantão foi o responsável pela matéria de overclock de placas de vídeo, por isso não quis aparecer.
Favorito: *Unreal Tournament*



ROGÉRIO SODRÉ

■ Rogério produziu o tutorial de mapas de *Counter Strike* durante seu primeiro salto de pára-quedas. Isso que é matéria de risco.
Favorito: *URU: Ages Beyond Myst*



GILSOMAR LIVRAMENTO

■ Nosso colaborador é especialista em games que exigem extrema capacidade mental. Só não converse com ele enquanto estiver jogando.
Favorito: *Doom 3*



EDUARDO TRIVELLA

■ O editor da EGM Brasil pode ser considerado um dos dinossauros dos games no Brasil: são 15 anos a serviço do entretenimento eletrônico.
Favorito: *Doom 3*



RONNY MARINOTO

■ Nem só de jogatina vive o redator de uma revista de games. Ronny também checou as fichas técnicas dos games testados nesta edição.
Favorito: *The Sims 2*



Número 1 - Outubro de 2004
www.gameworld.com.br



CONSELHO EXECUTIVO Cristiane Monti
André Forastieri
Rogério de Campos

REDAÇÃO

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

COLABORADORES

Eric Araki, Ronny Marinoto, Théo Azevedo, Felipe Azevedo, Maurício Martins, Bruno César, Rogério Sodré, Oswaldo Rodriguez, Felipe Ramos, Gilsomar Livramento, Eduardo Trivella (textos); Andreza S. Francisco, Homero Letonai (arte); Alexandre Jubran (ilustrações); Alessandra Lacerda (revisão); Marcos Finotti (foto)

PRÉ-IMPRESSÃO

Supervisor Alexandre Monti
Secretário Gráfico William Domingos

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS

Coordenador Alexandre Cardoso da Silva
Escaneamento e Tratamento de Imagens
Ednilson Carlos de Moraes

PRODUÇÃO GRÁFICA

Gerente de Produção Gráfica Priscila Santos
Coordenadores de Produção Alessandra Vieira,
Leonardo Borgiani, Alberto Veiga

WEB

Coordenador de Conteúdo Odair Braz Junior
Webmasters Mateus Reis, Fernando Nogueira

COMERCIAL

Diretor Comercial André Martins

PUBLICIDADE

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

VENDAS

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

NEGÓCIOS

Gerente de Produto Bruna Alarico
Gerente de Marketing Chris Peruch

ADMINISTRAÇÃO

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

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO

Suporte Técnico André Jaccou

EGM PC

Edição 1, outubro de 2004, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda.

ATENDIMENTO AO LEITOR

Anaí Gonzalez, Viviane Garcia e Regina Toledo
Números atrasados, sugestões, dúvidas, reclamações, etc. Tel.: (11) 3346-6191 Fax: (11) 3346-6078
atendimento@conradeditora.com.br

Redação, Publicidade, Administração e Correspondência:
Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Aclimação,
São Paulo/SP CEP: 01539-020
Tel.: (11) 3346-6088 Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br

Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3346-6191 atendimento@conradeditora.com.br
A Conrad Editora do Brasil Ltda. não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados nesta revista.

Impressão: Plural
Distribuição DINAP

ANER IVZ



"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."



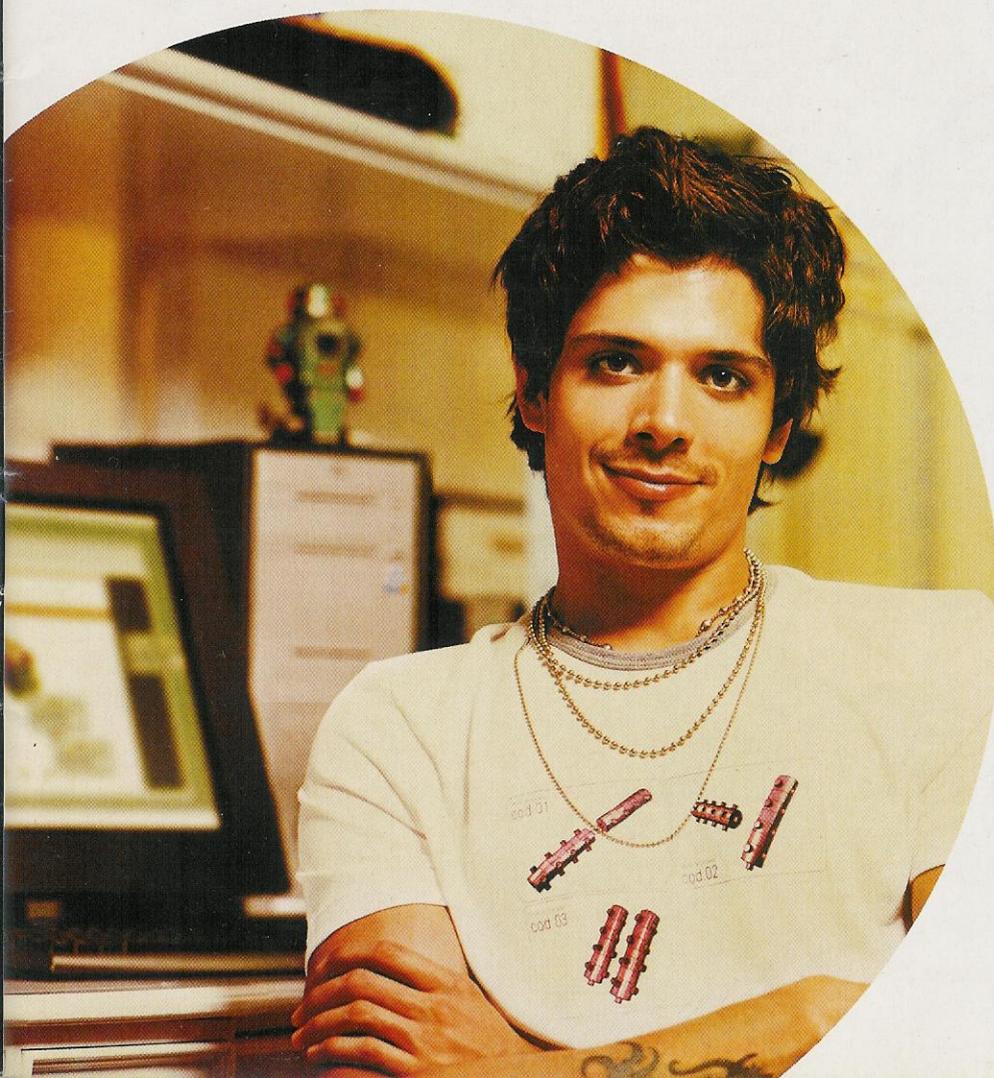
Não perca na EGM BRASIL 32: GTA San Andreas!
Dia 25 de outubro nas bancas

Enquanto gravo um CD de MP3, eu organizo meu álbum de fotos digitais, faço aquela busca na internet e mando um e-mail pra minha namorada me desculpando por ter sumido ontem. **Pensando bem, melhor começar pela busca na internet: "flores".**

Sua vida é assim: você faz tantas coisas ao mesmo tempo que parece até que tem superpoderes.

A Tecnologia HT* da Intel foi inspirada nessa vida. Com ela no computador, você pode acessar a internet, baixar músicas, enviar e-mails, abrir planilhas, jogar games, editar fotos, filmes e muito mais.

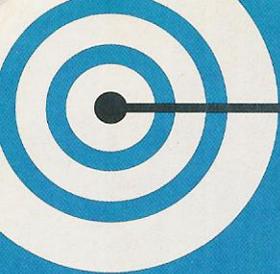
Tudo ao mesmo tempo. Com toda a tecnologia Intel®. Na hora de comprar computador, nem precisa usar seus superpoderes. É só procurar o selo Intel Inside®. **Intel. Tecnologia para a vida. A sua vida.**



intel®

Para saber mais sobre como a tecnologia Intel® é desenvolvida para a sua vida, acesse www.intel.com.br/vidadigital

© 2004 Intel Corporation. Intel, Intel Inside e Pentium e os logotipos Intel, Intel Inside e Pentium são marcas comerciais ou registradas da Intel Corporation e suas empresas subsidiárias. Todos os direitos reservados. *A Tecnologia Hyper-Threading requer um sistema com um Processador Intel® Pentium®4 que suporte a Tecnologia Hyper-Threading, um chipset e Bios que utilizam essa tecnologia e um sistema operacional que inclua otimizações para a Tecnologia HT. O desempenho irá variar, dependendo especificamente do hardware e software que você utilizar. Veja mais informações no site www.intel.com/info/hyperthreading



índice

número 01 • Outubro de 2004

GAMES

22 Ragnarök On Line começa a invadir o Brasil

HARDWARE

36 Testamos a X800 da ATI e tentamos ficar com ela para nós

CIBER ESPORTES

12 Clã G3x (não) conta todos seus segredos

TECH

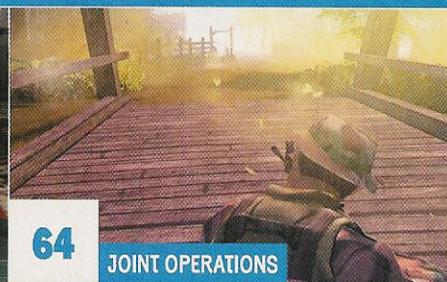
12 XNA: desvendamos os planos de dominação mundial da Microsoft

REVIEWS



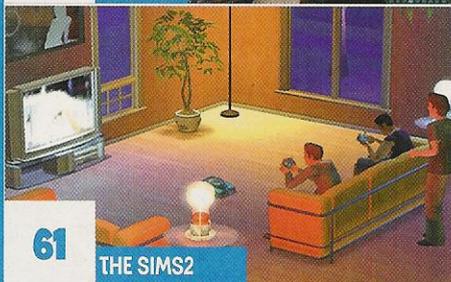
62

DOOM 3



64

JOINT OPERATIONS



61

THE SIMS 2



60

FIFA FOOTBALL 2005

- 60 FIFA Football 2005
- 61 The Sims 2
- 62 Doom 3
- 62 The Suffering
- 63 Total Club Manager 2005
- 63 Star Wars Battlefront
- 64 Joint Operations
- 64 Soldiers: Heroes of World War II



WORLD OF WARCRAFT

17

PREVIEWS

- 16 **BATTLEFIELD 2**
Mais impressionante ainda
- 16 **PIRATES!**
Sid Meier ataca novamente
- 16 **PLAYBOY: THE MANSION**
Quero ser Hugh Hefner
- 17 **VAMPIRE: THE MASQUERADE BLOODLINES**
Vampiros existem sim!
- 18 **STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC**
Vivendo a boa vida dos Jedi
- 18 **ZOO TYCOON 2**
Vamos passear no parque?
- 20 **LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE**
Baixaria do jeito que o diabo gosta
- 20 **MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT**
Nesta guerra todos querem participar
- 20 **NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2**
A seqüência está melhor ainda

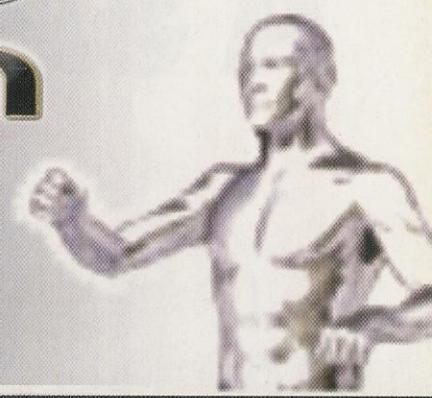
06 CAPA:

HALF-LIFE 2

Entrevista, Tecnologia e tudo mais sobre o jogo mais esperado (e mais enrolado) de todos os tempos



AGIS EXPEDITION



ANTECIPANDO O FUTURO DA TECNOLOGIA

CANAL GAMES

A AGIS DISTRIBUIÇÃO INICIA UM DOS MAIORES CICLOS DE EVENTOS DE TI PELO BRASIL, O AGIS EXPEDITION. ESSA É MAIS UMA AÇÃO INOVADORA DA AGIS QUE PROMOVE O RELACIONAMENTO ENTRE REVENDAS, FABRICANTES E CLIENTES PREFERENCIAIS PARA GERAÇÃO DE NOVOS NEGÓCIOS.

COMPOSTO DE PALESTRAS E SHOW-ROOM COM OS PRINCIPAIS FABRICANTES, O AGIS EXPEDITION, LEVA O QUE HÁ DE MAIS MODERNO EM SOLUÇÕES DE TI PARA TODOS OS SEGMENTOS DO MERCADO, INCLUSIVE LAN HOUSES.

ASSIM COMO NAS FEIRAS DE TECNOLOGIA, OS VISITANTES PODERÃO TRANSITAR LIVREMENTE ENTRE AS SOLUÇÕES E PALESTRAS APROVEITANDO PARA MANTER IMPORTANTES CONTATOS COM AS EMPRESAS QUE FAZEM A TECNOLOGIA NO PAÍS.

SALVADOR	PORTO ALEGRE	BRASÍLIA	RIO DE JANEIRO	SÃO PAULO
21 E 22/10	05 E 06/10	19 E 20/10	09 E 10/11	23 E 24/11

VENHA CONHECER AS NOVIDADES EM SOLUÇÕES DE TI PARA MUNDO DAS LAN HOUSES.



REVENDEDOR AUTORIZADO:



11 4223 9944
WWW.PYRO.COM.BR

REALIZAÇÃO:



DISTRIBUIÇÃO

MAIORES INFORMAÇÕES:
19 3756 4600
16 2101 2700
WWW.AGIS.COM.BR

A SAGA HALF-LIFE 2

O jogo mais esperado do ano

Por Théo Azevedo

Finalmente está próximo o lançamento da segunda versão de um dos jogos mais famosos do mundo. A nova aventura de Gordon Freeman extrapolou as telas dos computadores e transformou-se numa verdadeira aventura policial, com direito a FBI, prisões e envolvimento da máfia russa. Conheça a história, a tecnologia inovadora e leia uma entrevista exclusiva com a Valve

PRÓLOGO

Quinze anos se passaram desde o incidente em Black Mesa, quando o híbrido de cientista e "exército de um homem só", Gordon Freeman, conseguiu escapar do complexo e partiu junto com o misterioso G-Man rumo a um destino incerto.

Na verdade, o desastre em Black Mesa foi apenas o início de uma era de morte e destruição para o planeta Terra, assolado pela invasão da raça alíngena Xenon e das forças Combine, esta uma ameaça ainda pouco conhecida. Novamente, a encenação sobra para Gordon Freeman, que agora trabalha para o G-Man, com a missão de livrar o mundo dessas terríveis ameaças. Se é que serve de consolo, pelo menos o cientista não está tão sozinho como em *Half-Life*. Freeman, aliás, vai reencontrar velhos amigos, como Barney Calhoun, o guarda de segurança de Black Mesa que teve seus 15 minutos de fama na expansão *Blue Shift*, e Eli Vance, um dos cientistas do complexo, agora acompanhado de sua filha, Alyx Vance. O que está acontecendo exatamente, quem de fato é G-Man e o que ele quer, qual o papel de cada um destes personagens na trama e como pode um cientista ter uma mira e habilidade com armas tão extraordinárias são questões que *Half-Life 2* deve responder. Ou talvez não.



AHL E DHL

Não é difícil entender a importância de *Half-Life* para o entretenimento eletrônico. Basta dizer que a história dos shooters em na primeira pessoa pode ser dividida em duas eras: antes de *Half-Life* e depois de *Half-Life*.

Em novembro de 1998, a Valve Software colocava à disposição de todos uma experiência de jogo extremamente moderna e imersiva, em que o "atire-em-tudo-que-se-move" estava deslocado para segundo plano, cedendo espaço para a narrativa envolvente e, acima de tudo, inteligente. Tamanha ousadia deu certo. Muito certo, por sinal: *Half-Life* faturou mais de 50 prêmios "Game do Ano" da imprensa especializada, vendeu oito milhões de cópias ao redor do mundo e, principalmente, tornou-se referência para qualquer outro shooter que veio em seguida. Em suma, foi aclamado pelos especialistas, jogadores e produtores de jogos. Definitivamente, não é pra qualquer um. Como se não fosse suficiente, *Half-Life* ainda serviu de base para o MOD *Counter-Strike*, simplesmente o jogo de ação mais popular de todos os tempos, motor de qualquer competição de ciber-esporte. E não podemos nos esquecer de *Team Fortress*, *Day of Defeat* e tantos outros MODs espalhados por aí. Para completar, *Half-Life* ainda mereceu duas expansões - *Opposing Force* e *Blue Shift* - e teve sua tecnologia licenciada para o desenvolvimento de uma série de outros games. Tudo indica que *Half-Life 2* deve ir pelo mesmo caminho.

O JOGO

Tão enigmática quanto a trama de *Half-Life* é a Valve Software, que não revela muitos detalhes a respeito do enredo de *Half-Life 2*. Na verdade, a soft-house pretende que os jogadores descubram o







► desenrolar dos fatos na prática, ou seja, jogando. As animações de *Half-Life 2* são todas em primeira pessoa, vistas através dos olhos do cientista. Em outras palavras, você não vai ouvir a voz de Freeman, tampouco vê-lo.

Half-Life 2 é dividido em doze grandes capítulos que, por sua vez, se subdividem em uma porção de pedaços menores. De acordo com Doug Lombardi, da Valve, cada capítulo deve render de três a quatro horas de jogatina. Se meus conhecimentos básicos de multiplicação estão em dia, isso dá entre 36 e 48 horas, o que é bastante razoável, não? Boa parte dessas horas serão passadas em City 17, uma cidade fictícia localizada na Europa oriental, mas a ação segue em uma infinidade de ambientes, incluindo um porto, uma prisão, regiões suburbanas e até um desses navios que quebram gelo. Finalmente, *Half-Life* cedeu aos veículos, agora à disposição de Gordon Freeman para que ele se locomova com rapidez entre um local e outro e, quem



PERSONAGENS



GORDON FREEMAN

De cientista do Laboratório de Materiais Anômalos de Black Mesa a dublê de Rambo, Freeman escapou do incidente no complexo, só que agora está ainda mais encrencado. E de patrão novo (esse aí abaixo).



G-MAN

Eis o mistério em pessoa. Um aliado? Difícil dizer.

Em *Half-Life*, ele estava sempre um passo à frente de Freeman e não parecia lá muito amistoso. No final do jogo, propôs ao cientista que trabalhassem juntos contra a ameaça alienígena (e sabe-se lá mais o quê). Pelo visto, Freeman topou.



ALYX VANCE

Estava faltando uma presença feminina na série, não? Filha de Eli Vance, um dos cientistas da versão original, Alyx perdeu

a mãe no incidente em Black Mesa e, dona de uma mente tão brilhante quanto a do pai, criou um robô, a quem chama carinhosamente de "Dog". A boa notícia é que ela será seu braço direito em *Half-Life 2*.



DR. ELI VANCE

Dizem que a melhor criação do Dr. Eli Vance, um dos cientistas sobreviventes de Black Mesa, foi a

gracinha aí em cima. Ele já está escolado em noções básicas de sobrevivência e armamento, e vai tentar ajudar Freeman o quanto for possível.



DR. KLEINER

Outro cientista que conseguiu escapar vivo do incidente em Black Mesa. Mas, ao contrário de Vance, Dr. Kleiner parece estar mais preocupado com a ciência do que em salvar o mundo.



DRA. JUDITH MOSSMAN

Única cientista do grupo que não integrou Black Mesa ou conheceu Gordon Freeman antes de ele

chegar em City 17. É companheira de pesquisa de Eli Vance.



BARNEY CALHOUN

Certamente, você se lembra de Barney, um dos guardas de segurança de Black Mesa e protagonista da expansão *Blue Shift*.

Não é que o cara apareceu de novo? Mundo pequeno esse.



FATHER GRIGORY

Esse aí, quando não está orando, vaga pelas ruas da cidade tramando armadilhas engenhosas para surpreender os soldados

Combine e outros desafortunados. Ainda bem que ele está do seu lado...



VORTIGAUNTS

Em *Half-Life*, era um alien escravo do mundo Xen; agora, decidiu juntar-se a sua causa e tentar salvar a humanidade. A razão da mudança de idéia, só jogando pra saber.



DR. BREEN

Você vai vê-lo com frequência nos grandes telões espalhados por City 17, fazendo propaganda em favor dos Combine. Aparentemente, uma nova dor de cabeça para Freeman.

INIMIGOS



COMBINE SOLDIER

É o soldado básico das forças Combine. Aliás, sabe-se muito pouco a respeito dos Combine, mas rumores dizem que são uma raça meio alien, meio humana, que tem um papel fundamental na trama do jogo. No final das contas, o que realmente importa é que infestaram City 17 e não gostam de Freeman.



COMBINE POLICE

Normalmente, estão zelando pela ordem em City 17 ou vigiando áreas de importância, como a prisão.



ANTLION

Um dos alienígenas mortais que você terá oportunidade de encontrar durante suas andanças pelo jogo. A boa notícia é que eles podem se tornar aliados se você souber utilizar os Alien Pheromones.



ANTLION GUARD

Três vezes maior e mais forte que o AntLion. Algo mais?



HEADCRAB

Não é que essas pestes ainda estão por aqui? Pequenos, porém mortais, podem transformar pessoas em zumbis. Não deixe de conhecer a variação venenosa.



ZOMBIE

Resultado de um ataque bem-sucedido de headcrab, eles têm truques novos guardados para *Half-Life 2*, entre eles a capacidade de rastejar numa eventual perda dos membros inferiores (leia-se "pernas").



THE STRIDER

Aqui é que as coisas começam a complicar de verdade. Essa máquina gigantesca, armada com um canhão de laser, empala quem atravessar seu caminho. Encrenca na certa!



sabe, aniquilar alguns inimigos pelo caminho. Desta vez, além da raça alienígena Xen, o cientista vai ter que dar conta dos Combine, ainda envolvidos em mistério (leia o box pra saber um pouco mais). Eita joguinho enigmático esse...

Quer ver? Olha só: curiosamente, a Valve não divulgou quase nada sobre o modo Multiplayer de *Half-Life 2*, a não ser *Counter-Strike: Source*, claro. Por outro lado, a softhouse está caprichando no Hammer, versão aprimorada do clássico editor de fases Worldcraft, que vai permitir criar mods com a maleabilidade que sempre caracterizou a série.

FÍSICA

Depois de *Half-Life 2*, tudo o que já vimos em termos de simulação das leis da física em jogos eletrônicos vai parecer brincadeira de criança. A Valve Software está utilizando a tecnologia Havok, com algumas alterações por conta própria, para conferir o máximo de realismo possível ao jogo. O coração de *Half-Life 2*, no entanto, é a poderosíssima engine Source, capaz de realizar maravilhas notáveis. Para se ter uma idéia, cada superfície – tijolos, madeira, telhas, etc. – reage de maneira diferente mediante interação com outros objetos. Se um tambor raspa na parede, por exemplo, produz faíscas; se cai no chão, ouve-se um som



metálico característico. Já a madeira queima em contato com o fogo ou se despedaça em pequenas lascas com os impactos dos disparos ou mesmo do próprio Freeman (experimente correr em direção a uma ripa de madeira na vertical e veja o que acontece).

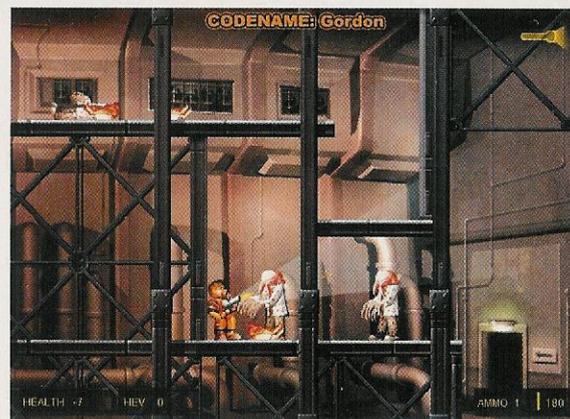
A melhor demonstração sobre a física de *Half-Life 2*, porém, é proporcionada pela novíssima arma do jogo, conhecida por enquanto como Manipulator.

Trata-se, na verdade, de um dispositivo antigravitacional que atrai objetos e atira-os com força razoável.

OLHOS NOS OLHOS

Imagine olhar para o rosto de um personagem e conseguir distinguir se ele está preocupado, irritado, feliz ou assustado. Pois é o que vai acontecer em *Half-Life 2*, um jogo que leva muito a sério as expressões faciais.

Tanto que a Valve está trabalhando em conjunto com o Dr. Paul Ekman, da UCSF (University of California, San Francisco) para transmitir as emoções dos personagens com extrema fidelidade. >



ARMAS

O arsenal de *Half-Life 2* mistura armas alienígenas e humanas, cada uma delas com um ataque principal e um secundário. Conheça alguns dos brinquedos e esteja preparado:

CROWBAR

Ah! O bom e velho pé-de-cabra, eficiente nos ataques à curta distância e ainda melhor para abrir caixas e cabeças de zumbis. Você poderá se divertir quebrando muitas coisas pelos cenários.

STUN BATON

Estes dispositivos chocantes (péssima essa...) foram vistos nas mãos de membros das forças Combine. Se conseguir roubar um deles, você terá em mãos um bom instrumento de persuasão.

USP MATCH

Com 99 mm e capacidade para 15 balas, substitui a Glock. Em termos de pistolas, ainda temos a Magnum .357 e, possivelmente, outras surpresas.

XM-29 SABR OICW (OBJECTIVE INDIVIDUAL COMBAT WEAPON)

A rapidez na cadência de tiros é a principal característica deste rifle de assalto, ótimo para deter ataques massivos. Compre e leve um lançador de granadas de graça.

SPAS-12

Shooter sem shotgun não é shooter, certo? Como de costume, funciona bem à média distância, mas não é a melhor opção contra alvos protegidos por armaduras.

RPG (ROCKET PROPELLED GRENADE)

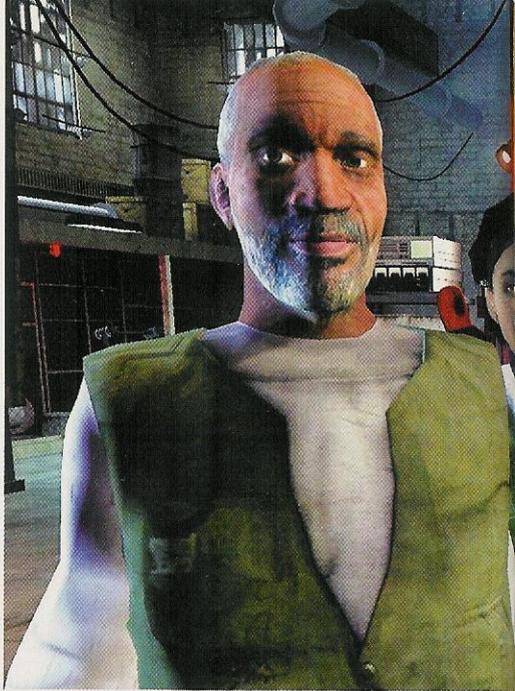
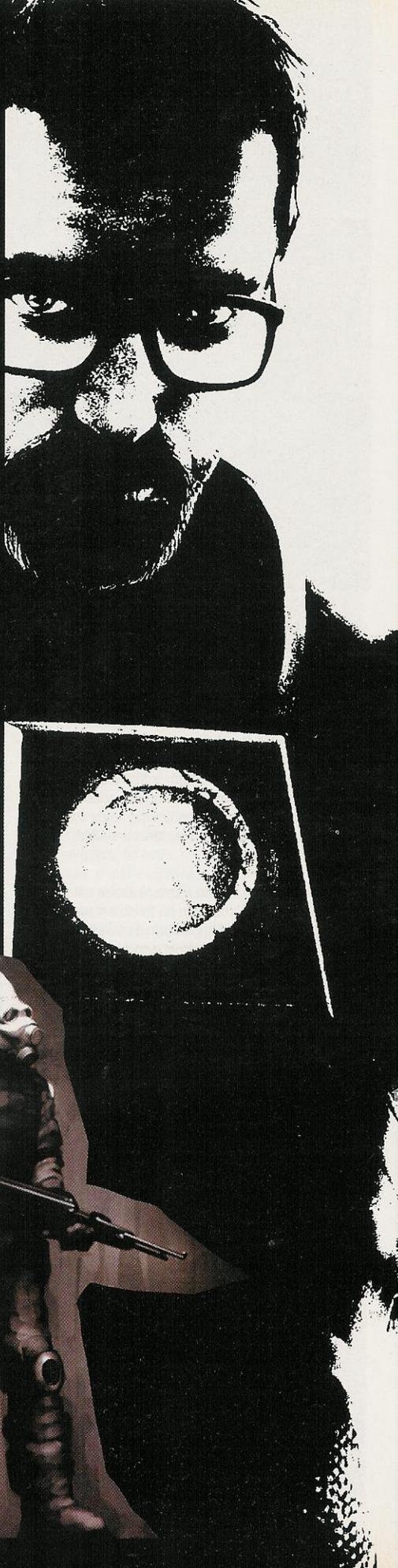
Certifique-se de ter uma dessas por perto quando um helicóptero alienígena aparecer.

ALIEN PHEROMONES

Enquanto você mantiver um desses em seu inventário, os AntiLions não vão te atacar. Porém, jogue uma bolinha dessas perto de um inimigo e veja o que acontece.

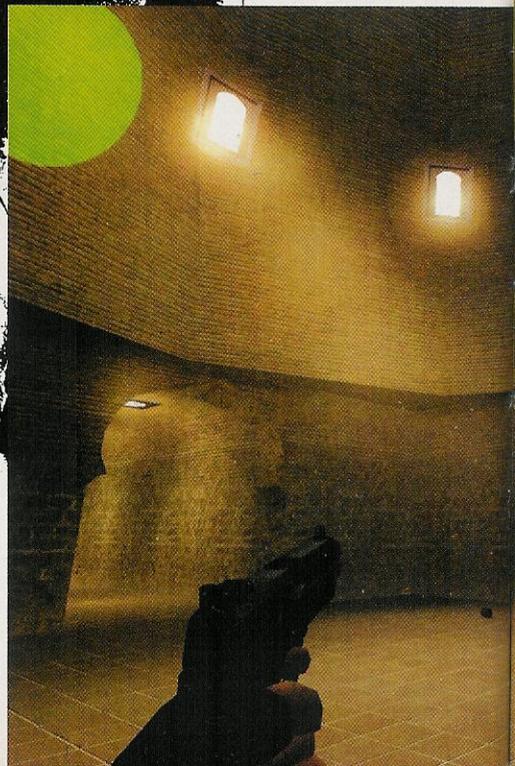
MANIPULATOR

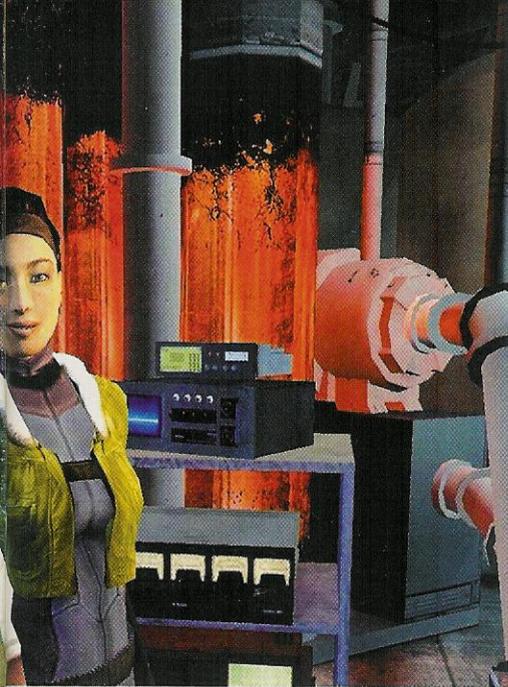
Sabe como é, o melhor fica sempre para o final. Este brinquedinho nada convencional é capaz de atrair vários objetos, movimentá-los pelos ares e atirá-los em qualquer direção. Graças ao Manipulator, você vai descobrir como é legal transformar objetos em munição.



UMA BRIGA DE MILHÕES DE DÓLARES

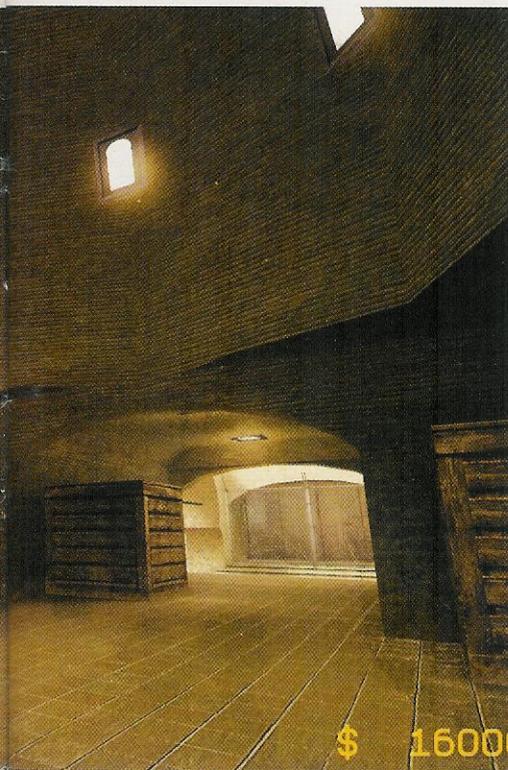
Além de roubo de código-fonte, segredos sendo distribuídos pela internet e um monte de atrasos sem explicação, a "novela" *Half Life 2* ainda tem mais um capítulo: a disputa Valve x Vivendi. Segundo notícias reveladas recentemente, o pivô da disputa está ligada à distribuição do jogo. Quem iniciou a ação foi a Valve acusando a Sierra On Line (uma empresa parte do grupo Vivendi) de quebra de copyright ao distribuir o jogo *Half Life* (o primeiro) nos Internet cafés dos EUA e no mundo.





A Vivendi contra-atacou com um processo alegando uma série de erros e até uma certa má-fé por parte de Gabe Newell, presidente da Valve. Mas a principal acusação da Vivendi é que o software de distribuição Steam mina as vendas do jogo nas lojas. A disputa piorou quando a Valve começou a distribuição do *Half-Life 2* via Steam. O diretor de marketing da Valve, Doug Lombardi, em declaração ao site de notícias Gamespot afirmou que independente do resultado da audiência marcada para o dia 8 de outubro, o novo *Half-Life* será distribuído via Steam. O mais interessante de toda essa disputa é que as duas empresas mostraram interesse em continuar trabalhando juntas no futuro. Uma novela e tanto.

(Marcelo Barbão)



Os olhos, por exemplo, mereceram especial atenção e agora até refletem luz de maneira dinâmica. Quando os personagens começarem a falar, quem provavelmente vai ficar boquiaberto é você, diante dos mais de 40 músculos da face que se movem conforme eles conversam. Naturalmente, a sincronia labial também é das mais perfeitas.

Se em *Half-Life* boa parte dos NPCs era composta por personagens genéricos (quem é que não viu os mesmos cientistas várias vezes?), em *Half-Life 2* todos serão diferentes, graças a uma tecnologia que recria uma enorme variedade de modelos com aparências diferentes.

VOCÊ AGÜENTA O TRANCO?

Uma das principais vantagens da engine Source é que ela se adapta às diferentes configurações de computadores. Em outras palavras, mesmo que você não tenha uma placa de vídeo 3D de última geração ou um processador de não-sei-quantos GHz, é provável que consiga rodar o jogo numa boa – obviamente, não com todos os recursos gráficos.

O mínimo necessário para jogar *Half-Life 2* é um processador de 1.2 GHz, 256 MB de RAM, placa de vídeo compatível com DirectX 7 (GeForce 2 GTS ou superior) e Windows 98, ME, 2000 ou XP. Gabe Newell, o poderoso chefe de desenvolvimento da Valve Software, recomenda um processador de 2.4 GHz, 512 MB de RAM, placa de vídeo compatível com DirectX 9 (GeForce FX5600, Radeon 9500 ou superior) e Windows XP ou 2000.



