

**GAMES • HARDWARE
TECNOLOGIA**

MONITORES LCD
Teste mostra que
eles vieram para ficar



**GeFORCE
7800 GTX**
Testamos a placa!

EGM PC

**LEITOR DA EGM PC
SEMPRE SE DÁ BEM!**

- Lute contra o Mal com a expansão de DOOM 3!
- Ganhe 30 dias grátis + kits RAGNARÖK!
- Veja como participar das promoções na revista

GUERRA TOTAL

Battlefield

2 O SHOOTER
ESTRATÉGICO
ONLINE
DEFINITIVO!
REVIEW E
ESTRATÉGIA
COMPLETA

E3

A maior feira de games do mundo mostra o melhor que virá para o seu PC

RAGNARÖK

Descubra as novidades do episódio Juno

CPL

O Rio de Janeiro recebe gamers do mundo inteiro

ZIFF DAVIS MEDIA
AUTHORIZED PUBLISHER

GTA: SAN ANDREAS

ER

PSYCHONAUTS

PARIAH



Battlefield 2 ■ Silent Hunter III ■ Lego Star Wars ■ Stronghold 2 ■ Juiced
Empire Earth 2 ■ Dungeon Lords ■ Singles 2 ■ GTR ■ Delta Force Xtreme

#5 R\$ 6,50

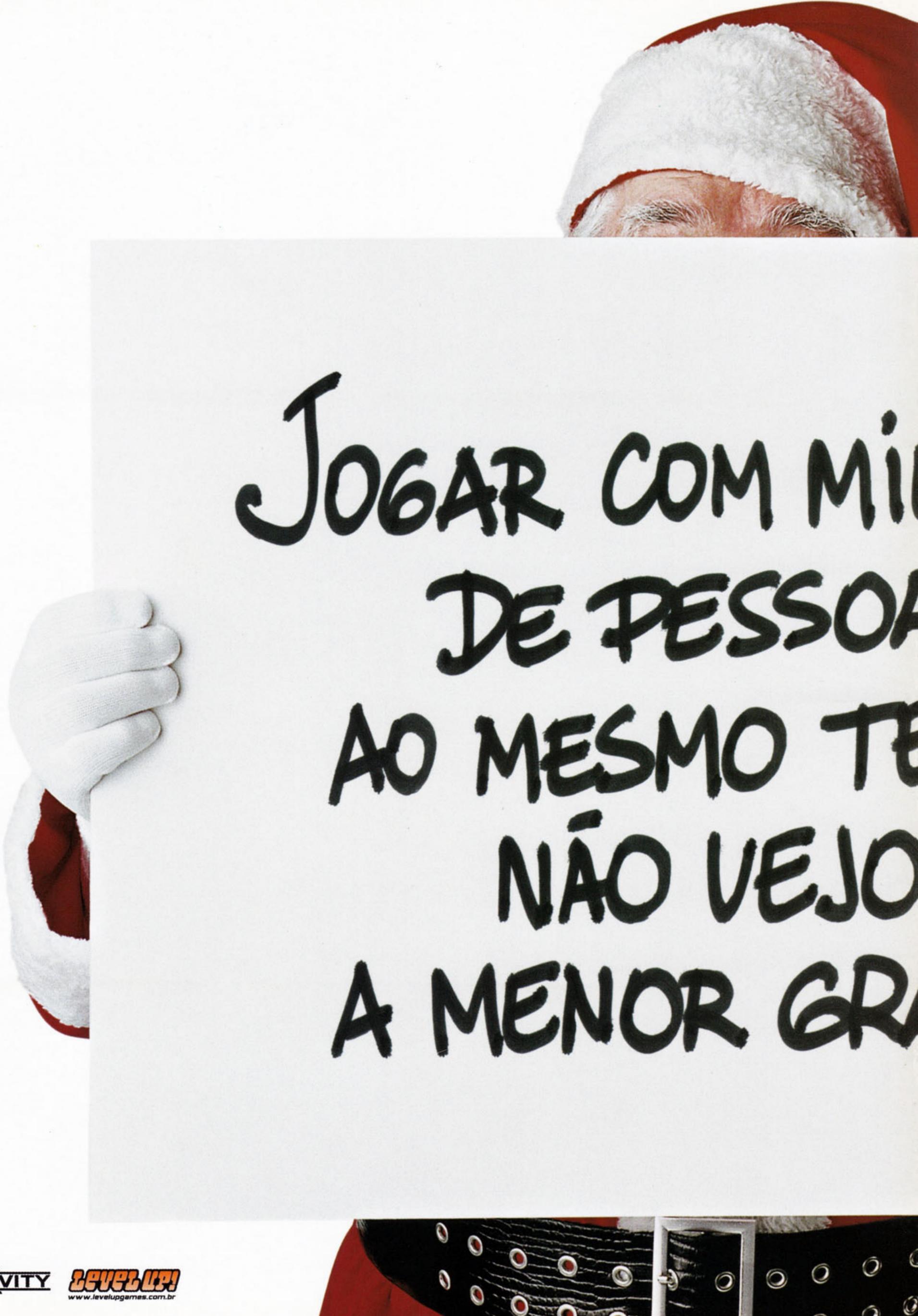


7 898009 604762

www.gameworld.com.br



CONRAD
EDITORA

A close-up photograph of Santa Claus. He is wearing his iconic red suit with white fur trim and a black belt with silver buckles. He is holding a large white rectangular sign with both hands. The sign has handwritten text in black marker. The text is arranged in five lines, reading from top to bottom: 'JOGAR COM MIM', 'DE PESSOA', 'AO MESMO TEMPO', 'NÃO VEJO', and 'A MENOR GRA'.

JOGAR COM MIM
DE PESSOA
AO MESMO TEMPO
NÃO VEJO
A MENOR GRA

HARES
AS
EMPO?
AÇA.

Quem não acredita
em Papai-Noel, joga.
Chegou Ragnarök. Acesse:
www.levelupgames.com.br





editorial

Mudanças, sempre mudanças...



A área de tecnologia passa por um momento incrível. As novas placas de vídeo, novos processadores e, claro, novos jogos. Apesar de a E3 ter sido dominada pela divulgação dos novos consoles, o espaço para os games de PC continuou importante. Entre os jogos apresentados, *Quake IV* foi o que me chamou mais a atenção. Entre os colaboradores da revista, o Editor-Executivo Pablo ficou babando na nova loucura do Will Wright, *Spore*. Já o Théo adorou a *Age of Empires III* (principalmente as camisetas que eles estavam distribuindo). Mas o mercado norte-americano não dá muita bola para jogos de PC, então a E3 fica devendo nesse quesito. Nem a presença de estandes da ATI e da Nvidia ajuda muito. Mas o burburinho mesmo

está no lançamento do processador de 64 bits da Intel. Também porque isso significará o lançamento comercial (finalmente!) do novo Windows. Bom, na verdade, até o fechamento dessa edição, nada disso ainda podia ser comprado nas lojas. Mas, como falei, o importante é que isso está dando muita discussão.

A edição de julho está repleta de *Battlefield 2*, de E3, de monitores LCD, além de reviews, previews e dicas. Queríamos agradecer a incrível participação dos leitores nas promoções da revista, felizmente atolando o e-mail da redação.

E não percam as incríveis novidades na próxima EGM PC. Quem comprar, verá.

Marcelo Barbão
Coordenador Editorial

nossa equipe



THÉO AZEVEDO

■ Movido a (muito) café, Théo é sempre o primeiro a chegar e o primeiro a ir embora, mas sempre arranja muito tempo para jogar *Winning Eleven*.
Favorito: *Battlefield 2*



MARIO AV

■ Mario é o inventor das "poses" que a redação faz. Dessa vez, as fotos foram de perfil. Tenho medo do que pode acontecer no mês que vem.
Favorito: *GTA: San Andreas*



PABLO MIYAZAWA

■ Já o Pablo é movido a barras de cereais. O "amigo" do Will Wright teve a honra de conhecer o jogo *Spore* junto com o mestre.
Favorito: *Battlefield 2*



ANA FRANCO

■ As semanas de fechamento da EGM PC são as preferidas da Ana Franco. É que essa é a equipe mais organizada de todas as revistas da casa.
Favorito: *Age of Empires III*



KELVEN FRANK

■ Como todo designer, Kelven não gosta de PC. Nem de games pra PC. Aliás, o Kelven não gosta de videogames, só de *Winning Eleven*.
Favorito: *Winning Eleven*



HOMERO LETONAI

■ Mesmo trabalhando em dobro, Homero ainda encontra tempo para manter a forma na academia. Games precisam de músculos.
Favorito: *GTA: San Andreas*



ANDRESSA NOZUE/BRUNO DOICHE

■ A Andressa começou a fazer a revista, mas ficou bem doente. Entra o Bruno para salvar a pátria. Nada mais justo do que dividir a foto.
Favorito: *UFO: Aftershock*



WANDERLEY SCARPIGNATO

■ Sempre chorando, Wanderley entregou as dicas dessa edição com uma novidade: dicas de jogos antigos. E foi pedido de diversos leitores.
Favorito: *World of Warcraft*



ERIC ARAKI

■ Quem melhor para escrever sobre o *Juno*, novo episódio do *Ragnarok Online* do que Eric Araki? Mesmo tendo uma nova paixão nos MMORPGs...
Favorito: *World of Warcraft*



DANIEL NIEUWENHUIZEN

■ A estratégia desta edição foi uma verdadeira luta contra a data de expiração do demo de *Battlefield 2*. Mas Daniel deu conta de tudo mais uma vez.
Favorito: *Battlefield 2*



Número 5 - Julho de 2005
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

Théo Azevedo (edição); Claudio Batistuzzo, Wanderley Scarpignato, Felipe Ramos, Renato Bueno, Daniel Nieuwenhuizen, Eric Araki, Fábio Santana, Rodrigo Guerra (textos); Homero Letonai, Andressa Nozue, Bruno Doiche (arte); Camila Dourado (revisão)

PRÉ-IMPRESSÃO

Supervisor Alexandre Monti
Secretário Gráfico William Domingos

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS

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

PRODUÇÃO GRÁFICA

Gerente de Produção Gráfica Priscila Santos
Coordenadores de Produção André Braga,
Ricardo Nascimento, Alberto Veiga

WEB

Coordenador de Conteúdo Odair Braz Junior
Webmaster Fernando Nogueira
Programadora Letícia Tatsch

COMERCIAL

Diretor Comercial André Martins

PUBLICIDADE

Gerente de Negócios/Publicidade Luciana Eschiapatti
Executivos de Vendas Rafael Ferreira, Isac Guedes
Tel.: (11) 3346-6075, (11) 3346-6074
publicidade@conradeditora.com.br

VENDAS

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

NEGÓCIOS

Gerente de Marketing/Produto Dirceu Darim
Gerente de Produto André Faure
Coordenador de Marketing Luciano Andrade

ADMINISTRAÇÃO

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

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO

Suporte Técnico André Jacon

EGM PC

Edição 5, julho de 2005, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda.

ATENDIMENTO AO LEITOR

Anai 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



"A edição brasileira da revista Electronic Gaming Monthly, denominada EGM PC, 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."



Próxima edição da EGM PC, dia 25 de agosto nas bancas. Não perca!

MisterBros Games

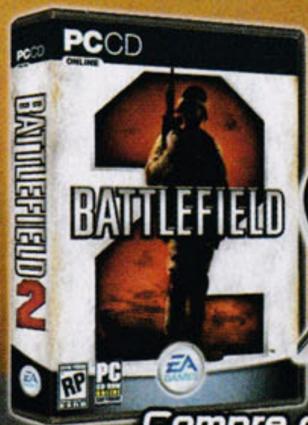
Tele vendas:
(11) 3266-4176

O jogo começou!

WWW.MISTERBROS.COM

WWW.MISTERBROS.COM

O MAIOR CATALAGO DE JOGOS DO BRASIL.



Compre o jogo

Battlefield 2 + HeadSet Gold Ship

Digite o código secreto: **BR2+HG05**

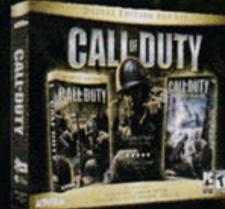
e pague apenas: **R\$ 99,90**

Comprei na
Mister Bros
e recebi em
menos de 24hs!
www.misterbros.com

Turbine seu PC com os
melhores acessórios para jogos!

Call of Duty
Delux Edition 5 estrelas
jogo - Expansão - CD Bônus

Doom 3 e Pacote de Expansão
Resurrection of Evil



São mais de 120 Títulos de jogos para PC



Extreme 3D Pro



Sistema de som - XS20 5.1



Labtec Elite 635



Head Set
Internet Chat Logitech especial
para jogos on-line e Skype

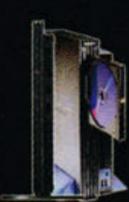


Air Flo XL
Com ventinholl



Dual Trigger
2 em 1 PC e PlayStation 2

ENVIAMOS PARA TODO BRASIL!



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



Índice

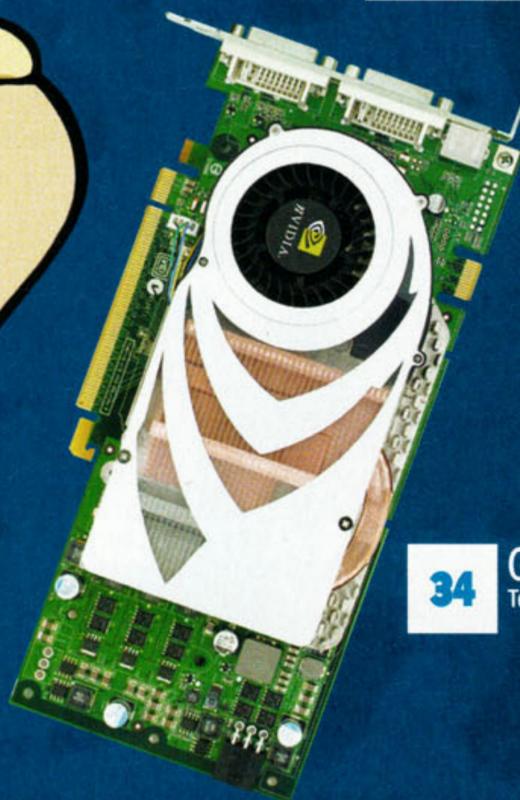
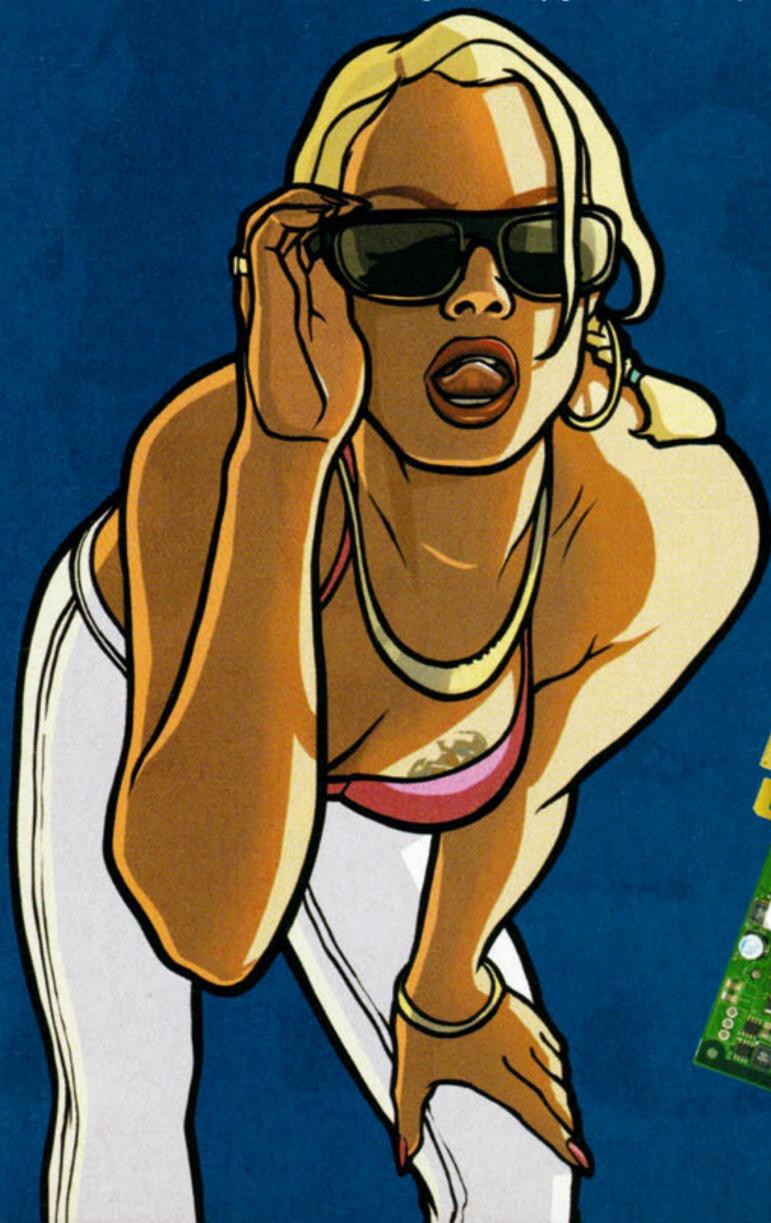
número 05 · Julho de 2005

- 08 PCMAIL**
Se você gosta da gente, nos odeia, tem alguma dúvida ou simplesmente quer se manifestar, esse é o seu espaço
- 10 LOADING**
Modéstia à parte, o Loading deste mês está imperdível: o cardápio inclui previews, eventos e promoções
- 21 AGENDA**
Sabemos que datas de lançamento não são confiáveis, mas ainda acreditamos um pouco mais nelas
- 28 E3**
Confira o que de melhor rolou para PC durante o maior evento de games do planeta, direto de Los Angeles
- 38 HARDWARE**
Cuidado com o que você vê: monitor faz muita diferença e nós testamos quatro das principais marcas do mercado
- 42 CYBER-ESPORTE**
Saiba como foi a CPL World Tour Brazil Stop, no Rio de Janeiro
- 44 ONLINE**
Conheça a expansão Juno, para o MMORPG Ragnarök Online, que já tem mais de 350 mil usuários
- 62 DICAS**
Trapaças, códigos... enfim, o mesmo de sempre
- 56 ESTRATÉGIA**
Tudo o que você precisa saber para sobreviver nas guerras online de Battlefield 2
- 66 CAJOGOS**
Que saudade! Desta vez, caprichamos no cantinho nostalgia

48

REVIEW GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Pára de olhar o decote da moça e presta atenção: finalmente San Andreas chegou e, claro, jogamos até cansar para fazer o review



34

GEFORCE 7800 GTX

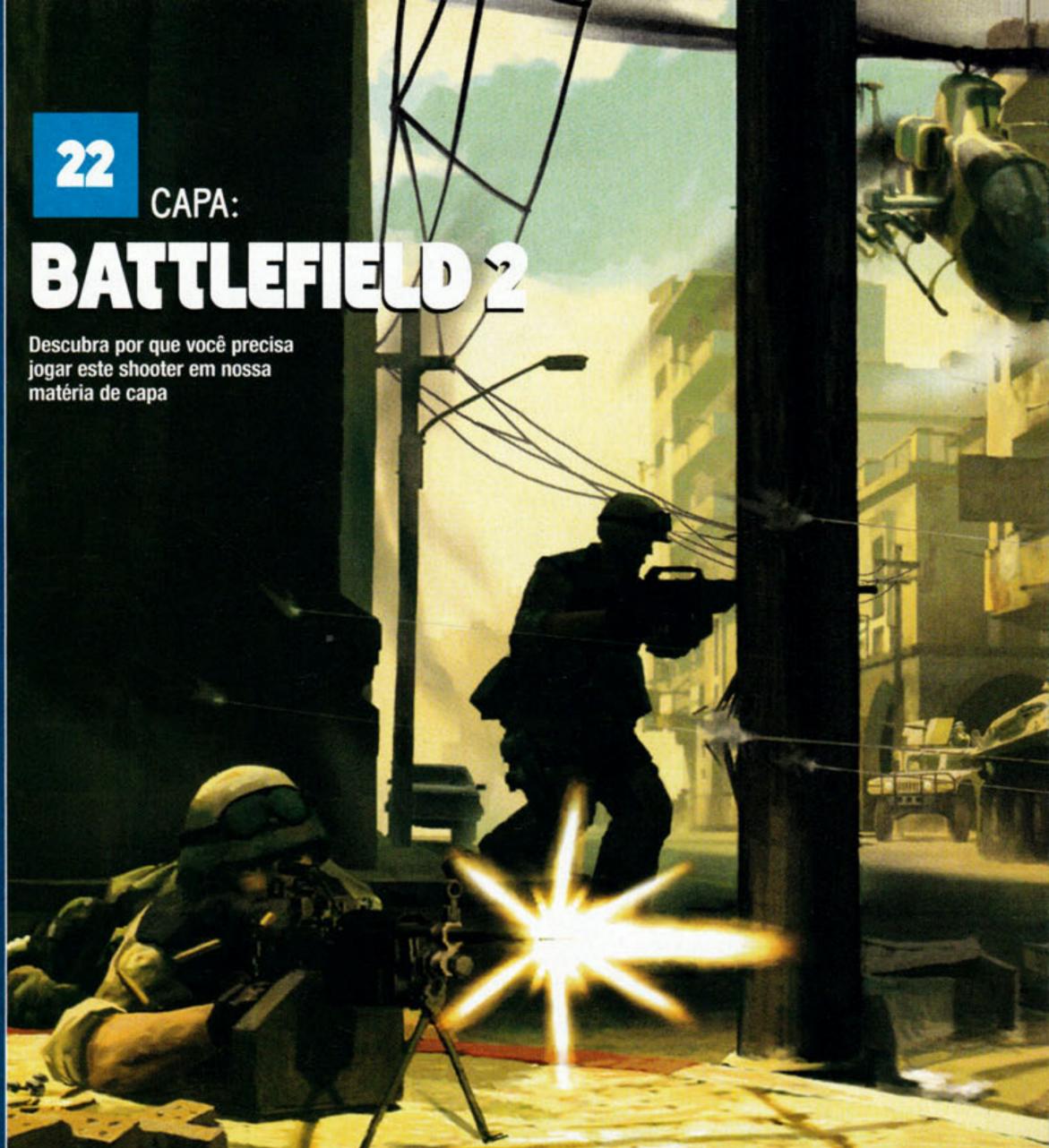
Testamos a novíssima placa da Nvidia

22

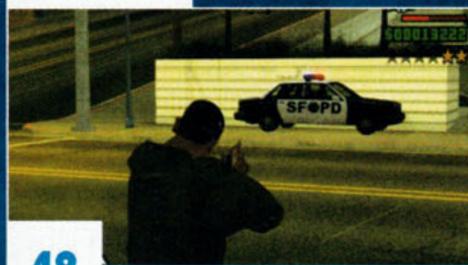
CAPA:

BATTLEFIELD 2

Descubra por que você precisa jogar este shooter em nossa matéria de capa



REVIEWS



48

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS



54

JUICED



50

LEGO STAR WARS



50

EMPIRE EARTH 2

- 47 Battlefield 2
- 48 Grand Theft Auto: San Andreas
- 49 Pariah
- 49 Psychonauts
- 50 Lego Star Wars
- 50 Empire Earth 2
- 51 Silent Hunter III
- 51 ER
- 52 Stronghold 2
- 52 GTR: Fia GT Racing Game
- 53 Singles 2: Triple Trouble
- 53 Dungeon Lords
- 54 Juiced
- 54 Delta Force Xtreme

PCMail

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

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



iria acontecer. O fato é que algumas pessoas têm um preconceito ridículo com RPG por causa de situações assim, de pessoas que não sabem separar ficção de realidade. Resumindo, esse fato que aconteceu não foi culpa do RPG e sim de pessoas fracas que não conseguem separar ficção de realidade. Não tenho medo de dizer que gosto de jogar RPG.

Matheus Bayer

Realmente, Matheus. O preconceito existe e esse caso (também o de Ouro Preto e o de Teresópolis) ajuda na divulgação de informa-

ções erradas. Claro que, para isso, uma mídia desinformada e louca por sensacionalismo ajuda muito. Está dado o recado.

DETONANDO O WOW?

Primeiro, gostaria de parabenizar a equipe da EGM pela excelente qualidade das revistas que vocês fazem. Adorei a matéria sobre o preço dos computadores na EGM PC #3 e gostaria que vocês fizessem isso todo final de ano, quando as pessoas têm mais dinheiro para gastar. Também adorei as matérias sobre *World of Warcraft*. Vocês poderiam fazer uma espécie de detona-

do do *WoW*, com informações sobre as raças, animais possíveis de se obter, monstros inimigos e empregos, mesmo que fique um pouco limitado?

Ercilia

Poxa, descobrimos alguém que consegue ter dinheiro para gastar no fim do ano. A gente não tem dinheiro nunca. Quanto ao *WoW*, estamos preparando uma matéria sobre ele, pode esperar.

DOOM E EMULAÇÃO

Estou adorando a revista, tenho algumas críticas e muitos elogios. Na seção de dicas da edição #4, vocês indicam modos de trapaças no *Doom 3*, só que não consigo, de jeito nenhum, abrir o console para digitar os códigos. Como faço?

Adoro emulação. Acho que é uma grande "jogada" nos PCs, gostaria de algumas matérias sobre o assunto.

Ricardo

Ricardo, nosso editor de dicas e bobagens, Wanderley Scapignato responde: é só apertar Alt + Ctrl + ~ (tudo ao mesmo tempo, claro). Quanto às emulações, devemos lembrar que a maioria delas é "não-oficial", não aprovadas pelos detentores dos direitos autorais dos games.

GOSTO SE DISCUTE

Olá, resolvi escrever após ler a matéria "Os 50 Melhores Jogos de PC". Devo dizer que vocês estão de parabéns, foi uma seleção muito boa, incluindo verdadeiros clássicos um tanto desconhecidos da maioria, como *System Shock 2* (fiquei surpreso ao vê-lo citado... adoro essa revista!), *Twinsen's Odyssey*, *Day of The Tentacle* e os da série *Monkey Island*. Isso sem falar nos famosos e excelentes *Half-Life*, *Warcraft*, *Starcraft* e *Grim Fandango*. Realmente vocês têm muito bom gosto!

Só acho que faltaram algumas obras de arte dos games, como *Deus Ex* (para mim, o melhor jogo de todos os tempos, criativo, envolvente e intrigante), *No One Lives Forever* e *Anachronox*, por exemplo. Mas acho que vocês estão equivocados em dizer que o fator diversão é o que mais importa. Claro, é importante, mas o principal para um jogo estar em uma lista como essa é a criatividade dos criadores, a originalidade do game e por último o fator diversão, sem esquecer

de como todos os elementos se unem para formar uma experiência única e agradável. Existem muitos jogos divertidos por aí, mas games que sejam realmente dignos de nota e memoráveis podem ser contados nos dedos. Bem, continuem o bom trabalho e obrigado pela atenção!

Éder Rösner de Macêdo

Éder, para nós, diversão é exatamente a formação de uma experiência única e agradável. Então, nós concordamos.

SERIEDADE AO FAZER REVISTAS

Olá! Gostaria de parabenizá-los pelo ótimo trabalho que estão fazendo, e a prova disso sou eu. Sou um amante de jogos de consoles, e sempre quis me informar mais sobre PC, mas não iria comprar aquelas revistas que vêm com um CD "grátis" e que têm suas 20 páginas avaliadas em R\$ 11,90. Nem jogo muito PC, só em LAN House, pois meu PC com 128 MB de RAM e 8 MB de vídeo é um lixo, mas a informação é o que conta. Continuem com esse compromisso com o leitor e tratem de fazer essa revista virar mensal!

Douglas Pereira

Chega de revistinhas, o mercado precisa de seriedade mesmo.

CYBER-ESPORTE EM TODAS AS EDIÇÕES

Olá, equipe EGM PC. Gostaria de parabenizá-los pela matéria "CPL World Tour" da edição #4. Estava ótima a entrevista com o Angel, principalmente o direcionamento para o leitor brasileiro. Gostaria que toda EGM PC tivesse uma reportagem sobre o cyber-esporte no Brasil e no mundo. Assim os leitores teriam uma noção de como está o cenário e ficariam informados ao mesmo tempo. Espero que minha sugestão seja discutida.

Igor Gomes

Pode ficar tranquilo, Igor. Sempre teremos um espaço reservado para cyber-esporte na EGM PC.

CHEIO DE PÔSTER

E aí, galera da EGM PC, beleza? Galera, a criação dessa revista foi a melhor coisa que poderia acontecer. A revista é perfeita, extraordinária!!! Mas a coisa que eu mais gosto é quando vem pôster, porque além de desfrutar da revista, eu vou decorando o meu quarto com pôsteres enormes dos meus games favoritos. Adorei o pôster do *GTA: San Andreas* que veio na edição #4 e espero que todas as edições, quando possível, tenham pôsteres, porque é prazer em dose dupla pra mim. Continuem fazendo esse trabalho maravilhoso aí na revista.

Daniel Dapper

Daniel, a gente também queria colocar umas mulheres peladas junto com os games, pois aí o prazer seria triplo, mas não deixaram. Droga!

PRECONCEITO?

Em uma segunda-feira de maio, aconteceu um acidente em Guarapari-ES envolvendo jogadores de RPG. Foi quando garotos jogavam um jogo que não lembro o nome e, no meio da partida, um dos garotos morreu (no jogo). Então, ele deixou a vida de sua família nas mãos de dois garotos que jogavam com ele (isso já na vida real). Acontece que os garotos mataram a família do rapaz e ele, porém o rapaz já esperava que isso



ERRAMOS

Na edição #5 da EGM PC, foi dito que não existem placas-mãe para Athlon 64 754 com suporte a PCI-E. Essa informação está errada. Existem alguns modelos como a Asus K8N4-E e a MSI Neo3 F. Agradecemos ao leitor Fagner Martinelli Ferreira da Fonseca por essas informações.

NVIDIA OU ATI, EIS A QUESTÃO

Sou fã da EGM Brasil há muito tempo e agora da EGM PC, e tenho algumas dúvidas:

1. Entre Nvidia e ATI, qual tem as melhores placas de vídeo para rodar jogos como *GTA: San Andreas* e *Doom 3*?
2. Tenho uma placa-mãe (Gigabyte GA-6VMM-L) e quero trocar por uma de melhor performance, mas não conheço bem as marcas, gostaria que vocês me indicassem uma boa placa-mãe e onde posso comprá-la.
3. O que significam as siglas PCI, AGP e PCI Express nas placas de vídeo, isso influencia alguma coisa no seu desempenho?

Willian Salles - Rio de Janeiro/RJ

1. Uma pergunta muito difícil de responder, mas é fato que as placas da Nvidia têm uma performance melhor em OpenGL, que é a API gráfica utilizada em *Doom 3*. Portanto, nesse jogo as placas da Nvidia têm uma performance superior. Já no *San Andreas*, as placas são bem semelhantes.

2. Para escolher uma nova placa-mãe é importante saber qual processador você prefere: AMD ou Intel. Cada um tem seu ponto forte, por exemplo: os da AMD são baratos e apresentam ótimo desempenho em jogos; os da Intel são estáveis e muito bons na utilização de programas de edição de áudio e vídeo e produção 3D.

Decidida essa questão, aposte em placas-mãe de fabricantes como Asus, Abit, MSI ou DFI, que na maioria das vezes apresentam ótimo desempenho e opcionais interessantes.

3. PCI quer dizer "Peripheral Component Interconnect" e AGP significa "Accelerated Graphics Port". O PCI Express é a nova geração do slot PCI. Cada um tem a sua frequência de funcionamento (PCI - 33 MHz, AGP 8x - 533 MHz, PCI-E - 2,50 GHz), e quanto mais velocidade, mais desempenho na maioria dos casos.

FÃ DE COLIN MCRAE

Boa tarde, amigos da EGM PC. Sou louco por jogos de esportes e corridas, e um jogo que eu queria muito jogar é o *Colin McRae Rally 2005*. Eu instalei o game, mas quando eu clico no ícone do jogo, a tela fica toda preta, e se abre uma janela que diz "Protection Error". Não sei qual poderia ser o problema, pois meu computador tem todos os requisitos exigidos pelo jogo.

A configuração do meu PC é a

seguinte:

- Pentium 4 3.0 ghz HT 800
- Placa Mãe ASUS P4S800-X
- Placa Vídeo Geforce FX 5200 128 MB
- 512 MB memória DDR

Espero que vocês possam me dar o diagnóstico, porque eu não faço idéia do que pode ser, e este é um jogo que eu queria muito. Um abraço a toda equipe e aguardo retorno!

Rodrigo Pereira - Joinville/SC

A primeira medida a ser tomada é uma atualização nos seus drivers de vídeo, pois existe uma grande possibilidade de esse ser o problema. Se não adiantar, faça um backup dos seus arquivos e formate a máquina, instalando o SP2, drivers para o chipset da motherboard e o driver mais atual disponível para a sua placa de vídeo. Boa sorte!

PC COM CARA DE PS2

Olá. Primeiro gostaria de parabenizá-los pela revista que está ficando cada vez melhor. Gostaria de pedir uma ajuda: tenho um Pentium 4 3.2 GHZ HT com 1024 MB DDR400 e uma GeForce MX4000 128 MB AGP8X e queria trocar minha placa de vídeo por uma com 128 bits, mas qual seria uma boa placa? Eu queria uma placa que desse ao meu PC qualidade de um PS2, para jogar os games da atualidade como *Doom 3*, *Half-life 2*, *The Sims 2* em alta qualidade.

Joédio - São Bento/PB

Para acompanhar a boa configuração da sua máquina, uma Nvidia GeForce 6800 GT ou uma ATI X700 seriam ótimas escolhas.

CPU NOVA

Olá, pessoal da EGM PC. Vou comprar uma CPU nova e gostaria que vocês me dessem algumas dicas:

1. Eu gostaria de saber se uma Radeon é uma boa escolha, pois eu estou pensando em comprar uma 9550 de 128 MB.
2. Compro um processador Athlon XP ou um Sempron? Também gostaria de saber qual é uma boa placa-mãe, com um custo baixo. Vocês podem me dar uma dica onde posso encontrar uma loja barata em São Paulo, e se possível me passar o preço aproximado das peças?

Caio Izaias - Diadema/SP

1. Sim, uma Radeon é uma boa escolha, mas prefira o modelo 9600Pro ou XT.
2. O Sempron é um processador de

baixo custo que apresenta boa performance, mas o Athlon XP ainda é uma melhor escolha. Você pode procurar por bons preços na conhecida rua Santa Ifigênia no centro, e tanto o processador quanto a placa de vídeo irão variar entre R\$ 300 e 400.

"PEQUENO" PROBLEMA

Olá. Estou tendo alguns problemas com meu PC atual. Possuo um Athlon XP 2400+ (AXDA2400+DKV3C), placa-mãe ASUS A7N8X-X (bios versão 1011), placa de vídeo Leadteak GeForce FX 5700 LE 256 MB/128 bits, um pente de memória de 512 MB DDR 400 MHz, HD Seagate 40GB 7200RPM, leitor de DVD 16x LG, gravador LG 4160b, monitor LG 710E 17", cooler à base de cobre (5600 RPM), Casemod da Clone com 4 baias e cooler lateral (acrílico) + dois coolers traseiros, fonte 400W e pretendo comprar um novo pente de 512 DDR 400 e mais um HD Maxtor 160 GB com 8 MB buffer. Uso o Windows XP Professional SP2 com todas as atualizações mais recentes instaladas.