A EPOPÉIA

Poucos jogos que existem têm um histórico tão complicado quanto o de *Half-Life 2*. Entre atrasos, informações desencontradas, roubos de código-fonte e até pirataria no mercado russo, o game virou caso de polícia, literalmente.

Há quem diga que as gafe da Valve, softhouse excelente para desenvolver jogos e pouco hábil para lidar com o mundo exterior, são dignas de novela. Relembre os principais acontecimentos da trama:

Abril\2003 - Valve Software estremece o mundo do entretenimento eletrônico ao anunciar que *Half-Life 2* será apresentado oficialmente durante a E3;

Mai\2003 - Maior atração da E3, *Half-Life 2* tem lançamento agendado para setembro de 2003;

Julho\2003 - Vivendi Universal vem a público para dizer que o jogo foi atrasado de setembro para o Natal;

Outubro\2003 - Valve Software é atacada por hackers, que roubam parte do código-fonte de *Half-Life 2*. Newell pede à comunidade que denuncie os culpados pelo crime; A Vivendi Universal confirma o roubo de um terço do código-fonte e diz que, por causa do crime, *Half-Life 2* não verá a luz do dia antes de abril de 2004;

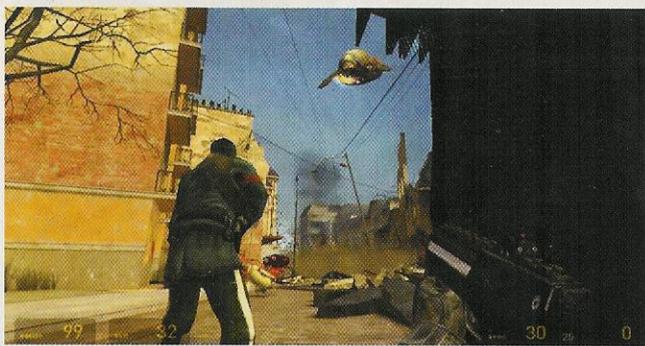
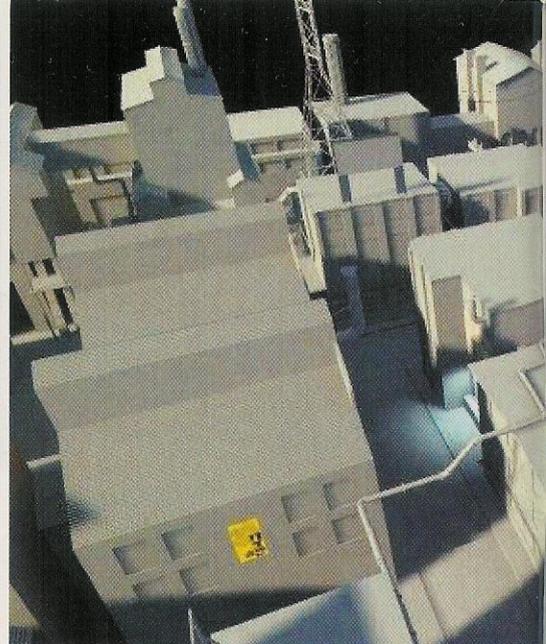
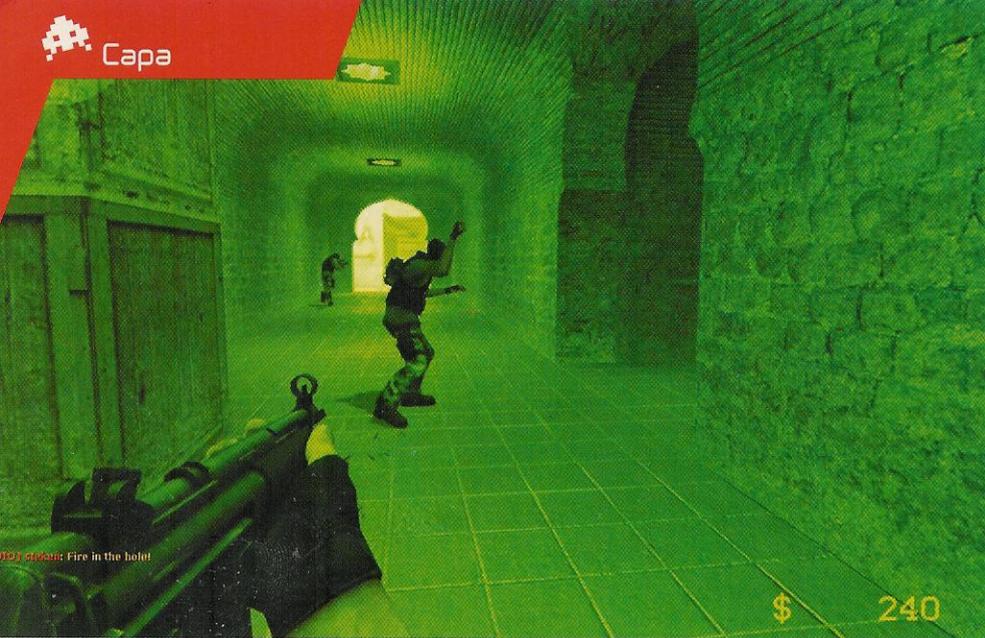
Janeiro\2004 - Versão pirata jogável de *Half-Life 2*, baseada no código-fonte roubado, chega ao mercado negro russo;

Fevereiro\2004 - Doug Lombardi, diretor de marketing da Valve, diz que *Half-Life 2* só sai entre os meses de junho e setembro;

Junho\2004 - FBI prende os responsáveis pelo roubo do código-fonte de *Half-Life 2*;

Julho\2004 - Participantes do programa para cybercafés da Valve Software e proprietários de *Counter-Strike: Condition Zero* começam a testar a versão beta de *Counter-Strike: Source*, através do Steam;

Agosto\2004 - Valve comete mais uma gafe e deixa escapar script com todos os diálogos de *Half-Life 2* junto com os arquivos beta de *Counter-Strike: Source*;
Começa o "pre-load" do *Half-Life 2* via Steam. ▶



► COUNTER-STRIKE: SOURCE

Pelo visto, a mania *Counter-Strike* não vai acabar tão cedo, já que *CS: Source* virá junto com o *Half-Life 2*. Agora, se você espera ver algo revolucionário, não se engane: *CS: Source* é praticamente idêntico à versão 1.6 do mod, a não ser pelos gráficos repaginados graças à engine Source.

Já estava mesmo na hora de *Counter-Strike* dar um tapa no visual – uma verdadeira porrada, no caso de *CS: Source*. A interação com objetos do cenário está bem mais interessante: barris, por exemplo, podem servir de proteção, mas bastam alguns disparos e eles já estão rolando pelo chão.

Os objetos que você compra podem ser vistos em seu personagem, então não pense que vai conseguir esconder que

tem uma granada por muito tempo. Por falar em granada, agora além de cegar, a flashbang causa um incômodo zumbido no ouvido. Fora ajustes de balanceamento e a retirada sumária do infame escudo, a Valve não promoveu maiores mudanças em *Source*, o que, de certa forma é compreensível. São poucos, hoje em dia, que se arriscam a mudar uma fórmula vencedora em nome da inovação. Mas que o *Counter-Strike: Source* está bonito, isso é impossível negar!

E NÃO É SÓ COUNTER-STRIKE...

A Valve Software também está preparando uma versão do *Half-Life* original com a engine Source. Doug

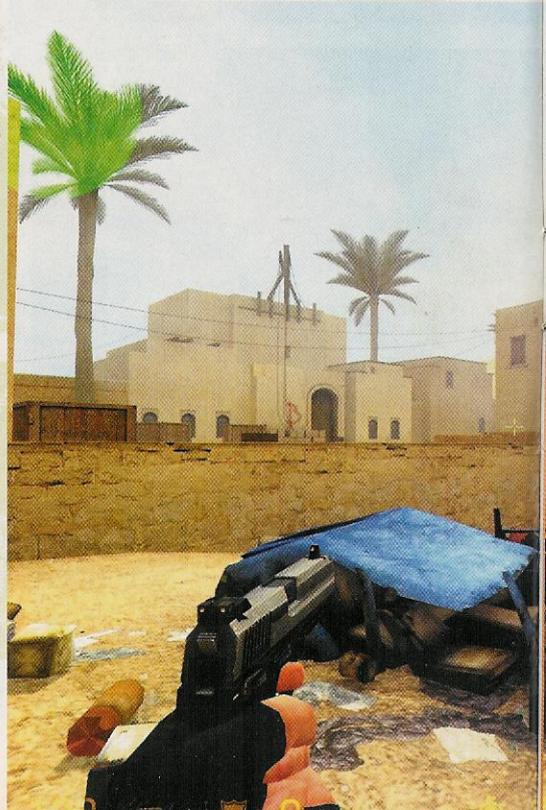
STEAM PUBLISHER VIRTUAL DA VALVE?

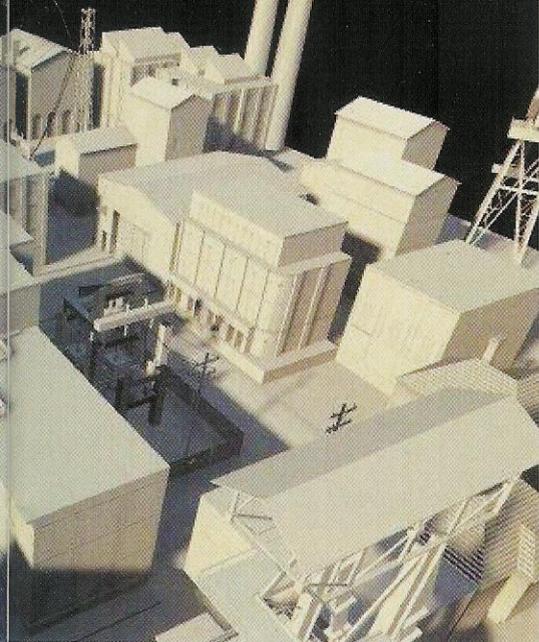
Alguns odeiam, outros amam. Desde seu lançamento o software de distribuição e jogo on-line Steam vem causando bastante polêmica. Mas, a Valve marcou alguns pontos por causa da possibilidade de manter os jogos completamente atualizados. Isso ajuda bastante os geeks de carteirinha que querem sempre testar todos os jogos e suas versões antes de todo mundo. Como não poderia deixar de ser, ainda existe uma série de utilitários que permitem a criação de comunidades on-line (afinal essa é a essência dos jogos da Valve, não?) como servidores dedicados, instant messenger durante o jogo e até a possibilidade de encontrar as partidas que seus amigos estão disputando.

Mesmo com todas essas features o software quase desapareceu há um ano. Bom, mas isso é coisa do passado já que com a estratégia de distribuição do *Half Life 2* em partes (os usuários de banda larga brasileira - muito inferior à norte-americana e à européia - agradecem) o Steam virou um dos softwares mais baixados e instalados do momento. No começo, a experiência de jogar via Steam era terrível, para falar o mínimo. As partidas caíam na metade, não era possível organizar disputas de clãs, entre outros problemas. Talvez a Valve tenha tentado juntar toda a comunidade

CS de uma vez, num mesmo lugar. Uma subestimação da quantidade de jogadores, é claro. Agora, com a tecnologia melhor desenvolvida depois de contratar Bram Cohen, criador da tecnologia de distribuição de arquivos conhecida como Bit Torrent, a Valve conseguiu tornar o Steam um software popular. Para desespero das publishers que temem que a tendência chegue a outros desenvolvedores. Afinal, seria uma distribuição sem intermediários. Algo parecido acontece na área de música e vídeos. Ninguém sabe ainda quanto irá custar o *Half Life 2* via Steam ou se ele será disponibilizado no mesmo dia que seu lançamento nas lojas. Mas a estratégia de download "parcelado" ajudou bastante a criar um "hype" no jogo: todo mundo fala sobre isso e acessa constantemente o Steam para esperar a "próxima parte". Existe um setor que está aplaudindo a iniciativa da Valve: os desenvolvedores de MOD. É que a empresa prometeu abrir o Steam para a venda das modificações baseadas em *HL2*. Para quem começou a criar MODs de brincadeira, é uma bela maneira de ganhar uma graninha. Paro por aqui, mas o Steam continua a baixar a terceira parte (já estou no 73%).

- (Marcelo Barbão)





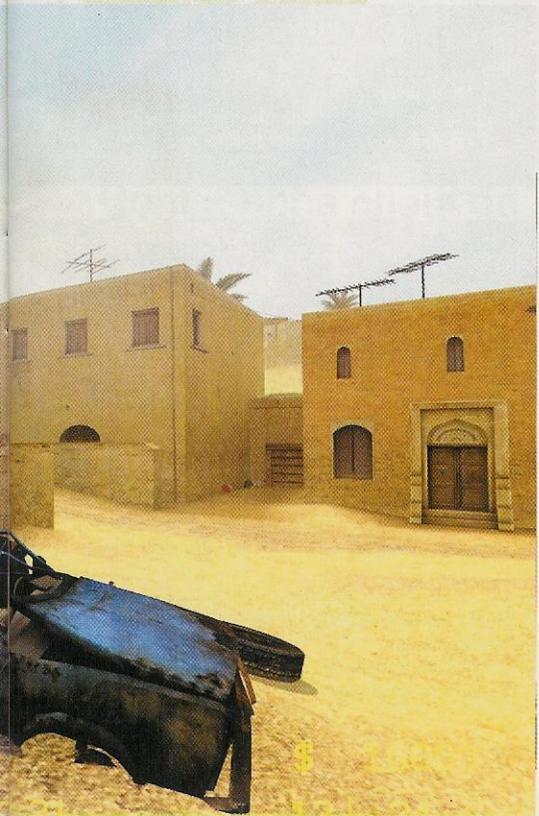
Lombardi deixou em aberto a possibilidade da versão ser disponibilizada para download gratuito ou ser um brinde da Edição de Colecionador (Collector's Edition) de *Half-Life 2*, o que ainda não está confirmado. Fique atento!

HALF-LIFE 2... D

Enquanto *Half-Life 2* não chega, *Codename Gordon*, desenvolvido pela Nuclearvision, pode servir de quebra-galho.

Trata-se de um jogo de ação 2D no melhor estilo Metal Slug, baseado no universo de *Half-Life* e com alguns quebra-cabeças também para evitar que a ação fique repetitiva.

O pé-de-cabra, o Manipulador e até inimigos como headcrabs e soldados Combine marcam presença. O melhor de tudo é que *Codename Gordon* é "de grátis": o download tem reels 38 MB e pode ser feito em <http://download.uol.com.br/jogos/demos/codegordon.exe>.



A EGM PC teve acesso exclusivo ao Diretor de Marketing da Valve - Doug Lombardi - que nos contou detalhes sobre o jogo e deu até uma data, a de envio para a Vivendi (pelo menos é alguma coisa).

EGM PC - A pergunta que todo fã de Half Life está fazendo: quando o jogo será lançado?

Doug Lombardi - Nós estamos planejando o envio de releases candidatas para a Vivendi em 15 de setembro. No entanto, a VUG ainda não confirmou nenhuma data de lançamento.

EGM - Quais são as diferenças na história e quais serão as melhorias em comparação ao jogo anterior?

DL - As diferenças são enormes. No *Half Life 1*, nós fizemos o melhor que conseguimos para injetar algum contexto nas coisas que estavam acontecendo ao redor do jogador. Tentamos criar algumas relações entre o jogador e os NPCs no jogo. O resultado dessa experiência foi melhor do que esperávamos. Assim, vários desenvolvedores aqui na Valve gastaram muito tempo direcionados para a expansão da história, bem como na interação e na criação de personagens. Os resultados dos testes indicam que os elementos de enredo adicionados o melhoraram significativamente. Esperamos que o resto do mundo tenha a mesma reação.

EGM - Como você disse, um dos pontos altos no Half Life 2 são os personagens. Vocês inclusive estavam trabalhando com um Professor de Psicologia para tornar as expressões faciais o mais real possível, além de incluir alguns novos personagens. O que podemos esperar desses personagens no novo game?

DL - Infelizmente, como o *Half-Life* ainda é um game de ação (tecnicamente), eu acho que os jogadores vão perder 70% da "performance" dos personagens durante sua primeira passagem pelo jogo. No entanto, mesmo pensando nisso, os gamers podem aguardar muitas surpresas em relação à inteligência dos personagens, tanto nos momentos de combate como nas partes mais voltadas para a história. Por exemplo, em momentos-chave do jogo, são dadas informações e dicas sobre o que está acontecendo a partir das expressões faciais de outros personagens. Em outros momentos, você recebe (ou não) informações sobre a história baseado nas ações e esco-

lhas que você fez ao longo do caminho.

EGM - Vocês usaram a engine Havok, uma das melhores da atualidade. Como foi a implementação e como ela melhorou a jogabilidade do game?

DL - Antes, nós tínhamos licenciado algumas bibliotecas de física e softwares de uma empresa que, mais tarde, se tornou parte da Havok. Usando isso como um ponto inicial, nós construímos um amplo sistema que é muito simples e flexível - permitindo que nossos designers customizassem as simulações físicas de acordo com seus gostos em todos os objetos - de cartazes de propaganda de leite aos veículos que podem ser dirigidos. Além disso, nós escrevemos um sistema de materiais que combinam som, fricção, peso e outras propriedades físicas em cada textura do jogo. Isso permitiu que os level designers e os artistas pudessem criar rapidamente os ambientes simulados fisicamente, populados com objetos. O efeito é realmente bastante profundo e nós customizamos cada centímetro do jogo para avançar o uso da física.

EGM - Vocês criaram o Steam, um serviço on-line para a distribuição de conteúdo, que está funcionando muito bem. Como isso vai mudar a distribuição e publicação do jogo? Vocês irão distribuir e vender novos capítulos e outras features via Steam?

DL - Nós vamos vender *Half Life 2* via Steam ao mesmo tempo em que o jogo estiver disponível para venda em lojas. Via Steam e loja, o comprador terá várias ofertas; versão standard, edição de colecionador, etc. Planos para o futuro do *HL2* ainda não estão decididos.

EGM - A Valve continuará a apoiar a incrível comunidade MOD que foi criada ao redor do Half-Life? Quando será lançado o novo SDK?

DL - Completamente. A comunidade MOD é incrivelmente importante para nós e planejamos continuar todos os programas iniciados durante a era *Half-Life 1* além de sempre estarmos procurando aumentar esse apoio. A primeira ferramenta lançada para o desenvolvimento MOD Source/HL2 foi o Softimage XSI EXP para *Half-Life 2*, que é o resultado direto de nosso apoio à comunidade MOD para a inclusão de ferramentas de terceiros com os quais nós estamos trabalhando quando criamos nossos próprios games. Estaremos finalizando a primeira versão do SDK exatamente quando estivermos completando o desenvolvimento do *HL2*. (Marcelo Barbão)



BATTLEFIELD 2

Batalhas gigantescas

Segunda Guerra? Não. Vietnã? Também não. Em *Battlefield 2*, o contexto é o século XXI, mas o ritmo frenético e cheio de adrenalina das batalhas promete fazer jus à tradição da série. São três facções: Estados Unidos, China e a fictícia Coalizão do Oriente Médio, cada uma com características e arsenal próprios. Caças F-15 e tanques Abram estão entre os 30 veículos de *Battlefield 2*, que vão atacar por terra, mar e ar.

Prepare-se para guerras online com mais de cem participantes e, mesmo se não existir tanta demanda, a luta não perde a graça: o tamanho dos mapas se adapta à quantidade de jogadores.

No Singleplayer, um sistema de experiência vai a-

morar a capacidade dos melhores soldados (leia-se "os que conseguirem sobreviver"), fornecendo recompensas. Outra boa nova é o Commander Mode, com o qual você assume um papel mais estratégico, conduzindo a tropa no campo de batalha.

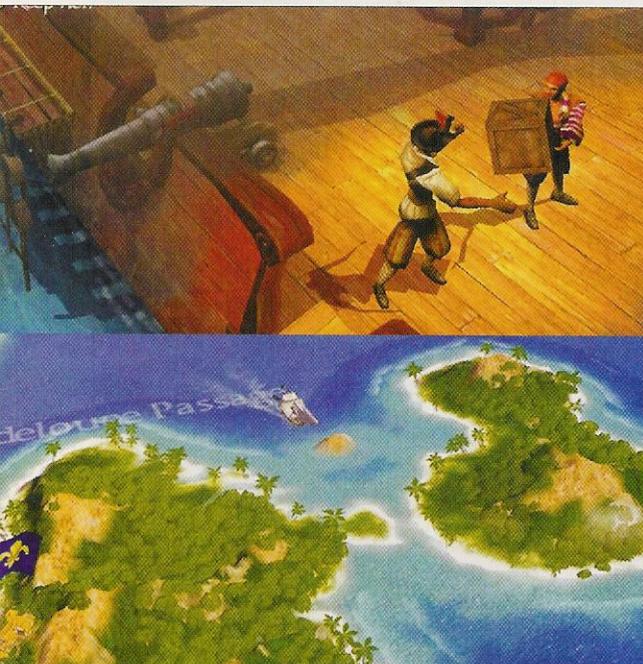
De recruta a general, a carreira militar em *Battlefield 2* tem tudo para ser das mais compensadoras.

Digital Illusions\Electronic Arts

Multiplayer: mais de 100

<http://www.eagames.com/redesign/games/pccd/bf2/home.jsp>

Previsão de lançamento: 1º trimestre de 2005



SID MEIER'S PIRATES!

Aqui a pirataria é permitida

Sid Meier, criador de *Civilization* e tantas outras séries clássicas, é considerado uma das lendas vivas dos games. Qualquer novidade sua é recebida com rufar de tambores, e não foi diferente com *Pirates!*. O game é uma versão turbinada do game lançado em 1987, com óbvias inovações gráficas e sonoras e muitas inovações de enredo. "Tentamos nos manter fiéis à diversão do primeiro game", diz Meier. E o que esperar de um game sobre pirataria? Duelos de espada no convés de embarcações, caça a tesouros, batalhas navais, tavernas escuras e piratas cruéis, lutando por fama, fortuna e uma garrafa de rum - tudo rolando nas águas nada tranquilas do Caribe, local de atuação favorito de 9 entre 10 piratas tarimbados. O game será divi-

dido em missões animadas bem variadas, que mostram o dia a dia agitado de um profissional da pilhagem. Você pode escolher entre realizar ou não as missões, o que dá uma bela variedade ao andamento do jogo. Batalhas de canhão e lutas de espada estão no cardápio, mas o aspecto principal é a fidelidade com que a vida dos piratas é demonstrada, graças à alta riqueza gráfica e sonora. Para os mais criativos, é possível customizar a cara do seu pirata da maneira que você quiser.

Atari/Firaxis

Multiplayer: não

<http://www.atari.com/pirates/pirates/index.php>

Previsão de lançamento: Novembro

PLAYBOY: THE MANSION

Só meninas comportadas

Cá entre nós, se existe um cara invejado no mundo, este é Hugh Hefner. Afinal, não é qualquer um que pode se gabar de ser dono do império Playboy, viver rodeado das mulheres mais lindas do mundo e, de quebra, promover festas memoráveis. Para nós, pobres mortais, o mais próximo que podemos chegar disso, provavelmente, é jogando *Playboy: The Mansion*, um simulador de "bon vivant".

Na pele do Hefner virtual, é preciso ralar para mon-

tar a revista e desviar das celebridades aproveitadoras que podem até arruinar sua carreira. O lado bom fica por conta dos ensaios fotográficos, que você mesmo poderá fazer e das insinuações de sexo já confirmadas pela Cyberlore e Arush Entertainment. Quais serão, ninguém sabe ao certo ainda.

Playboy, contudo, não será apenas um "The Sims erótico": cada pessoa que rodeia Hefner tem vontades e características próprias e, através de diversas formas de interação, caberá a você mantê-las

satisfeitas. Huummm... já falei sobre a presença da atriz e modelo Carmen Electra no jogo? Então, procure deixar a moça satisfeita, poderá ser melhorado.

EA Games\Electronic Arts

Multiplayer: sim

www.needforspeed.com

Previsão de lançamento: Novembro





WORLD OF WARCRAFT

Game ganha versão MMORPG

Quatro anos se passaram desde os acontecimentos de *WarCraft III* e no mundo de Azeroth, aconteceram sangrentas batalhas de uma das melhores sagas de estratégia de todos os tempos. Para nossa sorte muitas batalhas ainda vão acontecer entre orcs, humanos, elfos e outras raças. A Blizzard acertou em cheio quando resolveu nos proporcionar a experiência mais imersiva possível no universo de *WarCraft*, o que não poderia acontecer de outra maneira senão em um MMORPG: em

World of Warcraft você não comanda personagens, e também é um deles.

Para garantir a satisfação do público – e olha que a receptividade dos beta testers tem sido excelente – a Blizzard está preparando uma jogabilidade que atenda tanto o jogador casual quanto o “hardcore”. Além disso, um sistema de guildas vai permitir criar e administrar clãs com facilidade.

Prepare-se para se divertir com uma infinidade de raças disponíveis, classes de personagens, quests,

opções de evolução etc. Naturalmente, tudo com o padrão de qualidade (e atraso) da Blizzard que, como sabemos, não costuma brincar em serviço. Mas ainda é necessário verificar como ficam as competições de *Warcraft*.

Blizzard\ Vivendi Universal Games

Multiplayer: só Deus sabe o limite...

<http://www.blizzard.com/wow/>

Previsão de lançamento: Indefinido

VAMPIRE: THE MASQUERADE BLOODLINES

Com a boca cheia de sangue

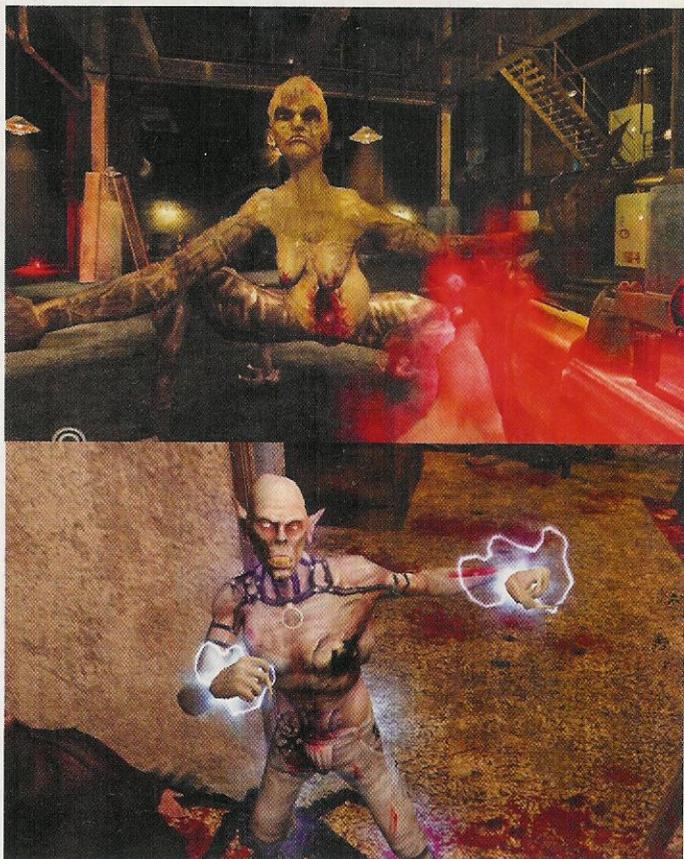
Bloodlines foi uma das principais novidades da E3 2004. Quem passou pelo estande da Activision pôde conferir de perto as maravilhas que a engine de *Half-Life 2* está realizando no RPG da Troika Games.

São sete clãs de vampiros e você deve escolher um deles para criar seu personagem. Poderes sobre-humanos como invisibilidade e controle mental estão entre as melhores alternativas para você gastar os seus pontos de experiência.

Os fãs de RPG, a princípio, podem ficar tran-

qüilos: ao que tudo indica, a mistura de shooter e RPG não vai descaracterizar o jogo tradicional *Vampire: The Masquerade*, até porque, a equipe de desenvolvimento conta com algumas feras como Jason Anderson, Tim Cain e Leonard Boyasky, que participaram da criação de *Fallout*.

Bloodlines será recheado de sangue e carnificina, graças ao arsenal composto por submetralhadoras, lança-chamas e até escovas. Nenhum absurdo se considerarmos que, entre os inimigos, estão vampiros rivais e lobisomens. >

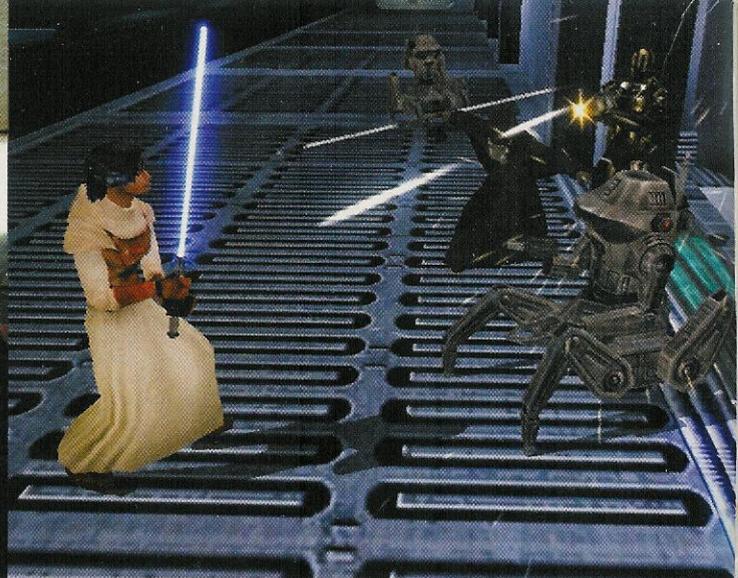


Digital Illusions\Electronic Arts

Multiplayer: mais de 100

<http://www.eagames.com/redesign/games/pccd/bf2/home.jsp>

Previsão de lançamento: 1º trimestre de 2005



STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II

Que a força esteja com você

Como uma das surpresas mais agradáveis do ano passado, era apenas questão de tempo para *Knights of the Old Republic* ganhar uma continuação. Ambientada cinco anos após os acontecimentos de seu antecessor, a seqüência para o RPG de Guerra nas Estrelas vai exigir de você uma decisão importante: escolher entre lutar pelo bem ou pelo lado negro da Força.

Tal decisão não apenas afeta o seu personagem no decorrer da história, como também os demais inte-

grantes do seu grupo, que podem ou não se juntar a sua causa.

Para dar ainda mais tempero à continuação, *Knights of the Old Republic II* inclui novos poderes da Força, lugares, personagens e classes de personagens. Antes de começar a jornada, você poderá escolher entre três diferentes classes de Jedis, com poderes e habilidades únicos.

O jogo está a cargo da Obsidian Entertainment, formada por ex-membros de equipes que desenvolveram

RPGs consagrados, tais como *Baldur's Gate*, *Fallout* e *Icewind Dale*. Se a Obsidian der andamento ao bom trabalho feito pela BioWare no original, teremos mais um RPG inesquecível vindo por aí, não?

EA Sports\Electronic Arts

Multiplayer: sim

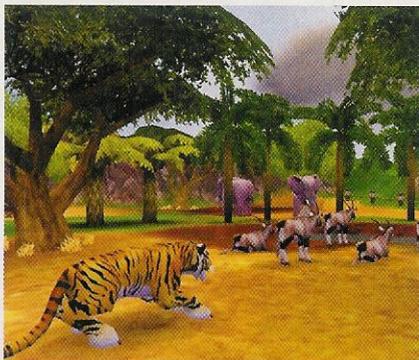
http://fifa2005.ea.com/index_flash.jsp?locale=br

Previsão de lançamento: Outubro

ZOO TYCOON 2

Vá limpar a jaula do elefante!

Zoo Tycoon 2 é mais um que abandona o visual 2D para entrar na era tridimensional e, como não poderia deixar de ser, a Blue Fang Games pretende aproveitar ao máximo os benefícios dessa mudança. Para se ter uma idéia, você vai poder conferir o que está acontecendo em seu



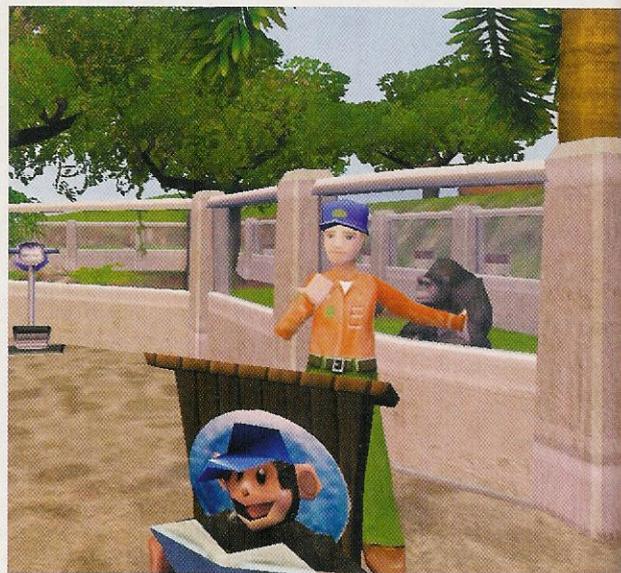
zoológico bem de perto, graças ao generoso nível de zoom.

As mais de 30 espécies de animais poderão ser admiradas sob o ponto de vista do visitante. Isso mesmo: através de uma câmera em primeira pessoa, será possível passear pelo zôo e até tirar fotografias, que ficam armazenadas em um álbum.

Tudo indica que a jogabilidade vai manter o mesmo estilo do original, ou seja, "cuide bem dos animais e faça seus visitantes felizes". Para ser mais direto, se você é daqueles que só se divertia em *Zoo Tycoon* quando o leão escapava da jaula, é provável que a seqüência não mude muito a sua opinião.

Entretanto, antes de eliminar *Zoo Tycoon 2* de sua "wish list", tente o modo Zoo Keeper e trate individualmente de cada animal, limpando a jaula (ugh!), alimentando e até acalmando os bichos.

Sua irmã, com certeza, vai amar!



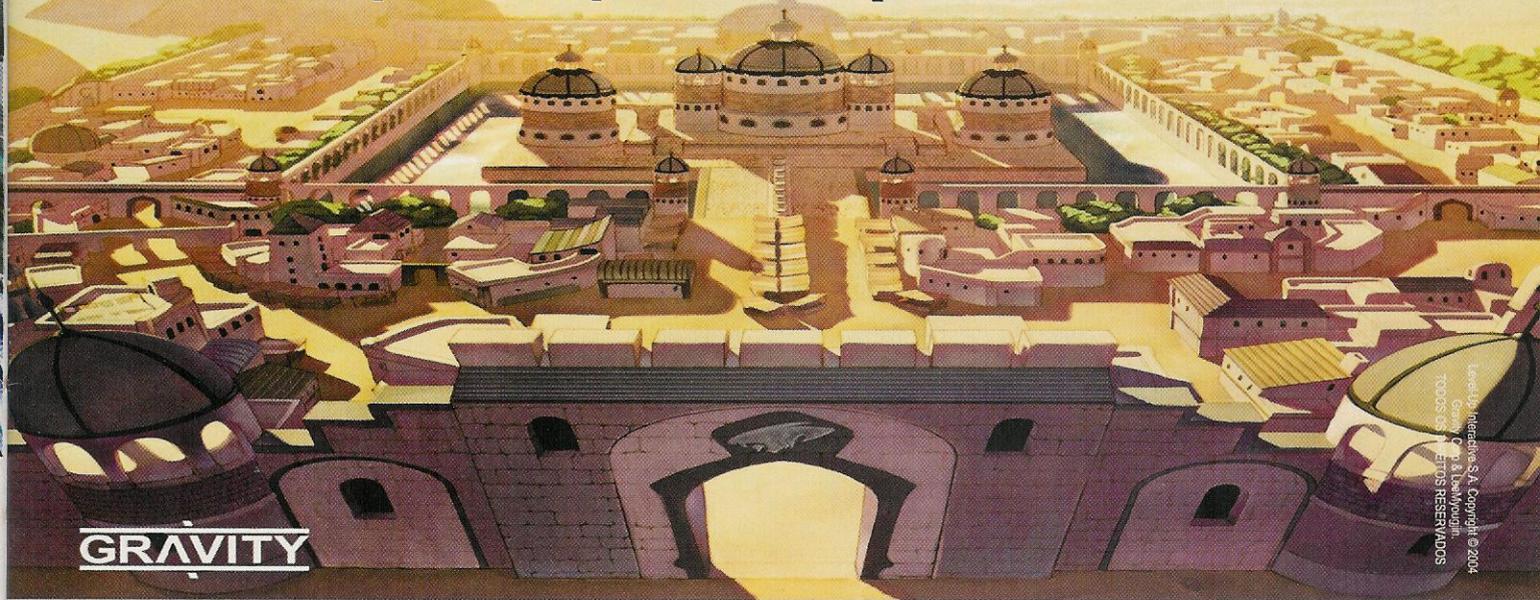
EA Sports\Electronic Arts

Multiplayer: sim

http://fifa2005.ea.com/index_flash.jsp?locale=br

Previsão de lançamento: Outubro

Você está pronto para conquistar este mundo?



GRAVITY

Levelup, Hierarquia S.A. Copyright © 2004
Gravity Corp. All Rights Reserved.
TODOS OS DIREITOS RESERVADOS

Um dos Maiores e Mais Famosos Jogos Online do Mundo Agora no Brasil!



Brasil
RAGNARÖK
ONLINE RPG™

perez & damiani

**deZENas de perSONagens
e CEntenas de MaPAS,
aRMas e iTenS**

**joGue com MILhaRes
de pESSOAs
ao mesmo tempo**

**CrIE seU
pRÓPRio cLã**

**mais de
3 milhões
de usuários
em dezenas
de países**

Existe um mundo novo esperando por você!

Acesse www.levelupgames.com.br

IMPRESINDÍVEL CONEXÃO COM A INTERNET

LEVEL UP!

www.levelupgames.com.br

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

A sacanagem continua

O velho Larry, que vinha levando foras na tela do computador desde 1980, finalmente, resolveu se aposentar, cedendo seu lugar ao sobrinho, Larry Lovage, o mais novo looser patético do mundo dos games. Quer dizer, isso se você não conseguir ajudar o cara a se dar bem com as garotas da faculdade. O pretexto para as paqueras é um "reality show" que está sendo realizado no campus.

E o que não vai faltar são mulheres gostosas, delineadas com gráficos 3D sem fugir ao estilo cartoon da série. Tom Smith, diretor de design da High Voltage Software, já deixou escapar que há boas chances de aparecerem umas peladas no jo-

go (pelo menos uns peitinhos têm que rolar, né?). O que vai determinar o sucesso da sua "lábria" é o desempenho em minigames que rolam ao mesmo tempo em que Larry joga o xaveco nas moçoilas. A Sierra está preparando vários desafios diferentes para manter o jogo dinâmico. Em um deles, é preciso guiar um espermatozóide, coletando apenas os itens bons e desviando dos ruins. Sugestivo, não?

EA Sports\Electronic Arts

Multiplayer: sim

http://fifa2005.ea.com/index_flash.jsp?locale=br

Previsão de lançamento: Outubro



MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

Muito mais que um shooter de guerra

Mesmo diante de uma avalanche de shooters da Segunda Guerra Mundial, enquanto *Medal of Honor: Pacific Assault* não estiver em suas mãos, esteja certo de que você ainda não viu tudo o que há de interessante nesse gênero. O protagonista é o marine Tommy Conlin que, após sobreviver ao ataque em Pearl Harbor, precisa juntar-se aos Aliados para a investida contra os japoneses no Pacífico.

Além dos novos cenários, o trunfo de *Pacific Assault* é o ritmo caótico das batalhas que sempre caracterizou a série, com explosões por todos os lados e soldados desesperados diante da chuva de balas, numa atmosfera

envolvente e tensa de uma guerra.

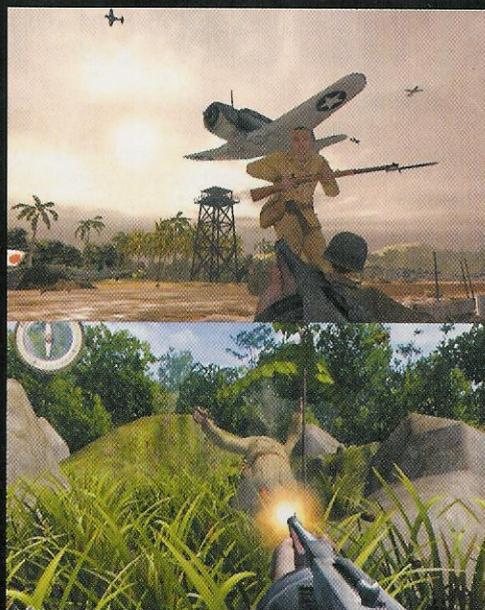
O trabalho em equipe está mais importante do que nunca: basta dizer que, ao invés de encontrar kits médicos milagrosamente espalhados pelos cantos, é preciso chamar um médico para fazer os curativos. Em suma, cuide dos seus aliados para se manter vivo no front. No multiplayer, o modo Invader, organizado por objetivos, também promete ação total.

EA Games\Electronic Arts

Multiplayer: 32 jogadores

<http://www.moh.ea.com/>

Previsão de lançamento: Novembro



NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

A corrida insana continua

Setenta bilhões de combinações para "tunar" os bólidos de *Need for Speed Underground 2*. É mole? Nada mais justo para a continuação de uma das melhores surpresas do ano, que recolocou a série de corridas da EA no topo do gênero, de onde nunca deveria ter saído.

O jogo é ambientado em uma cidade dividida em cinco distritos, interligados por rodovias. Cada um deles possui características próprias e pistas exclusivas e, dando rolês pelas ruas, você vai achar opo-

nescentes para os rachas, a qualquer momento ou lugar. Faça-os comer poeira e fature uma grana para melhorar seu carro.

Por falar nisso, a princípio são mais de 30 modelos, devidamente licenciados de montadoras como Ford, Nissan e Toyota. Além dos modos de jogo vistos em *Underground*, a sequência terá três inéditos.

A julgar pelas 70 bilhões de combinações possíveis, você deve ter percebido que o tuning de *Need for Speed Underground 2* está merecendo atenção es-

pecial da EA. Basta dizer que até o som do carro poderá ser melhorado. Essa eu quero ver! Ou melhor, todos nós queremos!

EA Games\Electronic Arts

Multiplayer: sim

www.needforspeed.com

Previsão de lançamento: Novembro



O FIM DO MUNDO ESTÁ MAIS PERTO DO QUE VOCÊ IMAGINA



© LEE MYUNG-JIN, DAWON C.I. INC. ALL RIGHTS RESERVED.

RAGNARÖK

EM BREVE NAS BANCAS



RAGNARÖK ONLINE

Por Eric Araki

Um mundo com um milhão de caminhos a explorar



Os MMOs acabarão com o mundo dos games como conhecemos hoje”. Isso foi dito por Dan Shoe Hsu, o editor da EGM norte-americana e uma das maiores celebridades dos games da atualidade. Em outros tempos eu acharia isso uma tremenda bobagem. Diria que jogos online não possuem profundidade nos personagens nem história; você só mata, mata e mata. Defenderia com todas as forças que MMOs não têm todo o ar de superprodução de um game offline, e nem o mesmo cuidado com os detalhes, já que você pode corrigir erros com patches. Mas Shoe estava certo. Esses jogos se espa-

lharam pelo mundo numa velocidade assustadora e convertem jogadores em cadência ainda maior. É fácil perceber este encanto quando falamos de MMORPGs. Afinal, eles são mundos paralelos, povoados por pessoas de todo o globo, recheados de novas experiências, novos amigos a serem conquistados, novos rivais a serem batidos.

Mais importante que isso: são mundos em que você pode ser quem quiser. Desde uma muralha humana capaz de aguentar os ataques mais pesados, até um guerreiro rústico e poderoso, que partiria uma montanha com um só golpe de machado; tudo o que um

jogador de RPG convencional sempre quis. É exatamente este mundo fascinante que será descoberto em Ragnarök Online. Um jogo que você vai ouvir muito no futuro.

O que é Ragnarök?

Desde seu lançamento na Coreia em 2002, *RO* alcançou o posto de terceiro RPG online mais jogado na Ásia. Além disso, ele vem crescendo em progressão geométrica nos países do ocidente. E esses números não são para menos, já que *RO* é um dos mais cativantes e agradáveis jogos do gênero. O game já tem

servidores espalhados por onze países em todo o mundo, incluindo Alemanha, Japão, Estados Unidos e China. Isso já soma mais de três milhões de habitantes de Rune Midgard. Para se ter uma idéia da magnitude do sucesso, no Japão existe até mesmo uma convenção inteiramente voltada para os jogadores de *Ragnarök*, o RagFest, que reuniu mais de 300 mil participantes em sua última edição.

Mas o que faz com que os jogadores se apeguem tanto a este jogo? Logo a primeira vista não é difícil entender. Imagine uma mistura de *Diablo* (PC, Blizzard) com *Secret of Mana* (SNES, Square), ambos jogos viciantes por natureza. A jogabilidade e infinidade de itens do primeiro, com o clima de fantasia e anime do segundo. Adicione a isso diversas classes de personagens, cenários variados e que colocam você no clima de vários animes, além de referências a centenas de seriados famosos, de Dragon Ball Z a Cavaleiros do Zodíaco.

É isso o que você encontra em *Ragnarok*. Não dá para não se apaixonar logo de cara. Você inicia o jogo como um Aprendiz, com o mínimo necessário para começar sua aventura. Depois de conseguir alguns níveis, você pode escolher sua profissão que o deixará mais poderoso para encarar seus inimigos. Cada classe tem suas vantagens e desvantagens. Magos possuem poderes mágicos capazes de matar com um único golpe, mas podem morrer com uma única pancada também. Gatunos se esquivam bem dos ataques inimigos, mas se forem acertados, morrem. Mercadores são fracos, mas usam ótimas armaduras e podem comprar itens por preços reduzidos.

Quando você atinge um determinado nível, há a possibilidade de evoluir para uma profissão avançada, com ainda mais vantagens e habilidades. E não pense que uma ou outra classe estará em desvantagem: o game possui uma grande gama de inimigos voltados especificamente para todas as profissões. Além disso, à medida que seus níveis vão subindo, você pode escolher onde distribuir seus atributos. Isso permite uma infinidade de opções para dar identidade a seu personagem. Você pode ter um Ferreiro especializado em fazer armas ou um capaz de causar os maiores danos por segundo do jogo. Pode fazer um Cavaleiro com alto índice de esquiva ou um Sacerdote que não deixa nada a dever a nenhuma outra classe de combate.



O tempero

Mas isso tudo você pode encontrar em outros lugares, inclusive num jogo offline. Então, qual o tempero a mais que torna o *Ragnarök* cativante a tantos jogadores? *RO* não é apenas um jogo divertido. Ele é uma comunidade também. Diferentemente da maioria dos RPGs, aqui você conhece pessoas de verdade. Todos aqueles personagens andando pelas ruas são jogadores como você, aspirando à fama e sucesso. Você pode ser respeitado, pode ser odiado, pode ser o que você quiser. Seus feitos passam a ser conhecidos por pessoas de todo o seu mundo e é bem possível que você se torne famoso pelo que faz. E o jogo disponibiliza várias formas de se conseguir isso. Você pode se tornar um Ferreiro famoso por forjar armas usadas por todos. Pode ser um Caçador conhecido por matar os MVPs (os chefes de *RO*), um Cavaleiro com uma defesa monstruosa, uma Sacerdotisa que não morre. Você pode até mesmo reunir seus amigos e formar um clã, um grupo com nome e insignia própria, e torná-lo poderoso, respeitado e/ou temido. Este é um jogo que gera compromisso, em que você precisa se programar para fazer as coisas. Há inclusive eventos periódicos, como o War of Emperium, em que os clãs podem se enfrentar para conquistar

GLOSSÁRIO

RUNE MIDGARD - Mundo em que o game acontece. É também o mesmo mundo das aventuras do Manhwa.
ARGIOPES - Monstros que se parecem com lagartas vermelhas, famosas entre os jogadores.
AGI - "Agilidade", atributo que aumenta a velocidade dos seus ataques e permite maior esquiva.
VelAtq - A velocidade de ataque em si.
MVP - Most Valuable Player. É o nome dado ao jogador que conseguir a melhor performance contra um Chefe. Popularmente o nome MVP também é atribuído ao chefe.

castelos, e que acontece duas vezes por semana. Ao mesmo tempo as possibilidades infinitas fazem com que você queira aprender sempre mais e mais. Você precisa saber os preços de coisas no mercado para se dar bem nas vendas, precisa saber que certo bicho é uma boa fonte de experiência para a sua classe de personagem. Ou pode planejar algo como: ➤



■ Junte um grupo e vá atrás dos MVPs, os chefes de *RO*. O jogador que conquistar o melhor desempenho será o Campeão, receberá mais experiência e vários itens

RAGNARÖK EM QUADRINHOS

Antes de mais nada, *Ragnarök Online* é um game baseado na obra *Ragnarök*, de Myung-Jin Lee, um *manhwa* (quadrinho coreano) de grande sucesso em 1999. Nele era contada a história de Chaos, o espadachim de passado misterioso que procurava viver em paz em Payon. Entretanto, os deuses sabem que Chaos na verdade é Balder, o responsável pelo *Ragnarök*, a queda do reinado divino e a ascensão da era comandada pelos homens. É claro que as divindades farão de tudo para evitar o fim de seu poderio. Em sua jornada, Chaos encontrará grandes companheiros, como Loki, Lidia, Fenris e Iris, e juntos lutarão para por fim a uma Rune



Midgard regida pelos deuses tiranos. Todas as principais cidades no *manhwa* foram transportadas para o jogo. Além disso, a grande maioria das classes de personagem, bem como suas habilidades, armas e tudo mais, foi baseada naqueles que aparecem na obra. Apesar de o enredo não ter exatamente a ver com o que rola em *Ragnarök Online*, o *manhwa* é uma forma divertida de conhecer mais sobre o universo do game. Os jogadores reconhecerão cada um dos golpes nos quadrinhos e os leitores se sentirão no espírito do game. O *manhwa* é publicado no Brasil pela Conrad Editora e a primeira edição já está nas bancas.



■ Enfrentar monstros, juntar seus amigos e tentar conquistar um castelo de outro clã, são alguns dos principais passatempos de Ragnarok Online. Você e seus amigos poderão conseguir riquezas, acessar mapas exclusivos e muito mais

➤ "Vou ganhar alguns níveis para poder ir até a área de Argiopes e conseguir aquelas botas de que preciso. Só mais alguns pontos em Agi e já esquevo eles". E quando você começa a conhecer isso, deseja saber sobre os efeitos dos Cards, equipamentos, os sistemas de elementos... E se for realmente um jogador hardcore, acaba dominando a mecânica do Ve-

"MAS O QUE RAIOS É MMORPG!?"

MMORPG isso, MMORPG aquilo... Se você está um pouco perdido, então aqui vai uma ajudinha. MMO é a sigla para Massive Multiplayer Online. É o termo que denomina todo e qualquer jogo com um mundo permanente online. Ou seja, você pode se conectar a ele 24 horas ao dia e ele estará lá, como um mundo paralelo ao nosso. Existem vários tipos de jogos MMO, como games de Tiro em primeira pessoa (*Halo*) e simuladores de vida (*The Sims Online*). Um MMORPG é um RPG num mundo permanente. Outros exemplos do gênero são *Star Wars Galaxies*, *World of Warcraft* ou o famoso *Final Fantasy XI*. Todos esses jogos possuem uma taxa de assinatura, que varia de sete a quinze dólares ao mês, usados para a manutenção dos servidores.

pesquisar cálculos de dano, de velocidade de ataque, de tudo para otimizar seu personagem e deixá-lo poderoso e, mais importante, famoso.

O Sucesso agora no Brasil

No Brasil o jogo estará nas mãos da Level-Up Games, empresa responsável pelo sucesso do game nas Filipinas. Os servidores brasileiros permitirão que os jogadores locais possam acessar os servers mesmo com modems de 56K, algo praticamente impossível em servers estrangeiros. Além disso, *BR0* (Brasil Ragnarök Online) contará com uma equipe experiente

"Nossos GMs trabalham em turnos ininterruptos, são constantemente reciclados para atender ao público."

— Ulisses Parochi, coordenador da comunidade Ragnarök Brasil

UM MUNDO EM CRESCIMENTO

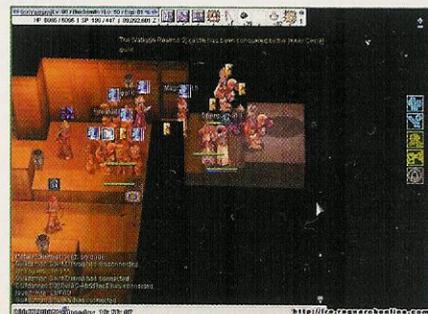
Uma das maiores vantagens de MMORPGs é o fato de serem jogos infinitos. Os mundos em que jogadores pode ser expandido ao bel prazer dos programadores. Ou seja, podemos ter novas áreas a serem exploradas, novas armas, novas classes de personagens e habilidades inéditas. E com *Ragnarök* isso não é diferente, muito pelo contrário. A cada três meses, em média, o game recebe a implantação de um novo episódio. Esses episódios adicionam mudanças drásticas ao jogo. Algumas habilidades existentes passam a funcionar de outra forma, armas se tornam mais poderosas, itens ficam mais raros (e, conseqüentemente mais caros).

A versão coreana de *Ragnarök* já está em seu oitavo episódio. Então teremos várias novidades por vir em *BR0*. No final do ano teremos uma das mais divertidas expansões, a *War of Emperium* (ainda sem nome por aqui). Aqui seu clã de amigos pode atacar um castelo e dominá-lo. A partir deste momento, você tem acesso a ótimas áreas de treinamento, além de tesouros exclusivos. Mas é claro que outros clãs vão querer seu castelo. E por isso mesmo você deve defendê-lo dos ataques de outros jogadores! A partir daí ainda virão novas classes de personagem, mudanças nas armas, adição do sistema de casamentos e muito mais. Você não perde por esperar.

■ Se aparecer por lá, procure pelas pessoas que estão nesta entrevista. Sou Iori Yagami, o Ferreiro. O Ulisses é mais conhecido por Ryu Sawatari, o GM

lAtaq, combinações de cards que possam maximizar seus danos, combinações de equipamentos que possam torná-lo imune a certos danos e muito mais. Quando você começa a conhecer tudo isso, sempre existirão as pessoas que estão começando e você sentirá o prazer de passar esse conhecimento adiante, ganhando méritos por isso, é claro. Mas há algo que faz com que *RO* seja um jogo diferente também dos demais MMORPGs: ele é um game que se adapta a todos os tipos de jogadores. Você é o jogador causal? Ele é um jogo dinâmico, em que você pode se sentar numa tarde com seus amigos e criar um personagem e logo passar de Aprendiz à primeira classe. Há também todo um sistema de chat in-game, em que você pode marcar com seus amigos de se reunir numa cidade, sentar e começar a falar bobagens, como num ICQ – mas que você pode ver os personagens de seus amigos. É o jogador sério? Com um pouco mais de esforço, você pode chegar à segunda classe, sendo mais poderoso é capaz de matar mais coisas. Pode juntar um grupo de jogadores como você e ir para cima de inimigos poderosos, como os MVPs. É um lobo solitário? Aqui você não é obrigado a fazer grupos. Existem monstros feitos exatamente para jogar sozinho. É colecionador de bugigangas? Existem mais de cem modelos diferentes de chapéus, cada um com seu visual e sua função característica. Além disso, eles são ótimos presentes para se dar para aquela Sacerdotiazinha que te encantou (só tome cuidado, pois pode ser um marmanjo barbado do outro lado da linha). É um jogador Hardcore? Então você poderá se transformar em um poderoso personagem nível 99/50,

de Game Masters para ajudar os jogadores 24 horas por dia. "Nossos GMs, trabalham em turnos ininterruptos, são constantemente treinados e reciclados para atender ao público", afirma Ulisses Renato Parochi, coordenador da comunidade brasileira de *Ragnarök* e jogador veterano. "Eles passam também por uma rígida auditoria, que visa alcançar o melhor desempenho possível para os nossos clientes". Atualmente o servidor já está em fase de Open Beta e qualquer um pode jogar gratuitamente, bastando se cadastrar pelo site e baixar o programa de instalação. "Não planejamos iniciar o sistema de assinaturas antes de dezembro", diz Ulisses. "Até lá, os jogadores podem experimentar os encantos do universo de *Ragnarök Online* inteiramente grátis". Você pode baixar o jogo do site www.ragnarok.com.br ou comprar a EGM Brasil 32 (nas bancas a partir de 23 de outubro) que distribuirá o CD gratuitamente.



TUDO O QUE VOCÊ QUER SER

Uma das grandes sacadas de *RO* é a capacidade de evoluir sua profissão. Você começa como um Aprendiz, com o mínimo necessário para iniciar sua jornada. Chegando ao nível dez da sua classe, você pode escolher uma das seis profissões disponíveis. Com essa classe você deve evoluir até chegar a um nível de profissão 40 ou mais. Só então você poderá alcançar uma classe avançada.



Espadachins

A classe mais recomendada para os iniciantes. Eles são duros na queda e podem usar a grande maioria das armas. Mas como o próprio nome diz, são especialistas na arte da espada.

Evoluem para: Cavaleiros

Montando seus Peco-Pecos, os Cavaleiros são duros de matar. Dependendo do Build, podem ser verdadeiras muralhas humanas, capazes de sobreviver a praticamente qualquer ataque.



Novíços

Os acólitos de Deus. Possuem a magia divina, são valiosos por suas habilidade de curar e de aumentar os atributos. São especialistas em matar mortos-vivos.

Evoluem para: Sacerdotes

Os homens mais próximos de Deus. São capazes de abençoar uma arma para que ela cause danos sagrados, podem formar barreiras de proteção e até mesmo ressuscitar um aliado.



Magos

São o primeiro passo para aqueles que gostam de controlar energias arcanas. Como todo mago, são muito frágeis e podem morrer fácil. Mas suas magias poderosas compensam isso.

Evoluem para: Bruxos

"Poderes cósmicos e fenomenais... Dentro de uma lampadzinha". Magos são capazes de destruir o mundo umas seis vezes antes de tomarem um peteleco e caírem duros.



Arqueiros

Com arcs e flechas, podem atacar de longe. Melhor que isso: podem atirar do alto de certos locais, mantendo-se seguro dos inimigos. Por outro lado, dependem de flechas pra atacar.

Evoluem para: Caçadores

Arqueiros avançados, cujo maior trunfo é a capacidade de atacar com uma águia. A águia ataca automaticamente, ignorando a defesa do alvo. São conhecidos como pesadelos dos MVPs.



Mercadores

A classe mais difícil das existentes. Não possuem grandes habilidades de combate. Sua grande vantagem é comprar itens mais baratos, vender com lucro e abrir lojinhas.

Evoluem para: Ferreiros

Uma das classes mais difíceis de se evoluir, mas de longe a que mais causa dano. São donos de força descomunal, além de possuírem o Mammônita, o golpe de maior dano por segundo.



Gatunos

Rápidos como o vento, podem se esquivar da grande maioria dos ataques dos inimigos. Podem também roubar itens valiosos, sendo assim uma boa opção para jogadores novatos.

Evoluem para: Mercenários

Antes que você os veja, eles já sumiram nas sombras. Misteriosos e mortais, eles podem usar duas facas ao mesmo tempo ou as temíveis Katares, que permitem causar Criticals seguidos.



O MELHOR DA TECNOLOGIA

por Oswaldo Rodriguez

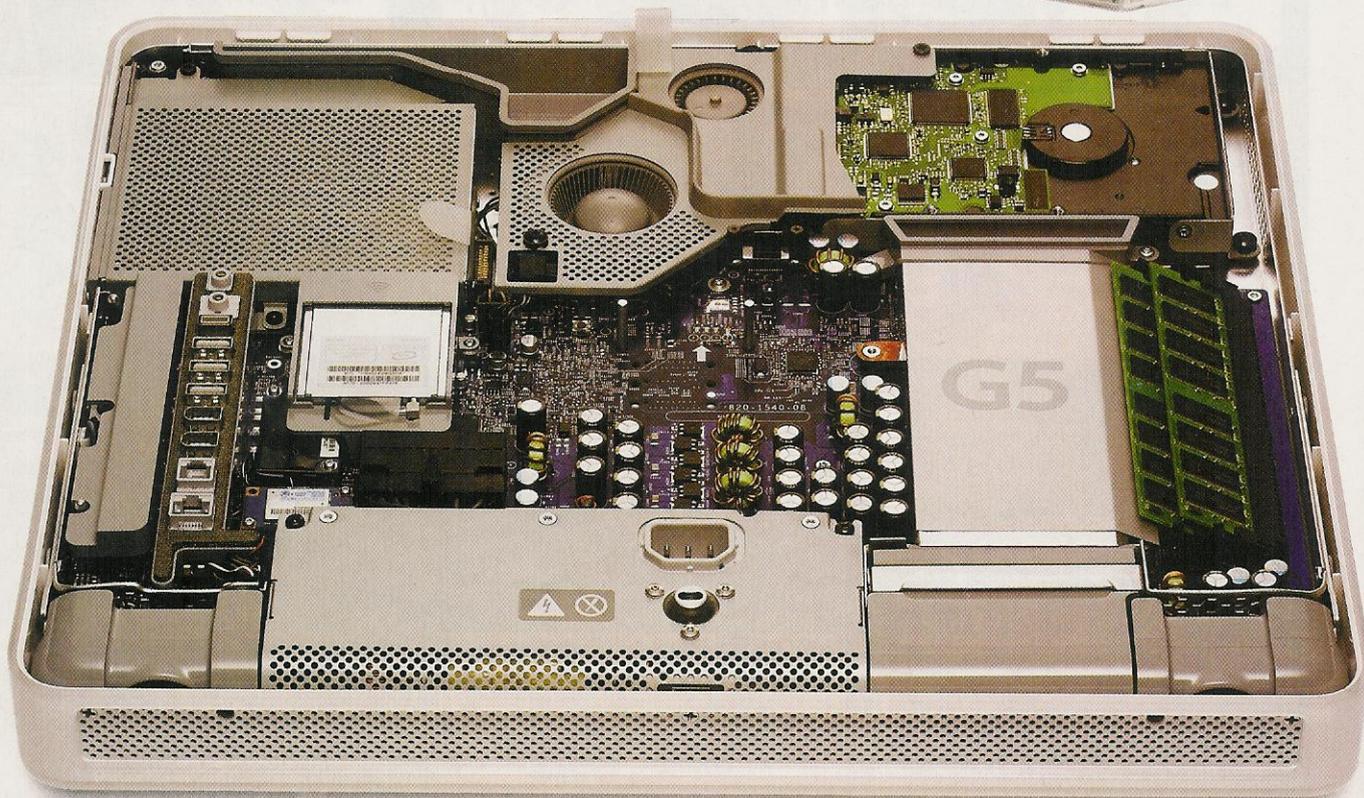
Consumismo nem sempre é ruim. Principalmente se os produtos são de tecnologia. Conheça todos os gadgets que você **PRECISA** ter

IMAC G5

Bonito e elegante

Por mais que o usuário de PC esbraveje, não tem jeito: a Apple sabe fazer máquinas lindas. O novo iMac parece um simples monitor, mas esconde em suas entranhas um poderoso processador G5, uma verdadeira unanimidade para os profissionais do design, vídeo e áudio digital. Apesar de demorar um pouco, os games mais recentes

sempre são convertidos para Mac e rodam igual ou até melhor que as versões para PC. Valor: de US\$ 1.299 (tela de 17" e 1.6 GHz) a US\$ 1.899 (tela de 20" e 1.8 GHz) Onde: <http://store.apple.com/1-800-MY-APPLE/WebObjects/AppleStore/>





CÂMERA IP WIRELESS

Espião sem fio

Quer dar aquela espiada sem ninguém perceber? A câmera IP Wireless da SENA0 oferece total liberdade para gravar o que quiser. Ela é gerenciada pelo browser, e funciona de forma totalmente independente, sem precisar de computador. É só conecta-la a um access point e mandar os dados para qualquer lugar. Ela é compatível com sensores infravermelhos, alarmes, e permite o uso de até 16 câmeras simultâneas, coisa para Big Brother nenhum botar defeito.

Valor: a definir

Onde: <http://www.senao.com/english/co/home.asp>



NVIDIA GEFORCE 6800 ULTRA

Ignorância de vídeo

Se você não se contenta com nada menos do que o melhor, a GeForce 6800 Ultra é o que de mais ignorante quando o assunto é placa de vídeo. Gigantesca, a placa ocupa dois slots no gabinete e usa duas (!) conexões de energia. Apesar de parecer desajeitada e custar praticamente um rim, essa placa faz a vida valer a pena. Gráficos cristalinos e *DOOM 3* a 60 quadros por segundo com todos os efeitos ligados, graças aos 256 MB de memória DDR3 fazem qualquer pessoa chegada em jogos sentir aquele calorzinho no coração.

Valor: US\$ 499

Onde: www.nvidia.com

HP IPAQ POCKET PC H4150

Pequena maravilha

Apesar do diminuto tamanho, o HP H4150 destoaça em performance. Além de fazer o que qualquer computador de bolso faz, isto é, organizar agenda telefônica, contatos e registrar anotações, o pequeno monstro grava voz, reproduz MP3, vídeos e emula com perfeição uma série de consoles clássicos, como o Mega Drive, o Super Nintendo e até mesmo o PlayStation. É só espetar um cartão de memória de boa capacidade e fazer a festa.

Valor: US\$ 399

Onde: <http://www.hp.com/>



PIXELVIEW USB DRIVE

128MB - MP3 PLAYER W/FM RADIO (4-IN-1)

Gravador MP3 multiuso

Nada como ouvir suas músicas em qualquer lugar. O MP3 player da Prolink reúne várias funções num minúsculo aparelho de apenas 9,4 cm de comprimento. Além de reproduzir arquivos MP3, ele grava voz, sintoniza rádio FM e ainda serve como um útil

cartão de memória, que pode ter 128 ou 256 MB. A principal vantagem do aparelho, além de seu tamanho diminuto, é o uso de pilhas AAA padrão, garantia de compatibilidade no futuro.

Valor: US\$ 49

Onde: <http://www.prolink-usa.com/>

FPSECE 0.09.2

PlayStation portátil

Se você não agüenta esperar pelo PSP, que tal já dar uma olhada de como será jogar os maiores clássicos em qualquer lugar?

O FPSEce é um emulador de PlayStation que consegue emular quase com perfeição o primeiro console da Sony. Os jogos devem ser colocados em cartões de

memória, e rodam como se fossem carregados do CD. O emulador ainda está num estágio preliminar, mas é possível jogar clássicos como *Final Fantasy VII* e *Gran Turismo* sem problemas.

Valor: Grátis

Onde: <http://fpsearm.psxfanatics.com/>





PRONTO PARA JOGAR

O mercado brasileiro tem poucas, mas boas opções para quem quer um computador para games

Por Maurício Martins

Jogadores hardcore de games em PCs têm a necessidade de máquinas poderosas para rodar seus jogos. Justamente por isso eles preferem montar seus próprios equipamentos, caprichando em itens como placa de vídeo e som. Alguns, no entanto, podem querer ter menos trabalho e encontrar, no mercado das OEMs (original equipment manufacturer, as fabricantes de PCs),

algo bom o suficiente para saciar seu vício. Infelizmente, porém, não são muitas as opções no mercado doméstico para esse tipo de público. Uma das principais marcas, a HP, informa não ter aqui modelos de alta performance gráfica que se encaixem ao perfil dos gamers, preferindo focar no mercado corporativo ou de usuários comuns. A Dell, outra gigante mundial dos PCs, apresenta dois mo-

delos, que vamos descrever nesta matéria. Apenas um deles, porém, pode ser considerado realmente indicado para jogadores. As demais opções ficam por conta das únicas empresas que se preocuparam em montar e comercializar computadores Windows para gamers, a Hard Company e a Metron. Vamos dar uma olhada nas configurações e preços antes de fazer a nossa escolha.

METRON PC GAME

A Metron teve boa intenção ao colocar no mercado brasileiro, no final de 2003, um dos únicos computadores que já vêm de fábrica otimizado para gamers. Não se pode dizer, no entanto, que o resultado seja um sucesso. O micro custa caro e não dá ne-

nhuma opção de configuração ao usuário. Os 512 MB de memória acabam ficando, portanto, abaixo do que se pode conseguir com outras máquinas. O ponto forte é o processador, um P4 3 GHz HT. Mesmo assim, não é o suficiente para justificar o preço de R\$ 5.499. Outro ponto negativo é o pacote de softwares. Um computador que se diz focado para o público de games poderia prescindir de oferecer pacote Office, ainda mais tratando-se do pacote Corel.

Poderiam investir mais na configuração de hardware, em vez disso. Quanto à expansibilidade oferecida pela placa-mãe ou modelo da placa de vídeo, a empresa não pode dar informações ainda, uma vez que a máquina ainda está em processo de homologação. O departamento comercial informa, porém, que o consumidor interessado nessas informações pode entrar em contato pelo telefone (11) 5521-2474.