Quando ligava o micro, a bios informava que o processador era um Athlon XP 1800+ (1500 MHz = 100x15) e memória a 200 MHz (400 MHz DDR, latência 8,3,3,3), consegui modificar e ele reconheceu como Athlon XP 2400+ @ 1800 MHz (120x15) e memória a 200MHz(400 Mhz DDR, mesma latência). Como faço para ele reconhecer os 2000 MHz (133x15)? Quando modifico para 2000 (133x15) e memória a 133 MHz (266 DDR, latência 8,3,3,3) ou a 200 MHz, o micro funciona por uns 20 minutos e desliga. Quando ligo novamente, reconhece como 1800+ (133x15) e memória a 100 MHz (200 Mhz DDR). Se eu executar qualquer aplicativo pesado como AutoCAD ou um jogo tipo *Far Cry*, após três minutos o micro desliga. Será que vocês poderiam me ajudar, ou o micro funcionando a 1800 MHz (120x15) e 400 MHz é superior a um com as configurações em 2000 MHz (133x15) e 266 MHz (já que nessas especificações ele não desliga)? Obrigado.

PS: usei o Asus Probe e notei que a temperatura sobe de 35°C a 55°C (2400+ @ 1800 MHz) e de 39°C a 68°C (2400+ @ 2000 MHz), a temperatura da placa-mãe está sempre entre 20°C e 27°C conforme a temperatura ambiente. As voltagens na bios estão em seus padrões originais. Todos os drivers estão instalados em sua versão mais recente.

Jônatas Lopes de Oliveira - Jandira/SP

O seu problema pode estar na fonte. Teste o seu PC com uma fonte mais

parruda, de marcas boas, como Antec e Thermaltake. Preste atenção também no sistema de resfriamento interno do seu PC, pois as suas temperaturas estão bem altas.

ERRO EM PRINCE OF PERSIA

Oi, meu nome é João Paulo e gostaria de tirar uma dúvida. Meu PC tem a seguinte configuração: Athlon XP 1.6 Ghz, GeForce 4 MX 440 com 128 MB, HD 20 GB, 512 MB DDR e drive de CD LG 52x. Eu instalei o jogo *Prince of Persia: The Sands of Time* e, quando tento entrar no jogo, aparece uma mensagem de erro, perguntando se eu quero entrar no jogo mesmo assim. Se eu coloco sim, o jogo é iniciado em Safe Mode, mas logo aparece uma janela falando que o jogo não pôde ser inicializado. Será que isso tem a ver com a configuração do meu PC ou seria outra coisa? O que eu poderia melhorar no meu computador?

João Paulo

Pelo seu relato, parece que o problema é de software, não de hardware. O problema pode estar na sua cópia do jogo, ou em sua instalação. Tente reinstalá-lo de forma correta e aproveite para atualizar os seus drivers de vídeo.

PROBLEMA NO PC OU NO JOGO?

Olá, pessoal da EGM PC. Aconteceu uma coisa muito esquisita no meu PC. Li o preview e o review do *Lego Star Wars* e achei muito bacana, então decidi comprá-lo. Instalei o jogo normalmente, comecei a jogar, mas o jogo travou de repente dizendo que faltava um arquivo. Troquei o jogo e nada. Gostaria que dessem uma olhada na minha configuração e dissessem se o problema é no meu computador ou no jogo.

- Processador: Athlon XP 2000
- Memória: 256 MB RAM
- Placa de Vídeo: Radeon 9200 com 128 MB
- Placa de som: AMD Athlon
- HD: 40GB
- Drive de CD/DVD: Combo LG

Marcelo - Campo Grande/MS

Mais uma vez, o problema pode estar relacionado aos drivers de vídeo ou à instalação dos drivers mais recentes para o chipset da placa-mãe.

Desinstale o jogo, atualize os drivers, depois reinstale o *Lego Star Wars*. Isso pode resolver o seu problema. 🙏



Loading

DEPOIS DA RESSACA DA E3...

Na edição posterior à E3, o que não falta são previews. Por isso, neste Loading mostramos vários games prometidos na feira em Los Angeles. Sem dúvida, o avanço nas engines e na parte gráfica está ficando impressionante.

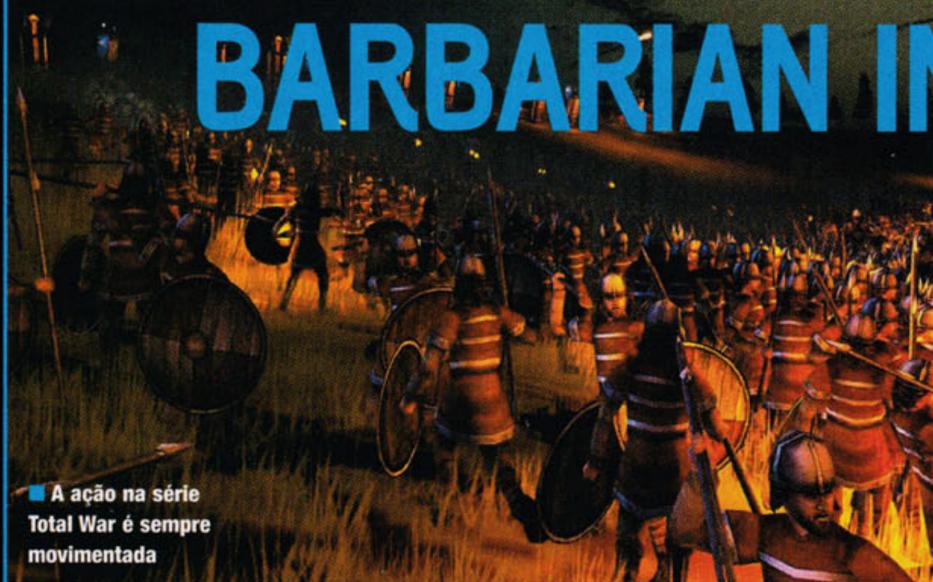
Além disso, as novidades em termos de jogabilidade e roteiro em jogos como *Jaws* e *Spore* (ver a matéria sobre a E3) também deixaram a equipe abismada.

Nesse Loading, nós também acompanhamos a CDG no Rio de Janeiro, onde por três dias os principais desenvolvedores do Brasil se reuniram para mostrar os primeiros passos dessa indústria tão importante para nós, gamers.

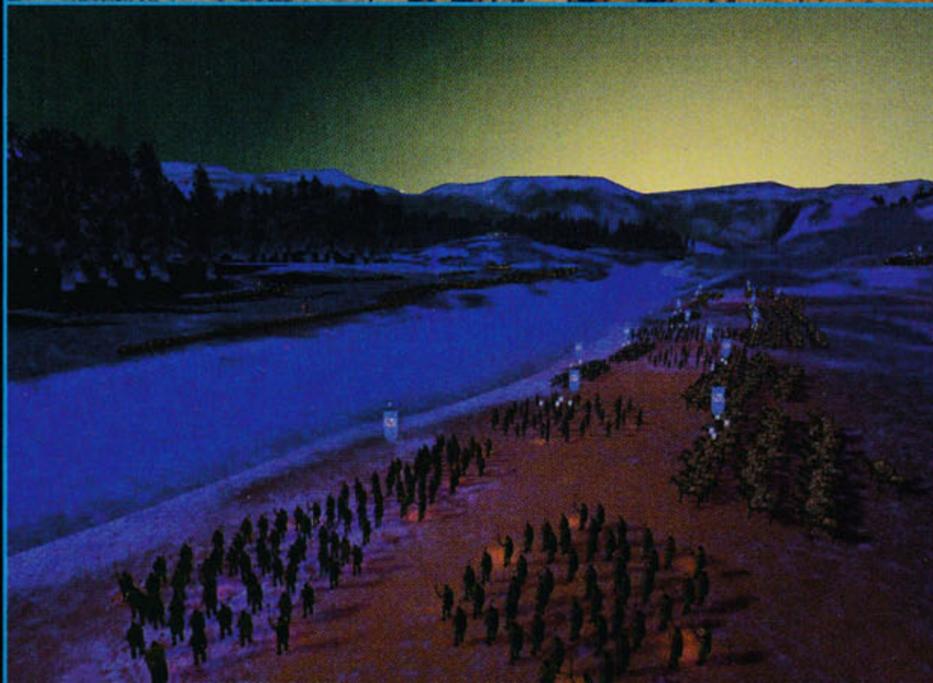


■ Batalhas movimentadas aguardam você em *Barbarian Invasion*

ROME: TOTAL WAR BARBARIAN INVASION



■ A ação na série *Total War* é sempre movimentada



Que barbaridade!

Ano passado, *Rome: Total War* roubou a cena e, na opinião de muitos veículos de informação especializados, deixou *The Battle for Middle-Earth* para trás. São estilos de RTS diferentes, mas temos que admitir que não há páreo para *Rome: Total War* quando o assunto é realismo (até porque nunca vimos um troll de perto para poder comparar). A expansão *Barbarian Invasion* vem para prolongar a vida útil do jogo e o fará com dez novas facções, o que significa 83 unidades inéditas e 21 novos edifícios. Além disso, a árvore tecnológica também foi totalmente reformulada. *Barbarian Invasion* permite novamente jogar com os romanos, mas experimentar a fúria dos Vikings nos parece uma idéia bem mais interessante. Muitas tribos bárbaras têm a habilidade de mover um assentamento existente inteiro para outra província, com a ajuda de um mapa estratégico. Agora, algumas unidades são capazes de nadar, enquanto os berserkers, ao encontrar os inimigos, ficam fora de controle e atacam às cegas, sem dó nem piedade. Mal podemos esperar para ver isso de perto...

Creative Assembly/SEGA

Multiplayer: sim

Previsão de lançamento: agosto

www.totalwar.com



■ Brincadeira de polícia e ladrão para adultos

RHEM 2

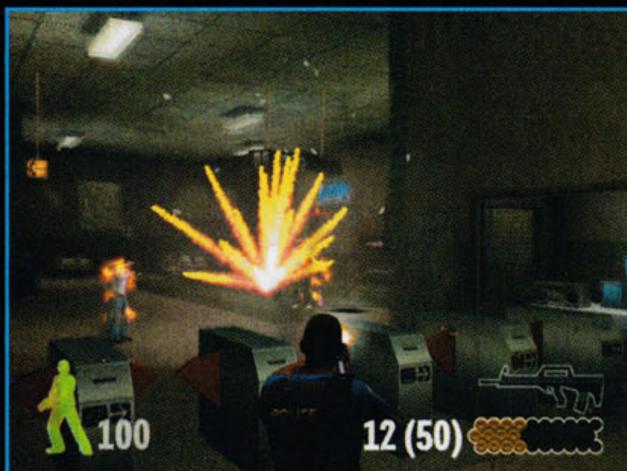
Pense, aponte e clique

De uns tempos pra cá, adventures no estilo point-and-click (ou simplesmente “aponte-e-clique”) têm povoado a internet, na forma de webgames, e feito relativo sucesso – *Not Pron* e *Crimson Room* são bons exemplos disso. RHEM 2 segue mais ou menos esse caminho (mas não será gratuito, naturalmente), apresentando-se como um adventure com puzzles que vão colocar a sua cuca para funcionar sem apelar para a violência ou recursos do gênero.

Protagonistas da versão anterior, Zetais e Kales estão de volta, agora explorando uma cidade escondida embaixo da superfície terrestre. *RHEM 2*, por sinal, dá continuidade à trama do original: os dois personagens vão explorar um labirinto de cavernas, salas secretas e túneis, na busca por um artefato enigmático que deve ser fotografado. Em suma, fãs de *Myst* e afins têm em *RHEM 2* uma possibilidade promissora de diversão que não subestima a inteligência.

**Knut Mueller/
Got Game
Entertainment**

Multiplayer: não
Previsão de
lançamento: agosto
www.rhem2.com



25 TO LIFE

Corra que a polícia vem aí

A princípio, *25 to Life* aparenta ser mais um banguê-banguê entre polícia e ladrão. Na verdade, talvez seja isso mesmo: policiais e gângsters enfrentam-se em ambientes urbanos num jogo de ação em terceira

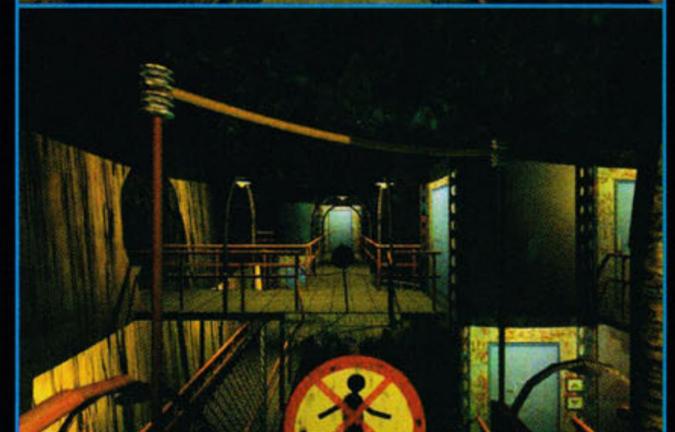
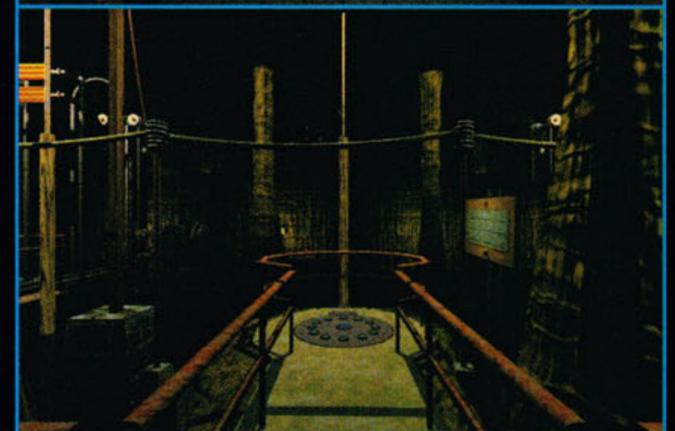
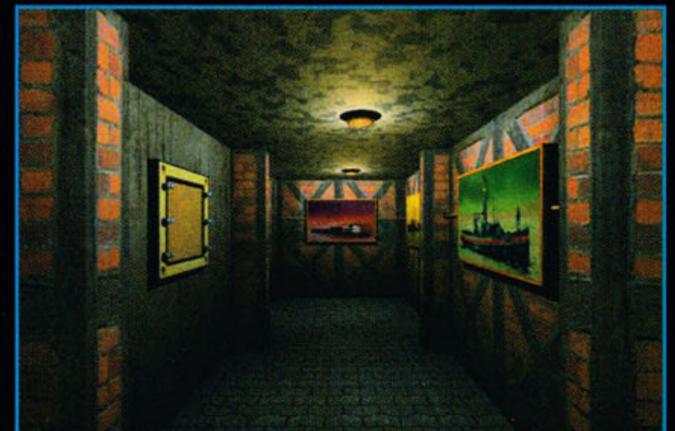
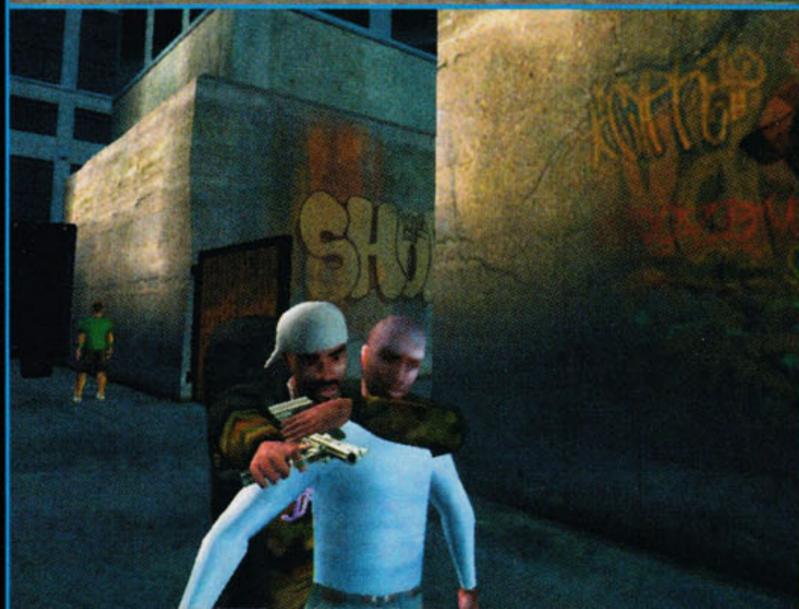
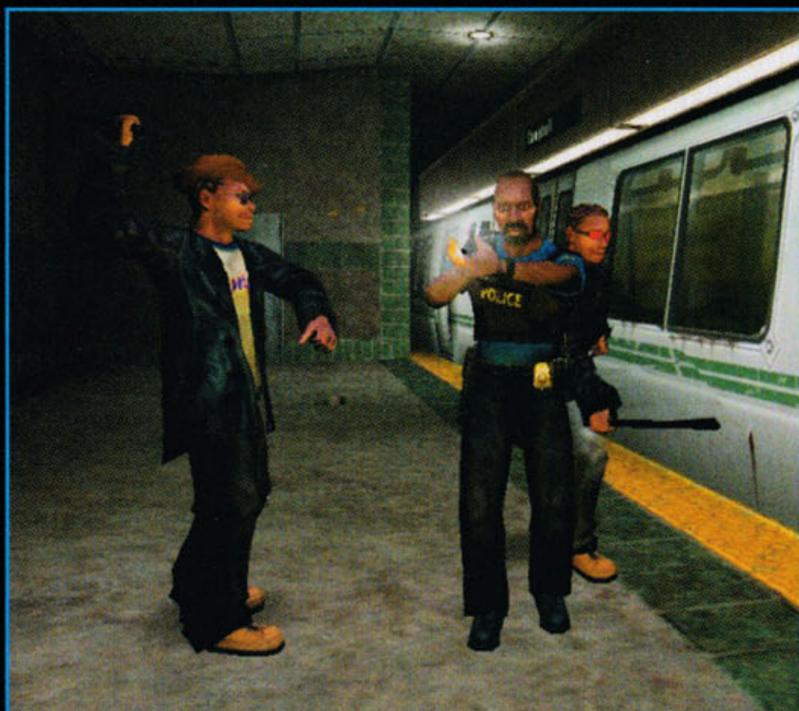
pessoa com enfoque especial no multiplayer. O caos da periferia das grandes cidades é recriado esbanjando violência, sangue e referências a sexo e drogas.

Basicamente, os tiras devem salvar a vida dos inocentes, utilizando métodos não-violentos para colocar fora de ação a bandidagem. Esta, por sua vez, pode até fazer dos pobres transeuntes escudos humanos.

A Eidos promete ambientes interativos e cheios de vida (se é que tal expressão pode ser utilizada em um jogo desse gênero), mas a melhor parte fica por conta das opções de customização dos personagens, tanto em aparência quanto em estilo. Conforme você avança no jogo, destrava novas opções para deixar os caras ainda mais bacanudos. *25 to Life* também está sendo desenvolvido para consoles. Então, resta-nos torcer para que a versão de PC receba um porte de qualidade, principalmente quanto aos controles.

**Avalanche Software/
Eidos Interactive**

Multiplayer: sim
Previsão de lançamento: agosto
www.eidosinteractive.com/games/info.html?gmid=151





Os vilões de City of Villains podem mesmo ser estilosos



Peixe cru é mesmo uma iguaria muito apreciada

JAWS UNLEASHED

Do golfinho ao tubarão

No campo da teoria, a premissa para um jogo baseado no filme *Tubarão* (1975), de Steven Spielberg, seria óbvia: você assumiria a pele de um dos pobres infelizes que lutariam contra o animal. Mas, ao invés disso, *Jaws Unleashed* coloca-o no papel do terrível tubarão branco, um prato cheio para os carneiros (com o perdão do trocadilho). A ideia até soa meio bizarra: como tubarão, é necessário cumprir missões "stealth", contra o relógio e até mesmo enfrentar chefões, incluindo baleias assassinas. Porém, é bom lembrar que o desenvolvimento do jogo está a cargo da Appaloosa Interactive, responsável pela memorável série *Ecco the Dolphin*. A Appaloosa, aliás, está preparando uma engine capaz de reproduzir danos em tempo real em inimigos, veículos ou estruturas. O desmembramento, por sua vez, vai rolar solto, o que significa que você poderá partir pobres humanos em muitos pedaços.

Jaws Unleashed é baseado em uma ideia inusitada, mas inegavelmente criativa.

Resta saber se o jogo vai conseguir reproduzir a atmosfera de terror do filme. Essa sim é uma tarefa desafiadora.

Appaloosa Interactive/ Majesco

Multiplayer: não
Previsão de lançamento: agosto
www.jawsthegame.com

CITY OF VILLAINS

A hora e a vez dos vilões

City of Heroes, um dos MMORPGs mais surpreendentes do ano passado, não alcançou esse status por acaso. Afinal, não é todo dia que podemos criar nosso super-herói, personalizando desde o visual até os poderes especiais, incorporando-o em uma cidade fictícia online – Paragon City, no caso.

Agora, a NCsoft dá os últimos retoques em *City of Villains*, a peça que estava faltando no quebra-cabeça: trata-se de uma seqüência stand-alone que, democraticamente, permite a você criar o seu super-vilão, explorando seus mais profundos desejos sinistros e diabólicos. Claro que Paragon City e suas autoridades farão de tudo para evitar que o mal vença, e isso deve garantir ótimas horas de jogatina.

Cryptic Studios/NCsoft

Multiplayer: sim
Previsão de lançamento: agosto
www.cityofvillains.com

Obviamente, não espere começar como o Lex Luthor online. Antes de ganhar

fama, será preciso realizar muitas infiltrações em território inimigo, seqüestros e todo tipo de bandidagem que puder imaginar. Com um pouco de sorte e bastante competência, você poderá se tornar um lendário vilão online e até mesmo cultivar os seus rivais prediletos.



Finalmente vamos poder fazer maldades online sem sermos recriminados por isso





DUNGEON SIEGE II

Prepare o seu mouse

Em uma época em que todos estavam fascinados com *Diablo II*, *Dungeon Siege* mostrou que um RPG de ação, além de divertido, podia também ser tão bonito e elaborado quanto qualquer outro. Por essas e outras, não espere de *Dungeon Siege II* uma revolução nos RPGs, mas esteja certo de que a Gas Powered Games está fazendo de tudo para que a seqüência seja tão viciante quanto o original. Nada como os exemplos: lembra-se da pobre mula que carregava os itens e só levava cacetadas durante as batalhas? Pois

**Gas Powered Games/
Microsoft Game Studios**

Multiplayer: sim
Previsão de lançamento: agosto
www.gaspowered.com/ds2

saiba que, em *Dungeon Siege II*, uma série de outras criaturas exóticas se aliará a você em sua jornada (se está cu-

rioso, imagine o quão legal seria ter um dragão de estimação). Além disso, agora até seis companheiros são permitidos por grupo e cada classe ganhou poderes heróicos únicos. A idéia de *Dungeon Siege II* é fornecer ao jogador mais variedade e opções em relação ao antecessor. E a aventura promete ser daquelas longas, com cerca de 60 horas na campanha single player. Esperamos que *Dungeon Siege II*, que está sendo desenvolvido há mais de dois anos, possa saciar a saudade de *Diablo* – e mesmo do próprio *Dungeon Siege* – que insiste em não nos abandonar.

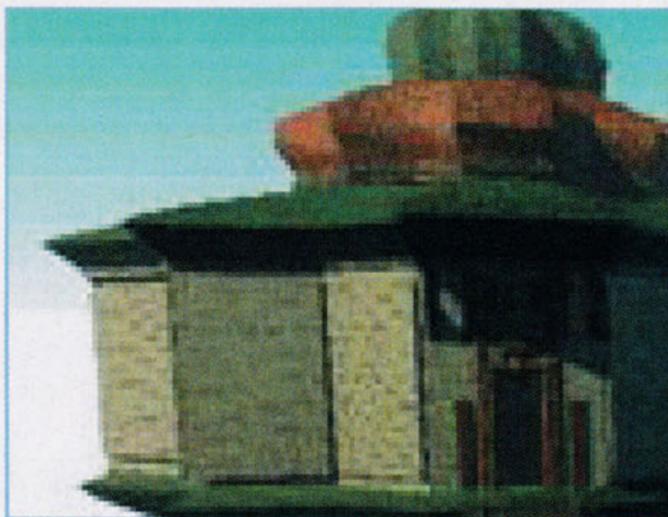


■ Efeitos visuais estão entre os pontos fortes de *Dungeon Siege II*



TRIVIA

Descubra o jogo e ganhe uma camiseta!



Quanto você conhece de games?

Eis o nosso teste de fogo para seus conhecimentos gamísticos. Reconhece o jogo desta imagem? Se sim, mova-se e escreva para nós. As cinco primeiras respostas corretas que chegarem ao e-mail pcmail@conradeditora.com.br ganharão camisetas da Conrad/Gameworld. Vasculhe os mais remotos cantos da sua memória e mãos à obra!

RESULTADO DA EGM PC #4

Se foi difícil para os leitores adivinharem qual era o jogo do Trivia na EGM PC #3 (*Sid Meier's Pirates!*), na edição #4 foi uma verdadeira moleza: quase todo mundo que nos escreveu acertou que se tratava de *Dune II*, um verdadeiro clássico dos RTS. Eis os cinco ganhadores:

Bruno Vasone Spingola

São Paulo – SP

Gustavo Trevisan Dini

Sorocaba – SP

Rafael Pagani Savastano

Rio de Janeiro – RJ

Giovanni Ayres Sanchini

Guarulhos – SP

Matheus Pereira Martins Barros

São Paulo – SP



Regulamento

1. A promoção Descubra o Jogo é válida para todos os leitores da EGM PC edição #5, em todo o território nacional, no período de 7 de julho de 2005 a 10 de agosto de 2005.

2. Os cinco interessados que enviarem a resposta correta primeiro, identificando o jogo, ganharão uma camiseta Conrad/Gameworld, que será enviada diretamente às suas residências.

Serão identificados os primeiros cinco ganhadores através do dia/hora/minutos e segundos do envio de sua mensagem.

3. Para participar, o interessado deverá enviar para o e-mail pcmail@conradeditora.com.br um e-mail contendo: a) resposta correta; b) nome completo; c) endereço completo com CEP; d) e-mail e telefone de contato.

5. O resultado será publicado e poderá ser conferido pelos participantes no site www.gameworld.com.br no dia 8 de setembro de 2005 até as 18h.

O ganhador também será informado através de telefone em até 3 (três) dias úteis da publicação oficial do resultado no site.

O QUE ROLA NO GAMEWORLD

O Gameworld está se transformando num site de serviço para você. Além das notícias diárias, reviews e previews, o site terá cada vez mais utilidades para todos os leitores. Desde o final de maio, a nova seção de estratégias de jogos está no ar. São matérias disponibilizadas em PDF para você baixar e sair detonando em games para várias plataformas.



Outra seção de bastante utilidade é a Calendário, espaço onde é possível conferir todos os lançamentos que chegarão no mês. No início, eram apenas games para consoles, mas a partir de agora inclui os títulos nacionais para computador.



Uma outra velha reivindicação dos internautas, um fórum com moderador, enfim foi atendida. Depois de alguns ajustes no sistema, o fórum devidamente moderado já está no ar e você pode participar sem se estressar com aqueles sujeitos chatos que se dedicam a arruinar tópicos.

E aguarde: mais novidades estão vindo por aí no Gameworld. Se eu fosse você, ficaria de olho!

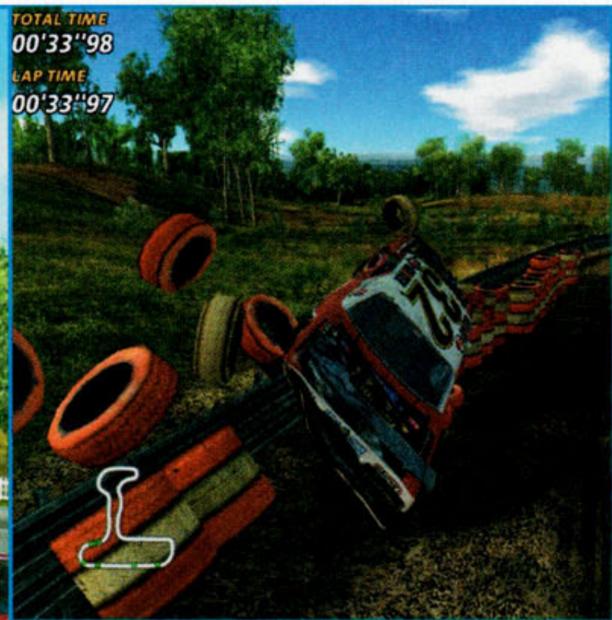
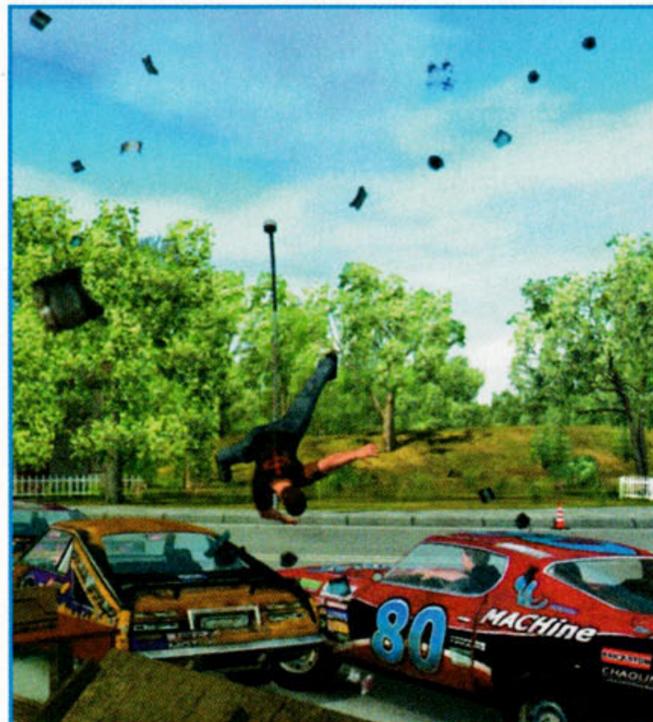


FLATOUT

Saudades de Destruction Derby?

N Que realismo que nada: o negócio é destruição total! Quer dizer, pelo menos em *FlatOut*, que nos faz lembrar a clássica série *Destruction Derby*, na qual a velocidade ficava em 2º lugar. E, ao que parece, o estrago em *FlatOut* vai ser dos maiores: há 40 peças destrutíveis em cada carro e os danos afetam não apenas a aparência dos veículos, mas também seu funcionamento. E não pára por aí: mais de 3 mil objetos podem sofrer danos em *FlatOut* e tudo que é arrasado nas pistas permanece nela para “interagir” com os corredores. Em outras palavras, imagine só o caos que pedaços de cerca, barris, tanques de água e restos de laticínios podem causar quando estão à mercê de um monte de pilotos suicidas.

Com o multiplayer, todo esse massacre automobilístico deve ficar ainda mais divertido. Aliás, a ideia é mesmo divertir, com batidas espetaculares e muita ação. Mesmo assim, a Bugbear promete efeitos de física realistas, ao invés de utilizar uma jogabilidade mais arcade – o que, nesses casos, costuma ser a alternativa mais simples. Certamente, ao ler esse texto, os gamers da “Velha Guarda”, digamos, lembraram-se de *Destruction Derby*, um verdadeiro clássico do PC. Se *FlatOut* será capaz de superá-lo, só o tempo poderá dizer. O que importa é que, em meio aos jogos de tuning e simuladores, games como *FlatOut* ainda fazem sentido, principalmente os bem feitos.



Aqui suas barbeiragens podem ser premiadas!



Bugbear/Empire Interactive
Multiplayer: sim
www.flatoutgame.com
Previsão de lançamento: julho

SAPPHIRE Graphics

Cutting Edge Technology

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



PCI EXPRESS™



Value Series
RADEON 9250



Mainstream
RADEON 9550



Price-Performance
RADEON 9600-9800 Series



Next Generation
RADEON X700 Series



Enthusiast
RADEON X800 Series

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



QUEM MODIFICA GANHA

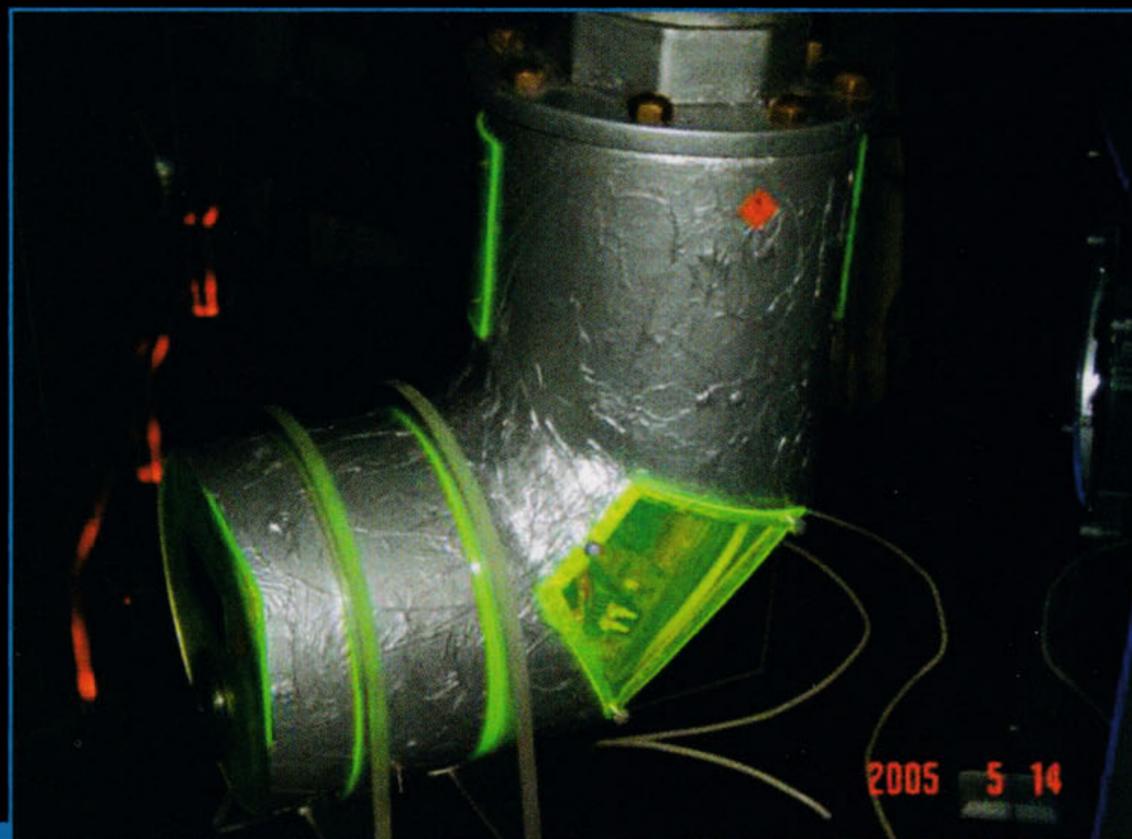
Concurso "MELHOR CASEMOD DA EGM PC"

Estamos muito satisfeitos em constatar que, a cada mês, o nível de qualidade dos case-mods enviados à EGM PC está crescendo.

Desta vez, quem faturou a placa-mãe DFI LAN Party foi o Tino, de Jacarepaguá, Rio de Janeiro, graças ao casemod "Tubo", montado dentro de um tubo de PVC para esgoto.

É o autor quem dá as características de sua inusitada obra: "Tratamento externo com papel de seda, cola branca e pintura alumínio; tampa frontal em acrílico fosforescente verde; flange de 200mm com fan de 120mm para exaustão; base fabricada em peças de acrílico cristal de 10mm; iluminação composta por fita eletroluminescente, LEDs de alto-brilho e fan com LEDs de 120mm; LCD de 16x2 cm backlight verde".

O casemod "Tubo" foi vencedor da categoria da 1ª e 2ª etapa Freestyle do CasemodTour 2005, em São Paulo e Minas Gerais, respectivamente.



REGULAMENTO

1. Para participar, o interessado deverá enviar uma foto de seu casemod (gabinete de computador modificado), para o e-mail pcmail@conradeditora.com.br, ou para o endereço da sede da Editora Conrad do Brasil Ltda., situada na Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Cambuci, São Paulo, SP, CEP 01539-020.