CONFIGURAÇÃO

- Processador: Intel Pentium 4 3,06GHz HT
- Memória: 512 MB DDR
- HD de 80 GB
- Combo CD-RW/DVD
- Fax modem 56Kbps v.90
- Placa de vídeo AGP 8x
- Placa de rede 10/100 onboard
- Caixa de som amplificada
- Monitor de 15" LCD
- Pacote de softwares de escritório
- Preço: R\$ 5.499
- Site: www.metron.com.br

CONFIGURAÇÃO

■ Dell Dimension 4600

Processador: Pentium 4

2,8GHz com

533MHz FSB

(configuração básica)

Memória básica: 128 MB

Memória máxima: 1GB

Disco rígido: 40 GB

Monitor: Sem

Modem: Sem

CD-ROM: Sem

Placa de vídeo: Gráficos

Intel 3D Extreme

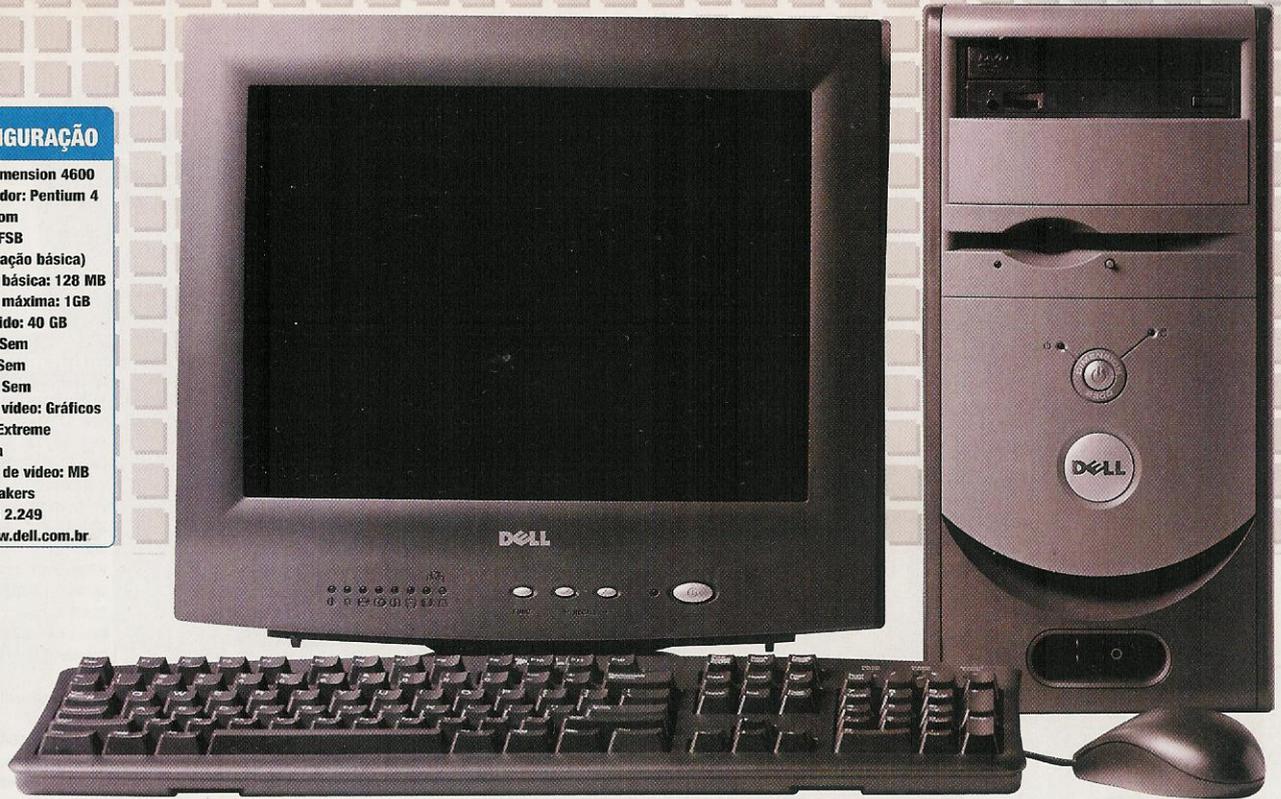
Integrada

Memória de vídeo: MB

Sem Speakers

Preço R\$ 2.249

Site: www.dell.com.br



DELL

A Dell não tem computadores focados especificamente para games, no Brasil. No entanto, segundo o gerente de produtos da empresa, Ricardo Shiroma, dois modelos podem ser indicados para esse uso: o Dimension 2400 e o Dimension 4600. Vamos analisar as duas opções apresentadas por ele.

A linha Dimension oferece uma boa configuração por um baixo custo, mas falha ao deixar de oferecer uma série de itens essenciais a quem quer usar o PC para jogar, como monitor, modem e speakers. Quem escolher essa marca vai ter o trabalho de ir atrás desses componentes para começar a diversão. Resultado: já que é assim, talvez valha mais a pena montar logo o micro todo sozinho. Ainda por cima há a falta de um leitor de DVD e de uma placa de som melhor que o modelo onboard oferecido (SB Live! é opcional).

De qualquer forma, entre os pontos positivos estão a RAM – que pode chegar até a 2 GB no 4600 – e os 64 MB de memória para a placa de vídeo. O 4600 apresenta diferentes modelos de processadores P4, com clock entre 2,8 e 3,4 GHz. A diferença de preço da máquina entre a configuração básica e a avançada, porém, chega a R\$ 1.300, bem acima do razoável.

O modelo tem algumas vantagens interessantes sobre o Dimension 2400, como HD com interface Serial ATA, placa de vídeo AGP 8x e placa de

som Audigy. O 2400, sem tais características, com processador Celeron (certamente não indicado para games), pode chegar a 1 GB de memória por apenas R\$ 600 a menos. Ou seja, ele passa a ser bem menos indicado.

Os chipsets são Intel 845V (2400) e Intel 865PE (4600). Os dois suportam processadores com tecnologia Hyper-Threading, mas o segundo suporta ainda memória Dual Channel e Serial ATA. ▶



CONFIGURAÇÃO

■ Dell Dimension 2400

Processador:

Celeron 2,4GHz com

400MHz FSB

Memória básica: 128 MB

Memória máxima: 1GB

Disco rígido: 40 GB

Monitor: Sem

Modem: Sem

CD-ROM: Sem

Placa de vídeo: Gráficos

Intel 3D Extreme

Integrada

Memória de vídeo: MB

Sem Speakers

Preço: R\$ 1.649

Site: www.dell.com.br



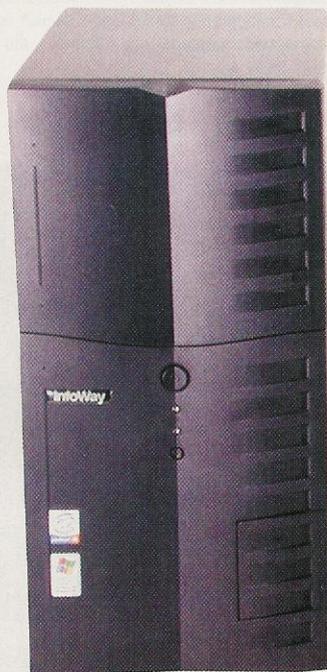
CONFIGURAÇÃO

- **Processador:** P4 2.8 GHz HT (Prescott - 1MB de cache L2)
- Memória:** 512MB DDR400
- Placa de Vídeo:** 128MB DDR ATI RADEON 9800Pro
- HD de 80GB 7200rpm**
- CD/DVD:** COMBO 52x32x52x16
- Placa de som:** Sound Blaster Audigy 5.1 canais
- Caixas Acústicas:** Inspire 5.1
- FaxModem:** 56Kbps
- Rede integrada:** 10/100/1000Mbps
- Windows XP Home**
- Monitor de 17"**
- Preço:** R\$ 7.999
- Site:** www.itautec.com.br

**ITAUTEC
INFOWAY
ADVANCED
TG800**

A Itautec, assim como a Dell, não tem um computador específico para games, mas apresenta o modelo Infoway Advanced TG800 como o mais indicado da fábrica para essa finalidade. Ele bate de longe o PC específico para games da Metron, por exemplo, mas a um custo muito salgado.

Para aqueles que prezam uma boa qualidade de som, o Audigy 5.1 (com subwoofer) é uma ótima pedida, assim como a Radeon 9800 Pro de 128 MB e a dobradinha placa de rede + modem. O processador P4 2,8 GHz HT também é um bom componente. O que poderia ser melhor é a memória, de 512 MB. A boa notícia é que a placa-mãe, da própria Itautec, oferece pleno suporte a upgrade de memória (até 4 GB DDR400) e de processador (até P4 3,2 GHz HT). O preço da máquina, no entanto, que chega praticamente à marca de R\$ 8 mil, está muito acima da possibilidade da maioria dos usuários.





HARD COMPANY

A Hard Company possui dois modelos especiais para games e ainda apresenta uma ampla gama de opções na hora de você escolher a configuração do seu computador. Fizemos orçamentos básicos e top de cada um dos dois modelos, que podem ser conferidos abaixo.

Para quem quer o melhor custo/benefício, o mais indicado é o Propeople Gamer F3, que vem com componentes adequados para a maioria dos jogos, além de monitor, teclado, mouse, tudo por R\$ 2.959. Esse, como os outros modelos da empresa, são orçados sem o sistema operacional. O F3 top de linha vem com 1 GB de memória, processador P4 3,2 GHz HT e HD de 120 GB, além de áudio 5.1 e gravador combo. O preço então sobe para R\$ 4.859. A linha usa placa-mãe Asus

P4R800-VM, expansível até 3GB Dual Channel e P4 3,4 GHz HT (800 FSB). Já o Y8E é para quem realmente tem dinheiro para gastar com componentes top. A configuração básica já traz a placa AGP Radeon 9200SE, com saída para TV, e custa R\$ 4.239. Mas, se você quer todo o poder que a fabricante pode oferecer, então terá Audigy 2 como placa de som, monitor LCD 17", Radeon 9800 XT e muito mais pompa, tudo isso por um custo de R\$ 10.859. A placa-mãe, nesse caso uma Intel D865 PERLX, permite memória de 4 GB Dual Channel e P4 3,4 GHz HT. Entre todos esses modelos, no entanto, há várias combinações de configuração, tornando o Propeople Gamer uma opção atraente para várias faixas de consumidores. Compare as possibilidades:

CONFIGURAÇÃO

■ **Processador:**
P4 2,8 GHz HT
Memória: 256MB
DDR400
Placa de Vídeo: DDR ATI
Radeon 9200SE 128 MB
HD de 40GB
CD-ROM 52x
Placa de som integrada
Modem PCI
Rede Integrada: Intel
Pro100
Monitor de 15"
Preço: R\$ 4.239

CONFIGURAÇÃO

■ **Processador:**
P4 2,8 GHz HT
Memória: 256 MB
DDR400
Placa de Vídeo: ATI
9100 IGP 128 MB
HD de 40 GB
CD-ROM
Placa de som integrada
Rede Integrada: 3Com
10/100
Preço: R\$ 2.959

CONFIGURAÇÃO

■ **Processador:**
P4 3,2 GHz HT
Memória: 1GB DDR400
Placa de Vídeo: ATI 9100
IGP 128 MB
HD de 120 GB 7200 rpm
Combo 52x32x52x16
Placa de som
integrada 5.1
Rede Integrada:
3Com 10/100
Monitor de 17"
Preço: R\$ 4.859

Site: <http://www.propeople.com.br/gamer/>

CONFIGURAÇÃO

■ **Processador:**
P4 3,2 GHz HT
Memória: 1GB DDR400
Placa de Vídeo: Radeon
9800XT 128 MB
HD de 120 GB Serial ATA
Combo CD/DVD-RW
Placa de som: Audigy 2
ZX 7.1
Rede Integrada: Intel
Pro100
Monitor de 17" LCD
Preço: R\$ 10.859

No exterior

Fora do país há uma série de opções pré-montadas para os gamers. Das fabricantes que atuam também no Brasil, a única que aposta no segmento é a HP. Ela acaba de lançar um micro feito especialmente para jogadores, o Compaq X Gaming. O grande trunfo é a possibilidade de escolha entre diferentes processadores (como AMD 64 FX ou Pentium 4500) e placas de vídeo (como a GeForce 6800 Ultra). A configuração básica custa US\$ 1.599.

Entre as outras opções está o Alienware. O produto foca bastante no design do case, mas tem trunfos também na parte técnica. Entre os diversos modelos, é possível escolher de um P4 3,6 GHz a um 2,8 GHz, incluindo modelos AMD no meio do caminho. A memória chega a 1 GB dual channel, a placa de vídeo pode ser uma GeForce™ 6800 GT 256MB DDR3 e a placa de som uma Audigy. Os preços variam entre US\$ 904 e US\$ 2.810.

A Falcon Northwest oferece o Mach V, em versões AMD 2800+ ou P4 2,8 MHz. Tem três HDs de 40 GB em RAID 0 e placa de vídeo Radeon 9700 Pro. Tudo isso pela "bagatela" de US\$ 3.445.

Agora, o que você acha de poder comprar um notebook feito especialmente para jogar em rede wireless? É isso o que oferece a VoodooPC em seu modelo Envy. O micro vem com Athlon 64 3400+, Radeon 9600 Pro com 128 MB DDR e monitor de 15" calibrado para games.

Você pode personalizar muitas partes da configuração e até o design da máquina. O preço médio fica em torno de US\$ 3 mil, mas a configuração mais avançada, com 2 GB de RAM e HD, ultrapassa a barreira dos US\$ 4 mil.



XNA

A MICROSOFT PREPARA SEU ATAQUE

A nova plataforma de desenvolvimento da Microsoft promete cortar custos de desenvolvimento e criar jogos multi-plataformas (PC e Xbox) de forma fácil. Mesmo sem previsão de lançamento de uma versão full, a iniciativa já causa muita expectativa no mercado, além de preocupar concorrentes

por Marcelo Barbão

Para muitos, a solução definitiva para diminuir os custos do desenvolvimento de games multi-plataforma, para outros, uma tentativa da Microsoft de dar um salto de qualidade no Xbox (que ainda toma uma surra em termos de quantidade e qualidade de jogos dos concorrentes). Como toda iniciativa que parte da empresa de Bill Gates, há uma infinidade de críticos e de seguidores. Mas o XNA (uma mistura de Xbox com DNA), ambiente de desenvolvimento de games baseado em ferramentas da Microsoft, é a junção de diversos componentes que já existem, mas

que não se comunicam. Algumas dessas ferramentas são comumente usadas em games feitos para Xbox e outras para Windows (Desktops e Pocket PCs). A idéia, simples e brilhante, é juntar o melhor de cada plataforma de desenvolvimento num só ambiente. Assim, qualquer jogo desenvolvido usando o XNA pode, sem necessidade de nenhum trabalho ou custo, rodar nessas plataformas. Quem sai ganhando com isso? Claro que a plataforma Xbox já que há uma grande quantidade de títulos famosos para PC que poderiam ser jogados na caixa-nha preta e verde. Uma verdadeira solução miraculosa para

acabar com o principal argumento usado contra o Xbox. A Microsoft também está apostando na facilidade de migração para o XNA já que, em tese, nenhuma das ferramentas do novo ambiente de desenvolvimento é completamente desconhecida dos desenvolvedores. Nomes como Visual Studio, DirectX e High-Level Shader Language são comuns para quem já programa. Para desvendar um pouco a estratégia da empresa e os segredos do XNA, a EGM PC entrevistou com exclusividade o Diretor de Estratégia de Plataformas, Scott Henson, direto de Redmond.



EGM PC: O que é o XNA?

SCOTT HENSON: O XNA é a nossa plataforma de desenvolvimento de softwares para a criação de games melhores e de forma mais rápida. É o empurrão que essa indústria precisa para ir ao encontro das expectativas cada vez maiores dos gamers e, ao mesmo tempo, tentar conter os custos totais do desenvolvimento e também conseguir o máximo da plataforma. A primeira parte da plataforma de desenvolvimento XNA é a integração das inovações que se desenvolveram e foram construídas no Windows e no Xbox, para torná-las disponíveis em ambas plataformas (e eventualmente cada vez mais nas plataformas móveis). Depois de completarmos esta primeira fase, continuaremos a inovar muito mais (em conjunto com nossos parceiros) nas áreas que podem ajudar os desenvolvedores a serem mais eficientes nas plataformas da Microsoft permitindo que eles criem cenários maravilhosos para os jogadores.

EGM PC: Como vocês acham que isso irá mudar o mercado de desenvolvimento de games?

SCOTT HENSON: Sonhe comigo por um minuto... se conseguirmos cumprir nosso objetivo, vamos criar oportunidades inéditas para a área de middleware, ajuda na prototipagem rápida. Isso permitirá que os criadores de games permaneçam focados na jogabilidade e evitem o tédio de precisar trabalhar no "encanamento" do prédio. Estamos bastante animados com a possibilidade de permitir que os criadores de games possam explorar todo o poder e o potencial da plataforma em que o jogo irá rodar. O sonho mais radical é termos um mercado de componentes onde os criadores de jogos possam misturar e combinar suas engines de renderização favoritas, engines de física, ambientes de autoração de áudio, conversores, formatos de arquivo, ferramentas on-line... todas as ferramentas para criação de jogos.

■ A seqüência do teste de colisão fez um tremendo sucesso durante a apresentação da Microsoft na E3

EGM PC: Quais são as ferramentas de desenvolvimentos que compõem o XNA?

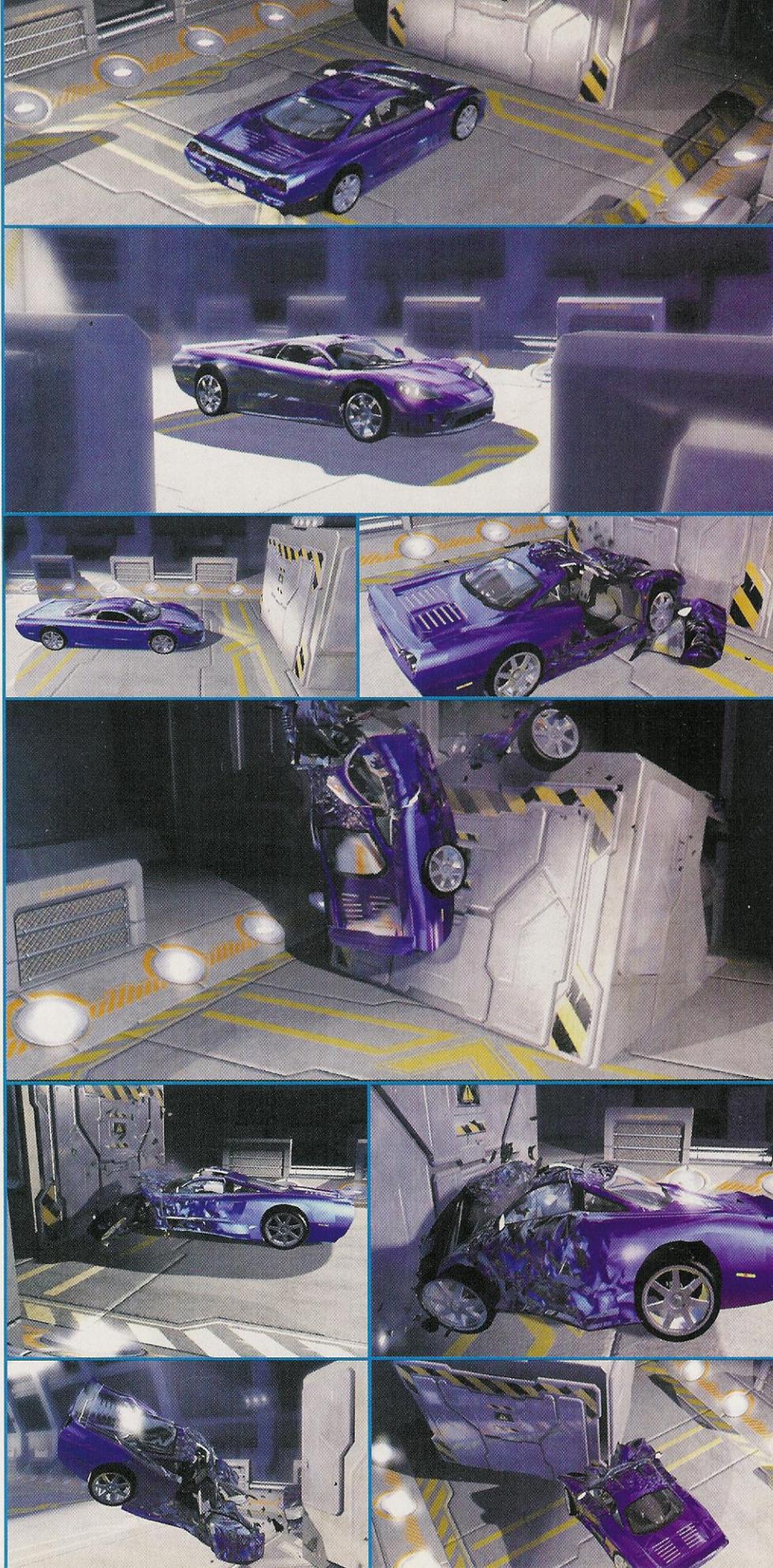
SCOTT HENSON: Há muitas ferramentas que nós achamos que podem formar a plataforma de desenvolvimento XNA; criadas pela Microsoft ou pelos parceiros de middleware do XNA. O conjunto inicial de componentes compartilhados que formam a base de ferramentas e tecnologias da Microsoft podem ser encontrados no nosso web site em <http://www.microsoft.com/xna>. Respondendo a muitos pedidos de nossos clientes, as ferramentas de desenvolvimento do Xbox Live™ para funcionalidades como cobrança, segurança, login, amigos e matchmaking serão disponibilizadas para os desenvolvedores do Windows. Essas ferramentas facilitarão a criação das mesmas experiências sociais de um jogo on-line no Windows que os jogadores já estão acostumados no Xbox. Na área de input, como parte do XNA, a Microsoft irá desenvolver uma interface de controle comum e unificar as APIs de entrada e os botões standard nas múltiplas plataformas. O resultado será uma família de controladores comuns para Windows e Xbox. Além disso, o movimento vai dar fôlego para o surgimento de uma nova onda de input devices cross-plataforma de indústrias de periféricos. Na área de gráficos e áudio, várias ferramentas como a PIX (uma ferramenta de análise) e o XACT (uma ferramenta de autoração de áudio) - anteriormente só disponíveis para desenvolvedores de Xbox - agora estarão disponíveis para Windows como parte da plataforma de desenvolvimento XNA. Da mesma maneira, todas as inovações do Windows tais como a High-Level Shader Language (HLSL) também estará disponível para Xbox. A API DirectX® e os sistemas de desenvolvimento Visual Studio® continuarão a ser o ambiente base de ambas plataformas. Coletivamente, essas ferramentas e tecnologias permitirão gráficos com qualidade de filme e, da mesma forma, formarão o arranque para novos softwares que ajudarão os desenvolvedores a trabalhar com as complexidades do áudio e vídeo de alta-definição.

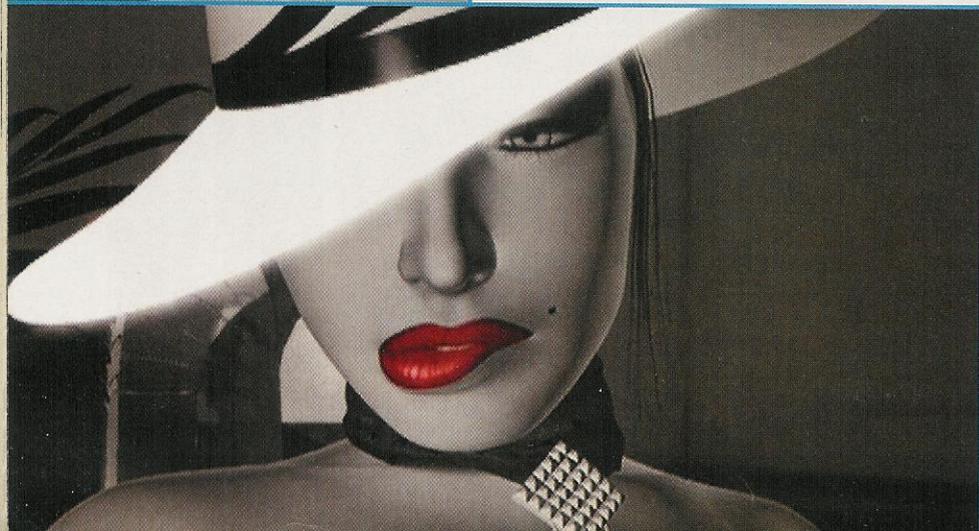
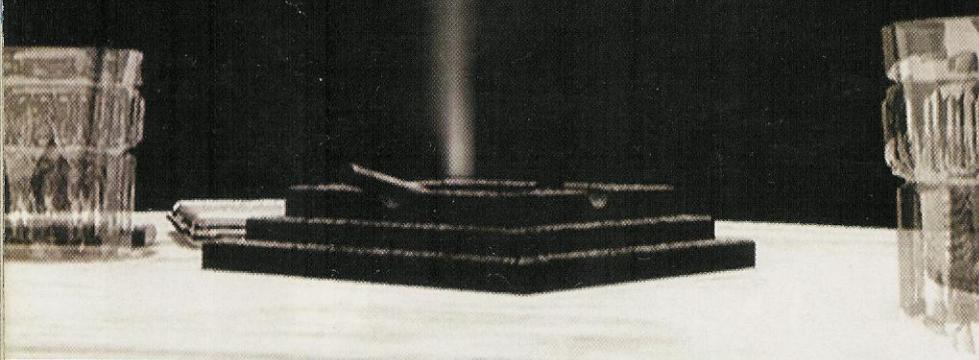
EGM PC: Qual a dificuldade de migração para o XNA?

SCOTT HENSON: Nenhuma dificuldade. O XNA foi desenhado para ser flexível de forma que os desenvolvedores possam escolher as ferramentas que funcionarem melhor para eles independente de serem fornecidas por nossos parceiros, pela Microsoft ou terem sido criadas pelo próprio desenvolvedor.

EGM PC: A existência de um ambiente de desenvolvimento comum não é perigoso? Os games não ficarão parecidos, já que sua base tecnológica é a mesma?

SCOTT HENSON: Eu acho que você deveria pensar menos em termos de soluções com denominadores comuns e mais em como os criadores de games tendo a possibilidade de pensar muito mais nos seus jogos. Mais tempo é igual a games melhores e mais chances de aprimorar os conceitos do jogo. A facilidade de desenvolvimento não deve ser uma ameaça. A ameaça é não investigar os softwares e serviços que podem ajudar a criar os games que todos sonhamos. Nós achamos que o XNA irá permitir a criação de games com experiências que nós nem conseguimos imaginar hoje em dia. ▶





► **EGM PC:** Como a tecnologia de terceiros pode ser integrada ao XNA?

SCOTT HENSON: Com o desenvolvimento da plataforma XNA, nós vamos trabalhar para a criação de um conjunto de interfaces padronizadas, formatos de arquivos e protocolos para que produtos de terceiros possam se plugar. O XNA é aberto, um esforço colaborativo e nosso objetivo é trabalhar lado a lado com outros desenvolvedores da indústria de games.

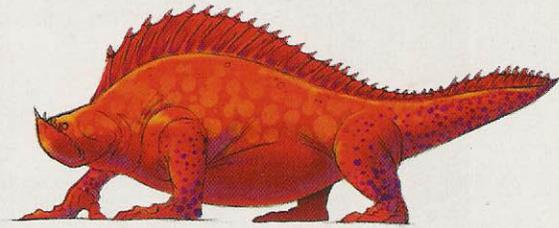
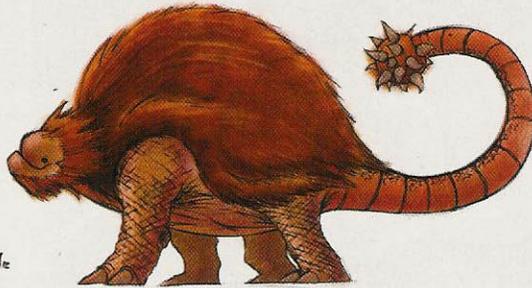
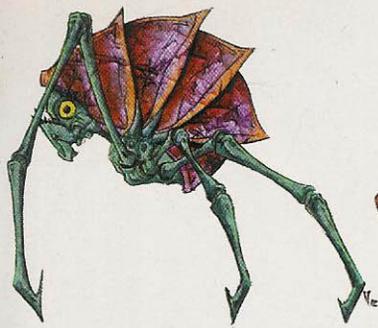
EGM PC: O mercado de jogos está crescendo e, das grandes fabricantes, a Microsoft entrou por último. Contra vocês, estão as vendas superiores do PlayStation e a lealdade dos "nintendistas". O XNA significa uma mudança de estratégia? Vocês se concentrarão mais nos desenvolvedores?

SCOTT HENSON: Nossa história nesse mercado de plataformas e criação de games é muito anterior, na verdade, à entrada da Sony no mercado de consoles. No lado da plataforma, nós iniciamos com o DirectX há mais de 10 anos. Sem dúvida, o XNA é 100% voltado para os desenvolvedores de games já que permite que eles consigam o melhor das plataformas Microsoft. Dito isto, no coração do nosso negócio estão os jogadores e a criação de cenários sem precedentes para eles.

Nossa crença é que se os desenvolvedores tiverem as melhores ferramentas, eles vão criar os melhores jogos. Isso, em último caso, beneficia a Microsoft, as publishers, os desenvolvedores e, consequentemente, os gamers.

EGM PC: Vocês falam bastante de padrões de DVD: A intenção da Microsoft é transformar o XNA num padrão de mercado? Você acha que outras empresas irão aceitar as ferramentas da Microsoft como um padrão? Aproveitando: o XNA será um ambiente de desenvolvimento que poderá ser usado também pela Sony e pela Nintendo se elas quisessem?

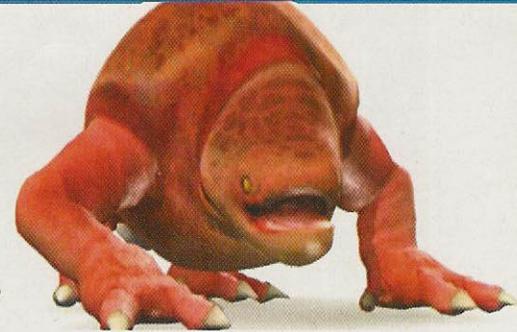
SCOTT HENSON: NEGM - Nossa energia no momento está voltada para criar ferramentas de entretenimento criativo nas plataformas da Microsoft. Há muitas soluções por aí que tenta servir para todas as plataformas, mas elas trabalham com um mínimo denominador comum. Alguns elementos do XNA poderão ser copiados, clonados ou distribuídos de uma forma ou outra através do trabalho comum com a indústria. As ferramentas e a tecnologia XNA vai operar de forma transparente para a indústria. Nossa ambição é trabalhar com os padrões existentes que fazem sentido para os criadores de jogos e desenvolver novos padrões onde eles não existam hoje, em áreas que precisam de uma posição de liderança.



■ A união das tecnologias usadas para desenvolvimento de jogos para PC e para Xbox é a estratégia da Microsoft para aumentar sua participação no mercado

EGM PC: É possível prever um futuro no qual você poderá jogar seu game favorito no seu hardware favorito, não importa qual?

SCOTT HENSON: Dê um fast forward em 10 anos para o jogo épico interativo de Bruno Barreto (<http://www.imdb.com/name/nm0000853/>). Nós queremos criar uma plataforma onde tudo o que o Sr. Barreto tem a fazer é pensar sobre a força da sua história e a experiência interativa que ele quer passar para sua audiência. Nós, por outro lado, tomaríamos conta de projetar essa experiência para qualquer device que você possa imaginar - console, Windows, aparelhos móveis, qualquer um.



“Estamos bastante animados com a possibilidade de permitir que os criadores de games possam explorar todo o poder e o potencial da plataforma em que o jogo irá rodar”.

Scott Henson, Diretor de Estratégias de Plataformas da Microsoft

■ As principais ferramentas de desenvolvimento da Microsoft estarão reunidas na plataforma XNA



EGM PC: No Brasil e outros países em desenvolvimento existe uma indústria emergente na produção de games. Você acha que o XNA ajudará essa indústria em crescimento? Como?

SCOTT HENSON: Criando oportunidades através do poder do software no nosso DNA. Imagine as oportunidades que nós criamos com o ambiente de desenvolvimento Visual Studio para usar com componentes criados por terceiros bem como as coisas que você criou para o seu projeto particular. Essa é exatamente a oportunidade que nós queremos disponibilizar para os criadores de games e os desenvolvedores que possibilitam a existência desses jogos.

EGM PC: Quando o XNA estará pronto para uso?

SCOTT HENSON: Quando nós anunciamos o XNA em março, falamos que o conjunto inicial de ferramentas iria ser lançado no meio desse ano. Na verdade, a primeira ferramenta que migrou do Xbox para o Windows saiu em julho com o Summer Update para o SDK do DirectX. Cada vez mais componentes irão sair no DirectX SDK bem como no XDK (o kit de desenvolvimento para Xbox). É importante pensar no XNA como uma plataforma em constante evolução movida a inovações infinitas. Nosso objetivo é sempre adicionar coisas ao nosso container de componentes comuns para permitir que os desenvolvedores façam mais em menos tempo. 🎮



■ A Microsoft está prometendo o lançamento oficial do XNA para o ano que vem



ATI X800 XT

Conheça uma das placas de vídeo mais avançadas do mundo

Por Felipe Ramos



Desde a introdução dos jogos em três dimensões, a indústria de placas de vídeo não parou de crescer. Antes uma peça quase que desconhecida, hoje uma das mais desejadas e conhecidas de um computador padrão, a placa de vídeo com aceleração 3D é item de suma importância na montagem de um bom PC.

Elas começaram a se popularizar depois das saudosas Voodoo's da 3DFX e, a partir daí, muitas outras empresas apareceram nesse ramo que se apresentava tão promissor e lucrativo. Duas em especial se destacaram: a Nvidia, que acabou comprando a 3DFX quando ela estava perto de falir, e a ATI, uma empresa canadense que foi uma ótima surpresa no mundo do hardware.

Com o lançamento da série Radeon em meados de 1998, a ATI ganhou mercado e respeito entre as fabricantes de hardware e desenvolvedores de jogos. A partir daí sua popularidade foi crescendo assustadoramente, principalmente depois do lançamento da Radeon 9700 PRO, que foi um grande divisor de águas para a empresa. Nesse momento, ela conseguiu respeito e prestígio no mundo todo.

Seu mais novo lançamento, a Radeon X800 XT Platinum, é uma placa de vídeo que demonstra tudo o que a ATI vem conseguindo obter nesses últimos 5 anos, agregando os maiores avanços tecnológicos na área gráfica, otimizando antigas idéias e trazendo ainda mais poder para os que gostam de ativar todos os efeitos visuais que um jogo da atualidade pode oferecer.

X800, mas pode me chamar de R420

Chamado internamente na ATI de R420, esse novo chip gráfico da ATI se mostra robusto e preparado para rodar os jogos atuais. Ele não apresenta muitas novidades em comparação ao seu antecessor, a Radeon 9800 XT, mas aprimora suas qualidades e corrige seus pontos fracos, dando à nova placa um desempenho até 50% superior em alguns casos. Com um controlador de uso de memória de vídeo mais apurado, pouquíssima perda de performance usando o FSAA (Full Screen Anti-Aliasing), 6 Vertex Pipelines, e 16 Pixel pipelines (o dobro que a Radeon 9800XT), a Radeon X800 XT está preparada para apresentar uma maior velocidade na aplicação de filtros gráficos a altíssimas resoluções (1600x1200), sem perda de performance, mantendo os FPS estáveis. Isso contribui para um visual empolgante e uma jogabilidade bem "macia" do jogo, aumentando, e muito, a satisfação em curtir um bom game.



Características técnicas

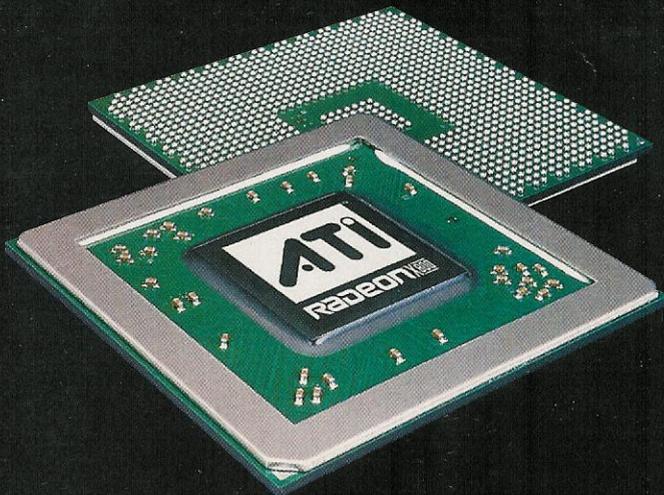
Transistores: 160 milhões
Clock do GPU: 520 MHz
Clock da memória: 1.12 GHz
Memória RAM: 256 MB GDDR3
Bus da memória: 256 Bits
Vertex Pipelines: 6
Pixel Pipelines: 16
Modelo de Shader: 2.0+
Processo de fabricação: 0.13 microns ▶



Memória GDDR3 veio pra ficar

Um dos grandes gargalos das placas de vídeo, que acabavam limitando muito o seu desempenho, era a baixa velocidade de transferência das memórias de vídeo para o sistema. Mesmo com a utilização das memórias DDR (que melhorou muito a largura de banda das placas de vídeo), ainda é necessária hoje, mais velocidade de transmissão de dados; velocidade essa que as memórias DDR comuns não podem mais suprir. Para isso foi desenvolvida a GDDR3, terceira geração da tecnologia empregada nas memórias DDR. O princípio da GDDR3 é oferecer ainda mais velocidade e largura de banda para as placas de vídeo, consumindo pouca energia e dissipando pouco calor.