Será premiado um único ganhador, que será escolhido entre os participantes pela redação da revista EGM PC. Este resultado não é passível, sob nenhuma hipótese, de revisão ou apelação.

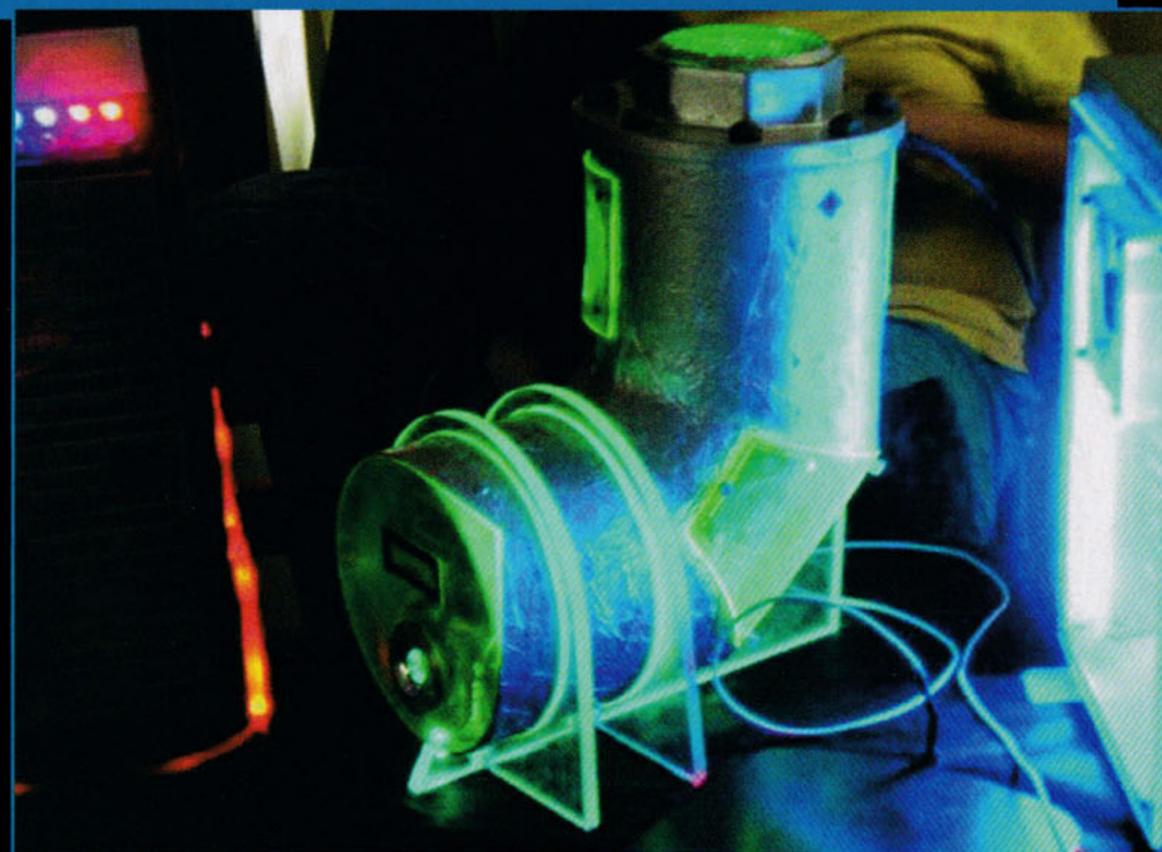
2. A promoção é válida a todos os interessados, se pessoa física, em todo o território nacional, que enviarem suas fotos no período descrito no item 1,

válido a data de postagem dos correios. Excluem-se de participação no presente evento os prepostos com função de gestão, sócios ou acionistas, ou funcionários da editora Conrad, respectivos parentes até segundo grau e cônjuges, bem como as pessoas participantes da elaboração da promoção.

3. Eventuais reclamações relativas a esta promoção poderão ser apresentadas ao Serviço de Atendimento ao Cliente, cujos telefones são descritos abaixo, bem como ao Órgão de Defesa e Proteção do Consumidor das localidades compreendidas na área de apuração do evento. Em São Paulo, Capital, pelo telefone (11) 1512 (PROCON).



■ Não, você não está enxergando mal: esse casemod era mesmo um tubo de esgoto



ATI RADEON™

Desempenho de tirar o fôlego



X800 XL

A placa de slot único mais poderosa do mundo



9800 PRO

Performance de ponta para quem joga sério



9600 PRO

Desempenho e qualidade extrema



9550

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



9250

O upgrade ideal para computadores com vídeo onboard



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

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

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

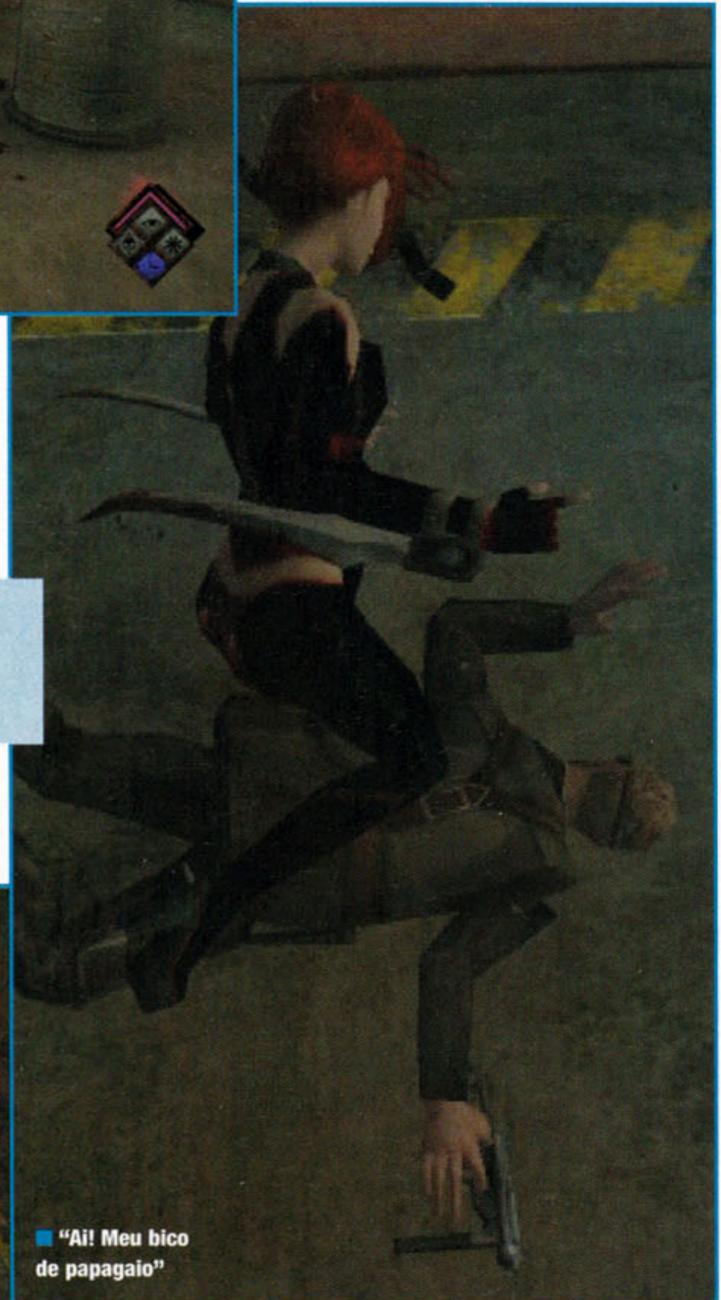
BLOODRAYNE 2

Sangue, suor e carnificina

Ainda teremos que esperar até o final do ano por Lara Croft em *Tomb Raider: Legend*. Enquanto isso, vamos nos divertir com Rayne, mais fatal e sanguinária do que nunca em *BloodRayne 2*, que tal? Nessa versão, ela é capaz de executar mais de 30 combos diferentes com sua lâmina e outras armas. Isso tudo misturado aos movimentos acrobáticos da heroína (!!!) fica um negócio bonito de se ver. Para concluir (literalmente, por sinal), *BloodRayne 2* apresenta 12 movimentos de finalização (ou "fatalities") para acabar com seus oponentes em grande estilo. Na tentativa de motivar um pouco mais o raciocínio dos jogadores, a Terminal Reality imple-

mentou um sistema de experiência que "premia" os assassinatos mais criativos. Rayne está mesmo mais letal do que nunca, pois ainda ganhou novos poderes devastadores, aura visions e até seu arpão melhorou, sendo agora capaz de puxar objetos do cenário ou atirar inimigos pelos ares. Nada como uma boa carnificina misturada à sensualidade, não? *BloodRayne 2* provavelmente será mais um daqueles jogos bons para se livrar do estresse no final do dia.

Terminal Reality/Majesco
Multiplayer: não
www.bloodrayne2.com
Previsão de lançamento: julho



"Ai! Meu bico de papagaio"



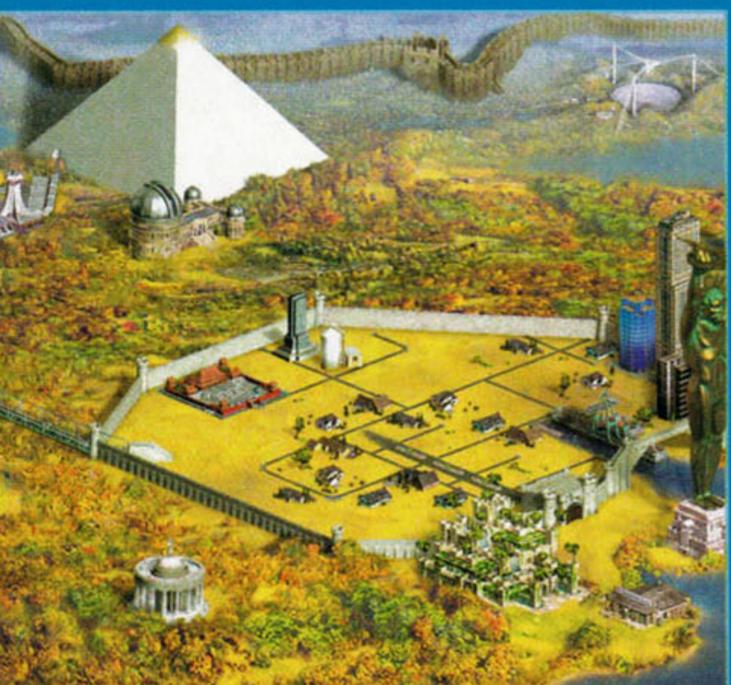
+ POR -

Atenção para as ofertas!

Os grandes clássicos nunca morrem e, no caso dos games, os publishers contribuem para a sobrevivência de alguns best-sellers relançando-os em pacotes especiais. São oportunidades ideais para ter nas mãos aquele jogo desejado, pagando menos e levando mais. A EGM PC pesquisou por aí e descobriu algumas ofertas interessantes para você. Dê uma olhada:

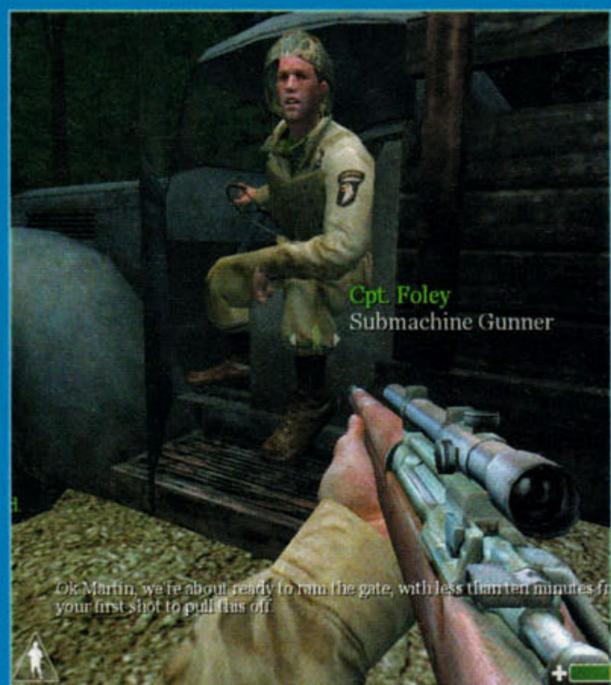
Civilization III Deluxe

Atari – R\$ 89
 Enquanto *Civilization IV* não chega, a terceira versão serve como um belíssimo aperitivo, ainda mais em *Civilization III Deluxe Edition* que, além do jogo, ainda inclui as expansões *Play the World* e *Conquests*.



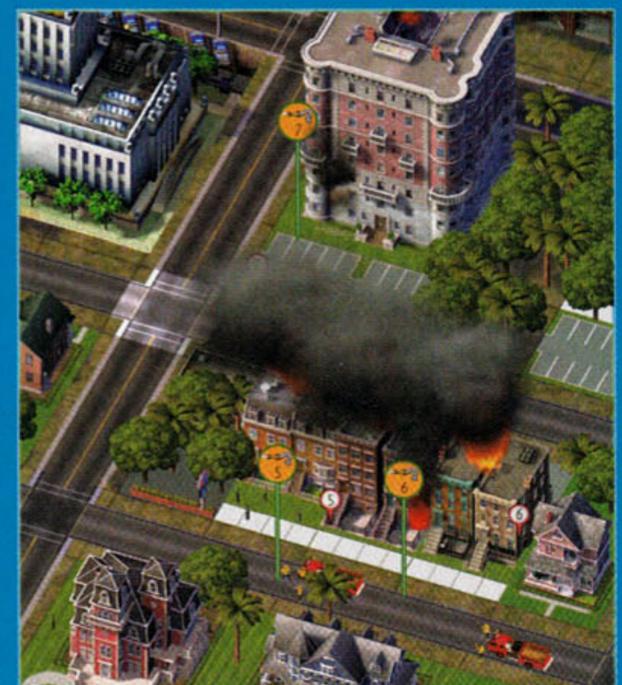
Call of Duty Deluxe Edition

Electronic Arts – R\$ 129,90
 Esse aqui é indispensável para os fãs do shooter da Activision: além de incluir a versão original de *Call of Duty* e a expansão *United Offense*, o pacote traz ainda dois CDs bônus com a trilha sonora original e o guia de estratégia oficial (em inglês no formato PDF).



SimCity 4 Deluxe

Electronic Arts - R\$ 129,90
 Em agosto, a EA vai lançar no Brasil este pacote, com *SimCity 4* e a expansão *Rush Hour*, apropriado para os aficionados pela série de construção e administração de cidades. E, diga-se de passagem, mesmo sendo de 2003, *SimCity 4* continua bastante atual.



CDG 2005

Conferência discute o desenvolvimento nacional de jogos e incentiva a produção acadêmica

Enquanto os cyber-atletas se digladiavam na CPL World Tour Brazil Stop (não perca a cobertura completa na página 42 desta edição), acontecia a Conferência dos Desenvolvedores de Games, ou simplesmente CDG, nas dependências do hotel Sheraton, no Rio de Janeiro. Foi a segunda edição do evento, que promoveu uma série de palestras para discutir os games enquanto produtos culturais, o mercado de jogos para celulares, o desenvolvimento de jogos para o mercado internacional, dentre outras temas.

"O evento cresceu em relação ao ano anterior, tanto em número de palestras quanto em público. O retorno dos participantes foi positivo e a maior parte das palestras

agradou", avalia Fabio Vinicius Binder, do comitê organizador da CDG. Para a próxima edição do evento, em 2006, Binder acena com a possível presença de palestrantes estrangeiros e uma agenda aperfeiçoada que permita assistir a todas as palestras.

Atenção para a chamada

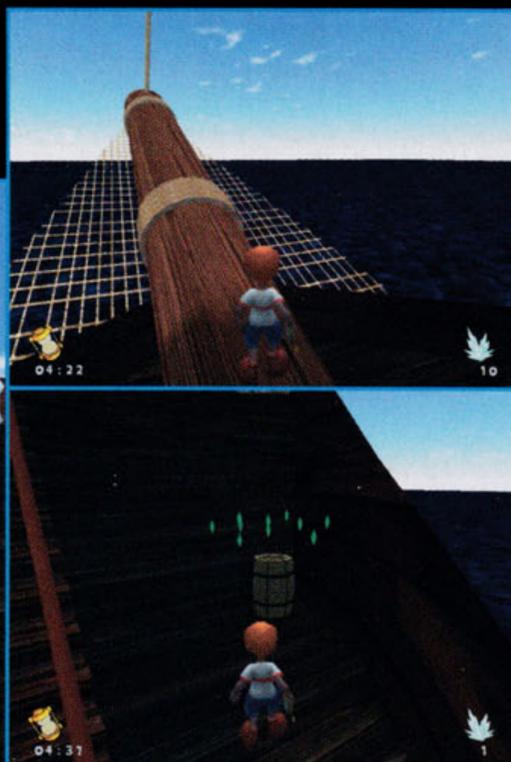
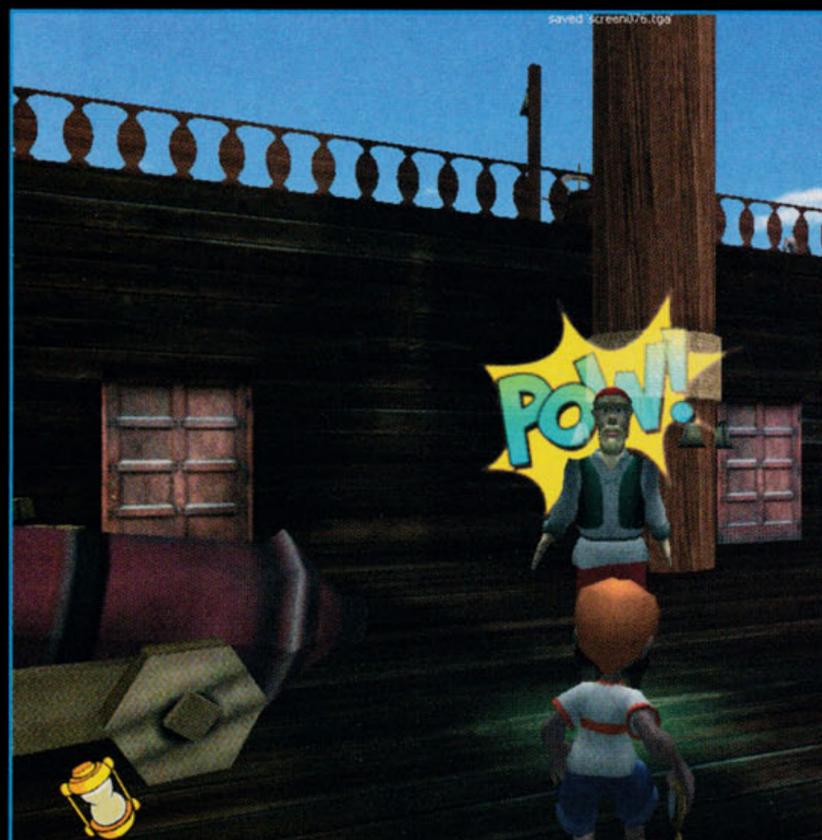
A atração à parte da CDG 2005 foi o Festival de Jogos Acadêmicos, que nasceu com o objetivo de incentivar e apresentar para a comunidade novos talentos oriundos de cursos de jogos. Assim sendo, alunos de cursos de desenvolvimento de jogos participaram e submeteram à banca avaliadora as suas criações. O prêmio? Um

Pentium 4 3 GHz, 512 MB de RAM, HD de 40 GB, placa de vídeo GeForce FX 5600 ou ATI Radeon 9800 128 MB/256 MB e monitor 17".

O vencedor foi o jogo *Pequeno Guardião do Tempo*, jogo de ação e aventura em 3ª pessoa da equipe Minhoca Games, formada durante o curso de Desenvolvimento de Jogos 3D da PUC-Rio. "[O Festival de Jogos Acadêmicos] É a chance que temos de apresentar o nosso jogo para profissionais e entusiastas da área, e poder ouvir opiniões, elogios e críticas", explica Eduardo Riccioppo, membro da equipe.

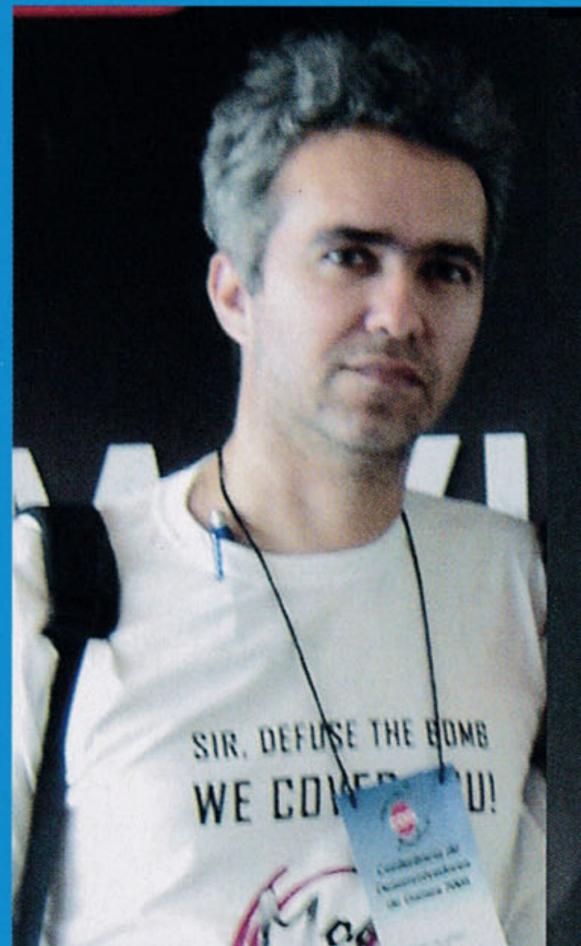


■ *Pequeno Guardião do Tempo* levou nota 10 na sala de aula



CRÍTICA

Por Roger Tavares



É muito interessante assistir a um congresso de desenvolvedores de alguma coisa, em um país que além de ainda não ter uma indústria dessa alguma coisa, apresenta ainda por cima um consumo eticamente duvidoso.

E foi dentro desse país que aconteceu a 2ª Conferência de Desenvolvedores de Games. Durante três dias, a CDG recebeu verdadeiros valetes impetuosos, ávidos por conhecer e participar melhor desse tal mercado, loucos sedentos de informação (principalmente tecnológica) em todos os níveis: de engines gratuitas a caríssimos frameworks, de políticas econômicas a exercícios de ingênua futurologia.

Essa edição, aconteceu em duas salas lcom a maldita programação simultânea, daquelas que você não sabe qual delas escolher e, mesmo reunidos em um ambiente com café a R\$ 4, não faltou ânimo e participação nas mesas redondas, nas palestras, nos tutoriais, e no intrépido Festival de Jogos Acadêmicos, com errr... apenas 5 inscritos.

Enfim, um evento necessário, em um mercado que está amadurecendo e se profissionalizando graças a esses desbravadores.

Roger Tavares é pesquisador e professor no Centro Universitário Senac-SP, na área de Gamecultura e Semiótica dos Games

RESULTADO DA PROMOÇÃO “GANHE UM DINOVO!!!”

A partir do momento em que a EGM PC #4 chegou às bancas, passamos a ser bombardeados com fotos para a promoção “Ganhe um DiNovo!!!”. A idéia era ilustrar o que você faria com os cabos de seu teclado e mouse antigos se ganhasse um DiNovo Media Desktop, teclado e mouse wireless da Logitech. Não faltaram as idéias estapafúrdias, as criativas e as batidas (chega de varais, por favor!). Confira quem levou o DiNovo para casa e algumas menções honrosas:



VENCEDOR

Mateus Henrique Pienta Fagundes (Parauapebas/PA)

“Já que minha sogra estava me xingando por não passar muito tempo com minha mulher, resolvi enforcá-la com o fio do teclado”.

Com essa idéia pra lá de didática, o Mateus faturou o DiNovo Media Desktop.

Obs.: por favor, não tente fazer isso em casa!

MENÇÕES HONROSAS

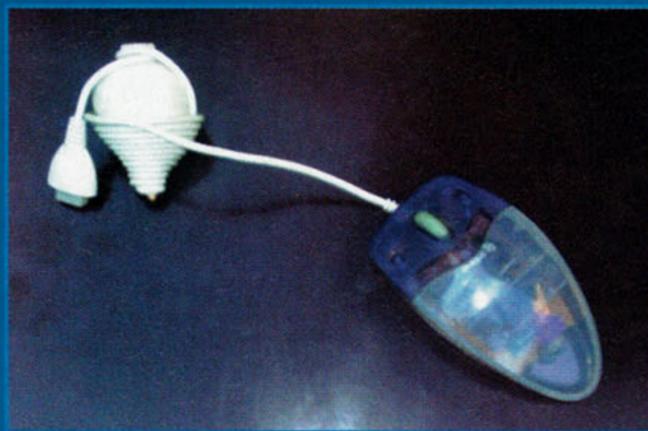
Infelizmente, o prêmio era um só diante de tantas idéias legais. Mas, se serve de consolo, estamos publicando algumas das fotos mais criativas que nos enviaram. Divirta-se:



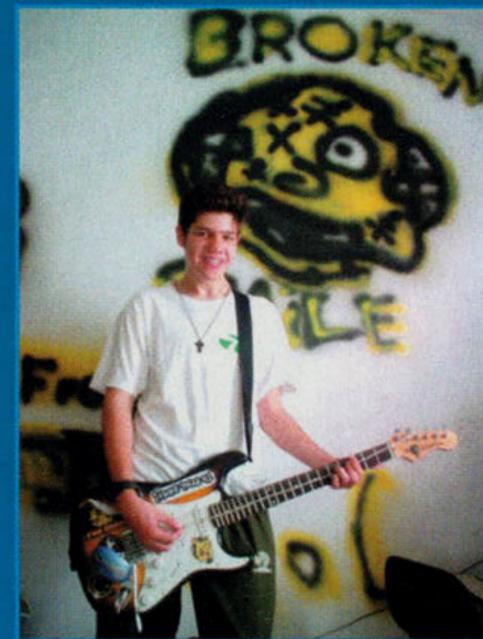
Marcel Mitsunaga



Vinicius de Carvalho Sanchez (São Paulo/SP)



Marcelo Vecelic Riccomi (São Paulo/SP)



Guilherme Augusto da Silva (Guarulhos/SP)

E COMO O MELHOR AMIGO DO HOMEM SOFREU...

Como é possível notar nesta galeria de fotos, os cães foram os “modelos fotográficos” prediletos de muitos leitores e, pela expressão dos bichinhos, parece que não gostaram muito.



Darlan Silva (São Paulo/SP)



Claudio Fernando (São Paulo/SP)



André Luis Ramos (Avaré/SP)



Marcio Roberto Duwe (Blumenau/SC)



Marcos Hideo Kimura (São Paulo/SP)

AGENDA DE LANÇAMENTOS

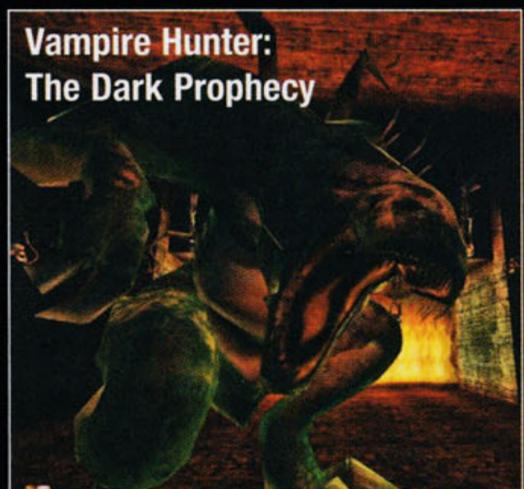
Todos os jogos que estão saindo no mercado mundial entre agosto e setembro de 2005. Os jogos com a bandeira brasileira são previsões de lançamento nacional.

AGOSTO/2005



Jaws

- City of Villains
- Dreamfall: The Longest Journey
- El Matador
- Stubbs the Zombie in Rebel without a Pulse



Vampire Hunter:
The Dark Prophecy

- Wartime Command:
Battle for Europe 1939-1945
- Chainz II
- Madden NFL 2006
- Rhem 2
- Battle of Britain: Flight Sim Strategy
- Beyond Blitzkrieg: World War II Online

- Chuzzle
- World Series of Poker
- Hammer & Sickle
- Cabela's Big Game Hunter 2006
- Auto Assault Online
- NHL 2006
- Madden NFL 2006

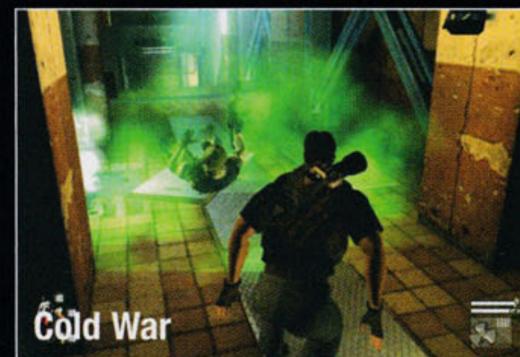


Dungeon Siege 2

SETEMBRO/2005

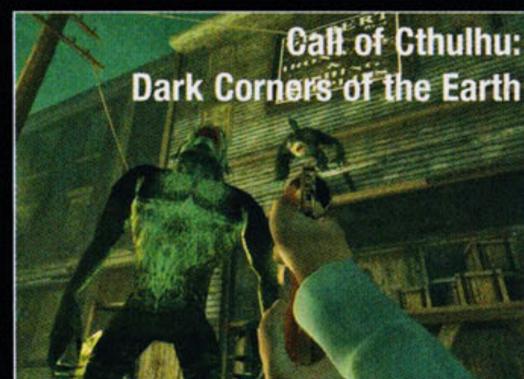


Moto GP 3



Cold War

- Ultimate Spiderman
- The Sims 2 Nightlife
- Caterpillar Construction Tycoon
- Tradewinds 2
- Earth 2160
- Dora the Explorer: Dance to Rescue
- Backyard Football 2006
- The Suffering: Ties That Bind
- Law & Order: Criminal Intent
- Hitman Bloodmoney
- Journey to the Center of the Moon



Call of Cthulhu:
Dark Corners of the Earth

- Tabula Rasa
- Scarface
- XIII Century: Sword & Honor
- Origin Of Species
- Myst V: End of Ages
- Warhammer 40,000:
Dawn Of War – Winter Assault
- Agatha Christie
- Rainbow Six 4
- Fahrenheit
- EverQuest II: Desert of Flames



Dragonshard

As datas acima estão sujeitas a mudanças sem aviso prévio.



BATTLEFIELD 2



Tecnologia é a palavra de ordem na guerra moderna de Battlefield 2, seqüência que revitaliza a série com um visual que deixa a concorrência para trás

Por Théo Azevedo

Durante a E3 (Electronic Entertainment Expo), em maio, ver *Battlefield 2* em plena ação no estande da Electronic Arts já foi, por si só, uma regalia das mais gratificantes. Logo em seguida, de volta ao Brasil, recebíamos a versão completa do shooter, cerca de um mês antes de sua chegada às lojas.

Sim, somos privilegiados e sabemos disso, mas queremos dividir isso com você. Portanto, nessa edição fizemos barba, cabelo e bigode: você vai saber tudo sobre *Battlefield 2*, conferir o review e, de quebra, ter em mãos um essencial manual de sobrevivência para o multiplayer.

Sem mais embromação, prepare-se para conhecer o game que você precisa ter em seu computador... >



VETERANO DE GUERRA

Cerca de três anos atrás, *Battlefield 1942* mudou o conceito de shooter multiplayer. Até então, colocar 64 jogadores simultâneos em um campo de batalha online não era uma tarefa das mais viáveis – principalmente se, além dos soldados, houvesse aviões, tanques e barcos pilotáveis. O fato é que *Battlefield 1942* conseguiu, tanto que mereceu, além de expansões, uma nova versão, *Battlefield Vietnam*, lançada em 2004.

Contudo, passado todo esse tempo e três milhões de cópias vendidas, a série precisava mudar de ares. Nem Segunda Guerra Mundial, nem Vietnã: Electronic Arts e Digital Illusions escolheram um contexto de guerra atual para *Battlefield 2*.

Em *Battlefield 2*, Estados Unidos, China e a fictícia Coalizão do Oriente Médio travam uma batalha na qual a palavra-chave é tecnologia. E aqui não me refiro somente às armas e veículos, mas principalmente à engine – sim, amigos leitores, *Half-Life 2* está se tornando coisa do passado.

Por sinal, pelo menos visualmente, nunca uma guerra foi tão realista quanto em *Battlefield 2* e, se você procura um teste exigente para a sua placa de vídeo, deixe *Far Cry* de lado e fique com *Battlefield 2*.

Os cenários agora têm vários elementos destrutíveis, ampla variedade de vegetação e efeitos gráficos de so-

bra. Aqui a física funciona de verdade, então não pense que uma parede de madeira será suficiente para protegê-lo das investidas inimigas, pois certos calibres a transformam em uma peneira. Aliás, cuidado ao disparar contra tanques ou blindados utilizando metralhadoras, pois o tiro pode ricochetear e acabar parando na sua testa.

ÀS ARMAS!

Se você já colocou a mão em algum *Battlefield*, sabe que os veículos são nada menos que o charme da série. Já era de se esperar que esse aspecto recebesse atenção especial em *Battlefield 2*, que traz mais de 30 veículos, desde tanques, hovercrafts e blindados até os sedutores caças.

Se antes *Battlefield* podia aparentar um imenso campo de batalha sem qualquer organização ou coerência com a realidade, agora a sutileza nos detalhes salta aos olhos. Vamos aos exemplos: se mesmo quando você está na arma estacionária de um tanque, aquele maldito sniper não dá sossego, abaixe-se para ter proteção; se aquela ponte está proporcionando ao inimigo acesso às suas instalações, exploda-a; se acabou a munição do helicóptero, pouse-o para recarregá-la. Simples assim (ou nem tanto).

Em *Battlefield 2*, o tamanho dos mapas se adapta ao número de jogadores. Em outras palavras, acabou aquela história de não encontrar os jogadores porque o

mapa é muito grande e os participantes são poucos: as dimensões dos cenários se adequam para receber 16, 32 ou 64 jogadores.

Por sinal, os mapas estão mais densos do que nunca: usinas de energia, refinarias, cidades, áreas industriais... tantas construções expandem as possibilidades táticas e estratégicas de combate, afinal, nunca se sabe de onde pode vir o perigo.

Mas não é preciso jogar muito para se dar conta de que a verdadeira ameaça vem do ar. Esqueça aquela história de atirar como um louco em direção ao céu. Há novas alternativas, como armas avançadas no solo, espalhadas pelo mapa. São mísseis guiados por calor, laser ou TV, particularmente importantes por dar ao jogador que está no chão autonomia efetiva para influenciar nas batalhas aéreas.

O PONTO DA QUESTÃO É...

A Electronic Arts resolveu assumir de vez a verdadeira vocação da série para o multiplayer. Qualquer um que tenha jogado alguma das versões anteriores sabe que o single player, em *Battlefield*, não passa de uma mera sessão de treinos. Em *Battlefield 2*, você só passa pelos mapas single player para aprender o básico, pois a verdadeira diversão é mesmo online.

Entretanto, antes de dar qualquer mísero disparo, você





precisa criar um perfil, que vai guardar todas as informações referentes a sua trajetória em Battlefield 2, tanto offline quanto online.

Quantas vezes você morreu, quantos matou, precisão... enfim. Toda a sua performance fica registrada no perfil que pode ser acessado através do menu BFHQ, dentro do jogo.

Uma vez online, seu desempenho contra adversários virtuais de carne e osso também é registrado, inclusive os prêmios recebidos (armas inéditas, medalhas etc.) por certos feitos alcançados. Para espiar os perfis dos demais jogadores, é só passar no site www.bfstats.com, que vai funcionar como uma espécie de ranking mundial de Battlefield 2.

E se você pensa que o perfil serve apenas para você se gabar (ou não) por seu histórico em Battlefield 2, está enganado. É exatamente nesse momento que entra em campo o caráter persistente de Battlefield 2. Com vocês...

... O COMMANDER MODE

Diga alô para a mais interessante novidade de Battlefield 2. Vamos colocar da seguinte forma: ao jogar online, a patente de seu personagem evolui de acordo com seu desempenho até que você, então um soldado experiente, esteja pronto para ser o comandante do seu

exército. Então, você passa a ter acesso a um mapa exclusivo e, através dele, pode executar ações muito interessantes no campo de batalha, como ordenar à sua tropa que ataque ou defenda certo ponto ou mesmo enxergar, por alguns segundos, a posição dos oponentes no mapa. Se a situação estiver feia para o seu lado, não hesite em providenciar um ataque aéreo ou ordenar a um avião que jogue suprimentos para os seus soldados – apenas tome cuidado para que os suprimentos não sejam interceptados pelo inimigo.

Através do Commander Mode, Battlefield 2 sedimenta a veia tática da série, uma vez que um bom comandante torna-se essencial nos combates. E um bom comandante, acima de tudo, precisa ter voz. Eu explico: no campo de batalha, temos basicamente o comandante, os líderes de esquadrão e os soldados. Apenas os líderes de esquadrão podem comunicar-se com o comandante que, por sua vez, pode comunicar-se com todos. Assim sendo, imagine que digitar mensagens e jogar ao mesmo tempo fica complicado.

Por isso, Battlefield 2 traz suporte à tecnologia VoIP, agilizando a comunicação por voz entre os jogadores. Portanto, se você não tiver um headset, trate de arrumar logo um.

Se o trabalho em equipe já era peça-chave na série, agora então alcançou status de indispensável. Em compensação, pense nos combates multiplayer que o aguardam: sem dúvidas, qualquer esforço em termos de organização será recompensado. >

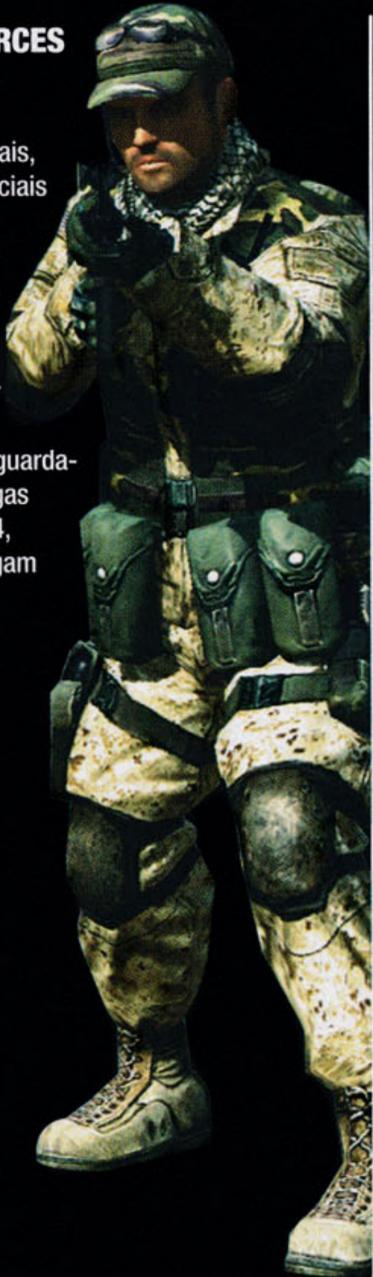


SOLDADOS

Em um jogo como *Battlefield 2*, não basta apenas empunhar uma arma e sair atirando em tudo que se move. Antes de qualquer coisa, o trabalho em equipe é mais importante. As três facções têm à disposição sete tipos de soldados e, se o seu esquadrão deseja manter-se vivo, é bom ter uma noção do que cada um deles é capaz de fazer:

SPECIAL FORCES (FORÇAS ESPECIAIS)

Rápidas e mortais, as Forças Especiais possuem uma pistola com silenciador, ideal para colocar alvos fora de ação sem fazer muito ruído. O barulho fica guardado para as cargas de explosivo C4, que elas carregam também.



SNIPER (ATIRADOR DE ELITE)

Em qualquer shooter multi-player que se preze, o atirador de elite não pode faltar. Em *Battlefield 2*, ele é capaz de se camuflar nas paisagens e leva consigo algumas minas Claymore.



ANTI-TANK (ANTI-TANQUE)

Bem, o nome já diz tudo. O detalhe especial aqui fica por conta da possibilidade de guiar o míssil por alguns instantes após seu disparo. E se os mísseis acabarem, lembre-se da submetralhadora.



TABELA DE PONTOS

Tudo o que você faz online conta para o seu status em uma ficha que fica online. Portanto, fique esperto e veja o que fazer e o que não fazer no campo de batalha:

AÇÃO	CONSEQÜÊNCIA
Matar	2
Capturar bandeira	4
Neutralizar bandeira	2
Ajudar a capturar bandeira	1
Ajudar a matar	1
Curar	1
Reviver	1
Reparar	1
Causar dano ao time	2
Causar dano a veículo do time	2
Matar membro do time	8

ALISTE-SE AQUI

Battlefield 2 quer você e, depois dessa matéria, você provavelmente deverá querê-lo também. Mas será que o seu computador está preparado para o tranco? Confira quais são os requisitos mínimos e recomendados para o jogo:

COMPONENTE	MÍNIMO	RECOMENDADO
Processador	Pentium 4 1.7 GHz ou equivalente	Pentium 4 2.5 GHz ou equivalente
Memória RAM	512 MB	1 GB
Video	128 MB compatível com Pixel Shader 1.4	256 MB compatível com Pixel Shader 1.4
HD	2.3 GB	-
DVD	16x	-

ENGINEER (ENGENHEIRO)

Não despreze os engenheiros. Eles podem não ser tão importantes no front de batalha, mas se é necessário reparar um veículo ou mesmo uma ponte, certifique-se de ter (ou ser) um por perto. Os engenheiros também carregam minas antiveículo.



MEDIC (MÉDICO)

Além da habilidade de curar e reviver soldados aliados, os médicos exercem papel essencial, transformando certos veículos em verdadeiras ambulâncias. Em tempo: o "aparelho ressuscitador", ajustados na devida (sobre)carga, podem servir para "fritar" um inimigo.



ASSAULT (ASSALTO)

Estes são caras os encarregados de realizar o serviço sujo, combinando mobilidade e alto poder de fogo. Em seu arsenal, estão granadas de fumaça e uma arma que faz as vezes de metralhadora e lança-granadas.



SUPPORT (SUPORTE)

Lembra-se daquelas maravilhosas caixas com munição infinita em Battlefield 1942? Pois então, esqueça. Em Battlefield 2, as caixas já não são mais tão generosas, por isso cabe a estes soldados abastecer a munição de seus aliados e dos veículos. 🐜

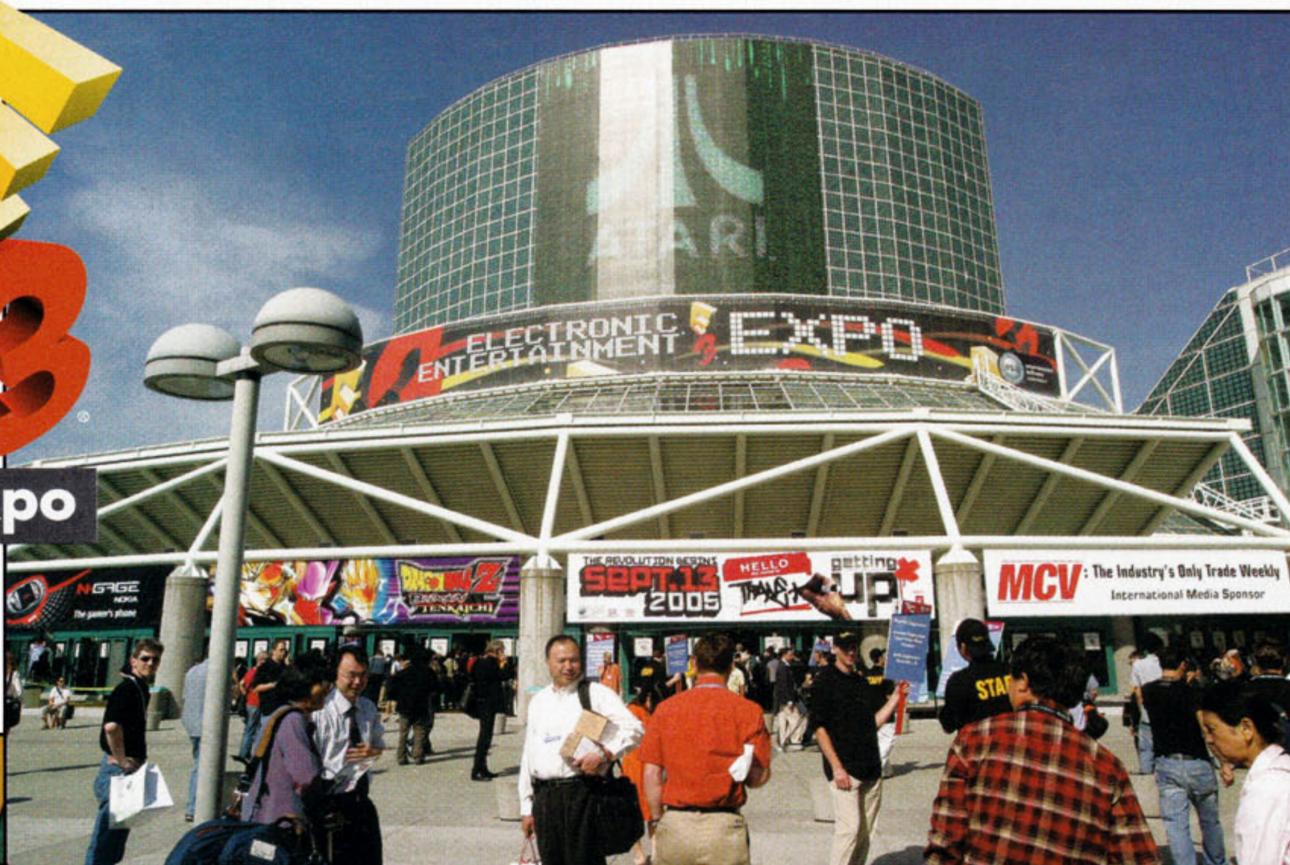
CRIATIVIDADE INIGUALÁVEL

PC esbanja originalidade em uma sólida linha de títulos originais apresentada na E3

Por Théo Azevedo e Pablo Miyazawa

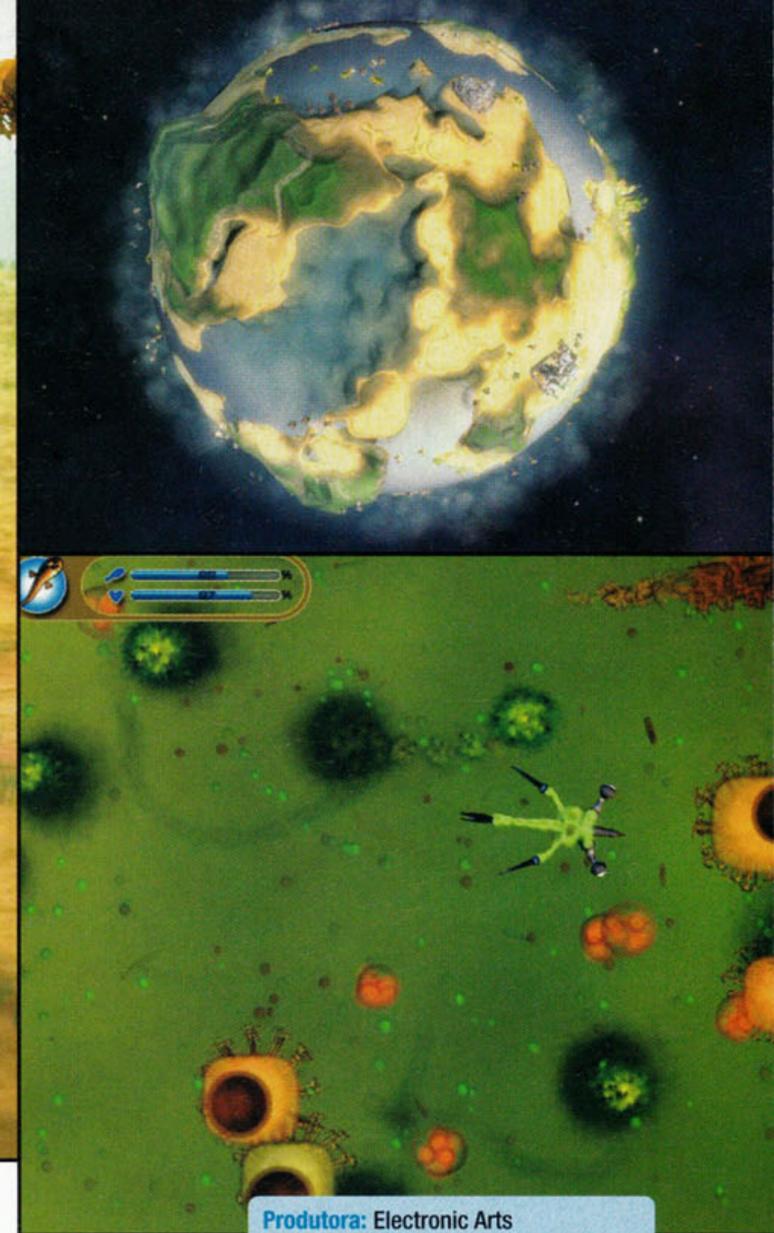
Como de costume, em maio, durante a E3, Los Angeles tornou-se a capital mundial dos games. É bem verdade que, desta vez, os holofotes estiveram voltados à nova geração de consoles; contudo, a maior feira de jogos eletrônicos do planeta mostrou que não falta criatividade aos games para PC que estão vindo por aí. Durante os três dias da E3, a equipe da EGM PC percorreu de maneira incansável os gigantescos pavilhões do Los Angeles Convention Center, em meio a mulheres esculturais e demonstrações exclusivas de games para lá de aguardados (alguém tem que fazer o serviço sujo, certo?). Foi cansativo, mas valeu a pena. Então, relaxe e aproveite para conferir o que de melhor a feira apresentou para PC e vá preparando seu computador para a nobre safra que se aproxima:

E3
expo





■ A lei do mais forte também prevalece no ecossistema de *Spore*



Produtora: Electronic Arts
Desenvolvimento: Maxis
Lançamento: quarto trimestre de 2006

SPORE

Para Will Wright, o céu não é mais o limite

Antes do início da E3 deste ano, ouvimos falar vagamente a respeito do novo projeto do designer norte-americano Will Wright. Ninguém sabia muito bem o que era o tal *Spore* (ê, nominho esquisito...), mas em se tratando do cara que criou maluquices revolucionárias como *The Sims* e *SimCity*, dava para esperar qualquer coisa.

Na E3, tínhamos um encontro marcado nos bastidores do estande da Electronic Arts para desvendar o mistério. Minutos antes do início da sessão, soubemos que o próprio Wright nos apresentaria o projeto. Maior honra, impossível. Entramos em uma pequena sala equipada com uma TV, um sofá e uma cadeira, na qual estava ele sentado, com um teclado sobre o colo. Normalmente tímido, o produtor mais nerd da indústria de games ocidental torna-se extremamente tagarela quando discorre sobre suas idéias. E o que presenciamos durante aqueles trinta minutos é de difícil descrição, até para quem analisa games para viver.

Spore é um simulador de vida. Mas esqueça *The Sims*, que a história aqui é bem mais complexa – ou mais simples, se for observada sob outro contexto. Ao invés de controlar seres humanos em cenários “caseiros”, o jogador começa no comando de um ser unicelular aquático – um insignificante protozoário - que deve se alimentar ininterruptamente para crescer e evoluir, tal qual uma versão microscópica de Pac-Man. Mas as intenções de *Spore* são muito mais ambiciosas: o objetivo não é evoluir apenas fisicamente, mas tornar-se mais inteligente e poderoso para então expandir seus domínios através da galáxia. É *The Sims*, *Diablo*, *Populous* e *Civilization*, tudo misturado e com cheiro de novo.

Em *Spore*, é você quem determina a evolução do personagem, optando por membros inferiores mais compridos, uma cauda maior (ou a ausência dela), sentidos mais ou menos apurados, pele mais resistente e até cérebros maiores. As partes do corpo são compradas com o (suado) dinheiro do game, e são essas escolhas que

determinam como o personagem vai se comportar em diferentes habitats e situações. Por exemplo, se você adaptar pernas ao seu ser marítimo, fatalmente ele sairá da água e se tornará terrestre. Neste ponto, *Spore* não é nada linear: ao evoluir seu personagem, não há nenhuma garantia de que ele irá sobreviver. O próximo passo evolutivo e suas possíveis conseqüências são totalmente imprevisíveis, e é aí que está toda a graça. Além de transformar o corpo da criatura, *Spore* permite a modificação do ambiente ao seu redor, através da construção de casas mais primitivas ou modernas, veículos, fábricas e até uma nave espacial. Tudo depende do “nível” evolutivo de seu personagem. A partir do momento que consegue construir um disco voador, este torna-se seu principal meio para explorar outros sistemas, capturar seres alienígenas (atraindo sua atenção com sons repetitivos à la “Contatos Imediatos do Terceiro Grau” ou na base da invasão tal qual “A Guerra dos Mundos”), destruir raças hostis ou criar novas colônias em planetas desabitados. Quanto mais se distancia de sua terra natal, mais o jogador enxerga o quanto Wright está à frente de seu tempo: galáxias, buracos negros, centenas de planetas – e há vida inteligente em quase todos eles!

E não é mero eufemismo. Wright nos revelou que *Spore* deverá ter recursos online e que todos os planetas serão criações de outros jogadores conectados ao servidor do game. O progresso de cada jogador é atualizado constantemente, o que faz o mundo de *Spore* ficar em eterna mutação. Parece até um RPG multiplayer massivo, mas não é: há a possibilidade de interagir com os mundos alheios, mas apenas acessando a versão “gravada” no servidor.

“*Spore* traz o melhor dos games online massivos em uma experiência single player”, nos explicou Wright, “mas sem a pior coisa do gênero, que é a possibilidade de atrapalhar a brincadeira dos outros”. E é assim, humilde e silenciosamente, que Will Wright irá revolucionar os games como os conhecemos. Mais uma vez. ▶



■ Sim, sim...
Nós também estamos
sem fôlego



Produtora: Ensemble Studios
Desenvolvimento: Microsoft
Lançamento: novembro



▶ AGE OF EMPIRES III

O jogo que esgota qualquer repertório de adjetivos

Desde o anúncio oficial de *Age of Empires III*, nós da EGM PC (e provavelmente todo o resto do planeta) temos acompanhado o desenvolvimento do jogo com atenção e perplexidade. Porém, vê-lo ao vivo na E3 foi inigualável. As circunstâncias, por sinal, estavam propícias ao game; afinal, não houve na feira nada sobre um novo *Command & Conquer*, tampouco qualquer anúncio da Blizzard.

Durante cerca de 40 minutos, Bruce Shelley, da *Ensemble Studios*, mostrou-nos as maravilhas que *Age of Empires III* é capaz de fazer e, como não poderia deixar de ser, saímos de lá boquiabertos com os gráficos esplêndidos – como disse Shelley em um certo momento, “o jogo nem parece um RTS, mas sim um shooter”.

Naturalmente, a engine de física Havok merece menção especial. Ao contrário do que os mais pessimistas poderiam pensar, ela não está lá somente de enfeite: Shelley nos provou isso atirando com um canhão contra um moinho, que se despedaçava exatamente nos pontos onde era atingido, até ruir por completo. A natureza foi recriada minuciosa e detalhadamente, com direito a uma razoável quantidade de animais passando pelos cenários.

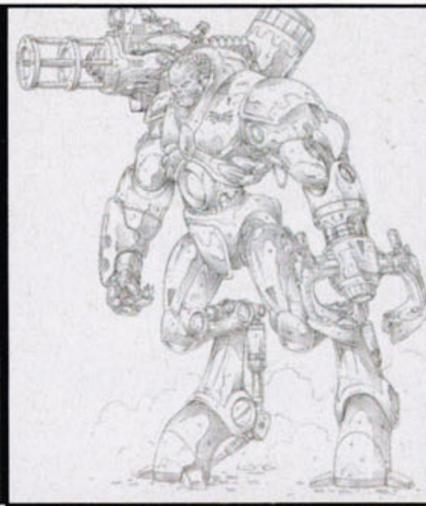
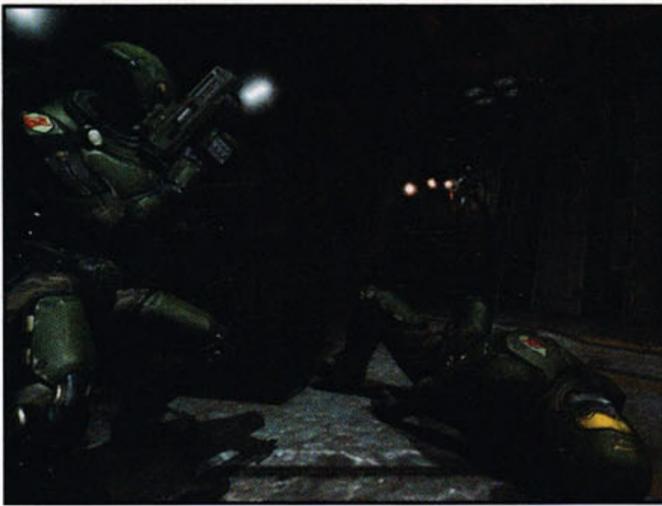
Sobre a jogabilidade, é claro que 40 minutos não são

suficientes para fazermos uma avaliação profunda, mas nossas primeiras impressões são as melhores possíveis. O sistema entre metrópole e colônia parece funcionar bem: enquanto colônia, você deve atingir níveis de experiência e objetivos específicos para que a metrópole, em troca, o abasteça com recursos financeiros e upgrades.

De resto, pareceu-nos que *Age of Empires III* segue suas origens, com uma sistemática que lembra bastante os antecessores, inclusive *Age of Mythology*. O velho esquema de construir e mandar os seus vassallos explorar os recursos naturais dos cenários está intacto.

Voltando um pouco, falando mais sobre o fato de *Age of Empires III* se comparar a um shooter, o fato é que, diferente do que costuma acontecer em RTSs, tudo em *Age of Empires III* está sendo modelado de maneira individual. Ou seja, cada unidade e cada elemento do cenário parece ter vida própria e fazer parte daquele ecossistema.

Só mesmo *Spore* para ofuscar *Age of Empires III*, mas, mesmo assim, estamos satisfeitos por constatar que o RTS não apenas correspondeu às nossas expectativas, mas as superou. E você também deve estar.



QUAKE IV

Vai sacudir, vai abalar...

A fila no estande da Activision para ver a exibição de *Quake IV* em um espaço reservado no estande da Activision era uma das mais disputadas. Não chega a ser surpreendente, afinal, estamos falando de um dos mais populares shooters de todos os tempos. Em *Quake IV*, a série volta a focar o single player – mais especificamente a guerra contra os stroggs, a partir de onde *Quake II* parou.

Os gráficos estão em ótimas mãos, pois a Raven Software está utilizando (muito bem, por sinal) a engine de *Doom 3* com algumas melhorias.

Quake IV vai trazer o feijão com arroz do multiplayer, pois o filé deve ficar mesmo com *Enemy Territory: Quake Wars*, que está sendo desenvolvido pela Splash Damage como um produto diferente, com seu próprio preço, inclusive.

Produtora: Raven Software\Activision
Desenvolvimento: Raven Software
Lançamento: final do ano

■ In-game ou não, eis a questão



F.E.A.R.

Você tem medo de quê?

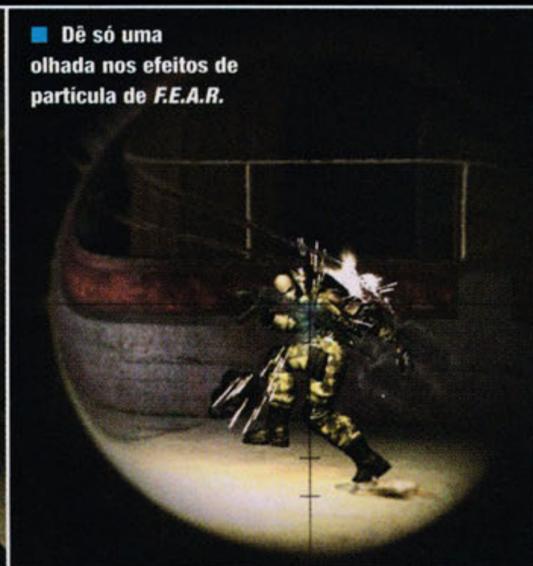
F.E.A.R. foi provavelmente a nossa maior surpresa durante a E3 2005. Quer dizer, estávamos esperando por algo bom, mas não sabíamos que seria tão bacana assim. Em uma das salas do Wilshire Hotel, antes mesmo de a E3 começar, pudemos sentir todo o horror do shooter em uma demonstração exclusiva.

Tão logo assumimos a pele do soldado das forças especiais cuja missão é deter uma verdadeira carnificina em uma estação espacial, nos demos conta do arrepiante clima de tensão: são cadáveres espalhados por todos os lados, o vulto de uma menina que caminha pelos cenários, alucinações... Nota-se um cuidado bem especial com a IA dos inimigos, que são capazes de se organizar em grupos, fugir quando acuados ou saltar obstáculos para pegá-lo.

Produtora: Monolith Productions /
Desenvolvimento: Vivendi Universal Games
Lançamento: novembro

Pena que, depois de uns 15 minutos de jogatina, a demonstração terminou. Agora, somos parte dos que esperam ansiosos para colocar as mãos em *F.E.A.R.*

■ Dê só uma olhada nos efeitos de partícula de *F.E.A.R.*



THE MOVIES

Coisa de cinema!

Produtora: Lionhead Studios
Desenvolvimento: Activision
Lançamento: outubro



Peter Molyneux é um gênio. Até aí, nenhuma novidade. Porém, algumas de suas idéias fantásticas não se traduziram em sucesso comercial – *Black & White* e *Dungeon Keeper*, por exemplo. No entanto, após vermos *The Movies* na E3, podemos afirmar que esta situação está prestes a mudar. Estamos falando de um potencial best-seller, afinal, quem é que não gostaria de criar o seu próprio sucesso de bilheteria? E o mais interessante é que aparenta ser muito simples produzir um filme em *The Movies*, desde a escolha dos atores até a definição das cenas. Paralelo a isso, o jogo traz elementos de administração que permitem a você construir seus estúdios, com todos os edifícios, sets de filmagem etc. É o tipo de proposta que estimula a criatividade do jogador, numa época em que isso está fazendo falta. E imagine só, após finalizar seu filme, você pode inscrevê-lo em um festival de cinema na internet; só podia vir mesmo da mente de Sir Molyneux...



RISE OF NATIONS – RISE OF LEGENDS

Nasce uma nova lenda

Cá entre nós, competir com *Age of Empires III* é, no mínimo, uma covardia. Mesmo assim, a “continuação espiritual” de *Rise of Nations* não fez feio e, pelo contrário, chamou bastante atenção. O realismo do antecessor dá lugar a uma fantástica mistura de tecnologia e magia, colocando em lados opostos uma nação liderada por Leonardo Da Vinci, formada por aparelhos movidos a vapor, e do outro uma civilização inspirada nas Mil e Uma Noites. É muito interessante ver uma enorme máquina a vapor se digladiando com um dragão, ainda mais com o belíssimo visual que a Big Huge Games fez questão de refazer do zero.

Aliás, a softhouse promete mais duas outras nações para a versão final, mas nada sobre elas foi divulgado... por enquanto.

Produtora: Big Huge Games
Desenvolvimento: Microsoft
Lançamento: maio de 2006

PREY

A novela que se torna realidade

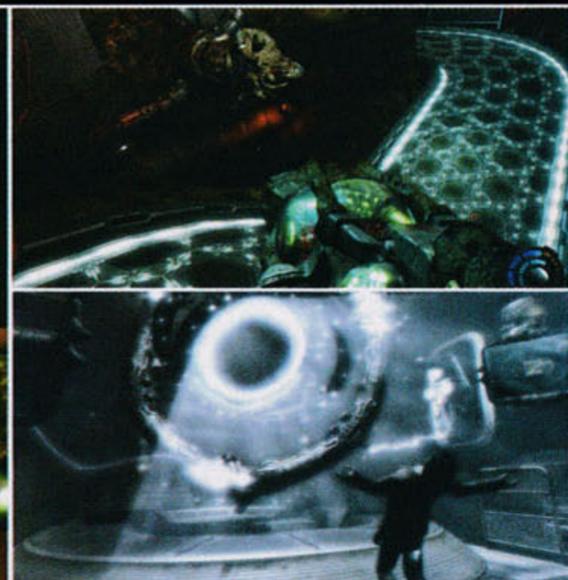
Quando a 3D Realms cansar de desenvolver jogos, pode tentar o ramo da produção de novelas. Além de *Duke Nukem Forever* (será que ele existe mesmo?), *Prey* era outro dos jogos enrolados da softhouse. Era. Anunciado em 1995, o game teve seu desenvolvimento paralisado, mas, na E3, a 3D Realms recolocou-o nos eixos.

A produção está sob responsabilidade da Human Head, que vai utilizar a engine de *Doom 3* no shooter protagonizado por Tommy, ex-militar e descendente de nativos norte-americanos. Ainda não há muitas informações disponíveis sobre o enredo, mas basta saber que a ação se desenrola dentro de um enorme ser vivo habitado por monstros, para perceber que *Prey* vai dar o que falar.

Produtora: Human Head Studios
Desenvolvimento: 2K Games
Lançamento: 2006



■ Destes dois, qual será a presa?



■ Rodar UT2007 será uma tarefa para a GeForce 7800, cujo teste você confere nesta edição

UNREAL TOURNAMENT 2007

Maior, melhor e mais inteligente

Ok, justiça seja feita: tão longa quanto a fila para ver *Quake IV* era a fila para conferir *Unreal Tournament 2007*. A boa notícia para os fãs da série é que o estilo único de *Unreal Tournament* continua intacto: veículos, jogabilidade rápida, bots, várias modalidades para o multiplayer... temos tudo isso, só que melhorado.

Além dos gráficos simplesmente inacreditáveis, a Epic Games está dedicando especial atenção aos bots, que tendem a se comportar de maneira mais realista e, no single player, agir com mais eficácia.

No multiplayer, a novidade é o inédito Conquest, uma mistura entre Onslaught (*UT 2004*) e Assault, na qual o objetivo básico é destruir as instalações inimigas, além de cumprir objetivos secundários opcionais, que dão à sua equipe recursos extras, por exemplo.



Produtora: Epic Games
Desenvolvimento: Midway
Lançamento: 2006



■ **Cuidade:** nem todo mundo que sai do buraco sobe na vida

Produtora: Infinity Ward
Desenvolvimento: Activision
Lançamento: setembro



Produtora: Bethesda Softworks
Desenvolvimento: 2K Games
Lançamento: 2005

CALL OF DUTY 2

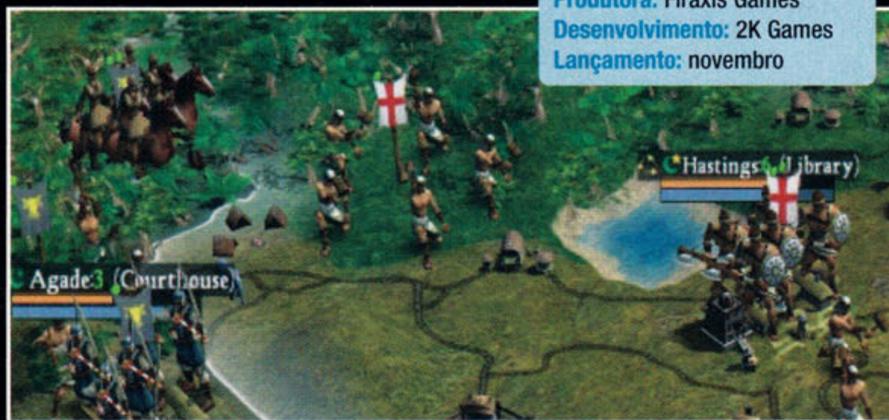
Se há algo inquietante sobre *Call of Duty 2* é que, quando você pensa que não é possível adicionar mais caos à ação, a Infinity Ward simplesmente multiplica isso por dois ou três. Depois de ver o jogo, nos esquecemos da imensa quantidade de shooters da Segunda Guerra existentes e, desde já, reservamos um espaço de luxo para ele. Lembra-se da memorável fase de *Medal of Honor* em Omaha Beach, no Dia D? Pois a de *Call of Duty 2* é bem melhor. Acho que não precisamos dizer mais nada.



SID MEIER'S CIVILIZATION IV

Finalmente a mais famosa criação de Sid Meier se rende ao 3D, mas talvez os gráficos nem sejam o principal chamariz de *Civilization IV*. Várias mudanças na jogabilidade estão por vir, incluindo uma influência muito maior de líderes e religiões sobre as civilizações. Além disso, o jogo vai ser amigável aos criadores de mods, com muitas ferramentas para personalização, e o multiplayer permitirá até jogatina via e-mail.

Produtora: Firaxis Games
Desenvolvimento: 2K Games
Lançamento: novembro



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Já são três anos em desenvolvimento, mas somente agora *The Elder Scrolls IV: Oblivion* mostra ao mundo seu potencial, que não é pouco. Serão mais de 9 mil objetos manipuláveis no jogo, além de ciclos entre dia e noite que simulam as 24 horas de um dia. Como de costume na série, você vai poder optar entre seguir a campanha principal, com o desenrolar do enredo, ou explorar o vasto mundo medieval de *Oblivion*, cumprindo missões paralelas.

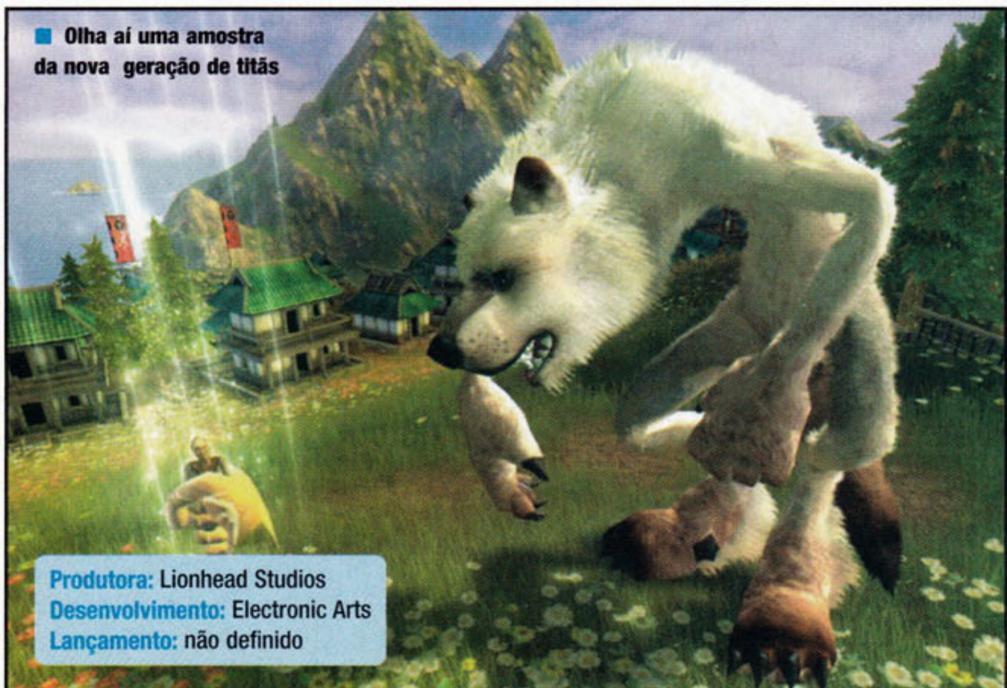
BLACK & WHITE 2

Por um lado, *Black & White 2* não renega as origens: novamente, você assume o papel de um deus, representado na Terra por um titã, às voltas com dois personagens, um anjinho e um diabinho que tentam persuadi-lo para o lado do bem e do mal, respectivamente. Porém, para esta seqüência, observamos uma ênfase maior em elementos típicos de um RTS, como batalhas entre inúmeras unidades na tela. Se a IA for tão boa quanto o visual, *Black & White 2* vai marcar época – e esperamos que as pessoas joguem, desta vez.