No caso da X800 XT, a memória GDDR3 funciona a uma velocidade de 1.12 GHz, a mais rápida entre as placas de vídeo existentes.



Texturas mais leves e detalhadas

A compressão de texturas é algo vital para o bom desempenho das placas de vídeo atuais. Técnicas de compressão como a S3TC ou a DXTC, reduzem drasticamente o tamanho das texturas, com uma perda de qualidade visual quase imperceptível para o olho humano.

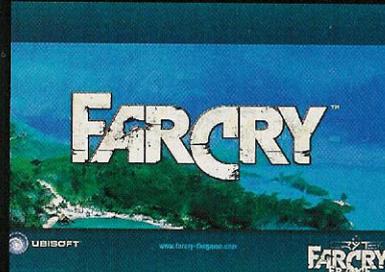
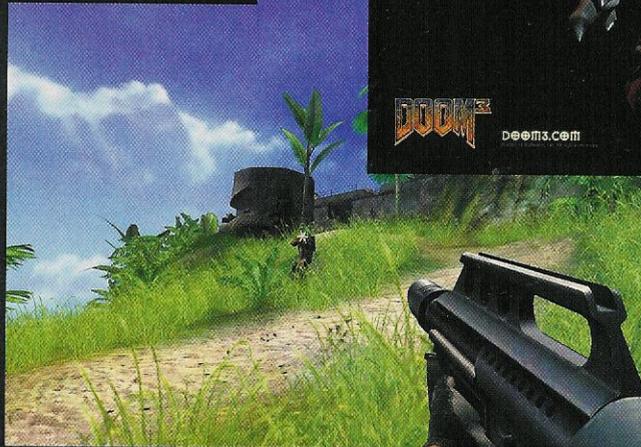
A série X800 traz um novo método de compressão de textura, o **3Dc Normal Map Compression**, que como o próprio nome diz, fará a compressão das texturas "Normal Map" muito utilizada em jogos como *Doom 3*, diminuindo o seu tamanho em até 4 vezes.

Técnica muito utilizada em *Doom 3*, onde:

- 1°. É criado um objeto com milhares de polígonos;
- 2°. depois é feito um "molde" desse objeto;
- 3°. esse molde então, é aplicado sobre uma construção de polígonos bem mais simples, desta forma gerando um objeto 3D com um nível de detalhes muito grande, mas sem a grande contagem de polígonos que teria, se fosse feito da maneira tradicional; tornando o jogo bem mais leve do que ele seria, se essa técnica não estivesse sendo utilizada.



O 3Dc possibilitará a criação de jogos ainda mais detalhados, sem a necessidade da utilização de toda a largura de banda da memória de vídeo disponível, abrindo espaço para que essas texturas sejam ainda melhores. O único contra dessa nova característica da X800 é que o jogo precisa ser preparado para rodar utilizando-se o 3Dc. Os únicos jogos que já usam essa tecnologia são o *Far Cry* e o *Half Life 2*.



Tudo pronto para os Benchmarks

Na teoria todos os produtos são vendidos como a "solução definitiva" para os nossos problemas, mas é na prática que se prova qual produto realmente cumpre o que promete. Queremos saber se toda essa maravilhosa teoria em torno da X800 XT se transformará em performance nos jogos. Iremos fazer uma bateria de testes com alguns aplicativos populares para tentar comprovar as teorias, além de comparar o resultado da X800 XT com outras placas do mercado.

Máquina Utilizada:

Processador: Athlon XP (Barton) 3200+
Placa-Mãe: Abit NF7-S Ver 2.0 (nForce 2 Ultra 400)
Memória RAM: Kit Dual Corsair XMS3200 (2x256 MB) CAS 2, 2, 2, 11
Fonte: SuperFlower de 420 Watts
Áudio: Nvidia SoundStorm (Onboard)
HD: Seagate de 80 GB SATA com 8 MB de buffer
Sistema operacional: Windows XP SP1a com DirectX9b e driver nForce 4.27 instalado

VGA's utilizadas

Radeon X800 XT Platinum (driver Catalyst 4.9b)
Radeon 9800 XT (driver Catalyst 4.9b)
GeForce 6800 Ultra (driver Forceware 65.73)
GeForce 5950 Ultra (driver Forceware 65.73)

Programas

3DMark03 v340
Doom 3
Far Cry com patch 1.2

O HD será formatado a cada placa testada, a fim de não prejudicar o desempenho das mesmas. Rodaremos o teste três vezes para cada placa, e o melhor resultado obtido por elas será publicado.

3D Mark03

O 3DMark03 mede o desempenho da placa de vídeo em DirectX. O programa não foi alterado e os testes ocorrem na configuração padrão do programa.

Gráfico

Default Test
1024x768 / 32 bits

Radeon X800 XT Platinum : 10.908 3Dmarks
Radeon 9800 XT : 5.821 3Dmarks
GeForce 6800 Ultra : 10.532 3Dmarks
GeForce 5950 Ultra : 5.634 3Dmarks
Gráfico

Doom 3

O jogo do momento. *Doom 3* apresenta gráficos espetaculares e pede uma boa placa de vídeo para exibir todo o seu esplendor visual. O próprio jogo tem um benchmark embutido. É só digitar no console (apertando Ctrl + Alt + ") "timedemo de-mo1", sem as aspas.

Gráfico

Demo 1
Ultra Quality 4x FSAA
1280x1024 / 32 bits

Radeon X800 XT Platinum : 55.4 FPS
Radeon 9800 XT : 34.2 FPS
GeForce 6800 Ultra : 60.3 FPS
GeForce 5950 Ultra : 32.7 FPS
Gráfico

Far Cry

O primeiro a apresentar um bom uso das novas características oferecidas pelas placas de vídeo atuais. Ele não apresenta um utilitário de benchmark, mas através do programa *FarCry Benchmarking Utility* (que pode ser baixado no site) é possível fazer do jogo um ótimo teste de VGA.

Gráfico

Volcano
Ultra Details / Shader Model 2.0+ /
4x FSAA / 4x AAF
1280x1024 / 32 bits

Radeon X800 XT Platinum : 55.5 FPS
Radeon 9800 XT : 26.6 FPS
GeForce 6800 Ultra : 53.7 FPS
GeForce 5950 Ultra : 20.2 FPS
Gráfico

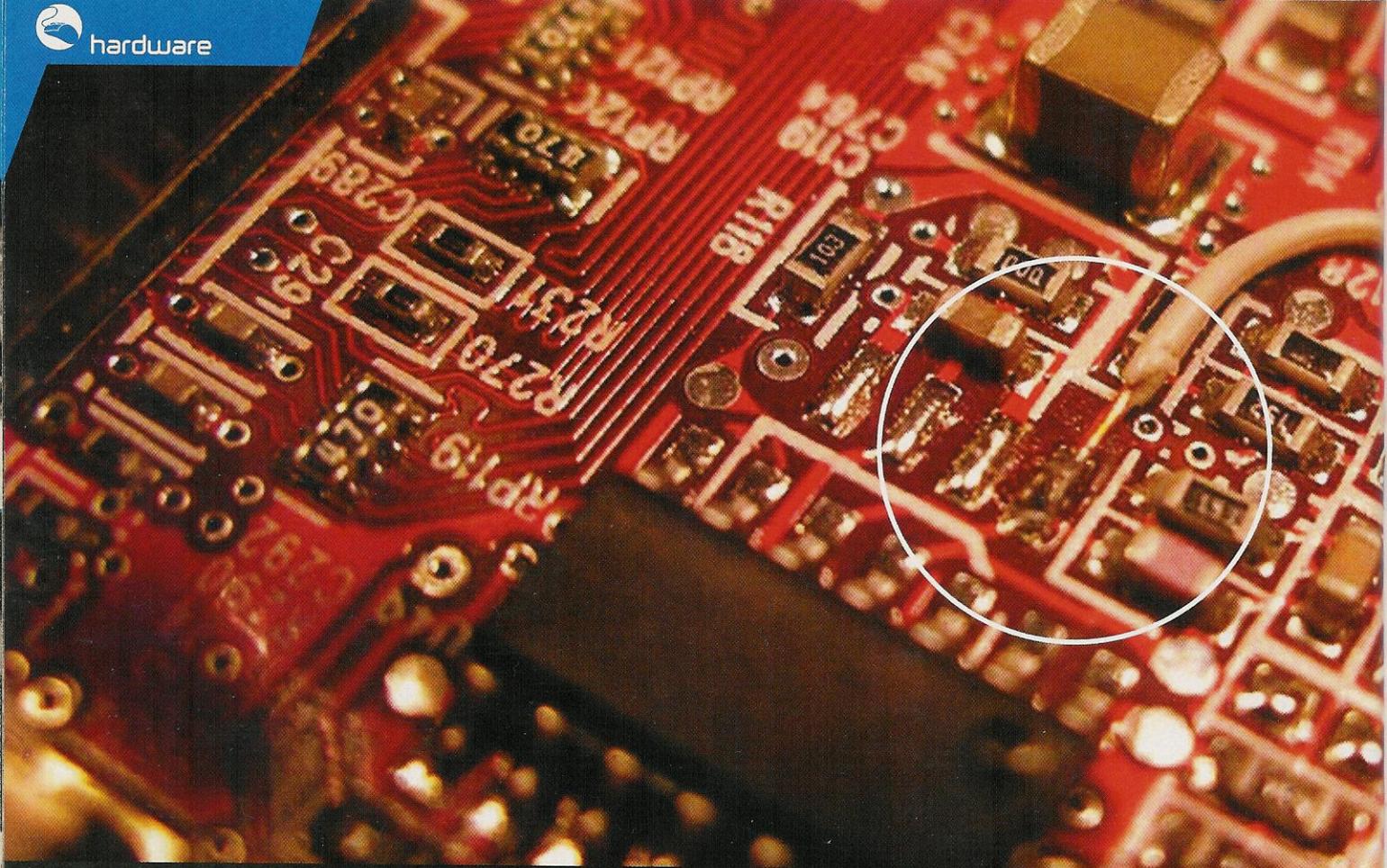
Conclusão

Já não é surpresa para ninguém a qualidade das placas de vídeo da ATI e a empresa prova mais uma vez com a X800 XT que não está para brincadeiras, dando mais um passo significativo para que jogos cada mais impressionantes sejam desenvolvidos. Os resultados do 3DMark e no FarCry mostram todo o poder das memórias GDDR3 e do 3Dc.

No *Doom 3* a X800 XT ficou atrás do modelo top de linha da Nvidia, a GeForce 6800 Ultra, que se mostra uma VGA muito competente também. Isso vai levar a uma briga de preço e performance nunca antes vista. Parcerias estão sendo criadas de ambos os lados, no intuito de ganhar cada vez mais consumidores e quem ganha com essa disputa, com certeza, somos nós.

Preparem-se, pois a guerra está só começando. ☛





OVERCLOCK DE PLACA DE VÍDEO

ONDE O USUÁRIO FAZ A DIFERENÇA

Economize dinheiro tirando o máximo proveito de seu equipamento. É possível fazer um overclock na sua placa de vídeo de forma fácil e segura.

por Bruno Cesar



IMPORTANTE:

Qualquer modificação não-autorizada pelo fabricante pode trazer prejuízos ao seu hardware, incluindo a perda total. A EGM PC não se responsabiliza por estragos na sua placa. Portanto, só realize o overclock se tiver certeza absoluta do que está fazendo.

Hoje vivemos em um mundo onde a evolução é constante, ainda mais em se tratando de informática. A cada dia surgem novos equipamentos, novas tecnologias especialmente criadas e voltadas ao usuário final. Podemos dizer que a tecnologia da informática é a grande responsável pela evolução das mais variadas áreas voltadas para a criação de grandes projetos, sejam eles quais forem: criação de carros, monitoramento de satélites, entre outros...

Como não poderia deixar de ser, nos jogos de computadores os equipamentos de informática tendem a acompanhar essa evolução constante, que o diga as grandes corporações da área, como Intel, AMD, ATI e NVidia, que são responsáveis por uma boa parte

nessa transformação de mercado criando equipamentos novos e mais potentes.

Um exemplo básico dessa evolução é a nova febre dos 64 Bits. Com a criação do processador Athlon 64, alguns jogos e o novo sistema operacional da Microsoft serão baseados nesse processador ou nessa tecnologia de 64 Bits que, em pouco tempo, tomarão conta do mercado. E para você, usuário final, o que muda com a evolução desses equipamentos? Tudo...

Primeiramente, seu equipamento será desvalorizado, você dificilmente irá conseguir manter e rodar jogos que serão lançados no futuro com a mesma intensidade e qualidade que roda seus jogos atuais. Mas porque isso acontece? Compre o melhor equipa-

mento, gastei uma fortuna, e mesmo assim não vou conseguir rodar tudo que desejo? Como citei no início desse artigo, a tecnologia não pára, você não terá o melhor equipamento por muito tempo, pois sempre será lançado um processador, uma placa ou o que seja, melhor que o atual. Essa é uma forma das grandes corporações lucrarem e se manterem, mas falando francamente, quem não gosta da evolução tecnológica? Apesar desses contratempos, de ver sua máquina desvalorizada a cada dia, comprar uma placa de vídeo mais atual e rodar *Doom3* com todos os filtros ativados em resolução máxima, não tem preço...

Contra toda essa jogada de marketing executada pelas grandes corporações temos ao nosso favor

o "overclock" que nada mais é, um meio de otimizar seu sistema. Dependendo do nível aplicado você estará gastando pouco ou quase nada e terá um desempenho em alguns casos totalmente satisfatório.

Hoje é possível alterar as velocidades de diversos equipamentos de nosso sistema, como: processadores, memórias, placas de vídeos... Claro, como nem tudo são flores, não dá para ter certeza se é possível fazer um overclock em seu sistema. Isso pode depender de diversos fatores, como qual o tipo do seu equipamento, o suporte que esse equipamento tem alterações de voltagens e, conseqüentemente, o aumento da velocidade. Esse é um fato que será discutido e elaborado nos próximos passos desse artigo.

NÍVEIS DE OVERCLOCK

•Extreme de Overclock:

Consiste no overclock extremo, onde todos os detalhes são levados a sério. Equipamentos e peças são selecionados e preparados para trabalhar extremamente acima do normal. Na maioria das vezes esse caso de overclock é executado por usuário que tem muito conhecimento em informática e eletrônica. O fato mais importante nesse tipo de overclock é a constante alteração de voltagens, que pode ser executada através e diretamente pela Bios ou diretamente no PCB de um componente qualquer, como placa de vídeo ou placa mãe, que consiste em um Vmod.

Ao lado segue a imagem de um Vmod executado em uma placa mãe.

•Basic Overclock:

O overclock básico, é fácil de ser executado, pode ser realizado por qualquer usuário, mas o ganho de performance não é tão alto. Na maioria das vezes, pode ser executado através do uso de softwares ou diretamente pela Bios do sistema, em geral, o risco de se executar esse tipo de overclock é baixo. Para usuários que querem ter um bom ganho de performance sem gastar nada com isso, esse é o melhor meio.

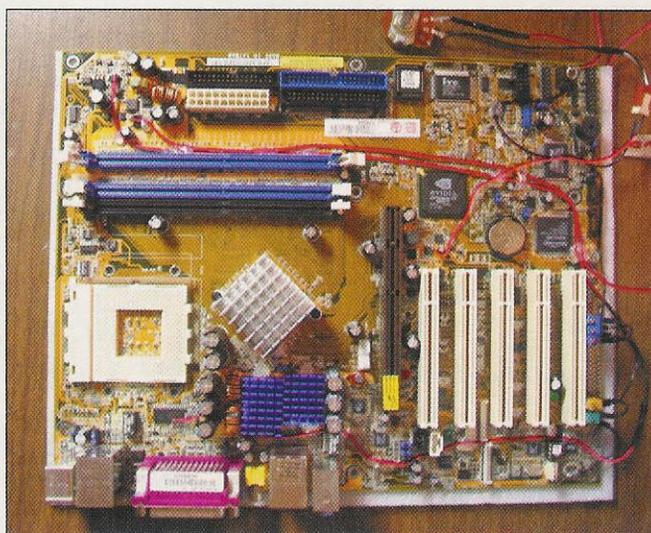
CONHECENDO SEU SISTEMA

Antes de qualquer coisa, para se executar qualquer trabalho bem feito é necessário conhecer o que se tem em mãos. Uma pesquisa detalhada sobre cada componente do seu sistema é essencial para o bom uso e manutenção do mesmo.

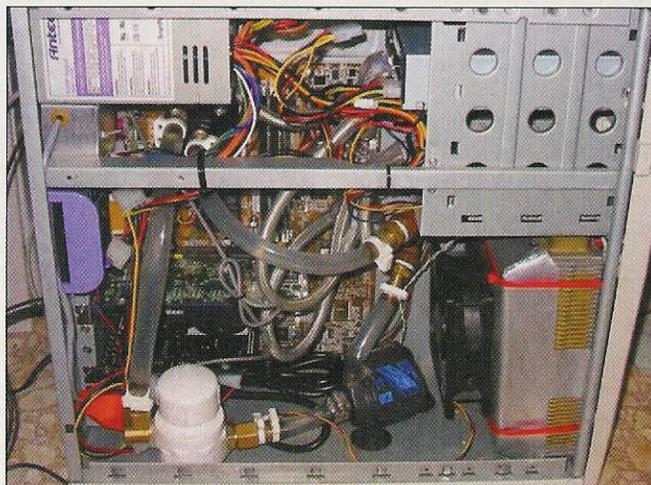
No overclock isso ajudará a achar o limite de seus componentes.

Qual o máximo que uma memória poderá chegar? Qual a voltagem ideal para meu processador? Entre outras coisas...

Essa pesquisa pode ser feita através



da Internet. Utilizando o Google você conseguirá usar os sites especializados ou em foruns espalhados pelo mundo todas as manhas para trabalhar e utilizar os mais diversos equipamentos. Outro modo de pegar informações sobre seu sistema é utilizando softwares especialmente feitos para isso, como o Sandra e o Amd64. Procure anotar clocks padrões da GPU e memória, chipset da VGA etc...



REFRIGERAÇÃO, O SEGREDO...

O segredo para um overclock seguro está na refrigeração além, é claro, dos componentes utilizados, a correta refrigeração de cada componente é muito importante para que seu sistema fique estável e para que não haja perigo de queimar ou danificar algum componente com o alto calor gerado pelo aumento da velocidade ou voltagem da placa de vídeo ou processador, por exemplo.

Em casos como no "Extreme Overclock" o sistema de refrigeração utilizado é o watercooler que retira o calor gerado pelo semiconductor (processador) por meio da água e não do ar, como é feito nos coolers tradicionais, porque a água tem uma condutividade térmica 24 vezes maior que o ar.

Um sistema de watercooler é principalmente utilizado para resfriar o processador e os chipsets de VGAs e placas mães.

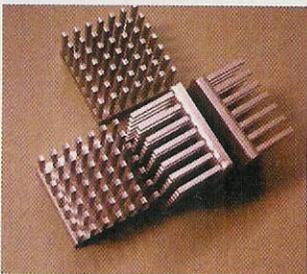
Muitos pensam que utilizando um watercooler a temperatura do processador irá abaixar consideravelmente, mas a principal função de um sistema como esse não é tanto a de baixar a temperatura, mas sim mantê-la a mais estável possível na temperatura ambiente, coisa que um sistema de aircooler ou um tradicional não irá fazer com tanta eficiência.

A maior dificuldade na implementação de um bom sistema de watercooler é a escolha correta dos equipamentos utilizados e o alto preço.

Hoje um sistema desses, com um bom radiador, uma bomba adequada e um waterblock de alta performance não fica por menos de R\$ 1.000.

No caso de um overclock básico, o usuário não poderá de maneira alguma esquentar a refrigeração. >

■ A refrigeração ganha muita importância no overclock



Kit de ramsinks

PARA SABER MAIS

- **fan** - Um mini ventilador, que tem a função de ventilar coolers e gabinetes.
- **core** - Chip ou chipset mais importante de um processador ou placa de vídeo, é como se fosse o coração de cada equipamento.
- **FPs** - "Front Pages" por segundo, é a velocidade com que os frames de jogos ou qualquer outro tipo de gráfico está sendo exibido no monitor
- **Bios** - "Basic Input Output system". O Bios é a primeira camada de software do sistema, um pequeno programa encarregado de reconhecer o hardware, realizar o boot, e prover informações básicas para o funcionamento do sistema.

• **PCB** - É como se fosse o esqueleto de um equipamento, onde podemos encontrar os circuitos e a estrutura de placas mães, placas de vídeo...

• **Vmod** - Alteração de voltagem feita em placas de vídeo, placas mães, entre outras peças que permitem alteração/modificação de voltagem que é executada na maioria das vezes no próprio circuito do equipamento.

► Por mais que esse overclock seja executado com segurança, um sistema básico de refrigeração é necessário neste caso, como por exemplo, um bom cooler, nada de coolers genéricos de R\$ 20/40 reais, procure os de marca como da Thermaltake, CoolerMaster, com heatsinks de cobre que possuem uma melhor condutividade do calor. No caso das placas de vídeo, na maioria das vezes, o sistema de refrigeração é bom, porém, algumas placas mais antigas não têm um sistema satisfatório, exigindo algumas alteração no cooler, como a adição de um fan mais potente ou mesmo a adição de pequenos ramsinks (dissipadores feitos exclusivamente para serem grudados em cima das memórias das placas de vídeos) nas memórias da placa de vídeo que irão ajudar na transferência térmica de calor gerado pelas memórias. Na imagem acima vemos um kit de ramsinks.

EXEMPLO PRÁTICO

Mostraremos, na prática, quanto uma placa de vídeo pode ganhar de performance com um overclock executado através do RadLinker, um software bem conhecido, que é utilizado para aumentar a velocidade do core e das memórias em placas de vídeo da ATI.

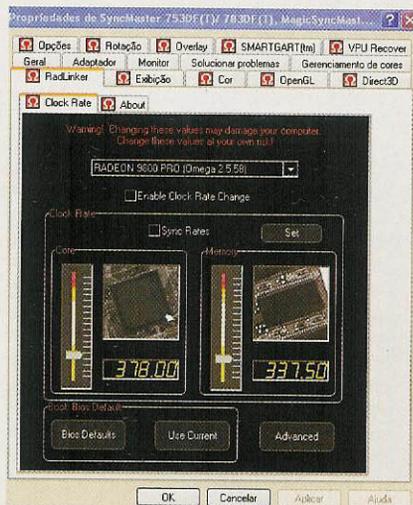
• Sistema utilizado para o teste:

Abit NF7 -s rev2
Athlon XP Tbread B 1800+
2x 256 Corsair BH -5
Radeon 9800 PRO Fullmoded

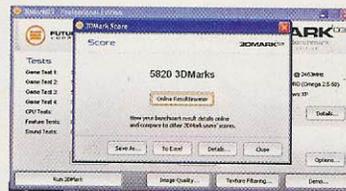
• Software utilizado para o teste:

3Dmark03
Utilizamos, para esse teste, uma placa de vídeo da ATI, Radeon 9800 PRO Fullmoded, porém, essa Radeon já foi totalmente modificada: com ramsinks nas memórias, cooler modificado e mudanças nas voltagens das memórias e gpu. Abaixo podemos ver uma foto da placa de vídeo modificada.

Como padrão, os clocks de qualquer Radeon 9800 PRO é de 378 MHz na GPU, no caso desse teste, no chipset, e 338 MHz nas memórias. Para quem não sabe, a principal diferença de performance que existe em placas de vídeos da família 9800PRO/9800XT e o fato que faz uma placa ser melhor que a outra, (além do preço de cada uma é claro), é o clock da gpu e memórias. O clock original de uma 9800XT é de 412 MHz na gpu e 380 MHz nas memórias, maior que o modelo 9800PRO. Tendo esses dados básicos, iremos rodar o software 3DMark03, que não é nada mais do que um software de Benchmark de vídeo, que dará o resultado de acordo com o número de FPs por segundo que sua placa de vídeo será capaz de exibir. O software e o teste executado por esse software é utilizado e respeitado pelos melhores sites e especialistas do mundo. Rodaremos o 3Dmark03 com clocks padrões, sem overclock algum. Os padrões desta forma são esses da figura acima.

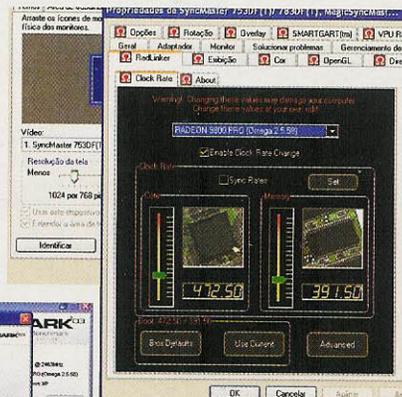


Clocks padrões



Resultado 3DMark03

Com os clocks padrões obtivemos um score no 3DMark03 de 5820 Marks. Agora iremos alterar a velocidade do clock da gpu e memória, para 472 MHz na gpu e 391 MHz nas memórias através do RadLinker, como podemos ver na imagem ao lado.



Resultado 3DMark03 com a placa em overclock



Praticamente o dobro de marks para o resultado anterior, com a placa em overclock, obtivemos 6857 Marks. Como podemos ver, conseguimos rodar uma Radeon 9800PRO em overclock com clocks e valores acima de uma Radeon 9800XT. Isso só foi realmente possível com as modificações executadas na placa, o fato mais interessante desse aspecto é a economia que fizemos não trocando de VGA, mas efetuando o overclock. Foram economizados praticamente 500 reais que poderão ser investidos em outros equipamentos. O ganho de performance foi totalmente satisfatório, 1000 pontos no 3DMark não é fácil de se conseguir apenas com

um overclock, em nossos testes podemos observar em jogos mais pesados um ganho de quase 10 FPs por segundo em alguns casos específicos dependendo do jogo.

CONCLUSÃO

Tentamos de alguma maneira neste artigo demonstrar um pouco mais do mundo do overclock para você usuário que exige um bom desempenho em games, sendo que pensar somente em upgrade da máquina não é tudo. Tente extrair o máximo de desempenho dela antes de pensar em trocar uma placa de vídeo ou um processador, por exemplo, será muito mais fácil e lucrativo.

ENQUANTO VOCÊ SONHA ELES FAZEM

**FREAK BROTHERS, DE GILBERT SHELTON:
FINALMENTE CHEGA AO BRASIL
A VIDA E OBRA COMPLETA
DOS MALACOS MAIS IMPORTANTES DO
QUADRINHO UNDERGROUND AMERICANO**



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

CRIAÇÃO DE MAPAS NO COUNTER STRIKE

Rogério Sodré ficou conhecido ao criar o MOD CS Rio, causando polêmica ao trazer os tiros para as favelas da Cidade Maravilhosa. Esse tutorial foi feito especialmente para a EGM PC



Fazer um mapa para o *Counter-Strike* é o mesmo que fazer um mapa para o *Half-Life*, afinal o *CS* é um mod que roda no engine do *HL*. Portanto, todos os conceitos que se aplicam para um, se aplicam para o outro também, as diferenças ficam apenas no gameplay e nos objetos deixados pelo mapa, como armas e power-ups.

Não existe uma regra para se criar um mapa, cada um pode fazer da maneira que achar melhor. Eu costumo desenhá-lo antes em papel para ver se a jogabilidade vai ficar boa e já tentar evitar possíveis complicações que surgem em mapas muito grandes ou mal planejados. O editor oficial de mapas do *Half-Life* é o Valve Hammer Editor. Com ele é possível modelar, posicionar entidades (objetos e "efeitos especiais"), luzes e até mesmo alterar as regras do jogo, dependendo do mod.

Um editor que tem poucas, mas eficientes ferramentas, torna tudo muito fácil de aprender e simples de se usar.

Após modelar o mapa e espalhar as suas entidades, o mapa precisa ser compilado antes de jogar. A compilação faz todos os cálculos necessários para criar o mapa dentro do jogo, como: definir o campo de visão, luzes e sombras. Esse trabalho é feito antes para não ter que perder tempo com isso durante o jogo, o que consumiria muita CPU e o deixaria muito mais lento.

Este tutorial tem por objetivo dar uma introdução ao Level Design voltado para o *Half-life* e seus mods, ensinando o básico para criar e jogar um mapa simples no *Counter-Strike*.

AS FERRAMENTAS NECESSÁRIAS

Para criar os mapas que estamos trabalhando nesse tutorial, você precisará de algumas ferramentas disponíveis na Internet. Para facilitar sua vida, nós fizemos um pacote com o essencial. Esse pacote pode ser baixado aqui: http://ftp.mataleone.com/egm_pc ou http://www.gameworld.com.br/egm_pc

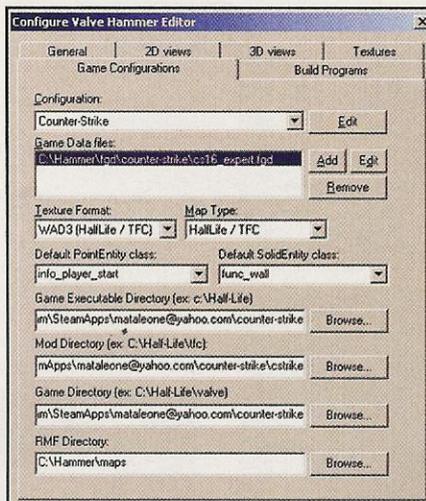
- hammer_v34.exe
- hammer_extras.zip
- egm_brasil_wad.zip

INSTALAÇÃO

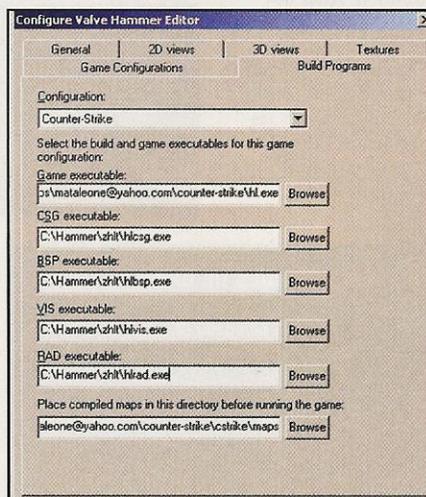
Instale o Hammer 3.4 (hammer_v34.exe) no diretório "C:\Hammer", ou onde preferir. Descompacte o arquivo hammer_extras.zip para o mesmo diretório do Hammer a fim de atualizá-lo para a versão 3.5 e instalar outros arquivos necessários. Opcionalmente, você também pode usar uma versão não-oficial em português do Hammer 3.4, usando o executável "hammer34Br.exe", localizado no diretório do Hammer. Por fim, descompacte o arquivo egm_brasil_wad.zip para o diretório "C:\Steam\SteamApps\<seu_email>\counter-strike\cstrike". Este é o diretório padrão do Steam, mas pode variar dependendo de onde você o instalou.

CONFIGURAÇÃO

Abra o Valve Hammer Editor, selecione o menu Tools > Options. No tab Game Configurations. Você pode criar uma configuração para cada mod (CS, DOD, etc.). Vamos criar uma para o *Counter-Strike*. Em Configuration, clique em Edit, Add e digite "*Counter-Strike*". Em Game Data Files, clique em Add e selecione o arquivo "cs16_expert.fgd" do diretório "C:\Hammer\fgd\counter-strike". O resto preencha conforme a tela de configuração abaixo.

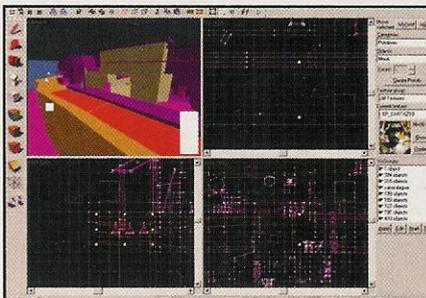


No tab Build Programs da janela de configuração, selecione os diretórios conforme a tela a seguir:



No tab Textures, adicione o WAD (arquivo de texturas) de exemplo que você instalou no diretório do *Counter-Strike* (egm_brasil.wad). Você pode adicionar outros arquivos de textura, inclusive os do próprio *Counter-Strike* ou *Half-Life*. Mas eles não estão disponíveis abertamente no *CS 1.6*, você precisa pegá-los do *CS 1.5* ou do pacote do servidor dedicado para Linux. Só não adicione mais do que 5 arquivos de textura para evitar problemas na hora da compilação. Para mais exemplos e dicas de configuração, veja o arquivo "configuracao.txt" no diretório do Hammer.

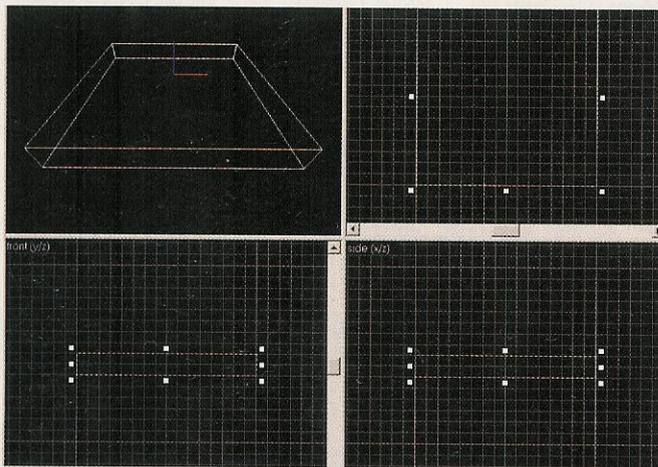
O HAMMER



A tela do Hammer é composta por 4 visões. Uma 3D, onde se visualiza o mapa do jeito que ele aparecerá no jogo, e que pode ser navegada usando a ferramenta de Câmera (ver Box de ferramentas) ou apertando a tecla Z e usando as teclas WASD e o mouse, como se estivesse no jogo em si. A visão 3D tem 3 modos, selecionáveis onde está escrito câmera: wireframe, blocos chapados ou totalmente texturizado. As outras visões são 2D, e mostram o mapa como se visto de cima, de lado e de frente. O quadriculado representa o grid corrente, cujo tamanho pode ser variável, e ajustado na ferramenta de Grid. O tamanho do Grid corrente aparece no canto inferior direito da janela do Hammer, e é sempre múltiplo de 8. >

PRINCIPAIS FERRAMENTAS DO HAMMER

-  **(Shift+S)** Seleciona brushes. Para selecionar múltiplos, segure a tecla CTRL
-  **(Shift+G)** Controla o Zoom das janelas, embora seja mais fácil usar a roda de scroll do mouse
-  **(Shift+C)** Permite navegar pela janela 3D
-  **(Shift+E)** Cria entidades de ponto
-  **(Shift+B)** Cria brushes (blocos), primitivas e pré-fabricados
-  **(Shift+A)** Abre a janela de alinhamento de texturas
-  Aplica a textura corrente ao(s) brush(es) selecionado(s)
-  **(Shift+X)** A navalha, usada para cortar brushes
-  **(Shift+V)** Habilita a manipulação de vértices
-  **(["" e "]"**) Diminui ou aumenta o tamanho do Grid corrente
-  **toEntity** Transforma um brush em entidade
-  **(CTRL+G) / (CTRL -U)** Agrupa(CTRL+G)/desagrupa(CTRL+U) brushes, ignora grupos ao selecionar (ig)
-  **Esconde brush selecionado / Esconde não selecionados / Mostra tudo**
-  **tl** Texture Lock, prende textura aos brushes ao movê-los.
-  **Abre janela de compilação.**



> CRIANDO BRUSHES (BLOCOS)

Um mapa para *Counter-Strike* é feito de brushes e entidades. Brushes são os blocos que formam toda a arquitetura do mapa, como o chão, paredes e objetos. Entidades são brushes e efeitos especiais, que veremos mais adiante. Antes de criar um brush, vamos selecionar a sua textura, clicando no botão Browse na janela de texturas do lado direito.