COMPANY OF HEROES

Depois de *Homeworld* e *Warhammer 40,000*, a Relic resolveu investir na Segunda Guerra Mundial, mas não espere por um simples RTS. A softhouse está mesmo pensando grande, a começar pela engine, que promete ser tão poderosa quanto a de *Half-Life 2*. E a revolução vai do visual à jogabilidade, através da combinação de ação cinematográfica, dramática e realista. *Company of Heroes* mostra que tem um futuro muito promissor pela frente.

■ **Olha aí uma amostra da nova geração de titãs**



Produtora: Lionhead Studios
Desenvolvimento: Electronic Arts
Lançamento: não definido



Produtora: Relic
Desenvolvimento: THQ
Lançamento: fevereiro de 2006

GeFORCE 7800 GTX



© 2005 NVIDIA Corporation. All Rights Reserved.

Colocamos a mão no novo "monstro" da Nvidia

Por Felipe Ramos

Mais uma feroz batalha se inicia no campo das placas de vídeo e, como na geração anterior, é a Nvidia quem dá o primeiro passo.

Já a venda nos EUA, pela bagatela de US\$ 600, a GeForce 7800 GTX é a nova aposta da Nvidia, na tentativa de se consolidar na liderança tecnológica dos aceleradores gráficos.

Construída com tecnologia de 110 nanômetros, contendo espantosos 300 milhões de transistores e mais unidades de Pixel Shader e Vertex Shader, fica claro que a nova placa é um aperfeiçoamento da arquitetura NV4x (a mesma da 6800), acabando por não trazer nenhuma característica que já não fosse conhecida. Mesmo o clock, que de geração em geração aumenta consideravelmente,

dessa vez se mantém bem modesto – 430 MHz. Na verdade, o grande trunfo da 7800 GTX é a otimização: tudo foi construído pensando no desempenho em cima dos shaders, largamente utilizados nos jogos mais atuais. Sendo assim, conforme você vai constatar em nossos testes, não foi necessário um aumento nos clocks para que a performance crescesse.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Clock do GPU: 430 MHz
Memória: 256 MB GDDR3
Clock de memória: 1200 MHz
Fabricação: 110 nm
Transistores: 302 milhões
Vertex Shaders: 8
Pixel Shaders: 24
Slot: PCI-E
Conexões: 2 DVI e uma HDTV/VIVO
Consumo de energia: 100 a 110W



■ Eis o pontapé da nova geração de aceleradores gráficos



TESTES

Máquina utilizada

Processador: Pentium 4 660 (3,6 GHz)

Placa-mãe: Intel D915PCY (chipset D915P)

Memória: Kingston 2x 512 MB DDR2

HD: Seagate 160 GB (SATA)

Monitor: Samsung SyncMaster 795 MB

Fonte: Antec TruePower (550 watts)

Sistema operacional: Windows XP com SP2

Jogos utilizados:

Doom 3

Half Life 2

Far Cry

Splinter Cell: Chaos Theory

Guild Wars

VGAs utilizadas para comparação

GeForce 6800 Ultra

Radeon XT850 XT PE

DOOM 3

Resolução 1600x1200 / Sem filtros

GeForce 7800 GTX 82 fps

GeForce 6800 Ultra 64 fps

Radeon XT850 XT PE 58 fps

Resolução 1600x1200 / 4x AA

GeForce 7800 GTX 60 fps

GeForce 6800 Ultra 33 fps

Radeon XT850 XT PE 35 fps



HALF-LIFE 2

Resolução 1600x1200 / Sem filtros

GeForce 7800 GTX 124 fps

GeForce 6800 Ultra 98 fps

Radeon XT850 XT PE 112 fps

Resolução 1600x1200 / 4x AA

GeForce 7800 GTX 107 fps

GeForce 6800 Ultra 62 fps

Radeon XT850 XT PE 90 fps



SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Resolução 1600x1200 / Sem filtros

GeForce 7800 GTX 71 fps

GeForce 6800 Ultra 33 fps

Radeon XT850 XT PE 42 fps

Resolução 1600x1200 / 4x AA

GeForce 7800 GTX 47 fps

GeForce 6800 Ultra 31 fps

Radeon XT850 XT PE 35 fps



FAR CRY

Resolução 1600x1200 / Sem filtros

GeForce 7800 GTX 82 fps

GeForce 6800 Ultra 64 fps

Radeon XT850 XT PE 58 fps

Resolução 1600x1200 / 4x AA

GeForce 7800 GTX 60 fps

GeForce 6800 Ultra 33 fps

Radeon XT850 XT PE 35 fps



GUILD WARS

Resolução 1600x1200 / Sem filtros

GeForce 7800 GTX 99.2 fps

GeForce 6800 Ultra 76.4 fps

Radeon XT850 XT PE 50.7 fps

Resolução 1600x1200 / 4x AA

GeForce 7800 GTX 48.6 fps

GeForce 6800 Ultra 46.4 fps

Radeon XT850 XT PE 45.2 fps



SERÁ QUE VALE A PENA?

Os resultados da GeForce 7800 GTX não decepcionaram, mas estão longe de serem espantosos. Em muitos casos, o desempenho da nova placa ficou bem próximo ao do seu antecessor e até mesmo da X850, da rival ATI. Segundo a Nvidia, sua nova placa foi projetada para jogos em resoluções maiores que 1600x1200, mas convenhamos: quem tem um monitor que alcance uma resolução mais alta que esta? Agora nos resta esperar o contra-ataque da ATI que, com certeza, não irá deixar barato.

NOTA : 7

PIPELINES TURBINADOS

Quem dita o desempenho nos jogos são os pipelines, não há dúvida. Então a Nvidia fez a lição de casa e tratou de reforçar sua nova placa com nada mais nada menos que 24 pipelines, uma marca bem superior à das placas da geração passada, que tinham no máximo 16 pipes.

Com essa configuração, a GeForce 7800 GTX pode ser até duas vezes mais rápida em jogos feitos com engines mais atuais, como a *CryEngine*, de *FarCry*, e a *Unreal Engine 3*, que está pra ser lançada.

A força do SLI

Uma grande aposta da Nvidia para o futuro de suas VGAs é o SLI, sistema no qual duas placas são ligadas simultaneamente e trabalham em paralelo, cada uma com a função de renderizar uma parte da tela. Com a chegada da GeForce 7800 GTX, essa opção foi aperfeiçoada, reforçando ainda mais a competência do sistema SLI em aplicativos 3D. Ainda não é certo, mas parece que a utilização de alguns filtros, como o anti-aliasing 16X, só poderá ser habilitada nessa configuração.

Purevideo: A era HD

O entretenimento em alta resolução (HD = High Definition) chegou pra valer, seja em filmes, arquivos de vídeo ou jogos. A partir de agora, é importantíssimo que haja uma preocupação maior com esse tipo de mídia. Como não podia deixar de ser, a GeForce 7800 GTX parece preparada para essa nova onda do entretenimento. Graças ao novo sistema chamado Purevideo, a placa tem suporte ao sinal de canais HDTV, que facilitará o uso do PC em situações em que ele é o centro multimídia da casa, e a aceleração via hardware para a exibição de vídeos comprimidos em alta resolução como o WMV9HD e o H.264, aumentando o desempenho do PC quando executados esses pesadíssimos arquivos. 

EM PRIMEIRA MÃO

Por Théo Azevedo

No início de junho, semanas antes de a GeForce 7800 GTX ser anunciada oficialmente, a EGM PC foi até San Francisco, nos Estados Unidos, para acompanhar, junto com jornalistas de todo o mundo, o Nvidia Editor's Day. Lá foram apresentadas, em primeira mão, as novidades da Nvidia para a nova geração de aceleradores gráficos. Além da GeForce 7800 GTX, que sem dúvidas era a principal atração do dia, muito se falou sobre tecnologia SLI e, principalmente, a respeito da qualidade visual dos games que vêm aí. Tanto é que, além de profissionais da Nvidia, marcaram presença no evento "figurões" da indústria como Bill Roper, da Flagship Studios, e Mark Rein, da Epic Games. Ambos fizeram demonstrações exclusivas de *Hellgate: London* e *Unreal Tournament 2007*, respectivamente.

Como na E3 tanto ATI quanto Nvidia preocuparam-se mais em demonstrar jogos vindouros com suas placas atuais, dispensando a eventual apresentação de novidades bombásticas, o Nvidia Editor's Day foi interessante por permitir, finalmente, ter uma idéia de como os futuros games vão se comportar em termos de gráficos. A Nvidia dá o primeiro passo, mas a ATI com certeza não deve manter o silêncio por muito tempo. Pode parecer chavão, mas nessa guerra sadia, quem sai ganhando são os jogadores. Mas... haja bolso para dar conta dessa nova geração.



PROMOÇÃO EGM PC E DOOM 3

DOOM 3™

CONCORRA A 20 KITS COM DOOM 3 + EXPANSÃO RESSURRECTION OF EVIL!

Para participar, responda com até 20 palavras a pergunta: "Qual seria sua reação ao saber que o mal ainda vive?" Envie sua resposta até o prazo máximo de 05/08/2005 através de carta para o endereço: Promoção Doom 3 e EGM PC - Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Cep.: 01539-020, Aclimação, São Paulo, SP, ou por e-mail, através do endereço pcmail@conradeditora.com.br, colocando no campo Assunto Promoção EGMPC E Doom 3. As 20 respostas mais criativas e originais levam o kit. PARTICIPE!

reGULAMENTO

1. A promoção "EGM PC e Doom 3 - Resurrection of Evil" é aberta a todos os leitores da revista EGM PC número 05 residentes no Brasil, sem limite de idade, e será válida de 07/07/2005 a 05/08/2005. Os resultados serão publicados dia 25/08/2005 na EGM PC número 06; 2. Não poderão participar da promoção os funcionários da Conrad Editora, de empresas coligadas ou colaboradores de suas publicações, bem como seus respectivos parentes; 3. Para participar da promoção, o participante deve: a) Responder com até 20 palavras a pergunta: "Qual seria sua reação ao saber que o mal ainda vive?"; 4. As respostas deverão ser enviadas até o prazo máximo de 05/08/2005 através de carta para o endereço: Promoção Doom 3 e EGM PC - Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Cep.: 01539-020, Aclimação, São Paulo, SP, ou por e-mail, através do endereço pcmail@conradeditora.com.br, colocando no campo Assunto Promoção Doom 3 e EGM PC; 5. As respostas serão escolhidas dentro dos critérios: CRIATIVIDADE e ORIGINALIDADE; 6. Os vencedores da promoção declaram, desde já, ser de sua autoria a resposta encaminhada à revista EGM PC e que a mesma não constitui plágio de espécie alguma, ao mesmo tempo em que cedem e transferem à revista EGM PC, sem quaisquer ônus para esta e em caráter definitivo, todos os direitos autorais sobre o referido trabalho, para qualquer tipo de utilização; 7. As 20 respostas mais criativas e originais ganharão um kit com o jogo Doom 3 para pc e a expansão Resurrection of Evil; 8. O julgamento será feito por uma comissão nomeada pela revista EGM PC bem como as dúvidas que houver sobre o cumprimento desta promoção, cujas decisões são soberanas e irrecorríveis; 9. A participação nesta promoção implica na aceitação total dos itens deste regulamento; 10. Esta promoção é cultural, sem qualquer modalidade de sorte ou pagamento.



EA
ELECTRONIC ARTS

ACTIVISION



CONRAD EDITORA

TESTE: MONITORES LCD

Por Felipe Ramos

Cada vez mais próximos da nossa realidade

Cada vez mais populares, os monitores LCD finalmente estão ganhando espaço nos lares e escritórios por todos os cantos do planeta. Isso está acontecendo graças à brusca redução de preço e à qualidade oferecida por eles, que hoje não deixam nada a dever para os monitores de tubo tradicionais. Mas é certo que muitas dúvidas sobre esse tipo de

monitor ainda pairam sobre as cabeças dos consumidores, e foi pensando exatamente nessa questão que a EGM PC deste mês elaborou um teste completo que tentará mostrar as melhores opções de compra em solo brasileiro. Comparamos alguns monitores LCD de 17 polegadas, já que atualmente eles apresentam o melhor custo/benefício para todo o tipo de usuário, seja para o uso

com aplicativos de escritório ou para rodar os jogos mais badalados do momento. Além do teste, explicaremos alguns conceitos básicos de um monitor LCD, como brilho, contraste, conector DVI, tempo de resposta e muitas outras coisas, tudo para que as dúvidas sobre esse assunto sejam esclarecidas de uma vez por todas. Aos monitores!

LG L1740B

A LG todo mundo conhece, ainda mais no ramo de monitores, onde ela já se consagrou como uma das marcas mais importantes do globo terrestre. Utilizando toda a experiência adquirida com seus monitores CRT, principalmente os da linha Flatron, ela acaba de desenvolver o L1740B, um monitor LCD de 17 polegadas muito interessante. Além de ser "Made in Brazil", ou seja, produzido aqui no Brasil, mais precisamente na fábrica da LG localizada em Taubaté (interior de São Paulo) e ter um preço bem competitivo, ele é um colírio para os olhos, com botões sensíveis a toque e um visual premiado pela iF 2005 na categoria design.

Características técnicas

Dot Pitch: 0.264 mm
Resolução máxima: 1280 x 1024 / 75 Hz
Suporte de cor: 16.2 milhões de cores
Tempo de resposta: 12 ms

Interface: VGA

Brilho da imagem: 250 cd/m²
Taxa de contraste: 500:1
Varredura Horizontal: 30 - 83 KHz
Varredura Vertical: 56 - 75 Hz
Ângulo de visualização horizontal: 160°
Ângulo de visualização vertical: 160°
Consumo de energia: 40W
Preço: R\$ 1.690

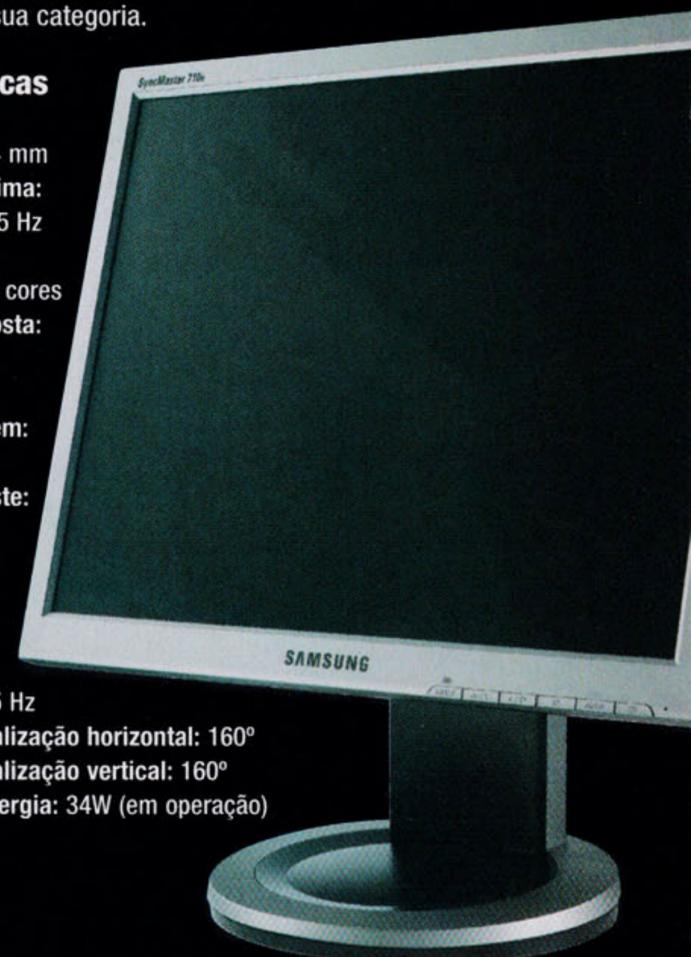


SAMSUNG SYNCMASTER 710N

A Samsung ganhou fama por apresentar produtos de extrema qualidade técnica aliada a preços abaixo da concorrência. O 710N é mais um produto da família SyncMaster, marca que já virou sinônimo de bom monitor. Ele se destaca pela sua elegância (o monitor é extremamente fino, com controle de ajustes discretamente posicionado do lado direito); qualidade de imagem, com alto contraste e brilho; e um tempo de resposta de 12 ms, um dos mais baixos para a sua categoria.

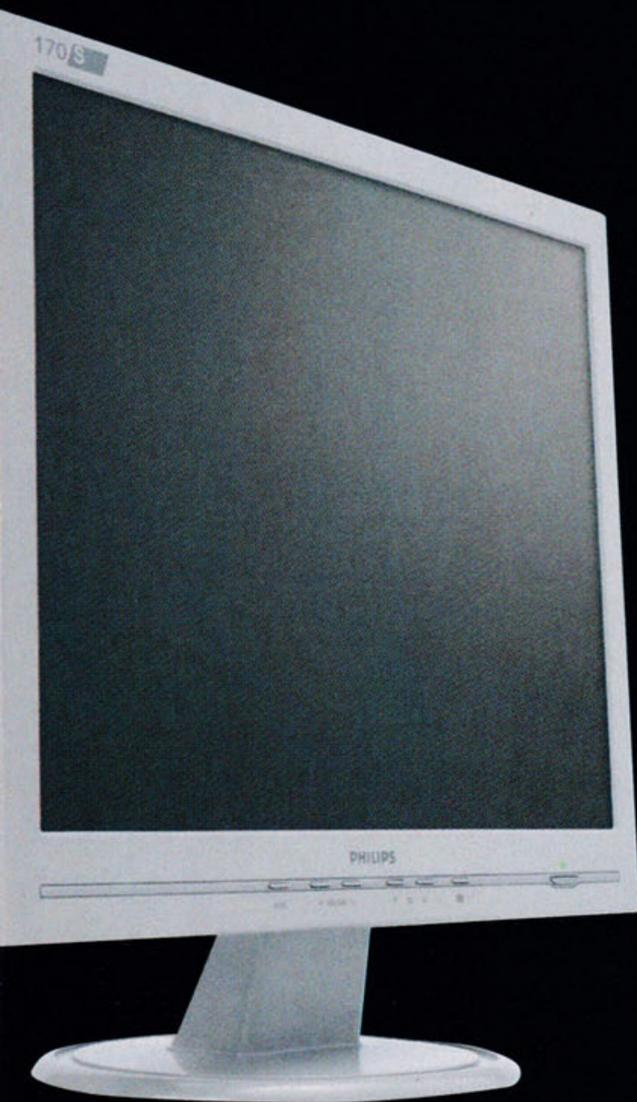
Características técnicas

Dot Pitch: 0.264 mm
Resolução máxima: 1280 x 1024 / 75 Hz
Suporte de cor: 16.7 milhões de cores
Tempo de resposta: 12 ms
Interface: VGA
Brilho da imagem: 300 cd/m²
Taxa de contraste: 500:1
Varredura Horizontal: 30 - 81 KHz
Varredura Vertical: 56 - 75 Hz
Ângulo de visualização horizontal: 160°
Ângulo de visualização vertical: 160°
Consumo de energia: 34W (em operação)
Preço: R\$ 1.690



O INICIO DO LCD

Pode parecer estranho, mas o princípio básico utilizado na construção dos monitores LCD (Liquid Crystal Display) foi inventado no longínquo ano de 1888, por Friedrich Reinitzer. Essa tecnologia permite a produção de imagens em cima de uma superfície plana composta por cristais líquidos e filtros coloridos que, quando submetidas a impulsos elétricos, se alinham de forma a permitir a passagem de luz. Muitos anos se passaram até que a tecnologia de LCD chegasse ao nível próximo do atual, o que aconteceu em meados dos anos 80, através da empresa RCA, que construiu alguns relógios de pulso utilizando essa tecnologia.



PHILIPS 170S5FG/00

Velha conhecida dos usuários mais experientes, a Philips andava meio sumida depois que a LG e a Samsung tomaram conta do mercado de monitores. Mas ela espera reverter esse quadro na área dos monitores de LCD, já que é uma das empresas mais importantes na fabricação de telas de cristal líquido. O modelo 170S5FG/00 prima pelo baixo consumo de energia (somente 30 watts), preço tentador, e ainda conta com o exclusivo programa SmartManage, que possibilita a manutenção de vários monitores remotamente, mostrando-se uma ótima opção tanto para usuários comuns como para setores corporativos.

Características técnicas

Dot Pitch: 0.264 mm;
Resolução máxima: 1280 x 1024 / 75 Hz
Suporte de cor: 16.7 milhões de cores
Tempo de resposta: 16 ms
Interface: VGA
Brilho da imagem: 250 cd/m²
Taxa de contraste: 450:1
Varredura Horizontal: 30 - 82 KHz
Varredura Vertical: 56 - 76 Hz
Ângulo de visualização horizontal: 160°
Ângulo de visualização vertical: 140°
Consumo de energia: 30W (em operação)
Preço: R\$ 1.649

APROVEITAMENTO DA TELA

Outro fator que causa curiosidade entre os monitores LCD é o seu aproveitamento da tela. Foi comprovado que um monitor LCD de 17 polegadas tem uma área útil comparável a um monitor de 19 polegadas tradicional, e um monitor LCD de 19 polegadas se assemelha a um monitor CRT de 21".

LIMPANDO O MONITOR

Depois de adquirir um monitor LCD, uma das primeiras dúvidas é de como limpá-los, já que a tela é muito mais sensível do que a dos monitores de tubo.

A primeira coisa a dizer: nunca utilize produtos químicos como álcool, lustra-móveis ou outro tipo de produto para limpeza caseira. O mais indicado para a limpeza desse tipo de monitor seria utilizar um pano levemente umedecido com água, mais nada. Não force muito o pano contra a tela também, pois ela poderá se danificar.

ENTRADA VGA OU DVI?

Outra dúvida muito comum. A maioria das placas de vídeo atualmente vem equipada com duas saídas de imagem, a VGA, de 15 pinos, e a DVI, que foi desenvolvida especialmente para ser utilizada em conjunto com monitores LCD. Ora, se a DVI foi projetada para o uso com monitores de cristal líquido, por que não utilizá-la?

O grande problema é que é muito difícil encontrar um monitor com um preço convidativo que apresente essa tal entrada. Mas, se você pensa em aproveitar ao máximo a qualidade de imagem que um monitor LCD pode proporcionar, o uso da conexão DVI é imprescindível.

BRILHO

Também medido em luminosidade por metro quadrado (cd/m²), o brilho irá determinar o nível da cor preta no monitor. Quanto maior for a quantidade de cd/m², melhor será a imagem do monitor.

ÂNGULO DE VISÃO

Todos sabem que os monitores LCD são muito sensíveis ao ângulo do observador, pois o olho humano não consegue ver corretamente a mudança de cores de cada ponto de luz num ângulo maior de 90° graus, aproximadamente. Quando for testar um monitor, tente olhá-lo de forma direta, de frente, para aí sim tirar a melhor conclusão dele.

SONY SDM-X73

Da Sony sempre se espera um produto de qualidade e mais uma vez ela não decepcionou. O monitor SDM-X73 apresenta algumas qualidades marcantes. As mais notáveis são as três saídas de vídeo, duas analógicas (VGA) e uma digital (DVI), que possibilitam trabalhar com vários computadores diferentes usando apenas um monitor, e o melhor, separando automaticamente o canal de som de cada fonte de vídeo. Outro destaque é o seu pedestal, um dos mais flexíveis do mercado. Pena que todas essas características têm um preço e ele é, definitivamente, o monitor mais caro do nosso teste.

Características técnicas

Dot Pitch: 0.264 mm
Resolução máxima: 1280 x 1024 / 75 Hz
Suporte de cor: 16.7 milhões de cores
Tempo de resposta: 16 ms
Interface: Dual VGA e DVI
Brilho da imagem: 300 cd/m²
Taxa de contraste: 500:1
Varredura Horizontal: 28-80 kHz
Varredura Vertical: 48-75 Hz
Ângulo de visualização horizontal: 160°
Ângulo de visualização vertical: 140°
Consumo de energia: 45W (em operação)
Preço: R\$ 2.299



CONTRASTE

Ao contrário do brilho, o contraste regula o nível de branco no monitor, e isso influencia diretamente na nitidez. Um alto nível de contraste é garantia de uma tela mais agradável aos olhos.

TEMPO DE RESPOSTA

Uma das características mais importantes para os jogadores. O tempo de resposta é o espaço de tempo em que um ponto de luz demora para passar da posição "ligado" para o "desligado". Isso influencia diretamente na característica mais negativa de um monitor de LCD, o chamado "Efeito Fantasma". Os primeiros monitores LCD tinham um tempo de resposta bem alto, algo na casa de 25 ms (milissegundos) e isso causava um efeito muito irritante de "blur" nos games, uma espécie de névoa que prejudicava seriamente a visibilidade em jogos mais rápidos, como First Person Shooters. Hoje, os monitores estão muito mais competentes nesse aspecto, alcançando um tempo de resposta de 8ms, muito mais próximo dos monitores de tubo. Com essa configuração, quase não se percebe esse tal efeito fantasma, tornando a experiência com um monitor de LCD ainda mais prazerosa. Então, não se esqueça: um monitor LCD voltado para jogos deve ter um tempo de resposta de pelo menos 16ms. Obs: o tempo de resposta não tem nenhuma ligação com os frames por segundo (FPS). Os dois atuam de forma totalmente distintas.

ECONOMIZANDO ENERGIA

Se o seu problema é a conta de luz, mais um motivo para investir em um monitor de cristal líquido: na média, ele gasta até 50% a menos de energia elétrica, comparado a um monitor CRT.

BOM PARA OS OLHOS

Um dos aspectos mais interessantes dos monitores LCD é a sua baixa emissão de radiação prejudicial à saúde. Isso é importantíssimo para quem trabalha muitas horas seguidas com o computador, ou mesmo para quem preza pela saúde de sua visão. >

INICIANDO OS TESTES

Uma das tarefas mais difíceis em um teste de monitor é apontar o vencedor, o que apresenta a melhor a qualidade de imagem. Ao contrário de um teste de placa de vídeo, processador ou outra peça interna do PC, aqui a performance não pode ser medida em números apenas. Muitos aspectos influenciam o desempenho do monitor, seja a luz ambiente, a carga de força que o monitor está recebendo, seu nível de calibragem, etc. Outro aspecto interessante é que cada pessoa tem o seu ponto de vista e um monitor pode parecer ruim para um, mas ótimo para outro. Comprar um monitor é uma escolha muito pessoal, envolvendo muito mais do que o aspecto técnico do aparelho.

Em todo caso, iremos fazer uma bateria de testes com os monitores que estão em nossos laboratórios, onde serão avaliados em duas categorias, a fim de selecionarmos o melhor.

Confira:

- Teste Sintético.
- Teste com jogos.

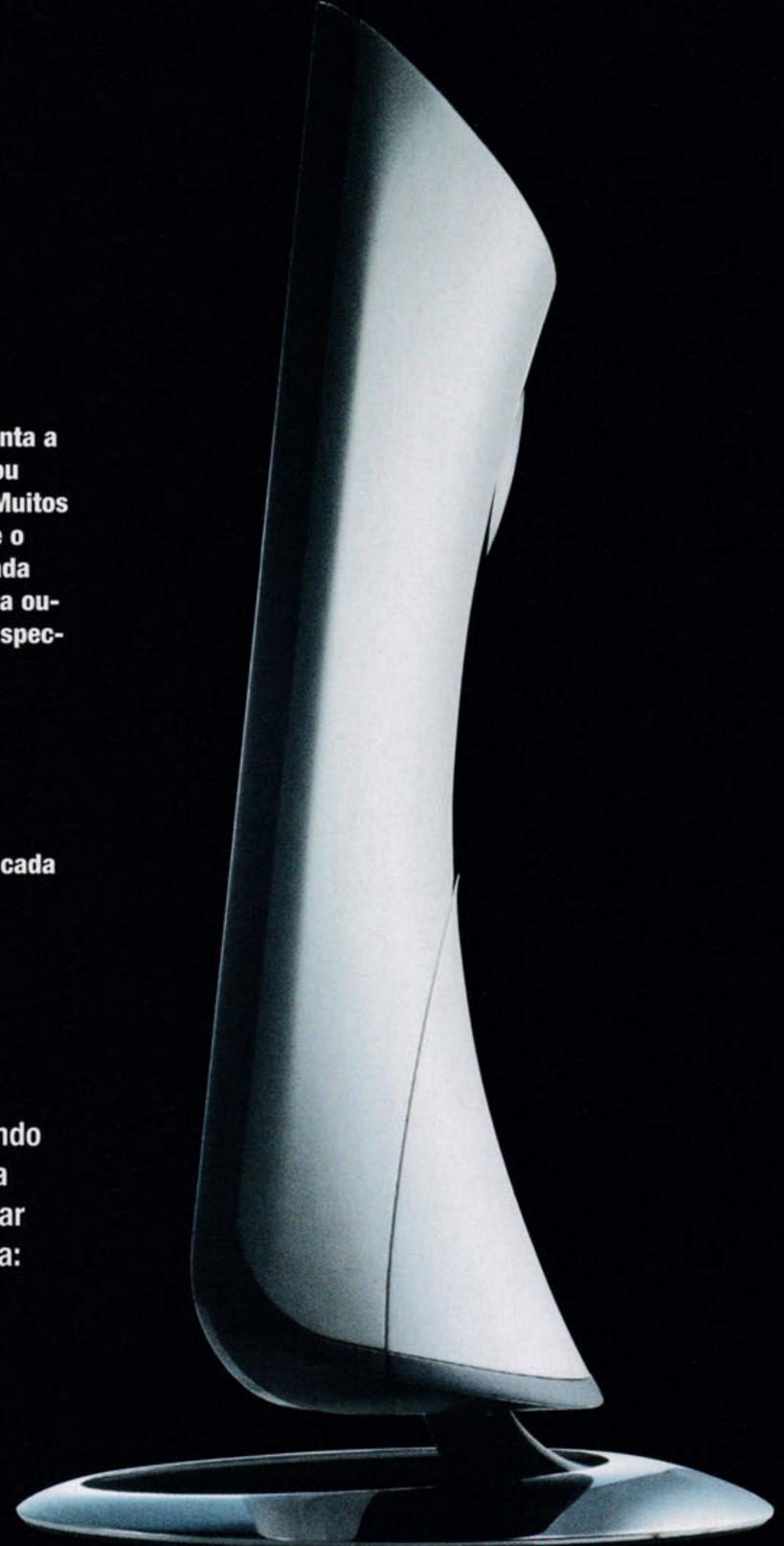
Após esses testes, serão levados em consideração as características únicas e o preço de cada monitor, para finalmente declararmos um vencedor.

TESTE SINTÉTICO COM DISPLAYMATE

Para esse teste, utilizaremos o DisplayMate, programa muito conceituado quando se fala em calibragem e teste de monitores. O método de avaliação será feito a partir das checagens de vídeo mais importantes que o programa faz. Iremos dar notas simbólicas para a performance dos monitores em cada um deles. Confira:

- Regular** – A qualidade da imagem desapontou
- Bom** – Um nível aceitável, mas poderia ser melhor
- Ótimo** – Qualidade de vídeo muito satisfatória
- Excelente** – A máxima qualidade do teste, realmente impressionante

Observação: todos os monitores são ligados a uma placa de vídeo através de uma saída VGA de 15 pinos.



	SONY SDM-X73	PHILIPS 170S5FG/00	SAMSUNG SYNCMASTER 710N	LG L1740B
Intensity Range Check	Ótimo	Ótimo	Ótimo	Ótimo
Black Level Adjustment	Ótimo	Bom	Ótimo	Ótimo
Defocusing, Blooming, Halos	Ótimo	Bom	Ótimo	Ótimo
Screen Uniformity and Color Purity	Ótimo	Ótimo	Ótimo	Ótimo
Dark Screen Glare Test	Bom	Bom	Excelente	Excelente
Primary Colors	Excelente	Ótimo	Excelente	Excelente
Color Scales	Ótimo	Bom	Ótimo	Excelente
16 Color Intensity Levels	Ótimo	Ótimo	Ótimo	Ótimo
Screen Regulation	Ótimo	Ótimo	Ótimo	Ótimo
Streaking, Ghosting	Ótimo	Ótimo	Excelente	Excelente

Neste teste, por pouca vantagem, o modelo da LG foi o que apresentou a melhor qualidade de imagem no DisplayMate. O modelo da Samsung também se mostrou muito competente, bem como o modelo construído pela Sony, que talvez melho-

rasse a sua performance se usasse a conexão DVI. O Philips 170S5FG/00 ficou com os piores resultados, mas isso não significa que ele seja ruim, mas sim que, perante os outros, tem uma qualidade de vídeo inferior.

TESTE COM JOGOS

Para esse teste, nós selecionamos alguns jogos de diferentes estilos para verificar a eficácia dos monitores operando em situações totalmente distintas. Aqui, a característica que mais influenciará no bom resultado obtido pelo monitor será o tempo de resposta, portanto o Samsung SyncMaster 710N e o LG L1740B já saem na frente dessa vez. Mas será que isso realmente fará diferença em todos os jogos testados?

HALF-LIFE 2

HL2 não é um jogo frenético, mesmo assim é uma dura prova para os monitores LCD. É aqui que observamos a vantagem de se ter um tempo de resposta de 12 ms. Tanto o Samsung SyncMaster 710N quanto o LG L1740B mostraram uma performance superior, com um efeito fantasma quase imperceptível. O Sony SDM-X73 e o Philips 170S5FG/00, ambos com tempo de resposta de 16 ms, apresentaram um resultado muito satisfatório também, provando que um monitor de 16 ms pode rodar tranquilamente um jogo de tiro em primeira pessoa sem sofrer muito com o blur na imagem.



um LCD ou CRT, e você até chega a ter a impressão de que ele fica melhor em um monitor de cristal líquido. Aqui todos os monitores se mostraram competentes.

WINNING ELEVEN 8 INTERNATIONAL



Talvez o teste mais duro para os nossos monitores de LCD. A velocidade em que o jogo muda de direção conforme a movimentação da bola é rápida demais, e aqui fica nítido o efeito fantasma, mesmo nos monitores de 12 ms, como o Samsung SyncMaster 710N e o LG L1740B, que foram os melhores nesse game.

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR

Um típico jogo de estratégia em tempo real não poderia faltar neste teste. Com muitos personagens ao mesmo tempo na tela, e uma movimentação razoavelmente rápida, todos os monitores mostraram uma boa performance, mas destaque para o LG L1740B, que foi o que apresentou menor efeito fantasma e uma imagem mais agradável.

THE SIMS 2

Um dos jogos mais populares do PC é perfeito para ser jogado em um monitor LCD. Por ser um game mais parado, quase não há diferenças em jogá-lo em



VENCEDOR: LG L1740B

Somando os resultados obtidos nos testes, o preço, facilidade de compra e recursos oferecidos, o melhor monitor LCD de 17 polegadas vendido no Brasil é mesmo o modelo da LG L1740B. Os resultados obtidos foram bem convincentes, mostrando que a LG é realmente competente na fabricação de qualquer monitor, seja lá qual for a tecnologia empregada. Por muito pouco, o SyncMaster 710N, da sua maior rival (a Samsung), não tomou seu lugar, pois também apresenta uma qualidade de imagem surpreendente e um visual sensacional.

O modelo fabricado pela Sony, SDM-X73, mesmo tendo muitas características únicas, como o Dual VGA e a saída DVI, ficou devendo no quesito performance em jogos e pelo seu preço, que é alto.

O monitor Philips 170S5FG/00 parece mesmo que foi projetado pensando mais nos setores industriais, onde a maior preocupação é com o consumo de energia. Com esse teste está provado de uma vez por todas que a tecnologia de monitores de cristal líquido finalmente chegou pra ficar. A cada novo monitor LCD lançado, o avanço no sentido de substituir os competentes (mas arcaicos) monitores de tubo é gritante.

PROMOÇÃO EGM PC &



Você pode ganhar uma mochila, cartão para 30 dias de jogos e a kits Ragnarök!

Use a imaginação! Faça um desenho com o tema RAGNARÖK e envie para a EGM PC até o prazo máximo de 05/08/2005 através de carta para o endereço: EGM PC e Ragnarök - Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Cep.: 01539-020, Aclimação, São Paulo, SP, ou por e-mail, através do endereço pcmail@conradeditora.com.br, colocando no campo Assunto: Promoção EGM PC e Ragnarök. Os 10 desenhos mais originais levam prêmios: 1º lugar - Mochila + 1 cartão de 30 dias + 1 Kit de Ragnarök; 2º e 3º lugar - Mochila + 1 Kit de Ragnarök e 4º ao 10º lugar - 1 Kit de Ragnarök. Seja criativo e participe!

REGULAMENTO

1. A promoção "EGM PC e Ragnarök" é aberta a todos os leitores da revista EGM PC número 05 residentes no Brasil, sem limite de idade, e será válida de 07/07/2005 a 05/08/2005. Os resultados serão publicados dia 25/08/2005 na EGM PC número 06. 2. Não poderão participar da promoção os funcionários da Conrad Editora, de empresas coligadas ou colaboradores de suas publicações, bem como seus respectivos parentes; 3. Para participar da promoção, o participante deve: a) Expressar sua criatividade em um desenho sobre Ragnarök; 4. As respostas deverão ser enviadas até o prazo máximo de 05/08/2005 através de carta para o endereço: Promoção EGM PC e Ragnarök - Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Cep.: 01539-020, Aclimação, São Paulo, SP, ou por e-mail, através do endereço pcmail@conradeditora.com.br, colocando no campo Assunto: Promoção EGM PC e Ragnarök; 5. Os desenhos serão escolhidos dentro dos critérios: CRIATIVIDADE e ORIGINALIDADE. 6. Os vencedores da promoção declaram, desde já, ser de sua autoria o desenho encaminhado à revista EGM PC e que o mesmo não constitui plágio de espécie alguma, ao mesmo tempo em que cedem e transferem à revista EGM PC, sem quaisquer ônus para esta e em caráter definitivo, todos os direitos autorais sobre o referido trabalho, para qualquer tipo de utilização. 7. Os 10 respostas mais criativas e originais ganharão os seguintes prêmios pela ordem: 1º lugar - Mochila + 1 cartão de 30 dias + 1 Kit de Ragnarök; 2º e 3º lugar - Mochila + 1 Kit de Ragnarök; 4º ao 10º lugar - 1 Kit de Ragnarök. Cada Kit Ragnarök contém: Caneta, CD, Pôster e Guia Básico. 8. O julgamento será feito por uma comissão nomeada pela revista EGM PC bem como as dúvidas que houver sobre o cumprimento desta promoção, cujas decisões são soberanas e irrecorríveis. 9. A participação nesta promoção implica na aceitação total dos itens deste regulamento. 10. Esta promoção é cultural, sem qualquer modalidade de sorte ou pagamento pelos concorrentes, de acordo com a legislação pertinente.

LEVEL UP!
levelupgames.com.br



CONRAD EDITORA



CPL

WORLD TOUR BRAZIL STOP



Confira o que rolou de melhor na parada brasileira da “Fórmula 1” do cyber-esporte

Em maio, o Rio de Janeiro foi sede da CPL World Tour Brazil Stop, etapa da CPL World Tour, torneio cuja sistemática lembra a Fórmula 1: o Brasil foi a terceira parada da disputa de *Painkiller*, que ainda vai passar por outros seis países. No total, US\$ 1 milhão está em jogo (literalmente) e será distribuído aos melhores colocados após o término de todas as etapas. Para completar a festa, rolou um campeonato paralelo de *Counter-Strike*.

Cerca de 2 mil pessoas passaram pelo hotel Sheraton para acompanhar a CPL World Tour Brazil Stop e, na final de *Counter-Strike 400*, se espremeram no auditório e comemoraram o triunfo do Mibr. A cobertura online, via web TV e com direito a narração das partidas em tempo real, atraiu 200 mil internautas. Na CPL World Tour Brazil Stop, R\$ 62 mil em contratos de patrocínio estavam reservados aos melhores cyber-atletas de *Painkiller*, quantia suficiente para atrair jogadores de vários lugares do mundo – só para se ter uma idéia, dos 32 concorrentes, 25 eram estrangeiros.

Um deles era o norte-americano Jonathan “Fatal1ty” Wendel, um dos cyber-atletas mais conhecidos e bem-sucedidos do planeta – ele já faturou mais de US\$ 150 mil em torneios profissionais e possui uma linha de acessórios e equipamentos para cyber-atletas que leva o seu nome.

Entretanto, havia um holandês em seu caminho: Sander “Vo0” Kaasjager, 19, que está longe de ser um azarão, afinal, já havia ficado em 1º e 2º nas etapas anteriores – Turquia e Espanha, respectivamente. Caprichosamente, o destino reservou uma final entre Vo0 e Fatal1ty, que, após um início de competição ruim, reagiu de maneira fantástica, mas não o suficiente para superar o holandês. Os brasileiros, em compensação, não se saíram bem na CPL. Quer dizer, pelo menos não em *Painkiller*.

COUNTER-STRIKE É VERDE E AMARELO!

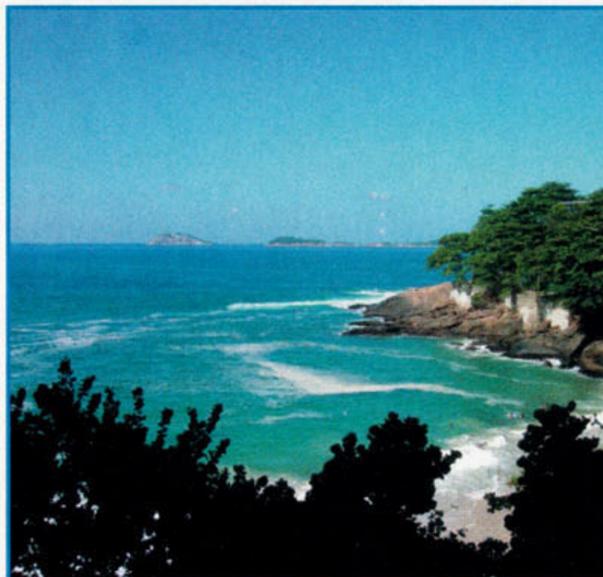
Em termos financeiros, *Painkiller* foi mesmo a atração da CPL World Tour Stop Brazil. Entretanto, o torneio paralelo de *Counter-Strike* foi um perfeito “coadjuvante de luxo”, uma vez que no Brasil o jogo é uma paixão nacional equivalente ao futebol. “Temos que adequar a competição ao perfil de cada país e o *Counter-Strike* é um dos games mais jogados pelos gamers brasileiros e, de longe, o preferido por aqui

quando o assunto é cyber-esporte”, explica Mitikazu Lisboa, diretor da Marketing Cell, empresa responsável pela organização da parada brasileira da CPL. Os R\$ 130 mil em contratos de patrocínio atraíram sete equipes gringas, que se juntaram às nove brasileiras. E praticamente só deu Brasil: três times nacionais ficaram entre os quatro primeiros colocados e, na final, os cariocas do Mibr superaram os

suecos do SSV Lehnitz, faturando a grana e uma vaga para a CPL Summer, que acontece no mês de julho, nos Estados Unidos. A EGM PC conversou com Rafael Oliveira Pavanelli, 19, o “Pava”, membro do Mibr, sobre a mais importante conquista da carreira do time:

EGM PC – Qual o significado dessa conquista para o Mibr?

Rafael Oliveira Pavanelli – O fato de ganhar essa competição ajuda muito para que nos próximos campeonatos da CPL o time tenha uma “seed” maior [seed é o critério que define a organização das chaves no início da competição]. Com uma seed alta, a gente começa enfrentando os times teoricamente mais fracos em futuras competições, facilitando o



■ No sentido horário: cyber-esporte e Rio, combinação perfeita; Vo0 conhece o que o Brasil tem de bom, afinal; Fatal1ty joga observado por seu mascote de pelúcia

■ Cerca de 400 pessoas se amontoaram para ver a final de Counter-Strike



caminho para avançar. Além disso, este é o primeiro campeonato internacional considerado "grande" que um time brasileiro ganha. E, com certeza, é a mais importante conquista do Mibr.

EGM PC – O que você achou do nível da competição?

EGM PC – E quanto à organização da etapa brasileira?

Pava – Com certeza este campeonato e a final brasileira de 2004 da WCG foram os melhores de que eu já participei no Brasil. Apesar de alguns problemas que estavam acontecendo, entre sexta e sábado, com os monitores do palco [houve um conflito na

todos torcendo contra a gente, independente de contra quem jogávamos.

EGM PC – Como está o ambiente entre os jogadores do Mibr?

Pava – Sinto que finalmente achamos a nossa lineup. Estamos com um capitão muito bom, o Kiko – ele já tinha sido capitão uma vez e não deu certo por alguns problemas na época, mas agora ele decidiu que seria o capitão e o resultado está sendo ótimo. Além de um ótimo clima entre os jogadores, podemos dizer que nós ganhamos esta final devido ao capitão.

EGM PC – Counter-Strike ainda terá vida longa?

Pava – O CS: Source está ganhando mais destaque agora, mas eu não sei. A própria CPL ia usar o Source, mas acabou voltando para o CS 1.6. Nós só jogamos o CS 1.6 e não temos planos de mudar para o Source, pois é um outro jogo – tem jogabilidade e gráficos diferentes e necessita uma máquina muito melhor para rodar bem. Na WCG, por exemplo, que anunciou o CS: Source como o game oficial para as finais [a classificatória brasileira vai utilizar o CS 1.6], a gente não deve participar. Eu espero que o CS 1.6 não seja substituído em outras competições.

“[O torneio da CPL] com certeza é a mais importante conquista do Mibr”

– Rafael Oliveira Pavanelli, do Mibr

Pava – Apesar de não terem vindo tantos times grandes de fora, os que marcaram presença certamente elevaram muito o nível da competição e não houve jogo fácil. Por outro lado, acho que este campeonato serviu para provar a evolução dos times brasileiros de CS, com um ótimo resultado em todos os jogos e destaque para as ótimas campanhas do GC, Advanced e Revoltz, mostrando que os jogadores do Brasil estão igualando o nível com os grandes times internacionais.

imagem dos monitores de plasma], me senti muito satisfeito com tudo.

EGM PC – Jogar em casa foi melhor?

Pava – Muito melhor! Todo mundo estava aqui torcendo: amigos, familiares e tudo mais. E jogar no Rio faz muita diferença para nós, porque em São Paulo, por exemplo, tem muita gente que nos odeia. No último campeonato que disputamos lá, estavam



■ Nesse palco aconteceram as melhores disputas da CPL World Tour Brazil Stop

CLASSIFICAÇÃO FINAL

PAINKILLER

1º – Vo0	Holanda
2º – Fatal1ty	Estados Unidos
3º – ZYZ	Alemanha
4º – Ztrider	Suécia

COUNTER-STRIKE

1º – Mibr	Brasil
2º – SSV-Lehnitz	Suécia
3º – GameCrashers	Brasil
4º – g3nerationX	Brasil

JUNO “WAY OF LIFE”

Nova expansão de Ragnarök Online vai destruir famílias, tirar seu emprego e terminar romances – pois você não vai querer largar este jogo

Por Eric Araki

No instante em que você estiver lendo esta matéria, os mais de 350 mil Ragnarökers por todo o país estarão com um sorriso de orelha a orelha. E não é para menos: após seis meses sem atualizações, em julho está sendo lançada Juno, de longe a expansão mais esperada em todas as versões de *Ragnarök Online* pelo mundo.

A CIDADE DAS NUVENS

Mas por que *Juno*? Por que essa expansão recebe um nome tão estranho? Como você já deve ter imaginado, assim como nos demais episódios, Juno é o nome de um novo mapa de *Ragnarök Online*. Mais que isso: é uma das maiores e mais impressionantes cidades criadas até hoje para o universo de *RO*. *Juno* é a cidade voadora perdida, também conhecida como a “cidade dos Sábios”. Aqui, nas incontáveis bibliotecas, está reunido todo o conhecimento do mundo de *Ragnarök*: encantamentos, magias, feitiços e até mesmo receitas de bolo. Detalhes sobre a história de cada nação, sob o olhar clínico dos Sábios, também estão aqui. Há até mesmo um museu, com monstros extintos expostos, e um laboratório de bioengenharia que procura desvendar mistérios ainda sem solução. O caminho a *Juno* traz também vários novos inimigos. O destaque é o ArqueAngeling, uma ver-

são melhorada e overpower do Angeling convencional. Além de soltar monstros bem mais poderosos que Poporings (como Soldados de Chumbo e Caixas de Presente, por exemplo), a criatura também conta com muito mais HP e a imunidade natural à magia. Além dos novos monstros no caminho da cidade, há ainda um novo local de treinamento: a Caverna de Magma, localizada na saída esquerda central da Planície de El Mes.

QUE ENTREM OS DESAFIANTES!

Mas o que mais chama a atenção é a mudança que estremecerá todo o (ou a falta de) equilíbrio de *RO*: a implementação das classes alternativas, as chamadas 2-2. Cada uma das seis classes primárias convencionais ganha o direito de evoluir para uma profissão alternativa, com novas habilidades, bônus e características próprias.

Elas funcionam exatamente como as Segundas Classes (2-1): você deve ser um Primeira Classe de nível de Classe maior que 40, e deve realizar uma quest para poder se tornar um 2-2. Um Mercador pode seguir o caminho natural a Ferreiro ou se tornar um Alquimista, por exemplo. Cada 2-2 tem suas próprias habilidades especiais que farão com que tudo o que você sabe mude. Você verá Templários correndo com seus Gran Pecos correndo e matando dezenas de Raydrics com um único e poderoso golpe sagrado, enquanto Odaliscas e Bardos usam suas habilidades musicais para aumentar a experiência de seu grupo. Do outro lado, Alquimistas fazem poções e vendem por preços módicos, monges espancam inimigos

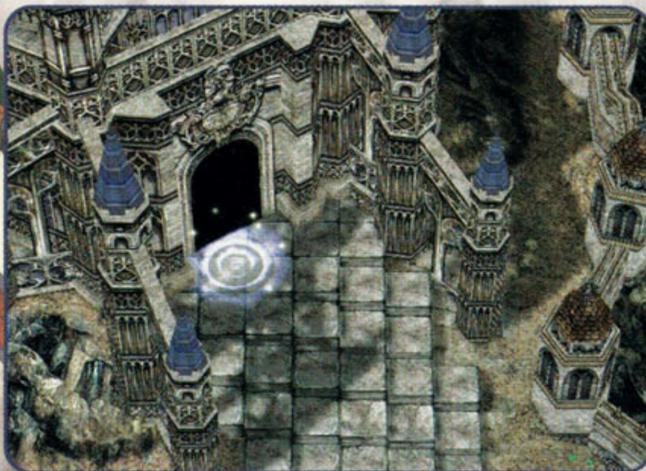
usando o poderoso Punho Supremo de Asura, Feiticeiros anulando as magias do MVP e Ladinos furtando equipamentos e acabando com a maior força de determinadas classes.

Essas classes afetam o jogo de forma tão pesada, justamente por terem sido construídas com as Guerras do Emperium em mente. As classes convencionais eram claramente feitas para enfrentar monstros, e suas habilidades eram adaptadas de forma a funcionar nos Períodos de Guerra. Por outro lado, muitas das habilidades das 2-2 foram feitas com funções específicas para a Guerra do Emperium, e por isso mesmo podem virar o jogo em um momento de necessidade.

Como? Você já tem três personagens 2-1 em níveis altos? Não se preocupe, você não precisará apagar nenhum deles. Juntamente com *Juno* chegarão mais dois espaços para fazer qualquer outra classe que você desejar, totalizando cinco personagens por conta. Prepare-se para mergulhar de cabeça nos 2-2!

EM BREVE, EM UM RO PERTO DE VOCÊ

Com *Juno* devidamente lançado, a Level Up! já trabalha na adaptação do próximo lançamento, *Amatsu*, a ser lançado ainda no segundo semestre de 2005. Este episódio apresentará uma nova cidade, Amatsu, com a ambientação toda baseada no Japão. A cidade traz novos inimigos e um novo Dungeon. Fora isso, a expansão também trará uma nova classe, os Super Aprendizes, e permitirá aos jogadores se casarem e utilizarem habilidades exclusivas. Enquanto isso, aproveite todas as novidades trazidas pela cidade das nuvens!





■ *Ragnarök Online* não apenas é divertido, mas tem estilo, e *Juno* não foge à regra

VIVAS PARA A TRADUÇÃO!

Juno recebeu um cuidado muito especial em relação à tradução. Para esta expansão foi convocada toda uma equipe de tradutores jogadores veteranos de outras versões de *Ragnarök Online* pelo mundo, conhecedores profundos de cada uma das habilidades e itens, suas características, vantagens e desvantagens. Isso somado à grande atenção dada às sugestões dos jogadores, permitiu que *Juno* tivesse um trabalho de tradução primoroso.

Todos os textos receberam uma revisão pesada, e todos os textos foram discutidos à exaustão até atingir um padrão de qualidade único para uma versão nacional de um jogo. As descrições de itens, as quests para atingir novas classes, as armas e equipamentos agora têm um toque de irreverência, para descontrair um pouco da sessão pesada de jogo. Todas as habilidades de todas as classes, antigas e novas, receberam uma revisão e contam agora com um nível de descrição e detalhamento superior à versão original, *KRO*.

Vamos desejar que todas as expansões sejam como essa! 🎮





noSSa equipe



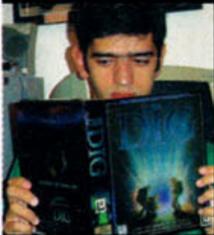
Théo Azevedo
Théo preferia ficar jogando *Battlefield 2*, mas teve que encarar coisas piores para alertá-lo do perigo.



Pablo Miyazawa
Essa cara invocada do Pablo é pura onda: todo mundo sabe que ele é chegado num telefone.



Fabio Santana
O Fabão estréia na EGM PC com o review do *San Andreas* e ainda se dá ao luxo de fazer "charme" para entregar.



Claudio Batistuzzo
Mais uma foto pseudo-engraçada do nosso mico de circo mais conhecido como "Bets". Deixa ele...



Renato Bueno
Ele joga *Singles 2* no Dia dos Namorados e gosta de atirar na vida real. Muito cuidado com o Renato.



Rodrigo Guerra
O Guerra andava chateado porque não passávamos um review de PC para ele. Jogar *GTR* não ajudou muito.



Wanderley Scarpignato
Wandeko dá duro no Banana games e odeia essa piada, mas todo mundo gosta. Isso basta.

NOSSA FILOSOFIA DE AVALIAÇÃO



Selo Platina

Vai para os games que só receberam nota 10; é a mais rara de nossas avaliações.



Selo Ouro

Vai para os games com nota 9.0 ou maior. São jogos de qualidade.



Selo Prata

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



Selo Só para PC

Vai para os jogos que são exclusivos para computador

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

7.0-10
BOM

5.0-6.5
MÉDIO

0-4.5
RUIM

E NO MEU PC, FUNCIONA?

Em cada review, a EGM PC publica as configurações mínimas fornecidas pelos fabricantes para o respectivo jogo, em relação a processador, memória RAM, espaço em disco rígido e placa de vídeo 3D. É importante lembrar que o fato de o computador atender às exigências nem sempre é garantia de que o jogo irá funcionar corretamente. Em caso de problemas, o melhor a fazer é procurar o suporte técnico do fabricante.

JOGOS DO MÊS



Isso é o que podemos chamar de briga boa! Battlefield 2 e San Andreas dividem, nessa edição, o nobre título de "Jogo do Mês". Aproveite as férias para se dividir entre os tiros de ambos os games, diversão do mais alto nível

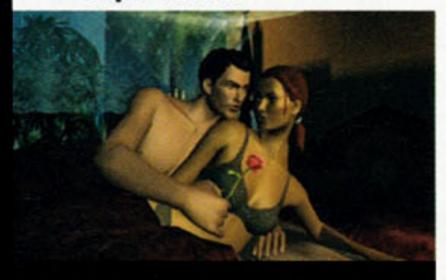
índice

- 47 Battlefield 2
- 48 Grand Theft Auto: San Andreas
- 49 Pariah
- 49 Psychonauts
- 50 SW
- 50 Empire Earth 2
- 51 Silent Hunter III
- 51 ER
- 52 Stronghold 2
- 52 GTR: Fia GT Racing Game
- 53 Singles 2: Triple Trouble
- 53 Dungeon Lords
- 54 Juiced
- 54 Delta Force Xtreme

49 Psychonauts



53 Singles 2: Triple Trouble



54 Juiced





■ Acostume-se às explosões e faíscas, pois em Battlefield 2 elas são frequentes

BATTLEFIELD 2

O pontapé inicial na nova geração de games para PC



THÉO: Em meio à enxurrada de shooters que inundou as prateleiras nos últimos anos, a série *Battlefield* é uma das mais originais e inovadoras, principalmente quando o assunto é multiplayer. Houve quem dissesse, até com certa razão, que de *Battlefield 1942* para *Battlefield Vietnam* as mudanças não foram muitas. Sinal de desgaste? Bem, esta é uma hipótese que Battlefield 2 afasta em grande estilo. Desta vez, o contexto bélico é moderno, baseado numa guerra fictícia entre China, Estados Unidos e Coalizão do Oriente Médio. Mas *Battlefield 2* é moderno em todos os sentidos, desde a jogabilidade, com ênfase nos elementos táticos, até o soberbo visual. Sempre gostei da série, mas devo admitir que, em certos momentos, o campo de batalha se transformava em um verdadeiro pandemônio, sem muito sentido. Em *Battlefield 2*, a bagunça está mais organizada, graças a uma solução bem ao estilo militar: hierarquia. No topo está o comandante e sua telinha particular, de onde ele dá



ordens aos subordinados e tira alguns truques da manga, como ataques aéreos; abaixo do comandante, no “meio-campo”, vem o líder de esquadrão, que pode dar ordens variadas aos seus subordinados, mas deve obedecer ao comandante; por último, temos os subordinados. A hierarquia torna *Battlefield 2* bem mais estratégico e inteligente que seus antecessores. Naturalmente, a vocação do jogo continua sendo o multiplayer; os 16 mapas no single player não passam de um treinamento para a verdadeira guerra, que é online, com mais de

30 veículos. Como seu personagem é persistente, seu desempenho é armazenado em uma espécie de ficha. Para completar, a magnífica engine de *Battlefield 2* só não faz chover. Posso afirmar que nunca vi efeitos visuais tão realistas em um jogo multiplayer, mas o preço a se pagar é um game extremamente pesado e que vai exigir muito de sua máquina (pense seriamente naquele upgrade...). *Battlefield 2*, no final das contas, consegue algo raro nos dias de hoje: mesmo sendo uma seqüência, rejuvenesce a série com inovações significativas.



NOTA
9.5

Produtora:
Digital Illusions
Distribuidora:
Electronic Arts
Jogadores: 1-64

CONFIGURAÇÕES MÍNIMAS
Processador:
Pentium 4 1,7 GHz
ou equivalente
Memória: 512 MB
HD: 2.3 GB
Vídeo: 128 MB

► **O MELHOR:**
gráficos
fantásticos e
jogabilidade
refinada
► **O PIOR:**
pesado pra burro!

www.eagames.com/official/battlefield/battlefield2/us/home.jsp

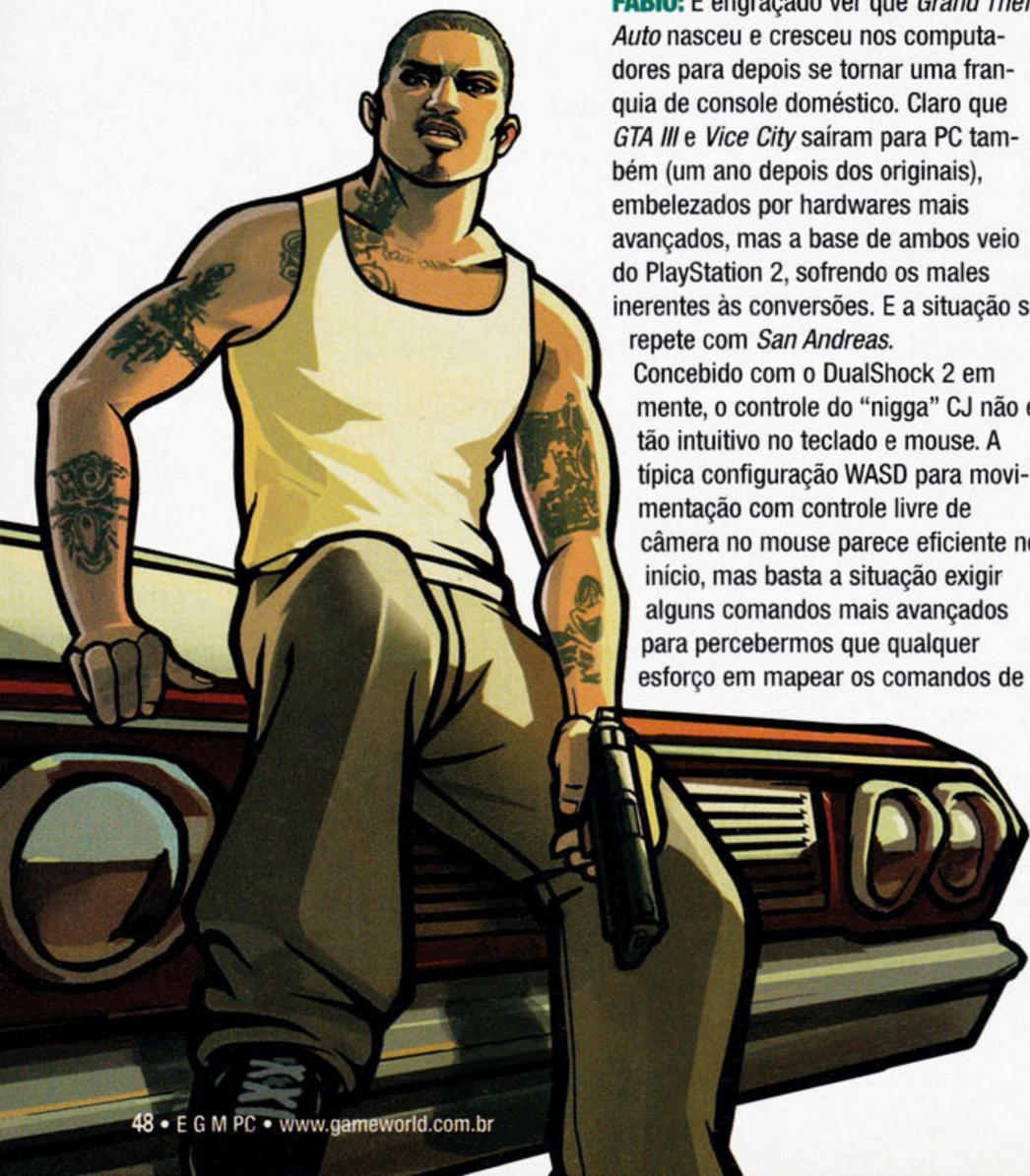


Demorou, mas finalmente GTA chegou



GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

CJ, fool!!!



FABIO: É engraçado ver que *Grand Theft Auto* nasceu e cresceu nos computadores para depois se tornar uma franquia de console doméstico. Claro que *GTA III* e *Vice City* saíram para PC também (um ano depois dos originais), embelezados por hardwares mais avançados, mas a base de ambos veio do PlayStation 2, sofrendo os males inerentes às conversões. E a situação se repete com *San Andreas*. Concebido com o DualShock 2 em mente, o controle do “nigga” CJ não é tão intuitivo no teclado e mouse. A típica configuração WASD para movimentação com controle livre de câmera no mouse parece eficiente no início, mas basta a situação exigir alguns comandos mais avançados para percebermos que qualquer esforço em mapear os comandos de

maneira eficiente nas teclas resulta em frustração. CJ está sendo perseguido pelos Ballas, então você o leva pelos becos do Glen Park com os dedos indicador, médio e anular, enquanto faz o gangsta correr espancando a barra de espaço com o dedão e movimenta a câmera com a mão direita no mouse; mas aí tem um muro e você precisa pular usando o mindinho no Shift esquerdo. Não, um *GTA* exige um joystick com duas alavancas analógicas. Pelo menos no PC a conversão se beneficia da potência extra, oferecendo gráficos ainda mais bonitos que os da versão para Xbox – isso, claro, se você tiver hardware suficiente. Contudo, os modelos poligonais são exatamente os mesmos da versão para PlayStation 2, então, não se espante quando se deparar com mãos com dedos grudados ou roupas grudadas no corpo – algo definitivamente nada bonito para olhos acostumados a *Doom III* e *HL2*.

Os Rampages com dois jogadores se foram (a namorada de CJ agora é controlada pela IA), mas o PC ganhou a opção de replay instantâneo (a tecla F1 exibe os últimos 30 segundos de jogo, F2 salva o replay e F3 o exibe a qualquer momento – pena que só dê pra salvar um); a longevidade limitada apenas pela imaginação da comunidade mod; uma rádio reservada para trilha sonora personalizada (com suas músicas em MP3) e a abolição dos irritantes load times. Mas o grande brilho de *San Andreas* não tem nada a ver com anti-aliasing, draw distance, MIP mapping, sombras dinâmicas, 1024x768 ou alavancas analógicas... Sua distinção está no expansivo mundo aberto a infinitas possibilidades (comparável apenas aos gigantes MMORPGs) e na inteligente combinação de um roteiro elaborado contido em uma jogabilidade descompromissada.

<p>NOTA</p> <p>9.5</p>	<p>Produtora: Rockstar North</p> <p>Distribuidora: Rockstar Games</p> <p>Jogadores: 1</p>	<p>CONFIGURAÇÕES MÍNIMAS</p> <p>Processador: Pentium III ou Athlon de 1 GHz</p> <p>Memória: 256 MB</p> <p>Drive: DVD de 8X</p> <p>HD: 3.6 GB</p> <p>Video: 64 MB</p>	<p>O MELHOR: mundo cheio de vida e personalidade</p> <p>O PIOR: exige um joystick</p>
	<p>www.rockstargames.com/sanandreas</p>		



■ "Saia comigo ou teremos uma explosão de silicone aqui!"

PARIAH

Qualquer semelhança com Unreal não é mera coincidência



Locate a vehicle and escape the base.

WANDERLEY: "Pária", segundo o dicionário, é aquele indivíduo que vive às margens da sociedade; nos videogames, é um shooter desenvolvido pela Digital Extreme, a mesma softhouse de *Unreal*.

Pariah, aliás, faz bom uso da engine de Unreal, com cenários destrutíveis, corpos que voam pelos ares em explosões (agradeça a Havok) e personagens bem constituídos. Mas quem jogou outros shooters sci-fi não verá tantas novidades e perceberá algumas semelhanças, como o modo de dirigir os veículos parecido com o de *Halo* e até mesmo as armas – que, aliás, podiam ser mais, e não apenas as cinco disponíveis. O jogo mistura tiroteio, pilotagem de veículos e o velho abrir de portas para seguir por um caminho sempre determinado, no melhor estilo "corra-atire", em cenários abertos e fechados. O modo multiplayer, com

13 mapas, apresenta as modalidades costumeiras – deathmatch, team deathmatch e capture the flag – e o Frontline Assault, semelhante ao modo Onslaught, de *Unreal Tournament 2004*, no qual dois times devem controlar pontos estratégicos do mapa.

NOTA	7.0	Produtora: Groove Games
		Distribuidora: Digital Extreme
		Jogadores: 1-32
www.pariahgame.com		
CONFIGURAÇÕES MÍNIMAS		
Processador: Pentium III ou AMD Athlon		
Memória: 256 MB		
HD: 2,4 GB		
Placa de vídeo: 64 MB		
▶ O MELHOR: os atributos físicos da protagonista Karina		
▶ O PIOR: loading e vídeos entediante		



■ Se vem de Tim Schafer, não poderia ser nada muito normal mesmo...

PSYCHONAUTS

Psicodélico é pouco

CLAUDIO: Eis o primeiro game da softhouse criado por Tim Schafer, designer responsável por alguns dos principais adventures da LucasArts, como *Monkey Island* e *Day of The Tentacle*. Vindo de alguém tão genial, só poderíamos esperar um game re-

volucionário, certo? É o que temos aqui: um jogo único. A grande surpresa é a mistura dos estilos adventure e de plataforma, que pode parecer estranha e até infantil à primeira vista, mas na prática mostra-se muito bacana e divertida.



O enredo é tão fora do comum quanto o de outros títulos de Tim: crianças esquisitíssimas vão a um acampamento de verão para desenvolver poderes psíquicos. Seu personagem é Raz, um garoto-prodígio que fugiu de sua casa, no circo, para tentar seguir o sonho de ter poderes paranormais, e descobre que é uma espécie de Neo ("The One"). Os cenários são completamente malucos, com cores psicodélicas e angulações que vão contra as leis da física. As animações beiram o ridículo (no bom sentido) do nonsense. *Psychonauts* só não leva nota 10 por três motivos: é relativamente curto, abusa do enfoque na coleta de itens e falha no posicionamento automático da câmera. Ainda assim, é envolvente, hilário e obrigatório para os fãs do gênero.

NOTA	9.0	Produtora: Double Fine
		Distribuidora: Majesco
		Jogadores: 1
www.psychonauts.com		
CONFIGURAÇÕES MÍNIMAS		
Processador: Pentium III ou Athlon		
Memória: 256 MB • HD: 4,5 GB		
Placa de vídeo: 64 MB		
▶ O MELHOR: toda a genialidade que só se encontra em Tim Schafer		
▶ O PIOR: constantes falhas no posicionamento da câmera		





LEGO STAR WARS

O melhor game Star Wars da história... ou quase



■ Acredite: LEGO Star Wars é mais divertido que parece



PABLO: Ninguém esperaria muita coisa de um game estrelado por bonequinhos Lego, principalmente se este fosse um jogo inspirado na mais cultuada e idolatrada franquia dos cinemas. *LEGO Star Wars* surpreende não só pelo conceito (transportar os filmes de George Lucas ao mundo plástico e feliz dos Legos), mas também em sua execução. Sob diversos pontos de vista, o jogo consegue ser muito mais divertido que títulos complexos da saga, como *Galaxies* e *Battlefront*. A razão para isso é sim-

ples: *LSW* é divertidíssimo, desencana-do e muito fácil de ser jogado. A fidelidade às histórias dos filmes é um ponto alto, e chega a ser hilariante ver os cenários conhecidos da trilogia montados com tijolinhos que se desmontam ao tomarem chuvas de tiros. É possível jogar com um joystick, e eu recomendo esta opção: a visão em terceira pessoa e a impossibilidade de controle da câmera tornam a movimentação dos personagens com o teclado bastante limitada. Fora esse detalhe, a criançada vai adorar.