A textura é o "papel de parede" do brush e vai cobri-lo todo. Agora selecione a ferramenta de criação de brushes (Shift+B), clique e arraste o mouse em uma janela 2D definindo o seu tamanho. Você pode ajustar o seu tamanho arrastando as suas arestas (quadrados brancos), visualizando suas dimensões na barra de status. Deixe-o como na figura acima, com dimensões 512x512x64 (visível no status), para fazer o chão do mapa. Tecle ENTER para criar o brush definitivamente.

MAIS BRUSHES

Modelar um mapa é como brincar de LEGO. Basta ir empilhando os brushes para que eles tomem as formas que você deseja. Consulte a tabela de proporções de medidas para criar seu mapa com dimensões realistas. Um mapa simples pode ser feito com apenas 6 brushes, um chão, um teto e quatro paredes. Se você arrastar um brush segurando a tecla SHIFT, ele será clonado, criando uma cópia idêntica. Se você selecionar um brush, vai poder redimensioná-lo arrastando suas arestas quadradas. Se ele já estiver selecionado e você clicar novamente, poderá girá-lo, arrastando suas arestas laterais. Sabendo destas dicas, vamos fazer as paredes do mapa criando outros brushes, agora verticais, nas beiradas do chão que acabamos de criar. Além de brushes quadrados, é possível também criar cilindros, cones, arcos e pré-fabricados, selecionando o tipo na lista Objects do lado direito da janela.

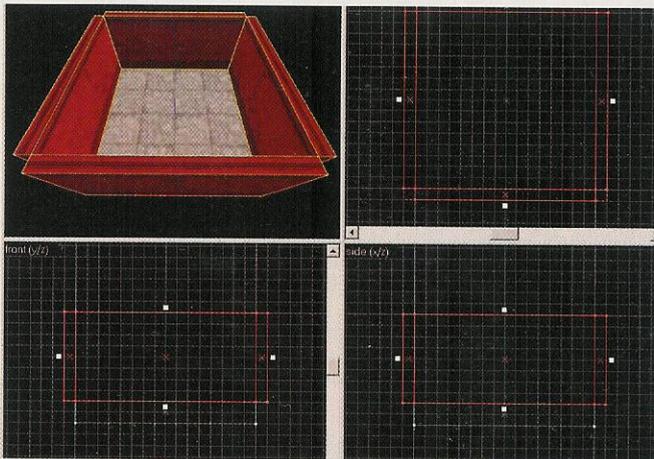
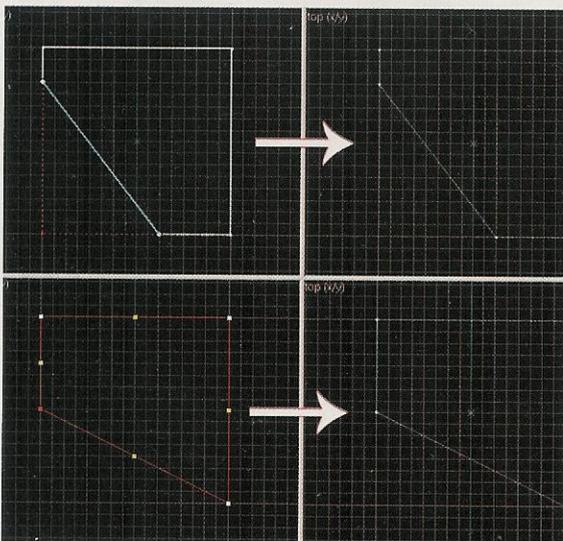
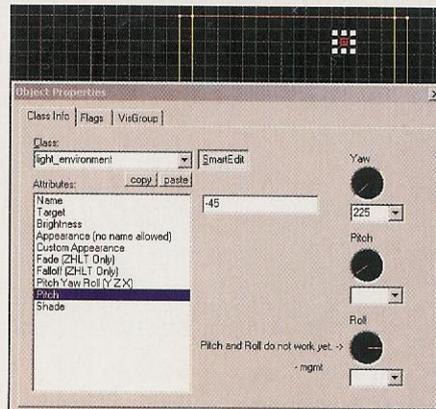


TABELA DE PROPORÇÕES DE MEDIDAS (EM UNIDADES DE GRID)

Tamanho real de uma unidade de grid	1 polegada (2,5 cm)
Altura de uma parede "normal" (cerca de 3 metros)	128
Altura do jogador	74
Menor espaço (largura) que um jogador consegue passar	34
Menor espaço (altura) que um jogador consegue passar	38
Maior altura de degrau que se pode subir sem pular	18
Maior altura de um pulo / segurando CTRL	44 / 62
Maior distância de um pulo / segurando CTRL	246 / 250
Maior distância de um Longjump	392
Alcance do som ambient_generic com Small Radius	800
Alcance do som ambient_generic com Medium Radius	1250
Alcance do som ambient_generic com Large Radius	2000

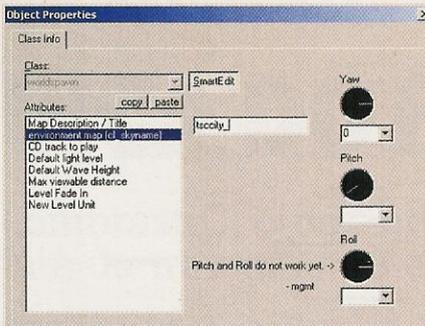


MODELAGEM DE BRUSHES

As ferramentas de Clip e Vértice são mais do que suficientes para modelagem de brushes. O Clip pode ser considerado uma navalha, que corta um brush em duas partes. Basta selecionar o brush, a ferramenta de Clip e arrastar o mouse sobre o brush, definindo o corte, onde a parte vermelha será removida, ficando apenas a parte branca quando se teclar ENTER. Clicando mais vezes na ferramenta de Clip, pode-se inverter a parte vermelha ou removê-la para dividir o brush em 2. Com a ferramenta de manipulação de Vértices é possível interferir diretamente na forma do brush, arrastando seus vértices e alterando a sua forma. Cuidado apenas para não fazer brushes muito complexos, que irão carregar excessivamente o mapa, ou côncavos, que não serão aceitos na hora de compilar o mapa.

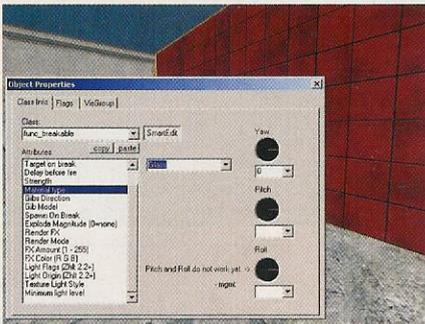
LUZES

Luzes são ótimos exemplos de Entidades de Ponto. Nós criamos o céu, mas não definimos a sua luz, para isso precisamos criar uma entidade light_environment, que retrata como será a luz do "Sol". Selecione a ferramenta de criação de entidades de ponto, posicione-a em um local qualquer dentro do mapa arrastando o seu centro, selecione o tipo de entidade light_environment na lista Objects da janela de primitivas e tecla ENTER para que ela seja criada. Selecione a entidade criada e tecla ALT+ENTER. Esta é a janela de propriedades da entidade. Todas elas possuem vários atributos que podem ser editados aqui. No campo Brightness, selecione uma cor amarelada. No círculo Yaw, defina a direção da luz. Na propriedade Pitch, determine o ângulo de incidência da luz, entre 0 (zero) e 90, sendo que zero é o sol no horizonte e -90 é o sol do meio-dia. Agora o seu céu já está pronto e iluminado. Somente uma entidade light_environment pode ser criada por mapa, afinal temos apenas um Sol, certo? Outras luzes normais são criadas com a entidade light, da mesma forma.



O CÉU

O céu do mapa é feito de um brush com uma textura especial chamada SKY. No jogo, este brush fica transparente, mostrando o céu selecionado. Então crie um brush com a textura SKY cobrindo o seu mapa totalmente, não deixando nenhum buraco. Agora defina o céu que você deseja ver no seu mapa no menu Map > Map Properties. Preencha o campo environment map com "des" (deserto), "forest" (floresta), "snow" (neve), "tscity_" (cidade de dia) ou "backalley" (cidade à noite). Uma lista completa dos céus disponíveis pode ser vista no site Matalone.com.

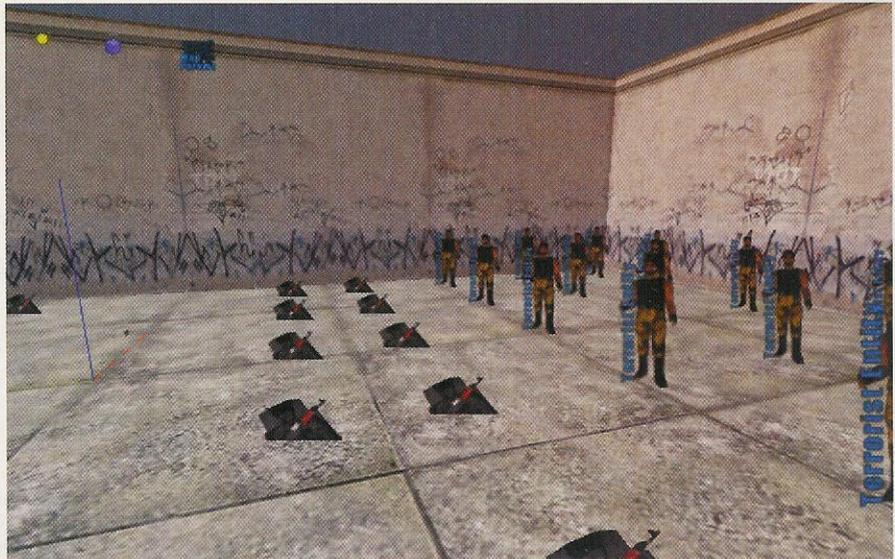


VIDROS, MADEIRAS, ÁGUA, ETC.

O segundo tipo de entidade é chamada de Entidade de Brush. Isso porque são brushes com propriedades especiais, como portas, vidros e veículos, ao contrário das Entidades de Ponto que são efeitos independentes. Para criar um vidro quebrável, crie um brush, selecione-o e clique no botão toEntity que a janela de atributos da nossa entidade aparecerá (para abri-la depois, selecione a entidade e tecle ALT+ENTER). Defina Material Type como "Glass" (poderia ser Wood para madeira, etc), Strength "1" (quanto maior, mais difícil de quebrar), Render Mode "Additive" (transparente a 255=opaco). Outros tipos de Entidades de Brush úteis são o func_pushable (objeto empurrável) e func_water (água), entre muitas outras.

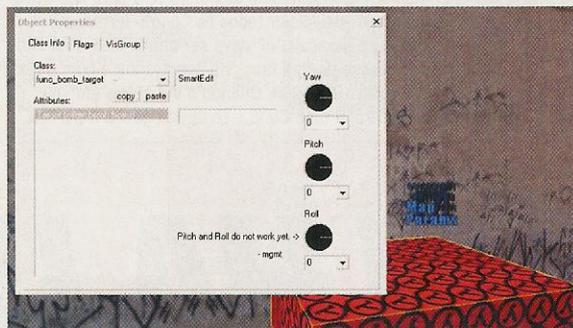
ADICIONANDO OS JOGADORES

Falta pouco para o mapa ficar jogável! Agora vamos definir o local de nascimento dos jogadores. O time dos Terroristas sempre nasce nas entidades pontos do tipo info_player_deathmatch, enquanto os Contraterroristas nascem nas entidades ponto do tipo info_player_start. Cada entidade será o ponto de nascimento de um e apenas um jogador, então a sua quantidade define o número máximo de jogadores do mapa. É aconselhável sempre ter 16 de cada, num total de 32 jogadores, o máximo permitido no Counter-Strike, para que ninguém fique de fora. Crie-as sempre um pouco acima do solo para evitar travar algum jogador. Opcionalmente, você pode delimitar a área onde o jogador pode comprar armas, criando uma entidade de brush do tipo func_buyzone com a textura especial TRIGGER em cima dos jogadores. A sua propriedade Team define qual o time que é permitido comprar naquela área.



ARMAS E EQUIPAMENTOS

Opcionalmente, você pode espalhar armas e equipamentos pelo mapa, como no fy_iceworld. Cada arma é definida por uma entidade ponto do tipo armour_entity e o seu tipo é escolhido na sua propriedade Item. Estão disponíveis todas as armas do Counter-Strike, granadas e coletes. Se você quiser que os jogadores já nasçam armados, crie uma entidade ponto do tipo game_player equip em um lugar qualquer do mapa e configure as suas propriedades de acordo com o que você deseja dar aos jogadores. E com a entidade ponto info_map_parameters é possível definir que times podem ou não comprar armas, independente de estarem na área de compras ou não. Agora já temos uma arenazinha jogável, faltando apenas definir o objetivo do mapa.



GAMEPLAY: DEFUSE BOMB

O objetivo mais popular do Counter-Strike é o Defuse (mapas que começam com "de_", como o de_dust), onde os terroristas devem plantar a bomba em um determinado local do mapa e guardá-la até que exploda para ganhar a partida, antes que os Contraterroristas a desarmem. Para definir o local onde se deve plantar a bomba, crie uma entidade brush do tipo func_bomb_target com a textura especial TRIGGER encobrindo toda a área que será o alvo. Esta entidade ficará transparente durante o jogo, mas o terrorista com a bomba poderá plantá-la em qualquer lugar dentro de seu perímetro. Você pode criar quantos alvos quiser. Com a entidade info_map_parameters é possível também definir o raio da explosão. Quanto maior o raio, maior o estrago!



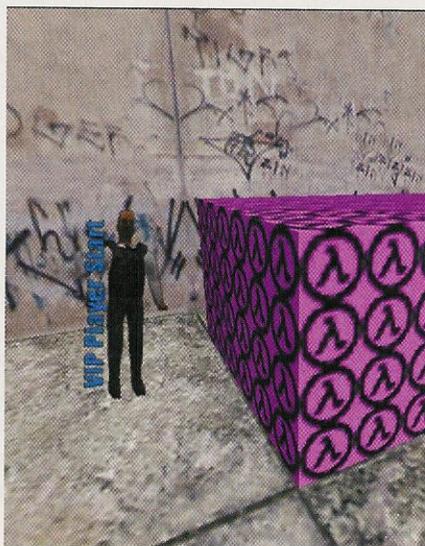
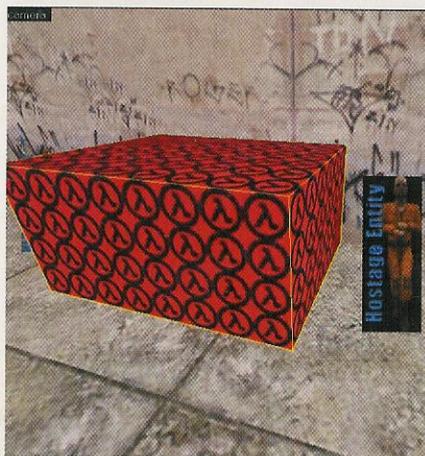
VISIBILIDADE E NÍVEL DOS DETALHES

O erro mais comum de quem está começando a fazer mapas é exagerar no tamanho e nos detalhes do mapa. O engine do Half-Life já tem 5 anos e está meio ultrapassado comparado aos jogos de hoje, assim um mapa muito grande ou com muitos detalhes vai ter muito lag. Claro que tem jeito para tudo, mas aprender a fazer uma área grande sem lag é difícil. Então planeje sempre o seu mapa pensando em áreas fechadas, e de uma forma que uma não enxergue a outra. Repare nos overviews dos mapas do Counter-Strike para tentar entender como eles foram planejados dessa forma. Detalhes como postes e móveis, apesar de aparentemente inofensivos, também podem destruir um mapa, criando muito lag. Isso porque durante a compilação o mapa é dividido em várias áreas, definidas pelos brushes, portanto quanto mais brushes, mais divisões e mais lag. Mas entidades não entram nessa divisão! Então transforme todos os detalhes em entidades do tipo func_wal (ou outro tipo, se for melhor para você), que o seu mapa ficará muito mais leve. >



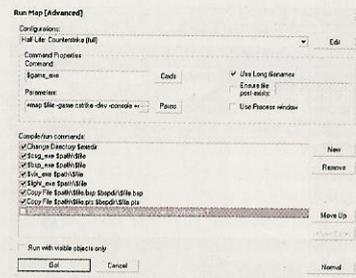
> GAMEPLAY: HOSTAGE RESCUE

O segundo tipo objetivo do Counter-Strike é o Hostage Rescue (mapas que começam com "cs_", como o cs_office), onde os Contraterroristas devem resgatar alguns reféns e levá-los para a área de escape para vencer a partida. Os reféns são posicionados com entidades ponto do tipo `hostage_entity`. Em suas propriedades é possível definir a sua aparência, como cientista, executivo ou gari. Posicione-as como os jogadores, acima do solo para não ficarem travados. A área de escape dos reféns é definida por uma entidade brush do tipo `func_hostage_rescue` com a textura especial TRIGGER. Assim como a área de alvo da bomba, esta entidade fica transparente no jogo, mas quando um refém entra em seu perímetro, ele é salvo.



GAMEPLAY: ASSASSINATION (VIP)

Por fim, temos os mapas do tipo Assassination (mapas que começam com "as_", como o as_oilrig), onde os Contraterroristas devem escoltar um VIP até a sua área de escape para ganhar a partida. Posicione o local de nascimento do VIP com a entidade ponto `info_vip_start`, também acima do solo para não travar e num local visível por todos os Contra-Terroristas. A área de escape do VIP deve ser criada com uma entidade brush do tipo `func_vip_safetyzone` e com a textura especial TRIGGER. Quando o VIP entrar em seu perímetro, o time Contra-Terrorista ganha a partida.



COMPILAÇÃO

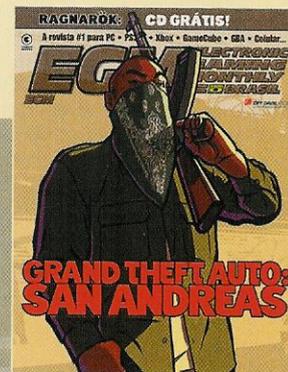
Para jogar o mapa é preciso compilá-lo. Salve-o no diretório C:\Hammermaps, ou onde achar melhor, com o nome que quiser, como por exemplo "egm.rmf". Clique no botão de compilação (veja box) e clique no botão Expert. Selecione a configuração "Half-Life: Counter-Strike" e clique no botão Go!. O mapa será compilado e estará pronto para ser jogado. Dependendo das suas configurações, o Counter-Strike já iniciará com o seu mapa. Caso o seu mapa não inicie automaticamente ou para jogá-lo novamente depois, inicie o Counter-Strike selecione New Game. Selecione o seu mapa na lista de mapas e clique em OK. Agora é só curtir o seu primeiro mapinha!

PARA SABER MAIS

MiB - Made in Brazil - <http://www.leveldesign.com.br/>
Comunidade brasileira dedicada à criação de mapas, para tirar dúvidas e trocar idéias sobre criação de mapas.
Mataleone.com - <http://www.mataleone.com/>
Tutoriais, texturas, ferramentas e muito mais para edição de mapas para Half-Life e Counter-Strike.

GUERRILHA URBANA

TUDO SOBRE **GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS**, O GAME MAIS ESPERADO DO SÉCULO!



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





DICA DO PROFISSIONAL

LombrastiC, ciber-atleta de Warcraft, fala de treinamento e equipamento

O que faz de alguém um profissional no ciber-esporte? Treino, dedicação ou... alguma coisinha a mais? Talvez um pouco de tudo isso. Nós, da EGM PC sabemos como é importante conhecer esses segredos direto da fonte. Toda edição vamos trazer um jogador profissional para contar seus segredos, seus treinamentos, seus equipamentos, ou seja, todas as dicas para você melhorar sua performance.

Para um bom desempenho nos treinos, ao se preparar para campeonatos, é necessário ter antes de tudo, boas condições, e para tal é indispensável o uso de um equipamento adequado e confortável, que vai desde o mouse e teclado até sua mesa e cadeira, que devem ser adaptados da melhor forma possível, visando o conforto do jogador.

A utilização de um teclado de boa qualidade, assim como um mousepad que facilite o deslizamento do mouse (que também deve estar em boas condições), um mouse skate para a conservação do mesmo e

headsets confortáveis, com certeza irão elevar ao máximo a qualidade no jogo, facilitando um bom desempenho.

Para o Warcraft 3, provavelmente a melhor forma de treino é jogar partidas válidas pela ladder em servidores oficiais, para nós do Brasil a Azeroth (USEast). Eu utilizo essas partidas para treinar, da mesma forma que o pessoal do meu clã (The Jungle Team). Além de jogar ladder, é interessante também, que o jogador veja bastante os replays de jogadores famosos na cena internacional, devido à rápida evolução do jogo em termos estratégicos. É fundamental conhecer bem, a relação mapa / raça para fazer uma boa escolha num melhor de 3, assim como conhecer o seu oponente e dessa forma conquistar um bom desempenho em torneios. Nesse final da coluna, gostaria de agradecer à Marketing Cell e à Intel Semicondutores do Brasil, por apoiar o ciber-esporte no Brasil, e conceder um patrocínio de excelente qualidade a seus jogadores, possibilitando que tenhamos uma performance cada vez melhor. 🎮



Por Antonio Carlos

NOME: Antonio Carlos Costa Vilarins

NASCIMENTO: 02/01/1986

HÁ QUANTO TEMPO JOGA WARCRAFT 3: 2 anos

RAÇA: Undead

NICKNAME: NgjLombrastiC.Intel

CONQUISTAS:

Top 16 @ Lime Room 128 players Brazil Abril 2003 - Reign of Chaos

2nd @ ESWC Brasilia Pre-Qualifier Maio 2003 - Reign of Chaos

7-8th @ ESWC Brazil Qualifier Junho 2003 - Reign of Chaos

2nd @ WCG Brazil São Paulo Pre-Qualifier Agosto 2003 - Reign of Chaos

6th @ WCG Brazil São Paulo Qualifier Agosto 2003 - Reign of Chaos

1st @ HCAs, Hangar Network Setembro / Dezembro 2003 - The Frozen Throne

2nd @ Champions Overmatch Intel Brasília Janeiro 2004 - The Frozen Throne

5th @ ESWC Qualifier Brazil São Paulo Maio 2004 - The Frozen Throne

1st @ CPL Winter Champions Overmatch Intel São Paulo

Julho 2004 - The Frozen Throne

1st @ WCG Local Pre-Qualifier Brasilia Agosto 2004 - The Frozen Throne

EQUIPAMENTOS:

Teclado: Logitech Elite Keyboard

Mouse: Logitech MX 510 c/ Hyperglide skatez

Mousepad: X-RayPad Thunder 8

Headset: Phillips SBC HP250

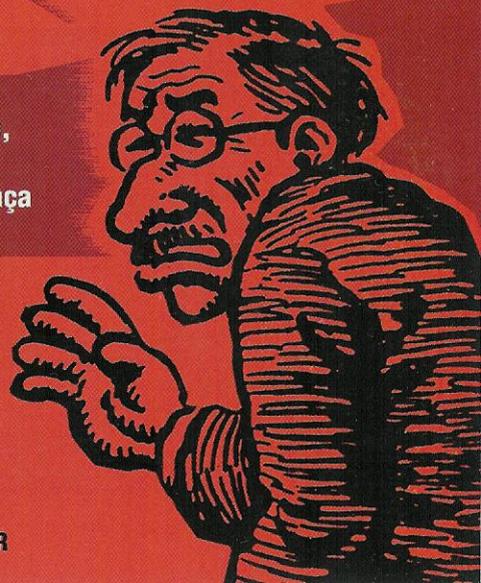
DEUS SALVE A AMÉRICA (DELA MESMA)

AMÉRICA

ROBERT CRUMB



Descubra porque Robert Crumb, o mais importante cartunista dos EUA, está morando na França



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



CPL

As duas principais competições mundiais disputam o título de “maior torneio do mundo”. Saiba como nasceram e como são organizadas

Por Pablo Miyazawa

Quem entende de games sabe que o esporte eletrônico já deixou de ser uma “tendência para o futuro”. Atualmente, jogar profissionalmente representa a realidade para muita gente, inclusive para brasileiros. Aliás, as evidências apontam que os games estão no caminho de serem considerados um esporte de verdade. Falta muito, mas há um esforço para isso: as lan houses se espalham rapidamente pelo país, o número de jogadores profissionalizados aumenta a cada mês e as competições mundiais tornam-se mais populares, com o apoio de mais e mais empresas patrocinadoras. Várias dessas exigem para si o título de “o maior torneio de games do mundo”, mas duas se destacam: a CPL (Cyberathlete Professional League) e a WCG (World Cyber Games), campeonatos associados a entidades distintas, mas cobijados da mesma forma pelos ciber-atletas.

Participação crescente

A CPL pode ser considerada o berço do nascimento do ciber-esporte. A liga surgiu em 1997, fundada pelo empresário norte-americano Angel Munoz, e foi a primeira a organizar competições profissionais de jogos eletrônicos. A primeira versão do torneio aconteceu no mesmo ano, em Dallas, e não foi exatamente um sucesso – somente trezentas pessoas competiram – mas deu uma pequena mostra do que estaria por vir. Na edição de 2004, em compensação, mais de quatro mil jogadores participaram, inclusive os clãs brasileiros Mibr e G3x. Foi em competições organizadas pela CPL que surgiram os primeiros profissionais de renome, como o norte-americano Jonathan “Fatal1ty” Wendel, que já faturou milhares de dólares em prêmios e é um dos pop stars do esporte eletrônico mundial.

Já o World Cyber Games, que existe desde 2000, surgiu

Cyberathlete Professional League

Mais conhecida como: CPL

Existe desde: 1997

Patrocinado por: Intel

Países envolvidos no último torneio: 65

Número de jogadores: cerca de 4.500

Jogos: *Counter-Strike*, *Unreal Tournament 2004*, *Halo*, *Doom 3* e *Painkiller*

Premiação: US\$ 1,5 milhão (em todos os torneios CPL)

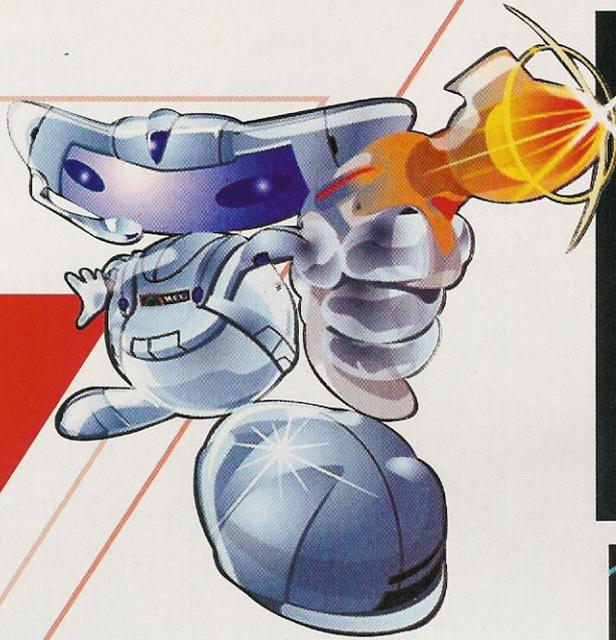
Em 2004: a final mundial aconteceu em Grapevine, nos EUA, entre 28 de julho a 1 de agosto. Do Brasil, participaram os times Adrena, Mibr e G3x (os dois últimos ficaram entre os oito primeiros colocados)

Próximo torneio: CPL Winter, de 15 a 19 de dezembro, em Dallas (EUA)

Site oficial: www.thecpl.com ou www.thecpl.com.br



cyberathlete®
professional★league



World Cyber Games

Mais conhecida como: WCG

Existe desde: 2000

Patrocinado por: Samsung

Países envolvidos: 60

Número de jogadores: em torno de 700, na final

Jogos: *StarCraft: Brood War*, *WarCraft III: The*

Frozen Throne, *Counter-Strike: Condition Zero*,

Need for Speed Underground, *FIFA Soccer 2004*

(PC), *Halo* e *Project Gotham Racing 2* (Xbox)

Premiação: US\$ 400 mil

Em 2004: no Brasil, foram realizadas etapas locais, regionais e online entre 6 mil participantes.

15 brasileiros participaram da final mundial,

que aconteceu de 6 a 10 de outubro,

em San Francisco (EUA).

Próximo torneio: outubro de 2005, em Cingapura

Site oficial: www.worldcybergames.com e

www.worldcybergames.com.br



como uma maneira de relacionar as competições de games ao espírito esportivo. Sua semelhança com as olimpíadas vai desde o desfile das delegações até a entrega de medalhas, além da sede das finais mudar cada ano, tal qual uma competição real. Além disso, o torneio traz modalidades variadas, de esporte a estratégia, passando também pelo tiroteio sangrento de *Counter-Strike* e *Unreal*. Já as competições da CPL são focadas nos games de tiro, principalmente *Counter-Strike*.

O Brasil que joga

O primeiro evento de grande porte no Brasil foi a versão "Latin America" da CPL no Rio de Janeiro, em 2001, com R\$ 30 mil em prêmios e a participação de mais de 40 clãs de *Counter-Strike*. Desde então, o Brasil tornou-se ponto de parada obrigatória das fases classificatórias de competições importantes, com uma participação de jogadores maior a cada ano. Para se ter uma idéia, as pre-

liminares nacionais do WCG 2004 envolveram mais 6.475 competidores de todos os estados, em 259 etapas locais e oito etapas regionais. A popularização do esporte eletrônico e a boa participação de nossos jogadores nos eventos é diretamente proporcional ao crescimento das lan houses no país. Existem mais de três mil delas, que servem não só para a formação de jogadores, como para a realização das etapas dos torneios.

E as condições atuais indicam que a participação brasileira no setor deve tornar-se maior nos próximos anos. "Buscamos uma identidade nacional para este segmento. Já estamos bem desenvolvidos.

A estrutura de torneios, máquinas, lan houses, times e patrocínios não faz feio a nenhuma potência mundial", diz Leo de Biase, 31 anos, proprietário da rede de lan houses Cyber Games e da Angels Athletes, que agencia ciber-atletas. No caminho certo, já estamos. Só está faltando um título mundial. ☺

WCG



G3X A GERAÇÃO X

Fotos: Marcos Finotti

O clã G3X está entre os 10 melhores do mundo. Entre treinamentos e competições, eles largaram o mouse para conversar com a EGM PC sobre games, viagens, violência e, é claro, Counter Strike

Por Marcelo Barbão

Os ciber-esportes ainda nem são reconhecidos oficialmente, mas os esportistas já estão começando a ganhar fama e até algum dinheiro. Essa é a primeira geração de profissionais, atletas com patrocínio de grandes empresas que possibilita a dedicação exclusiva aos games. Exclusivamente talvez seja um pouco forte já que a maioria ainda estuda. Conversar com os ciber-atletas é bastante importante para conhecer esse novo fenômeno que pegou muita gente desprevenida e é fruto direto da enorme popularidade das lan houses. E foi exatamente numa lan que eu me encontrei com os cinco integrantes do G3X: Alexandre "Aliche" Donini, Alexandre "Gaules" Bochi, Bruno Tsuneo, Andres "Aprendiz" Camargo e Rodrigo

"Crash" Rodrigues, que receberam a EGM PC enquanto treinavam para a WCG e a CPL Winter.

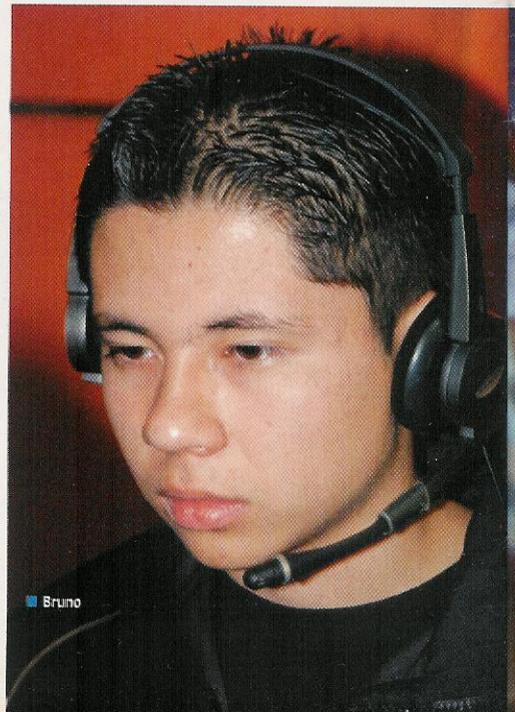
EGM PC: Expliquem um pouco como é que vocês começaram a jogar, não só o Counter Strike, mas games em geral.

Gaules: Eu jogava videogame desde que era pequeno, normalmente. Não era viciado, mas como meus amigos gostavam, eu também acabava gostando. Comecei a frequentar lan house e jogar Counter Strike quando estava na escola, no começo de 2000. Bem quando começaram a surgir as lan houses. Abriu uma lan no bairro e o pessoal da escola começou a ir. Eu fui lá conhecer num fim de semana e o único jogo que tinha, que todo mundo podia jogar era o Counter Strike. Eu gostei e a gente começou a frequentar toda semana, depois passamos para duas vezes por semana e por aí foi.

Conheci Counter Strike com o pessoal da escola. Antes disso, eu jogava um pouco de vários jogos de vídeo game. Jogo de computador eu jogava pouco, fui conhecer mais na lan house mesmo.

Aliche: A primeira vez que eu fui numa lan house foi em abril de 2001. Foi meu primo que me levou, mas não foi para jogar CS, foi só para conhecer mesmo. Mas lá eu acabei jogando Counter. Antes disso eu nunca gostei de jogar vídeo game, nada, nem de computador. Antes do CS eu nunca tinha jogado nenhum game. No máximo eu brincava na casa de algum amigo. Todos os vídeo games que ganhava, eu vendia. Não gostava de jogar. O CS é o único jogo que eu gosto. Só esse.

Bruno: Eu era viciado em vídeo game, jogava todo dia. Um dia eu fui numa lan house para conhecer,



Bruno

mas eu não jogava nada em PC. Conheci o CS e gostei.

Crash: Praticamente a mesma história. Fui na lan house e comecei a jogar Counter.

EGM PC: E o G3X, como é que começou?

Gaules: O G3X começou em julho de 2001. A gente tinha o patrocínio da lan house que eu e o Crash começamos a frequentar lá no Tatuapé. E a gente formou um time da própria lan house, não era exatamente um patrocínio, o gerente só deixava a gente treinar lá de graça. A maioria das lans, nessa época, eram Monkey e eles decidiram acabar com essa história de patrocínio porque resolveram montar um único time da Monkey. Nós acabamos perdendo esse lugar de treino, resolvemos montar o G3X e tivemos que treinar meio escondido na lan. Quando fomos para o primeiro campeonato com o nome de G3X, descobrimos que tinha muita gente revoltada porque tinha perdido o patrocínio. Na época, jogar de graça já era muita coisa. Bom, nesse primeiro campeonato a gente acabou ganhando do time que a Monkey tinha montado. E foi assim que começou. A gente acabou nem ganhando o campeonato, mas ganhar do time da Monkey atraiu muita atenção. A partir daí, fomos competindo, ganhando outros campeonatos, mudando a formação.

EGM PC: Quem é que está desde o começo?

Gaules: Só eu e o Crash estamos desde 2001. O Aliche entrou em 2002 e os outros entraram depois. Mas o time já teve várias formações, umas 10 ou 15 pessoas já passaram pelo time. Isso é normal. É o mesmo que um time de futebol, a gente procura mudar bastante porque sempre tem gente nova aparecendo, também não é todo mundo que pode ficar jogando por muito tempo. Al-



guns preferem sair para se dedicar aos estudos ou alguma outra coisa.

EGM PC: E por que o Counter Strike atrai tanto vocês?

Gaules: Acho que é o realismo do jogo.

Aliche: E acho que é o fato de poder jogar com várias pessoas, em time. Foi um dos primeiros jogos multi-player, quer dizer, um jogo decente de multi-player. E era isso que a galera queria, porque ficar jogando sozinho não tem muita graça. E o CS dá para jogar com um monte de amigos, pelo menos foi isso o que me atraiu.

Gaules: Isso é importante. E tem outros jogos que são muito futuristas, algo que

não tem muito a ver. O CS se aproxima mais da realidade, não parece que vocês está num mundo imaginário.

EGM PC: E vocês estão esperando o lançamento do Counter Strike 2 baseado no Half Life 2?

Gaules: Olha, a gente não tem muita noção de como anda isso, porque ficamos treinando conforme os campeonatos. Então, por mais que já tenha saído o Condition Zero, a gente não pode treinar ou jogar com ele porque os campeonatos ainda não estão utilizando esses games. Então tem os que esperar os campeonatos mudarem para a gente começar a jogar, porque senão ficamos perdidos.

EGM PC: Como foi a passagem para o profissionalismo?

Crash: Foi uma peneira. Quando eu e o Gaules começamos na Monkey do Tatuapé, a gente entrou no time de lá. E, com o tempo, alguns vão se destacando, vão crescendo, aparecem os treinadores que ficam de olho.

EGM PC: E nesse processo os campeonatos são muito importantes?

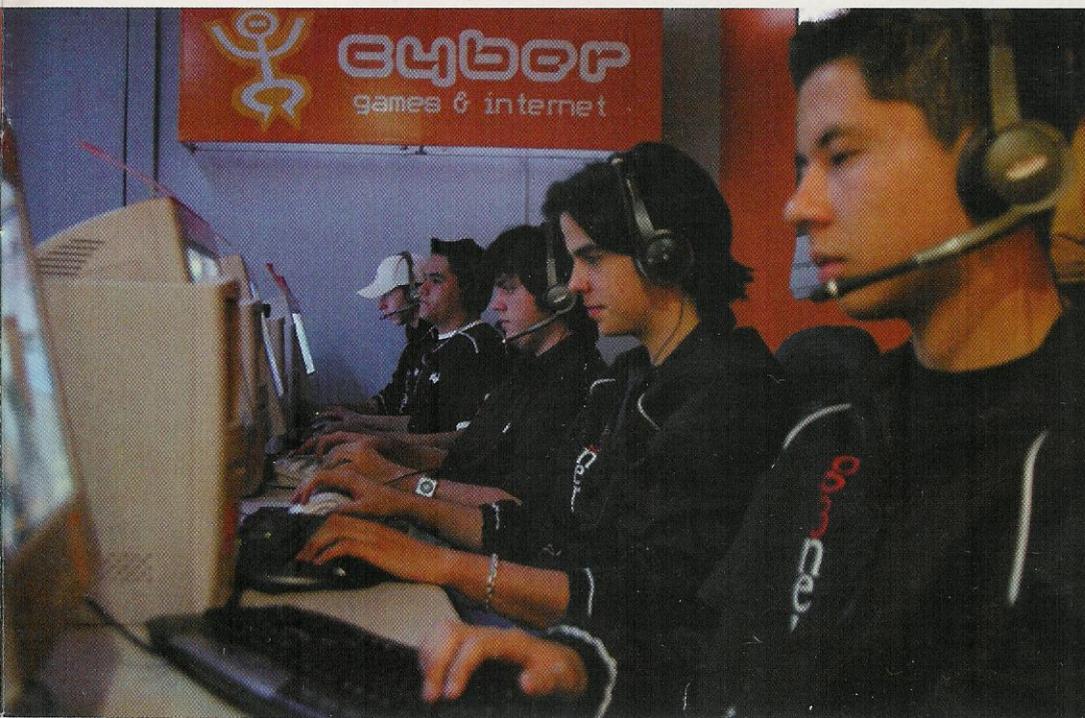
Crash: Sim, no campeonato é que os caras se destacam.

EGM PC: Como é o treinamento de vocês?

Gaules: Normalmente, a gente treina de segunda a sexta, das 17 às 22 hs. Nos finais de semana, geralmente temos campeonatos ou tiramos uma folga. Quando conseguimos, chegamos mais cedo, discutimos o que está errado [Discutem mesmo. Quando cheguei, pouco antes de começar a entrevista, o capitão Gaules e Aliche quase trocavam insultos discutindo sobre os erros das táticas do time. No final, tudo se acalmou. É só o jeito deles]. Temos uma agenda, também, a cada dia jogamos com um time diferente daqui de São Paulo. Quando vamos participar de algum campeonato grande, organizamos, nas duas semanas anteriores, partidas com times mais fortes que são nossos amigos. Ou, se a competição for internacional, viajamos para treinar com times estrangeiros.

EGM PC: Vocês sentem diferença da qualidade dos computadores, conexão, etc, quando jogam fora do Brasil?

Gaules: Não, em geral, o nível aqui no Brasil está muito alta. Os campeonatos maiores aqui do Brasil têm uma estrutura ➤





► bem próxima da dos estrangeiros. A questão é que lá fora tem muito time bom e que participam dos campeonatos. Essa é uma diferença. Aqui no Brasil, a gente tem uns 10 times, no máximo, com nível. E mesmo entre esses 10, só uns dois ou três conseguem ir bem lá fora. Em países como Suécia ou EUA, existem mais times que se destacam nos campeonatos internacionais.

EGM PC: Como vocês trabalham as táticas no CS?

Gaules: Normalmente o time tem um capitão, que no caso sou eu. A gente monta uma estratégia básica de acordo com os mapas. Montamos esses posicionamentos básicos e vamos mudando de acordo com os treinamentos. Cada jogador tem uma característica e tentamos adaptar isso aos diferentes mapas.

Aliche: Se você é CT [contra-terrorista] precisa defender sua posição. Cada um tem uma posição e precisa cobri-la. Se a gente está jogando como Terrorista,

precisamos ter diferentes táticas.

EGM PC: Quais são as posições básicas?

Aliche: Depende do mapa.

Gaules: Nos mapas dos campeonatos sempre têm duas bombas. Então, as posições básicas são dois protegendo cada bomba e um circulando. Ou três em uma bomba e dois em outra. Mais ou menos isso.

Aliche: A gente procurou dividir o time em duplas e trios para as pessoas cobrirem suas posições juntas. Para criar um entrosamento entre elas. Geralmente cada mapa já tem algumas duplas formadas, nas mesmas posições. Isso é importante para treinar.

EGM PC: Vamos falar um pouco de vocês? Estão estudando?

Aliche: Eu faço faculdade de administração na ESPM.

Gaules: Eu vou prestar administração também no final do ano.

Crash: Eu fazia cursinho, mas parei.

Bruno: Estou no terceiro colegial.

Aprendiz [que tinha acabado de chegar]: Também estou no terceiro colegial.

EGM PC: Administração com Counter Strike?

Aliche: Todo mundo acha que a gente entende muito de computador, que a gente ama computador. A verdade é que nenhum dos cinco aqui sabe fazer muita coisa, só o básico mesmo. As pessoas acham que a gente faz Ciência da Computação, Análise de Sistemas, mas não tem nada a ver. A gente joga e só sabe o básico de computação.

EGM PC: Tem gente que joga e entende de computador, mas isso não é obrigatório para ser um bom jogador?

Aliche: Sim, tem quem gosta bastante de computador, mas aqui ninguém entende muito.

EGM PC: Vocês estão viajando bastante? Como é a rotina de viagens?

Gaules: Por ano, a gente faz uma média de duas ou três viagens internacionais. Já no Brasil, a coisa fica difícil porque a maioria dos campeonatos acontece aqui em São Paulo, só agora é que a WCG vai acontecer em Brasília. Então, normalmente, a gente não precisa nem viajar. No exterior, a gente participa da WCG, CPL e ESWC.

EGM PC: E nesses campeonatos internacionais qual foi a melhor posição que vocês conquistaram?

Gaules: Nós ficamos em sétimo na WCG da Coréia e somos o Top 1 do campeonato latino-americano que acontece no Peru.

Aliche: E a gente ficou em oitavo na CPL

que é considerado um dos campeonatos mais difíceis.

Gaules: Sim, a diferença entre eles é que a WCG, que sempre acontecia na Coréia, mas que esse ano foi para San Francisco, é como uma Olimpíada porque reúne campeonatos de vários jogos diferentes. São mais de 10 modalidades. Então, é como se fosse uma Olimpíada mesmo. E só pode participar um competidor ou time por país. Já na CPL, que é mais voltada para Counter Strike, podem se inscrever vários times por país.

Aliche: E aí se juntam os melhores de cada país.

Gaules: Então, os EUA, a Suécia, todos os países podem mandar todos os times bons. Assim, a nossa posição em oitavo foi uma coisa muito boa. E a competição latino-americana vai acontecer no Brasil no ano que vem.

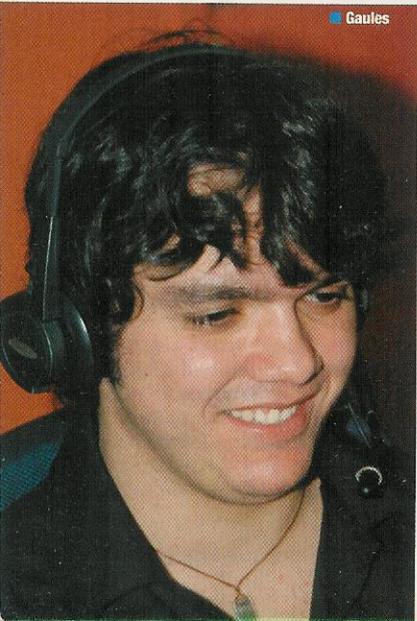
EGM PC: Desde quando vocês têm patrocínio da Intel?

Gaules: A gente começou a conversar com eles em outubro do ano passado e assinamos o contrato em janeiro ou fevereiro desse ano. Também temos o suporte de outras empresas.

EGM PC: E o que mudou com o patrocínio?

Aliche: Ah, com certeza aumentou a motivação, porque agora a gente recebe um dinheiro para jogar. Eles também estão montando um centro de treinamento, dão equipamentos.

Gaules: O patrocínio também ajuda a dar uma certa tranquilidade. Antes, éramos obrigados a ganhar a etapa brasileira da CPL, por exemplo, para conseguir ir para a final mundial. Agora com o patrocínio, participamos mesmo sem ganhar a etapa brasileira. Isso ajuda porque, apesar do nível dos times brasileiros ser bom, o estilo de jogo dos estrangeiros é bastante diferente. Então, mesmo que um time se classifique bem aqui, não quer dizer que vai ficar numa boa posição na competição internacional. E do mesmo jeito que nós estranhamos o jogo deles, os estrangeiros também estranham o nosso estilo que é bem mais agressivo. Para nós isso é bom, pois aqui no Brasil, a maioria dos times já conhece o nosso jeito de jogar, assim eles sabem mais ou menos o que a gente vai fazer. Mas, lá fora, somos uma surpresa para eles. Por isso, é preciso ter experiências em jogos no exterior, é preciso se adaptar. Agora, quando vamos participar



“Antigamente, dois ou três times dominavam no Brasil. O nível vem aumentando e isso torna os campeonatos melhores.”

— Aliche, G3X

de uma competição, a gente viaja 15 dias antes para se adaptar.

EGM PC: E qual é o estilo europeu e americano?

Gaules: Eles são mais frios, ficam mais concentrados. Os jogadores brasileiros são mais emocionais. Lembra muito o futebol, onde os brasileiros têm mais habilidade e os europeus jogam mais em equipe. Por isso, é difícil você ver algum jogador estrangeiro que se destaque.

EGM PC: Depois da profissionalização, as pessoas que convivem com vocês passaram a respeitar mais os games?

Bruno: Bom, a minha família nunca ligou. Claro que ficaram contente quando eu comecei a ganhar um salário.

Aliche: Comigo também foi normal, eu podia jogar desde que isso não interferisse nos estudos.

Gaules: Meus pais não gostavam muito no começo, mas depois foram se acostumando.

EGM PC: Hoje em dia, existe muito preconceito contra lan houses. Gente botando medo nos pais. O que vocês acham disso?

Gaules: Geralmente quem fala isso, não conhece as lans e nunca entrou numa. Só faz isso para gerar polêmica. Quem frequenta sabe que não tem problema nenhum.

EGM PC: E como vocês estão vendo essa popularização do ciber-esporte? As Ladies, vice-campeãs mundiais deram entrevista em todo lugar.

Gaules: Eu acho bom, ajuda a aumentar o número de patrocinadores. A cobertura está melhor também, antigamente tinha muita distorção. Faziam uma entrevista e já colocavam uns psicólogos para fazer comentários. Uma coisa não dá para ver. Hoje a gente sente que as reportagens estão mais próximas da realidade.

EGM PC: Mas ainda tem muita gente falando das violências dos games. E nunca ouvem os próprios jogadores. Qual é a opinião de vocês sobre os games violentos?

Gaules: Fala-se muito em violência nos games, mas uma emissora de TV não vai parar de transmitir filmes violentos, ou uma guerra como a do Iraque. Eles não deixam de transmitir isso. E o game pegou essa violência que existe no mundo atual e transformou num esporte. Talvez uma pessoa que não entenda nada possa chegar e pensar que o CS é um jogo violento, isso é prejudicial. Mas veja o nosso caso, através do jogo, nós viajamos para vários lugares, conhecemos gente de todo mundo. Numa competição, o espírito e o clima entre todas as pessoas são muito bons, muito amigo. Não tem nada de violência.

EGM PC: Se você joga Counter Strike, isso não significa que você vai sair atirando nas pessoas.

Gaules: Não, claro que não.

EGM PC: De todos os campeonatos que vocês participaram, qual foi o mais marcante?

Gaules: Ah, com certeza na Coreia no ano passado. A competição até que foi normal,

mas a diferença é que eles pegaram um hotel super legal. Colocaram todos os jogadores juntos, de todos os países. Tinha uma união muito grande, as pessoas iam passear, tinha academia, tinha salão de jogos. A organização pensou em tudo, deram uniformes para quando a gente saísse pela cidade. Eramos respeitado e reconhecidos pelas autoridades da cidade e os policiais nos ajudavam. Nos reconheciam como jogadores, participantes de um grande evento na cidade. Nossa, isso no Brasil vai demorar muito para acontecer. Quando que um evento de ciber-esportes vai mobilizar a polícia e as autoridades da cidade? Lá fora, a coisa está em outro nível, você é tratado como um profissional mesmo. Na Coreia, esses jogos eram transmitidos pela TV então, aconteceu de estarmos num shopping, comprando alguma coisa e podíamos ver os jogos na televisão. Muito legal. Lá na Ásia, eles gostam muito dessas competições. A organização foi muito boa. O ginásio era muito grande, com um lugar amplo para espectadores. Como era a WCG, tinha várias modalidades, nos jogos de Fifa, o ginásio ficava lotado com um monte de coreano torcendo. Parecia que você estava num estádio mesmo.

EGM PC: E entre os campeonatos que vocês ganharam? Qual foi o mais marcante?

Gaules: Acho que foi o Latin Cup no Peru. O lugar era bastante pequeno e tinha um monte de gente, então os espectadores estavam muito perto da gente. Isso aumenta bastante a emoção.

EGM PC: Daqui a duas semanas, vai



acontecer o WCG. Como vocês estão vendo essa disputa?

Aliche: Os times estão cada vez melhores no Brasil, então é impossível saber quem vai ganhar. Antigamente, tinha um domínio de dois ou três times. Hoje não. O nível vem aumentando e isso torna os campeonatos melhores.

EGM PC: E quais são os objetivos a longo prazo?

Gaules: Bom, a gente joga um peso na CPL. Desde que a gente começou a participar, estamos sempre melhorando no ranking. Pulamos de 17º para 12º e na última, ficamos em 8º. A ideia é melhorar cada vez mais.



Urgente

Duas semanas apenas a realização dessa entrevista, Bruno do G3X saiu da equipe alegando problemas pessoais. A mudança aconteceu logo depois da etapa brasileira da WCG, na qual o G3X ficou em segundo lugar.



DRIV3R

O crime (ainda) não compensa

Por Felipe Azevedo

Q uatro anos não foram suficientes para fazer com que o velho e bom Tanner ficasse fora de forma. Pelo contrário. Em *Driv3r*, ele volta às ruas mais durão do que nunca, fazendo o que quiser quando bem entender.

Mas e você? Será que depois de tanto tempo ainda tem pique para lutar contra o crime na pele do policial? Ok, não precisa responder. A ajuda está nas próximas páginas. Use-a se quiser. Afinal, você também faz tudo o que quer quando bem entende, não?

ROTEIRO

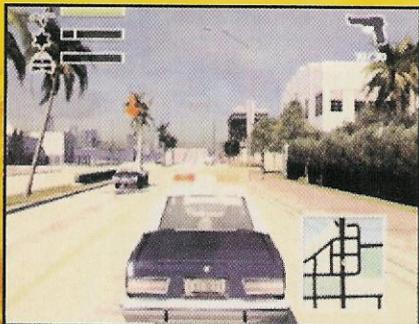
MIAMI

POLICE HQ

Entre no primeiro veículo que encontrar e vá para a delegacia. Siga até a área de treinamento de tiro e percorra-a até o fim, atirando somente nas placas vermelhas.

LEAD ON BACCUS

Entre na viatura mais próxima e acompanhe os outros carros de polícia.



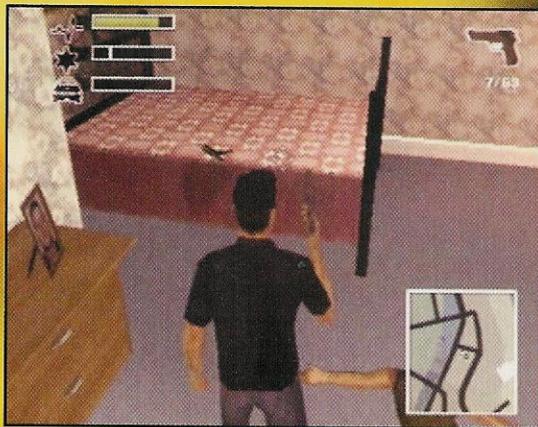
THE SIEGE

Corra até a esquina da esquerda e elimine os inimigos. Entre no pátio e derrube mais dois criminosos. Baccus fugirá. Siga-o e fique na cola até que ele bata em um edifício.



ROOFTOPS

Dirija até o hotel Gold Coast, pare ao lado da escada de incêndio e suba. Entre pela porta dupla, suba ao segundo andar, entre no hall e vá para a direita. Abra a porta do último quarto à esquerda, livre-se dos inimigos e pegue a arma sobre a cama. Volte à escada e continue até o último andar. Saia para a cobertura e desça até a área inferior em frente. Livre-se de mais inimigos e suba. Avance com cuidado e entre pela porta próxima ao letreiro. Use o elevador e fuzile os oponentes no outro andar. Na cabine do lado oposto, acione o painel, detone os inimigos que surgem e entre no carro indicado. Saia pelo único caminho disponível e vá para o galpão indicado sem detonar o carango.

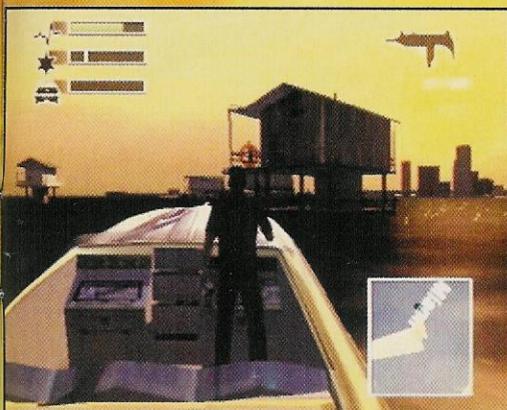


IMPRESS LOMAZ

Use a lancha no fundo da casa e vá até a doca designada. Chegando lá, entre no carro indicado. Destrua todos os objetos marcados pela seta em menos de 1m e 30s e volte à posição inicial.



Pegue o outro veículo e dirija até o Red River Bar. Entre e, em menos de 1m e 20s, fuzile todos os inimigos e objetos do local, enchendo totalmente a barra no alto da tela.



Gator's Yatch

Com uma lancha, vá à vila de casas suspensas no meio do oceano e pare a alguns metros de distância. Elimine os criminosos que vigiam as redondezas e entre na última construção. Livre-se de dois inimigos e colete o explosivo C4 na estante. Entre no quarto ao lado, derrube o último inimigo e pegue mais dois explosivos. Usando a lancha, vá até o iate. Vasculhe cada canto da embarcação para encontrar os três pontos onde você deve instalar os explosivos. Seja cauteloso, pois muitos inimigos surgirão. Com a tarefa cumprida, volte até a lancha e fuja para longe. Você tem 30 segundos.

Trapped

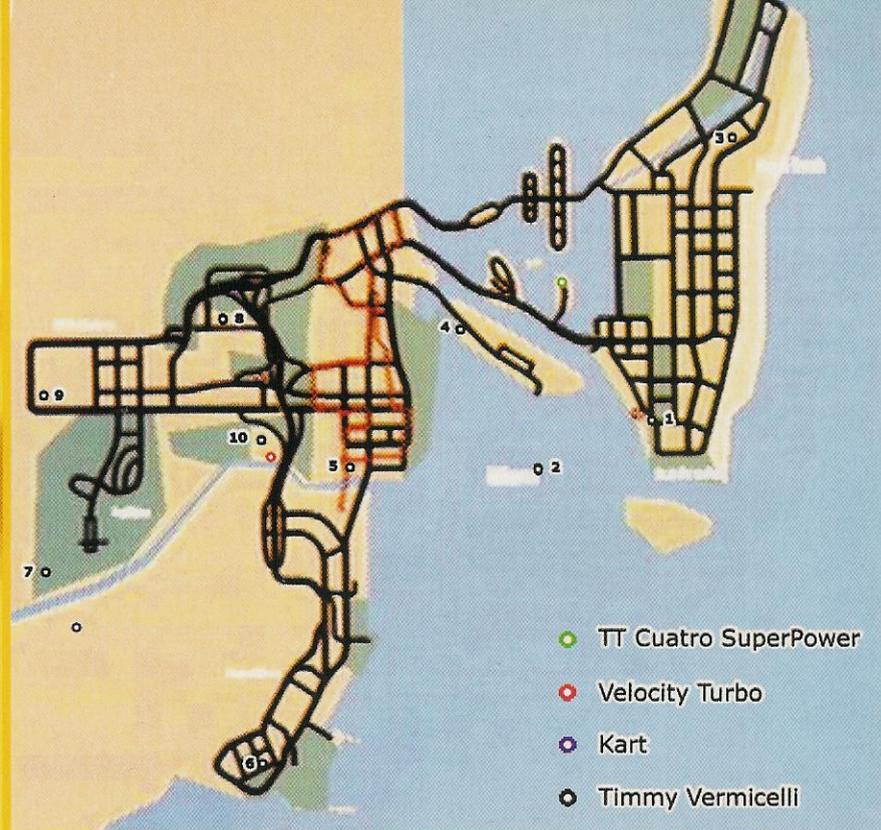
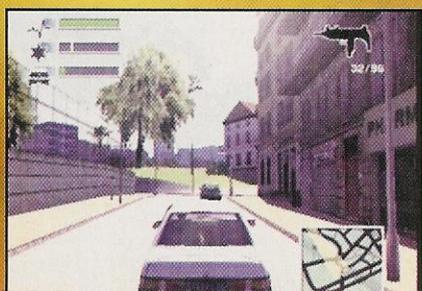
Siga as indicações das placas EXIT para sair do shopping. Na saída, fique no lado esquerdo para não



NICE

WELCOME TO NICE

Use o carro na frente da casa e siga ao ponto onde Calita está. Assim que a barra de energia dela surgir, saia do veículo e dê cabo dos inimigos que a estão atacando. Após o resgate, ela o levará até o ponto de fuga. Vários inimigos surgirão no caminho. Acompanhe-a,



bater nas viaturas. Continue até o esconderijo. Depois disso, despiste os policiais e siga para o novo ponto no mapa. Use a rampa para jogar o carro no mar.

Dodge Island

Dirija até o galpão indicado e entre. Depois da animação, entre no carro e atravesse a janela em frente. A pé, avance pelas passagens entre os contêineres e continue até avistar a chegada de alguns veículos. Proteja-se, fuzile o primeiro carro para causar uma explosão e, em seguida, roube a van mais próxima. Fuja, tomando cuidado com os carros inimigos que tentam barrar sua passagem.

Mais adiante, dois caminhões tentarão pará-lo. A única maneira de passar pelo segundo é usar o primeiro para deslocá-lo. Feito isso, entre na primeira passagem à esquerda e prossiga até a ponte. Elimine os inimigos dentro da cabine de controle e acione o botão para abaixar a ponte. Pegue um veículo e siga para o esconderijo.

RETRIBUTION

Na primeira parte, apenas siga o carro de Gator sem

perdê-lo de vista. No fim, avance pelos galpões e proteja Lomaz dos criminosos. Continue até a doca, detone os dois últimos inimigos e use a lancha para perseguir Gator. Quando ele entrar na casa suspensa, derrube os vigias de uma distância razoável e entre quando o caminho estiver seguro.

Avance debulhando os criminosos e, no fim, proteja-se no lado esquerdo da porta. Ande lentamente para a direita até ver o inimigo principal. Acerte-o na cabeça sempre que ele estiver levantada.



18-WHEELER

Dirija até o local indicado no mapa e, com um carro, arrombe o portão. Saia do veículo e fuzile todos os inimigos que vigiam a área. Suba no guindaste e mova os demais contêineres para pegar o de cor azul. Coloque-o sobre a carreta e desça. Corra até o caminhão, engate-o na carreta e saia do complexo. Siga para as docas. >



ficando sempre na frente para protegê-la. Na traseira da van, metralhe os inimigos para mantê-los longe do veículo. Mire nos motoristas para economizar munição.

SMASH & RUN

O objetivo é roubar três carros - todos estacionados em locais diferentes - e colocá-los no baú do caminhão em movimento. A tarefa deve ser cumprida antes que o caminhão chegue no esconderijo. Para isso, fique de olho no contador que mostra a distância dele em relação ao local de destino. O primeiro veículo fica em um estacionamento subterrâneo, o segundo dentro de uma garagem (entre pela porta lateral) e o último em uma revendedora de veículos (destrua a vidraça para entrar). Não danifique os carangos ou a missão falhará.



► HIJACK

Acelere, entre na área gramada e contorne o armazém. Guarde o caminhão tomar a dianteira e use a rampa para voltar à via normal. Permaneça na cola dele, mas não tente pará-lo, pois ele pode encalhar em algum lugar e você terá de reiniciar a missão. Na base inimiga, a pé, entre no pátio e acabe com os bandidos. Pegue o conversível no centro do local e fuja para o esconderijo de Calita.



ARMS DEAL

Antes que o tempo acabe, corra até o ponto indicado. Lá, avance até os fundos do estabelecimento, livre-se dos inimigos que vigiam o local e pegue a caminhonete com explosivos. O desafio agora é levar os explosivos intactos até o local indicado. Você tem 2m e 30s. Muito cuidado com freadas e curvas muito fortes, além disso, tente não ser visto pelos inimigos para não deixar as coisas ainda mais difíceis.



BOBBY TRAP

Há uma bomba no veículo que explodirá se você andar abaixo de 80km/h. É possível frear, mas você deve recuperar a velocidade antes que o medidor no alto da tela fique completo.

Ao chegar à via costeira, desça na praia e emparelhe-se com a caminhonete do capanga de Lomaz. Pressione o botão para que o passageiro pule e se salve. Depois da animação, ainda mantendo a velocidade determinada, dirija até o área indicada. Acelere em direção ao caminhão, mas pule antes da colisão.

CALITA IN TROUBLE

Para salvar Calita, siga para a mansão indicada antes do caminhão. Na entrada do local, elimine os guardas e aguarde em frente à garagem. Quando o caminhão entrar na viela, fuzile o motorista.

Suba a escada, detone mais dois inimigos e pegue o lança-granadas, à direita. Dispare na área inferior, tomando cuidado para não atingir Calita. Fabienne fugirá em seguida. Pare-a da maneira que achar melhor: perseguindo-a até que ela perca o controle do carro ou acertando-a na cabeça assim que ela passar pela rua em frente à mansão. A segunda opção é mais rápida, mas requer precisão na mira.



RESCUE DUBOIS

Siga até o restaurante e elimine os vigias para entrar. Continue até a última sala e assista à animação. Entre rapidamente no conversível e siga os furtivos, atirando até que eles parem. Quando isso acontecer, saia do carro e fuzile os mafiosos.

HUNTED

Com a lancha, vá até o depósito próximo ao aeroporto. Após a animação, use rapidamente a empilhadeira, pegue uma caixa e levante-a no espaço entre as plataformas. Deixe o veículo no local, suba a escada e

pule na caixa para alcançar o outro lado. Colete a arma, desça e saia do local pela porta em frente. Debu-lhe os oponentes, pegue um carro e fuja para o local demarcado. Quando encontrar barreiras no chão, continue a subida a pé.



ISTANBUL

SURVEILLANCE

Mantenha-se a distância e siga o carro de Jericho até o esconderijo. Lá, saia do carro e corra até o ponto verde. Desça a escadaria e entre no edifício. Use a pistola com silenciador e surpreenda os vigias com tiros na cabeça. Você não pode ser visto por enquanto, portanto seja cauteloso.

No terceiro andar, na última sala, desça pelos andaimes e, depois da conversa, saia do local trocando tiros com os inimigos. Suba à cobertura do edifício e siga em frente. Derrube todos os criminosos que surgirem e desça as rampas da construção no lado oposto. No térreo, após à animação, pegue um veículo e fuja para o hotel. Evite cruzar com os inimigos para não ser perseguido ou terá de despistá-los para poder completar a missão.

TANNER ESCAPES

Mais uma vez na traseira de um veículo, você deve impedir que a polícia o capture. Use e abuse do lança-granadas e equipe a metralhadora quando algum carro se aproximar demais. Ao fim da perseguição, o caminhão cairá no mar e Tanner nadará até o barco mais perto.

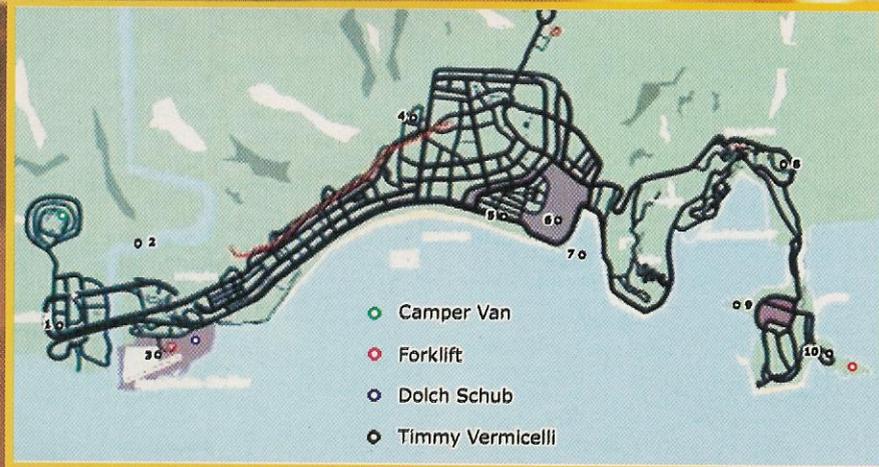
Agora é com você. Sem ser perseguido, fuja para o hotel da maneira que achar melhor.

ANOTHER LEAD

Persiga o carro assim que a missão começar. Faça a primeira curva com muito cuidado, pois o chão é escorregadio. Depois de algum tempo, o furtivo entrará em um mercado. Eliminando os capangas com cautela, avance até o local onde ele está.

ALLEWAY

Corra até o carro mais próximo e saia em disparada atrás do furtivo. A perseguição termina em um beco. Saia do carro e livre-se dos criminosos ao redor. Entre na construção indicada e prossiga com cuidado para não ser surpreendido. No pátio central, roube o carro e saia do local pela passagem à esquerda. Volte ao esconderijo.



THE CHASE

Esta é a missão mais difícil do jogo. São duas perseguições: a primeira de carro e a segunda de moto. Para começar, acelere usando o círculo e vire à esquerda. Continue acelerando mesmo tocando na parede. Acompanhe a fugitiva e seja preciso nas curvas. No fim, ela pulará a ponte e você ficará para trás. Nesse momento, deixe o carro e desça para a parte inferior da ponte. Use o barco para chegar do outro lado e corra até onde Calita está. Ela fugirá novamente. Pegue a moto e acompanhe-a. Há duas maneiras de finalizar a missão: seguindo-a até o fim ou derrubando-a no meio da perseguição. A segunda alternativa é mais fácil, já que é possível acertá-la durante as curvas mais fechadas.

BOMB TRUCK

Ao contrário da missão Tanner Escapes, agora você precisa parar um caminhão que lança explosivos

pela parte de trás. A melhor tática é ficar o mais próximo possível dele para escapar das explosões. Mantenha o botão pressionado para atirar constantemente. Você não pode perdê-lo de vista e deve cumprir o objetivo em menos de 5m e 30s.



CHASE THE TRAIN

Siga o trem pelo trilho da esquerda, pois outro trem surgirá na direção oposta. Ultrapasse pela esquerda e, ao tomar a dianteira, continue acelerando até chegar à ponte que será indicada. Jericho fugirá a pé e você deverá capturá-lo. Avance e fuzile os inimigos. Um pouco mais à frente, Jones e Vauban o acompanharão. Prossiga pelas ruas e proteja-os até chegar na barreira policial. Entre no beco à direita, livre-se dos últimos criminosos e parta para cima de Jericho. Use as caçambas de entulho como escudo e acerte-o sempre que puder.





FIFA 2005 é o primeiro da série a apresentar uma liga com dezesseis clubes brasileiros

Rogério Cent



FIFA FOOTBALL 2005



Versão enfim traz liga com clubes brasileiros

RONNY: Vamos aos fatos: *FIFA Soccer 2005* apresenta a inédita liga brasileira de clubes com a participação de dezesseis grandes equipes. Na trilha sonora, formada por quarenta artistas de diversos países, figuram três brasileiros: Marcelo D2 (Profissão MC), Ivete Sangalo (Sorte Grande) e Inverga

+ Num Kebra (Eu Perdi Você). Como é característico da série, são mais de 350 times e 12 mil atletas com nomes oficiais. O game ainda conta com o modo Carreira, novidades incríveis para editar jogadores e opção para jogo Online. Além de tudo isso, o visual foi melhorado em relação a edição anterior. A série

FIFA disputa "chuteira a chuteira" com *Winning Eleven* pela preferência dos futebolistas e seria impossível não fazer aqui esta comparação. Dá para dizer que *FIFA* continua no páreo. Um dos projetos mais ambiciosos da Electronic Arts é dominar o mercado dos games esportivos e para isso busca aproximar a experiência virtual da realidade.

Os jogadores do game possuem as mesmas características dos craques do gramado e são facilmente reconhecidos pela maneira de correr, chutar e comemorar gols. Dá para disputar os principais campeonatos do mundo, desde competições internacionais, até ligas regionais. Sem falar na reprodução fiel da arquitetura dos estádios, pena que não tem nenhum brasileiro. As jogadas ganharam mais e novos movimentos, o que ajuda no aperfeiçoamento da jogabilidade: quanto maior o nível de detalhes, melhor é a percepção da jogadas. Durante as partidas o jogador pode escolher diversos ângulo de câmera – apesar de que o mais indicado é sempre o Tele – e também acompanhar replays rápidos dos melhores lances. Câmeras posicionadas dentro do gol, próximas da bandeira de escanteio e outras com zoom de alta qualidade, garantem uma plasticidade única ao jogo.