NOTA 8.5	Produtora: Giant/LucasArts	CONFIGURAÇÕES MÍNIMAS	▶ O MELHOR: bom humor, fidelidade aos filmes
	Distribuidora: Traveller's Tales		
www.eidosinteractive.com	Jogadores: 1 a 2	Memória: 256 MB	▶ O PIOR: a câmera às vezes atrapalha
		HD: 2.2 GB	
		Vídeo: 32 MB	



■ Passado, presente e futuro se confundem nas batalhas do game

EMPIRE EARTH 2



Doze mil anos passam rápido

CLAUDIO: Em *Empire Earth 2*, a Mad Doc apostou numa jogabilidade complexa, a ponto de afastar jogadores casuais, e em novidades como o Picture-in-Picture, que permite monitorar até seis minitelas com perspectivas de diferentes setores do mapa. No single player, uma longa campanha dividida pelas civilizações coreana, alemã e americana percorre cerca de

12 mil anos de História, em quinze épocas diferentes. As missões mantêm o interesse e a emoção até o fim, mesmo com introduções pobres e uma sonolenta trilha sonora, ressaltando os momentos históricos. Os gráficos, porém, ficaram bem ultrapassados para os padrões atuais, fazendo o jogo parecer mais uma expansão do primeiro *EE*, de 2001, que

uma segunda geração. O gerenciamento de recursos está mais abrangente do que nunca e requer muita atenção. No multiplayer, mesmo sem inovar, os amantes de um bom RTS vão encontrar um prato cheio para gastar horas nas batalhas épicas em nove modos de jogo. O único "detalhe" é que para se sair bem nas partidas pela internet, é preciso dominar a extensa relação de teclas de atalho, cruciais para o ágil desenvolvimento de toda a sua civilização. Ou seja, os newbies dificilmente terão vez.

NOTA 8.0	Produtora: Reflections	CONFIGURAÇÕES MÍNIMAS	▶ O MELHOR: ótimo para jogadores hardcore
	Distribuidora: Atari		
www.empireearth2.com	Jogadores: 1 a 10	Memória: 256 MB	▶ O PIOR: complexo para jogadores casuais
		HD: 1,5 GB • Placa de vídeo: 64 MB	

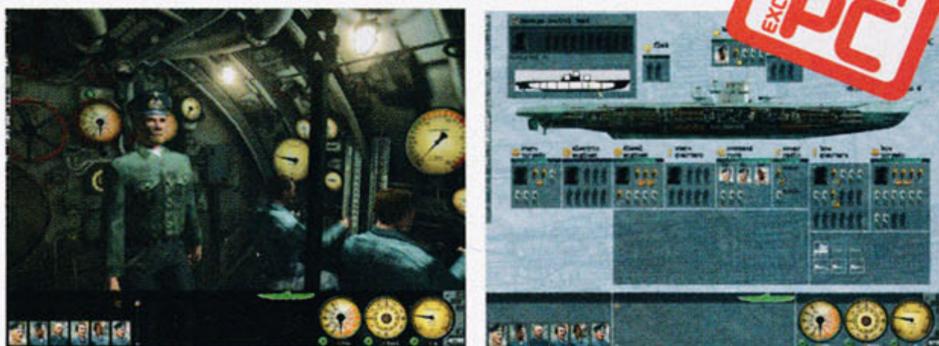




■ É preciso cuidado para não afundar na dificuldade e trocadilhos infames de Silent Hunter III

SILENT HUNTER III

Difícil até debaixo d'água



WANDERLEY: Estava ansioso para jogar *Silent Hunter III*, afinal, seria a minha primeira investida em simuladores de submarino. Peguei meu quepe de capitão já me sentindo Sean Connery, em "Caçada ao Outubro Vermelho" (apesar de o filme ser sobre a Guerra Fria e o jogo, baseado na Segunda Guerra Mundial), mas meus sonhos foram por água abaixo, com o perdão do trocadilho. Eu achava que jogar *SH3* seria como jogar simuladores de avião, nos quais você luta para colocar e manter sua aeronave no ar enquanto combate outras. Mero engano: aqui você fica apenas dando ordens aos seus subordinados, desde o navegador, que vai traçar as rotas, até o engenheiro, que cuida dos motores, passando pelos artilheiros, que cuidam dos torpedos e da artilharia antiaérea. Não tem muita ação. Mas *SH3* tem suas vantagens, princi-

palmente para quem gosta do gênero. Gráficos de primeira e trilha sonora legal, que simula com autenticidade os submarinos da época e os sons das máquinas e bombardeios. Aventure-se se tiver coragem e faça o seu U-Boat singrar os sete mares.

NOTA **7.0**

Produtora: Ubisoft
Distribuidora: Ubisoft
Jogadores: 1 a 8
www.silent-hunteriii.com

CONFIGURAÇÕES MÍNIMAS
Processador: P III 1,4 GHz ou AMD Athlon
Memória: 512 MB • HD: 1,5 GB
Placa de vídeo: 64 MB

- ▶ **O MELHOR:** diferente de tudo o que se vê nas prateleiras
- ▶ **O PIOR:** ficar boiando sem entender o funcionamento do jogo



■ "Sinto muito, mas seu caso não tem salvação, nem com plástica"

ER

Quando brincar de médico significa literalmente brincar de médico

RENATO: Não que a permanência 24 horas por dia num hospital garanta uma higiene mental absoluta, mas sanar a humanidade rastejante de seus males proporciona uma paz de espírito esmagadora – mesmo para quem só assistia

"Plantão Médico" para acompanhar casos bizarros. Como novato, você começa recebendo pacientes e diagnosticando seus problemas. Meia dúzia de habilidades dão conta de curar as doenças, que apre-



sentam estágios variados de gravidade. Quanto mais casos de cardiologia você trata, por exemplo, mais preparado fica para ocorrências daquele tipo. Encaminhe os doentes para as salas apropriadas, mantenha a higiene em alta, não esqueça o bisturi dentro dos mortais e seu futuro de Dr. Açougueiro será promissor. A navegação atrapalha-

da e a rotina de homem da saúde incomodam. Vozes de atores do seriado (sem George Clooney) marcam o clima, mas nada supera a série de pancadas-malabarismos-mímicas que os médicos encenam para curar um paciente. As gratificações oferecidas pelos curados e as gravidades de casos persistentes garantem o desafio do jogo.

NOTA **7.5**

Produtora: Legacy Interactive
Distribuidora: Vivendi Universal Games
Jogadores: 1
www.ergame.com

CONFIGURAÇÕES MÍNIMAS
Processador: Pentium 4 ou Athlo 1,2 GHz
Memória: 256 MB • HD: 2.0 GB
Placa de vídeo: 64 MB

- ▶ **O MELHOR:** curar pacientes exóticos
- ▶ **O PIOR:** "fazer o social" com outros médicos





As batalhas parecem legais, não? Mas não são

STRONGHOLD 2

Desmoronando tal qual um castelo...



THÉO: Antes de qualquer coisa, quero deixar claro que sempre fui fã de *Stronghold*, a ponto de jogá-lo em LAN Houses com amigos e gastar um bom tempo construindo meus castelos. Por essas e outras esperava ansioso pela continuação, mas se soubesse que seria tão decepcionante, teria deixado passar. Supostamente, a “maior” novidade de *Stronghold 2* era para ser a engine 3D, mas a partir do momento em que você percebe que, embora tridimen-

sionais, os gráficos e a movimentação das unidades são, no mínimo, precárias, é bem frustrante. Some-se isso à inadmissível quantidade de bugs – embora já exista um patch que corrija alguns deles – e à IA tão fraca quanto a do antecessor, e a frustração quase se transforma em revolta. Bem, há o que se salve: muitas missões, modo multiplayer, um bom editor de mapas, mas, convenhamos, isso é muito pouco. As antigas falhas

NOTA
5.0

Produtora: FireFly Studios
Distribuidora: 2K Games
Jogadores: 1-8

CONFIGURAÇÕES MÍNIMAS
Processador: Pentium III 1,4 GHz
Memória: 256 MB
HD: 2.5 GB
Vídeo: 64 MB

O MELHOR: continua sendo Stronghold
O PIOR: a decepção em ver que a seqüência é pior que o original

www.stronghold2.com

de *Stronghold* não apenas foram mantidas como “aperfeiçoadas”. Anos atrás, elas até passaram, mas hoje não mais. Quer um conselho? Se você gostou

da primeira versão, fique com ela. Se tiver coragem, dê uma olhada em *Stronghold 2*, mas é melhor ignorá-lo e torcer para que uma eventual nova versão faça jus à série.



“Vende-se carro de corrida em ótimo estado de conservação. Tratar com Guerra”

GTR: FIA GT RACING GAME

O realismo que limita



RODRIGO: Os jogos de corrida estão ficando cada vez mais detalhados e realistas, mas *GTR*, de longe, é o mais complexo do mercado. Exigente e super-realista, com *GTR* os fãs de simulação vão se sentir em casa: nunca vi um jogo com tantos controladores, medidores e assistentes de direção, sem falar na gigantesca lista de carros e pistas reais que você vai reconhecer dos campeonatos de Fórmula 1. Pensei em diversão instantânea enquanto instalava o jogo, mas estava totalmente enganado: *GTR* requer dedicação, perseverança e, acima de tudo, gosto por jogos de corrida, pois a curva de aprendizado é muito longa – algo em torno de 12 horas. Este é o principal demérito de *GTR*, que deveria possuir algum tutorial ensinando como funciona o jogo. Se conseguir passar pela parte difícil, a diversão será garantida. Os carros

respondem de forma realista em corridas disputadíssimas, com direito a erros dos oponentes controlados pelo computador e pedaços dos carros espalhados na pista após uma batida – só espero que não sejam do seu carro.

NOTA
6.5

Produtora: SimBin Dev. Team
Distribuidora: Atari
Jogadores: 1 a 56

www.gtr-game.com

CONFIGURAÇÕES MÍNIMAS
Processador: Pentium 4 ou Athlon 1,2 GHz
Memória: 384 MB • **HD:** 2 GB
Placa de vídeo: 32 MB

O MELHOR: física super realista
O PIOR: só para fanáticos de simulação



■ A mão boba (e muito mais) rola solta em Singles 2

SINGLES 2: TRIPLE TROUBLE



Morte aos casais do mundo



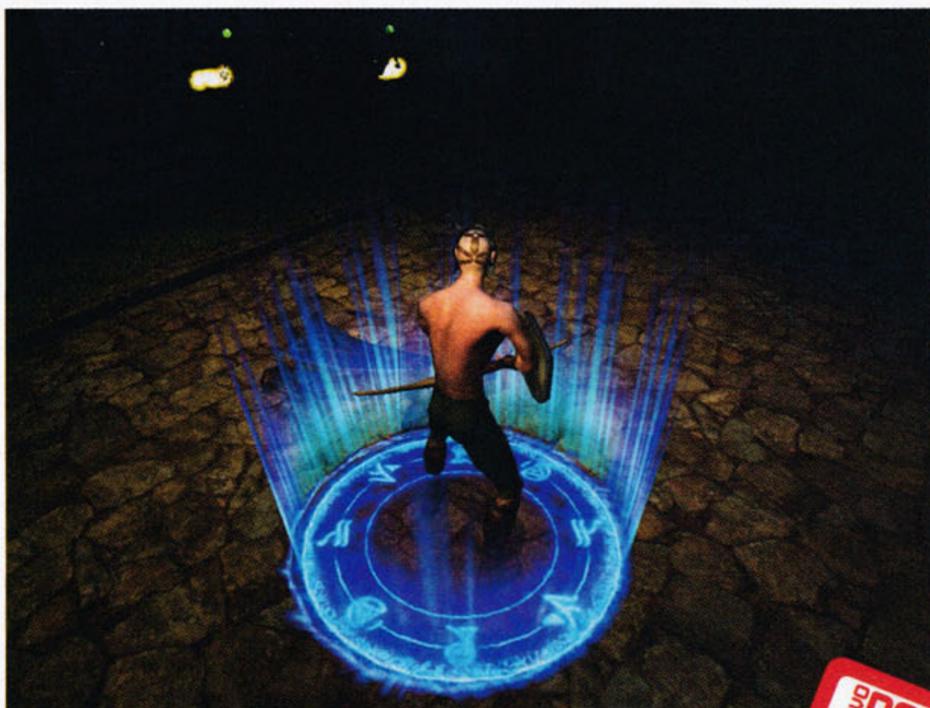
THÉO: Se o Singles original apresentava um “objetivo-único-generalizado” (o amor, o sexo), *Singles 2* oferece um “objetivo-opcional-específico” (reconquistar o antigo amor). E é esse o gancho que sustenta o jogo por certo tempo.

Nessa requentada continuação, você controla apenas um personagem – Anna ou Josh. Eles formavam um belo casal, até que você “zou errado” e levou na cabeça. Depois, mudou de cidade, foi morar com Kim e descobriu que ela divide o lar justamente com a ordi... err, quer dizer, com a moça que te deu o pé.

No meio desse triângulo, você pode tentar reconquistar o antigo amor (Anna, se você for Josh; ou Josh, se você for Anna) ou aceitar a vida boa da depravação. Na verdade, se quer saber mesmo, pode tentar as duas coisas, mesmo jogando no Dia dos Namorados, como eu fiz.

O visual, a jogabilidade e o mesmo dialeto simiesco são genéricos do que você (e até sua ex) já provara por aí. Personagens tão psicologicamente profundos quanto um Pac-Man e a cansativa rotina tamagotchi são um preço alto só compensado, talvez, pelos “finalmentes”.

NOTA 7.0	Produtora: Rotobee	CONFIGURAÇÕES MÍNIMAS	▶ O MELHOR: as analogias com a vida real
	Distribuidora: Deep Silver		
www.singles2.com	Jogadores: 1	Memória: 256 MB	▶ O PIOR: abortar o xaveco por fome/sono
		HD: 1 GB	
		Vídeo: 32 MB	



■ Os efeitos visuais são uma das poucas coisas que se salvam

DUNGEON LORDS



Qual é a magia que faz esse jogo desaparecer?

WANDERLEY: Quando vi as primeiras imagens e informações sobre *Dungeon Lords*, pensei: “poxa, vai ser um RPG bem legal. Preciso comprar”. E foi o que fiz, para o meu desgosto e decepção.

Dungeon Lords é um “action RPG” com muito mais action que RPG, e jogá-lo foi uma das tarefas mais chatas que já encarei, pois a jogabili-

dade é zero. Falta uma barra de ação para colocar os feitiços e teclas de atalhos para lançá-los nos inimigos que, às vezes, vêm aos montes para cima de você.

Na maior parte do tempo, você fica lutando com espadas e um arco, mas parece que não atinge nada, girando a espada em toda as direções, pois falta um comando indicando quem você

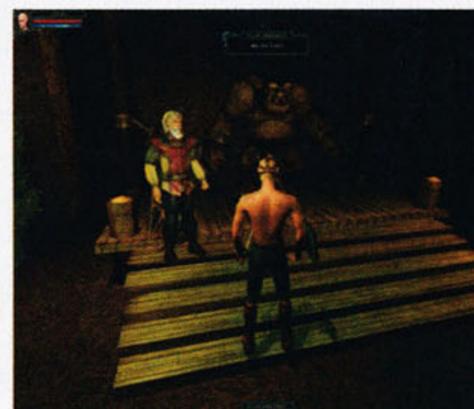
está atacando. Para lançar um feitiço, é necessário abrir o inventário e clicar no tipo de magia. Muito complicado. Para completar, não entendi pra que

NOTA 4.0	Produtora: Heuristic Park
	Distribuidora: Dreamcatcher
www.dungeonlords.com	Jogadores: 1 a 8

CONFIGURAÇÕES MÍNIMAS
Processador: Pentium III de 1 GHz
Memória: 284 MB • **HD:** 1,2 GB
Placa de vídeo: 64 MB

- ▶ **O MELHOR:** os efeitos visuais até que dão para o gasto...
- ▶ **O PIOR:** ...a jogabilidade, em compensação, é terrível

serve o “save” do jogo, uma vez que, ao morrer, basta ressuscitar pressionando a tecla R, continuando do mesmo ponto. Para completar, ainda é possível usar poções para recuperar energia no meio de uma batalha. Péssimo. Passe longe desse jogo.



RECORD: 05:00:00



JUICED

Só faltou o Milton Neves



■ Em Juiced, propaganda e merchandising são a alma do negócio



RENATO: O mundo maravilhoso das carangas envenenadas respira combinações: de cores, peças, adesivos, fitinhas no retrovisor e equipamentos gerais. É um universo cada vez mais familiar aos games de corrida e uma mistura pouco aprimorada, pelo menos no caso de *Juiced*.

Como já visto em capítulos anteriores da corrida-urbana-do-mal, você começa do nada e vislumbra o reconhecimento numa cidade fictícia. Compre seu 1.8; organize o esboço de uma equipe, escolha um modelo de celular (!!!) para entrar em contato com os trutas e

mostre serviço no asfalto. Detalhes administrativos que deixam claro onde está a verdadeira ação: lá fora. As partículas de fumaça + asfalto + faísca + chuva fazem bonito e a dinâmica das corridas é enriquecida com provocações dos rivais e a já conhecida reputação acumulada. Contudo, a sensação de "estou rodando numa curva média em modo arcade" é inevitável. Trilha sonora de altos e baixos e efeito "velocidade nitro semi-desastre" fazem de Juiced apenas um bom jogo de corrida – o que pode não ser tão ruim.

<p>NOTA</p> <p>7.5</p> <p>www.juiced-racing.com</p>	<p>Produtora: Juice Games</p> <p>Distribuidora: THQ</p> <p>Jogadores: 1 a 6</p>	<p>CONFIGURAÇÕES MÍNIMAS</p> <p>Processador: Pentium III 933 MHz ou equivalente</p> <p>Memória: 256 MB</p> <p>HD: 2.6 GB</p> <p>Vídeo: 32 MB</p>	<p>► O MELHOR: mostrar do que um Beetle tunado é capaz</p> <p>► O PIOR: exagero de cores, estilos, de merchandising...</p>
--	--	---	--



■ Note que, mesmo repaginado, Delta Force Xtreme não é lá essas coisas

DELTA FORCE XTREME

Lavou, tá novo!

CLAUDIO: O primeiro *Delta Force*, lançado em 1998, foi um dos primeiros FPS de guerra realistas, inspirando inúmeros títulos desenvolvidos até hoje. Para homenagear o clássico, a Novalogic resolveu fazer um remake com uma engine renovada, gráficos próximos de *Joint*

Operations e um preço econômico. Para o modo solo, há um apanhado de 20 missões originais divididas em três campanhas: nos ambientes urbanos do Peru, nos desertos de Shade (África), e embaixo de neve nas terras soviéticas de Nova Zembla. O visual agrada pelos belos gráficos, em espe-

cial os enormes cenários a céu aberto, mas não é tão avançado se comparado ao de outros shooters de ponta. Alguns bugs, como paredes e objetos que podem ser atravessados, quebram o clima de realismo. A IA, tanto dos aliados como dos inimigos, também desagrada pela falta de consistência.

O multiplayer, um dos pontos altos no título original, continua fazendo bonito com cerca de 24 mapas, que trazem uma acirrada disputa em equipes ou deathmatch. As partidas são animadoras graças à boa quantidade de veículos e armas, possibilitando jogar em rede ou internet, mas apenas através da NovaWorld.

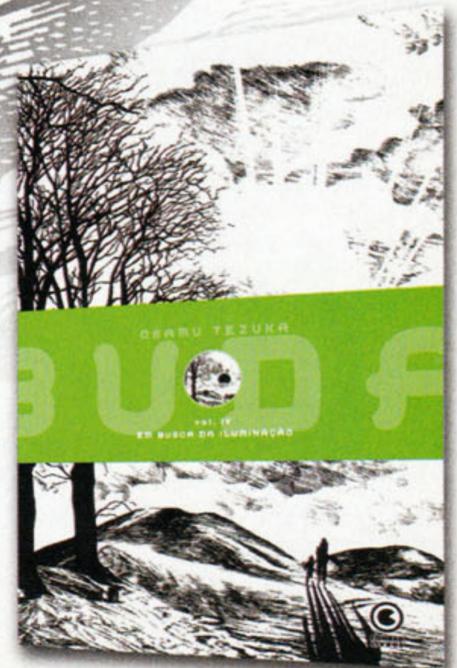
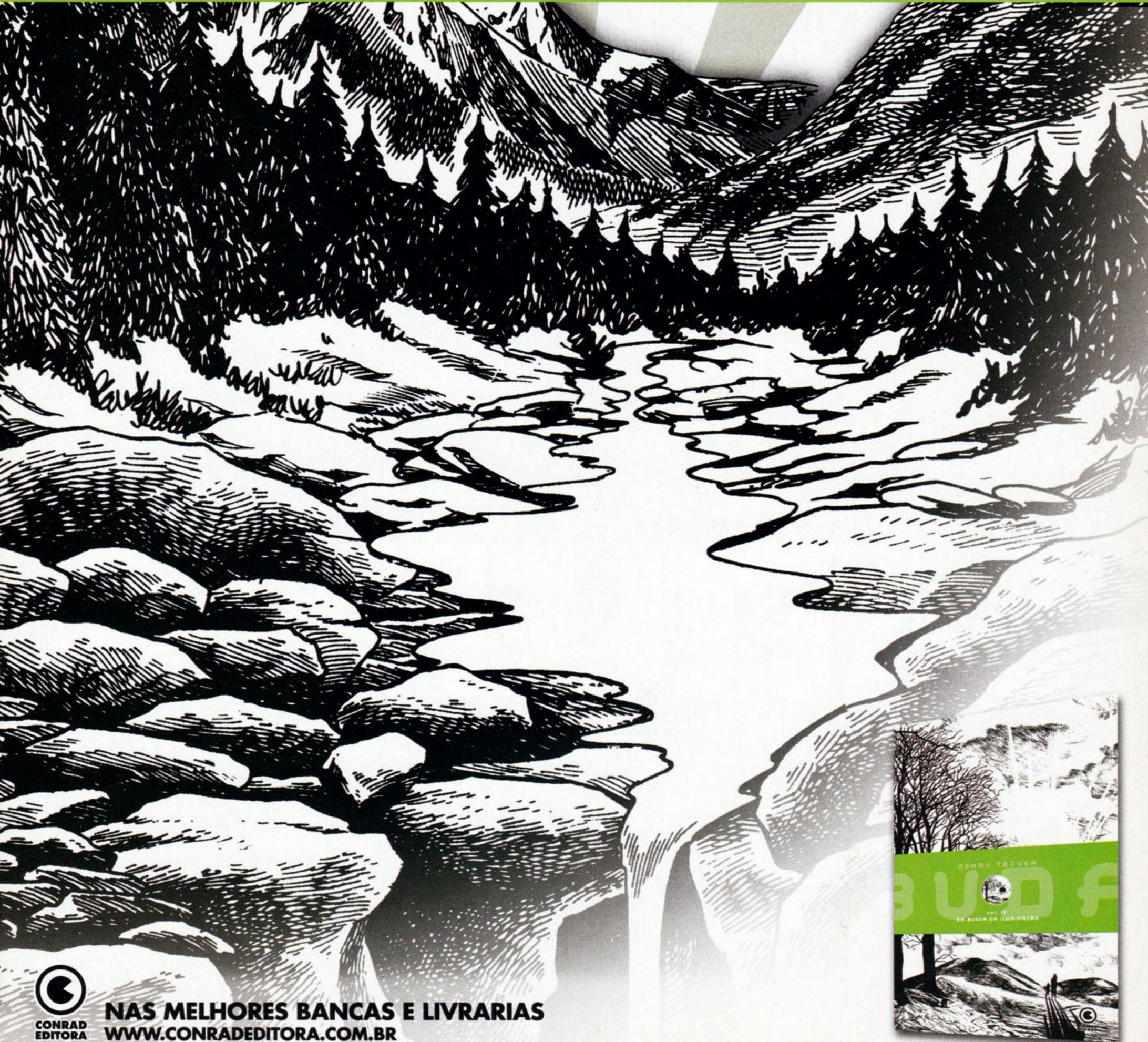


<p>NOTA</p> <p>7.5</p> <p>www.novalogic.com/games.asp?GameKey=DFX</p>	<p>Produtora: Novalogic</p> <p>Distribuidora: Novalogic</p> <p>Jogadores: 1 a 32</p>	<p>CONFIGURAÇÕES MÍNIMAS</p> <p>Processador: Pentium III ou Athlon 1,2 GHz</p> <p>Memória: 128 MB</p> <p>HD: 2 GB</p> <p>Vídeo: 32MB</p>	<p>► O MELHOR: bela e válida homenagem ao clássico</p> <p>► O PIOR: bugs gráficos e campanha solo muito curta</p>
--	---	---	---

OSAMU TEZUKA

BUDÁ

A HOMENAGEM DO MESTRE DOS MANGÁS AO MESTRE DA SABEDORIA



CONRAD EDITORA

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



BATTLEFIELD

Guia de sobrevivência

Se você já se arriscou pela Segunda Guerra Mundial e depois deu uma passadinha no Vietnã, vai gostar muito de *Battlefield 2*; quem ainda não se alistou para a batalha, já está mais do que atrasado! Mas, independente de qual categoria você se encaixa, uma coisa é certa: será necessário se readaptar à jogabilidade de *Battlefield 2*, muito mais detalhada e complexa quando comparada aos antecessores. Por isso, a EGM PC preparou para você um verdadeiro guia de sobrevivência, explicando os novos recursos de *Battlefield 2* e deixando-o em ponto de bala para encarar o multiplayer. Por isso, aconselhamos que deixe a revista aberta nas páginas do guia enquanto estiver jogando.

Por Daniel Nieuwenhuizen

JOGANDO

Em *Battlefield 2*, não basta sair por aí atirando em tudo o que se move. Antes de a partida começar, é fundamental saber qual tipo de unidade se adapta melhor a você e às diferentes necessidades que o jogo venha a exigir. Depois, é hora de escolher um "Spawn Point", que é o lugar onde seu personagem reaparece alguns segundos após ser morto; finalmente, você precisa selecionar um esquadrão para participar – se quiser, ainda é possível se candidatar à função de comandante do grupo. As etapas acima são realizadas no menu que aparece logo depois que o mapa é carregado.

Agora, conheça as características das unidades de cada facção de *Battlefield 2*:

UNITED STATES MARINE CORPS

ASSAULT

Fôlego: baixo

Armadura: forte

Habilidade especial: granada de fumaça



Armas

Pistola 92FS: semi-automática, com dano e precisão baixos.

M16A2: tiros individuais e semi-automática, com dano médio e precisão alta.

M203: é uma "expansão" para a M16A2 que serve para atirar granadas. Não funciona muito bem contra veículos pesados.

Smoke grenade: a granada de fumaça cria uma neblina que impede o adversário de enxergar a sua movimentação.

ENGINEER

Fôlego: grande

Armadura: nenhuma

Habilidades especiais: consertar veículos e usar minas terrestres

Armas

Pistola 92FS: semi-automática, com dano e precisão baixos.

M11-87: espingarda de ação, com dano alto e precisão baixa.

Hand Grenade: granada expansiva que, ao explodir, lança fragmentos para os lados.

AT Mine: como toda mina terrestre, essa explode quando algum veículo passa sobre ela e causa danos consideráveis (mas cuidado, pois isso vale para o seu time também).

Wrench: ferramenta usada para os reparos de rotina.

MEDIC

Fôlego: grande.

Armadura: nenhuma.

Habilidades especiais: curar e reavivar aliados.

Armas

Pistola 92FS: semi-automática, com dano e precisão baixos.

M16A2: tiros individuais e semi-automática, com dano médio e precisão alta.

Hand Grenade: granada expansiva que, ao explodir, lança fragmentos para os lados.

Medic Bag: se usá-la perto de um aliado, vai curá-lo lentamente; se jogá-la no chão, o soldado que pegar será completamente curado.

Shock Paddles: usado para reavivar aliados à beira da morte e como arma de curto alcance.

SPECIAL FORCES

Fôlego: grande.

Armadura: nenhuma.

Habilidade especial: bombas C-4.



Armas

Pistola 92FS: semi-automática, com dano e precisão baixos.

M4: automática e semi-automática com danos baixo e médio, respectivamente, e alta precisão.

Hand Grenade: granada expansiva que, ao explodir, lança fragmentos para os lados.

C4: após, plantá-la no solo, basta explodi-la por controle remoto.

2



SUPPORT

Fôlego: baixo.
Armadura: pesada.
Habilidade especial: fornece munição.



Armas

Pistola 92FS: semiautomática, com dano e precisão baixos.
M249 SAW: automática, com dano e precisão alternando entre médio e alto.
Hand Grenade: granada expansiva que, ao explodir, lança fragmentos para os lados.
Ammo Bag: use-a perto de um soldado para fornecer-lhe alguma munição ou jogue-a no chão para completar a munição de quem a pegar.

SNIPER

Fôlego: grande.
Armadura: nenhuma.
Habilidade especial: minas Claymore.



Armas

Pistola 92FS: semiautomática, com dano e precisão

baixos.
M24: tiros lentos, com dano alto e precisão perfeita.
Hand Grenade: granada expansiva que, ao explodir, lança fragmentos para os lados.
Claymore: mina que explode quando alguém se aproxima.

ANTI-TANK

Fôlego: baixo.
Armadura: pesada.
Habilidade especial: utilização de mísseis contra veículos.

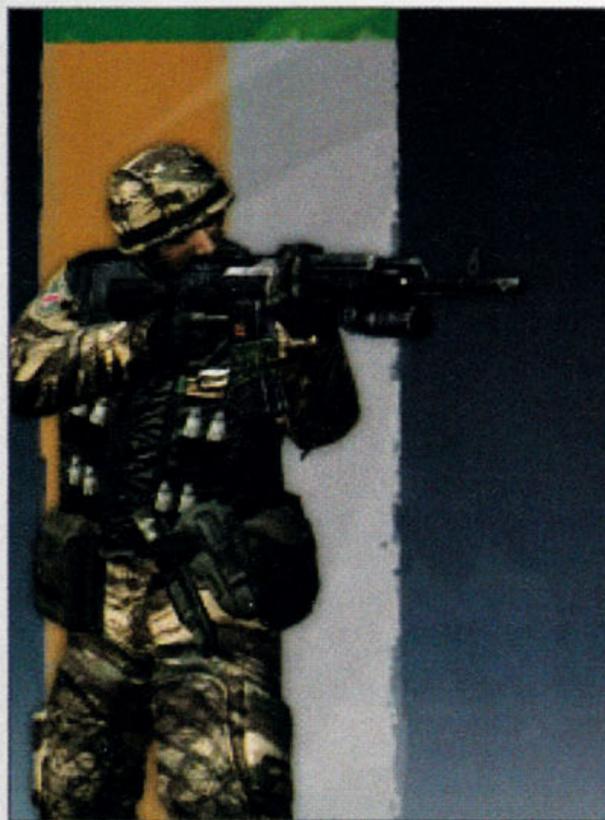
Armas

Pistola 92FS: semi-automática, com dano e precisão baixos.
MP5: automática e semi-automática, com precisão baixa e média, respectivamente, e dano pequeno.
SRAW: guiado e de alta precisão, é capaz de penetrar armaduras.

MIDDLE EASTERN COALITION

ASSAULT

Fôlego: baixo.
Armadura: forte.
Habilidade especial: granada de fumaça.



Armas

MR 444: semi-automática, com dano e precisão baixos.
AK101: automática e semiautomática, com precisão média e alta, respectivamente, e dano alto.
GP30: lança balas explosivas.
Smoke Grenade: granada de fumaça, que serve para criar uma neblina e impedir que o adversário exerça a sua movimentação.

ENGINEER

Fôlego: grande.
Armadura: nenhuma.
Habilidades especiais: conserta veículos e usa minas terrestres.

Armas

MR 444: semi-automática, com dano e precisão baixos.
S12K: semi-automática, com dano alto e precisão baixa.
Hand Grenade: granada expansiva que, ao explodir, lança fragmentos para os lados.
AT Mine: como toda mina terrestre, essa explode quando algum veículo passa sobre ela e causa danos consideráveis (mas cuidado, pois isso vale para o seu time também).
Wrench: ferramenta usada para os reparos de rotina.

MEDIC

Fôlego: grande.
Armadura: nenhuma.
Habilidades Especiais: curar e reanimar aliados.



Armas

MR 444: semiautomática, com dano e precisão baixos.
AK101: automática e semi-automática, com precisão média e alta, respectivamente, e dano alto.
GP30: lança balas explosivas.
Hand Grenade: granada expansiva que, ao explodir, lança fragmentos para os lados.
Medic Bag: se usá-la perto de um aliado, vai curá-lo lentamente; se jogá-la no chão, o soldado que pegar será completamente curado.
Shock Paddles: usadas para reanimar aliados à beira da morte e como arma de curto alcance.

SPECIAL FORCES

Fôlego: grande.
Armadura: nenhuma.
Habilidade Especial: bombas C-4.

Armas

MR 444: semi-automática, com dano e precisão baixos.
AK74U: automática e semi-automática, com dano e precisão médios.
Hand Grenade: granada expansiva que, ao explodir, lança fragmentos para os lados.
C4: após plantá-la no solo, basta explodi-la via controle remoto.

SUPPORT

Fôlego: baixo.

Armadura: pesada.

Habilidade especial: fornece munição.



Armas

MR 444: semi-automática, com dano e precisão baixos.

RPK74: automática, com dano alto e precisão média.

Hand Grenade: granada expansiva que, ao explodir, lança fragmentos para os lados.

Ammo Bag: use-a perto de um soldado para fornecer-lhe alguma munição ou jogue-a no chão para completar a munição de quem a pegar.

SNIPER

Fôlego: grande.

Armadura: nenhuma.

Habilidade especial: minas Claymore.



Armas

MR 444: semi-automática, com dano e precisão baixos.

SVD: Rifle semiautomático, com dano de médio a alto e precisão alta.

Hand Grenade: granada expansiva que, ao explodir, lança fragmentos para os lados.

Claymore: uma mina que explode quando alguém se aproxima dela.

ANTI-TANK

Fôlego: baixo.

Armadura: pesada.

Habilidade especial: mísseis antiveículo.

Armas

MR 444: semi-automática, com dano e precisão baixos.

PP-19: automática e semi-automática, com precisão baixa e média respectivamente, e dano baixo.

ERYX: guiado e de alta precisão, é capaz de penetrar armaduras.

PEOPLE'S LIBERATION ARMY

ASSAULT

Fôlego: baixo

Armadura: forte

Habilidade especial: granada de fumaça



Armas

QSZ-92: semi-automática, com dano e precisão baixos.

AK-47: automática e semi-automática, com dano alto e precisão média.

GP-25: lançador acoplável de granadas.

Smoke Grenade: a granada de fumaça cria uma neblina que impede o adversário de enxergar a sua movimentação.

ENGINEER

Fôlego: grande.

Armadura: nenhuma.

Habilidades especiais: conserta veículos e usa minas terrestres.

Armas

QSZ-92: semi-automática, com dano e precisão baixos.

NOR982: espingarda de ação, com dano alto e precisão baixa.

Hand Grenade: granada expansiva que, ao explodir, lança fragmentos para os lados.

AT Mine: como toda mina terrestre, essa explode quando algum veículo passa sobre ela e causa danos consideráveis (mas cuidado, pois isso vale para o seu time também).

Wrench: ferramenta usada para os reparos de rotina.

MEDIC

Fôlego: grande.

Armadura: nenhuma.

Habilidades Especiais: cura e ressuscita aliados.



Armas

QSZ-92: semi-automática, com dano e precisão baixos.

AK-47: automática e semi-automática, com dano alto e precisão média.

Hand Grenade: granada expansiva que, ao explodir, lança fragmentos para os lados.

Medic Bag: se usá-la perto de um aliado, vai curá-lo lentamente; se jogá-la no chão, o soldado que pegar será completamente curado.

Shock Paddles: usadas para reanimar aliados à beira da morte e como arma de curto alcance.

SPECIAL FORCES

Fôlego: grande

Armadura: nenhuma

Habilidade Especial: bombas C-4

Armas

QSZ-92: semi-automática, com dano e precisão baixos.

QBZ-97: automática e semi-automática, com dano baixo e médio, respectivamente, e precisão alta.

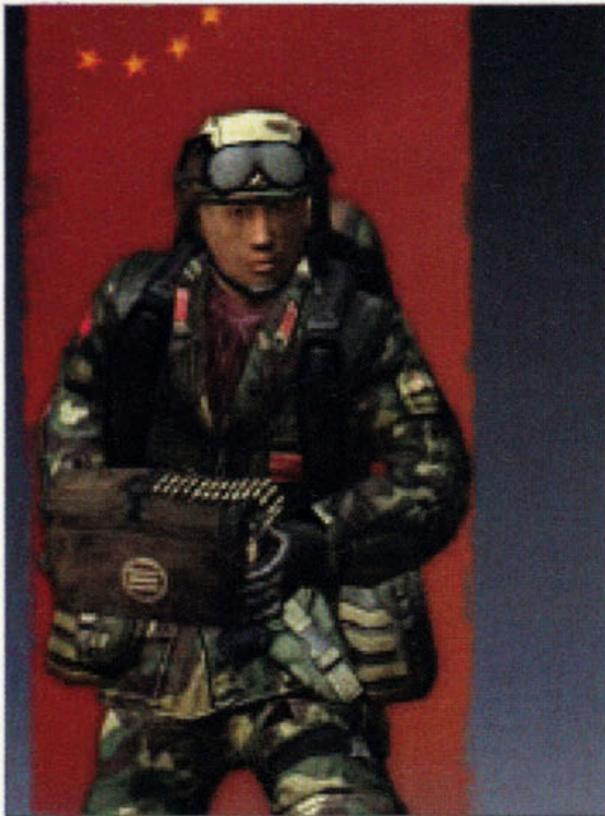
Hand Grenade: granada expansiva que, ao explodir, ➤



- lança fragmentos para os lados.
- C4:** após plantá-la no solo, basta explodi-la via controle remoto.

SUPPORT

- Fôlego:** baixo.
- Armadura:** pesada.
- Habilidade especial:** fornece munição.



Armas

- QSZ-92:** semi-automática, com dano e precisão baixos.
- Type 95:** automática, com danos e precisão que variam entre médio e alto.
- Hand Grenade:** granada expansiva que, ao explodir, lança fragmentos para os lados.
- Ammo Bag:** use-a perto de um soldado para fornecer-lhe alguma munição ou jogue-a no chão para completar a munição de quem a pegar.

SNIPER

- Fôlego:** grande.
- Armadura:** nenhuma.
- Habilidade especial:** minas Claymore.



Armas

- QSZ-92:** semi-automática, com dano e precisão baixos.
- Type 88:** rifle semi-automático, com dano variando entre médio e alto e precisão alta.
- Hand Grenade:** granada expansiva que, ao explodir, lança fragmentos para os lados.
- Claymore:** mina que explode quando alguém se aproxima dela, independente de quem for.

ANTI-TANK

- Fôlego:** baixo.
- Armadura:** pesada.
- Habilidade especial:** mísseis contra veículos.



Armas

- QSZ-92:** semi-automática, com dano e precisão baixos.
- Type 85:** automática e semi-automática, com precisão baixa e média respectivamente, e dano baixo.
- ERYX:** guiado e de alta precisão, é capaz de penetrar armaduras.

Obs.: todas as unidades possuem faca.

MISSÕES E OBJETIVOS

Durante o multiplayer, o objetivo é fazer ponto e zerar a pontuação adversária. Em cada modo de jogo, isto é feito de uma maneira diferente: em alguns, você precisa dominar um certo número de pontos estratégicos no mapa, erguendo sua bandeira no local: em outros, o "mata-mata" é estimulado, e existem até opções onde um time precisa se defender e o outro atacar, para ver quem agüenta mais antes de perder.

VEÍCULOS

Os veículos são parte essencial do game, mas é necessário um certo esforço para dominá-los. Ainda existem algumas manhas para usá-los de forma eficiente, como atropelar inimigos e plantar C4 nos veículos, criando "carros-bomba".

O único jeito de se sair bem contra um veículo terrestre é usando granadas ou algo que consiga perfurar uma armadura pesada. Mas, se quiser se sair bem, use minas terrestres, pois a visão do motorista é limitada e geralmente é difícil acabar com a explosão.



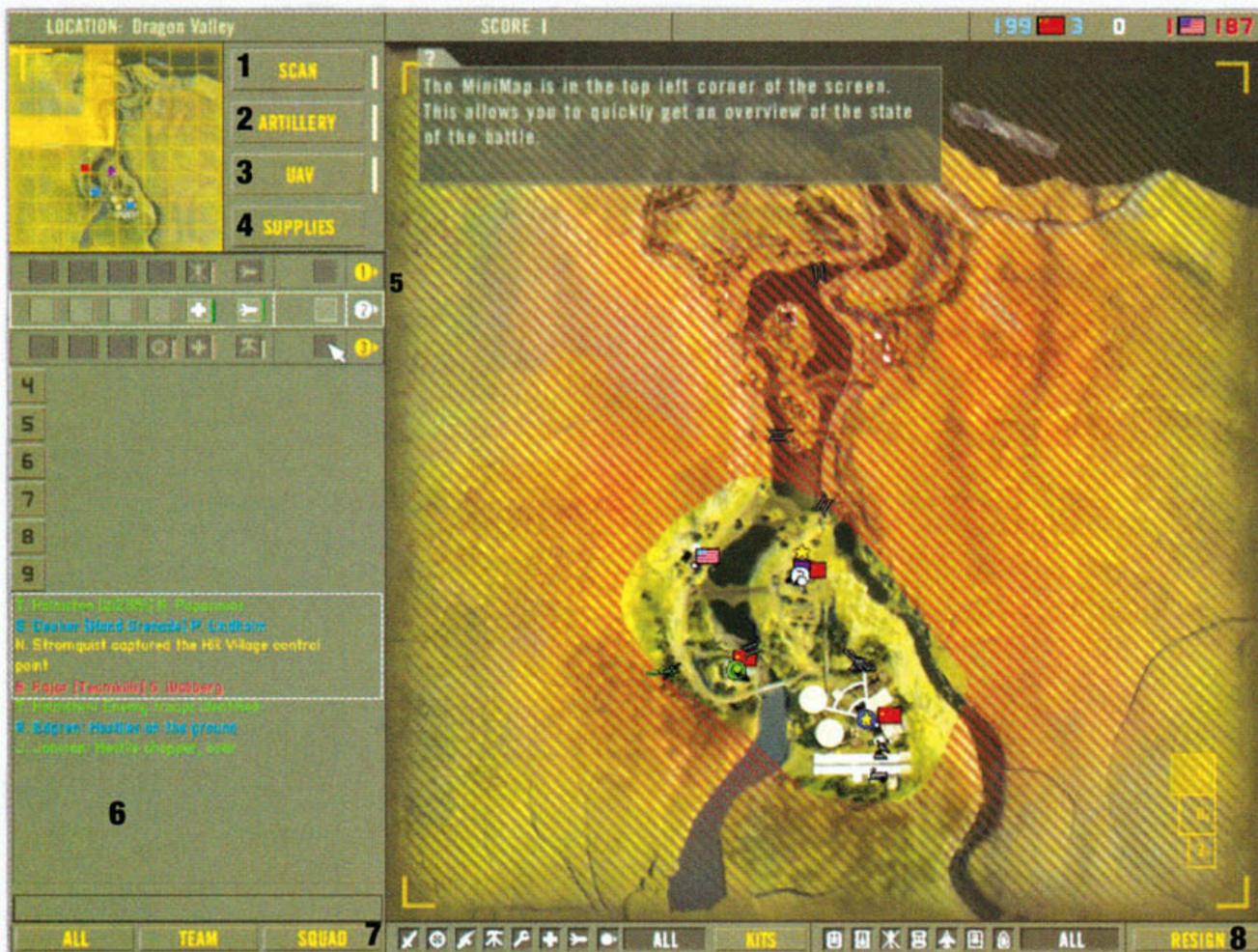
Contra veículos aéreos, o segredo é usar as armas espalhadas pelo cenário ou correr e se movimentar muito. As bazucas dos soldados "Anti-Tank" também são eficientes, apesar de não contarem com uma mira muito precisa.

ESTRATÉGIA

É impossível criar um guia listando todas as estratégias que pode ser utilizadas em *Battlefield 2*. Por isso, aqui ficam alguns toques básicos que podem ajudar muito nas horas decisivas:

- **Organize a sua equipe:** nada de Snipers na linha de frente, Assaults defendendo em cima de morros e engenheiros longe dos veículos. É fundamental ter consciência da localização de seu time.
- **Use a artilharia com cuidado:** os bombardeios não perdoam ninguém, por isso tome muito cuidado para não ordenar um ataque aéreo em uma parte do mapa que seu time já esteja dominando com facilidade.
- **Ninguém pega mantimentos no meio de uma guerra:** chamar "Supplies" no campo de batalha pode ajudar às vezes, mas na maioria delas acaba atrapalhando a concentração do time. A grande sacada é jogá-los um pouco atrás e recuar o esquadrão.
- **Como comandante, não tente sair dando ordens em meio a um tiroteio.** Enquanto você está na tela do "Commander Mode", seu personagem fica estático e parado, vítima fácil para qualquer inimigo que se aproxime. Tenha consciência de que você é uma peça essencial do time, e que os segundos para seu "renascimento" podem ser cruciais para o trabalho em equipe.
- **Não se desespere:** conquiste o mapa ponto a ponto, com calma e estabilidade. Atacar todos os lugares ao mesmo tempo nem sempre é uma boa idéia, já que você pode acabar encontrando o inimigo com uma força muito maior. Um detalhe importante é sempre manter a defesa nas áreas conquistadas.
- **Atenção com a base:** perder a Artilharia e o Radar é pedir para ser derrotado. Tenha muito cuidado e proteja com carinho os "benefícios" que o jogo dá no início de cada partida.

POR DENTRO DO COMMANDER MODE



Concentrando no mapa, você pode abrir um menu clicando o botão direito do mouse. Nele, existem mais algumas opções que complementam o jogo: **(9)** Zoom aproxima a visão em determinada parte do mapa; **(10)** Spotted envia uma mensagem para os jogadores do seu time. Logo abaixo, estão as mesmas opções do menu da esquerda (Artillery, UAV e Supplies). Só que, neste caso, elas são lançadas no ponto em que você clicou. Mais abaixo, estão alguns comandos que podem ser anunciados para seu time **(11)** mover, **(12)** defender, **(13)** atacar, **(14)** consertar, **(15)** destruir ou **(16)** plantar minas).

Se estiver sozinho, o computador obedece prontamente às ordens. No multiplayer, é necessário que os capitães de cada esquadrão repassem as ordens e mantenham seus soldados sob controle.



Uma das melhores novidades de *Battlefield 2*, o Commander Mode permite que um comandante eleito pelos outros soldados do time obtenha acesso a um mapa, onde consegue realizar diversos movimentos estratégicos. Entenda, agora, cada função do Commander Mode.

No topo da tela, fica a localização, o placar e o status do seu time e do time inimigo. No menu do lado esquerdo, estão as seguintes opções:

(1) Scan: ao acioná-la, um sensor “varre” o mapa e revela as posições inimigas no mapa. Após utilizá-la, é preciso aguardar alguns segundos até que fique novamente disponível.

Obs.: se o radar de sua base for destruído, o Scan não poderá ser utilizado.

(2) Artillery: convoca um bombardeio em uma área do mapa selecionada por você. Assim como o Scan, esse recurso exige algum tempo entre cada uso. As armas da Artilharia que ficam na sua base precisam estar inteiras para que o Artillery possa ser utilizado.

(3) UAV: serve para espionar um local no mapa escolhido por você.

(4) Supplies: este recurso também exige tempo entre cada uso e serve para fornecer mantimentos e restaurar as forças do seu time durante a batalha. Basta escolher o local onde os itens serão soltos, mas tome cuidado para que os inimigos não os peguem antes de você.

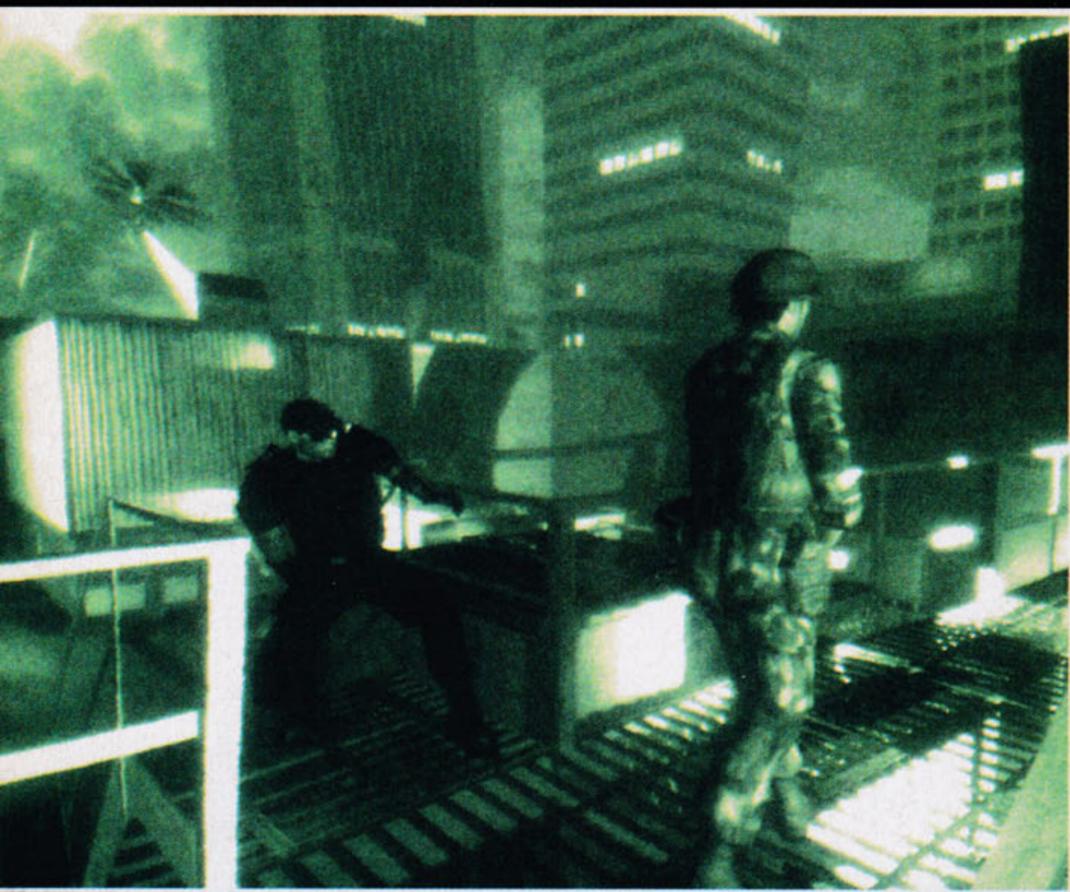
Na parte de baixo, é possível ver a situação de cada esquadrão, inclusive quais tipos de soldados cada um possui. Além disso, você pode abrir um menu para

dar ordens específicas a cada esquadrão **(5)**. No canto esquerdo, estão mensagens e notícias sobre a batalha **(6)**. À direita, você confere um mapa, e na parte inferior da tela, é possível escolher várias opções de visualização no mapa, para enxergar apenas os pontos e unidades desejadas **(7)**. Lá no canto está a opção de abandonar o posto de comandante **(8)**.





dicas



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Para habilitar as dicas, você precisa modificar um arquivo do jogo (antes de modificá-lo, faça um backup do mesmo em outra pasta).

Vá até o diretório de instalação do jogo e procure o seu **PROFILE**

(C:\Documents and Settings\All Users\Application Data\Ubisoft\Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory\Profiles\[PROFILE NAME]\[PROFILE NAME].ini)

No arquivo, procure as teclas que não estejam habilitadas por nenhum outro comando do jogo. Depois, atribua um código para ela. Exemplo: F2=ammo (sempre que você pressionar F2, terá todas as munições). Cada uma das dicas precisará de uma tecla

EMPIRE EARTH II

Durante o jogo, pressione a tecla ENTER e digite "icheat" (sem as aspas) para habilitar o cheat mode. Em seguida, digite qualquer um dos códigos abaixo:

Código/Efeito

loot: adiciona 10.000 em recursos (menos technology points)

give tech: adiciona 50 technology points

epoch up: avança para a próxima época

convert: converte as unidades selecionadas

play god: God Mode

punish: 20 pontos de damage nas unidades selecionadas

recharge me: recarga instantânea nas unidades selecionadas

win: Vitória instantânea

togglefog: mostra o mapa inteiro



Código/Efeito

fly: voar

invisible: invisibilidade

invincible: invencibilidade

health: recupere seu health

ammo: munição total

PARIAH

Durante o jogo, aperte a tecla ~ e digite os seguintes códigos:

Código/Efeito

god: invencibilidade

allweapons: todas as armas

allammo: 999 de munição

fly: voar

behindview: visão em terceira pessoa

ghost: modo "no clipping"

walk: desativa o "fly" e o modo "no clipping"

suicide: cometa suicídio

SWAT 4

Para habilitar as dicas, você precisa modificar um arquivo do jogo (antes de modificá-lo, faça um backup do mesmo em outra pasta).

Vá até o diretório onde o jogo está instalado, procure o arquivo Swat4.ini e abra-o com o Bloco de Notas. Depois, procure a linha

"EnableDevTools=False" e mude para "EnableDevTools=True".

Agora, durante o jogo, aperte a tecla ~ e digite os seguintes códigos:

Código/Efeito

god: invencibilidade

ghost: modo "no clipping"

walk: desativa o modo "no clipping"

behindview [0 ou 1]:

visão em terceira-pessoa

open [nome do mapa]:

seleção de mapas

DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL

Durante o jogo, mantenha pressionadas as teclas CTRL + ALT + ~ para abrir o console de dicas. Então, digite qualquer um dos códigos abaixo:

Código/Efeito

give keys: todas as chaves da fase

give all: todas as armas, munição e armor

give ammo: máximo de munição

give armor: armor ao máximo

give health: saúde ao máximo

noclip: atravessa paredes

god: invencibilidade

FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH

Para habilitar as dicas, você precisa modificar um arquivo do jogo (antes de modificá-lo, faça um backup do mesmo em outra pasta).

Abra o arquivo "init.py" com o Bloco de Notas e adicione a linha

"ff.CON ENABLE=1" (sem as aspas).

Durante o jogo, pressione a tecla ~ para abrir o console de dicas:

Código/Efeito

god(): invencibilidade para o seu grupo todo

mortal(): desabilita a invencibilidade

peace(): inimigos não se movem durante o ataque

war(): inimigos se movem de novo

Mission_Win(): vence a missão atual

DEBUG_ALLPOWERS=1: abre todos os poderes, para todos os personagens, na missão atual

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Digite os códigos durante o jogo ou quando estiver pausado. Em caso de sucesso, a mensagem "Cheat Activated" aparecerá:

Efeito/Código

Efeito adrenalina: anoseonglass

Tráfego agressivo: ylteicz

Todos os carros com nitro:

speedfreak

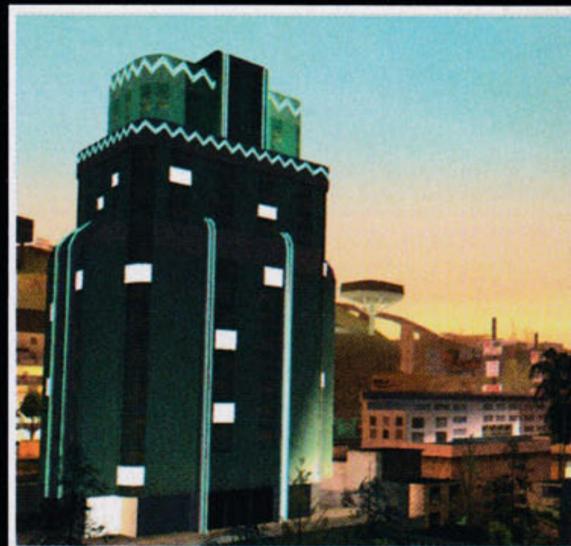
Armor, saúde e dinheiro: hesoyam

Tema "Festa na Praia": lifesabeach

Tráfego preto: iowdlac

Tema "Carnival": crazytown

Carros voadores: bubblecars





THE PUNISHER

Para mudar a aparência do personagem, vá ao menu de Extras e escolha Cheats. Depois, vá em Unlock Skin e digite os códigos:

Código/Efeito

CEILINGFAN: aparência ano 2000

WOODCHIPPER: aparência ano 1990

NAILGUN: aparência ano 1980



Cidade em caos: iojufzn
CJ pulando alto: kangaroo
Destrói todos os carros: cpktnwt
Barcos voadores: flyingfish
Fase "Hitman": professionalkiller
Carros invisíveis: wheelsonlyplease
Tema "Kinky": bekknqv
Fase "Lower Wanted": asnaeb
CJ gordo: btcdcb
CJ musculoso: buffmeup
Máximo de respeito: worshipme
Máximo de sex appeal: helloladies
Nem gordo, nem musculoso: kvgyzqk
Sem fome: aeduwv
Pedestres Elvis: bluesuedeshoes
Pedestres atacam com armas:
 bgluawml
Pedestres têm armas: foouxft
Pedestres famintos:
 stateofemergency
Fase "Raise Wanted": turnuptheheat
Recruta membro com armas:
 sjmahpe
Recruta membro com rocket launcher: zsoxfsq
Tráfego reduzido: ghosttown
Tema "Rural": bmtpwvr
Tráfego Rural: fvtmnbz
Slow motion: slowitdown
Tráfego de carros esporte:
 everyoneisrich
Super-socos: iavenjq
Completa a missão Táxi: vkypqcf
Munição infinita: fullclip
Saúde infinita: baguvix
Carro da morte: jcnruad
Tema "Yakuza": ninjatown

SINGLES 2: TRIPLE TROUBLE

Para habilitar as dicas, você precisa modificar um arquivo do jogo (antes de modificá-lo, faça um backup do mesmo em outra pasta). Abra o arquivo "game.cfg" com o Bloco de Notas, mude os valores nas seguintes linhas para 999999 e obtenha dinheiro extra:

```
moneyEmptyScene = 100000
moneyStartStory = 496
moneyStartBackyard = 2500
moneyStartApartment = 5000
moneyStartPenthouse = 10000
```

Neste mesmo arquivo, para liberar todos os modos de jogo, mude as linhas "**BackyardEnabled** =", "**ApartmentEnabled** =" e "**PenthouseEnabled** =" lines, de "**false**" para "**true**".

Para liberar a censura de imagens, no mesmo arquivo "**game.cfg**", procure a linha **pixelate** e coloque um = **true** e **fullPixelation** = **false**. Salve o arquivo e inicie o jogo.



AGE OF MYTHOLOGY

Durante o jogo, pressione a tecla ENTER e digite qualquer um dos códigos abaixo:

Código/Efeito

- ATM OF EREBUS:** 1000 de ouro
- BAWK BAWK BOOM:** poder Chuva de Meteoros
- CHANNEL SURFING:** pula para o próximo cenário
- CONSIDER THE INTERNET:** deixa as unidades mais lentas
- FEAR THE FORAGE:** poder divino dos ursos
- GOATUNHEIM:** poder divino que transforma as unidades do jogo em cabras
- IN DARKEST NIGHT:** transforma o dia

em noite

- ISIS HEAR MY PLEA:** tenha os heróis do modo campanha
- I WANT THE MONKEYS!!!!:** vários macacos
- JUNK FOOD NIGHT:** 1000 de comida
- L33T SUPA H4X0R:** construção rápida
- LAY OF THE LAND:** revela todo o mapa
- PANDORAS BOX:** vários poderes divinos
- RED TIDE:** deixa a água vermelha
- SET ASCENDANT:** mostra os animais no mapa
- THRILL OF VICTORY:** vence o jogo
- TROJAN HORSE FOR SALE:** 1000 de madeira
- UNCERTAINTY AND DOUBT:** esconde o mapa
- WRATH OF THE GODS:** recebe os poderes Lightning Storm, Earthquake, Meteor e Tornado



PSYCHOTOXIC

Durante o jogo, pressione a tecla ~ e depois digite qualquer um dos códigos abaixo:

Efeito/Código

- Pula a fase: **lua levelend()**
- Munição total: **lua allammo()**
- God mode: **lua god()**
- Desabilita o God mode: **lua ungod()**
- Invisibilidade: **lua PlayerInvisible()**
- Desabilita a invisibilidade: **lua PlayerVisible()**
- Slots de armas vazio: **lua ResetWeaponSlots()**
- Dá a arma indicada: **lua summon(PickupKnife)**
- Dá a arma indicada: **lua summon(PickupColt)**
- Dá a arma indicada: **lua summon(PickupSocom)**
- Dá a arma indicada: **lua**

summon(PickupMac10)

- Dá a arma indicada: **lua**
- summon(PickupPumpGun)**
- Dá a arma indicada: **lua**
- summon(PickupM16)**
- Dá a arma indicada: **lua**
- summon(PickupSniper)**
- Dá a arma indicada: **lua**
- summon(PickupGatlingGun)**
- Dá a arma indicada: **lua**
- summon(PickupFlamer)**
- Dá a arma indicada: **lua**
- summon(PickupJackhammer)**
- Dá a arma indicada: **lua**
- summon(PickupUdderGun)**
- Dá a arma indicada: **lua**
- summon(PickupA_Gun)**
- Dá a arma indicada: **lua**
- summon(PickuplonRifle)**
- Dá a arma indicada: **lua**
- summon(PickupPitBull)**
- Dá a arma indicada: **lua**
- summon(PickupSpectreEyes)**



WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Durante o jogo, pressione a tecla ENTER e digite os códigos abaixo:
Obs. para códigos de valor (entre parênteses), digite o valor desejado. Por exemplo: **keysersoze (10 000)** para 10 000 em ouro

Código/Efeito

- Whydowedie:** mata com um golpe
- WholsJohnGalt:** habilita a pesquisa
- keysersoze (valor):** dinheiro extra (coloque o valor desejado entre parênteses)
- thereisnospoon:** mana infinito

- somebodysetusupthebomb:** derrota imediata
- thedudeabides:** spell instantâneo
- allyourbasearebelongtous:** vitória instantânea
- whosyourdaddy:** invencibilidade
- leafittome (valor):** madeira (coloque o valor desejado entre parênteses)
- greedisgood (valor):** madeira e ouro (coloque o valor desejado entre parênteses)
- riseandshine:** manhã
- lightsout:** noite
- whoisjohngalt:** pesquisa rápida
- sharpandshiny:** pesquisa todos os upgrades
- WarpTen:** acelera a construção de unidades e edifícios
- pointbreak:** unidades não precisam de fazendas



DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANNA

Pressione a tecla ENTER durante o jogo e digite os seguintes códigos:



Código/Efeito

- +sniper:** 100 metros para ataque com armas de longa distância
- +potionaholic:** 3 Super Health e Super Mana Potions
- +checksinthemail:** máximo de dinheiro
- +drdeath:** todos os stats ao máximo
- loefervision:** tira a neblina de guerra
- xrayvision:** sem texturas
- +sixdemonbag:** todos os summon spells ao máximo
- maxjooky:** modo Cabeção
- minjooky:** modo Cabecinha

ELITE WARRIORS: VIETNAM

Durante o jogo, pressione **~** ou **;** para abrir o console de dicas. Depois, digite **/cheat** para habilitar os códigos. Em seguida, basta digitar qualquer um dos seguintes códigos:

Efeito/Código

- God mode, flight mode e munição infinita: **/ac**
- Munição ilimitada: **/ammo**
- God mode: **/godmode**
- Hitler mode: **/hitlermode**
- Invisibilidade: **/invis**
- Perde a missão: **/losemission**
- Vence a missão: **/winmission**



MADAGASCAR

Dica: Bird Flying minigame

Na terceira fase, vá até a entrada da direita do metrô para encontrar o minigame.

Dica: O banquete

Para ter comida extra, fale com o lêmure principal com os tambores dez vezes repetidamente. Essa dica só funcionará duas vezes.



COSSACKS II: NAPOLEONIC WARS

Pressione a tecla ENTER durante o jogo e digite qualquer um dos códigos abaixo:

Efeito/Código

Mostra todo o mapa: **scout**

50.000 em recursos: **deposits**

Vença a missão: **walkover**

Pede reforços: **reinforce**

Reload das unidades mais rápido: **charge** 



SANDMAN

COLEÇÃO DEFINITIVA

A VOLTA TRIUNFAL DO
MESTRE DOS SONHOS

UM ÉPICO DOS
QUADRINHOS ADULTOS,
POR NEIL GAIMAN

EDIÇÃO DE LUXO
EM 10 VOLUMES

VOLUME 1 – PRELÚDIOS & NOTURNOS
JÁ NAS MELHORES BANCAS E LIVRARIAS
WWW.CONRADEDITORA.COM.BR



CONRAD
EDITORA

WARCRAFT II



■ Por Gerson Souza

Ao ser convidado a escrever este artigo, minha primeira reação foi fazer uma varredura por toda a memória, em busca de um jogo realmente marcante e que merecesse atenção especial. Foi uma escolha difícil, pois minha “carreira” como jogador começou no final dos anos 70, quando jogava *Space Invaders* num boteco perto de casa. Também joguei muito Telejogo, Odyssey e Atari com os vizinhos e amigos de escola, mas foram os pinballs que dominaram minhas tardes de diversão naquela época.

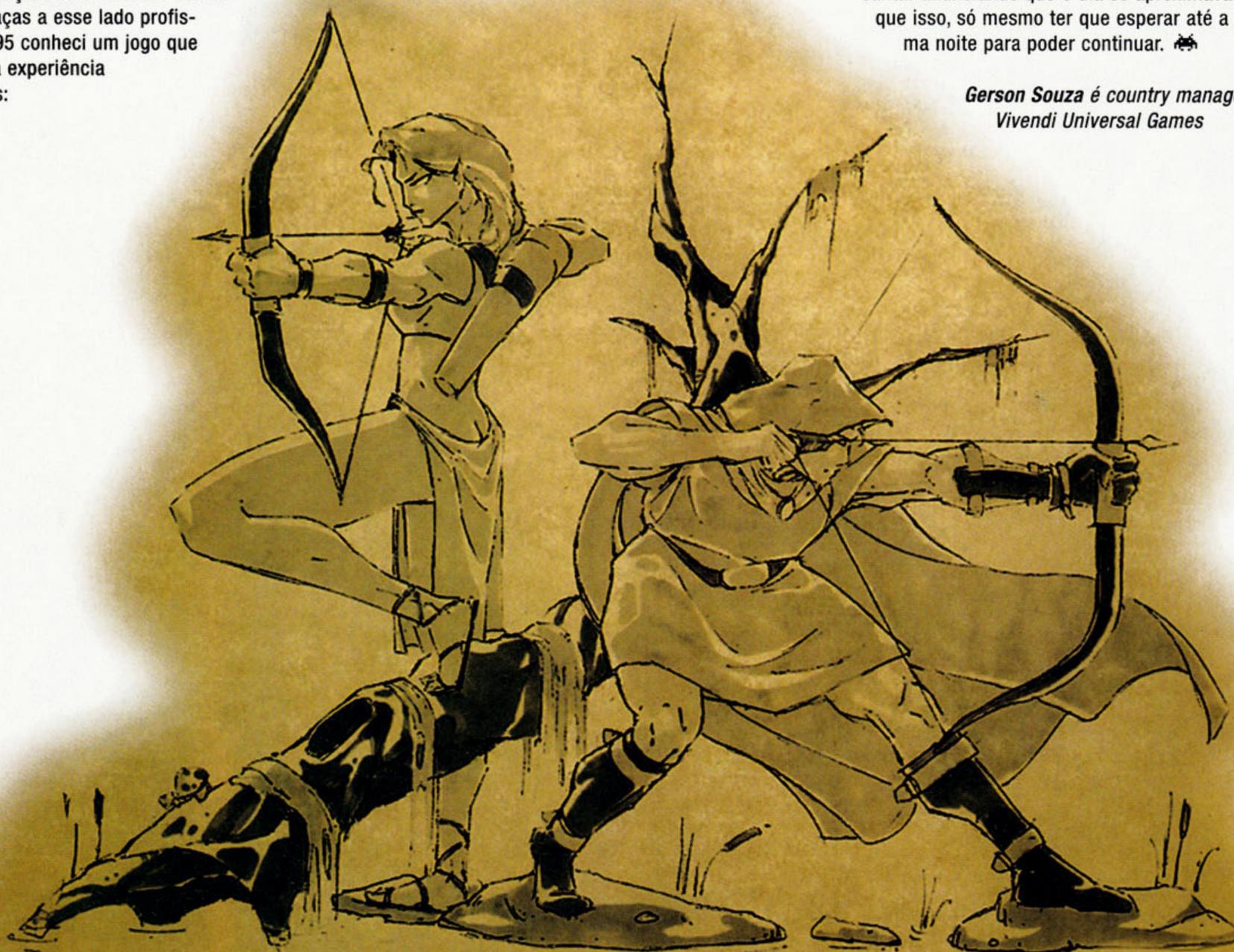
Deixei o mundo dos jogos no final do segundo grau, aposentando o joystick até concluir o curso de engenharia, quando, por sorte, comecei a trabalhar na Brasoft como gerente de produto. Uma das coisas mais legais daquele trabalho era poder testar produtos que ainda não haviam sido lançados e avaliá-los comercialmente. Graças a esse lado profissional, em 1995 conheci um jogo que marcou minha experiência com os games: *Warcraft II*.

Levei a amostra do *Warcraft II* para casa e, logo de cara, a animação da abertura me deixou de queixo caído: soldados humanos se preparavam para um combate em uma fortaleza, enquanto barcos carregados com orcs furiosos navegavam em direção ao inimigo. A trilha sonora era perfeita e, de repente, me vi no meio de uma violenta guerra em andamento.

Há dez anos, quando isso aconteceu, o gênero de estratégia em tempo real (RTS) estava começando. Havia poucos jogos, como *Dune II* e o próprio *Warcraft*, que foi lançado em 1994 e passou despercebido pelo mercado. Lembro-me de tê-lo visto somente em versão shareware, entre os muitos títulos que costumavam vir nos kits multimídia de antigamente.

A história de *WarCraft II* foi inspirada no universo da série *Senhor dos Anéis* e cada unidade parecia vir diretamente dos livros: cavaleiros, arqueiros, magos, orcs, ciclopes, dragões, etc. Na hora do combate, além de gerenciar os três recursos do jogo (ouro, madeira e óleo), havia a preocupação com ataques marítimos e com a inteligência artificial, que era veloz e implacável. Tudo isso atraía de tal forma o jogador para o universo de *Warcraft*, que não é exagero dizer que o envolvimento no enredo do jogo foi um dos elementos-chave de seu sucesso. Eu, por exemplo, queria vencer todos os desafios e passar de fase, mas também ficava curioso em saber qual seria o fechamento daquela história. Sucesso absoluto de crítica e vendas, o *Warcraft II* foi o primeiro jogo que me causou aquela sensação de “agora estou ferrado”, que invariavelmente me acometia quando os passarinhos começavam a cantar anunciando que o dia se aproximava. Pior que isso, só mesmo ter que esperar até a próxima noite para poder continuar. 🐉

Gerson Souza é country manager da Vivendi Universal Games



■ Blizzard, 1995

RECRUTA-SE

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

TAIKODOM

Seja um beta tester deste universo!

CADASTRE-SE NO SITE

WWW.TAIKODOM.COM.BR



Intel® Pentium® 4 com Tecnologia HT

**Para quem não
admite erros**

**RETRO
AVENGERS**

**BATTLEFIELD
1942**

Battlefield 1942 e Intel® Pentium® 4 com Tecnologia Hyper-Threading. Total segurança na hora dos combates mais difíceis.

Gamer, a Intel joga no seu time.



intel®



RETRO AVENGERS AVENGEES MELHO

Em prol da cultura gamer

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito – denuncie !

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês !

Digitalizado por: evil_arthas

Editado por: evil_arthas

Revista: Renato Bueno

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook, e para doações, entre em contato através de nosso e-mail.

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.blogspot.com.br