O toque de bola veloz acabou com aquela moleza na hora de fazer tabelinhas e os jogadores parecem mais leves. Mas o que realmente está leve é a bola: quase todo chute contra a meta adversária é um canhão, o que não dificulta, já que os goleiros são bons. *FIFA 2005* não é um game para ser aproveitado no teclado e você precisará de um bom joystick para aplicar toda sua habilidade. O game fica devendo na criatividade e variedade

das jogadas. O sistema de marcação é frouxo e sobram muitos espaços no campo, isso quando seus jogadores não ficam só cercando sem tomar uma atitude contundente. As cobranças de falta são sempre perigosas, mas só por parte do computador que consegue força e angulação perfeita. Enquanto isso seus tiros livres saem como mísseis, indo parar direto nas arquibancadas. A textura do piso não muda de campo para campo e parece que estamos sempre sobre uma superfície lisa e sem depressões. Mesmo em condições chuvosas a bola não perde velocidade e rola normalmente.

O efeito da chuva caindo tem que melhorar, pois ficou muito suave e mal é percebido. A escalação, apesar de atualizada na maioria dos clubes, não apresenta as transações recentes; Diego ainda é jogador do Santos e Luiz Fabiano é do São Paulo. Em compensação, a negociação de Vagner Love já foi computada. Outra coisa estranha é a manifestação da torcida, que acontece tanto nas melhores jogadas, como também nos momentos mais frios da partida.

Cadê o radar?

Quem está acostumado bater uma bolinha virtual sabe da necessidade de um mapa/radar para indicar a posição de todos os jogadores em campo. *FIFA 2005* não apresenta este recurso e isso dificulta as ações ofensivas e defensivas, pois não dá para saber onde estão os jogadores de ataque e defesa – você vê apenas os que aparecem na tela. Apesar de artificial, o radar é um item indispensável para substituir a visão que o jogador teria do campo.

Trilha sonora do game

ARTISTA

Air
Brothers
Debi Nova
Emma Warren
Faithless
Ferry Corsten
Flogging Molly
Franz Ferdinand
Future Funk Squad
Gusanito
Head Automatica
Inverga + Num Kebra
Ivete Sangalo
INXS

Jose
Los Amigos Invisibles
Mala Rodriguez
Manana
Marcelo D2
Miss J
Morrissey
Nachlader
New Order

Clorofila of Nortec Collective
Oomph!
Paul Oakenfold
Sandro Bit
Sarah McLachlan
Scissor Sisters
Seeed
Sneak Attack Tigers
Sober
Soul'dOut
The Sounds
The Soundtrack of our Lives
The Streets
Wayne Marshall
Zion y Lennox

MÚSICA

Surfing on a Rocket
Dieci Cento Mille
One Rhythm (Da Yard Riddim Mix)
She Wants You Back
No Roots
Rock Your Body, Rock
To Youth (My Sweet Roisin Dubh)
Tell Her Tonight
Sorcery
Vive La Vida
Brooklyn is Burning
Eu Perdi Voce
Sorte Grande
What You Need (Coldcut Force Mix 13 Edit) - EA SPORTS Throwback
Trax Powered By Rhino
A Necessidade
Esto Es Lo Que Hay (Reggaeton Remix)
Jugadoras, Jugadores
Miss Evening
Profissao MC
Follow Me
Irish Blood, English Heart
An die Wand
Blue Monday - EA Sports Throwback
Trax Powered By Rhino
Almada
Augen Auf!
EA SPORTS Football Theme
England
Ciao Sono Io
World on Fire/Junkie XL Remix
Take Your Mama
Release
The End of All Good
Cientos de Preguntas
1,000,000 Monsters Attack
Seven Days a Week
Karmageddon
Fit But You Know It
Hot In The Club
Ahora

PAÍS DE ORIGEM

France
Italy
Costa Rica
England
England
Netherlands
Ireland
Scotland
England
Spain
United States
Brasil
Brasil

Australia
France
Venezuela
Jugadoras, Jugadores
Switzerland
Brasil
Denmark
England
Germany

England
Mexico
Germany

Italy
Canada
United States
Germany
Scotland
Spain
Japan
Sweden
Sweden
England
Jamaica
Puerto Rico

CONFIGURAÇÕES MÍNIMAS

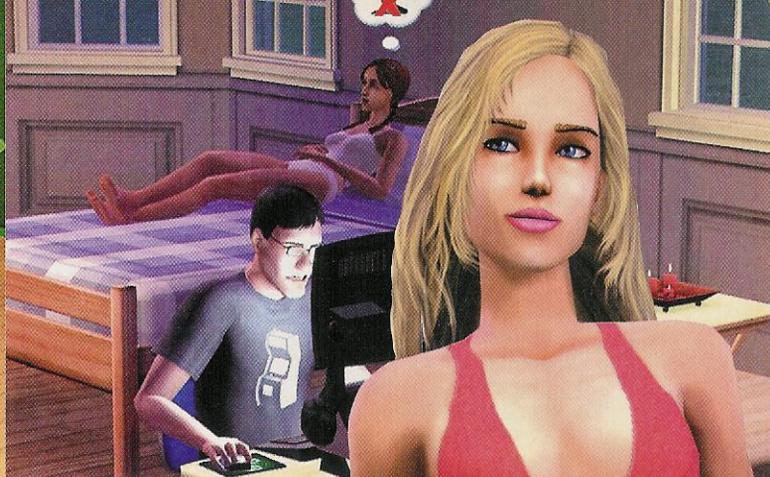
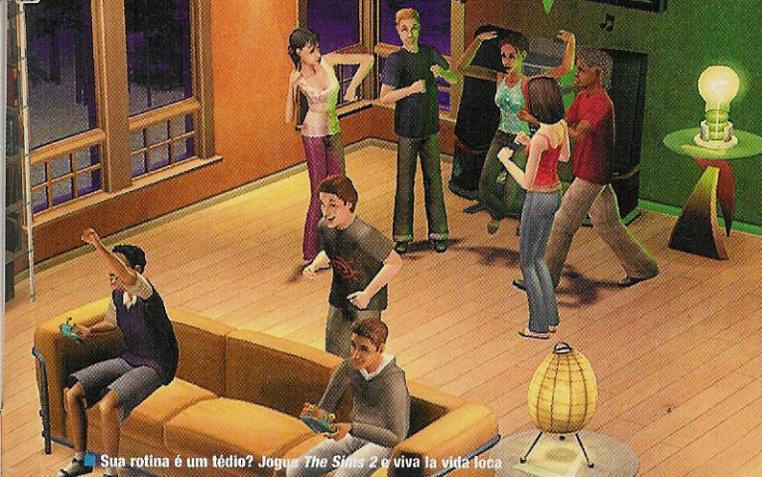
Processador: Pentium III 800 Mhz
Memória: 256 MB DE RAM (em WinXP e 2000)
HD: 800 MB de HD
Vídeo: 3D de 32 MB

NOTA

8.0

PRODUTORA: EA Canada
DISTRIBUIDORA: Electronic Arts
JOGADORES: 1-4

<http://brasil.ea.com>



THE SIMS 2

Nossa vida ficou ainda melhor



Safado, mas nem tanto

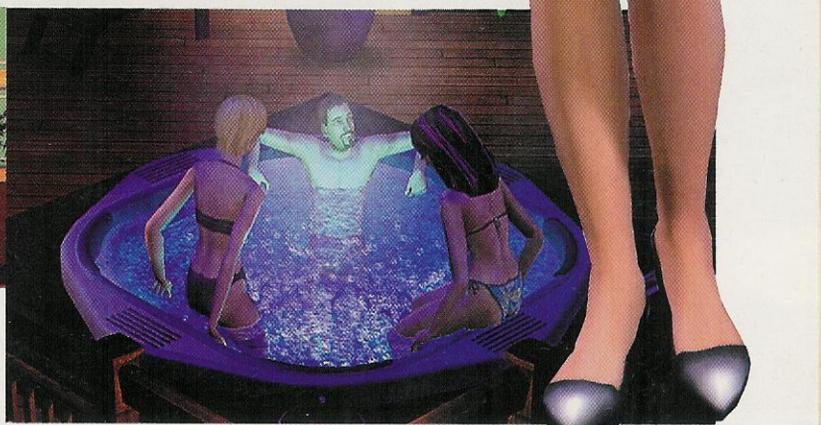
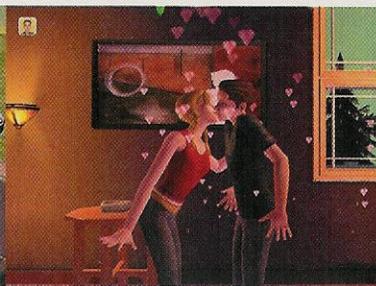
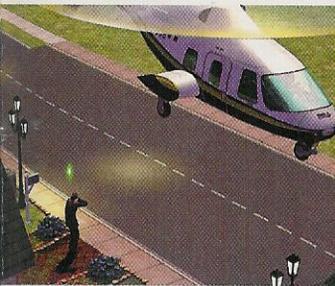
Para quem curte momentos picantes, vale a pena tentar todas as maneiras de interação possíveis em *Sims 2*. Algumas surpreendem pelo conteúdo "explícito", mas não vão se animando. O oba-oba é sugerido e não aparece na tela, é preciso imaginar a baixaria. Se estiver afim de perversões reais, é melhor procurar outro tipo de game. Ou alguma diversão de verdade, para variar.

PABLO: Minha vida social acabou com a chegada de *The Sims 2*. Essas não são meras palavras exageradas de um viciado. Novos games vêm e vão todos os dias, mas poucos possuem o aguçado poder de arrebatador multidiões que o game da Maxis tem. A nova versão lembra muito a original, mas ao mesmo tempo parece uma idéia nova, tantas são as novidades. Quem já era fã se sentirá em casa, já que está tudo melhorado, mais nítido e animado como um desenho.

Mesmo com tantas alegorias e pequenos detalhes, a brincadeira está mais realista do que nunca. Agora, os Sims envelhecem, literalmente. Você começa o game como um adulto. Ao longo da vida, você se casa, tem filhos, envelhece e morre. A partir daí, o jogo continua e a bola do jogo fica com seus descendentes, assim sucessivamente, até você enjoar. Isso é que é fator replay elevado. Apesar de muita gente achar que o desenvolvimento do personagem acontece rápido demais, para mim ele funciona de maneira perfeita. Os acontecimentos se desenrolam de forma incessante, mas ainda assim, no ritmo ideal para qualquer tipo de jogador, experiente ou novato no ramo.

No game, sua missão principal continua sendo conduzir seu Sim a uma vida plena e feliz. Logicamente, isso inclui alimentá-lo na hora certa, fazer suas necessidades vitais, manter a higiene em dia, conviver em um ambiente

confortável e socializar o máximo que puder, sempre levando em conta suas características pessoais. A novidade é um novo conceito chamado "aspiração", que indica sua tendência a realizar seus desejos mais íntimos. Não basta viver: é preciso curtir o que a vida tem de melhor. Seus desejos secretos são determinados conforme um padrão comportamental definido no início da partida, que indica se seu Sim é um tarado por dinheiro ou pelo sexo oposto, por exemplo. São essas aspirações iniciais que determinam como você irá se comportar durante todo o curso de sua vida. Essa variedade faz cada partida ter um saudável clima de novidade. E quem está acostumado a games que permitem fazer de tudo, sem restrições (como nos GTAs da vida), verá a perfeição em *The Sims*. Não dá para matar, roubar carros e traficar drogas, mas é possível realizar seus desejos mais profundos, mesmo que eles contrariem a moral e os bons costumes vigentes. A graça é experimentar, ousar, fazer o que der na telha. Afinal de contas, o objetivo é manter seu Sim sempre satisfeito. A vida não é feita apenas de obrigações e missões impossíveis, mas também de momentos saudáveis e inesquecíveis. A estrutura de *The Sims 2* baseia-se neste ideal tal qual um mantra, aproximando-se da realidade mais do que qualquer outro game atual. Faça um favor à sua vida: seja feliz, jogue *The Sims 2*.



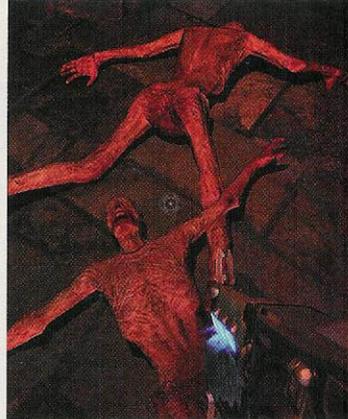
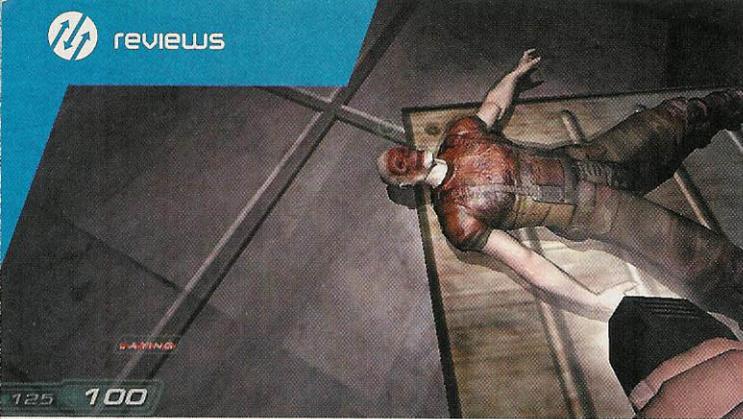
CONFIGURAÇÕES MÍNIMAS
Processador: Pentium III 600 Mhz
Memória: 256 MB DE RAM
HD: 3.5 GB de HD
Vídeo: GeForce 2 ou Radeon 7000

NOTA

10

PRODUTORA: Electronic Arts
DISTRIBUIDORA: Maxis
JOGADORES: 1

www.ea.com



■ Sangue, suor e tripas: a violência de *Doom 3* não é nada sugerida

DOOM 3

Dor, morte e sofrimento



THÉO: Desde 1991, quando foi oficialmente fundada por John, Adrian Carmack, John Romero e Tom Hall, a Id Software acostumou-se a revolucionar o entretenimento eletrônico, de *Wolfenstein* até *Quake*, passando, é claro, por *Doom*. *Doom 3* não chega a ser um divisor de águas, até porque

pode ser considerado uma espécie de “remake” do original: enredo, arsenal, monstros e até mesmo a jogabilidade lembram muito o clássico de 1993. Devidamente aprimorado com tudo o que a tecnologia e a genialidade das cabeças pensantes da Id podem oferecer de melhor, naturalmente.

Mesmo com a idéia batida de uma invasão de criaturas do inferno em uma estação de Marte e uma fórmula de jogo embasada num mata-mata de monstros sem fim, *Doom 3* é simplesmente imperdível.

Por quê? Bom, primeiro porque tem o melhor visual já visto no PC até os dias atuais. Misture isso à trilha sonora, composta pelo ex-baterista do grupo Nine Inch Nails, repleta de ruídos e sussurros alucinantes, e temos uma atmosfera realmente assustadora, no melhor estilo *Doom*. Como nem tudo são flores, sobrou para o multiplayer limitado a reles quatro jogadores simultâneos, nada que um modzinho não possa resolver (<http://doom3.filefront.com> está cheio deles). Apesar dessa limitação, o game já está começando a entrar na

comunidade de ciber-esportes com campeonatos sendo organizados aqui e no exterior.

Costumo dizer com frequência que, no final das contas, o que importa em um jogo é a diversão e, nesse quesito, *Doom 3* não decepciona. Tanto fãs da antiga quanto novatos assustados vão se esbaldar, principalmente durante as cerca de 20 horas de duração da campanha.

E que venha logo uma expansão! E, é claro, queremos o filme também, que está prometido para o ano que vem.

CONFIGURAÇÕES MÍNIMAS

Processador: Pentium IV 1.5 GHz ou Athlon XP 1500+
Memória: 384 MB DE RAM
HD: 2.2 GB de HD
Video: 3D de 64MB

NOTA

9.0

PRODUTORA: id Software
DISTRIBUIDORA: EA
JOGADORES: 1-4

www.doom3.com

THE SUFFERING

Na mente de um psicopata...



■ Dentro ou fora da prisão, Torque mostra sua habilidade com armas

GIL: Situações traumáticas, associadas ao medo, podem distorcer a realidade de um indivíduo. E é isso o que se encontra neste game, onde você encarna o presidiário Torque, condenado por assassinar sua família – apesar

de não lembrar de absolutamente nada, Torque foi preso na cena do crime. Na penitenciária de Abbott State, ele vai enfrentar fatos sobrenaturais e tentar ajudar espíritos a obterem a paz eterna, Torque fica entre loucura e sanidade, fazendo com que o monstro dentro de si se manifeste. É nessa parte que o game se torna interessante, pois o jogador poderá definir entre três finais possíveis dependendo de suas atitudes; ou seja, se você ajudar outras pessoas

terá o melhor final, se matar as pessoas terá o final ruim e, se usar a forma monstro para matar inimigos e pessoas, terá o final monstro. A forma monstruosa de Torque dependerá do uso da barra de sanidade, o bacana é que quanto mais tempo Torque fica transformado, seus ataques ficam mais violentos e sua aparência humana vai se alterando gradativamente. A parte sonora do game mantém o jogador no clima de tensão e a ação é constante e

bem equilibrada, só a jogabilidade que deixa um pouco a desejar na hora dos combates. Pode-se usar dois tipos de visão em primeira ou terceira pessoa, tornando o game bem interessante, isto é, se o jogador gostar de observar vários detalhes nos cenários, manchas de sangue e cenas grotescas. Ainda assim, *The Suffering* não é um game que oferece nada de tão extraordinário, mas sem dúvida propiciará boas horas de diversão.



CONFIGURAÇÕES MÍNIMAS

Processador: Pentium III 1.0 GHz
Memória: 128 MB DE RAM
HD: 2 GB de HD
Video: 3D de 32 MB

NOTA

7.0

PRODUTORA: Encore Software
DISTRIBUIDORA: Surreal Software
JOGADORES: 1

www.thesuffering.midway.com



tados que o time alcança nas competições simuladas. Para escapar da simulação e ver um pouco de ação, o jogador deve ter também uma cópia de *FIFA 2005*: é só levar o time para disputar partidas nesse game através da opção Football Fusion.

O detalhamento da carreira de administrador de clube de futebol é tão intenso e as estatísticas são tão numerosas, que é bem capaz que você fique sabendo quantas vezes por dia os jogadores do seu time vão no banheiro.



NOTA
7.0
PRODUTORA: EA Canada
DISTRIBUIDORA: Electronic Arts
JOGADORES: 1-4
<http://brasil.ea.com>

CONFIGURAÇÕES MÍNIMAS
 Processador: Pentium III ou Athlon 1.0 Ghz
 Memória: 256 MB DE RAM
 HD: 1.5 GB de HD
 Vídeo: 3D de 32 MB

TOTAL CLUB MANAGER 2005

Aqui você é o dono da bola

TRIVELLA: É difícil falar de um game de ritmo tão lento como esse. *TCM2005* é destinado unicamente a quem curte jogos de administração, já que a ação é inexistente. Quem não é fã desse subgênero, não vai agüentar a enxurrada de menus e cliques em opções que se sucedem na tela. Ou seja, quem gosta de jogos de futebol, mas não é chegado no aspecto da "cartolagem", vai se entediar nos primeiros cinco minu-

tos. Só que não dá para negar que o game se aprofunda como nenhum outro nessa vertente. O jogador escolhe um país para atuar como dirigente e depois um clube daquela nação. Daí, faz negociações de jogadores, submete-os a treinamentos, observa a oscilação do mercado, decide o preço dos ingressos a ser cobrado no estádio e muito mais. O sucesso é medido através da aceitação da torcida e dos resul-



STAR WARS BATTLEFRONT



A Força está no Multiplayer

PABLO: Em se tratando de Star Wars e Battlefield, *SW: Battlefront* não deixa por menos: o game traz o melhor desses dois mundos sem deixar nenhum dos lados na mão. O estilo é o mais puro tiroteio cerebral, tático e complicado - tradição dos games Battlefield -, inteiramente baseado na franquia criada por George Lucas. Os combates rolam em território aberto

(10 planetas dos filmes, reproduzidos com perfeição), com um exército contra o outro, além de haver a possibilidade de pilotar veículos aéreos e terrestres. Para os amigos de Chewbacca e sua turma, há o interessante modo Historical Campaigns (só no modo Single), que reproduz alguns momentos-chave dos filmes e permite que você jogue do lado dos bandidos

CONFIGURAÇÕES MÍNIMAS
 Processador: Pentium III ou Athlon 1.0 Ghz
 Memória: 256 MB DE RAM
 HD: 2.9 GB de HD
 Vídeo: 3D de 64 MB

NOTA
8.0
PRODUTORA: LucasArts
DISTRIBUIDORA: Pandemic Studios
JOGADORES: 1-32
www.starwarsbattlefront.com

ou dos heróis. Assim como em Battlefield, o forte está no excelente modo Multiplayer, que deve virar uma das manias das lan houses - se os jogadores de CS o permitirem. Até 32 jogadores podem se enfrentar ao mesmo tempo, com a possibilidade de trocar de time no meio do combate. Fora isso, é parecido demais com Battlefield. Se não for aficionado por Ewoks, Wookies e Banthas, é melhor ficar mesmo com o original.





■ Você consegue enxergar o soldado camuflado na imagem acima?

JOINT OPERATIONS

Multiplayer coordenado

THÉO: Depois da série *Battlefield* e suas batalhas em larga escala, o multiplayer dos shooters de guerra nunca mais foi o mesmo. O contra-ataque da Novalogic, softhouse especialista em jogos bélicos, é *Joint Operations*, capaz de agüentar 150 jogadores em uma mesma partida, em

mapas com até 64 km. Não por acaso, locomover-se a pé pode demorar um bom tempo, então use e abuse dos helicópteros, hovercrafts, botes, blindados e outros veículos que estão à disposição. Os cenários, normalmente, são ambientados em selvas e vilarejos da



CONFIGURAÇÕES MÍNIMAS

Processador: Pentium IV 1.2 GHz
Memória: 256 MB DE RAM
HD: 1.5 GB de HD
Vídeo: 3D de 32 MB

NOTA

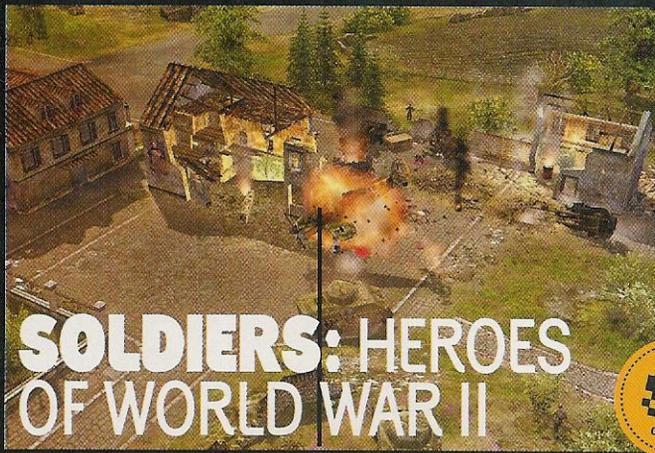
8.0

PRODUTORA: Novalogic
DISTRIBUIDORA: Tech Dealer
JOGADORES: até 150

www.jointopsthegame.com

Indonésia, com muitos esconderijos, variações de relevo etc. Na verdade, considerando que a porção singleplayer do jogo se resume a algumas missões de treinamento, a diversão de *Joint Operations* está reservada mesmo aos combates online e, eventualmente, em rede local. O problema é conseguir participar de uma partida coordenada, em que cada um dos participantes trabalhe em equipe, tenha consciência de sua função e não simplesmente corra até o front sem a mínima estratégia.

Se você tiver sorte de encontrar batalhas organizadas, ótimo: *Joint Operations* realmente vai lhe proporcionar uma experiência multiplayer marcante. Do contrário, prepare-se para se tornar uma vítima de snipers apêlões e morrer com uma frequência irritante. *Joint Operations*, no final das contas, é um *Battlefield* menos "arcade" e mais com cara de simulação, com uma atmosfera de guerra envolvente e realista. Em todo o caso, a variedade de veículos poderia ser maior.



SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR II



Realismo impressionante

THÉO: Não sei quanto a você, mas eu sou um verdadeiro fã da série *Commandos*, em especial da primeira versão. Em razão disso, foi quase impossível conter a empolgação diante de *Soldiers*, uma grata surpresa da Codemasters, que conseguiu fazer o que os dois mais recentes episódios de *Commandos* não deram conta: inovar o gênero de maneira efetiva, misturando elementos de estratégia, ação e simulação. A Segunda Guerra Mundial é o palco para as missões, distribuídas pelas campanhas norte-americana, inglesa, alemã e russa, fora o multiplayer

cooperativo para quatro pessoas, verdadeira atração à parte. Em *Soldiers*, é possível jogar com uma interface convencional do gênero, mais apropriada para coordenar várias unidades; outra opção é o recurso Direct Control, que deixa os controles semelhantes aos de um jogo de ação em terceira pessoa, bom para comandar apenas uma unidade com mais mobilidade. O nível de realismo é notável: para utilizar um tanque, por exemplo, ele precisa estar abastecido e, se por acaso ele for danificado na esteira, é preciso ter um kit de reparos em mãos



■ O nível de detalhamento de *Soldiers* é bastante elevado, principalmente nos cenários

para contornar o problema. A engine de *Soldiers* proporciona um visual que abusa dos detalhes, através de explosões que espalham estilhaços por todos os lados, sem contar a infinidade de objetos e estruturas que podem ser danificadas nos cenários. O jogo é difícil, o que é bom para quem gosta de desafios, mas pode afugentar quem não está habituado.

Mesmo assim, pelo menos por enquanto, *Soldiers* pode ser considerado o melhor jogo de estratégia do ano, boa razão para você não deixar passar em branco.

NOTA
9.0

PRODUTORA: Best Way
DISTRIBUIDORA: Codemasters
JOGADORES: 1-4

www.codemasters.co.uk/soldiers/

CONFIGURAÇÕES MÍNIMAS

Processador: Pentium III ou Athlon 1.0 GHz
Memória: 256 MB DE RAM
HD: 1.5 GB de HD
Vídeo: 3D de 32 MB

AGENDA DE LANÇAMENTOS

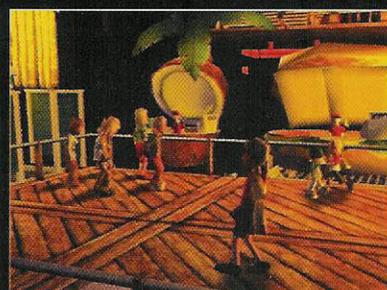
Todos os games que chegam ao mercado brasileiro no segundo semestre de 2004:

OUTUBRO

Armies of Exigo - EA
Colin McRae 2005 - EA
Evil Genius - Vivendi
FIFA Football 2005 - EA
Leisure Suite Larry - Vivendi
Madden 2005 - EA
Men Of Valor - Vivendi
NBA 2005 - EA
NHL 2005 - EA
Shadows Ops: Red Mercury - Atari
Shark Tale (O Espanta Tubarão) - EA
Tony Hawk's Underground 2 - EA
Top Spin - Atari
Total Club Manager 2005 - EA
Tribes Vengeance - Vivendi



Rome Total War - EA



RollerCoaster Tycoon 3 - Atari

NOVEMBRO

Alexander, the Great - EA
Axis & Allies - Atari
LOTR: Battle of Middle-earth - EA
Medal of Honor: Pacific Assault - EA
Need for Speed Underground 2 - EA
Pirates! - Atari
Playboy the Mansion - EA
Splinter Cell 3 - EA



POP: Warrior Within - Ubi Soft



Vampire: The Masquerade - EA

DEZEMBRO



A Batalha de Riddick - Vivendi

A DEFINIR



Comanche 4 (NovaLogic) - Tech Dealer

Half-Life 2
- Vivendi
Hidden & Dangerous 2 (Take2)
- Tech Dealer
Vietcong Purple Haze (Take2)
- Tech Dealer
First to Fight: Close Combat (Take2)
- Tech Dealer
Delta Force Land Warrior (NovaLogic)
- Tech Dealer
F-16+Mig-29 (NovaLogic)
- Tech Dealer
F22 Lightning 3 (NovaLogic)
- Tech Dealer
Tropico 1 (Take2)
- Tech Dealer
Delta Force 2 (NovaLogic)
- Tech Dealer
Print Artist (Sierra)
- Tech Dealer
F22 Raptor (NovaLogic)
- Tech Dealer
Myth 3 (Take2) - Tech Dealer
Delta Force Task Force Dagger
(NovaLogic) - Tech Dealer
Motocross Mania (Take2)
- Tech Dealer



Rune (Take2) - Tech Dealer



É HORA DE MUDAR

As lans são uma vitrine do mercado de games e precisam acompanhar sua evolução

por Sunami Chun

O crescimento das lan houses no Brasil foi muito intenso. Calcula-se que existem em torno de 3.000 no Brasil entre profissionais ou amadoras, grandes e pequenas. Atualmente o mercado tem sofrido uma depuração muito forte devido a fatores muito conhecidos, como a concorrência desleal e a crise econômica. Isso faz com que os donos se perguntem se continua a ser um negócio viável, sem contar que os usuários e conhecedores começam a pensar se o modelo não é apenas mais um modismo com um fim próximo.

É difícil acreditar que as lan houses sejam uma moda passageira, apesar da minha própria rede sofrer com estes fatores, bem como todas as outras redes profissionais que se empenham para entregar ao cliente um serviço satisfatório e criar um mercado lucrativo. E o principal fator para se pensar assim, é que apesar do número de usuários de banda larga ter crescido muito, ainda não existe um mercado de games Online que poderia prover conteúdo para as lan houses, substituindo o já velho e combatido *Counter Strike*.

Pode parecer estranho e até mesmo ambíguo, mas em outros países como a Coreia, berço do negócio, as pessoas continuam a frequentá-las por causa da enorme quantidade de games Online que são lançados por lá. Aproximadamente 100 jogos em fase beta são lançados por mês e, mesmo com banda larga em 70% dos domicílios, nas lan houses eles dispõem de conexões muito mais potentes do que as disponíveis em residências ou escritórios, permitindo não apenas jogar, mas até mesmo assistir a filmes diretamente dos servidores. As lans também são consideradas, por isso, laboratórios para os mais diversificados serviços que serão lançados no mercado.

Essa situação é muito diferente da que ocorre no Brasil, onde é difícil que uma lan house possa arcar com os custos astronômicos de bandas largas superiores a 512 Kbits, nivelando usuários comuns e lan houses. Não existe nem mesmo um serviço diferenciado para um dos maiores precursores deste mercado Online e deveria ser do interesse das próprias empresas do setor de telecomunicações apoiar as lans. Isso sim é ambigüidade...

Além disto, um fato muito comum na Coreia atualmente é a especialização das lan houses, isto é, essa enorme quantidade de games permite que determinadas lan houses sejam conhecidas por reunir usuários de determinados jogos, ajudando-as a fazer o que elas sabem melhor: reunir pessoas num local e dar-lhes a melhor experiência Multiplayer, divertindo-se em grupos, frente a frente, no mundo real e virtual.

Agora é um momento delicado para as lanhouses, já que o conteúdo principal, o *Counter Strike*, está definindo. É necessário voltar às raízes e ensinar as pessoas a jogar outros games, pois depois que foi criada a moda era muito fácil sentar a bunda e esperar os clientes que já sabem jogar o *Counter* lotarem as lan houses.

Quem abriu suas portas no começo entende o que estou querendo dizer, é preciso agir... 🐒

Sunami Chun é presidente da rede de franquias *Monkey*.

**ATENÇÃO, GERENTE
OU PROPRIETÁRIO
DE LAN HOUSE!**

A Conrad Editora está criando um espaço privilegiado para você divulgar sua lan sem custo nenhum. Nosso site **Gameworld** terá um exclusivo sistema de localização para todo o Brasil. Entre no site (www.gameworld.com.br/lanspace), cadastre-se e veja como podemos ajudar a promover o seu negócio!

> EXPO_CENTER_NORTE.MAP.....LOADED
 > MAIORES_EMPRESAS_DE_JOGOS_DO_PLANETA.SYS.....LOADED
 > NOVEMBRO_19-21.DAT.....LOADED
 > TORNEIOS_PARA_PC_CONSOLES_E_CELULARES.BIN.....LOADED
 > WAITING FOR PLAYER 1



A Maior Feira de Jogos da América Latina agora no Brasil



electronic game show



PATROCINADORA OFICIAL

19 A 21 DE NOVEMBRO

EXPO CENTER NORTE

SÃO PAULO, BRASIL

WWW.ELECTRONICSGAMESHOW.COM

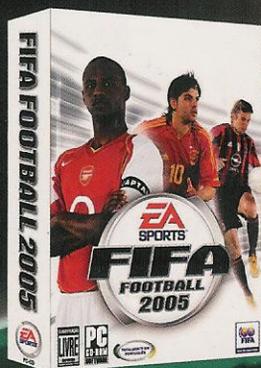
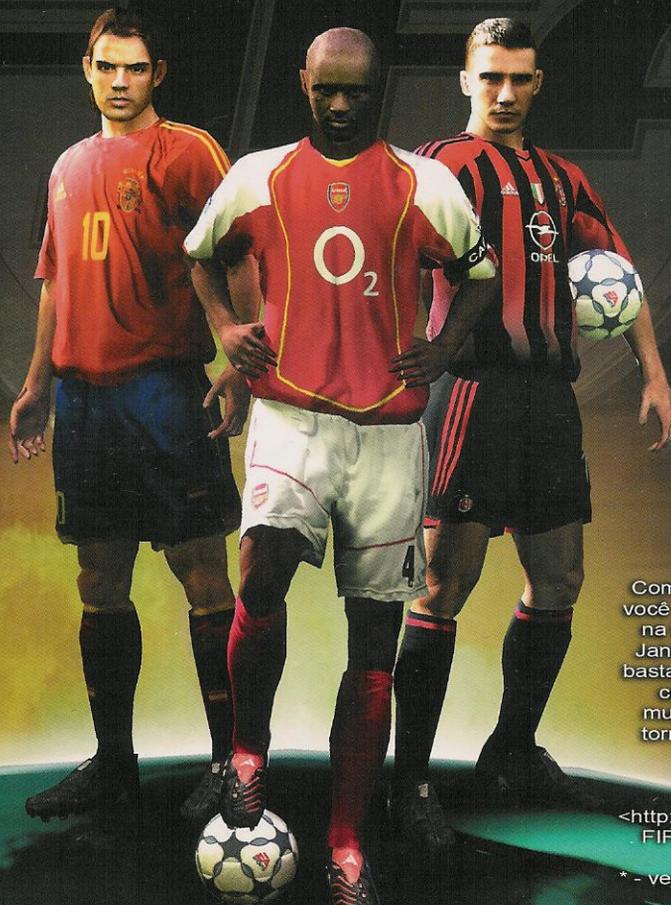


PARCEIRO OFICIAL
 DE CONTEÚDO



**VOCÊ É O MELHOR JOGADOR DO MUNDO DE FIFA DA EA SPORTS?
EIS SUA CHANCE PARA PROVAR!**

**EA
SPORTS™**



**ANUNCIADO O PRIMEIRO
TORNEIO MUNDIAL DE
FIFA FOOTBALL 2005.**

Compita na LAN House* mais próxima de você entre 8 e 31 de Outubro por um lugar na final brasileira que ocorrerá no Rio de Janeiro em 6 de Novembro. Se for bom o bastante, você poderá representar o Brasil contra sete dos melhores jogadores do mundo de *FIFA Football 2005* na final do torneio oficial em Zurique em Dezembro.

Para mais detalhes visite:
www.gameworld.com.br/FIFAevent
<<http://www.gameworld.com.br/FIFAevent>>
FIFA Football para PCCD - Já nas Lojas!

* - veja online a lista oficial de LAN Houses participantes e datas dos torneios.

